

**“LOJA”**  
**NE MENDIMIN**  
**PEDAGOGJIK**

**QENDRA E TRAJNIMIT ‘KARDINAL MIKEL KOLIQI’**



**QENDER TRAJNIMI**  
**Kardinal Mikel Koliqi**

**TIRANA, MARS 2010**

**DISPENSE**

*Falenderojmë ne mënyre te vecantë për kontributin e dhënë në realizimin e materialit të dispensës prof.Laura Bertolotti, pedagogiste dhe konsulente pranë DIESSE në Milano, dhe prof. Felice Crema profesor dhe konsulent i Diesse Milano gjithashtu dhe konsulent i jashtëm i Qendrës së Trajnimit ‘Kardinal Mikel Koliqi’ Tiranë, Shqipëri.*

*Falenderojmë për përkthimin në shqip te materialit Cosmos Agency, për supervizionimin dhe redaktimin znj. Miranda Mulgeci, drejtoreshë e Qendrës së Trajnimit “Kardinal Mikel Koliqi” Tiranë, Shqipëri.*

Materiali do të jetë i disponueshëm dhe online në formatin pdf në faqen e internetit [www.shisalbania.org](http://www.shisalbania.org)

Gjithashtu është i disponueshëm në formatin e shtypur pranë Qendrës së Trajnimit ‘Kardinal Mikel Koliqi’ në Tiranë.

*Ky material u realizua me mbështetjen e:*

DIDAKTIKA DHE RISIA SHKOLLORE,  
QENDRA PER FORMIM DHE AZHORNIM  
DIESSE, MILANO, ITALI.

ZYRES SË KOOPERIMIT ITALIAN  
NË SHQIPERI, UTL



MINISTRIA E PUNËVE  
TË JASHTME ITALIANE, MAE

FONDACIONIT AVSI



SHOQATA INTERNACIONALE  
PËR SOLIDARITET SHIS



QENDRA E TRAJNIMIT  
'KARDINAL MIKEL KOLIQI'

## *Nëse në një ambient shoh një fëmijë që ...* **DHE PYES VETEN ?**

- **Përse vallë ky fëmijë nuk merr pjesë me entuziazëm në veprimtaritë e propozuara?**
- **Pse ka momente kur është shumë agresiv dhe që ndonjëherë e bëjnë të grindet dhunshëm?**
- **Si mund ta organizoj pritjen (pushimin, hyrjen...) pa krijuar shumë rrëmujë?**
- **Ky fëmijë çdo ditë përsërit të njëjtën lojë, me monotoni, pa bërë ndryshime;**
- **Por a duhet të jetë e dobishme një lojë? Për kë dhe për çfarë?**
- **Çfarë ndodh në kokën e këtij fëmije kur kalon shumë kohë me, (këtë lodër, këtë objekt, në këtë hapësirë)**
- **A është vallë e mundur që kur i thërret të mos doje të shkëputet nga ajo që është duke bërë?**

*Ka disa fëmijë që flasin gjithmonë ndërsa luajnë dhe nuk lënë hapësirë, disa të tjerë që zgjedhin të përjashtojnë te tjeret nga lojërat e tyre, disa të tjerë që duket se nuk i kanë idetë e sakta dhe se u nënshtrohen më të fortëve.*

- **Është e drejtë të ndërhyjmë apo është më mirë që t'ia dalin vetë edhe pse ndonjëherë grinden mes tyre?**
- **Sa mund apo duhet të zgjasë një lojë?**

Pyetjet brenda kutisë janë vetëm disa prej pyetjeve më të shpeshta dhe synojnë të sjellin një pikënisje për të kuptuar shqetësimin që ndien shpesh edukatori profesional (dhe mësuesi) përballë lojës, apo përballë çdo veprimtarie tjetër që nuk nis me nismë të tij.

Për të kapërcyer shqetësimin dhe për të rikuperuar mundësitë tejet të mëdha të të edukuarit lipset para së gjithash të vihemi përballë tyre **“duke u përpjekur t'i kuptojmë”**.

Të kuptosh do të thotë në radhë të parë të shquash se çfarë ndodh vërtet në situatat që na kërkojnë të reagojmë dhe për

këtë, e para gjë që na kërkohet të bëjmë si edukatorë, pavarësisht nga rrethanat në të cilat veprojmë, është të vëmë në lëvizje aftësinë, cilësinë dhe profesionalizmin në të vëzhguar. Kjo edhe duke mbajtur shënime me shkrim duke pasur kështu mundësinë për të përcaktuar veçantitë në kuadrin e përgjithshëm që më propozon situata që shoh.

Më pas duhet të reflektojmë, të rindërtojmë kuadrin e përgjithshëm të asaj që jemi duke bërë, të përcaktojmë objektiva dhe qëllime të asaj që po bëjmë.

**Por para së gjithash duhet të kuptojmë.**

## LOJA NË MENDIMIN PEDAGOGJIK

Loja është një kontekst të nxëni të natyrshëm përmes të cilit çdo fëmijë kërkon të arrijë të njohë botën ku vetë fëmija kupton se ndodhet. Është pikërisht brenda këtij konteksti 'natyror' që fëmija i vogël në fillim e më pas ai më i rritur gjejnë një mundësi unike për të zhvilluar aftësitë e veta fizike, motive, njohëse dhe shoqërore.

Për këtë arsye, kategoria kryesore me të cilën mund të lexojmë lojën, që nga lindja deri në adoleshencë, është liria. Është e nevojshme të gjejmë hapësira ku veprohet, jetohet, që janë të strukturuar, në mënyrë të tillë që fëmijës i lehtësohet takimi me vetveten, me personat e tjerë, me objektet, me mjedisin.

Në këtë perspektivë loja përfaqëson një element kyç të detyrës sonë edukuese pasi, siç na kujton **Winnicott**, ajo përbën një burim të privilegjuar të të nxënit dhe të marrëdhënieve: "ndërsa luan fëmija është i lirë të jetë krijues dhe të përdorë gjithë personalitetin, dhe vetëm tek qenia krijuese individit zbulon vetveten". Ky pohim i bën edhe një herë jehonë asaj që tre shekuj më parë shprehte Montaigne: "loja duhet të shihet si veprimtaria më serioze e fëmijërisë".

Fëmija në lojë ka mundësi të eksperimentojë aftësitë e veta dhe ndien që trupi "funksionin mirë"; Pavlov, lidhur me lojën, flet madje për "kënaqësi muskulore". Askush nuk mund të mohojë që duke vëzhguar një fëmijë teksa luan është e dukshme kënaqësia e pamat që ai provon dhe është e lehtë të kuptosh sesi kjo kthehet në burim mirëqenieje.

Kjo lëvizje e subjektit zgjat më shumë dhe ka një prirje më të madhe në momente të caktuara: si zbulimi-manipulimi-kënaqësia është i pranishëm në fëmijërinë më të hershme dhe karakterizon gjithë fëmijërinë e dytë dhe të tretë, ndërsa në adoleshencë kthehet në një aspekt që lidhet më ngushtë me dimensionin shoqëror.

Për fëmijën dhe rritjen e tij loja duket të jetë shumë e rëndësishme, pra mënyra me të cilën është e pranishme ka një peshë të madhe si në marrëdhënien e rritur/fëmijë ashtu dhe në mendimin e vetë të rriturit.

Vlera e lojës është parë gjithmonë në historinë e mendimit pedagogjik, duke filluar nga **Froebel** e nga pedagogjia idealiste që e shohin lojën si formë të veprimtarisë së përnjëmendte të fëmijërisë, që qëndron krahas punës dhe artit si veprimtari tipike të njeriut.

Loja fitoi më pas një rol të rëndësishëm në shpjegimin që teoritë konjitive i japin zhvillimit të fëmijës. Të gjithë përfaqësuesit më të mëdhenj të kësaj rryme e konsiderojnë lojën si mënyrën me të cilën fëmija njeh realitetin, duke përdorur skemat mendore që zotëron në fazat e ndryshme të zhvillimit ku asimilimi kryeson mbi sistemimin.

Sipas **Piaget**, fëmija përpunon në lojë një prezantim të vetin të botës së jashtme në mënyrë të tillë që mund ta zotërojë dhe kontrollojë atë; sidomos në 7 vitet e para të jetës së tij fëmija ushtron në lojë mendimin egocentrik, pra përshtat përvojat e bëra me dëshirat e tij, duke u dhënë trajtë përfytyrimeve mendore dhe simboleve personale, por që përbëjnë bazën për të hyrë në shenjat universale, të përbashkëta dhe të mirëfillta ku jeton. Pra loja i shërben fëmijës për t'u bërë zot i realitetit dhe për të lëvizur në të me siguri, duke qenë shprehje e mekanizmave mendore të fazave të ndryshme të zhvillimit.

**Vigotsky** theksoi se sa "mund të ndodhë" në lojë, pasi në lojë (sidomos në lojën simbolike) fëmijët veprojnë në maksimumin e njohurive dhe aftësive të tyre. Vigotsky flet për "zonë zhvillimi të mundshëm (apo të përafërt)", që qëndron 'përtej' asaj që fëmija mund të bëjë vetëm, duke përcaktuar kështu hapësirën ku fëmija mund të veprojë nëse ndihmohet nga i rrituri. Në këtë hapësirë fëmija, përveç se imiton dhe përsërit gjërat që sheh, zhvillon veprimtarinë krijuese, pra aftësinë për të "kombinuar" elementë të ndryshëm në një kontekst që në dukje nuk lidhet me elementët që mendon të kombinojë (për shembull duke e shndërruar një karrige të vogël në një tren të vogël apo një kuti të madhe kartoni në anijen e piratëve, etj.,). Qëndron këtu rrënja dhe perspektiva e zhvillimit të lojës në të cilën veprimi është i qëllimshëm, i kërkuar, por i motivuar më shumë nga kuptimi sesa nga objektet: fëmija vepron brenda një situatë mendore përfytyruese, imagjinate, relativisht e pavarur nga situata e perceptimit, ndjesive. Në këtë kuptim fëmija i vogël, ashtu si ai më i rritur eksploron dhe kërkon e gjen mënyra për "të vënë rend në realitet" apo për të gjetur në të perspektiva të reja që i japin atij mundësinë për ta riorganizuar sipas nevojave dhe qëllimeve të veta. Thotë Vigotsky: "Në lojë fëmija është gjithmonë përmbi mesataren e moshës së vet, të sjelljes së vet të përditshme; në lojë është njësoj sikur ai të rritej me një pëllëmbë më shumë. Si loja e një lente zmadhuese, loja përmban të gjitha prirjet e zhvillimit në formë të kondensuar".

Loja zë një vend të rëndësishëm edhe në perspektivën e ofruar nga teoritë psikoanaliste që nxjerrin në dritë vlerën e pikëvështrimit të ndërtimit të unit. Në të vërtetë ajo përkufizohet si "puna" që i jep mundësi fëmijës të "ndreqë" humbjen e rëndësishme të tjetrit (nëna...) përvojë tejet e

rëndësishme përmes së cilës ai krijohet si subjekt. Përmes shumë të famshmit përshkrim të lojës së nipit të tij vogël, 18 muajsh, Freud vëren sesi loja i jep fëmijës mundësi të heqë dorë nga plotësimi i menjëhershëm si pasojë e pranisë së nënës, të pranojë braktisjen, dhe të riekilibrojë humbjen përmes zotërimit të një veprimi që e ri-shpik e ri-krijon në mënyrë individuale realitetin.

Tek Erikson theksohet më shumë aspekti i përforcimit të unit që loja fiton si një përpjekje për “të sinkronizuar proceset shoqërore dhe fizike të individualitetit të vet”. Loja – përmes provave eksperimentale të personalitetit të bëra duke luajtur role pozitive dhe role negative – bëhet kështu themelore për krijimin e identitetit të vet, për të plazmuar Unin ideal, pra atë pjesë të Vetvetes që e bën secilin të ndihet protagonist të historisë së vet.

Aspekti “terapeutik” (apo “shërues”) i lojës theksohet si nga Erikson ashtu dhe nga Winnicott: loja është “vetëterapi” (apo “vetëshërim”) sepse fëmija kapërcen shqetësimet dhe zhgënjimet duke luajtur në skenë jetën e tij, përmes jashtësimit dhe përsëritjes që loja parashtron. Rëndësia terapeutike e lojës qëndron në domethënien e çastit kur “fëmija çudit vetveten”. Mundësia që jepet për të rijetuar çaste domethënëse nga pikëpamja motive e jetës së vet i jep

mundësi fëmijës të lërë të shfaqen ndjenjat që përndryshe nuk do të arrinte t'i deshifronte. Duke i pasur përpara ai i sistemon, u cakton një rend, i kupton në mënyrë të tillë që mund “t'i thithë” dalëngadalë.

Winnicott përcakton një hapësirë dhe një kohë që i takojnë lojës: ato nuk janë as “brenda” e as “jashtë” kundrejt subjektit, por në një hapësirë “të ndërmjetme mes gjërave të perceptuara e atyre të konceptuara” që ekziston në realitetin e bashkëndarë dhe që përfaqëson pra një hapësirë “kalimtare”. Loja i përket kësaj hapësire të tretë dhe është e pranishme që në përvojat më të hershme që fëmija bën dhe që do të shtrihen më pas në dimensionin krijues të të jetuarit dhe në gjithë jetën kulturore të njeriut të rritur.

Veçanërisht interesante është ajo çka Winnicott thekson mbi zanafillën që loja ka në ‘marrëdhënien e besimit’ që zhvillohet mes fëmijës dhe të rriturit dhe mbi ‘vijën e drejtpërdrejtë të zhvillimit nga dukuritë kalimtare tek loja, dhe nga loja në lojën e bashkëndarë dhe nga kjo në përvojat kulturore”.

Duke përfunduar, nga pikëvështrimi pedagogjik, ajo çka në intereson më nga afër, veprimtaritë e lojës mund të lexohen sot në kontekste kulturore dhe antropologjike të ndryshme që mund të përmbliken në këtë mënyrë:

<u>Pedagogjia aktive</u>	Synon kryesisht në aftësinë e fëmijës për të ndërnuar-zbuluar drejtpërsëdrejti	Mbështet të nxëniet mbi përvojën e fëmijëve
<u>Pedagogjia komportamentiste</u>	Prirjet të krijojë një mjedis të specializuar me mjete specifike. Në shërbim të rikrijimit të aftësive të paracaktuara	Mbështet të nxëniet në përfundimin e aftësive, të fituara përmes realizimit dhe zbatimit të propozimeve të bëra nga të tjerët.

## LOJA DHE EDUKIMI

Për ta kuptuar më mirë sesi loja ndërhyr në rrugëtimin e rritjes, duhet ta përqendrojmë vëmendjen në disa aspekte.

Aspekti i parë i vëmendjes janë veprimtaritë e pranishme në lojën e fëmijës, që mund të përmbliken në tri kategori të mëdha:

1. funksionale: fëmija luan me pjesët e ndryshme të trupit, më pas me të gjithë trupin, pra zvarritet për tokë, më pas ecën, vrapon, kërcen, hidhet... (është një veprimtari që lidhet kryesisht me kënaqësinë

për të lëvizur – kënaqësia rrjedh nga lëvizja dhe përsëriten lëvizjet muskulore me apo pa objekte vetëm për kënaqësinë apo të shijuarin e lëvizjes). Në këtë fazë jemi përpara një loje kryesisht vetmitare apo individuale që rreth vitit të dytë të moshës bëhet e njëkohshme, prandaj shumë fëmijë luajnë njëri në krah të tjetrit, në njëfarë mënyre, duke e toleruar njëri tjetrin në mënyrë të ndërsjellë duke ndjekur një skemë të vetën të lojës.

2. simbolike: lojërat e imitimit kanë një rëndësi të konsiderueshme për fëmijët nga 2 deri në 5 vjeç për aspektet e njohura simbolike e magjike. Aftësia e lojës së vëzhgimit dhe imitimit, që i paraprijnë lojës së mirëfilltë simbolike, zhvillohet mes vitit të dytë e të tretë të moshës.

3. e shoqërizuar: fillon rreth moshës 4 vjeç dhe ndërhyjnë elementë të rinj kundrejt kontaktit me të tjerët:

- dëshira për të bërë si të mëdhenjtë: fillohet edhe “duke bërë” disa gjëra, duke ndërtuar përmes përdorimit të objekteve apo materialeve;
- kërkimi i një publiku (imitim i gjeve), pra edhe i bashkëpunimit;
- kërkim i suksesit: rezultati nis të ketë rëndësi.

Shfaqen gjithashtu ‘rregullore’ dhe ‘rregulla’ që do të kenë rëndësi themelore në lojë, sidomos nga mosha 7 vjeç e tutje.

Pika e dytë e vëmendjes ka të bëjë me kuptimin që do të shquajmë në veprimtaritë e lojës. Pasi kuptojmë vështirësinë përpara të cilës na duhet të veprojmë në fushën e edukimit sot, duket të jetë e dobishme të mos i qasemi asnjërës prej vijave të ndryshme pedagogjike e psikologjike të përmendura, por t’i marrim ato në atë masë që secila është në gjendje të shpjegojë atë çka vëzhgojmë tek fëmijët që veprojnë dhe të mbështesin nismën tonë edukuese që duhet të mbetet e orientuar ndaj rritjes së personit dhe rivlerësimit të subjektit të edukuar në funksion të takimit të tij me realitetin. Kjo mund të ndodhë pa ngjallur rrëmujë dhe pasiguri në rrugëtimin edukues vetëm në masën në të cilën ne vetë jemi bartës të një identiteti të qartë, jemi në gjendje të dallojmë tiparet e kontekstit njerëzor të vendit dhe të kohës ku po veprojmë dhe e kemi të qartë drejtimin drejt të cilit duket të jetë pozitive rritja e të edukuarit.

Mosha dhe kushtet e marrëdhënies me realitetin kanë një ndikim të madh mbi mënyrat me të cilat shfaqet loja dhe, për rrjedhojë, mbi veprimtaritë specifike përmes të cilave fëmija luan. Secili prej këtyre aspekteve është thelbësor për zhvillimin e njeriut, shfaqet me tipare të qarta dhe të predikueshme në kontekstet e ndryshme kulturore, dhe për këtë arsye duhet të kërkohen dhe dallohen në veprimin e të edukuarit.

Pika e tretë e vëmendjes përfaqësohet në dimensionet e ndryshme që gjenden në përvojën e njeriut, pra të fëmijës – jo ‘i vogli njeri’ por ‘njeriu i vogël’ - . Padyshim, ndihma që sjell loja në rritjen e fëmijës mund të shihet më qartë në zhvillimin e tij fizik (kontrolli motor, ekuilibri, kontrolli i trupit, koordinimi i përgjithshëm dhe okulo-manual, siguria në vetvete, etj.,); prandaj, për disa aspekte të caktuara trupi e lëvizjet e tij përfaqësojnë mënyrën përmes së cilës shfaqen

edhe rezultatet e lojës mbi aspektet psikike dhe intelektuale të rritjes së fëmijës sepse gjithmonë aspektet fizike janë pasqyrim edhe i përfutimit të aftësive të tjera.

Krahas dimensionit të trupësisë (trupi e lëvizjet e tij), për të kuptuar çastet e takimit të rritjes që fëmija po krijon, merr rëndësi të madhe edhe zhvillimi konjitiv apo njohës. Lidhen me të gjitha veprimet që, gjatë lojës, ndihmën zhvillimin e dy aftësive të rëndësishme:

- gjuha në aspektet e veta logjike dhe konceptore;
- mendimi në format e veta të ndryshme – nga ushtrimi i problem solving në formimin e një mendimi përfaqësues/abstrakt, në vënien në lëvizje të dinamikave të mendimit hipotetik (nëse...atëherë) dhe të ndryshëm, kundërshtues (pozicionimi në pikëpamje të ndryshme), në konfigurimin e aftësive për të vendosur lidhje të reja mes elementëve të njohur dhe që në dukje nuk lidhen (krijimtaria) - .

Në këtë kontekst ndodh rritja e pasurisë së njohurive dhe aftësive, ndër të cilat zhvillimi i kujtesës si burim (e qartë në vëmendjen e fëmijës ndaj vjershave të shkurtra a ninullave). Por lipset të kujtojmë gjithmonë se këto procese të rritjes nuk mund të shihen vetëm në lidhje me aspektet mekanike, edhe ato të pranishme e që e përfshijnë fëmijën. Si në dimensionin konjitiv ashtu dhe në atë fizik rritja është e lidhur ngushtë me marrëdhënien me të rriturin: edhe loja qëndron në një kontekst marrëdhënor edhe pse është gjithnjë shprehje e nismës personale të fëmijës dhe në shumë raste duket se nuk i kërkon të rriturit të ndërhyjë.

Gjithashtu, i takon dimensionit afektiv e gjithë pjesa e lojës që, nëse jetohet në një kontekst të veçantë të karakterizuar nga mirëqenia dhe nga kënaqësia, bën të mundur një shprehje më të lehtë e më të plotë të ndjenjave dhe emocioneve. Bëhet pra më i lehtë përpunimi i konflikteve, zbuten ankthet dhe tensionet dhe i vihet në ndihmë punës së vetëdërgjegjes së secilit.

Dimensioni afektiv dhe marrëdhënor lidhen edhe me dimensionin shoqëror të lojës që përfaqëson një zhvillim mjaft të rëndësishëm të tij. Por shoqërimi është enfatizuar më shumë se një herë në veprimtaritë që karakterizojnë kontekstet në lidhje me fëmijërinë e hershme, pa kuptuar perspektivat edukuese konkrete, duke mbetur kështu jo pjellor në shumë aspekte. Më pas iu dha një rol dytësor çlodhës dhe argëtues në veprimtaritë që karakterizojnë kontekstet në lidhje me fëmijërinë e dytë dhe me para-adoleshencën. Harrohet kështu që pikërisht përmes lojës ndërfiten edhe

elementët shumë të rëndësishëm për zhvillimin e dimensionit shoqëror, meqë ndihmojnë cilësi dhe sjellje që lidhen me empatinë dhe pozicionimin e një pikëpamjeje të ndryshme. I shtojmë kësaj faktin që këto veprimtari nxisin të kuptuarit e nevojave dhe të kriterëve të gjyqimit të tjetrit dhe lejojnë ushtrimin e negocimit dhe të bashkëpunimit. Veçanërisht tek fëmija më i rritur loja përbën një ushtrim të skemave shoqërore dhe nxit ndërveprimin shoqëror dhe ri-zgjidhjen e zhgënjimit të shkaktuar nga humbja apo nga disfata, duke pasur mundësi të ketë përsëri një përvojë pozitive që e rilançon subjektin.

## LOJA SI VEPRIMTARI E SUBJEKTIT TË EDUKUAR

Studimi dhe reflektimi i këtyre viteve të fundit na bëjnë ta kthejmë vëmendjen ndaj lojës së fëmijës me idenë për ta kuptuar më mirë detyrën tonë edukuese e mësimore. Shikimi vërejtës e vëzhgues i të rriturit duhet të përqendrohet jo aq në veprimtaritë e propozuara apo mbi fëmijën që vepron brenda po këtyre veprimtarive, sesa në çastet kur subjekti i edukuar shfaqet më mirë, shpreh më mirë aspektet që karakterizojnë personalitetin e tij në formim e sipër, rrugëtimet konceptore dhe takimet që krijon teksa mat vetveten.

Edhe në këtë pikëvështrim loja përfaqëson një mundësi të privilegjuar: duke vëzhguar lojën e fëmijës më të vogël e atij më të rritur shfaqen elementët qendrorë të vetë lojës, ndër të cilët dallojnë objektivat e ndjekur dhe përcaktohen zgjedhjet e bëra për t'i arritur ato.

Ia vlen të theksojmë këtu se trajtesa jonë ka në qendër të vetë lojën, jo lodrat, pra sendet, objektet me të cilat luhet, dhe as veprimet e veçanta të kryera; vëmendja qëndron në marrëdhënien që vendoset mes fëmijës dhe tërësisë, si të objekteve të përfshira ashtu dhe të veprimeve të kryera.

Pra loja si veprimtari në të cilën shprehet plotësisht 'subjektiviteti' i fëmijës dhe se për këtë është në gjendje të na tregojë pikën e angazhimit konkret të tij (përgjegjësia) për rritjen e tij.

