

Michezo na Sanaa

Kitabu cha Mwanafunzi

Darasa la

2



Taasisi ya Elimu Tanzania



Mali ya Serikali ya Jamhuri ya Muungano wa Tanzania, Hakiuzwi

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

Michezo na Sanaa

Darasa la Pili Kitabu cha Mwanafunzi

JAMHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA
WIZARA YA ELIMU, SAYANSI
NA TEKNOLOJIA

Cheti cha Ithibati

Na. 9

Michezo na Sanaa Kitabu cha Mwanafunzi
Darasa la Pili

Jina la Chapisho:

Mchapishaji: Taasisi ya Elimu Tanzania

Mwandishi: Taasisi ya Elimu Tanzania

ISBN: 978 - 9976 - 61 - 709 - 2

Kitabu hiki kimeidhinishwa na Wizara ya Elimu, Sayansi na Teknolojia tarehe 19 Mwezi Januari Mwaka 20 18 kuwa kitabu cha Kiada kwa ajili ya Darasa la Pili katika ngazi ya elimu ya Msingi nchini Tanzania kulingana na Muhtasari wa mwaka 2015.



Dkt. Edicome Cornel Shirima
Kaimu Kamishna wa Elimu.

Taasisi ya Elimu Tanzania

FOR ONLINE USE ONLY

© Taasisi ya Elimu Tanzania, 2018

Toleo la Kwanza 2018

Chapa ya Pili 2021

ISBN 9 78 - 99 76 - 61 - 709 - 2

Taasisi ya Elimu Tanzania
S.L.P 35094
Dar es Salaam

Simu +255 735 041 170
+255 735 041 168
Baruapepe director.general@tie.go.tz
Tovuti www.tie.go.tz

Haki zote zimehifadhiwa. Hairuhusiwi kunakili, kurudufu, kupiga chapa, kutafsiri wala kukitoa kitabu hiki kwa namna yoyote ile bila idhini ya maandishi ya Taasisi ya Elimu Tanzania.

Yaliyomo

Utanguliziiv

Shukurani.....v

Sura ya Kwanza

Kucheza michezo sahili..... I

Sura ya Pili

Kucheza michezo ya jadi..... 10

Sura ya Tatu

Kufanya mazoezi ya viungo.....25

Sura ya Nne

Kucheza michezo ya riadha.....30

Sura ya Tano

Kucheza michezo ya mpira.....36

Sura ya Sita

Kutenda kazi za sanaa za ufundi.....44

Sura ya Saba

Kufanya sanaa za maonesho.....59

Utangulizi

Michezo na sanaa hupendwa sana na wanafunzi. Michezo na sanaa hufurahisha na kuelimisha. Vilevile, husaidia katika kufundisha masomo mengine. Katika Kusoma, Kuandika na Kuhesabu utatumia sanaa kwa namna mbalimbali.

Michezo iliyomo kitabuni ni ya viungo, michezo sahili na michezo ya jadi. Ipo pia michezo ya riadha na ya mipira. Michezo hii ni ile inayochezwa na watoto kila siku mitaani. Michezo na sanaa hizo zitarahisisha kuelewa vizuri Kusoma, Kuandika na Kuhesabu.

Sanaa zilizopo ndani ya kitabu hiki zinahusu kuchora, kuumba herufi, kuumba tarakimu na kuzipamba. Vilevile, sanaa hizi zinahusu kupiga chapa, kuimba, kusimulia hadithi na kuigiza.

Soma kwa makini habari zilizomo kitabuni na uzielewe. Soma maswali na mazoezi uliyopewa. Jibu maswali na kufanya mazoezi hayo. Unaweza kupata msaada kwa watu mbalimbali. Kwanza uliza wenzako. Pili waulize wazazi wako. Tatu muulize mwalimu wako.

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

Shukurani

Taasisi ya Elimu Tanzania (TET) inatambua na kuthamini mchango muhimu wa washiriki waliofanikisha uandishi na maandilizi ya kitabu hiki.

TET inatoa shukurani za dhati kwa mchango uliotolewa na wataalamu wote walioshiriki kutayarisha kitabu hiki wakiwemo wachapaji, wasanifu, wahariri, wachoraji na wapiga chapa. Pia, inatoa shukurani kwa shule zote zilizoshiriki katika ujaribishaji wa maudhui na uhariri wa kitabu hiki.

Aidha, Taasisi inatoa shukurani za pekee kwa Shirika la "Global Partnership for Education (GPE)" kupitia Mradi wa Kukuza Stadi za Kusoma, Kuandika na Kuhesabu (KKK) uitwao "Literacy and Numeracy Education Support (LANES)" kwa ufadhili wao uliofanikisha kazi ya kutayarisha na kuchapa kitabu hiki.

Mwisho, Taasisi inatoa shukurani za pekee kwa Wizara ya Elimu, Sayansi na Teknolojia kwa kusimamia kwa ukaribu zoezi zima la uandishi wa kitabu hiki.



Dkt. Aneth A. Komba
Mkurugenzi Mkuu
Taasisi ya Elimu Tanzania

v



FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

FOR ONLINE USE ONLY



Sura ya Kwanza

Kucheza michezo sahili

Katika sura hii, utajifunza kucheza mchezo wa

1. simba ni mkali.
2. kuwahi kiti.

I Mchezo wa simba ni mkali



Maelezo ya awali

Simba ni mnyama mkali. Anaweza kuua au kujeruhi. Kutokana na sifa hiyo, simba ametungiwa mchezo. Mchezo huo huitwa Simba ni Mkali.

Mchezo huu hucheza na wavulana na wasichana. Idadi inayofaa ni wachezaji zaidi ya kumi. Kifaa kinachotumika ni barakoa.

Wachezaji huwa ni mwanafunzi anayeigiza kama baba au mama. Wengine ni wanafunzi wanaoigiza kama watoto na simba.

Kanuni za mchezo huu

1. Wachezaji wanatakiwa kukimbia au kupita eneo alipo simba.
2. Mchezaji anayepita nje ya uwanja hutolewa kwenye mchezo.
3. Mshindi ni yule ambaye hatakatwa na simba hadi mwisho.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Watoto wakae upande mmoja wa uwanja. Baba au mama akae upande mwingine wa uwanja.
2. Simba akae katikati ya uwanja.
3. Simba ajitahidi kukamata watoto wanaokimbia.
4. Baba au mama aanzishe mchezo kwa kuimba wimbo na watoto kuitikia.

Wimbo wa mchezo wa simba ni mkali

Kiongozi

Watoto wangu nyie!
Mimi baba yenu!
Sina nguvu tena!
Za kumuua Simba!
Simba ni mkali
Alimuua mama!
Akamuua baba!
Watoto wangu
Sasa kimbieni!

Kiitikio

- ee!
- ee!
- ee!
- ee!
- ee!
- ee!
- ee!
- ee!
- ee!

5. Watoto wote mtakimbia kumfuata baba yenu aliko.
6. Watoto mtajitahidi msikamatwe na simba.
7. Endapo mtapita bila kukamatwa na simba, mchezo utanza upya.
8. Kila mtoto anayekamatwa na simba atageuka kuwa simba. Naye pia huwakamata wengine.

Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kuburudisha.
2. kujenga urafiki na umoja.
3. kuwasaidia kuwa makini.
4. kuwasaidia kuwa wepesi.
5. kuwasaidia kufikiri kwa haraka.

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

Zoezi la I

1. Taja faida za mchezo wa simba ni mkali.
2. Taja wahusika wa mchezo wa simba ni mkali.

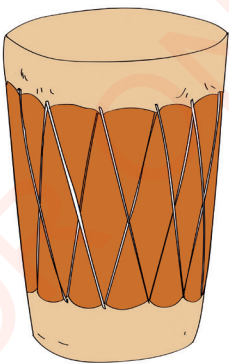
2

Mchezo wa kuwahi kiti

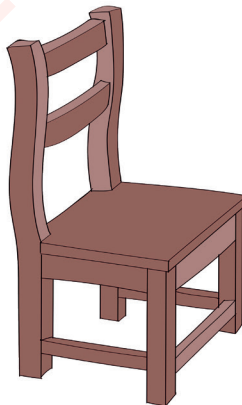


Je, umewahi kucheza mchezo wa kuwahi kiti?
Mchezo wa kuwahi kiti huchezwa na wavulana na wasichana.

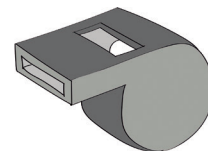
Vifaa



ngoma



kiti



filimbi

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Wachezaji mjipange katika mduara kuzunguka viti. Idadi ya viti iwe pungufu kwa kiti kimoja ikilinganishwa na idadi ya wachezaji.



2. Wachezaji zungukeni viti mkikimbia au kutembea mwendo wa haraka.



3. Wachezaji mtaongozwa na mlio wa filimbi, ngoma au ishara.



4. Ishara ikitolewa, mchezaji atawahi kukaa kwenye kiti.



5. Mchezaji akikosa kiti atatolewa katika mchezo. Kisha, kiti kimoja huondolewa.



6. Mchezaji atakayekalia kiti kilichobaki ndiye mshindi wa mchezo wa kuwahi kiti.



Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kujenga siha kwa wanafunzi.
2. kuwasaidia kuwa makini.
3. kuwajengea uwezo wa kujiamini.
4. kuwajengea wanafunzi tabia ya ushindani.