Subjekti kryen shumë veprime në një radhë pak a shumë komplekse, në varësi të moshës dhe të kontekstit dhe shumë lëvizje i shohim në kategorinë e lojës, duke konfirmuar kështu se format e lojës janë e mund të jenë të pafundme: nga fëmija i vogël që ndalet të shohë lëvizjen e gjethes që

lëviz nga era dhe përpiqet ta imitojë atë, tek fëmija më i rritur që zvarritet në pemë apo që simulon një betejë mes dragonjsh.

Situata absolutisht të ndryshme mes tyre të cilat lexohen nga i rrituri si situata loje, por është mbresëlënëse të vëresh sesi edhe në vende e në epoka historike shumë të largëta mes tyre loja priret të rishfaqet me ngjashmëri dhe analogji që nxjerrin në pah universalitetin e saj; sigurisht mund të flasim për 'kulturë' të lojës që përcillet e trashëgohet në mënyrë spontane nga brezi në brez.

Subjekti lëviz vazhdimisht drejt trupit të vet dhe drejt objekteve që e rrethojnë për t'i bërë të vetat ato, për t'i zotëruar e pra për të plotësuar a fashitur trazimin që ka për të depërtuar në realitet, veprim që kryen në një kohë të parë fizikisht e në një kohë të dytë me arsye.

Nga kjo pikëpamje përvoja e koshit të thesareve (apo koshi i lodrave) në çerdhe është shumë më shumë se formalizimi në veprimtari i asaj që fëmija bën natyrshëm: zbulon çfarë ka brenda sirtarit të kuzhinës, çfarë ka brenda kutisë poshtë shtratit, çfarë ka poshtë gurit në kopsht. Po kështu, fëmija më i rritur zbulon sesi t'i bëjë milingonat të dalin nga vrima, si të kapë një hardhucë në mur, si të mbyllë një qesqe apo sesa gjëra ka brenda, apo çfarë ndodh nëse hedh gurin kundër xhamit apo në pusin e ujit apo si pasqyrohet rrezja e diellit mbi orën e dorës.

Shembujt mund të jenë të shumë në numër e të gjithë të vlefshëm: kjo lëvizje e vazhdueshme e subjektit fëmijë i vogël apo adoleshent, që mund ta përkufizonim të përhershme, madje ndonjëherë përsëritëse dhe obsesive (ashtu siç ndodh shpesh të vërejmë) sipas nesh mund të futet në kategorinë konceptore të lojës.

Është një lëvizje kaq e mirëfilltë dhe e lindur tek njeriu saqë në çastin kur nuk ndodh jemi të prirur të flasim për shqetësim, për diçka që nuk shkon: ka diçka që nuk shkon nëse subjekti nuk lëviz. Në të vërtetë edhe për të rriturin loja është argëtim, mënyrë për të vrarë kohën, por edhe shtendosje dhe distancim nga ankthi dhe nga shqetësimi, aq sa një të rrituri i urojmë të vazhdojë të luajë, 'të rivihet në lojë' çdo ditë në punën e tij dhe në marrëdhëniet që jeton, të gjejë një hobby – versionin për të rritur i lojës fëmijërore – për të treguar rëndësinë e të luajturit në çdo fazë të jetës njerëzore.

Atëherë puna jonë do të jetë të kuptojmë se çfarë ndodh ndërsa subjekti po luan, kur një fëmijë më i rritur merret me mbledhjen e figurave me personazhe të njohur apo merr

pjesë në një sfidë futbollit apo kur fëmijët imitojnë kuajt apo formojnë trenin e vogël me karriget e tyre të vëna mbrapsht apo përdorin një tryezë si shpellë e kështu me radhë: në të vërtetë çfarë ndodh tek fëmija ndërsa luan? Kjo është pyetja kyç që do të shoqërojë këtë vëzhgim e reflektim tonin.

Një prej elementëve kyç që bën që ky veprim të kuptohet e klasifikohet si lojë është qëllimi i tij, plotësimi i një kërkese që ndeshja me realitetin i propozon fëmijës: unë veproj, prek me duar kështu që e përvetësoj realitetin menjëherë (zbuloj gishtat e mi dhe luaj me ta) dhe dora dorës që rriten do të luaj me objekte, veprime apo koncepte.

Kur Froebel në Tetëqindën, duke përcaktuar tek loja veprimtarinë tipike të fëmijës së vogël/fëmijës më të rritur, konfirmonte që: *“Hyji krijon, njeriu punon, fëmija luan”* i shihet këto tri veprime të ndryshme mes tyre jo për qëllimin por për mënyrën me të cilën subjekti vihet para realitetit.

Karakteristika universale e lojës është mungesa e një qëllimi që mund të shihet i lidhur menjëherë me veprimet e kryera, siç ndodh kur fëmija (por mund të thonë njeriu) është i prirur të përgjigjet për nevojat materiale dhe biologjike parësore. Ndërsa ajo shpreh karakteristikën të njeriut për të vepruar në realitet me liri: loja e vërtetë nuk shërben për asgjë, nuk prodhon tjetër veç kënaqësi dhe ndjenjë lirie, është një veprim “pa interes”. Palogjikësia në dukje e lojës, ky i nxënë pothuaj i rastësishëm dhe pa një qëllim të drejtpërdrejtë, i nevrikos shumë të rriturit që do donin ‘ta përdornin’ atë duke e sjellë brenda një projekti që është brenda sferës së tyre të kontrollit, duke menduar kështu ta bëjnë “edukuese”.

Por pikërisht kur i merret fëmijës kontrolli mbi qëllimin e lojës (ndërtohet pra një situatë loje, që ka formën por jo përmbajtjen e lojës) bën të humbë aspekti më domethënës që ka loja në rritjen dhe në rrugëtimin e zhvillimit. Loja është përvoja që fëmija do dhe kërkon; në lojë nisma, edhe e sidomos në lidhje me qëllimin, është e fëmijës, jo e të rriturit. Fëmija merr kënaqësi nga loja sepse në të shpreh, shpalos dhe edukon lirinë e tij. Prandaj nuk ka lojë pa pjesëmarrje të lirë, pa përqendrim dhe përfshirje.

Zotërimi i vetvetes që i edukuari mëson në lojë, me kohë kthehet në përgjegjësi, përgjigje dhe përqafim ndaj provokimit të realitetit. Në të njëjtën mënyrë mësohet të bashkëndahet, “të bëhet me” dhe mësohet si zbulim i vetvetes ndërsa bën diçka me të tjerët dhe jo vetëm si përshtatje apo shoqërizim, fjalë e përdorur tepër shpesh në kontekste dhe në mosha që nuk kanë të bëjnë me të. Personi tjetër kthehet në mundësi për të strukturuar unin dhe për t’u përballur,

lidhje dhe jo pengesë; në fakt nuk ekziston loja, sidomos tek fëmija, nëse nuk ka në krah një të rritur që e sheh dhe e tregon, që bëhet dëshmitar i asaj që subjekti po heton, i përvojës që ai bën, i pozitivitetit të asaj që jeton, që të jetë mbështetje për mundin, që të pohojë që gabimi nuk është përfundimtar, që të ushqejë dëshirën dhe kërshtërinë. Gjithashtu, siç e kujtuam më lart, kushti i parë që loja të ndodhë vjen nga fakti që në marrëdhënien e rritur-fëmijë të jetë i pranishëm dimensionin e kuptimit dhe, për këtë arsye, të jetë në gjendje të pranojë e të mbështesë fëmijën në zbulimin e identitetit të vet. Për këtë arsye karakteristikat e marrëdhënies ndikojnë, përveç se mbi aspektet që lidhen me kujdesin parësor, edhe mbi dimensionin psikik dhe intelektual.

Një funksion i dytë mjaft i rëndësishëm ka të bëjë me figurën e të rriturit dhe mund ta quajmë të ‘kujtesës’. Përvojat e lojës do humbin pa një të rritur që i vëzhgon ato, i bashkëndan, u bën vend në mendjen e tij, ia risjell fëmijës në kohë të mëvonshme dhe në situata të ndryshme. Në këtë mënyrë shikimi i të rriturit ndihmon ta bëjë fëmijën të vetëdijshëm për vlerën që ka si person.

I rrituri luan kështu një funksion ndihmës për kujtesën në udhën e rritjes që kryen fëmija. Kujtesa është një funksion i inteligjencës që vihet në lëvizje nga një kuptim i rëndësishëm për personin. I rrituri që ndihmon të reflektojë, të rindërtojë ngjarje, të kërkojë shkaqe, të shprehë mendimin e vet krijon, krijon kushtet që kuptimi, domethënia të ruhet pra që kujtesa të jetojë. Pa të rriturin veprimet e fëmijës “do të humbin” në një lloj kaleidoskopi në të cilin ai s’do arrinte më të kish përvojat e veta, pra të kuptonte që po rritet.

Edhe në lojë, pra në veprimtarinë në të cilën fëmija është protagonist dhe ndërmerr nismën, i rrituri është pra i pranishëm, por nuk projekton, nuk planifikon: në mënyrë të vetëdijshme, heq dorë nga nisma. Është i pranishëm si dëshmitar, si pasqyrë, si burim që rilançon, në kohë, rezultatet që loja ka në rritjen e fëmijës; është një prani e vetëdijshme, objekt reflektimi i vazhdueshëm, që synon të depërtojë tek fëmija dhe të propozojë një kuadër mësimor ku zgjedhjet mund të integrohen mes tyre në mënyrë harmonike. Për këtë arsye loja e fëmijës duhet të ketë një vend të rëndësishëm në momentet e grupit, ku edukatorët e ndryshëm pyesin veten mbi atë që po ndodh dhe mbi vijimësinë e veprimtarisë.

Loja spontane duket pra si mjeti më i mirë për të hyrë në botën e brendshme të fëmijës, për të verifikuar zhvillimin emocional të tij, për të përfutur elementë për të organizuar zgjedhjet tona si edukatorë. Loja, “kuzhinë” e emocioneve fëmijërore, varet nga faktorë të maturimit edhe fiziologjik,



nga kushte të favorshme të brendshme (siguri motive, besim...) dhe të jashtme (organizim i hapësirave/kohës, materialeve, kënaqësisë së të rriturve...) dhe përfaqëson kështu një termometër të situatës së fëmijës, por që tepër shpesh harrojmë të lexojmë.

Sipas Piaget lojërat mund të grupohen në tri kategori:

- lojëra ushtrimi (apo sensomotore apo të zotërimit) sidomos në vitin e 1<sup>o</sup> të jetës
- lojëra simbolike (imitimi, “të të bërit gjoja”) nga viti i 2<sup>o</sup> në atë të 6<sup>o</sup> të jetës
- lojëra rregullash që nisin mes vitit të 5<sup>o</sup> e të 6<sup>o</sup> dhe vazhdojnë deri në adoleshencë

Kjo ndarje në kategori nuk duhet të konsiderohet kurrë në mënyrë të ngurtë sepse një fëmijë më i rritur 15 vjeçar që luan me top me një skuadër shokësh, duke bërë gjoja sikur është një futbollist i madh, vepron njëkohësisht në tri kategoritë e mësipërme.

Megjithatë për secilën prej tyre mund të përcaktojnë më në hollësi disa karakteristika:

- **Loja sensomotore:** të kërcesh, të vraposh, të kacavirresh, të luash me objekte, fjalë e tinguj...fëmija zbulon unin e vet trupor: orientohet në hapësirë dhe në kohë dora-dorës që zbulon dhe jeton, duke e vepruar, trupin e vet. Eksperimenton ligjet fizike të natyrës, fiton dalëngadalë përvojën e caktuar, të limitit, përmirëson gjithnjë e më shumë koordinimin mes trurit dhe gjymtyrëve të trupit të tij, fiton besim në mundësitë e aftësitë e veta. Fëmija më i vogël në fillim dhe fëmija më i rritur më pas e përdorin trupin si mjet njohës dhe zbulues përveçse eksplorues. Për këtë arsye duhet të rivlerësohet çdo veprimtari krijuese dhe kërkuese spontane, çdo nismë e ndërmarrë. Fjalët e thëna nga Gardner na ndihmojnë në këtë kuptim: “Trupi është diçka më shumë se një makinë tjetër, e padallueshme nga objektet artificiale të botës, ai është edhe streha e ndjenjës individuale për Vetveten, për ndjenjat dhe pritshmëritë e veta më personale, përveçse entiteti të cilit të tjerët i gjejnë në mënyrë të veçantë për shkak të cilësive të tyre që vetëm njerëzit i kanë”.
- **Loja simbolike:** imitimi i jetës së të rriturit, i asaj që bën nëna apo babai apo mësuesja. Kjo lloj loje e lejon fëmijën “të provojë” jetën, të njësohet

me të, të përshkojë fakte, ngjarje, veprime, të nisë të strukturojë mendimin abstrakt, të ripërpunojë frikëra dhe ankthe, gjendje emotive apo zhgënjime duke u distancuar prej tyre dhe duke rivendosur rregull.

Simbolizimi është në fakt aftësia për të përfaqësuar mendërisht një objekt apo një ngjarje që mungon (është një proces që nis të ndodhë rreth moshës 18 muaj). Në prani të aftësisë për të simbolizuar fëmija përdor objektet sipas qëllimit të tij dhe jo sipas realitetit të objektit, prandaj dhe karrigia e vogël bëhet tren, ashtu si dhe copa e cohës bëhet guvë, velloja e nuses mbulesë për kukullën, fashë për syrin e piratit e kështu me radhë. Në të njëjtën mënyrë trajtohen veprimet, rolet, hapësirat dhe koha deri sa mbërritet në materializimin nga hiçi të objekteve, personazheve dhe ngjarjeve. Loja e bërit gjoja kërkon përdorimin e objekteve të një natyre të ndryshme, të aftësisë për t’u dhënë jetë atyre, dramatikizimi i veprimeve, aftësia për të shndërruar sende dhe identitete, të dish të luash role të ndryshme, të përdorësh tema dhe skenarë dhe jo më pak, të përdorësh regjistra të ndryshëm komunikimi, të parin ndër to gjuhën verbale. Bota e lojës simbolike, ku çdo gjë është e mundur, e lejon subjektin të ndërtojë skema mendore të vetat dhe t’i përpunojë ato sipas logjikave të veta duke verifikuar plotësinë dhe përputhshmërinë e tyre ndaj projektit rrëfimtar.

- **Loja e rregullave:** lejon të kuptohet rëndësia e madhe shoqërore dhe në fakt, shfaqen me nevojën për të qëndruar në grup si të barabartë, për të eksperimentuar me moshën e vet. Përbëjnë sustën që, me pranimin e rregullave të zgjedhura, shpesh të vendosura nga vetë lojtarët, dhe jo vetëm të përcjella nga të rriturit, e ndihmon subjektin të kuptojë dimensionin personal në zgjedhjen morale dhe të gmojë dobinë e tij. Por në propozimin e lojërave me rregulla duhet të mbajmë parasysh si caqet e limiteve të proceseve të mendimit të fëmijëve, ashtu dhe nevojën për të rritur vështirësinë e rregullave duke rritur aftësitë e tyre të të kuptuarit.

Nëse ka kuptim të flasim për dallim mes lojës dhe asaj që ka formën e lojës, ky pohim gjen një shtjellim të vetin specifik në fëmijërinë e parë që saktësohet më tej në adoleshencë kur loja shoqërohet jo vetëm nga propozime të të nxëniet të formalizuar, brenda e jashtë shkollës, por sidomos kur i edukuari nxitet për një marrëdhënie me realitetin ku

dobia, e kuptuar si përpjestim mes veprimit të kryer dhe rezultatit, bëhet një metër matjeje i rëndësishëm për zgjedhjen e sjelljeve dhe qëndrimeve që duhen mbajtur. Duke u rritur subjekti e orienton gjithnjë e më shumë veprimin e tij, qoftë edhe atë të lojës, ndaj arritjes së qëllimeve të sakta e gjithnjë e më komplekse, edhe të shtyra në kohë, të lidhura me subjekte të tjera apo që do të realizohen në kontekste të tjera. Hyn në lojë gjithnjë e më fort kuadri i planifikimit dhe i aftësisë për ta shtyrë përgjigjen dhe/ose rezultatin (të investosh tani për të përfutur më vonë). Nëse mbajmë parasysh këtë aspekt kuptojmë përse në këtë fazë të lojës, ndonëse është ende e nevojshme, duhet të gjenden hapësira dhe kohë të lira nga veprimtari të parakrijuara nga i rrituri. Kjo vëmendje duhet të jetë e pranishme sidomos në shkollë, kuadri i të nxëniet të formalizuar dhe i përcjelljes së shpejtë e të përqendruar të njohurive e që, për këtë arsye, ka nevojë për kohë, mjete dhe veprimtari të orientuara drejt kësaj. Pra edhe në këtë kontekst loja duhet të pranohet pa ia ndryshuar karakteristikat që e bëjnë të jetë një çast i çmuar për rritjen e fëmijës dhe çast në të cilin i rrituri edukator mund të kuptojë fëmijën që ka përballë edhe në shtjellimin e rezultateve të veprimit të tij edukues.

Një shembull për të gjithë. Koleksionimi është loja e klasifikimit dhe u përgjigjet rregullave të pafundme që vetë subjekti i ka dhënë vetes. Në këtë fazë fëmija më i rritur ka nevojë t'i japë vetes rregulla dhe të shohë sesi mund të arrijë t'i respektojë ato, duke mësuar kushtu që janë të nevojshme për të arritur siç duhet qëllimin e paracaktuar. Lidhur me këtë, Bettelheim thotë se “rëndësia e lojës qëndron para së gjithash në gëzimin e menjëhershëm dhe të drejtpërdrejtë që fëmija merr prej saj dhe që shtrihet duke u përkthyer në gëzim për faktin se është gjallë. (...) Loja e lejon fëmijën të zgjidhë në formë simbolike probleme të pazgjidhura të të shkuarës dhe të përballojë, simbolikisht apo drejtpërsëdrejti problemet aktuale, dhe përbën gjithashtu mjetin më të rëndësishëm në zotërim të tij për t'u përgatitur për detyrat e ardhshme”. Duke parë këtë perspektivë loja paraqet mundësi të pafundme operative që synojnë rritjen e personaliteteve krijuese dhe origjinale dhe afirmimin e veprimeve e sjelljeve që flasin për solidaritetin dhe planifikimin.

Në lojë fëmija është autentik dhe mund të përmirësojë ekulibrin e vet emotiv dhe marrëdhënor. Të qenit spontan (që nuk duhet ngatërruar me të qenit instiktiv) dhe vetëdrejtimi (që nuk duhet ngatërruar me një konceptim individualist të subjektivit) përfaqësojnë disa prej karakteristikave qendrore të lojës, të pranishme sidomos në fëmijëri, pa të cilat do të humbte pjesa më e madhe e vlerës së vetë lojës për rritjen.

## EDUKATORI PËRBALLË LOJËS

Është e nevojshme në këtë pikë të kujtojmë edhe një herë se ‘i lojës’ dhe ‘në formën e lojës’ nuk janë sinonime, nuk duan të thonë të njëjtën gjë. Ndërsa ‘i lojës’ ka të bëjë me lojën, ‘në formën e lojës’ ka të bëjë me diçka që propozohet apo që kërkohet të realizohet në formën e lojës, “sikur” të qe një lojë, duke marrë nga loja aspektet e jashtme por pa lejuar që ato të promovojnë dhe mbështesin atë punë të brendshme tek fëmija, reflektimi, ndryshimi të mendimit, krahasimi, etj., që përfaqëson aspektin e vërtetë në gjendje ta shndërron lojën në një burim të nxëni tejet të pasur. Fëmija më i vogël dhe ai më i rritur, duke luajtur, mësojnë pasi ndjekin një sjellje të parë të personit.

Lindim duke qenë në gjendje të mësojmë nga ajo që shohim, dëgjojmë, veprojmë dhe luajmë. Loja – ajo që quhet “loja e lirë” sikur të mund të ekzistonte një “lojë e lirë” – është mënyra më e menjëhershme dhe e natyrshme e të qenit që i edukuari vepron në eksplorimin e tij, në habitjen e tij, në pyetjen e vetvetes, në të provuarit dhe të njohurit dhe në sa e sa veprime të tjera që lidhen me të nxëni dhe me zhvillimin e personalitetit të vet e që mund të na sjellin ndërmend këta rreshta reflektimi.

Kjo veprimtari – që tepër shpesh lihet në kohën kur s’ka veprimtari të tjera, si zënie kohe mes një veprimtarie të strukturuar dhe një tjetre, për t’i dhënë diçka për t’u marrë fëmijës që... – zhvillohet në kontekste hapësinore dhe kohore jo të përshtatshme që fëmija të mund të luajë lojën në të gjithë mundësitë e sipërpërmendura. I mungon sidomos prania e të rriturit e pra përvoja e lojës duket tepër shpesh pa kujtesë e pra, pa histori.

Paqartësia i ka rrënjët në dikotominë që, sidomos në moshën e rritur, ngrihet mes lojës dhe përgjegjësisë, mes lojës dhe punës, duke e lidhur lojën me dimensione që nuk kanë të bëjnë aspak me të nxëni, por vetëm me argëtimin, me aratinë, pra në fund të fundit me mos-përgjegjësinë.

Në këtë kuptim, gjithë sa u përmend deri më tani mbi lojën duhet lexuar si gjuhë zhvillimi dhe pedagogjike, pa e thjeshtuar apo pa e bërë shumë të kërkuar në kuptimin e saj. Nëse sa thamë mbi funksionin e të rriturit kundrejt lojës është e vërtetë, detyra e edukatorit është vëzhgimi i lojës duke mbajtur parasysh kontekstin fizik, kontekstin marrëdhënor, situatën, gjuhën e shprehur, kohën e zbatimit të saj.

Vetëm në fazën pas vëzhgimit, që kërkon dhënien e kuptimit dhe shprehjen e një gjykimi nga ana e ekipit, do mund të bëhet puna e planifikimit apo projektimit edukues që na jep mundësi t'i bëjmë të edukuarit kërkesat e duhura në lidhje me fazën specifike të rritjes së tij.

Edukatori duhet të ketë gjithmonë një qëndrim dëgjimi dhe rivlerësimi të zgjidhjeve/propozimeve të treguara nga fëmija si më të afërta apo më të vlefshme nga pikëpamja. Duhet të bëjë një punë shpërblimi dhe konfirmimi shoqëror duke e siguruar dhe rritur afeksionin dhe besimin.

Të ndihmohet nuk do të thotë të zësh vendin e tij por t'i qëndrosh në krah, ta mbështesësh në momentet kritike dhe në këtë kuptim duket e dobishëm një vëzhgim sistematik në gjendje të kuptojë konstantet e angazhimit të tij, në mënyrë të tillë që zbulohen karakteristikat epërsuese të mënyrës së tij të njohjes dhe të nxënies (stili njohës).

Të thjeshta janë veprimet që i kërkojnë të rriturit, dëshmitar i nismës së të edukuarit:

- të ofrojë hapësirën, mjedisin (jo lodra por mundësi: një kopsht në natyrë është shumë më i pasur se edhe një sallë lojërash e përsosur që nuk lëshon aroma/erëra, nuk ka forma të çrregullta, nuk përcjell histori, nuk zotëron lëvizje...) duke përgatitur kontekstin për lojën dhe kohën që nisma të mund të veprohet dhe një vëzhgim i vëmendshëm dhe i kujdesshëm, duke mbetur një dëshmitar që nuk abuzon por ndjek me shikim, që fëmija të ndihet i sigurt dhe i garantuar si psikologjikisht ashtu dhe fizikisht në lojën e tij.
- të pasurojë mundësitë e lojës duke bërë të pranishëm elementë, objekte, fjalë a veprime dhe duke ushtruar, me shumë kujdes dhe ekuilibër, funksionin e vet natyror prej arbitri që thekson edhe një herë dhe bën që rregullat të respektohen. Por kujtojmë gjithmonë se është shumë e rëndësishme të arrijmë të krijojmë një 'traditë' në lojë: kjo u jep mundësi fëmijëve të zotërojnë hapësirën (fizike, kohore dhe konceptore) pa shumë përqendrim duke e shfrytëzuar në mënyrë më të plotë e më të përshtatshme për kohën e tyre të rritjes.
- të respektojë druajtjen e turpin duke mos u tallur apo duke mos ironizuar dhe duke e ndihmuar fëmijën të mos ketë turp të luajë duke e bërë të kuptojë që të luash është bukur edhe për të rriturin.

- të marrë pjesë vetëm nëse ftohet, gjithnjë duke ruajtur karakteristikat që e përcaktojnë atë, sidomos duke mos u përpjekur të marrë përsipër një rol drejtues në lojë duke e ndryshuar sipas kategorive të veta.