Kazi ya kufanya

Mkiwa katika kikundi chezeni mchezo wa kuwahi kiti.

Zoezi la 2**Jibu maswali haya.**

1. Katika mchezo huu kazi ya ngoma ni _____.
2. Ikiwa wachezaji watakuwa wanne (4) viti vingapi vitahitajika? _____
3. Mchezaji akikosa _____ hutolewa mchezoni.
4. Wachezaji wanaozunguka viti hutembea mwendo wa _____.

Sura ya Pili

Kucheza michezo ya jadi

Katika sura hii utajifunza michezo ya

1. bao.
2. kuruka kipande cha mraba.
3. dama ya kete 24.

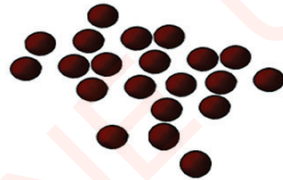
Mchezo wa bao



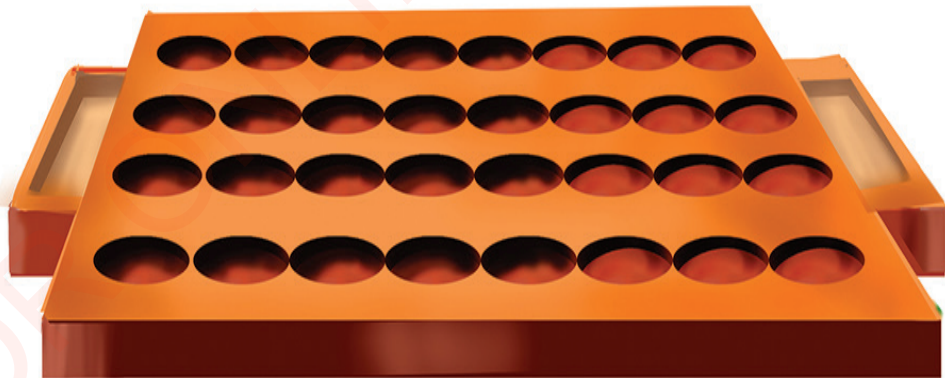
Maelezo ya awali

1. Bao huwa na jumla ya vishimo 32 na kete 64.
2. Mchezo wa bao ni miongoni mwa michezo ya jadi. Mchezo huu hucheza na watoto na watu wazima.
3. Mchezo wa bao unaweza kushindanisha watu wawili. Unaweza pia kushindanisha watu wawiliwawili kwa kila upande.
4. Mchezo wa bao humfanya mwanafunzi afikiri kwa makini. Aidha humsaidia ajue stadi ya kuhesabu, ushirikiano na kujenga urafiki.
5. Kete zinaweza kutengenezwa kwa udongo. Vilevile, hutengenezwa kwa mbeu za mimea au kokoto.

Vifaa



kete za kuchezea



bao



Kanuni za mchezo huu

1. Mchezo huu huchezwa katika bao la mbao. Vilevile, unaweza kucheza kwenye vishimo vilivyochimbwa ardhini.
2. Mchezo huhusisha wachezaji wawili au timu mbili kwa wakati mmoja.
3. Kila mchezaji au timu huwa na kete 32.
4. Mchezaji atatumia vishimo 16 vya upande mmoja.
5. Mshindi ni yule atakayeshinda michezo miwili mfululizo. Michezo hiyo iwe kati ya mitatu itakayochezwa mfululizo.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Andaa bao na kete za kuchezea. Kete ziwe 32 kwa kila mchezaji.
2. Kila kishimo kwenye bao zipangwe kete mbili.



3. Wachezaji kaeni tayari kucheza bao. Anzeni kucheza kwa kuchukua kete kishimo chochote.
4. Tumbukiza kete mojamoya kwenye vishimo vinavyofuata mpaka kete ziishe.
5. Zamu yako itaisha kwa namna mbili.
 - Kete ikiishia mstari wa nje wa bao.
 - Kete ikiishia kishimo cha mstari wa ndani.Kishimo hicho kikiwa sambamba na kishimo cha mpinzani kisichokuwa na kete.
6. Kisha itafuata zamu ya mchezaji mwingine au timu nyingine.
7. Atakayekula na kumaliza kete za mwenzake ndiye mshindi.

Kisha, huendelea na mchezo hadi zamu yake iishe.

Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kujenga stadi ya kuhesabu.
2. kujenga uwezo wa kufikiri kwa umakini.
3. kujenga tabia ya ushindani.
4. kujenga tabia ya kufanya kazi kama timu.

Kazi ya kufanya

1. Chora picha ya bao na kete zake.
2. Chimba vishimo vya bao ardhini.
3. Cheza mchezo wa bao na mwenzako.

Zoezi la I

Chagua na andika herufi ya jibu sahihi kwenye kisanduku.

1. Mchezo wa bao huchezwa na jumla ya kete

- a) 32 b) 64 c) 46

2. Mchezo wa bao humfanya mwanafunzi ajue

- a) kuhesabu b) kuandika c) kusoma

3. Bao huwa na jumla ya vishimo

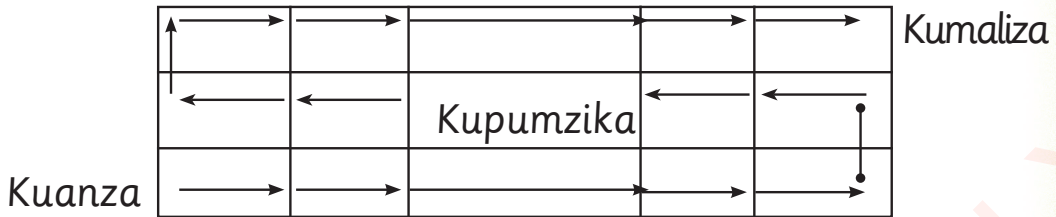
- a) 25 b) 40 c) 32

4. Kila kishimo kwenye bao huwa na kete

- a) 2 b) 3 c) 4

2 Kuruka kipande cha miraba kumi na tano

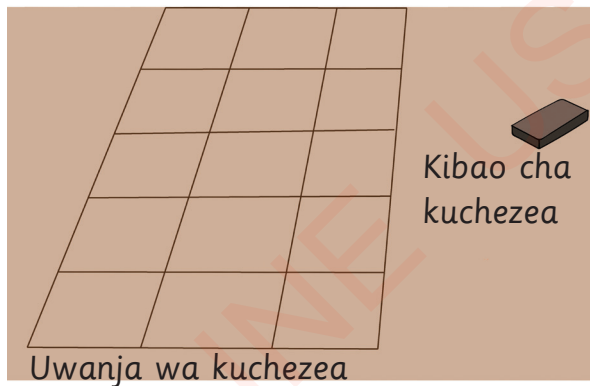
Mchoro wa kiwanja cha miraba kumi na tano



Maelezo ya awali

Mchezo huu hucheza katika miraba 15. Miraba hiyo huchorwa chini. Mchezaji mmoja mmoja hucheza kwa kuruka miraba.

Vifaa



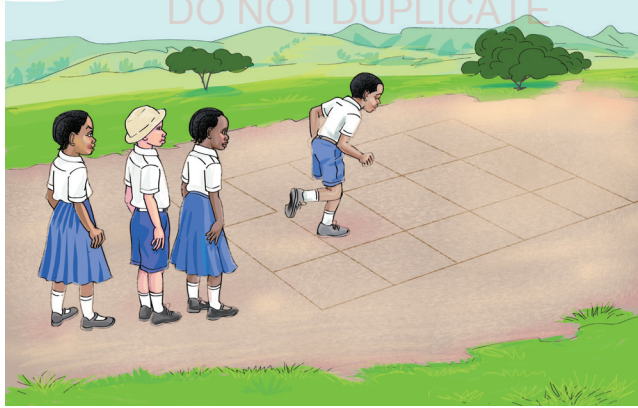
Kanuni za mchezo huu

1. Kukanyaga mstari ni kosa.
2. Kukanyaga chini kwa miguu miwili ni kosa.
3. Kutupa kipande kwenye chumba chenye kivuli ni kosa.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Wanafunzi jipangeni kwenye mstari. Mwanafunzi mmoja aanze mchezo baada ya kuruhusiwa.

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE



2. Mwanafunzi aruke kila mraba kwa kuanzia ule wa kwanza.



3. Mchezaji anaweza kufika mwisho wa miraba bila kukosea. Hapo atarusha kibao nyuma bila kugeuka.
4. Mraba ambao kibao kitatua uwekwe kivuli.



5. Mchezaji mwingine asitupe kibao kwenye mraba wa mwenzake.
6. Mshindi ni yule atakayekuwa na miraba mingi yenye kivuli.

Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kuongeza uwezo wa kufikiri.
2. kuwasaidia kuwa makini.
3. kuchangamsha viungo vya mwili.
4. kujenga ushirikiano.
5. kuwasaidia kulenga shabaha.
6. kuleta ushindani.
7. kujenga siha.