Për këtë arsye "dhuntitë" që i kërkojnë edukatorit janë përlulësi dhe gatishmëri e madhe motive që nuk duhet të ngatërrohen në asnjë mënyrë me mitet e asketizmit, të objektivitetit, të shkëputjes së plotë; nëse edukatorit i kërkojnë të marrë pjesë duhet të pranojë si një pjesëmarrës ndër pjesëmarrësit e tjerë, pa bërë komente mbi si po luhet por duke bërë të kuptohet kënaqësia e pjesëmarrjes edhe duke pranuar zgjedhjet dhe kushtet e lojës: kjo pjesëmarrje e lejon edukatorin të afirmojë vlerësimin kundrejt veprimit të fëmijës dhe favorizon kështu strukturimin e vlerësimit në vetvete. Një ndërhyrje e këtij lloji në vëzhgimin e lartpërmendur, i jep mundësi edukatorit të kuptojë se cilat janë lojërat që zgjedhin fëmijët dhe përse, duke i bërë pjesë të programimit edhe rezultatet e lojës.

Por për edukatorin është shumë e rëndësishme të kuptojë edhe se çfarë e pengon lojën.

Në përfundim, është e rëndësishme të mos harrojmë disa 'pika që kërkojnë vëmendje' që kanë rëndësi të ndryshme në varësi të moshës së të edukuarit dhe të kontekstit ku na kërkojnë të veprojmë, por që është mirë të jemi të pranishëm dhe, për sa të jetë e mundur, t'i shmangim.

- Të ulim kohën e lojës në favor të veprimtarive të menuara e të organizuara nga i rrituri;
- Të mendojmë që loja është më stimuluese nëse bëhet me lodra të mirë studiuar, edhe nga pikëpamja mësimore;
- Të mendojmë që ndryshimi i vazhdueshëm (larmia) ndihmon lojën;
- Të kufizojmë lojën në kohën e lodhjes;
- Të mendojmë kohën e lojës si kohë mos angazhimi;
- T'i kushtojmë lojës së fëmijëve pak nga koha jonë dhe vëmendja jonë;
- Vështirësia që të krijohen grupe jo njehsuara për nga moshën;
- Të kudogjendurit e televizionit apo të lojërave virtuale.

## Më jep kohë: KOHËN E LOJËS

### FËMIJA DHE TËRHEQJA E REALITETIT

Shumë studiues modernë janë të një mendjeje mbi faktin që loja përbën pikënisjen për zhvillimin konjitiv të fëmijës (Isaacs 1933, Piaget 1951, Furt e Wachs 1974, Bruner 1990, Winnicott 1991 e të tjerë).

Është provuar që zbulimi, arsytimi dhe mendimi lindin nga veprimtaria spontane e fëmijëve dhe kjo rritje mund të shprehet në veprimtari fizike dhe lëvizjeje (rrënja nga ku nisin të gjithë të nxënit e mëvonshëm), në lojën simbolike apo në interesin e drejtpërdrejtë për objekte, kafshë dhe bimë dhe në kërkimin e drejtpërdrejtë të përse e si ndodh kështu.

Fëmijët mësojnë përmes pjesëmarrjes së drejtpërdrejtë dhe aktive në situata konkrete, në të cilat, duke ndërmarrë një nismë të vetën apo duke iu qasur në mënyrë të vetëdijshme një projekti të shokëve, forcohen duke pasur mundësi ‘t’i fusin duart në brumin e jetës’.

Të nxënit ka një funksionim të vetin të përgjithshëm që nuk ka të bëjë vetëm me të nxënit shkollor, por ka të bëjë me jetën (realitetin) në aspektet e veta të shumta.

Realiteti tërheq fort dhe fëmija lind i prirur ta lexojë atë, ta kuptojë, ta dekodifikojë; fëmija lind i përgatitur të mësojë, të nxërë: nuk do të mbijetonte qoftë edhe një ditë nëse nuk do të ishte kështu.

Objektivi i edukimit është që fëmija të konsolidojë marrëdhënien e vet me realitetin dhe identitetin e vet e që të favorizohet kështu qasja e rregullt ndaj një të nxëniti të personalizuar. Personalizimi është në fakt fryt i punës së fëmijës në prani të një të rrituri që i ofron ‘ganxha’ marrëdhënore, konjitive dhe afektive tek të cilat të varë (nëse mund të themi kështu) dëshirën e tij për të njohur.

Për këtë arsye, mënyra sesi i rrituri është i pranishëm (prind apo edukator) nuk duhet të privilegjojë veprimin, por kushtet e veprimit të fëmijës. Në të vërtetë, përvoja nuk përkon me të bërit por përfshin gjithë botën e brendshme të personit: mendje e zemër, afekt e gjykim. Secili prej nesh, ka në fakt një pikë të vet hyrjeje në eksplorimin e realitetit dhe këtë nuk mund ta përcaktojë as babai e nëna: kjo vlen edhe për sa ndodh në shkollë.

Prandaj përvoja nuk përkon me të bërit: shumë më e gjerë e më e saktë është shprehja: “Nëse bëj, kuptoj”; dhe ky është kufiri i zakonshëm i fjalës përvojë dhe, sa më i vogël të jetë personi aq më shumë është themelore ekzistenca e ‘të bërit’. Por jo vetëm, përvojë nuk do të thotë vetëm të bësh e të kuptosh por është mënyra me të cilën fëmijët ‘janë’.

Të gjitha këto karakteristika të mënyrës së rritjes së qenies njerëzore mund të hasen, të vëzhgohen e të lexohen në veprimtarinë që karakterizon ndjeshëm moshën fëmijërore; loja është në fakt lëvizja spontane, e lirshme e fëmijës drejt realitetit që e rrethon.

‘Nëse hyj zbuloj’ është pozicioni i parë. Theksi vendoset mbi zbulimin e realitetit si ai është, mbi habinë.

Në të vërtetë veprimi i të çmontuarit të lodrës është emblematik sepse fëmija nuk do të nxjerrë jashtë pjesët, e as të kuptojë si funksion ‘sendi, gjëja’, por dëshiron ‘të shohë çfarë ka brenda’. Me sigurinë plot besim se kërkimi i tij do të ketë rezultat të mirë.

Është një sjellje naive, e pafajshme (*ingenuo*), shumë e thjeshtë por jo budallaqe; madje pikërisht sepse shumë e thjeshtë lëvizja, e lindur në shpirtin njerëzor, që hedh bazat e të nxëniti (*shpjegimi etimologjik në gjubën italiane*: *ingenuo*’ që qëndron brenda (in) genit (genuo), që është pjesë e ADN-së, thelbësore). Kjo sjellje bën të mundur shtjellimin e kërkuesit, pra të sinjeritetit me të cilin fëmija e merr seriozisht realitetin.

Fëmijët janë kureshtarë sepse janë ‘*ingenui*’, të përshkuar nga karakteristikat e para të të nxëniti.

Tek të bërit hyjnë me siguri në lojë të gjitha kategoritë e të nxëniti, që ne i përkufizojmë si ‘të nxësh si të jetosh’ që është shumë më e gjerë se ‘të kuptuarit’ me intelekt. Dëshirojmë në fakt që fëmijët të mësojnë të jetojnë, brenda gjithë gamës së përrhyerjeve që jeta sjell edhe për një fëmijë. Përrhyerje që janë plot surpriza, kërkuesi, dhimbje, inat, grindje, paqe...

Koncepti i ‘të nxësh si të jetosh’ është cilësisht i ndryshëm nga ‘po të bëj, kuptoj’.

Shumë herë të nxëniti e një fëmijë në këtë moshë mund të duket i thjeshtë: në fund të fundit, lidh lidhëset e një këpuce, zhvishet, lyen bukën me marmelatë; na bën pyetje për çdo gjë; habitet për një farë që rritet, zbulon hijen e tij, derdh ujën nga një enë me seriozitetin e një shkencëtari, pyet veten mbi lëvizjen e ingranazheve, shqetësohet të kujdeset për ata që janë më të vegjël, dhe ngrë ushtri në betejë duke përdorur lendet e dushkut.

Zbulon emra e folje e krijon shumë të tjerë. Është në pozicion dëgjimi dhe sistemon atë që i intereson sikur të qe një ekspert logjistike. Di se ku t'i vendosë gjërat në mendje dhe si të shkojë t'i rimarrë ato.

Kjo është një punë kaq e shpejtë dhe e bërë në mënyrë kaq të përpunuar e të hollë, saqë, më të shumtën e herës, edhe një i rritur i kujdesshëm nuk e kupton.

E di shumë mirë që realiteti nuk përbëhet vetëm nga gjëra të dukshme, por edhe nga ato të padukshme dhe se 'konkret' nuk është i barazvlefshëm me 'ajo që mund të preket'. Kështu retë janë konkrete edhe pse nuk mund t'i prek; dashuria që nëna ka për mua është konkrete, edhe pse nuk mund ta marr ndër duar; për një fëmijë është konkret toni i zërit të nënës së tij, aq sa e përdor atë për të rregulluar sjelljen e vet. Shpesh fëmija kupton nga i rrituri që ky i fundit nuk është i gatshëm të pranojë as me veten e tij.

Prandaj loja është përvoja më domethënëse e fëmijës dhe ndërsa luan fëmija hyn në marrëdhënie me realitetin dhe vetveten. Loja është të shfaqurit e mirëkuptimit dhe e përvojës që fëmija ka: në veprimin e të luajturit fëmija i zbulon vetveten vetes dhe të rriturit që e sheh atë.

## KUJDESI DHE PROCESET E TË NXËNIMIT

Ekzistojnë sigurisht disa kushte që fëmija të mund të kryejë këtë lëvizje drejt realitetit dhe vetes, dhe i pari ndër to është që dikush të kujdeset për të.

Ky akt është akti që gjeneron, që krijon; është specifik për prindërit, i gjegjet një fakti ontologjik. Të jesh "fëmija i" është një lidhje që askush s'mund ta zgjidhë asnjëherë. Të theksosh këtë gjë, që në dukje është shumë e qartë, është e rëndësishme për ne, sepse tregon se cilës dukuri njerëzore i përket kujdesi: kujdesi kërkon një ndjenjë dhe një përvojë jetësore përkatësie.

Gjuha jonë ka një shprehje tipike për të treguar personin e lënë pas dore: "fëmijë i askujt" dhe kjo është fatkeqësia më e madhe që mund të ndodhë.

T'i përkasësh dikujt do të thotë 'të banosh' në mendjen e në zemrën e dikujt, të jesh përherë në mendimet e dikujt që unë e di që më do.

Natyrë e ka përgatitur që më parë 'shtëpinë' e parë të fëmijës: kjo shtëpi e parë është mitra e nënës, që është mjedisi

më i mrekullueshëm e i plotë i mundshëm. Atje fëmija merr ushqim, ngrohtësi, mundësinë për t'u rritur, shoqëri.

Krahët e nënës e të babait janë shtëpia e dytë, ku fëmija mbërrin pas një 'shpërnguljeje' jashtëzakonisht të vështirë. Por kjo vështirësi është e nevojshme për t'u identifikuar si person: i sapolinduri nuk di se *kush është*, por *di që është*, dhe *di se i kujt është*.

Identifikimi i vetvetes është një proces i ngadaltë që ndodh përmes mundimeve, kënaqësive, ndërsjelltësive: është një ngjarje që ndodh sepse diçka po ndodh mes dy subjekteve: uni i fëmijës dhe ti-ja e të rriturit.

Dora-dorës që fëmija rritet, prindërit (dhe në fëmijërinë e parë, figura e nënës sidomos) i mësojnë (shënjojnë brenda) fëmijës si t'i përafrojë shenjat e kulturës.

Prandaj mjedisi i parë kulturor është familja: është aty që fëmija dallon zërat (shenja e një pranije), veprimet (shenja e kujdesit, e mrekullisë), përkëdheljet (shenja e afekcionit), rregullat (shenja e lirisë), procedurat dhe radhët e veprimeve (shenja e kulturës).

Ky mësim (shenjimi brenda) ndërton dalëngadalë llojin e të nxënimit që ne e quajmë 'të nxësh si të mësuar'.

Meqenëse jemi larg logjikës së stërvitjes, nuk e dimë me siguri matematikore se kur, si dhe se çfarë do të ndodhë realisht në këtë veprim ndërsjelltësie. Në të vërtetë, fëmija vë nga vetja e tij, brendëson, asimilon, sistemon në varësi të origjinalitetit të vet unikal e të papërsëritshëm. Në këtë kuptim edukimi si marrëdhënie mes dy subjektsh ka gjithmonë një element të madh rreziku, një lloj basti nga ana e të rriturit mbi si do të pranohet puna e tij edukuese nga liria e të edukuarit.

Edukimi ndjek këtë logjikë: një marrëdhënie e mbështetur në eliminimin e rrezikut do të prodhonte veç disa automa pa liri.

Në të vërtetë, nuk është fëmija ai që e censuron këtë element, por i rrituri që nuk duron të vihet në diskutim nga diçka e papritur apo nga zotërimi jo i plotë i marrëdhënies.

Sa thamë deri tani vë në pah detyrën e shkollës, sa e rëndësishme është të vendosim kushtet e kuptimit dhe caqet e të bëshmes (edhe pse jo gjithçka mund t'i lihet 'në supë' shkollës!). Por është një hap i bërë përpara të kuptosh që, në dritën e sa thamë më lart, të nxënimit në fëmijëri, ka një formë të ndryshme nga ajo që do të jetë të nxënimit në moshat e mëvonshme.

Kjo mund të konsiderohet si ndihma e parë e kopshtit.

Në personin njerëzor kujtimet më të qëndrueshme ecin paralelisht me fjalën, por fjala nuk është gjithë sa mund të jetë përvoja.

Fëmija bart me vete, në veprimet e tij, kujtesën e asaj që ka parë, dëgjuar, pëlqyer apo jo pëlqyer. Është një kujtesë që përfaqëson rrënjën nga e cila do të rritet pema e një kujtese të vetëdijshme, por që, ashtu e nëndheshme, e fshehtë, do të vazhdojë punën e vet dhe do të ndihmojë për ta forcuar pemën.

Është e pamohueshme që fëmija kërkon 'me plot gojën' që i rrituri ta shohë dhe, duke pasur parasysh rrugën që duhet të përshkojë, t'i bëjë të ditura shtysat, arsyet që të shkojë përpara, pa i përcaktuar rreptësisht hapat që do të bëjë.

Sa herë kemi pasur në mendje jo vetëm drejtimin, por edhe hollësitë, detajet e propozimit tonë! Nëse fëmija e bën është i përshtatshëm, nëse nuk e bën nuk është i përshtatshëm.

Të lehtësosh e të japësh shtysa, arsye për të vazhduar përpara do të thotë para së gjithash t'i japësh atij dhe vetes kohën që shërben për të njohur fëmijën dhe kjo bëhet patjetër përmes vëzhgimit të lojës së lirë.

Prandaj del të jetë shumë e rëndësishme vendosja e një konteksti që të jetë material, konkret (i krijuar nga hapësira dhe objektet) dhe marrëdhënor (i një të rrituri që sheh dhe mbledh duke rivlerësuar).

Konteksti mund të ndihmojë në mënyrë të vlefshme: një kontekst i mbushur me 'objekte' në kuptimin konkret të tyre dhe në kuptimin e gjerë, të ndryshëm e të ndërlikuar, në mënyrë që kushdo mund të vëzhgojë, vendosë dhe përzgjedhë 'ganxhën' tek e cila të varë interesin e vet dhe të shohë e fiksojë 'ganxhat' e përdorura nga fëmijët e tjera për t'u ndihmuar të vazhdojë përpara.

Mbështetja afektive e mësuesit duhet të ketë si përmbajtje këto zgjedhje të fëmijës përmes bashkëbisedimit me atë që ndodh, pyetjet, interesin. Fëmijët, në cilëndo pikë qoftë të nxëniet e tij, kanë nevojë që i rrituri 'të jetë'.

Pra edukatori, nuk mbështetet kryesisht në një projekt mësimor: pyetja e tij e parë është "Si t'i jap mundësi të ushtrojë aftësinë e tij për të nxënë?" Në këtë mënyrë pesha e temës "të nxëniet" zhvendoset nga fëmija tek ndërgjegjja që edukatori ka për vetveten në lidhje me këtë dukuri njerëzore: fushat e vetë-vëzhgimit janë dy:

- Cili kontekst të ofroj
- Sa reflektoj mbi veten

## LOJA SI VEPRIMTARI E RËNDËSISHME MËSIMORE

### *Atëherë, kush është edukatori?*

Është ai që e shoqëron fëmijën në rrugëtimin e tij, dhe duke bërë këtë ai shfaqet si 'vendi' ku fëmija banon.

Funksioni i tij shprehet mirë nga fjala 'përkujdeset'.

Nga pikëpamja e prindit apo e edukatorit ndërsjelltësia shprehet në kujdesin që përfshin, njëherësh aftësinë mbrojtëse dhe aftësinë për të lënë hapësirë, që fëmija të mund të bëjë lirisht hapat e tij. Kujdesi përfshin aftësinë për të mbikëqyrur dhe aftësinë për të qëndruar larg.

Në fakt, fëmija sjell në marrëdhënien me të rriturin si nevojat për afërsi ashtu dhe nevojat për eksplorim, që duhet të pranohen të dyja.

Për këtë arsye, të përkujdesesh, si për prindin ashtu dhe për edukatorin, përfshin dy aspekte themelore: burimin e afektit dhe respektimin e ligjit.

Afekti i lejon fëmijës të asimilojë vitalitet, ngrohtësi, besim, vlerësim për veten, aftësi për të pasur marrëdhënie. Ligji (kuptimi i asaj është e mirë dhe asaj që është e keqe) e vendos atë përballë caktimit duke e ndihmuar të dallojë realitetin e jashtëm, fizik dhe shoqëror, me të cilin duhet të matet dhe në të cilin ndërfitet duke dhënë ndihmën e vet konstruktive.

Kjo ndodh në marrëdhënien e përbërë nga njëmijë gjëra të përditshme, meqë ajo që edukon është e zakonshme, ditë pas dite, me një fjalë, normaliteti.

'E jashtëzakonshmeja' (një shëtitje, pushimet, një festë) përfaqësojnë një përforsim. Por nëse ky përforsim nuk mbështetet në vlerën e të përditshmes atëherë gjeneron veç pretendime dhe ankime.

Në këtë mënyrë nuk mëson, nuk nxë si të jetojë dhe do t'i shërbejë pak apo asgjë të lexojë e të shkruajë, të dijë të numërojë në anglisht e të lundrojë në Internet.

Puna jonë mbështetet në kushtet që, përmes lojës fëmijët nxënë dhe rriten, që ajo përbën një faktor shumë motivues për të nxënë dhe se ndihma dhe pjesëmarrja e të rriturve – në forma të ndryshme – janë të nevojshme që të bëhen hapa përpara në të nxënë.

Në sfond mbajmë çështjen e kohës që ka dy mundësi:

- të lëmë që fëmija të kryejë 'punën' e vet sipas kohës së tij
- të vendosim kohën tonë në shërbim të kësaj pune të tij.

Ky pozicion i të rriturit komunikon një mesazh që i drejtohet gjithë botës së brendshme të fëmijës: "Të jap kohën time, sepse ti më mua ke rëndësi".

Të kuptosh se ke rëndësi për të rriturin është kushti që fëmija të ndërtojë vetëvetësimin, dhe nga ana e vet, ky është kushti jo vetëm për zhvillimin e të nxënës, por për gjithë rritjen e personit.

Jeta përbëhet nga sende, marrëdhënie, projekte, numra, sasi, gjendje shpirtërore, preferenca, takime dhe përplasje....

Të gjitha këto aspekte rregullohen dora-dorës në dinamikën e rritjes; rëndin nuk e ndërton i rrituri, por e 'sistemon' dalëngadalë fëmija.

I rrituri vëzhgon, kupton, përgatit mjedisin, bëhet dëshmitar dhe shok, por nuk ndan, për të vënë rregull, rrafshet e ndryshme në të cilat kalon zhvillimi, sikur 'konjitivja' të kish të bënte vetëm me të ashtuquajturat 'koncepte' dhe gjithë pjesa tjetër të kish të bënte me një zhvillim afektiv jo dhe aq të saktësuar.

Në lojë fëmijët arrijnë të japin shpesh ndihmën e tyre në diskutim, të tregojnë me hollësi një veprim, ta lidhin atë me jetën e përditshme.

Kur fëmijët luajnë janë të aftë të përvetësojnë e të përshtatin përvoja të reja, ndërpusin një histori të dëgjuar apo një ngjarje të ndodhur më parë. Përdorin materiale nga më të ndryshmet: rërën, ujin, ndërtimet, gërrshërët dhe ngjitësen, veshje apo cohëra të tjera për t'u maskuar.

E gjitha kjo është shumë 'konjitive' (njohëse) dhe do të bëhet shumë e dobishme kur të mësohen kodet e leximit e të shkrimit.

Shumë fëmijë kanë nevojë të luajnë në këtë mënyrë përpara se të jenë në gjendje të flasin, të lexojnë, të shkruajnë. Fëmijët më të mëdhenj, në vitet e para të shkollës fillore, ankohen shpesh nëse u kërkohet të shkruajnë menjëherë pas një shëtitjeje apo një vizite në një vend të caktuar. Në fillim ata kanë nevojë ta përkthejnë në lojë atë që kanë parë për të përvetësuar përmbajtjet.

Nëse tek fëmija shumë i vogël mendimi është veprim, përkon me veprimin, për fëmijët e kopshtit veprimi 'tërheq pas' mendimin, duke e bërë të hedhë një hap përpara dhe mendimi mbështet veprimin në një shkëmbim të vazhdueshëm.

Puna jonë qëndron në pasjen besim në motivimin e fëmijës dhe në mbështetjen që i japim atij.

Mësuesi e orienton hulumtimin e fëmijëve, u jep materiale të reja, nxit diskutimin apo bën të lindin mundësi të reja nga një situatë ekzistuese.

Në këtë mënyrë fëmija, përmes lojës, bëhet një fjalë që i thuhet të rriturit, që e ndihmon të rriturin të kuptojë më mirë edhe vetveten dhe domethënien e profesionit të tij.

Nga sa thamë më lart duket qartë sesi përfshirja e të rriturit ndodh përmes një pozicioni aktiv dhe të pranishëm në lojë në formën e vëzhgimit, rivlerësimit dhe vleftësimit të veprimit të fëmijës.

Ky pozicion rezulton të jetë sa i rëndësishëm aq dhe i nevojshëm për zhvillimin e plotë të mundësive që qëndrojnë në vetë veprimin e fëmijës, por fare lehtë mund të ndalë këtë zhvillim të mundësive të fëmijës në kohën kur i rrituri zëvendëson nismën e vet me atë të vetë fëmijës.

Për këtë arsye është e nevojshme të vëzhgojmë (të mbajmë parasysh) lojën e fëmijëve në kopsht duke pasur si pikënisje tre pikëvështrime:

- pozicioni i të rriturit që vëzhgon lojën;
- mikpritja si kusht i të nxënës;
- loja si kohë e privilegjuar mikpritjeje mes fëmijëve;

Rrafshet leximi që lënë të hapur dëshirën 'për të prekur me dorë, për të parë nga afër' sesi loja përshkon edhe të nxënës më të mirëfilltë shkollor, pasi është i nxënës që e udhëheqin mendimin drejt formalizimit.

Shembujt që vijojnë na japin mundësi të kuptojmë sa thamë deri tani në lidhje me rolin kyç dhe të pazëvendësueshëm të lojës për zhvillimin e fëmijës.

Ata përfaqësojnë edhe dy format më të përhapura të lojës së lirë dhe, pikërisht për faktin se bëjnë pjesë në familjen e madhe të lojërave të zgjedhura lirisht dhe të luajtura nga fëmijët, krijojnë mundësinë për të kuptuar vlerat konjitive që gjenden në to.

Zgjedhja për të sjellë shembuj loje edhe nga fëmijë më të vegjël, kundrejt grupmoshës që i takon kopshtit, e ka zanafillën në faktin se jemi të vetëdijshëm se veprimtaria e lojës, ndonëse me karakteristika të vetat në çdo moshë, është një element që krijon dhe strukturon zhvillimin që nga origjina e këtij procesi të rritjes së të edukuarit.