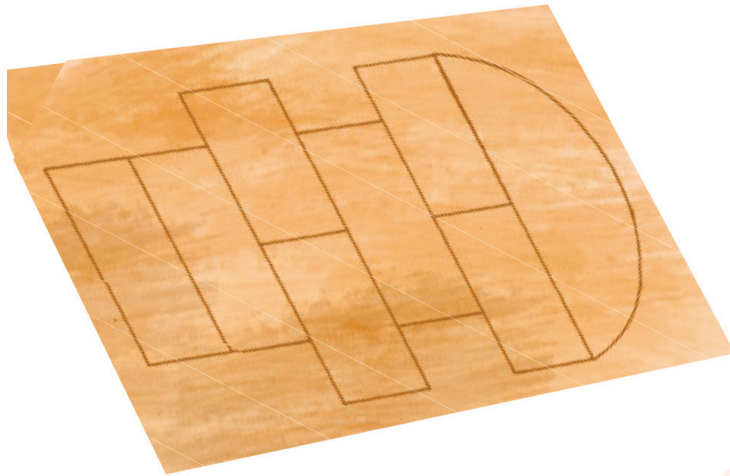
Kazi ya Kufanya

1. Chora chini uwanja wa kuchezea miraba 15.
2. Cheza mchezo wa kuruka kipande cha miraba 15.

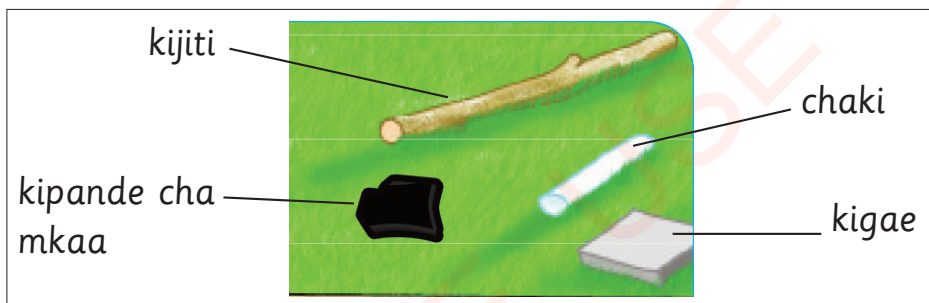
Zoezi la 2**Jibu maswali haya.**

1. Taja faida tano za kucheza kipande cha mraba.
2. Kwa nini mchezo huu huitwa kipande?

Mchezo wa kipande wa miguu miwili

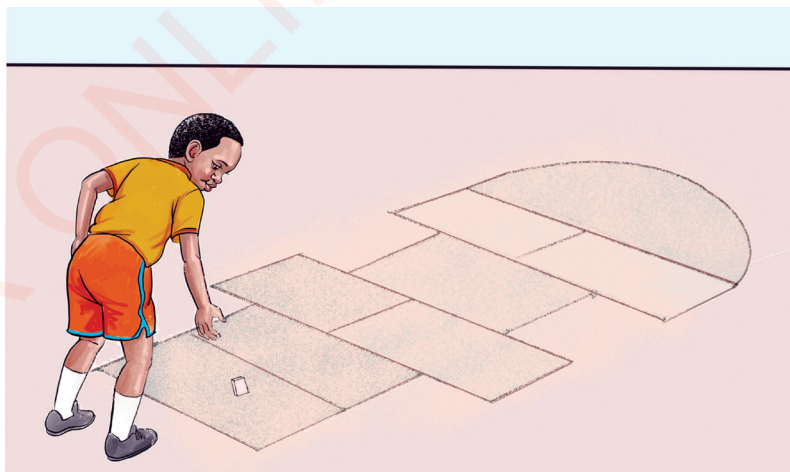


Vifaa Kijiti, chaki, kigae, kipande cha mkaa.

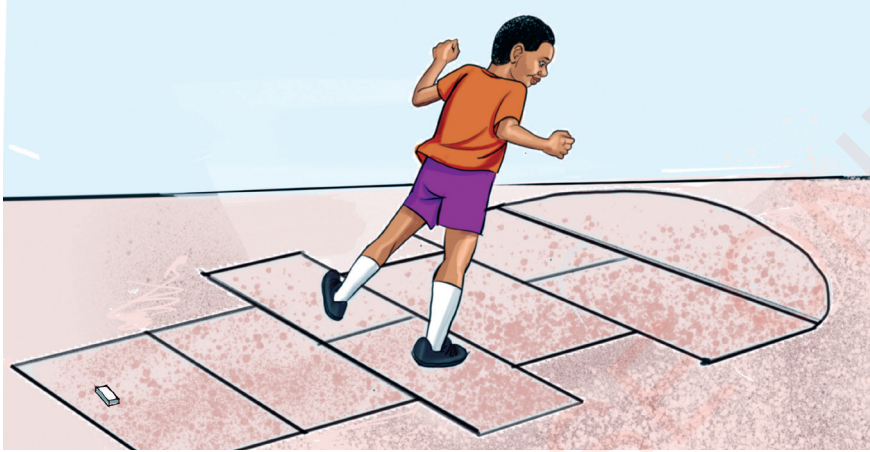


Jinsi ya kucheza mchezo huu

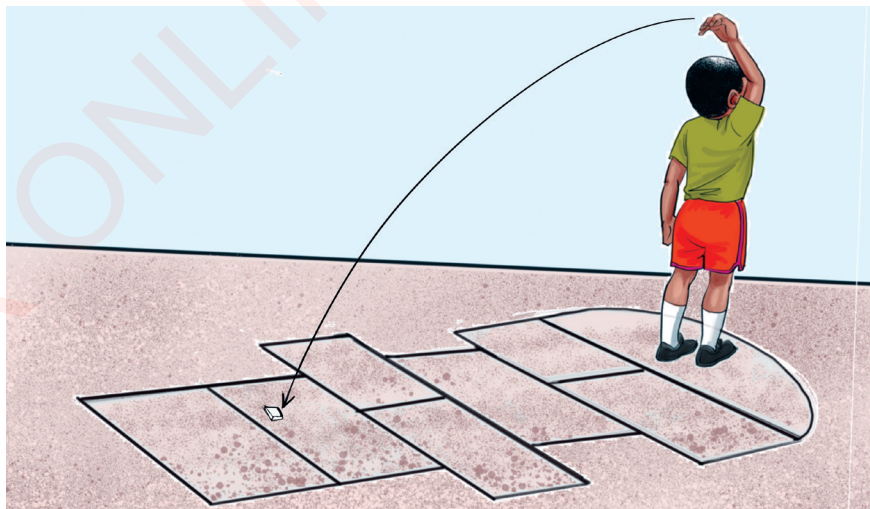
1. Rusha kigae kwenye chumba cha kwanza.



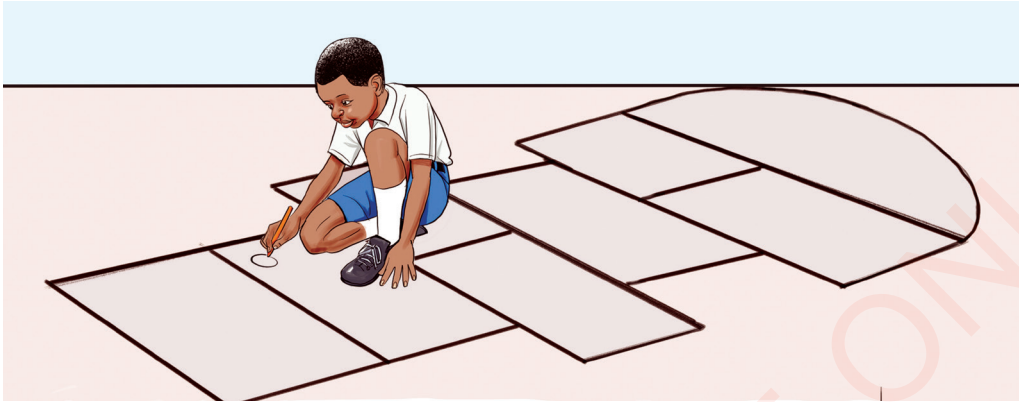
2. Ruka chumba chenye kigae. Kisha, tua kwa mguu mmoja chumba kinachofuata.
3. Ruka na utue kwa miguu miwili katika chumba kinachofuata. Endelea kuruka na kutua mguu mmoja, miwili kisha geuka.



4. Ruka kwa mguu mmoja hadi chumba chenye kigae. Kisha, okota kigae na uruke chumba kilichokuwa na kigae.
5. Rusha kigae nyuma baada ya kumaliza chumba cha mwisho.



6. Weka alama kwenye chumba kilipodondokea kigae. Kisha,chora mistari kwenye chumba hicho. Mchezaji mwingine haruhusiwi kukanyaga wala kurusha kigae kwenye chumba hicho.



7. Mchezo utaendelea hivyo hadi vyumba vyote vimechorwa mistari. Mshindi ni yule mwenye vyumba vingi vilivyochorwa mistari.

Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

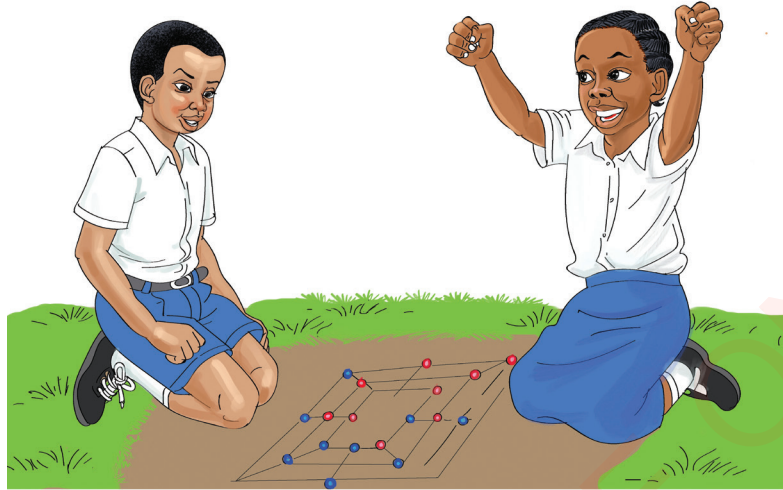
1. kujenga siha ya wanafunzi.
2. kumjengea mwanafunzi tabia ya kujiamini.
3. kumjengea mwanafunzi tabia ya kuwa mwangalifu.

Zoezi la 3

Kwa kushirikiana na wenzako chezeni michezo ya kipande.

3

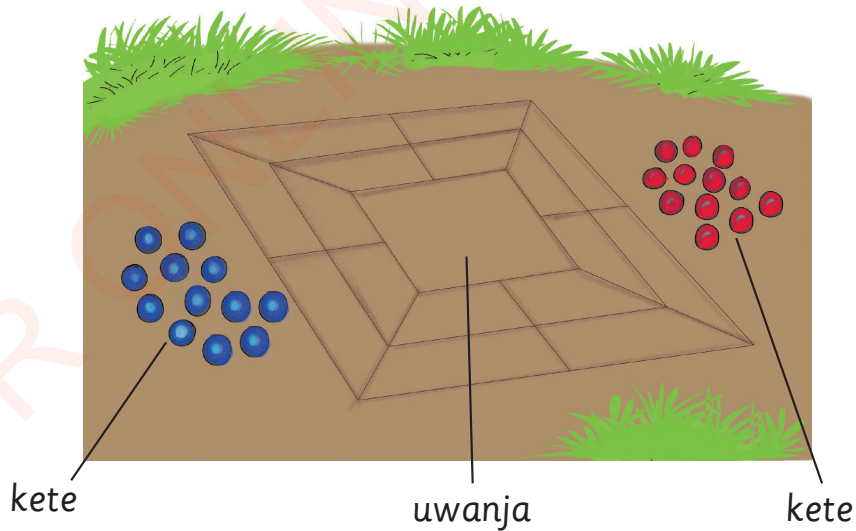
Dama ya kete ishirini na nne



Maelezo ya awali

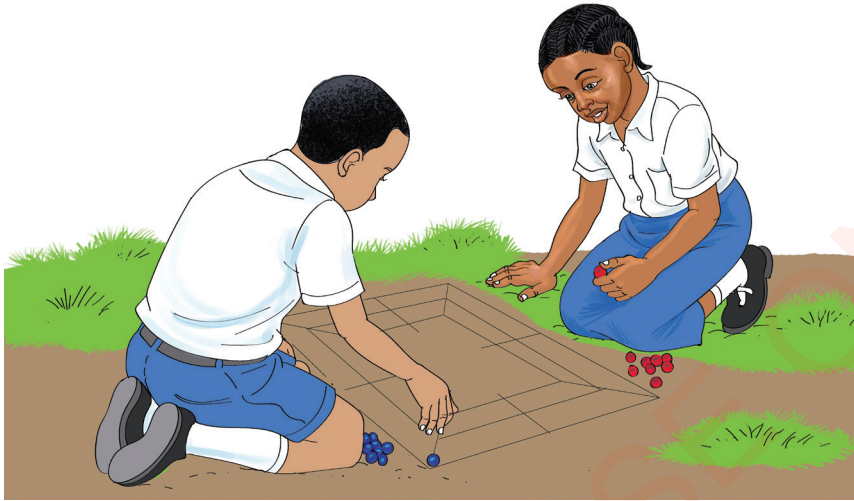
Mchezo wa dama huchezwa katika mchoro maalumu kwa kutumia kete. Kete zinakuwa na rangi mbili tofauti.

Vifaa

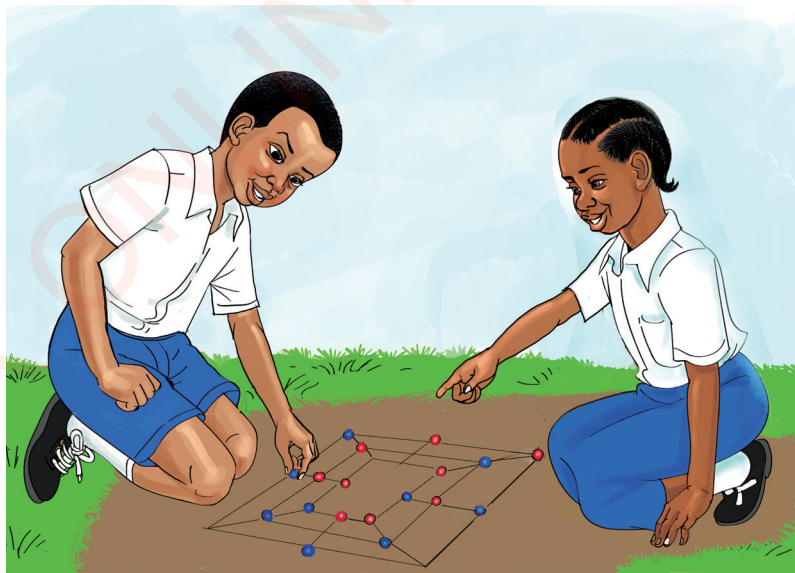


Jinsi ya kucheza mchezo huu

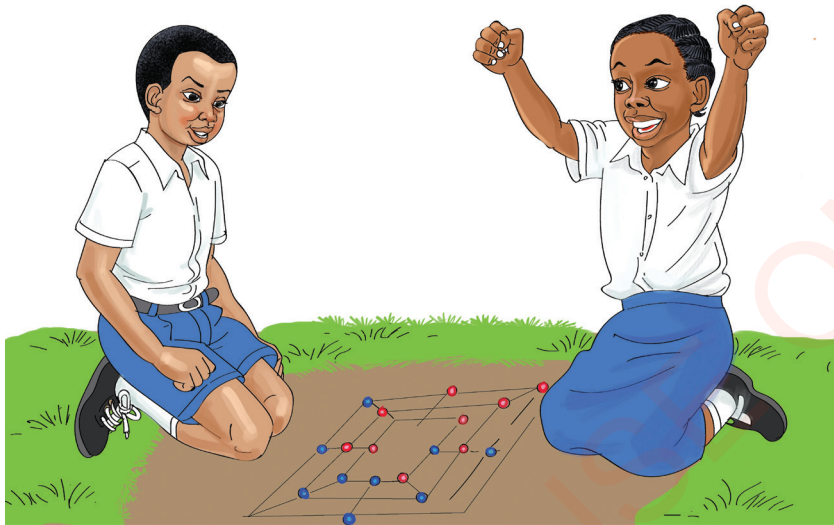
Kila mchezaji anakuwa na kete 12 zenye rangi moja.
Rangi ya kete za mchezaji mmoja isifanane na mwingine.



1. Wachezaji mpange kete kwa zamu.
2. Kila mchezaji apange kete zake kwa mtego.
3. Mtego utahusisha kupanga kete tatu katika mstari mmoja.



4. Mchezaji ukitega mtego, unaruhusa ya kula kete moja ya mpinzani wako.
5. Kushindwa ni kubakiwa na kete mbili tu.
6. Mchezo utatakiwa kuanza upya.



Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kuwafikirisha wachezaji.
2. kuwafanya kuwa makini.
3. kujenga stadi ya kuhesabu.
4. kuwa wabunifu.
5. kujenga kumbukumbu.

Kazi ya kufanya

1. Andaa vifaa vya mchezo wa dama ya kete 24.
2. Chora mchoro wa kuchezea dama ya kete 24.
3. Mkiwa pamoja na wenzako chezeni dama ya kete 24.

Zoezi la 4

Jibu maswali haya.

1. Chunguza mchoro wa dama ya kete 24. Je, una nukta ngapi za kuweka kete?
2. Faida tatu za mchezo wa dama ni ____, ____ na ____.
3. Je, mshindi hupaswa kufanya nini katika mchezo huu?

Sura ya Tatu

Kufanya mazoezi ya viungo



Katika sura hii, utajifunza kufanya mazoezi ya

1. kujisawazisha.
2. kujiviringisha.

Mazoezi ya viungo

Mazoezi ya viungo ni matendo ya kuuzoesha mwili. Mazoezi husaidia kuuweka mwili katika hali ya afya njema. Mazoezi ya viungo ni muhimu kwa afya zetu.

Binadamu hufanya mazoezi ya viungo kwa mitindo mbalimbali. Mfano ni kunyoosha mikono mbele au pembeni. Pia kupiga magoti na kusimama kwa mguu mmoja.

Mtu mmoja au zaidi anaweza kufanya mazoezi ya viungo. Mazoezi hujenga ustadi na ukakamavu. Kuna aina mbalimbali za mazoezi ya viungo. Mazoezi hayo ni kama

1. kujisawazisha.
2. kujiviringisha.

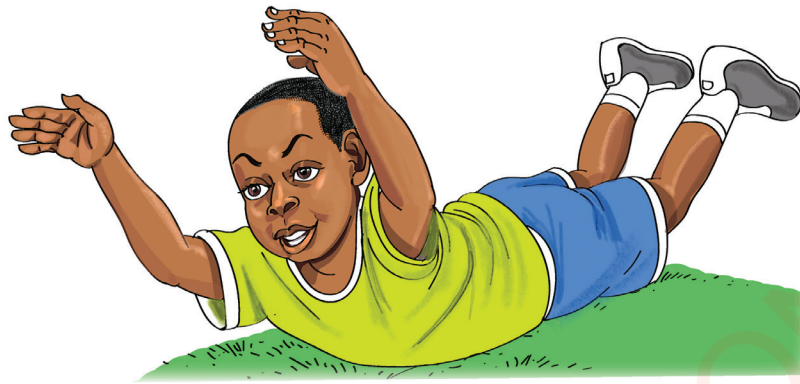
Mazoezi ya kujisawazisha

Baadhi ya mazoezi ya kujisawazisha ni

1. Kusimama kwa mguu mmoja
2. Kutembea juu ya ubao ulio kimo cha juu



3. Kulalia tumbo huku mikono na miguu vikiwa juu.



4. Kujisawazisha kwa kusimamia mguu mmoja.



Kazi ya kufanya

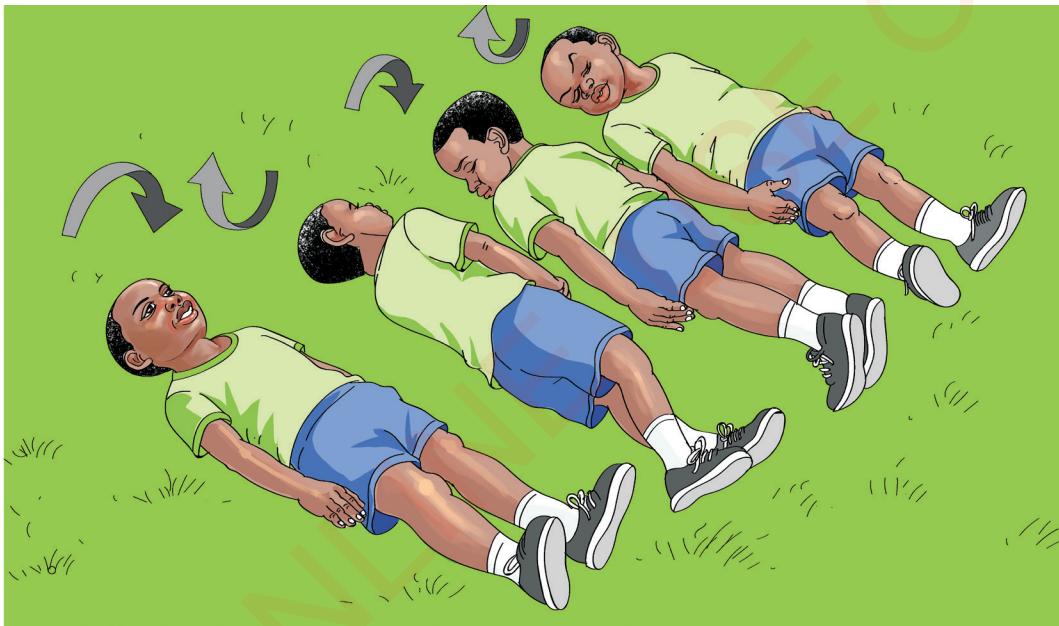
Mkiwa katika kikundi fanyeni mazoezi ya kujisawazisha.

Mazoezi ya kujiviringisha

Kuviringika kama gogo ni moja ya mazoezi ya viungo.

Namna ya kuviringika kama gogo

1. Mchezaji alale chali.
2. Mchezaji anyooshe mikono na kuibana mwilini.
3. Mchezaji ajiviringishe kuelekea kulia au kushoto.
4. Mchezaji aendelee kuviringika kwa maelekezo ya mwalimu.



Kazi ya kufanya

Ukiwa pamoja na wenzako fanyeni mazoezi ya kujiviringisha.

Zoezi

Oanisha kifungu A na B ili kupata maana kamili.

Kundi A	Kundi B
1. Kusimama kwa mguu mmoja ()	a) Hufanya mwili kuwa mkakamavu
2. Kuviringika kama gogo ()	b) Baadhi ya mazoezi ya kujisawazisha
3. Kulalia tumbo, mikono na miguu ikiwa juu ()	c) Mojawapo ya aina ya mazoezi ya viungo
4. Mazoezi ya viungo ()	d) Mazoezi ya kujisawazisha

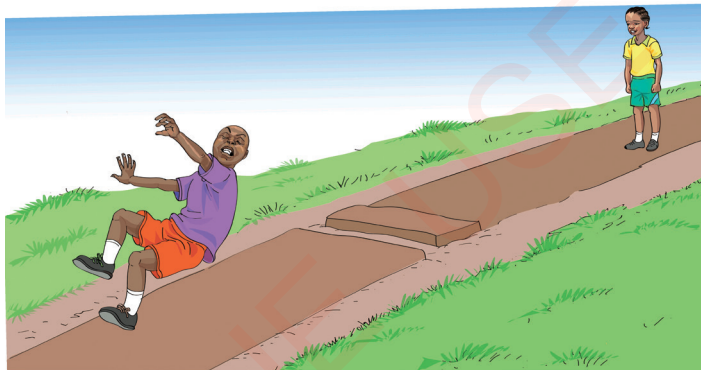
Sura ya Nne

Kucheza michezo ya riadha

Katika sura hii, utajifunza michezo ya

1. kuruka chini.
2. kukimbia nusu uwanja wa mpira wa miguu.

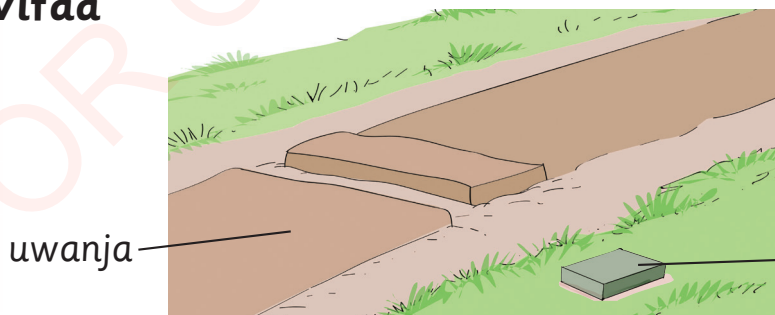
Kuruka chini



Maelezo ya awali

Mchezo wa kuruka chini huchezwa na wavulana na wasichana.

Vifaa



futi kamba

kibao

Kanuni za mchezo huu

1. Kanyaga kibao ndipo uruke.
2. Usizidishe mguu wakati unakanyaga kibao.
3. Wakati wa kutua angukia mbele.
4. Kipimo kitahesabiwa kuanzia alama ya mwanzo.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Wachezaji hujipanga katika mstari.
2. Kiongozi huanzisha mchezo kwa ishara.
3. Mchezaji akisikia ishara hukimbia na kuruka.
4. Sehemu anayotua mchezaji hupimwa.
5. Mchezaji aliyeruka umbali mrefu zaidi ndiye mshindi.

Tahadhari za mchezo huu

1. Mchezaji usivae viatu vizito.
2. Mchezaji usiwe na vitu vyenye ncha kali mwilini.
3. Mavazi yasiwe ya kubana na yasiwe marefu.

Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kuwafanya wakakamavu.
2. kufikiri kwa makini.
3. kujenga urafiki.
4. kuchangamsha viungo vya mwili.
5. kujiamini.

Kazi ya kufanya

1. Ukiwa pamoja na wenzako chezeni mchezo wa kuruka chini.
2. Chora uwanja wa mchezo wa kuruka chini kwenye daftari lako.

Zoezi

Jaza nafasi zilizoachwa wazi.

1. Mchezaji anayeruka _____ mrefu zaidi ndiye mshindi.
2. _____ huanzisha mchezo kwa ishara.
3. Faida za mchezo wa kuruka chini ni _____ na _____ .