## **TË VENDOSËSH PROCEDURA LOJA E SHTËPISË**

### **11 muaj e gjysmë...**

*L. është femija më e vogël i grupit (11 muaj), ende nuk ecën; për këtë arsye, ndërsa shokët e tij zbvendosin objektet në kuzhinë e në katror, ai qëndron i ulur në këndin e butë dhe vëzhgon.*

*Zgjedh makinën e kafes, e hap e mbyll kapakun duke qeshur, e hap dhe e mbyll përsëri me duart e vogla pastaj e kthen makinën e kafes përmbys dhe sheh se çfarë ka poshtë.*

*Tani zgjedh një rrip lëkure, e kafshon nga pak, e lëshon dhe zgjedh një copë kore, e provon dhe e mbështet pranë vetes.*

*Merr një kapëse rrobash që është e kapur pas një cope, përpiqet ta shkëpusë. E shoh, më sheh dhe buzëqesh, me kapësen në dorë tund copën si një flamurkë duke u parë gjithë kohën në pasqyrë...i buzëqesh vetes. E mbështet përtokë.*

*Tani zgjedh një orë me zile, e vëzhgon, përpara e prapa, shihet në pasqyrë me orën me zile në dorë; pastaj e mbështet përtokë.*

*Zgjedh furçën e dhëmbëve duke e marrë ndër duar, e pyes: "Çfarë është?". Më sheh, i them: "Është një furçë për të larë dhëmbët e vegjël!". L. më sheh, fërkon furçën përtokë, pastaj e vë në gojë, e shijon dhe më buzëqesh. E shoh dhe i buzëqesh. Me furçën në dorë, duke u ndihmuar pas një mobilieje, ngrihet në këmbë...është i kënaqur!!*

Përcaktojmë foljet: zgjedh, hap, mbyll, përmbys, sheh çfarë ka poshtë, kafshon lehtë, përpiqet ta shkëpusë, tund, mbështet, vëzhgon, fërkon, vë në gojë, shijon, ngrihet në këmbë.

Do të mjaftonte vetëm kjo 'radhë' foljesh për të thënë që veprimi është i qëllimshëm, synon njohjen.

Por do të ishte e tmerrshme të ndaleshim këtu sepse ende nuk kemi parë sesi ndodh njohja.

L. para së gjithash zgjedh. Njeh sepse mund të zgjedhë (një makinë kafeje, një rrip, një kore, një cohë dhe një kapëse, një orë me zile, një furçë të vogël) në një univers të vogël sendesh, objektësh që ia ofron edukatorja e tij.

Mundësia për të zgjedhur 'vë në lëvizje' sustën e të nxënit.

### **Në moshën 30 muaj...**

*Tani është radba e F. Tryeza e hekurosjes është në dispozicion të saj; vë spinën në prizë dhe nis të hekurosë; vë e heq përsëri spinën, rrotullon çelësin që përcakton dozën e sasisë së avullit. Duket se me këtë gjest kërkon të ndezë bekurin.*

*Pasi hekuros (...) me karrocën e vogël drejtobet për nga tryeza e hekurosjes, përsëri vë e heq spinën duke mbajtur karrocën me një dorë. (...)*

*Shkon me karrocë të marrë kapelën: e hap karrocën me ngadalë, duke folur me vete, nën zë. Nxjerr kukullat me ëmbëlsi dhe largohet.*

*I shpie kukullat në zonën e banjës, i vë të urinojnë në oturakët e vegjël, pastaj i rehaton në karrocë.*

*Gjithnjë me delikatesë vendos kukullat në karrocë, e mbyll; "Flenë" thotë dhe shëtit me karrocë.*

Është e qartë se në pak muaj në lojë ka hyrë një faktor i ri: interesi për procedurat.

Procedura është një rirregullim i të nxënit të përfutur deri në atë kohë dhe është njëkohësisht një 'rilançim' për ta zgjeruar atë.

Vogëlshja që 'vjen vërdallë' rreth hekurit, ka vënë shumë rregull në gjërat e saj. Kjo na kënaq, është një sukses i vetëpërciptuar.

Më pas do të vijë koha për të nderë cohën, për të palosur...

Procedura është të zbulosh atë që është përpara e pas që lidhen me kuptimin e tyre. Kuptimi, në këtë moshë, përkon me veprimin ('Dua të hekuros'), por në këtë veprim është e pranishme dëshira për të bërë siç bëhet në kulturën vetjake, siç ka parë nënën të bëjë.

Këta dy elementë, procedura dhe përkatësia ndaj kulturës, janë të pandashëm sepse i dyti përbën sustën e të parit.

### **Në moshën tre e katër vjeç...**

*Po luajnë në shtëpizë: C. (një vajzë 4 vjeç) – S. (një vajzë 3 vjeç) – V. (një vajzë 3 vjeç) – M. (një vajzë 3 vjeç) – T. (një djalë 4 vjeç).*

*C. përgjigjet në telefon dhe thotë: "po ta kaloj", i zgjat telefonin V. duke i thënë: "V. është babi jot!!"*

*V. merr telefonin dhe pëshpërit disa fjalë e pastaj buzëqesh, pastaj e mbyll.*



*M. vëzhgon skenën.*

*B. kthehet të bëjë atë që po bënte përpara telefonatës, pra të gatujë.*

*S. ndërton me lego përpara shtëpisë, C. përgjigjet përsëri në telefon dhe thotë: "Ah, në rregull. Po të kaloj S.!" Ia shpie telefonin S. që dëgjon për pak me dorezën e telefonit të mbështetur tek veshi dhe pastaj thotë "ky është i imi!!" dhe pastaj ikën.*

*V. ngre dorezën e telefonit dhe i bie numrit. Më pas kontrollon nëse telefoni punon dhe provon përsëri t'i bjerë numrit. Përsërit veprimin disa herë.*

*M. ka nisur të gatujë. Rregullon zjarrin në vatra dhe vë perimet në furrë.*

*C. vjen vërdallë me karrocën e pazarit.*

*V. ka vënë një kukull prej cope në karrocën e shërbimit të shtëpizës dhe me një lugë për të shërbyer llazanjën e ushqen duke marrë nga broka. Herë pas here e provon edhe ajo.*

*Ndërsa unë filloj një veprimtari vizatimi me fëmijët më të mëdhenj, tre shokë 4 vjeçarë, Alberto, Pietro dhe Xhovani, përgatisin mbi tapetin e ndërtimeve (të lira në atë kohë) një lojë simbolike. Kur u afrohem atyre për t'i vëzhguar loja tashmë ka nisur prej të paktën dhjetë minutash. Nga këndi i maskave kanë marrë një cohë që bëjnë sikur është një mbulesë tryeze mbi të cilën kanë vendosur shumë gota, pjata e ushqime të ndryshme të marra nga shtëpiza. Në krab Pietro sbrtrin me kujdes nja dhjetë kukulla, ndërsa Xhovani merr një lojë që përfaqëson kruskotin e një makine, me timon dhe kamio, dhe e vendos edhe atë mbi tapet. Ndërsa Alberto merr një furnelë të vogël me matës koke dhe e vë afër mbulesës së tryezës.*

*Alberto nis të gatujë dhe më pas u thotë shokëve: "e dini që është ora dy pa një çerek?". Pietro duket paksa i butuar, sheh kukullat e tij të sbrtrira në tapet dhe thotë: "bëjmë gjoja sikur është natë". Alberto përgjigjet: "po nuk është natë!..."Pietro: "po bëjmë gjoja!..."Alberto e kupton që jam afër tyre dhe që po i shoh dhe më thotë: kripë, marmelatë, oriz dhe pica është pak djegëse!" atëherë Pietro i afrohet dhe thotë: "Alberto fëmijët po flenë!". Ndërkohë Xhovani ka shkuar në shtëpizë dhe ka marrë një telefon që e ka vendosur po mbi tapet dhe thotë: "po bie telefoni!" dhe me zë imiton zilen e telefonit: "La-la-la-la...". Përgjigjet: "kush është?" pret pak dhe pasta thotë, duke iu drejtuar shokëve të tij: "S'ka njeri".*

Procedura të veçanta janë kthyer në *formate* të mirëfillta, apo në struktura dhe stile sjelljeje të kodifikuar sipas rregullave që bashkojnë më shumë se një veprim të lidhur mes tyre.

C. 'përftyron në mendje' një zë (atë të babait të V.), respekton pushimet e dëgjimit dhe di se çfarë duhet të bëjë, sipas një përdorimi të caktuar të telefonit (të kalojë telefonatën).

V. ndërvepron me përzemërsi (buzëqesh) por kthehet në formatin e tij (të gatujë)

C. vazhdon të 'ushtrohet' me telefon.

M. nis pjekjen në furrë duke rregulluar zjarrin në vatra.

V. kalon nga gatimi në ushqim.

Ndonjëherë loja është kaq befasuese sa që i rrituri 'ndalet' për ta vëzhguar atë.

*Kam zgjedhur të vëzhgoj këtë lojë sepse, ndërsa po bëja diçka tjetër, pra po u propozoja fëmijëve më të rritur t'i riktheheshin festës së Engjëjve Rojë përmes vizatimit, kuptova që mbi tapet po ndodhte diçka!*

Befason, apo vë në lëvizje interesin, ngre pragun e vëmendjes, sjell kënaqësi.

E ndër surprizat është 'e folura' e fëmijës: shprehja me të cilën edukatorja mban të bashkuar – me të drejtë – rëndësinë shprehëse të vetvetes dhe aftësinë gjuhësore.

Në lojë fëmijët e përdorin gjuhën për të shprehur arsyetime, tregojnë atë që po ndodh, marrin nga përvojat e mëparshme.

Bëjnë parashikime mbi rrjedhën e ngjarjeve, njësohen me sjelljen e të tjerëve duke shpërndarë pikëvështrimin e tyre, pasurojnë fjalorin...

E gjitha kjo, e vendosur me kujdes në çantën e shpinës, do të jetë shumë e vyer për procesin shkollor.

Puna është që këto veprime ndodhin kaq shpejt sa që ndonjëherë na shpëtojnë. Por janë.

### ***Në moshën pesë vjeç....***

*Një grup vajzash të vogla po luan në shtëpizë, Maria, Marta, Sofia e Sara.*

*Kanë nxjerrë pjatat e vogla dhe po përgatisin darkën për një festë, Sara del nga shtëpiza dhe nis të rregullojë pjesët e thyera me një sharrë të vogël, Maria ankohet për zburmën kështu që Sara i rikthehet gatimit.*

*Ngrenë tregun e vogël përpara derës për të mos i lejuar shokët e tjerë të hynë e të prishin festën, kështu thotë Kamila.*

*Sofia nis të përgatisë një sallatë frutash dhe "pret" një mollë.*

*Marta po flet në telefon për të ftuar shoqet e tjera në festë, ndërkohë Tomazo hyn në shtëpizë dhe sheh përreth pak sa i butuar për shkak të rrëmujës dhe del, sepse ndërkohë sheh Pietron dhe Xhakomon që kanë marrë veglat (sharrë dhe trapan) për të rregulluar pjesën e jashtme të shtëpizës.*

*Xhakomo thotë se do ta bëjë të bukur çdo gjë.*

*Pietro hyn në shtëpizë dhe pyet nëse ka festë aty, vajzat përgjigjen po dhe atëherë ai ofrohet të vërë tullumbacet sepse në një festë duhet të ketë patjetër tullumbace ngjyra-ngjyra.*

*Tani janë të gjithë në shtëpizë djemtë (Tomazo, Pietro dhe Xhakomo) zbukurojnë shtëpinë me tullumbace dhe letra me ngjyra, vajzat vazhdojnë të gatujnë.*

*Vajzat tani reshtin së gatuari dhe marrin veglat e zdrukthëtarit për të rregulluar shtëpizën, kush lye grilat, kush ngul gozhdët, kush përdor trapanin për të varur pikturat, kush lan dysbemenë.*

*Sofia më sheh e më thotë: "Shih sa bukur, po e përgatisim për festën e Marisë".*

*Maria afrohet e thotë: "Është festa ime, është ditëlindja ime", pastaj merr tasin dhe një lugë të vogël dhe lye dritaret, pastaj nis të gatujë për ata që po punojnë.*

*Stefani (tre vjeç) hyn në shtëpizë, sheh tryezën e shtruar dhe ulet të hajë, duke thënë: "Babi, babi", pastaj del dhe shkon të luajë me makinat e vogla duke mbajtur në dorë një kofshë pule.*

*Marta shtribet përtokë dhe bën gjoja sikur ka vdekur, Maria thotë: "Ëi bëjmë mbi bark shenjën e indianëve, pastaj do bëhet më mirë".*

*Marrin një lugë dhe e mbështesin mbi barkun e Martës që zgjohet dhe ngrihet duke buzëqeshur.*

*Pietro më afrohet duke mbajtur në dorë një kuti të vogël plastike dhe më thotë. "sbiko, gjetëm thesarin e breshkave Ninxha dhe pastaj largohet dhe kthehet të rregullojë shtëpizën.*

*Tani të gjithë dalin nga shtëpiza dhe largohen, djemtë shkojnë të luajnë me breshkat Ninxha nga ana tjetër e klasës, vajzat shkojnë të vizatojnë.*

*Vetëm Maria vazhdon të gatujë në shtëpizë, pak më vonë vjen Simoni dhe së bashku nisin të përgatisin makaronat.*

*Xhakomo dhe Pietro kthehen të rregullojnë shtëpizën dhe loja rifillon si më parë.*

Këtu ndodh diçka edhe më e përpunuar.

Formati i ndërlikuar i festës, ndërthuret me atë të rregullimit të shtëpisë ku do të organizohet festa.

Loja nis nga një grup vajzash të vogla që organizon dy nëngrupe loje: të përgatitet çfarë duhet për festën, dhe të rregullohet shtëpia.

Eduktorja, në vëzhgimet e saj vëren 'njëfarë rrëmujë' që, ndonëse në perceptim shfaqet si e tillë, përfaqëson në të vërtetë një kalim të detyruar për të vendosur rregull mes gjërave shumë të rëndësishme.

Ka festë (formati i të cilës është marrë me shumë elementë si nga djemtë dhe nga vajzat) dhe ka një shtëpi të prishur që duhet rregulluar (e tërësia e veprimeve po organizohet).

Më duket domethënëse që shtëpia që duhet rregulluar kalon pothuaj menjëherë nga vajzat te djemtë.

Mjaftoi ajo që Maria tha për zhurmën, që Sara 'të kthehej'. Të kthehej ku? Në shtëpi apo në rolin e saj prej 'vajze'?

Ndoshta edhe Pietro dhe Xhakomo, me vegla në duar, do kenë bërë zhurmë, por askush nuk u bërtiti.

Në përgjithësi identifikimi nuk është një i nxënë i thjeshtë. Me siguri trupi sjell elementë interesantë, por fëmijët kanë nevojë edhe 'të dinë' se çfarë do të thotë (si bëhet) në kulturën e tyre të jesh djalë dhe vajzë.

Duhet të kemi parasysh se fëmijët janë në kërkim të një dijeje që ka të bëjë edhe me identitetin e gjinisë.

---

## NGA STRUKTURAT NË EPIKË: LOJA E NDËRTIMIT

---

### *Një shembull i shkurtër*

*(...) Simoni ndërkohë po ndërton një tjetër pjesë të murit rrethues të mbyllur dhe thotë: "Mund të vësh këtu". I drejtobet Lorencos dhe bretkosës së tij.*

*"Po më pëlqen". E lë për pak e pastaj e merr prapë.*

*E rregullon përsëri ndërtimin dhe pastaj përgatit shtratit për bretkosën.*

*Ndërkaq Simoni vazhdon të shtojë pjesët dhe Lorenzo i shtrirë në një anë e vëzhgon.*

*Pastaj hutobet duke parë atë që po bëjnë të fëmijët e tjerë.*

*Kthebet tek Simoni që po përgatit banjën, Lorenzo merr një tribriresh që e tund fort sa para e prapa, mbështetet në një tjetër pjesë të ndërtimit dhe e rrëzon.*

*Të tjerët nisin ta rregullojnë përsëri por ai ulet dhe sheh.*

*"E di sa orë na u deshën për ta bërë ndërtimin? Të paktën gjashtë!"*

*Lorenzo thotë: "Bretkosë, tani është koha të bësh banjë" e merr bretkosën dhe e bedh në banjë.*

*Pastaj merr një cilindër dhe thotë që shërben për të dëbuar kafshët e këqija (...)*

Shumë shpesh tundohemi ta reduktojmë elementin 'konjitiv' vetëm në disa veprime të kontrollueshme si: kombinim, klasifikim, rreshtim, diskriminim ngjyrash dhe formash e madhësis, sekuencash kohore, etj.,.

Pa ndryshuar aspak mundësinë për të bërë verifikime, lipset ta konceptojmë lojën e ndërtimeve në kuptimin e gjerë si një palestër të vazhdueshme për këto koncepte, me një vlerë shtesë kundrejt ushtrimeve dhe skedave. Në lojë kjo 'dije' strukturoret sepse është e domosdoshme për të përkuar me mendimin dhe veprimin që ajo sugjeron. Nuk është pak të eksperimentosh që të nxënit shërben.

Por loja e ndërtimit na thotë edhe më shumë se kaq: fëmijët janë të gatshëm të angazhohen, të tolerojnë zhgënjimin e thyerjeve të papritura, të fillojnë nga e para dhe të ribëjnë diçka.

*"E di sa orë na u deshën për të bërë ndërtimin? Të paktën gjashtë!"*. Kjo e bërtitur nuk na flet vetëm për një aftësi fillestare për t'i dhënë kohës një sasi, por edhe mundimin, lodhjen, durimin, dëshirën për ta parë punën të përfunduar më së miri.

Çfarë ndërton realisht një fëmijë në lojën e ndërtimit? Do të ishte pak të thoshim që ndërton vetëm koncepte.

## STRUKTURAT NË LOJËN E NDËRTIMIT

*Vëzhgova dy fëmijë gjatë lojës; Juri dhe Emanueli (4 vjeç).*

*Dy fëmijët janë të ulur në një tryezë dhe kanë ndër*

*dua disa makina të vogla dhe disa avionë në miniaturë, si pistë përdorin një lojë prej druri, edhe ajo e mbështetur mbi tryezë.*

*E. "Unë po shkoj me tren!"*

*Y. "Unë po ndërroj rrotat e makinës"*

*Pasi thonë këtë përshkujnë së bashku një copëz të pistës, pastaj Juri ngrihet dhe ulet në tapet për të ndryshuar lojë, ndërkohë që Emanueli merr avionët dhe i bën të fluturojnë. Juri ndërsa sheh këtë kthebet të luajë edhe ai, i interesuar deri në pikën që përpiqet t'i marrë shokut avionin që ka në duar, por ai e kundërshton dhe në fund vendosin të bëjnë të dy të njëjtën lojë.*

*E. "Ku po shkojmë?"*

*Y. "Në Paris! Parkova në parking...Arritëm!"*

*E. "Epo atëherë marrim makinën?"*

*Juri atëherë merr përsëri në duar avionin dhe e bën të fluturojë, pastaj kthebet dhe përpiqet përsëri të shtjerë në duar atë të Emanuelin, por në dallim nga hera e parë e kërkon me mirësjellje.*

*Y. "Tani e këmbëjmë? Unë të jap këtë, ti më jep atë..."*

*E. "Jo!". Përgjigjet prerazi ai.*

*Y. "Tani arritëm në Paris". Thotë Juri i nënshtuar ndërkohë që vazhdon të bëjë të fluturojë avionin e tij.*

*E... "Atëherë arritëm apo jo!"*

*Y... "Po, më në fund arritëm por dubet të parkojmë në pistë", thotë Juri, ndërsa përpiqet fshehtëazi, edhe një herë, t'i marrë avionin Emanuelit pa ia dalë. Më pas vjen Tereza që duket sikur do të afrohet, por ai, me veprime të qarta, të vendosura, i thotë të largohet që të mos e shqetësojë në parkimin e avionit.*

*Pastaj Juri sheh brumin me kripë dhe më kërkon mua që të mund të luajë me të. I them që në fillim dubet ta lëmë në rregull lojën e përdorur. Menjëherë, edhe Emanueli, pa i thënë unë asgjë, i vë në vend avionët sepse do të bashkohen me Jurin për lojën e re.*

Të jesh i madh: ja një prej dëshirave të mëdha që fëmijët shprehin në lojë. Në këtë rast hyjnë në lojë mjetet e transportit, sepse 'objektet' e privileguara janë të rriturit.

Manovra, pista, destinacione, mbërritje, këmbim i mjeteve...

Vetëm procedura? Duket se s'është aspak kështu.

Në fakt, edukatorja, në reflektimet e veta shënon:

*“Vura re lojën e këtyre dy fëmijëve me mosbë mesatare sepse vitin e kaluar luanin gjithmonë në mënyrë të rrëmujshme e të çrregullt duke vazhduar të nxirrnin lojërat duke i bërë parg dbe duke kaluar nga një kënd të klasës në tjetrin.*

*Ndërsa këtë viti i pashë më të qetë dhe të aftë të dialogonin, janë në gjendje të luajnë lojëra me kuptime logjike pa i përzier gjërat. Në vëzhgimin tim isha e interesuar të kuptoja cila ishte dinamika e lojës që lindte brenda tyre”.*

## NGA STRUKTURAT TEK EPIKA

*Është dita e tretë e shkollës dhe pas dreke dolëm në kopsht ku ishin dy kuti të mëdha që në mëngjes i kishim përdorur për të bërë me fëmijët lojërat e skuadrës të drejtuar nga ne mësueset.*

*Lorenzo N. e Lorenzo S., shumë të shpejtë morën një prej kutive ndërkohë që mbi tjetrën u vërsul një grup i vogël vajzash.*

*Xhulia, që është 5 vjeç, e mori situatën në dorë dhe u propozoi shoqeve të jshëbin diçka në kuti: boqi llastikun me të cilin lidhte flokët dhe e hodhi brenda.*

*Të gjitha së bashku e mbyllën kutinë dhe nisën ta hedhin sa andej këndeve duke qeshur e duke thirrur për disa sekonda deri sa Xh. duke ulëritur më shumë se të tjerat arriti të vinte qetësinë.*

*U kërkoi të mos thoshin asnjë fjalë që të mund të dëgjohej zburma e llastikut.*

*Shoqet e ndoqën kërkesën e saj, por në rrëmujën e kopshtit zburma e llastikut nuk dëgjohej.*

*Ja që A. thotë se për të dëgjuar zburmën dubet të vihej në kuti diçka e madhe...çanta e L. (që është e madhe po prej lecke).*

*Futën çantën, e përplasën kutinë dhe përsëri Xh. e ndali lojën....çanta është shumë “e butë” dhe nuk bën zburmë.*

*“Duke e tërbequr” pas kutinë dhe...shoqet tha se dubet të kërkonin diçka të madhe e të rëndë.*

*U ndal përpara një karrigeje plastike dhe gjithë buzëqeshje tha: “Jepini, vëmë këtë”. Përsëritet skena*

*e përplasjes...dhe këtë herë të qeshura të forta e përqa-fime...hajde zburmë hajde!!!*

*Por Xh. guxon përsëri...tani do të hyjë ajo brenda. Të gjitha ngritën dorën po Xhulia C., më e vogla e grupit, pa prituri pëlqimin e të tjerave u fut në kuti.*

*Askush nuk tha gjë, e mbyllën brenda, nuk arrinin më ta përplasnin kutinë por argëtobeshin ta mbanin të mbyllur fort, edhe kur Xhulia nisi të bërtiste se donte të dilte....sa më shumë bërtiste aq më shumë ato përpiqeshin ta pengonin të dilte. Xhulia nisi të qajë dhe kështu e liruan. Ndërhyri Xhema të cilës Xhulia, e skuqur dhe e zemëruar, i tha që shoqet e saj donin ta mbysnin.*

*Loja u ndërpre, grupi u shpërnda dhe vetëm Ariana qëndroi te kutia.*

*Ndërkohë Lorenzo N. dhe Lorenzo S. kishin filluar të luanin....kutia e tyre ishte bërë anija e piratëve. Ishin brenda, në këmbë dhe në turrin e lojës kutia ishte grisur.*

*Dy fëmijët u ndalën duke parë menjëherë në drejtimin tonë dhe duke prituri me sa duket reagimin tonë, por asnjëra prej nesh nuk ndërhyri.*

*Dy fëmijët nisën të qeshnin dhe të grisnin kutinë, por Lorenzo S. sugjeroi të ndiqeshin “këndet e cepave, kështu e bëjmë të sheshtë”.*

*Tani mund të uleshin dhe, me radhë, edhe të shtriheshin, kur të vinte nata.*

*Elia dhe Simoni i kërkuan të luante por Lorenzo i tha se në fillim dubet të zgjerohin anijen. Elia kish provuar t'i vidhte kutinë Arianës por ajo nuk e kish lënë. Atëherë Lorenzo N. i ishte afruar dhe i kish thënë se shoqet e saj po bënin një lojë shumë të bukur, e të shkonte me ta.*

*Ariana ishte me siguri e lodhur me kutinë, sepse zakonisht nuk bindej kaq lehtë, dhe e lëshoi.*

*Tani që fëmijët e dinin se kishin lejen tonë në beshtje për ta grisur kutinë u përpoqën ta zgjerohin anijen.*

*Pikë së pari grisën kutinë përgjatë cepave siç kishin bërë më parë, pastaj Lorenzo S. tha se dubet të bënte majën e anijes dhe se shërbenin dy trekëndësha që dubet të ngjiteshin. Zgjedhën së bashku një krab të kutisë, e shkëputën dhe grisën gjatë diagonales.*

*Dy trekëndëshat e fituar i bashkuan për të bërë majën.*

*Tani donin shpatën...shkëputën shiritat e kartonit. Por Elias shpata i doli pak e shtrembër, kështu që e grisni më dysh shiritin e kartonit dhe duke mbajtur atë më të bukurën, e bëri thikë.*

*Lorenzo S. donte edhe timonin...ishite pjesa më e vështirë sepse nuk arrinte të griste kartonin duke i dhënë formën e rrethit...u deshën disa përpjekje për të kuptuar se nuk duhet ta tërhiqte me shumë forcë dhe se duhet të vepronte me copa të vogla, por ia doli.*

Vëzhgimet e lojës së fëmijëve arrijnë ndonjëherë dimensionin tërheqës të legjendave heroike.