2

Kukimbia

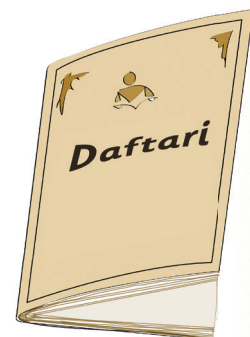
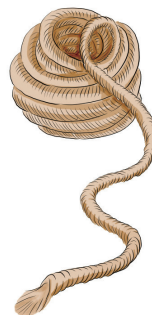


Maelezo ya awali

Mchezo huu hucheza na wavulana na wasichana.

Vifaa

1. Uwanja wa mpira wa miguu
2. Kamba ndefu
3. Daftari la kumbukumbu



Kanuni za mchezo huu

1. Mchezaji kimbia katika nafasi yako usiingie kwenye nafasi ya mwingine.
2. Mchezaji unapokimbia usigeuke nyuma.
3. Mchezaji unapokimbia usimshike mwenzako.
4. Mchezaji ukianguka, nyanyuka na endelea kukimbia.
5. Mchezaji ukiumia upumzike.
6. Mchezaji hakikisha unamaliza mbio.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Wachezaji jipangeni katika mstari wa kuanzia. Wachezaji acheni nafasi kati ya mchezaji mmoja na mwingine.
2. Kiongozi akitoa ishara ya kuanza mchezo, wachezaji wataanza kukimbia.



3. Mchezaji atakayegusa kamba mara ya kwanza ndiye mshindi.
4. Mwamuzi ataandika kumbukumbu ya wachezaji walioshiriki kukimbia.

Tahadhari za mchezo huu ni

1. Mchezaji usivae vitu vizito.
2. Mchezaji usiwe na vitu vyenye ncha kali.
3. Pindi mchezaji ukimaliza kukimbia usinywe maji ghafla. Upumzike kwanza ili mwili upoe ndipo unywe maji.

Kazi ya kufanya

Ukiwa pamoja na wenzako chezeni mchezo wa kukimbia.

Sura ya tano

Kucheza michezo ya mpira

Katika sura hii utajifunza michezo hii.

1. Mpira wa miguu.
2. Mchezo wa rede.

I Mpira wa miguu



Maelezo ya awali

Mchezo huu huchezwa na timu mbili. Kila timu huwa na wachezaji kumi na mmoja. Hata hivyo, wanafunzi wanaweza kucheza idadi pungufu. Mtu anayecheza mchezo huu huitwa refa. Vilevile, huwa kuna washika vibendera wawili. Mchezo huu huchezwa na wavulana na wasichana.

Vifaa



Kanuni za kucheza mchezo huu

1. Timu ziwe na sare zinazo zitofautisha.
2. Ni mwiko kutumia mikono unapocheza isipokuwa golikipa.
3. Ni mwiko kucheza kwa kumkanyaga mwenzio.
4. Ni mwiko kucheza kwa kumpiga mateke mwenzio.
5. Hairuhusiwi
 - (a) kutoa lugha mbaya.
 - (b) kupigana.
 - (c) kuzomea.
 - (d) wasichana kushindana na wavulana katika mechi moja.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Wachezaji wajigawe katika timu mbili.
2. Kila timu ikae upande wa goli lake.
3. Mpira uwekwe katikati.
4. Refa atoe ishara ya kuanza mchezo.
5. Wachezaji wacheze kuelekea goli la timu nyingine.
6. Kila timu iwe na golikipa wake.
7. Mpira ukitoka urudishwe uwanjani kwa kurushwa kwa mikono.
8. Mpira ukipigwa na kupita katikati ya goli bila kuzuiwa na golikipa, timu hiyo itakuwa imefunga.
9. Timu itakayofunga magoli mengi zaidi ndiyo mshindi.
10. Timu zikifungana idadi sawa ya magoli hakutakuwa na mshindi.
11. Timu zisipofungana hakuna mshindi.

Faida za mchezo wa mpira wa miguu ni

1. kuimarisha viungo na kujenga afya ya mwili.
2. kuleta ushindani.
3. kujenga urafiki na ushirikiano.
4. kufikirisha.
5. kukuza stadi ya kuhesabu.

Kazi ya kufanya

Chezeni mpira wa miguu kwa dakika thelathini (30).

Zoezi

Jibu swali la 1 hadi la 5.

1. Timu moja ya mpira wa miguu ina wachezaji _____.
2. Timu mbili zitakuwa na jumla ya wachezaji _____.
3. Unapocheza mpira wa miguu hutakiwi _____,
_____, _____.
4. Vifaa vinavyohitajika unapocheza mpira wa miguu ni
_____, _____, _____.
5. Faida za kucheza mpira wa miguu ni _____,
_____, _____.



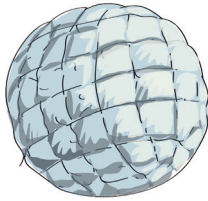
Maelezo ya awali

Rede ni mchezo wa mpira unaochezwa kwa mikono. Mchezo huu huchezwa na wavulana na wasichana. Mpira wa kuchezea rede unapaswa kuwa mwepesi. Vilevile, hautakiwi kuwa mkubwa sana.

Kuna aina mbalimbali za mchezo wa rede zikiwemo,

- a. Rede ya kupanga vigae au vibao.
- b. Rede ya kujaza mchanga kwenye chupa.

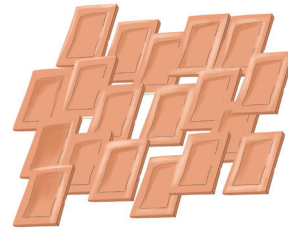
Vifaa



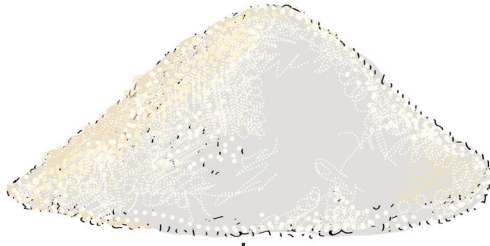
mpira



chupa



vigae



mchanga

A. Rede ya kupanga vigae au vibao

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Kuwe na wachezaji wawili. Mmoja kulia na mwingine kushoto.
2. Mchezaji wa tatu awe katikati yao. Vigae au vibao viwe katikati pia.
3. Mchezaji wa kushoto arushe mpira kwa mchezaji wa kulia.
4. Mchezaji wa kulia arushe mpira kwa mchezaji wa kushoto.
5. Mchezaji wa kushoto atarusha mpira kwa mchezaji wa kulia akimlenga mchezaji wa katikati.
6. Mpira ukirushwa, mchezaji wa katikati aukwepe. Huku akipanga vigae kimoja kimoja kwa wima.
7. Mchezaji wa katikati ukidaka mpira rusha mbali. Kurusha mpira mbali kutakupa muda wa kupanga vigae vyote.
8. Mpira ukirushwa upande wa kulia mchezaji wa katikati



FOR ONLINE USE ONLY

DO NOT DUPLICATE

- aukwepe. Pia apange vigae kimojakimoja kwa wima.
9. Akipanga vigae vyote bila kupigwa na mpira, atakuwa mshindi.
 10. Akipigwa na mpira kabla hajapanga vigae vyote atakuwa ameshindwa. Hivyo ataingia yule aliyempiga.
 11. Mchezo huu hucheza kwa kupokezana.

B. Rede ya kujaza mchanga kwenye chupa.

Jinsi ya kucheza mchezo huu

1. Kuwe na wachezaji wawili wa kurusha mpira. Mmoja asimame upande wa kulia na mwingine kushoto.
2. Mchezaji wa tatu awe katikati yao. Chupa na mchanga uliokusanywa vyote viwe katikati.
3. Mpira ukirushwa kulia mchezaji wa katikati atatakiwa kuukwepa. Lengo ni aweze kujaza mchanga kwenye chupa.
4. Mchezaji wa katikati akiudaka mpira, ataurusha mbali. Kurusha mbali kutampa muda wa kujaza mchanga hadi chupa ijae.
5. Akijaza bila kupigwa na mpira atakuwa ameshinda.
6. Akipigwa na mpira kabla chupa haijajaa mchanga atakuwa ameshindwa. Inabidi atoke na aingie mwingine kucheza.
7. Mchezo huu hucheza kwa kupokezana.



Faida za mchezo huu kwa wachezaji ni

1. kuchangamsha mwili.
2. kujenga urafiki na ushirikiano.
3. kukuza stadi ya kuhesabu.
4. kuongeza uwezo wa kufikiri.
5. kuupa mwili mazoezi ya viungo.

Kazi ya kufanya

Ukiwa pamoja na wenzako chezeni rede ya kujaza mchanga kwenye chupa.