Nga ana e vajzave loja fillon me një formë 'prej mësuesi' (kërkimi i peshës në lidhje me zhurmën dhe anasjelltas). Krijohet një situatë 'eksperimenti' që sigurisht vajzat e kanë parë, në të tjera momente e në të tjera kontekste, të importohet nga mësueset e tyre.

Gjëja ngjall interes për pak, por që të bëhet vërtet tërheqëse, duhet të futet objekti 'absurd': në fillim karrigia e pastaj, deri dhe më e vogla e shoqeve të tyre.

Kështu argëtimi është maksimal (edhe pse jo për të gjithë, kuptohet qartë!).

Fëmijët i qëndrojnë strukturës, zgjedhin të dhënat, janë të interesuar për proceset shkak-efekt, por...mbeten sidoqoftë fëmijë!

Pjesa e dytë e lojës, ajo e djemve, bën të shfaqet një anije pirate. Legjendare dhe heroike, jo aq për sa ndodh, por sepse 'flet' për beteja, për net nën yjet e shpatave, të drejta e të shtrembra, për timonë që duhen kontrolluar...

Kënde e cepa, sipërfaqe të sheshta e vëllime sigurisht hyjnë, por vendosja e tyre është në një kontekst dhe në një qëllim.

Gjëja tërheqëse është se fëmijët arrijnë t'i jetojnë këto unitete.

Duke reflektuar, edukatorja hedh temën e sfidës së madhe, të cilës i duhet dhënë hapësirë:

- vetëdija. Asgjë nuk vjen vetë. I duhet dhënë kohë reflektimit. Në një profesion ku ka kryesisht veprime, koha për të reflektuar, për të menduar, për t'iu rikthyer gjërave, është koha në të cilën ne kënaqemi 'të shohim' fëmijët, por arrijmë edhe të shohim 'veten tonë' në lidhje me fëmijët.

Subjektet janë dy...Hipoteza jonë është e rëndësishme, por duhet lënë që ajo të marrë një formë, që në të njësohemi, që të flasim, që të dëgjojmë...

- konceptimi i përshtatshëm didaktik.

*"Pyeta veten nëse pasi të isha brenda "rutinës" së veprimtarive të ndryshme (ajo ishte vetëm dita e tretë e shkollës) ai shikim që u kisha hedhur atyre do të gjejë vend për t'u kthyer në sipërfaqe siç ndodhi këtë herë".*

Pyetja është shumë e rëndësishme. Përgjigjja varet nga mësuesi, edukatori.

Duhet ta heqim lojën nga klasifikimi i thatë i asaj që 'nuk është mësimore'. Nga pozicioni tjetër i çlodhjes pasi janë kryer detyrat më të rëndësishme. Nga një vendosje në kohën kur s'ka gjë tjetër për të bërë.

Fëmijët e kuptuan që mësuesit e tyre i shihnin dhe nuk i pengonin.

Kjo duhet të ketë përcjellë një mesazh të fuqishëm: shoh atë që po bën, më intereson në këtë pikë që të ta lë ty në dorë nismën me kutitë. Merre. Është e jotja.

Sa ndryshe të lejosh të luajnë kur janë të angazhuar me diçka tjetër, në hyrje, për shembull, apo 'pas' veprimtarive. Është si të thuash: "Luaj po deshe, po mua nuk më intereson".

Ky është hapi i vërtetë 'heroik' i të rriturve.

## LOJA NË MOSHËN E SHKOLLËS FILLORE

*“Loja, si e tillë, shkon përtej caqeve të veprimtarisë së thjeshtë biologjike: është një funksion që përmban një kuptim. Në lojë merr pjesë diçka që shkon përtej instinktit të menjëhershëm për të ruajtur jetën, dhe që i jep një kuptim veprimit të të luajturit...” (Huizinga, Homo ludens).*

Loja është një akt krijues i vetvetes, që përmes përdorimit të objekteve dhe situatave të thjeshta ndihmon dhe nxit rritjen dhe fantazinë. Kur luan, fëmija merr pjesë vetë përmes gjithë vetvetes. *“Të vëzhgosh lojën e fëmijës do të thotë të kuptosh përmes saj se çfarë po bën fëmija, ndaj cilës gjë po tregon vëmendje, cili është qëllimi i tij në lojë, cilat janë ndjenjat që po vihen në lëvizje në marrëdhëniet mes këtij fëmije dhe edukatores dhe mes këtij fëmije dhe fëmijëve të tjerë. Pra në fund ë fundit, që të mund të vëzhgosh lojën e cilitdo fëmije, mendërisht duhet të ndjekësh lojën e tij, të dish ta tregosh” (M.Nosiglia).*

Në lojë fëmijët bëjnë provat për “kur do të jenë të mëdhenj”. Sipas Callois loja është një ushtrim apo një stërvitje që e përgatit subjektin për funksionet e jetës si i rritur. Në lojë zhvillohet kryesisht një edukim ndaj vlerave të përnjimentda të kulturës së cilës i përket. Loja shfaqet si edukim, sepse ajo zhvillon cilësi, veti e jo funksione.

Në moshën shkollëre loja e imagjinatës apo e përfytyrimit (tipike në periudhën e mëparshme), shkon shumë më larg se mosha “limit” e 6/7 vjeçëve.

Në rrjedhën e viteve ndodh një ndryshim i lojës fëmijërore që, nga një sjellje e shprehur në fjalë dhe veprime, bëhet realitet virtual duke u përkthyer nën formën e një monologu të brendshëm, të fantazive dhe ëndrrave me sy hapur. Lojërat bëhet “shoqërore”, pra karakterizohen nga rregulla. Zhvillohen lojëra kuptim-ide, perceptuese, motore si “loja me zare”, simbolike si “kuman-kuman”, ku kryesojnë mirëkuptimi dhe respektimi i rregullave.

Të respektuarit e një rregulli merr rëndësi pasi kupton se kjo është shprehje e një të vepruari shoqëror ku të gjithë janë në një rrafsh të barabartë, kështu që mund të dalin në pah aftësitë e ndryshme individuale. Por të respektosh një rregull do të thotë edhe të mësosh të respektosh tjetrin

dhe të vihesh në vend të tij. Me kalimin e moshës këtyre njohurive u shtohen edhe aftësi të llojit hipotetik deduktues. Këtu loja zhvillohet përmes aftësisë për të imagjinuar lehtë situata hipotetike që të arrish të nxjerrësh pasojat e tyre. Gjithashtu, këta elementë janë tregues të saktë referimesh mësimore, metodologjike, teknike dhe taktike, siç edhe do e tregojmë në vijim:

- **Në lojën e lirë** duhet të bëhet i qartë motoriciteti apo lëvizja spontane e fëmijëve. Kjo do të krijojë mundësinë e eksperimentimit të gjithë lëvizjes së natyrshme dhe të zgjerimit të repertorit të skenave motore, të zhvillimit të aftësive shqisore perceptuese si parakushte themelore për nivelet e ndryshme të koordinimit për të nisur kështu ndërtimin e aftësive të parë motore (apo të lëvizjes). Metodatat mësimore induktive rezultojnë të jenë më të këshilluarat në këtë kuptim, me një mbikëqyrje të vëmendshme nga ana e mësuesit.
- **Në lojën simbolike**, favorizohet kalimi nga spontaniteti në një organizim më kompleks përmes përdorimit të materialeve të ndryshme, të nevojshme për “të ri-ndërtuar” apo përcaktuar situata specifike. Për shembull, do të mjaftonte të ndërronim këtu llojin e topit për të provuar e zbuluar mënyra të reja të luajturi dhe mënyra të reja të shfrytëzimit të aftësive e zotësive tona, si në funksion të një loje të caktuar skuadre, ashtu dhe duke simbolizuar mënyra të tjera, duke iu referuar hapësirave, roleve, rregullave, situatave tipike të tyre;
- **Në lojërat e imitimit** përcaktohet përshtatja e fëmijëve ndaj realitetit të modeleve në lidhje me lojën e zgjedhur më parë apo të përcaktuar. Këto lojëra janë të përshtatshme për të realizuar të nxënëit e aftësive përmes përsëritjes në situata të ndryshuara, të lëvizjeve karakteristike sidomos në rrafshin e koordinimit. Kjo do të thotë që fëmijët në lojën motore priren të dalin nga imitimi i thjeshtë duke vepruar në rrafshin e shpikjes, të përpunimit personal të asaj që është mësuar, nxënë, duke u bërë të aftë të sjellin realizime të vetat dhe origjinale;
- **Në lojërat me rregulla** ka brendësim të rregullave të lojës dhe të sjelljeve të garës dhe kjo jo vetëm në lidhje me lojën sportive por edhe me lojërat e tjera të skuadrës. Do të jetë gjithashtu e udhës ta bëjmë më të lehtë zbulimin e varianteve të rregullave për të verifikuar se sa të besueshme e funksionale

janë vetë lojërat. Kjo do të na japë mundësi të përballojmë hipoteza tekniko-taktike të ndryshme nga ato të parashikuara e kodifikuara, me rezultatin që do ato do të pranohen dhe njihen si të tyret, sepse tashmë janë rregulla të provuara, pra tashmë janë të bashkëndara. Nismimi ndaj lojërave të skuadrës përmes rregullave rezultojnë të jetë shumë domethënëse kundrejt funksioneve shoqërore dhe bën të mundur identifikimin e dinamikave të grupeve, prirjeve, hipotezave, epërësive dhe përshtatshmërive ndaj dallimit të ardhshëm të roleve;

- **Në lojërat me lëvizje** janë parashikuar ngarkesa të përshtatshme jo vetëm në rrafshin e karakteristikave shumëpalëshe, por edhe në rrafshin e përftimeve teknike dhe të strategjive të para por të nevojshme të lojës.

Loja në vetvete nuk është pra vetëm prerogativë e kopshtit, por i kërkohet edhe shkollës fillore. Në fakt edhe në grupmoshën 6-12 vjeç loja përfaqëson për fëmijën një mënyrë të nevojshme për të mbështetur rritjen e tij me dinamika që shfaqen si zhvillim i asaj që ndodh gjatë viteve të fëmijërisë. Ajo ndihmon kështu në mënyrë shumë domethënëse për përgatitjen e kalimit vendimtar që do të ndodhë me krizën e pubertetit. Pra përmes lojës është e mundur të shohim realizimin e të nxënësve spontan dhe të të nxënësve të orientuar dhe udhëhequr sistematikisht nga mësuesi: ajo çka mbetet mes të nxënësve spontan dhe atij të udhëhequr është zona e zhvillimit potencial (Vigotsky) ku i nxënësve konsolidohet. Janë tre drejtimet kryesore ku mbështetet ky proces:

- në të parin, i lidhur ngushtë me trupësinë, krahas objektivave aftësues, merr gjithnjë e më shumë hapësirë nevoja 'për të matur vetveten' (të kuptosh cakun potencial të rritjes), duke përcaktuar kështu hapësirën e autonomisë personale. Këtij drejtimi i referohen kryesisht lojërat motore;
- në të dytin dimensionin marrëdhënor tashmë i konsoliduar i lë gjithnjë e më shumë hapësirë një pyetje të qartë mbi dimensionin e të qenit shoqëror, pra mbi vlerën e përdorimit të rregullave që kanë të bëjnë me të. I referohen këtij drejtimi kryesisht lojërat në grup;
- në drejtimin e tretë, që e ka lidhur gjithmonë fëmijën me të dhënat e realitetit të hasura duke nxitur eksplorimin dhe njohjen e kuptimit, nis të matet me nevojën për të vendosur një rend, një rregull që nga

pikëpamja e intelektit është më i ndërlikuar se njohuritë e përfutuara (e që nga shkolla nisnin të propozohen në mënyrë sistematike) duke e shtyrë fëmijën të identifikojë rregulla edhe si mjete për të vënë rregull ndër vetë njohuritë. I referohen kryesisht këtij drejtimi lojërat me letra dhe të koleksionit.

Një reflektim i dytë ka të bëjë me kohën dhe mënyrat me të cilat mund të pranohet loja. Duke hyrë në shkollën fillore fëmija nis të matet me një mjedis të udhëhequr nga objektiva formalë, pra nga rregulla. Është e rëndësishme që kjo të mos shfaqet vetëm si kundërvënje ndaj stilit që është i pranishëm në veprimtarinë e lojës, por që të mbeten hapësira konkrete ku nxënësit të mund të lëvizin sipas dinamikave tipike të vetë lojës. Edhe në këtë rast mund të përcaktohen tri hapësira të mundshme.

- veprimtari mësimorë të organizuara. Ndër to, një vend shumë të rëndësishëm zënë veprimtaritë motore;
- hapësira çlodhëse. Janë të rëndësishme edhe si ndihmë për të qëndruar në nivelin e veprimtarive mësimorë të zakonshme;
- veprimtari që bëjnë të mundur ushtrimin e një përgjegjësie personale nga ana e nxënësve. Kjo zgjedhje përfaqëson një prej mundësive me të cilën mund të realizohet sa parashikuar nga Dispozita e Ministrisë 38/2007 (në veçanti në Kreu VII).

## LOJA NË EDUKIMIN MOTOR

Edukimi motor e pra ai i trupësisë dhe i shfaqjeve dinamike të saj kanë një rol të rëndësishëm në formimin e një personaliteti harmonik dhe të përgjithshëm. Ky element bëhet tipik në shkollën fillore, aq i rëndësishëm saqë rezultojnë si lëndë mësimore.

Trupësia jo vetëm që mbështetet në shprehjen e lirë të saj por edhe udhëhiqet dhe mbështetet në pikëvështrimin mësimor.

Përpiqemi të vëmë në jetë vlerën dhe kuptimin por edhe ekspresivitetin më të plotë e më të lirë të saj, pasi gjithë sa fëmija bën, vepron kalon përmes trupit të tij, kështu që fëmija, duke mos i qenë në ndarë në pjesë, që të mund të identifikohet ka nevojë të shohë të realizuar personalitetin dhe identitetin e vet me dhe përmes trupësisë së vet.

Në shkollën fillore interesi ndaj vlerës e rëndësishë së trupësisë është më i pjekur. Vetë fëmija është më i vetëdijshëm për rëndësinë e kësaj vlere. Trupi nuk duhet lënë pas dore por, në të kundërt, duhet përkujdesur dhe mbështetur; prandaj “shihet” dhe bëhet që të veprojë nga mësuesi edhe me qëllimin e një vlerësimi, pikërisht për t’i kthyer kuptimin e tij më të lartë e më të rëndësishëm, para së gjithash para syve të nxënësit.

Edukimi motor vepron mbi cilësitë trupore dhe motore me qëllimin që të nxisë me zhvillimin psikomotor si aspekt themelor i zhvillimit fiziologjik të fëmijës, të ndihmojë zhvillimin e inteligjencës praktike, të ndihë përfitim e zotërimit të emocioneve dhe formimin e karakterit, të lehtësojë vetëafirmimin dhe marrëdhënien me të tjerët.

Edukimi motor, ndërkohë që pasuron dhe përpunon sjelljen në lëvizje, vepron njëkohësisht mbi gjithë personalitetin, duke pasur si synim njohjen e trupit dhe të sjelljes, për një përfshirje më të mirë në mjedisin dhe në kontekstin shoqëror.

Për këtë arsye, një punë e mirë për edukimin motor i hap udhë personalitetit të tërë, duke i bërë të dukshme dhe të vetëdijshme të gjitha aspektet e jetës psikike dhe fiziologjike, duke pasuruar përvojat e saj të ndjeshme që ushtrojnë ndikim pozitiv mbi veprimtarinë e pasqyruar, duke analizuar dhe thelluar më tej vetëdijen që fëmija ka për veten si unitet, njësi më vete. Në shkollën fillore ai kalon përmes lojës, që përqendrohet në nevojat e fëmijëve për të shfaqur, plotësisht e lirisht, trupësinë e tyre dhe për t’i përdorur si mbështetje reale për të përmirësuar mënyrat e të nxënës të ndryshëm.

Loja, në të gjitha format e saj, ka rëndësinë e vet edukuese dhe i besohet lojës roli për të ndërmjetësuar dhe realizuar proceset e maturimit. Loja mëson edhe mënyrën (modus) e bashkëpunimit social, sidomos kur rrethanat që shfaqen në të ndryshojnë vazhdimisht. Nëse u propozojmë vazhdimisht fëmijëve situata të reja loje, atëherë kjo do i ndihmojë ata të bashkohen që të mund të kryejnë deri në fund një veprim të përbashkët.

Pra loja nuk duhet të shihet si qëllim në vetvete, as si një rrethanë e dorës së dytë që duhet të kryhet në një kohë të kufizuar, por si një mjet shprehës i trupësisë së fëmijës, pra plotësisht i integruar në veprimtarinë motore të propozuar.

Mundësia që i jepet një fëmije për të përfunduar me sukses një lojë, pra mundësia për të arritur qëllimin për të cilin “ish vënë në lëvizje”, kthehet në mundësi për zhvillimin e vetë-

lerësimin të tij dhe të besimit tek të tjerët dhe kjo e përgatit fëmijën që të këmbëngulë në përpjekjet e tij për të zgjidhur situatat-problem.

Kjo përfaqëson një shtysë (input) motivues të rëndësishëm, mbi të cilin mësuesi mund të punojë.

Ai duhet të ndjekë një ecuri racionale dhe të përcaktuar që më parë, do të nisë nga situata të thjeshta për të mbërritur në situata më të ndërlikuara, nga përfshirja e individit, pra të një fëmije, në përfshirjen e grupit.

Është shumë e rëndësishme të propozojmë lojëra që bëjnë të mundur një shkëmbim të vazhdueshëm të roleve, pa epërsinë e vazhdueshme të “më të zotëve e më të fortëve”, ata shumë do duhet të ndihmojnë fëmijët që janë më pak të aftë për t’u forcuar dhe për të rritur aftësitë e zotësitë e tyre.

Është me siguri e rëndësishme të këmbëngulim mbi nevojën për të shmangur situata të përjashtimit nga loja, çdo fëmijë do mund të marrë pjesë në lojë sipas aftësive natyrore të tij dhe sipas interesave, që rast pas rasti, do ngjallin pasion tek ai.

Fillimisht rregullat duhet të jenë të thjeshta dhe nuk duhet të ndërpresin shumë ecurinë e lojës. Edhe lojërat e mëdha sportive, kur propozohen, duhet të jenë të përshtatshme ndaj aftësive psikofizike të subjekteve: për këtë arsye, do të jetë mësuesi ai që do kujdeset t’i shpjegojë ato dhe t’i sjellë sa më shumë të jetë e mundur pranë veçantive të fëmijëve, pa pretenduar saktësi teknike të gjesteve dhe duke e kufizuar dhe kontrolluar me kujdes ngarkesën konkurruese që do shfaqet çdo herë që do të përballen me njëri-tjetrin. Në këtë mënyrë edhe agonizmi, pra shpirti i garës mund të kanalizohet mirë në një praktikë të mirë edukuese.

Çdo veprimtari loje shprehet përmes përfshirjes dhe ndërveprimit të funksioneve motore, motive, konjitive dhe shoqërore në formë komplekse dhe shpesh unike dhe të papërsëritshme, si në rrafshin e pjesëmarrjes individuale ashtu në atë kolektive. Lojërat karakterizohen në veçanti:

- kundrejt funksioneve organike për shpenzim...energjis: për shembull, lojëra shumë apo pak aktive, lojëra të shënjura nga intensitet dhe kohëzgjatje, etj.,;
- kundrejt funksioneve motore për karakteristika të ndryshme: për shembull, lojëra të aktivizimit të skemave motore dhe posturale (pra të qëndrimit), lojëra të kombinimit të skemave, lojëra të koordinimit



të përpunuar apo jo, lojëra të koordinimit dinamik, lojëra të zotërimit të trupit; lojëra të zotërimit të objekteve, etj.,;

- kundrejt funksioneve konjitive, për aspektete që kërkojnë: për shembull, lojëra perceptuese-motore, lojëra zbulimi dhe eksplorimi, lojëra të zgjidhjes së problemeve, lojëra të të kuptuarit të rregullave, të strategjisë, të territorit dhe të pikëve të mbledhura, etj.,;
- kundrejt funksioneve emotivo-afektive, për aspektet që kërkojnë: për shembull, lojëra guximi, lojëra vendimi, lojëra eliminimi, lojëra simulimi, lojëra me kundërshtarë, etj.,;
- kundrejt funksioneve shoqërore, për aspekte që kërkojnë: për shembull, lojëra individuale dhe grupi, lojëra me ose pa role, lojëra në grup dhe në skuadër, lojëra me bashkëpunim, lojëra me arbitër, etj.,.

Loja motore, pra lojërat sportive duhet të përmbajnë e të rivlerësojnë vazhdimisht e në mënyrë koherente lojën e lirë, atë simbolike, atë imituese, lojën me rregulla, atë me lëvizje. Do ishte shumë domethënëse nëse të gjithë këta elementë do ishin të pranishëm në një lloj ndërveprimi të vazhdueshëm, ndonëse të ndryshëm në varësi të grupmoshave të ndryshme dhe të fazave të veçanta mësimore.

Përmes lojës motore fëmijët zhvillojnë të nxënëit në bazë të provave dhe gabimeve, të nxënëit deduktues dhe induktues, përmes imitimit dhe të kuptuarit; zgjerohet gjithnjë e më shumë aftësia për të bashkëpunuar e për të qenë solidar: jemi bashkë për të arritur një qëllim, një objektiv e një synim, por ndihmojnë njëri-tjetrin në momente vështirësie, mbështesim njëri-tjetrin. Ky dimension thellon gjithashtu e gjithnjë e më shumë zhvillimin e perceptimit për veten, pra vetëvlerësimin: fëmija nis të njohë vetën në tërësinë e tij.

Në këtë mënyrë një fëmijë vihet në provë, matet, ka përballë vetes shokët e tjerë për t'i imituar, për t'u barazuar apo për t'ua kaluar në lojë, zhvillohet shpirti i garës për të kapërcyer gjithnjë e më shumë veten e pra për të kapërcyer të tjerët, për të matur limitet e veta, aftësitë dhe zotësitë e veta, forcën dhe qëndrueshmërinë e vet.

Fëmija e percepton veten gjithnjë e më të njësuar dhe kupton që sa më shumë të përdorë nga vetja, aq më shumë arin të hyjë në marrëdhënie me gjithë sa e rrethon, ndien se mund të lërë një "shenjë" të vetes në "botë".

Lojërat me lëvizje mund të kombinohen edhe me muzikën. Në fakt muzika, në aspektin e trefishtë të vet të ritmit, melodisë, harmonisë, çliron shumë aspekte të personalitetit: efektiviteti dhe emotiviteti (melodia), lëvizja, gjesti dhe animacioni (ritmi), mendimi dhe qëndrimi i dëgjimit kritik dhe të arsyetuar. Aspekti ritmik i muzikës nxit lëvizjen dhe e shtyn dëgjuesin të përdorë sipas një rendi të caktuar tingullin, të mësohet me rendin motor, me vetërregullimin dhe me vetëmenaxhimin e rregullt të lëvizjes, me saktësinë e gjestit, me ekuilibrin dhe shtyn drejt kombinimit tingull-ritëm-lëvizje.

*Disa shembuj lojërash motore (lojëra koordinimi, aftësi kapjeje, kompeticion a garë, deduksion, bashkëpunim, njohje, etj.,)*

- **Gjuetia:** Dy fëmijë (gjuetarët) kanë secili nga një top; të gjithë të tjerët përfaqësojnë kafshët që po pushojnë në guvat e tyre, pra të kruspulloshur përtokë sikur po flenë. Sapo thuhet "gjuetia është e hapur", kafshët turren të fshihen ndërsa gjuetarët i ndjekin pas dhe përpiqen t'i godasin, duke hedhur topin mbi ta. Kush goditet bie rob dhe shpillet në kafaz (një vend i përgatitur më parë). Loja vazhdon deri sa të mbeten dy kafshë të pagoditura. Ata do të jenë gjuetarët kur të rifillojë loja.
- **Topa bore:** fëmijë të ndarë në dy skuadra që do të përballen në gjysmë të fushës. Një rrjet volejboli apo thjesht një litar i lartë dy metra dhe çdo fëmijë i jepet një top. Sapo të nisë loja hidhen në të gjitha mënyrat e mundshme e vazhdimisht në fushë përballë topave që vijnë nga fusha. Sapo të jepet sinjali NDAL, nuk hidhen më topa dhe numërohen ato që gjenden në secilën fushë. Fiton grupi që ka numrin më të vogël të topave.
- **Tufa në vathë:** ka shumë topa të mëdhenj e të vegjël të shpërndarë kudo dhe në qendër, një kuti e madhe bosh. Sapo fillon loja fëmijët duhet të kapin çdo top dhe ta vendosin përsëri në kutinë e vendosur enkas. Një variant tjetër për ta bërë lojën pak më të vështirë është që loja të nisë sapo të jenë nxjerrë topat nga kutia dhe këta të fundit janë ende duke lëvizur, duke u rrotulluar apo duke kërcyer.
- **Treni del nga tuneli:** nga një tub i gjatë kartoni, plastik apo material i ngjashëm, duke e mbajtur sa duhet pjerrtas në varësi të shpejtësisë që duam të arrijmë, nxirret një top i vogël apo një zar

që është futur më parë në cepin e kundërt. Fëmija, duke i mbajtur duart në një largësi të përshtatshme nga dalja e tubit, duhet të kapë topthin përpara se ai të bjerë.

- **Loja e zogjve:** hapësira e lojës shndërrohet në një pyll. Skena gjallërohet me zhurma të ndryshme: era që fryn, në fillim e lehtë e pastaj më e fortë; fëmijët imitojnë fëshfërimën e erës. Në rritje, sipas lëvizjes së mësuesit që drejton, në zbritje kur lëvizja e krahut është në zbritje. Mund edhe të futen në mes zëra më dridhës. Më pas bëhet zhurma e gjetheve: me fyell apo me mjete të tjera të ngjashme; pastaj gurgullima e përroit: do ishte interesante të mund të vinim herë pas here, zhurmën e lehtë të ujit të një vije uji që rrjedh. Kjo zhurmë mund të incizohet më parë; në këtë mënyrë mund të sjellë vërtet në mend një mjedis pylli apo fushe. Kjo zhurmë mund të prodhohet sidoqoftë në mënyrë artificiale, duke lëvizur një dorë në një legen të vogël me ujë dhe duke e incizuar zhurmën. Zogjtë e vegjël dalin nga foleja (nga pozicioni i mbledhur në pozicion në këmbë); hapin krahët; nisin të lëvizin, në fillim ngadalë e më vonë gjithnjë e më shpejt, duke kërcyer hopthi, etj.,. E mira do ishte që të jenë vetë fëmijët ata që i shpikin lëvizjet, kjo do të thotë që nuk do të diktohen nga asnjë mjet. Vetë fëmijët që veprojnë apo të tjerë që janë vendosur në cepa, mund të imitojnë këngën e zogjve me disa thirrje të lehta. Kjo lojë mund të shoqërohet edhe nga një muzikë e qetë. Ndërsa zhurmat fashiten një sfond i lehtë orkestral që zbutet tutje, tutje. Zogjtë atëherë, në rregull njëri pas tjetrit do të kthehen në folenë e tyre, do të struken dalëngadalë dhe do të qëndrojnë për një çast në qetësi dhe pa lëvizur, së bashku me gjithë shokët e tjerë.
- **Peshku i vogël në rrjet:** një fëmijë i zgjedhur lirisht luan rolin e “peshkut të vogël”, fëmijët e tjerë, duke u mbajtur për dore, shërbejnë si rrjetë. Sapo mësuesi të nisë lojën peshku i vogël ia mbath dhe rrjeta duhet të përpiqet ta mbyllë brenda tij apo ta bllokojë në një cep të palestrës (apo të kopshtit). Peshku i vogël i kapur kalon e bëhet pjesë e rrjetës; i pari i rrjetës bëhet peshk i vogël e kështu me radhë, deri sa të gjithë fëmijët të mos jenë bërë peshq të vegjël. Mund të bëhet edhe ky variant: nëse mësuesi do e shohë të arsyeshme mund të formohen më shumë se një rrjetë me më shumë se një peshk të vogël (një për çdo rrjetë).

- **Ylli rrotullues:** fëmijët ndahen në dy grupe, secili prej tyre në formë rrethi. Fëmijët janë të ulur me këmbët e shtrira përpara. Në çdo grup me radhë një fëmijë, i pajisur me një top të lehtë, do të ketë detyrën e përgjegjësit të skuadrës. Sapo mësuesi të nisë lojën dy përgjegjësit e skuadrave ia dorëzojnë me shpejtësi topin shokut të ulur në krah (në të majtë ose në të djathtë nuk ka rëndësi, me kusht që dy grupet të kenë të njëjtin numër anëtarësh dhe të nisin nga i njëjti drejtim) që, nga ana e vet, e dorëzon te shoku tjetër. Fiton skuadra të cilës do i duhet më pak kohë për t’ia kthyer topin përgjegjësit të skuadrës (që shënon fundin e lojës duke ngritur lar topin). Mund të bëhet edhe një variant tjetër: vetë loja mund të bëhet me fëmijë të ulur në gjunjë, që e lënë topin të rrotullohet në tokë deri tek shoku që qëndron në krah (e kështu me radhë).
- **Patate të nxehta:** klasa ndahet në dy grupe, secili prej të cilëve zë një gjysmë të drejtkëndëshit të palestrës (apo kopshtit). Çdo fëmijë, është pajisur me një top të vogël me ngjyra. Sapo mësuesi të nisë lojën, dy skuadrat hedhin topat në gjysmë të fushës kundërshtare dhe pastaj hedhin përsëri sa më shumë të jetë e mundur nga topat që vijnë nga pala kundërshtare. Sapo të jepet sinjali i përcaktuar më parë, fiton grupi që ka më pak topa në gjysmën e vet të fushës.
- **Thesi plot e thesi bosh:** kjo lojë është shumë e thjeshtë dhe argëtuese dhe mbështetet në shkathtësinë e reflekseve të fëmijëve. Në fillim të gjithë pjesëmarrësit vihen në radhë, përpara mësuesit që do të japë tre komanda (të përshkruara më pas) në radhë të ndryshueshme, dhe pjesëmarrësit duhet të arrijnë t’i ndjekin me shpejtësi gjithnjë e më të madhe, kush gabon do të s’kualifikohet deri sa të mbetet vetëm një: fituesi. Tre komandat janë: thesi plot ku duhet qëndruar në këmbë, thesi bosh ku duhet të ulesh plotësisht (të ulesh duke përthyer gjunjët, sikur përgatitesh për një kërcim së larti) dhe thesi gjysmë (apo gjysmë thesi) ku duhet të ulesh vetëm pak, pra të rrish në gjysmë. Një variant është që mësuesi nuk mjaftohet më të japë komandën me gojë por bën edhe ai lëvizjen për të cilën jep komandën, ose më mirë, bën një lëvizje tjetër për t’i shtyrë në gabim, por ajo që duhet bërë është ajo që mësuesi thotë dhe jo ajo që ai bën (zotësia e tij në ndrysh-

imin e lëvizjeve të rregullta me ato të rreme do të jetë vështirësia e vërtetë. Nëse mendohet të shmangët gabimi duke kthyer shikimin gabohet, sepse prirja është të shihet mësuesi dhe sidoqoftë ky i fundit do kërkojë të bëhet.

## LOJA NË KOHËN E ÇLODHJES

Në përputhje me fazat e zhvillimit të fëmijëve ndryshojnë mënyrat në të cilat lojërat luhen, veprohen dhe ndryshojnë objektivat e veprimtari, por loja nuk eliminohet. Ndryshon vetëm forma e saj, dhe zhvillohet, ndjek fazat e rritjes së fëmijës dhe u përshtatet atyre dhe përmes tyre strukturohet.

Fëmija në këtë periudhë të moshës së tij është shumë i shoqëruar dhe kërkon gjithnjë e më shumë ndërveprimin me shokët e tij, por në dallim nga sa ndodhte në kopsht, koha e lojës është më e pakët, por nuk duhet të mungojë në asnjë mënyrë.

Shpesh lihet pas dore apo merret si e mirëqenë, pra nuk shihet me kujdes loja që fëmija luan gjatë kohës së çlodhjes, ndërkohë që pikërisht në të qëndrojnë shumë kuptime. Ndonjëherë janë lojëra ektemporane, që kanë lindur rastësisht në klasë nga veprimi i një fëmije që, për shembull, duke qëndruar në një largësi të caktuar, merr në shenjë koshin dhe bën kosh me një top letre...kjo i shtyn shokët e tjerë të klasës të bëjnë kosh dhe lind kështu loja motore në klasë me "objekte" të shkollës (letër, kosh, etj...). Sigurisht që kjo lojë do ketë kufijtë e vet, kohë dhe rregulla të sakta e të mirëpërcaktuara që, për të shmangur rrëmujën dhe çrregullimet, duhet të mbajnë parasysh faktin që zhvillohen në një mjedis shkollor, edhe pse në shumë raste mund të ndodhin edhe jashtë dhe jo në klasë apo në korridore.

Në kohën e çlodhjes fëmijët më të vegjël/më të rritur përfshihen dhe luajnë lojëra të vërteta, që tregojnë më lirisht nivelin e zhvillimit dhe të rritjes së secilit prej tyre...edhe sepse fëmija është më i qetë pasi është në një moment që nuk kërkon vlerësim matës (nota).

Ky reflektim duhet të tërheqë vëmendjen e mësuesve, ndërta shohin e vëzhgojnë këto hapësira kohore, mbi veprimin e fëmijës që shpreh plotësisht vetveten në veprim. Në lojë fëmijët kryejnë veprime dhe zgjedhje të lira, ndërtojnë dhe zgjidhin lidhje, krijojnë dhe zgjidhin konflikte, shprehin shkallën e tyre të shoqërizimit dhe agresivitetit, krijojnë

strategji bashkëpunuese dhe konkurruese, i mësojnë njërit-tjetrit, kërkojnë, ndërtojnë, eksplorojnë, japin të drejtë e besim dhe eksperimentojnë aftësitë e tyre logjiko-matematikore dhe shprehëse-motore, etj.,

Për këtë arsye është e qartë se në kohën e çlodhjes loja përfaqëson një veprimtari plot me mundësi edukuese dhe të nxëni: është një skenë e privilegjuar në të cilën je i pranishëm ndërkohë që vihet në skenë identiteti, personaliteti dhe fazat e zhvillimit të fëmijëve, ku mund të gjenden veçantitë e secilit dhe të kuptohen pikat e forta dhe të dobëta. Është një kohë e mirë për të krijuar marrëdhënie dhe për të parë fëmijën në tërësinë e tij dhe për t'u mos përqendruar në atë që ai jep konkretisht në pikëpamjen mësimore.

Mësuesi duhet të jetë garant i këtyre momenteve edhe sepse prania e tij dhe e rregullave që jep janë korniza "mbajtëse" e nevojshme dhe e domosdoshme, por edhe sepse do të ketë aftësinë të kthejë mbrapsht një pikturë të kuptimit të "punës" së bërë nga fëmijët. Por pozicioni i saktë i mësuesit është ai i vëzhguesit: i një vëzhguesi të vëmendshëm, që merr pjesë dhe simpatizon ndaj asaj që po ndodh, por që respekton nismën e nxënësve të tij.

Çlodhja pra përbën një kohë shoqërizimi jo të strukturuar, ku mësuesi mund të vëzhgojë pa ndërhyrë dhe mund të kuptojë realisht fëmijën në tërësinë e tij.

Nuk mund të hedhim poshtë në asnjë mënyrë që shoqërizimi është një element karakteristik i dimensionit shkollor në këtë moshë, dhe nuk u lihet momenteve didaktike e as nuk janë të mjaftueshme situata jo konkretisht didaktike.

Prandaj koha e çlodhjes bëhet një moment thelbësor i ditës shkollore.

Kjo del edhe nga fakti që fëmijët shumë shpesh nuk e përdorin momentin e çlodhjes për të ngrënë dhe/ose shkuar në banjë, pikërisht sepse janë absolutisht të prirur të kërkojnë një kohë të përdorimit të lirë të kohës e të hapësirës. Për fëmijët koha është e lirë në kuptimin që mund të zgjedhin se çfarë të bëjnë, me kë dhe për sa kohë.

Pushimi në shkollë nuk duhet të kthehet në një mundësi për t'i lënë fëmijët të lëshohen në një shfryrje të lirë të energjive të tyre të mbledhura gjatë orëve të mësimt apo një mundësi për të fshehur punën sedentare në bankë. Përkundrazi, duhet të propozohet dhe tregohet si një mundësi krijimi, shpikjeje, takimi dhe përplasjeje, marrëveshesh dhe konfliktesh, lirish dhe rregullash.

Pra mësuesi duhet të jetë i vëmendshëm të mos braktisë fëmijët duke i lënë veç me veten e tyre, as të zëvendësojë veprimtaritë e strukturuar me nisma spontane të fëmijëve. Ai duhet të ndihmojë dhe të krijojë kushtet e favorshme që vitaliteti i madh i fëmijëve të bëhet krijimtari në lojë. Kështu, për shembull, mund të organizojë më mirë hapësirat, të bjerë dakord për disa rregulla, të vërë në dispozicion disa materiale, të propozojë lojëra tradicionale (kukafshehthi, lojëra me top, numërime, lojëra me letra, gjëgjëza, etj..) duke lënë që fëmijët të mund të organizojnë e të luajnë me kënaqësi dyshe – dyshe apo në grupe.

Fëmijët kanë nevojë të mund të eksperimentojnë vazhdimisht dhe çlodhja luan një rol shumë të rëndësishëm në të nxënë, në zhvillimin shoqëror, dhe në vetë shëndetin e fëmijëve. Gjatë çlodhjes, për këtë arsye, u jepet fëmijëve mundësia të vihen në provë personalisht dhe të eksperimentojnë aftësinë e tyre të vetëmenaxhimit. Për këtë merr rëndësi të veçantë, kur është e mundur, loja e lirë në kopsht që i lejon fëmijët të ndërtojnë marrëdhënie dhe të menaxhojnë hapësira dhe lojëra të bashkëndara me shokët.

### **Shembuj lojërash që mund të bëhen gjatë kohës së çlodhjes:**

**Pista me Zare:** janë të nevojshëm një panel druri i lehtë (rreth 70 me 70 cm), një evidenciator me ngjyrë, një zar, një top i vjetër tenisi, disa tapa kurorë, një fonometër, ngjitës i llojit vinovil.

Me evidenciator vizatohet mbi panelin e drurit vija që tregon rrugën (duhet t'i ngjajë një piste automjetesh); me një shtrësë të trashë ngjitësi (është më mirë të kalohet sipër më shumë se një herë) krijohen "buzët" e postës së zareve, duke përdorur rrugën e vizatuar, si pikë referimi. Pastaj rrotullohet paneli dhe në qendër fiksohet shumë mirë një tapë me kurorë me pjesën e brendshme që sheh nga vetja; mund të përdoret ngjitësi ose, nëse dërrasa është disi e trashë edhe një gozhdë dhe një çekiç. Kjo është hapësira ku duhet të fiksohet topi i tenisit gjatë garës.

Pra, pasi ndërrohet rruga mbështetet pista lëvizëse mbi topin e tenisit dhe duke u gjunjëzuar përtokë, lëvizet paneli i drurit nga njëri krah dhe rrotullohet zari që të mund të përshkojë gjithë rrugën.

Pista e zareve lëvizës është më shumë një garë shpejtësie sesa zotësie. Fiton ai që arrin të përshkojë pistën brenda kohës më të shkurtër të mundshme.

**Tërhiq e lësho:** nevojiten një kopsë e madhe palltoje, një spango e hollë (e gjatë rreth 1 metër), një kronometër dhe

një bllok shënimesh dhe një laps për të shënuar kohën.

Futen dy cepat e spangos në vrimat e kopsës. Lidhen cepat e spangos në mënyrë të tillë që të mos dalë kopsa. Pastaj përdridhet mirë spangoja mes gishtave dhe kur spango është e tendosur tërhiqen dy cepat, në mënyrë që të rrotullohet me forcë. Fiton ai që, me kronometër, arrin ta rrotullojë më gjatë kopsën.

**Gara e pllakëzave:** nevojiten një fletë kartoni e fortë dhe e trashë, një evidenciator, një palë gërsërë. Priten nga kartoni, për çdo lojtar, 3 "pllakëza" pak më të mëdha se këmbët e secilit. Zbukurohen pllakëzat duke vizatuar shpuat e këmbëve apo shuajt e këpucëve.

Pasi vendoset drejtimi konkurrentët duhet ta plotësojnë duke ecur sipër pllakëzave të kartonit, duke zhvendosur nga herë në herë përpara vetes pllakëzën që qëndronte pas, në mënyrë të tillë që të formohet një lloj "pasarele" e lëvizshme. Kush bie, përpara se të rifillojë garën, duhet të bëjë 10 hapa prapa. Fiton ai që e pret i pari finishin.

Nëse luhet në natyrë, rregullat nuk ndryshojnë, por në vend të pllakëzave të kartonit, mund të përdoren tulla të kuqe, duke bërë kujdes që të mos shtypen gishtat.

**Lufta e gishtave tregues:** në vend që të mësohet me gjithë trupin, mund të bëhet edhe vetëm me gishtat. Këtu kanë ndonjë "shans" edhe fëmijët që nuk janë shumë të fortë: për të fituar nuk shërben vetëm forca fizike por edhe shpejtësia, zotësia dhe aftësia për t'u përqendruar.

Dy fëmijë vihen përballë njëri-tjetrit. Shtrijnë krahun e djathtë (apo të majtin nëse janë mëngjarashë) kryqëzojnë gishtat e duarve të djathta (ose të majta), duke lënë të lirë të lëvizë vetëm gishtin tregues. Fiton kush arrin të "shtrijë" gishtin e tjetrin nën gishtin e vet.

**Një, dy, tre...yjl:** luhet në natyrë. Me një numërim vendoset kush duhet të rrijë "poshtë". Lojtarët e tjerë vendosen rreth 15 hapa nga ai që u hodh në short, gjatë një vije nisjeje.

Lojtari i radhës, duke iu kthyer shpinën lojtarëve, thotë me zë të lartë: "Një, dy, tre...yjl!". Duke u kthyer menjëherë shqipton "yjl". Në të njëjtën kohë lojtarët e tjerë duhet të ecin përpara drejt tij, duke u ndalur përpara se ai të rrotullohet drejt tyre. Nëse ai që është poshtë, duke u rrotulluar, arrin të kapë befasisht në lëvizje një apo më shumë lojtarë, këta të fundit duhet të kthehen në vijën e nisjes. Nëse në të kundërt, lojtarët janë më të shkathët dhe arrijnë të ndalen dhe të qën-

drojnë pa lëvizur përpara se ai të rrotullohet, lojtari që është poshtë duhet të rrotullohet përsëri dhe të thotë prapë: “Një, dy, tre...y!!”. E kështu me radhë. Kush kapet duke lëvizur dy herë, eliminohet. Fiton ai që arrin i pari te lojtari që është poshtë.

**Llastiku:** me radhë 2 lojtarë mbajnë një llastik (i gjatë rreth 5 hapa) i tendosur në lartësinë e kaviljeve (mund të përdoret edhe një litar pak a shumë i gjatë që, pasi bëhet nyje, formon unazën e llastikut). Lojtari i tretë kërcen mbi llastik dhe nis të formojë disa figura. Figurat kanë një rend të caktuar me lojtarët e tjerë, që duhet ta përsërisin nga ana e tyre. Dora-dorës që loja vazhdon llastiku ngrihet në pulpa dhe në gjunjë, duke e shtrënguar lojtarin në mes të kërcenjës më lart. Fiton ai që duke formuar figurat në rendin e caktuar, bën më pak gabime.

**Topi i helmuar (Ngriva, shkriva)** : është një lojë që mund të bëhet në kopshtin para shkollës apo në palestër. Lojtarët mund të jenë dhjetë ose më shumë se kaq, dhe është e rëndësishme që të ketë një mur, apo një pemë, kundër të cilëve të përplasen topi “i helmuar”. Nis ndeshja pasi, me një numërim (tek a çift) është vendosur se kush do të qëllojë i pari. Atëherë të gjithë qëndrojnë rreth atij që do të qëllojë, dhe kur ai hedh topin kundër murit duke thirrur një prej pjesëmarrësve, rastësisht (për shembull “Thërras Lukën!”) atëherë të gjithë nisin të vrapojnë duke u larguar sa më shumë të jetë e mundur, ndërsa Luka përpiqet të arrijë topin. Sapo e arrin, Luka bërtet “Ndalni të gjithë!” (“Ngrini!”), duke i shtrënguar të tjerët të bëhen “statuja”. Në atë pikë, Luka mund të bëjë tre hapa drejt lojtarit që nuk lëviz (që ka ngrirë) dhe përpiqet ta godasë (në versione të tjera të lojës, hapat janë të ndaluar). Nëse “statuja” goditet, eliminohet, por nëse ajo arrin ta shtyjë topin me duar, topi mund të merret nga një lojtar – statujë më i i shkathët se të tjerët. Ai bëhet lojtari i ri që do të godasë dhe mund të vazhdojë lojën në këtë mënyrë. Por nëse “statuja” që merret në shënjestër arrin të ndalë topin në ajër, atëherë është lojtari që hedh topin që eliminohet dhe loja rifillon me atë që ka kapur topin. Fiton kush mbetet i fundit. Varianti i kësaj loje është:

**Top Rob:** fëmijët ndahen në dy skuadra secila me të paktën katër lojtarë, dhe përballen në një fushë loje drejt-këndore prej rreth 15x8 metra, e ndarë në katër breza me madhësi të ndryshme, dy më të vogla në anë dhe dy më të mëdha në qendër; në këto të fundit vendosen të alternuar anëtarët e dy skuadrave në fillim të ndeshjes. Emërohen dy kapitenë, dhe me një hedhje shorti (për shembull tek apo

çift) ata duhet të ndeshen për të fituar të drejtën për të zgjedhur anëtarët e skuadrës e për të luajtur të parët.

Me radhë, një prej anëtarëve të një skuadre duhet të përpiqet të godasë një kundërshtar ose më shumë se një, duke hedhur një top me duar, pa e kaluar me këmbë a me krahë kufirin që ndan dy fushat. E hedhura e topit miratohet nëse topi nuk përplasen as me një faqe muri as me tokën përpara se të godasë një kundërshtar. Kur një kundërshtar goditet nga topi “bie rob”, dhe duhet zhvendosur në brezin më të vogël, pas lojtarëve të skuadrës që ka goditur.

Nëse një rob merr topin, mund të përpiqet të godasë drejtpërsëdrejti kundërshtarët dhe të kthehet i lirë. Nëse pas hedhjes topi kapet në ajër nga një lojtar i skuadrës kundërshtare, atëherë ai që ka hedhur topin do të shkojë në zonën e robërve.

Objekti i lojës është të kapë të gjithë kundërshtarët, apo, nëse përcaktohet një kohë maksimale e lojës, që loja të përfundojë me më shumë robër sesa ka kundërshtari.