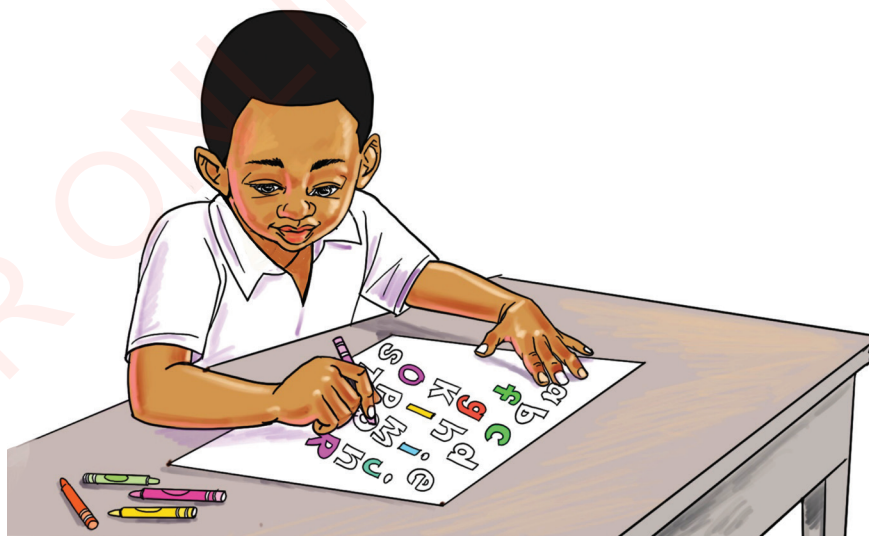
Sura ya Sita

Kutenda kazi za sanaa za ufundi

Katika sura hii utajifunza vipengele vinne.

1. Kuchora herufi na tarakimu
2. Kuweka nakshi kwenye maumbo bapa yenye ukumbi
3. Kuumba maumbo ya herufi na namba
4. Kuchapa motifu za namba na herufi kwa kugandamiza

I Kuchora herufi



Unaweza kuchora herufi kwa namna mbalimbali. Namna mojawapo ni herufi zenye ukumbi.

Namna ya kuchora maumbo ya herufi yenye ukumbi

1. Chora mistari ya kuongoza uchoraji.

2. Chagua herufi ya kuchora, mfano herufi D na T.

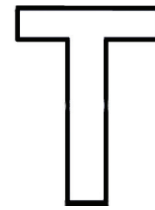
3. Chora herufi hizo bila ukumbi ndani ya mistari.

	D	

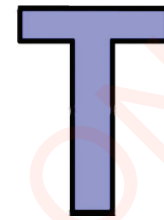
4. Weka ukumbi kwa kila herufi.

	D		T	

5. Futa mistari.



6. Paka rangi.



Faida za kuchora maumbo ya herufi yenye ukumbi ni

1. kuwa mbunifu.
2. kuongeza kipato.
3. kufikirisha.
4. kuwa na kipaji.
5. kuwa na kumbukumbu.
6. kukuza stadi ya kuandika.

Kazi ya kufanya

1. Chora maumbo ya herufi zifuatazo yenye ukumbi.
(a) C H P (b) N Y W
2. Taja faida za kuchora maumbo yenye ukumbi.

2

Kuchora tarakimu

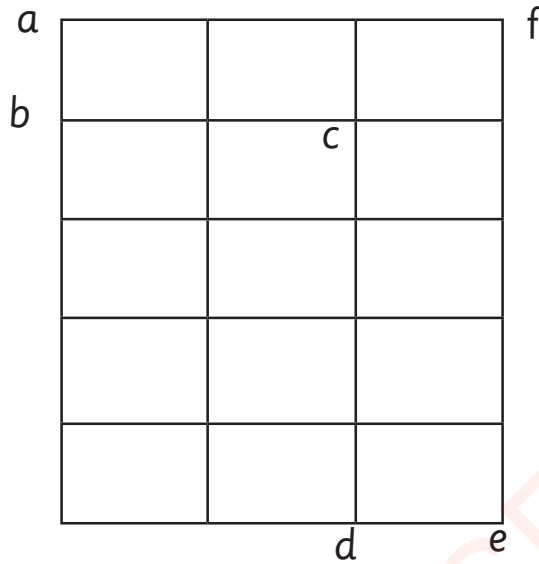


Namna ya kuchora tarakimu zenye ukumbi

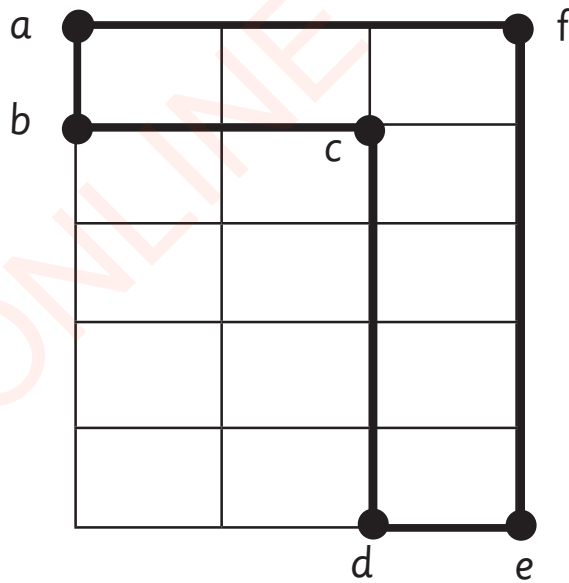
1. Chagua tarakimu unayotaka kuchora.
2. Chora miraba ya kuongoza uchoraji. Kwa kawaida miraba huwa 15.



3. Onesha umbo la tarakimu kwa kuweka kwenye miraba.



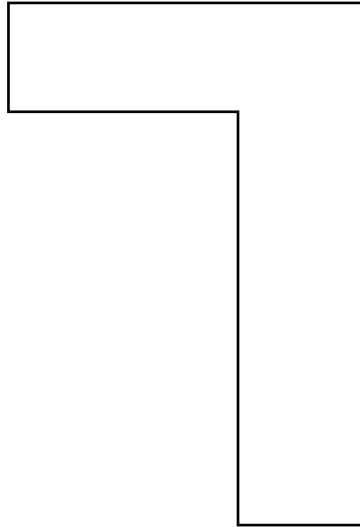
4. Unganisha herufi ili kupata umbo la tarakimu.





FOR ONLINE USE ONLY
DON'T DUPLICATE

5. Futa mistari ya miraba.



6. Paka rangi umbo la tarakimu.



FOR ONLINE USE ONLY



Kazi ya kufanya

Chora tarakimu zifuatazo zenye ukumbi.

1 4 6 8 0

Zoezi la I

Jibu maswali haya.

1. Faida za kuchora tarakimu zenye ukumbi ni _____.
2. Vitu vitano (5) vyenye maumbo yenye ukumbi ni _____, _____, _____, _____ na _____.

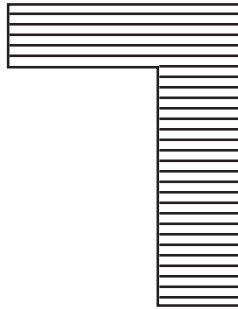
3 Kuweka nakshi kwenye tarakimu zenye ukumbi

Remba tarakimu kwa kuweka kivuli ukitumia

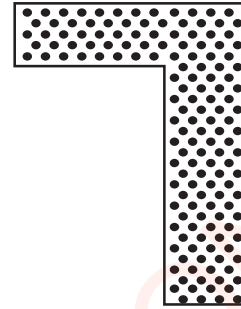
1. rangi



2. mistari



3. nukta



Namna ya kuweka nakshi kwenye tarakimu zenye ukumbi

1. Kuchagua aina ya nakshi ya kutumia.
2. Kuweka nakshi uliyoichagua ndani ya umbo bapa.

Kazi ya kufanya

1. Chora tarakimu zenye ukumbi 1, 4, 6 na uzitie nakshi uzipendazo.
2. Buni nakshi. Chora tarakimu zenye ukumbi na uziwekee nakshi.

Zoezi la 2

Jibu maswali haya.

1. Aina tatu za nakshi ni _____, _____, _____.
2. Tunaweka nakshi kwenye maumbo ili _____.

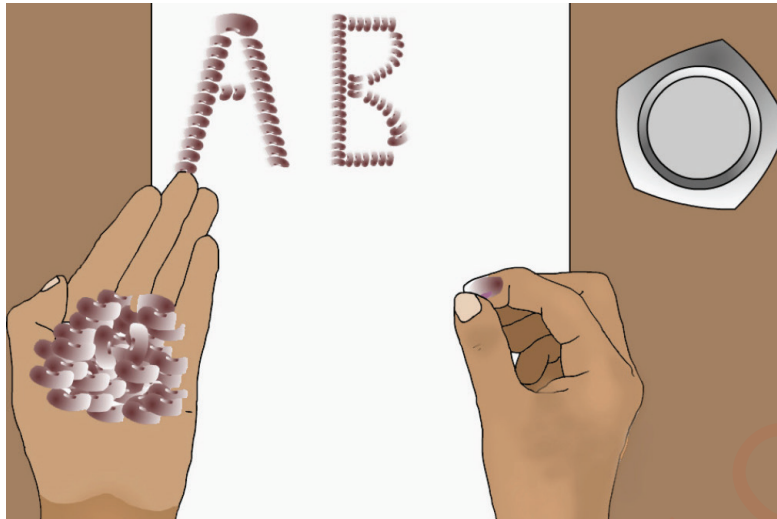
4

Kuumba maumbo ya herufi na tarakimu

Kuumba ni kutengeneza kitu kwa kutumia makunzi mbalimbali. Unaweza kuumba herufi, namba au picha kwa kutumia

1. punje za nafaka
2. karatasi ngumu
3. vijiti
4. udongo wa mfinyanzi
5. majani
6. gundi
7. mchanga

a) Kuumba maumbo ya herufi



Namna ya kuumba umbo la herufi

1. Chagua makunzi ya kutumia kuumba herufi.
2. Tayarisha vifaa vinavyohusika.
3. Andaa eneo la kuumbia herufi.
4. Chagua herufi au umbo ulitakalo.
5. Umba herufi au umbo hilo.

b) Kuumba maumbo ya tarakimu





FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

Namna ya kuumba tarakimu

1. Chagua makunzi ya kutumia kuumba tarakimu.
2. Tayarisha vifaa vinavyohusika.
3. Andaa eneo la kuumbia tarakimu.
4. Umba tarakimu ulizochagua.