### **Loja si ushtrim i një përgjegjësie të mirëfilltë nga ana e nxënësve.**

Nëse në kohën e çlodhjes loja përfaqëson një veprimtari gjithë mundësi edukuese dhe të nxëni, siç thamë, ‘një skenë e privilegjuar ku jemi të pranishëm në vënie në skenë të identitetit, të personalitetit dhe të pasazheve të zhvillimit të fëmijëve’, nuk duhet të flasim as për kohë të lojës së lirë si alternativë në vetvete e detyrës specifike të shkollës.

Në këtë kuadër, ajo çka parashikon Dispozita Ministrorë 38/2007 mund të përfaqësojë një mundësi të rëndësishme për të krijuar në shkollë gaste të një pranie më të drejtpërdrejtë dhe spontane të nxënësve.

Dhe loja duket një formë veçanërisht e përshtatshme (edhe pse jo e vetmja) që kjo të ndodhë.

Për këtë është e nevojshme që mësuesi, më shumë se të ketë parasysh veprimtari specifike, që mund të jenë të njëjtat që përmendëm në faqet e mëparshme, të dijë të dallojë e kuptojë pozicionin e saktë që ai duhet të ketë në këto veprimtari.

Duke folur për edukimin motor vërejtëm se është detyrë e të rriturit të organizojë dhe përgatisë hapësira dhe mënyra që fëmijët të lëvizin sipas skicimeve të sakta; ndërsa duke folur për çlodhjen theksuam se të qenit e tij mësues dhe edukues

shprehet duke qenë i pranishëm, i kujdesshëm, pjesëmarrës dhe simpatizues ndaj sa po ndodh, por që respekton nismën e nxënësve të tij.

Ndryshe, kur ai vë në dispozicion të nismës së projektuar nga nxënësit e tij një kohë që formalisht i është caktuar didaktikës, pra orëve mësimore, mësuesi ushtron rolin e tij duke qenë i gatshëm të jetë partner në veprimin e propozuar nga nxënësit.

Partner: pra bashkëpjesëmarrës në përgjegjësi, në veprim, në suksesin e një veprimtarie të projektuar formalisht.

Mësuesi duhet të jetë garant për këto momente edhe sepse prania e tij dhe rregullat që jep janë ajo kornizë “mbajtëse” e nevojshme dhe e domosdoshme, dhe edhe sepse do të ketë aftësinë ta aftësinë të kthejë mbrapsht një pikturë të kuptimit të “punës” së bërë nga fëmijët. Por pozicioni i saktë i mësuesit është ai i vëzhguesit: i një vëzhguesi që merr pjesë, që është i vetëdijshëm për zhvillimin e veprimeve, e nëse është e nevojshme sugjeron vijat e zhvillimit apo mbledh, duke i rivlerësuar dhe forcuar, vijat e zhvillimit të propozuara të fëmijëve.

Një mundësi për të përdorur hapësirën në mënyrë krijuese duke kuptuar vlerën edukuese, pra edhe mësimore të veprimtarive në të cilat të edukuarit i jepet mundësia për të marrë përsipër përgjegjësinë për veprimtarinë që mendon të propozojë dhe të sjellë një ndihmë origjinale apo të vërë në lojë apo thellojë aftësi që mësuesi ka vërejtur.

Këto orë mund të jenë palestra e projektimit ku nën drejtimin e kujdesshëm por të tërhequr të mësuesit, fëmijëve u lihet në dorë një kohë dhe një hapësirë që duhet “mbushur” sipas prirjes dhe kënaqësisë së tyre, më vete apo në grupe...

## LOJA NË QENDRAT DITORE

Loja është një kontekst të nxëni natyror përmes të cilit çdo fëmijë i vogël e më i rritur kërkon të arrijë të njohë botën ku ai vetë kupton se ndodhet.

Brenda këtij konteksti “natyror” fëmija më i vogël në fillim dhe më pas ai më i rritur gjejnë një mundësi unike për të kuptuar dhe zhvilluar mundësitë e tyre konjitive, motive, fizike dhe shoqërore.

Gjithashtu, një kategori themelore me të cilën mund të lexojmë lojën, nga lindja në adoleshencë, është liria.

Në këtë perspektivë loja përfaqëson një element të vyer në mbështetje të detyrës sonë edukuese pasi ajo përbën një burim të privilegjuar të të nxënit dhe të marrëdhënieve, siç na kujton Winnicott: *“ndërsa luan fëmija është i lirë të jetë krijues dhe të përdorë gjithë personalitetin e tij, dhe vetëm duke qenë krijues individi zbulon vetveten”*.

Prandaj është e nevojshme të gesh për lojën hapësira – fizike, kohe dhe vëmendjeje – ku veprohet e jetohet në mënyrë të tillë që i lehtësohet fëmijës takimi me persona, me objekte, me mjedisin dhe, përmes tyre, me vetveten.

Duke filluar nga mosha 6 vjeç fëmijët shfaqin një autonomi dhe aftësi të madhe në pikëpamjen motore, komunikuese, marrëdhënërore, aftësi që gjejnë tek loja dhe tek mundësitë për shoqërim të kohës së lirë, një shtrat i mirë ku mund të shprehen dhe kenë një mundësi për zhvillim, “duke u vënë në provë” në një kontekst sidoqoftë të mbrojtur, siç është ai i lojës dhe i rregullave të saj, që përfaqëson edhe një burim kënaqësie që mbështet tek subjekti daljen në dritë dhe zhvillimin e interesave e të cilësive.

Në lojë mund të zgjidhet lirisht, fëmija është aktiv, nuk është i lidhur a detyruar pas parimeve të sa jep e sa prodhon, që nuk janë vendosur prej tij.

Këtu del edhe rëndësia e shërbimeve edukuese dhe çlodhëse për kohën e lirë që u ofrohen fëmijëve, djem e vajza, të këtij grupmoshe, si vende ku në qendër qëndron loja si mjet për të vendosur autonominë dhe aftësinë për të hyrë në marrëdhënie me realitetin përreth. Në lojë fëmijët eksperimentojnë limitet e kufijtë e tyre dhe të të tjerëve, konfliktet dhe mundësitë për ndërmjetësim dhe zgjidhje të tyre, vënë në provë, kërkojnë zgjidhje për zgjidhjen e problemeve dhe/

ose pyetje/enigmave, të situatave të ndryshme. Gjithashtu, është shumë e rëndësishme të mund të eksperimentosh në lojëra që strukturoren mes realitetit e fantazisë. Nuk është e rëndomtë t'u japësh fëmijëve mundësi të "luajnë" në këtë rrafsh që do i ndihmojë të mos ndalen vetëm tek e dhëna objektive e gjërave por do të nxisë dëshirën dhe shijen e kërkimit, të të shkuarit përtej asaj që është e dukshme, kërkshisë, por edhe mundësisë për të përfaqësuar trazirat e veta të brendshme në një dimension më të shkëputur e më me këmbë në tokë që lejon të bjerë ankthi dhe të shihet situata përmes pikëpamjeve të ndryshme...elementë këta të gjithë të pandashëm për një zhvillim harmonik dhe të plotë.

Në qendrat edukuese ditore fëmijës i jepet mundësi të jetojë përvoja duke nisur nga ajo që i intereson të bëjë, nga si dhe sa mendon të eksperimentohet dhe të zbulojë, vetëm apo së bashku me të tjerët. Në fakt është domethënëse dhe e rëndësishme mundësia për të shoqëruar që ofrohet përmes kësaj mundësie edukuese të të qëndruarit së bashku për të ndërtuar diçka pozitive duke filluar nga zgjedhjet personale të bashkëndara me të tjerët dhe të ndërmjetësuar përmes lojës.

Fëmijët mësojnë të luajnë një lojë të caktuar me mënyra spontane dhe të natyrshme duke parë të tjerët që bëjnë një veprim të caktuar dhe duke u kërkuar atyre t'ua mësojnë. Prandaj loja duhet konsideruar realisht një formë autentike përvoja dhe marrëdhënieje e fëmijës, djalë e vajzë, me të tjerët, me gjërat konkrete, me mjedisin.

Mund të themi njësoj si Bateson se loja nuk është vetëm një përvojë por është një mënyrë të bëri e gjërave dhe një kornizë (*frame*) brenda së cilës lexojmë ngjarjet dhe mënyrën tonë të marrëdhënies që krijojmë me to. Një kornizë që për aspekte të caktuara duket se risjell, me forma tipike të një kulture specifike ku fëmija vepron, arketipe që bashkojnë përvojën e fëmijërisë dhe, për aspekte të caktuara, të rinisë së parë, në situata socio-kulturore të largëta në kohë përveçse në hapësirë, bartëse të vlerave ku është e mundur të identifikohesh e të rizbulosh atë çka e shkuara na tregon, që na shërbejnë për të tashmen e për të ardhmen.

Pra loja mund të lexohet edhe si një mjet përmes të cilit piquen modele të marrëdhënies mes personave, brezave dhe grupeve shoqërore: një 'ndërmjetës kulturor' veçanërisht i vlefshëm dhe eficient përmes të cilit mund të shprehet interpretim vetjak i jetës dhe i botës dhe mund të negociohen kuptime të bashkëndara.

Sigurisht, në situata të caktuara prania e vendeve që bëjnë të mundur dhe mbështesin të zhvilluarit e këtyre dinamikave është themelore: qendra ditore, e parë qoftë edhe vetëm në potencialitetet e veta të lojës-çlodhjes, fiton një aftësi edukuese duke qenë një vend ku propozohen përmbajtje domethënëse dhe të eksperimentueshme, të nevojshme për zhvillimin e fëmijës. Qendra ditore është mjedisi që garanton dhe mbron realizimin e kësaj pasi karakterizohet nga një kod e nga rregulla të qarta që të lejojnë të mos ndihesh "i humbur" por pjesë e....

Në këto rrethana qendra ofron mundësinë për të pasur përvoja thellësia dhe kompleksiteti i të cilave mbështetet dhe garantohehet nga prania e të rriturit.

I rrituri është mbështetje dhe udhëheqje për fëmijët, një pikë referimi që duhet parë që më pas të mund "ta bëjmë vetë", për të mos pasur frikë për t'u eksperimentuar, për të shoqëruar, për të përballuar garën pra mundësinë për të fituar apo për të humbur, për t'u krahasuar dhe mbërritur të kemi një gjykim mbi situatat. Që të mund të bëhesh i madh është gjithnjë e udhës të mund të shohësh një të rritur që ka për zemër të mirën dhe ç'ka më të mirë ka një fëmijë!

### **Loja si shprehje e subjektit në moshë evolutive**

Në qendrat ditore jemi përpara fëmijësh më të vegjël e më të rritur që mbulojnë faza të ndryshme të moshës evolutive e që duhet të bashkëndajnë një situatë të përbashkët.

Mosha dhe kushtet e marrëdhënies me realitetin kanë një ndikim të madh mbi mënyrat me të cilat shfaqet loja dhe, për rrjedhojë, mbi veprimtaritë specifike përmes të cilave fëmija luan. Secili prej këtyre aspekteve është thelbësor për zhvillimin e njeriut, shfaqet me tipare të sakta dhe të identifikueshme në kontekstet e ndryshme kulturore dhe për këtë duhet kërkuar e njohur në veprimin e të edukuarit.

Prandaj duhet të mbahen parasysh arsyet e ndryshme që mbështesin veprimtaritë e lojës:

- dëshira për të bërë si të mëdhenjtë: fillohet "duke bërë" disa gjëra, ndërtohet duke përdorur objekte dhe materiale,
- kërkimi i një publiku (imitimi i gjesteve), pra edhe i bashkëpunimit,
- kërkimi i suksesit: rezultati nis të ketë rëndësi,

Duhet që këto arsye të pleksen saktë me aftësitë e ndryshme të të kuptuarit të rregullave të fëmijëve të përfshirë.

Padyshim që ndihma që sjell loja për rritjen e fëmijës është menjëherë e dukshme në zhvillimin e tij fizik (kontrolli motor, ekuilibri, kontrolli i trupit, koordinimi i përgjithshëm dhe okulo-manual, siguria në vetvete, etj.); për disa aspekte psikike dhe intelektuale të rritjes së fëmijës pasi aspektet fizike janë gjithmonë pasqyrim i përfundimit të aspekteve të tjera.

Prandaj në veprimtaritë e qendrave ditore gjejnë një vend të rëndësishëm të gjitha tipologjitë e ndryshme të lojës; ndër to veçanërisht domethënëse janë: loja me rregulla dhe lojërat sportive.

*Loja me rregulla* mundëson të kuptuarit e vlerës së madhe shoqërore që kanë vetë rregullat.

Ajo shfaqet së bashku me nevojën për të qëndruar në grup mes të barabartëve, për t'u eksperimentuar me moshën e vet, përbën sustën që, duke pranuar rregullat e zgjedhura, që shpesh përcaktohen nga vetë lojtarët dhe nuk përcillen vetëm e thjesht nga të rriturit, e ndihmon subjektin të kuptojë dimensionin personal në zgjedhjen morale dhe të vlerësojë dobinë e tij.

Kështu që kur propozojmë lojëra me rregulla duhet të mbajmë parasysh si limitet e proceseve të mendimit të fëmijëve, ashtu dhe nevojën për të rritur vështrësinë e rregullave me rritjen e aftësisë së të kuptuarit.

Pikërisht përmes lojës ndërfiten edhe elementë të një rëndësie të madhe për zhvillimin e dimensionit shoqëror, pasi favorizojnë veti e sjellje që kanë të bëjnë me empatinë dhe pozicionim në një pikëvështrim të ndryshëm. I shtojmë kësaj që këto veprimtari nxisin të kuptuarit e nevojave dhe të kriterëve të gjykimit të tjetrit, dhe bëjnë të mundur ushtrimin e negociimit dhe të bashkëpunimit. Në veçanti, tek fëmija më i rritur loja përbën një ushtrim të skemave shoqërore dhe inkurajon ndërveprimin shoqëror dhe ri-zgjidhjen e zhgënjimit të shkaktuar nga humbja në lojë.

*Lojërat sportive* kanë një tërheqje të natyrshme për subjektin edhe pse shpesh ka të bëjë me një vizion të botës që njihet duke parë televizor apo në vetë shkollën, përpara e pas mësimin. Ndër to, rëndësi shumë të madhe kanë futboli dhe volejboli si për nga thjeshtësia e rregullave bazë dhe e strukturave, ashtu dhe për nga përhapja e madhe që ato kanë.

Ata kanë një vlerë të veçantë kur duam të përfshijmë subjekte marginalë, që nuk kanë dhe një vetëvlerësim të lartë, shpesh të braktisur në vetvete dhe që kanë nevojë për një mundësi, një shans për t'u dukur, për të mësuar e për t'u vendosur në një rol konkretisht pozitiv në gjendje të rivlerësojë aftësi dhe prirje personale, dëshira për t'u afirmuar, për t'u hapur realitetit.

Këto nevoja kanë një rritje të rëndësishme, në udhën që duke lindur nga përvoja të lojës së luajtur në rrugë mbërrin në përvoja të strukturuar me një rend të përcaktuar angazhimi të cilit do i përkohet pashmangshmërisht disa rezultate.

Pra duke luajtur fitohen aftësi, njohuri, mësohen në kohë në një angazhim të vazhdueshëm, rregulla dhe role, mësohet si të shoqërizohet, me fjalë të tjera mësohet si të kesh një qëllim për jetën, dimension themelor për rritjen njerëzore.

### *Lojëra dhe qëllime edukuese*

Lojërat shfaqen si mjete përmes të cilave bëhen përvoja të vetvetes por edhe të të tjerëve. Në lojë mund të sillen dëshirat, nevojat e kërkesat vetjake, mund të veprohet personalisht pa pasur drojën e pasojave të veprimeve tona, mund të maten dhe të konstatohen limitet tona por edhe potencialet dhe të zhvillohen ato si më vete ashtu dhe përmes ndihmës së të tjerëve.

Në shumë situata është e rëndësishme të përpunohet stili i bashkëpunimit, që bën të mundur vënien në lëvizje të proceseve shoqërore pozitive, ku nuk ka as fitimtarë dhe as të mundur, por qëndrohet bashkë për...

Duke vëzhguar veprimtarinë e lojës nga ky pikëvështrim mund të dallojmë disa lloje loje: lojëra bashkëpunuese, konkurruese, kërkimi, etj.,.

*Në lojërat bashkëpunuese* fëmijët më të rritur eksperimentojnë dinamikat marrëdhënore dhe shoqërore dhe kanë mundësi të ulin sjelljet agresive dhe/ose të zemërimit, të zhvillojnë vetëvlerësimin dhe të mësojnë të zgjidhin në paqe, pa u grindur konfliktet.

Ndërveprimet në to perceptohen me qartësi të veçantë sepse përmes rregullave të lojës ato ripërdoren. Përmes këtyre lojërave sjellja agresive, e identifikuar dhe e ndihmuar nga rregullat, mund të kanalizohet në situata jo agresive



por ndërvepruese. Gjithashtu, këto lojëra mund të jenë të dobishme për të zbutur dhe çliruar tensionet.

Është e rëndësishme që, pas çdo loje, të ketë gjithmonë një kohë për përballjen, për krahasimin, për t'u dhënë fëmijëve mundësinë që të flasin e të shprehën, për t'u ndërgjegjësuar e bërë të vetëdijshëm për çfarë ka ndodhur në lojë, se cilat janë ndryshimet që duhen bërë.

Ndër lojërat që ndihmojnë zhvillimin e aftësive bashkëpunuese, të pritjes, të mirëkuptimit, të shkathhtësisë, të vëmendjes ndaj gjithë hollësive, të respektimit të rregullave, si element parësor që loja të mund të luhet – elementë këta që do të jenë tejet të rëndësishëm në të ardhmen për të përballuar marrëdhëniet shoqërore dhe “botën” – lojërat në skuadër përfaqësojnë një rast mjaft domethënës.

Ajo çka është kryesore në to është nevoja për ‘t'u ndier skuadër’: kjo nuk është e thjeshtë pasi kërkon njëkohësisht një ‘specificitet’ dhe një ‘plotësim’ roli, të dyja të nevojshme për të vënë në lëvizje strategji të përbashkëta. Kjo kërkon shumë përpjekje dhe të nxënë gradualë edhe sepse një skuadër nuk është shumatorja e thjeshtë e anëtarëve të saj, por është, përkundrazi, rezultati i një dinamike të rëndësishme marrëdhëniesh, ku vetitë fizike dhe të temperamentit të çdo fëmije ndërtojnë më pas një unitet sinergjik.

Duket një dinamikë gati e mirëqenë ajo e të qenit bashkë në një skuadër për të arritur një objektivi, por nuk është kështu sepse përfshihen subjekte të ndryshëm, secili me karakterin e vet, me vetitë e veta dhe limitet e veta, dhe ndër ta duhet të zhvillohet dhe forcohet njohja, pranimi dhe ndërsjelltësia që janë të vetmet që mund ta bëjnë një grup personash një “skuadër”. Këtu, duket të jetë i rëndësishëm roli i të rriturit që ndihmon fëmijët të mund të jetojnë e ndërgjegjësohen për këta faza të nevojshme të zhvillimit që u kërkohet të eksperimentojnë. Në këtë kontekst favorizohet edhe aftësia e ‘vullnetit kritik’ që kërkon përdorimin e vetëdijshëm të arsyes për të bërë zgjedhje dhe për të pranuar tjetrin, si dhe për të kthyer në formë verifikimi, kontrolli, atë që u eksperimentua.

Edhe lojërat që luben në tryezë kanë një rëndësi të madhe pasi janë në gjendje të bashkohen në argëtim fëmijë më të vegjël, më të rritur dhe të rritur. Le të mendojmë këtu lojëra tashmë mijëvjeçare si dama apo shahu që, falë zgjuarsisë dhe zhdërvjelltësisë që kërkojnë, arrijnë të pasionojnë në fazat e ndryshme të jetës. Janë lojëra që kërkojnë durim por

edhe shumë intuitë, aftësi logjike dhe “dell krijues” në parashikimin e lëvizjeve të lojtarit tjetër, shkathhtësi dhe kurajë në të menduarin, studiuarin e “lëvizjes tjetër” dhe për të mos u kthyer kurrë prapa.

Ka edhe lojëra shoqërie të quajtura ndryshe lojëra “që luhen në tryezë” që, duke argëtuar, të angazhojnë në rrafshin e njohurive, që ndihmojnë në zhvillimin e të nxënit (shkençor, gjeografik, topologjik, etj..) në një atmosferë argëtimi dhe hareje absolutë, por edhe shpejtësie, arsye për të cilën vihen në lëvizje procese dhe lidhje logjike spontane dhe të shpejta.

Këto lloj lojrash nisin nga parakushti që së bashku vihemi në provë, eksperimentojmë dhe mësojmë nga gabimet tona apo nga ato të të tjerëve. Sigurisht, të qenit në garë për ‘të fituar’ ndihmon të jemi më të gatshëm dhe konkurrues, pra të thithim e reagojmë më shpejt e më mirë. Mund të luhen me më shumë se një person dhe nuk kanë nevojë për materiale veçanërisht të strukturuar. Me to është e mundur të zgjerohen fushat e njohurive si në shkëmbimin e ndërsjellë ashtu dhe përmes strukturimit gjithnjë e më të madh të lojës, herë pas here. Mbetet themelore vlera e rregullës bazë të proceseve të një shoqërimi të mirë e të frytshëm.

Të gjitha këto lojëra mbështesin kërkimin e një “qëllimi” në jetën e fëmijëve, i saktë apo jo, por që të paktën ndihet si një mundësi, si shpresë kundrejt së ardhmes.

Në fazat e moshës që trajtohen nga qendrat ditore fëmijët janë të gatshëm t'u përshtaten hapësirave të reja, ta lënë veten të përfshihen dhe të befasojnë, janë të mbushur plot dhe janë burim i një afeksioni në gjendje të vërë në lëvizje gjithë energjitë. Ky emotivitet duhet edukuar dhe kanalizuar përmes çdo forme përvoje, që është gjithnjë e më e ngjeshur e më e pastër, që sheh drejt strukturimit të një njeriu të gjallë dhe të fortë, që s'ndalet kurrë e që është i pjekur, i vendosur dhe me ide.

Lojërat e kërkimit lidhen me mundësinë për të eksperimentuar, kërkuar dhe zbuluar, eksploruar.

Ato zhvillojnë kërshtërinë, vëzhgimin, aftësinë për vëmendje dhe zhdërvjelltësinë fizike dhe mendore dhe mund të luhen si më vete ashtu dhe me çifte apo me skuadra.

Dy lojëra tipike që bëjnë pjesë në sferën e zbulimit dhe të eksplorimit janë orienteering dhe gjuetia e thesarit. E para ndihmon të zhvillohet personaliteti, aftësitë logjike dhe

eksploruese, njohuritë e geografisë dhe të mjedisit natyror, aftësia e orientimit dhe e zgjedhjes, si dhe aftësitë motore dhe të koordinimit. E dyta, apo përpjekja për të gjetur “thesarin” vjen edhe si një metaforë e veprimeve të përditshme: çdokush në jetën e tij lëviz duke filluar nga të dhënat që realiteti i tregon dhe nga ato, duke kërkuar kuptimin dhe drejtimin e tyre, rreket të gjejë atë që qëndron në zanafillën e dëshirës së tij dhe që ka cytur kërkimin.

Janë lojëra që bëjnë të mundur vënien në provë dhe zhvillimin në mënyrë gjithnjë e më të mprehtë të aftësisë vetjake për të vëzhguar e pasur intuitë, dhe mundësinë për bashkëpunim si dhe për t’u eksperimentuar duke filluar nga njohuritë individuale, të kulturës dhe traditës vetjake, duke u vënë në provë. Çdo lojë, për këtë arsye, nuk mund t’i vishet sferës së atyre që përdoren për të kaluar kohën e lirë, por propozohet gjithnjë në jetën e aktorëve si një ngjarje e mirëfilltë rritjeje sa personale aq dhe shoqërore.

### Objektivat formues të lojës

Loja në qendrat ditore shqiptare përfaqëson një mjet themelor për edukimin e të rinjve duke shërbyer si një hapësirë lirie dhe propozimi ku i riu mund të maturojë aftësi të vetë emancipimit. Në këtë mënyrë merr përgjigje nevoja për edukim e kuptuar jo vetëm si aftësi për të respektuar rregullat dhe vlerat që i takojnë një bashkëjetese civile por edhe si rikuperim i traditës, pra i rizbulimit të identitetit të vet si person që i përket një populli.

Nga përvoja del se fëmijët kanë një interes të madh për të jetuar dhe mësuar, për të eksperimentuar mundësinë e marrëdhënieve shoqërore pozitive, për të jetuar një miqësi dhe një bashkëndarje me bashkëmoshatarët e vet dhe me të rritur të gatshëm të angazhohen në një rrugëtim rritjeje dhe drejtimi pozitiv.

Shumë lojëra nisin nga një shprehje individuale, e lirë, ushtrimi, ku fëmija duke u nisur nga loja funksionale, mëson të zbulojë trupin e vet, vrapon, kërcen, rrotullohet, gjen kënaqësinë dhe shijen e lëvizjes.

Lojërat me rregulla për fëmijë të vegjël/e më të rritur nga 8 në 14 vjeç lidhen kryesisht me lojërat sportive, të skuadrës: për shembull kurs futbollit për djemtë dhe volejbol për vajzat.

Përtej aftësisë që përftohet për të qenë protagonist në lojën e

skuadrës, përmes një programimi të kujdesshëm të veprimtarive në qendrat ditore, ekziston mundësia për t’u përballur me skuadrat e tjera.

Qëllimet e përgjithshme që parashikojnë këto lojëra janë:

- të përforcojnë ndjenjën e përkatësisë dhe të zhvillojnë përgjegjësinë personale.
- të rivlerësojnë personelin lokal (edukatorët), duke promovuar aftësitë programuese.
- të përmirësojnë menaxhimin e burimeve njerëzore dhe financiare të pranishme në realitetet vendase referuese të çdo qendre.
- të zhvillojnë logjikën e punës në rrjet mes qendrave.

Objektivat specifike janë:

- nxitja e përfutimit të vetëvlerësimit dhe e rritjes së besimit në vetvete.
- krijimi i ndjenjës së përkatësisë në grup dhe rritja e miqësisë mes fëmijëve.
- nxitja e gatishmërisë për të bashkëpunuar, përmes kapërcimit të pikëpamjes së vet dhe të pranimit të pikëpamjes së të tjerëve.
- edukimi i fëmijëve për të respektuar rregullat, për të përfutur aftësi zgjedhjeje dhe zhvillim të ndjenjës së përgjegjësisë, përmes marrjes përsipër të roleve dhe zhvillimit të veprimtarisë.
- nxjerrje në pah e karakterit dhe aftësive (fizike, konjitive dhe afektive) të subjektit më vete, me mundësinë për ta vëzhguar në veprim, që të mund të ndërhyhet për nevojat e tij specifike dhe/ose për ta rivlerësuar brenda grupit.
- favorizim i mundësisë për të kapërcyer limitet personale përmes lojës.
- motivim i fëmijëve për të marrë pjesë në veprimtari të përgjithshme të qendrës, duke u kujdesur veçanërisht për veprimtarinë e lojës që atyre u pëlqen më shumë.

### Propozime lojërash

Po sjellim në vijim disa lojëra që për t’u luajtur nuk kërkojnë kushte të veçanta.

Udhëzimet e dhëna nuk janë të detyrueshme pasi për të gjitha këto lojëra ekzistojnë variante, të gjitha njësoj të vlefshme.

## LOJËRA KËRKIMI

• **I burgosuri në kullë:** nevojiten shami për gjysmën e lojtarëve, lojtarët ndahen në dy grupe. Një grup do të formohet nga rojet dhe të tjerët do jenë çliruesit. Një nga këta të fundit do zgjidhet që të luajë rolin e të burgosurit. Vizatoni përtokë një rreth, ku futet i burgosuri. Përreth tij, me sytë e lidhur me shami, qëndrojnë rojet, në mënyrë që gati sa nuk arrijnë të preken duke shtrirë krahët. Çliruesit duhet të kalojnë vijën e rojeve për të arritur tek i burgosuri dhe ta çlirojnë atë, pra të dalin me të pasi ta kenë prekur. Rojet do jenë shumë të kujdesshme ndaj çdo zhurme që të përpiqen t'i prekin çliruesit. Lojtarët që luajnë rolin e rojeve mund të lëvizin krahët dhe trupin, por nuk mund t'i ngrënë këmbët nga toka. Kur një çlirues preket ndërkohë që përpiqet të hyjë, kthehet mbrapsht, nëse kthehet ndërkohë që përpiqet të dalë me të burgosurin, bëhet edhe ai rob, i burgosur. Kur preket për herë të tretë eliminohet.

• **Gjuetia e flamurit:** për këtë lojë nevojiten dy flamurë me ngjyrë të ndryshme dhe miell. Lojtarët formojnë dy skuadra, secila prej tyre ka një flamur. Dy skuadrat largohen dhe eksplorojnë vendin përreth që të zgjedhin më pas një bazë, që është sa më shumë të jetë e mundur e fshehtë që të mos zbulohen nga skuadra kundërshtarë, ku do të ngulin flamurin e tyre.

Në këtë pikë, vizatohet me miell një rreth me diametër gati një metër, duke e lënë flamurin në qendër të bazës.

Pasi e kanë shënuar bazën, tre fëmijët qëndrojnë brenda që të bëjnë roje për flamurin, ndërsa lojtarët e tjerë shkojnë të kërkojnë bazën kundërshtarë dhe do të përpiqen të shtënë në dorë flamurin.

Kur dy lojtarë të skuadrave të ndryshme takohen, duhet të sfidohen në një “dyluftim gjelash”, pra: dy fëmijët gjunjëzohen, njëri përballë tjetrit e, duke bërë kërcime të vogla, përpiqen ta rrëzojnë kundërshtarin, duke e shtyrë vetëm me krahët që do të kryqëzohen. Lojtari i parë që humb ekulibrin, humb duelin dhe duhet të kthehet në bazën e tij për të filluar kërkimin nga e para.

Nëse një fëmijë arrin në bazën kundërshtarë, atëherë duhet të marrë flamurin dhe të përpiqet t'ia mbathë me të, por pa u prekur nga rojet.

Nëse rojet e prekin, atëherë lojtari do të burgoset dhe duhet të ulet brenda rrethit, nga ku nuk mund të dalë derisa një shok i skuadrës që ende nuk është kapur, ta lirojë.

Loja mbaron kur një prej skuadrave do të arrijë të vjedhë flamurin e tjetrës.

## LOJËRA ZBULIMI DHE EKSPLORIMI

• **Orienteering:** qëndron në arritjen, sipas një radhe të përcaktuar më parë, e një numri të caktuar pikash kontrolli, “fenerët”, duke zgjedhur lirisht rrugën që duhet përshkuar mes një pike e një tjetre, duke lexuar një hartë të hollësishme topografike që dorëzohet në nisje së bashku me një karton të vogël kontrolli. Kur mbërrihet tek fenerët e ndryshëm, herë pas here, duhet të shënohet kartoni që do të dorëzohet në pikëmbërritje.

• **Gjuetia e thesarit:** është një lojë skuadre që qëndron në arritjen e një objekti përfundimtar duke ndjekur një sërë të dhënash të shkruara në një copë letër e të fshehura. E dhëna e parë u duhet dorëzuar drejtpërsëdrejti fëmijëve; kjo e dhënë, pasi të zgjidhet, do t'i shpjerë në vendin ku është fshehur e dhëna e dytë; pasi të zgjidhet dhe kjo e dhënë, do t'i shpjerë në vendin ku është fshehur e dhëna e tretë e kështu me radhë deri sa të mbërrihet tek ‘thesari’. Kujdes i veçantë do tregohet në organizimin e itinerarit dhe në përgatitjen e të dhënave që nuk duhet të jenë lehtësisht të kuptueshme/të zgjidhshme.

## LOJËRAT NË SKUADËR:

• **Topi i helmuar (Topa Luftash):** shpallen në fillim kufijtë e fushës së lojës që duhet ndarë në dy pjesë të barabarta. Formohen dy skuadra me numër të barabartë lojtarësh në lidhje me madhësinë e fushës së lojës dhe vendosen njëra përballë tjetrës. Sapo jepet sinjali hidhet topi në ajër. Ai që e kap duhet të përpiqet të godasë një lojtar të skuadrës

kundërshtare me një goditje të saktë. Nëse lojtari i goditur nuk e mban topin pa e lënë të bjerë në tokë, eliminohet dhe duhet të dalë nga fusha. Pastaj loja fillon përsëri duke e hedhur topin në ajër. Rregull kryesor: kush ka topin nuk mund të bëjë më shumë se tre hapa, përndryshe eliminohet.

Fiton skuadra që eliminon të gjithë kundërshtarët.

Është e rëndësishme të bëhet një punë në skuadër. Në fakt, merret me mend që kur një lojtar ka topin, kundërshtarët do t'i largohen trajektores së topit që do të hidhet. Vetëm duke kaluar me shpejtësi topin mes anëtarëve të së njëjtës skuadër do të shtrëngohen kundërshtarët të ndryshojnë papritur drejtim që në fund, do të shpjerë në humbjen e tyre.

Nëse topi është në dorën e kundërshtarëve duhet të bëhet ç'është e mundur për ta rimarrë atë. Mjafton të pikaset ndonjë kalim jo shumë i saktë dhe të kalohet kështu menjëherë në sulm.

• **Tërheqje litari:** merret një litari i fortë pa nje apo ngecje të tjera për duart dhe formohen dy skuadra që duhet të përbëhen nga një numër i barabartë konkurrentësh. Një shami lidhet nje në gjysmë të litarit dhe shënohet përtokë një vijë që duhet të ndajë dy fushat. Në fillim të garës shamia duhet të varet sipas vijës së hequr dhe do të shërbejë, përveçse për të ndarë litarin, si pikë referimi. Kur të jepet sinjali, skuadrat do të nxjerrin litarin me gjithë forcën që kanë duke u përpjekur që kundërshtarët ta kalojnë vijën e hequr, duke i tërhequr brenda zonës së tyre pa e përdredhur litarin rreth trupit apo pa mbështetur qëllimisht një dorë në tokë. Kur të paktën një prej konkurrentëve do të ketë kaluar vijën ndarëse, skuadra e tij do të humbë. Përfundohen shtyrjet e papritura.

• **Loja e kabanës (Loja me peta):** është një lojë e vjetër por gjithnjë aktuale, që shërben për zhvillimin e koordinimit dhe të aftësive motore të përpunuara që qëndrojnë në mundësinë për të pasur një njohje fizike të vetvetes dhe të potencialeve të veta e që ndihmojnë në këtë mënyrë strukturimin e vetëvlerësimit. Është një lojë që konsiderohet më për vajza, por shpesh edhe djemtë bashkohen me grupin e vajzave për të vënë në pah aftësinë e tyre duke u përpjekur edhe ta vështirësojnë lojën me rregulla të shpikura aty për aty.

Vizatohet me shkumës një kabanë (sa për shembull lartësia e kutive mund të jetë rreth 70 centimetra, ndërsa gjerësia e gjithë kabanës mund të arrijë 2 metra). Çdo lojtar duhet të hedhë nga një vijë gjuajtjeje e shënuar dy metra larg bazës së kabanës, një objekt (gur i vogël, tapet, pllakë, apo tjetër) në mënyrë të tillë që të ndalë në kutinë e kërkuar duke filluar nga kutia numër 1.

Nëse objekti ndalet brenda kutisë, lojtari, duke kërcyer me një këmbë, do të hyjë në kuti, do të marrë objektin dhe, pa e vendosur kurrë këmbën përtokë, do të kthehet në vijën e nisjes.

Pasi bën këtë duhet të hedhë, herë pas here, objektin në kutinë numër 2, 3, 4..., 12 duke përdorur të njëjtën teknikë të kutisë së parë. Kutitë 9 e 10 të lënë të pushosh duke mbajtur nga një këmbë tek secila.

*Gabohet nëse:*

- preket me këmbë një shenjë e kabanës;
- ulet poshtë këmba në një kuti;
- objekti i hedhur nuk bie brenda kutisë së caktuar;
- harrohet të mbështeten të dy këmbët në kutitë e posaçme.

Lojtari që do të bëjë një prej këtyre gabimeve do të lëshojë radhën. Kur radha i vjen përsëri atij duhet të përsërisë hedhjen në kutinë e radhës së mëparshme.

Pasi të ketë hedhur objektin në kutinë numër 12 nis pjesa e dytë e lojës. Gjithmonë duke kërcyer mbi një këmbë duhet të shtyjë objektin në çdo kuti (pranohen deri në 3 hedhje) duke nisur nga 1 e duke mbaruar në 12, duke ruajtur të drejtën për të pushuar siç treguar në kutitë 8, 9 e 10.

Fiton kush arrin i pari të shtyjë duke kërcyer mbi një këmbë objektin në kutinë 12.

## LOJË QË LUHET NË TRYEZË

• **Damë:** një fushë loje e përbërë nga 8 ndarje me ngjyrë të alternuar (nëse nuk do kishim një lojë të përgatitur më parë, mund ta ndërtojmë atë në një karton të bardhë në formë katrorë mbi të cilin kapen disa kartonë më të vegjël katrorë, të zinj). Nis loja duke vendosur 12 gurët në kutitë e zeza.

Gurët lëvizin gjithnjë në një kuti të vetme, vetëm përpara dhe diagonal (qëndrojnë gjithnjë në kutitë e zeza); nuk mund të kthehen asnjëherë pas. Kur i vjen radha, çdo lojtar lëviz një gur (fillon kush ka gurët e zinj).

Për të ngrënë gurin e lojtarit kundërshtar, mjafton të kalosh në diagonal sipër gurit të tij, nëse ai ka një hapësirë të lirë pas vetes. Mund të bëhet me shumë se një kërcim në herë e pra të hahen më shumë se një gur kundërshtar në çdo radhë.

Kur ke mundësinë është e detyrueshme të hash gurin e tjetrit; në rast se nuk bëhet kundërshtari mund të eliminojë gurin që nuk ka ngrënë duke thënë: "informacion i fshehtë".

Kur një gur mbërrin në cepin e kundërt të fushës së lojës, shndërrohet në damë dhe shënohet duke vënë mbi njëri-tjetrin dy gurë të së njëjtës ngjyrë. Dama mund të lëvizë, gjithnjë me një kuti dhe në diagonal, edhe prapa dhe mund të hajë si gurët ashtu dhe damat kundërshtare. Edhe damat janë të detyruara të kapin që të mos eliminohen.

Fiton ai që eliminon i pari të gjithë furët e lojtarit kundërshtar.

• **Emra, Sende e Qytete...:** si material shërbejnë vetëm fletë letre dhe stilolapsa. Çdo lojtar ka një fletë dhe krijon një tabelë të ndarë në rreshta e kolona në një numër të caktuar nga lojtarët. Çdo kolonë ka një emër që lojtarët caktojnë në marrëveshje, për shembull: Emra të përveçëm, Sende, Qytete, Ngjyra, Lule, Fruta, Kafshë, Krahina, etj.,. Me radhë zgjidhet një germë e alfabetit dhe shkruhet, në çdo kolonë një fjalë e kategorisë që fillon me germën e zgjedhur. Kur një lojtar mbaron së shkruari u thotë të tjerëve të ndalojnë (stop) dhe të gjithë të tjerët duhet të ndalen. Çdo fjale i jep 10 pikë nëse askush tjetër nuk e ka shkruar, përndryshe vlen vetëm 5 pikë. Fiton kush mbledh më shumë pikë.

## LOJËRAT BASHKËPUNUESE

• **E çara në mur:** tre ose katër fëmijë të grupit formojnë një mur, ndërsa një fëmijë i katërt ose i pestë përiqet ta kalojë apo ta kapërcejë atë. Ndalohej të vërsulurur që mund të vrasin apo lëndojnë. Pasi fëmija e ka kapërcyer

murin, apo pas kohës së përcaktuar më parë, këmbehen rolet në mënyrë që çdo fëmijë që do e dëshiron të ketë një herë mundësinë për t'iu vërsulur murit.

Disa shtysa për përballjen: "Sa shpesh ia del me sukses vërsulja ndaj murit? Çfarë të ndihmoi më shumë në kapërcimin e murit? Si ndihesh kur luan pjesën e "murit" dhe si ndihesh kur përiqesh ta kapërcelesh murin? A ka fëmijë që as nuk e kanë provuar të kapërcejnë murin?"

• **Me sy të tjerë:** çdo person e sheh botën nga pikëvështrimi i tij. Për të përfutur vizione të panjohura deri atëherë dhe për të zhvilluar një mirëkuptim më të madh ndaj të tjerëve, duhet të mësojmë ta lëmë mënjane, herë pas herë, pikëvështrimin tonë duke zënë një tjetër këndvështrim apo duke provuar të përdorim të pesta shqisat. Të gjithë fëmijët e grupit nisin të lëvizin lirisht në dhomë; sa herë që dëshirojnë ndalen dhe përiqen të gjejnë një pikëvështrim jo të zakonit, duke provuar të vëzhgojnë dhomën, objektet dhe të tjerët në mënyrë të veçantë: shkojnë në një cep, shtrihen me shpinë dhe shohin lart, përkulen dhe shohin prapa me kokën poshtë përmes këmbëve, ngjiten në një karrige dhe shohin lart, mbyllin një apo të dy sytë (perceptim me shqisat e tjera), mbyllin një vesh apo të dy, etj.,.

Disa shtysa për përballjen: "Cilat janë përvojat e reja që kanë pasur fëmijët? Kanë zbuluar diçka të re, për veten apo për të tjerët? Ku do bënin me dëshirë përvoja të tjera? Çfarë iu duk më e pazakontë?"

• **Katër kantonet:** Fusha e lojës duhet të jetë e madhe të paktën si një dhomë dhe në formë pak a shumë katrore.

4 cepat e dhomës duhet të jenë të dukshëm dhe të shënuar, për shembull me një kanoçe a kavanoz, ose me një shenjë përtokë të bërë me shkumës. Kush drejton lojën propozon një argument të përgjithshëm katër aspekte të veçanta dhe ua cakton 4 cepave. Fëmijët vendosin, herë pas here, aspektin që ka të bëjë me ta më nga afër, shkojnë tek cepi që i takon këtij aspekti dhe ndalen atje për dy apo tre minuta për të biseduar për argumentin e zgjedhur me grupin e këndit të vet. Më pas thirren cepa të tjerë dhe formohen grupe të tjera. Për shembull: Flasin për hobby → tona: të gjithë ata që në

kohën e lirë parapëlqejnë: të bëjnë sport, shkojnë në cepin 1, etj...numri i argumenteve të këndit është me zgjedhje. Në varësi të argumentit të propozuar, fëmijët kanë mundësi, brenda pak kohe, të njohin njëri-tjetrin.

Disa shtysa për përballjen: “Për çfarë nuk ishin në dijeni? A ka pasur zgjedhje që i befasuan ata?”

*Për të kuptuar më mirë vlerën e lojës në Qendrën ditore, sjellim një sbembull të marrë nga një përvojë e realizuar disa vjet më parë në një qytezë në veri të Tiranës ku disa kohë më parë ishte hapur një qendër ditore.*

*Në fillim grupi i edukatorëve vëzhgoi shumë, dhe më pas diskutoi me fëmijët më të vegjël e më të rritur mbi çfarë do donin të bënin si veprimtari loje të strukturuar dhe u vendos që të formojë një skuadër e vërtetë futbolli!*

*Pasi u siguruan uniformat mbi të cilat u vu në dukje emri i shoqërisë sportive të vendosur nga vetë fëmijët, “Vllazërimi” (Fraternità), nisën stërvitjet në fushën që u vu në dispozicion nga një urdbër fetar i pranishëm në fshat. Fusha nuk ishte shumë e madhe dhe ishte e asfaltuar, si një fushë futbolli me skuadra me 5 lojtarë paksa e zmadhuar. Çdo ditë, pasdite, fëmijët vinin në stërvitje plot me pritshmëri dhe dëshirë. Intuuta më interesante dhe që doli se qe shumë e dobishme nga pikëpamja edukuese e formuese, është se kujtdo iu dha një vend më vete, një rol më vete: loja bëhej interesante!!*

*Ndeshja e parë miqësore u bë me një skuadër të një fshati të afërt, që ekzistonte prej kohësh, shumë më e pajisur dhe stërvitur se e jona. Ndeshja u*

*zhvillua mes të bërtiturash dhe thirrjesh nga ana e publikut që ish ardhur i shumë në numër, edhe sepse kish disa vjet që nuk shibej nga ato anë një ndeshje “zyrtare”. Edukatorët e qendrës ditore kontrollonin që të mos kishte gjeste apo sjellje jo të rregullta dhe përpiqeshin të arbitronin në mosmarrëveshje të mundshme. Ndeshja përfundoi me humbjen e skuadrës sonë jo eksperte (2 me 1) dhe me lojtarët e skuadrës Vllazërimi, që prisnin t’i ndëshkonin kundërshtarët fitues me shkelma e grushte! Humbja nuk ishte e pranueshme për ta. T’i bëje të kuptonin që të humbje ishte pjesë e lojës qe një fazë e parë e rëndësishme para së cilës u gjet ekipi i edukatorëve, gjë të cilën e bëri duke mos pranuar asnjë formë hakmarrjeje dhe duke i shtyrë fëmijët drejt sfidës për t’u rritur së bashku në punën e skuadrës për të fituar në të ardhmen.*

*Ftesa, jo pa mundime, u pranua dhe skuadra, me kalimin e kohës u rrit falë stërvitjeve të përpikta dhe angazhuese që fëmijët ndiqnin me besnikëri dhe përkushtim; stërvitja ishte bërë një takim që s’dubëj humbur edhe fëmijët që më parë ishin plotësisht të marginalizuar.*

*Ky angazhim nuk qëndroi i mbyllur brenda ekipit të qendrës. Me shumë punë dhe një vendosmëri të bindur arritëm të përfshinin gjithnjë e më shumë*

*skadra edhe nga zona të ndryshme të Shqipërisë, në një turne kombëtar që përfaqësoi edhe një moment të rëndësishëm në pikëpamjen shoqërore për komunitetin të cilit i përkisnin skuadrat e angazhuara në turne: tifozët për të shprehur gëzimin dhe për të mbështetur skuadrat, në fillim të çdo ndeshjeje qëllonin me fishekë pushke në ajër!*

*Në aspektin edukues përvoja e pasur sjell dy konsiderata kryesore:*

*në aspektin e zhvillimit të fëmijëve që kanë frekuentuan qendrën ditore, përvoja e lojës dhe ajo*

*shoqërore shpënë në arritjen e disa qëllimeve që përfaqësohen mirë edhe nga fakte të thjeshta por mjaft domethënëse: këpucë që shkëmbehen, jepen bua për ata që nuk i kanë e që u përkasin skuadrave të tjera, fusba loje të mbushura me ujë që thahen së bashku që të mund të lubet, fëmijë që ndihmojnë njëri-tjetrin dhe që i shtrëngojnë dorën njëri-tjetrit duke u parë në sy, një rol që gjendet dhe u jepet për të luajtur të gjithë fëmijëve më pas; atletë të skuadrave që vijnë nga larg që qëndrojnë si miq në shtëpitë e fëmijëve.*





## INDEXS

Loja në mendimin pedagogjik .....	4
Loja dhe edukimi .....	5
Loja si veprimtari e subjektit të edukuar .....	7
Edukatori përballë lojës .....	10
Fëmija dhe tërheqja e realitetit .....	12
Kujdesi dhe proceset e të nxënës .....	13
Loja si veprimtari e rëndësishme mësimore .....	14
Loja e shtëpisë .....	16
Strukturat në lojën e ndërtimit .....	19
Loja në moshën e shkollës fillore .....	22
Loja në edukimin motor .....	23
Loja në kohën e çlodhjes .....	27
Loja në qendrat ditore .....	30
Lojëra kërkimi .....	35
Sugjerime .....	40
Përmbajtje .....	41

*Lojërat e fëmijëve  
nuk janë thjesht 'lojëra'.  
por duhen konsideruar  
si veprimet e tyre me serioze.*

(MICHEL EYQUEM DE MONTAIGNE)



**QENDRA E TRAJNIMIT "KARDINAL MIKEL KOLIQI"**

Adresa Rr. Ethem Tabaku Nr. 31, Tiranë, Shqiperi.

Tel/fax +355 4 2263209

e-mail: q.t.koliqi@shisalbania.org

**Didaktika dhe Risia Shkollore, DIESSE.**

Qendra per Formim dhe Azhornim, Itali.

Viale Lunigiana 24 - 20125 Milano - tel. 02 67020055 - fax 02 67073084

e-mail:segreteria@diesse.org