Kanuni za kuumba vitu

1. Tumia vitu vinavyopatikana katika mazingira yako.
2. Anza kutengeneza sehemu rahisi.
3. Zingatia usalama na usafi katika kuumba vitu.
4. Zingatia tabia za kila makunzi unayotumia.

Faida za kuumba maumbo ya herufi na tarakimu ni

1. kuwa mbunifu.
2. kufikirisha.
3. kuwa makini.
4. kukuza kipaji.
5. kuwa mdadisi.
6. kuwa na kumbukumbu.
7. kukuza stadi ya kusoma na kuandika.



Kazi ya kufanya

1. Kwa kutumia makunzi unayopenda umba herufi zinazokosekana A D E J
2. Kwa kutumia makunzi unayopenda umba namba zinazokosekana 1.....357, 8.

Zoezi la 3

Jibu maswali haya.

1. Buni makunzi mengine unayoweza kutumia kuumba herufi na tarakimu. Umba herufi na tarakimu kwa kutumia makunzi hayo.
2. Eleza ugumu uliopata wakati wa kuumba herufi na tarakimu.
3. Taja faida za kuumba vitu.

5

Kuchapa motifu za namba kwa kugandamiza**Chapa motifu mbalimbali kwa kugandamiza**

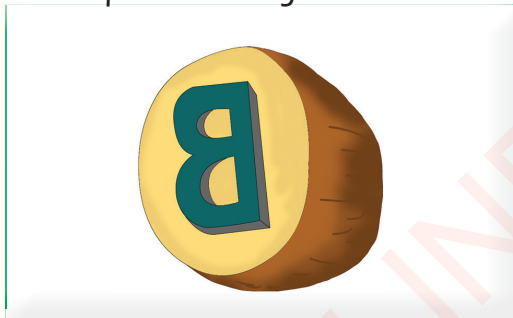
Motifu ni kifaa kinachotumika kuchapa sehemu mbalimbali.

Mfano, kwenye karatasi, nguo, kuta, viti na meza.

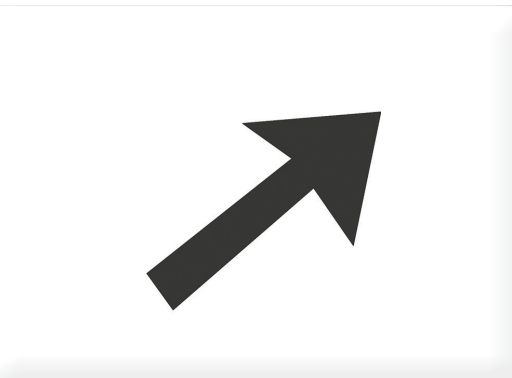
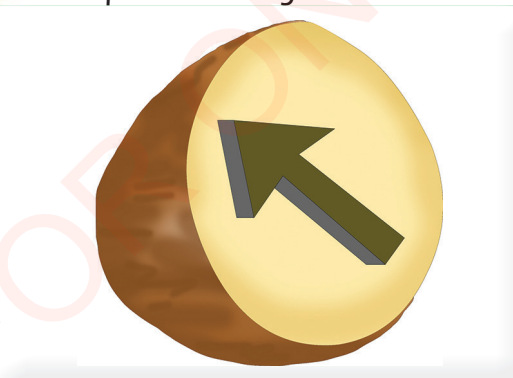
Kuchapa motifu ya namba 6.



Kuchapa motifu ya herufi B.



Kuchapa motifu ya mshale.



Namna ya kutengeneza motifu na kuchapa

1. Kuchagua makunzi laini kama vile kiazi mbatata
2. Kukata kiazi hicho katikati
3. Kukata motifu kwenye uso wa nusu kiazi
4. Kuandaa karatasi au kitambaa cha kuchapia motifu
5. Kuchovya motifu kwenye wino au rangi
6. Kugandamiza motifu kwenye karatasi au kitambaa
7. Kuinua motifu kutoka kwenye karatasi au kitambaa
8. Kuanika karatasi au kitambaa ili chapa ikauke

Faida za kuchapa motifu ni

1. kuwa mdadisi.
2. kuwa mbunifu.
3. kuwa makini.
4. kuwa na kumbukumbu.

Kazi ya kufanya

1. Tengeneza motifu za alama **a** hadi **f**.
 - a) - d) ?
 - b) + e) ,
 - c) = f) .
2. Chapa motifu hizo kwenye karatasi.

Zoezi la 4

Jibu maswali haya.

1. Chagua makunzi laini ya aina 3 unayoweza kutumia kuchonga motifu.

Zoezi la 5

Oanisha kifungu A na B ili kupata maana kamili.

A	B
1. Kuweka alama ya chapa ()	a) Kuumba
2. Majani, vijiti na nafaka ()	b) Usafi na usalama
3. Kutengeneza kitu ni ()	c) Makunzi
4. Kanuni za kuumba kitu ()	d) Motifu

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

Sura ya Saba

Kufanya sanaa za maonesho



Katika sura hii utajifunza

1. kuimba nyimbo.
2. kuigiza.
3. kusimulia hadithi.

FOR ONLINE USE ONLY
DO NOT DUPLICATE

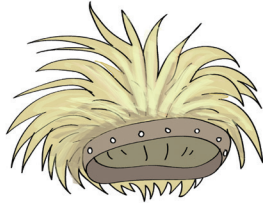
Vifaa vya sanaa za maonesho



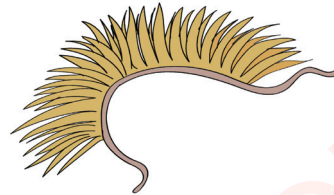
Ngoma



Barakoa



Mbega



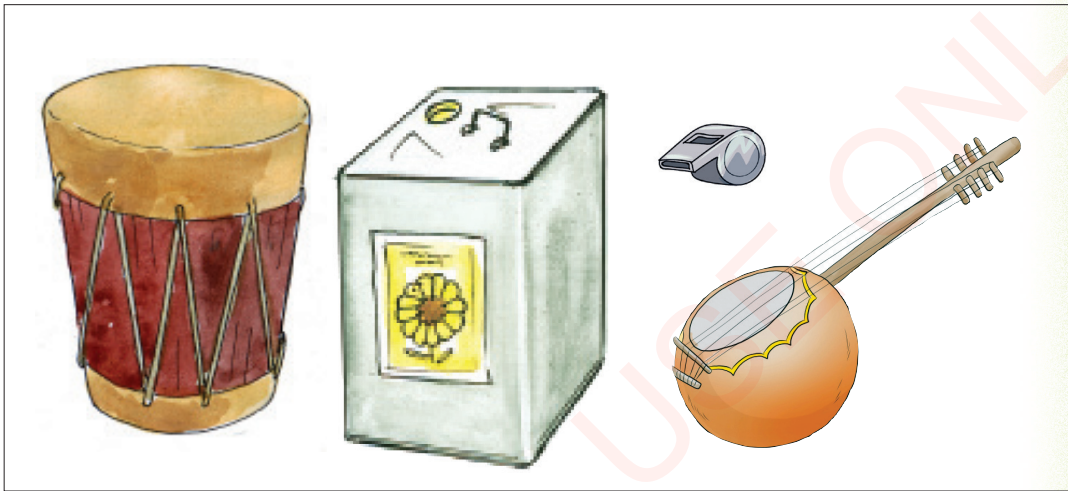
Kibwaya cha
kiunoni

I Kuimba nyimbo mbalimbali



Uimbaji wa nyimbo huambatana na ala za muziki. Ala hizo zimegawanyika katika makundi matatu.

1. Ala za kugonga kama ngoma, manyanga, debe na chupa.
2. Ala za kupuliza kama filimbi, tarumbeta na baragumu.
3. Ala za nyuzi kama vile zeze na gitaa.



Nyimbo huimbwa katika matukio ya

- sikukuu
- sherehe
- msiba
- mkutano

Ili kuweza kuimba vizuri zingatia mambo haya

1. Kutokunywa vinywaji vya baridi.
2. Kufanya mazoezi ya viungo vinavyotumika katika uimbaji.
3. Kutamka maneno ya wimbo kwa usahihi.

Faida za nyimbo ni

1. kuelimisha.
2. kuweka kumbukumbu.
3. kujenga urafiki.
4. kuburudisha.
5. kufariji.
6. kuongeza ari ya kujenga ushirikiano.
7. kuongeza kipato.

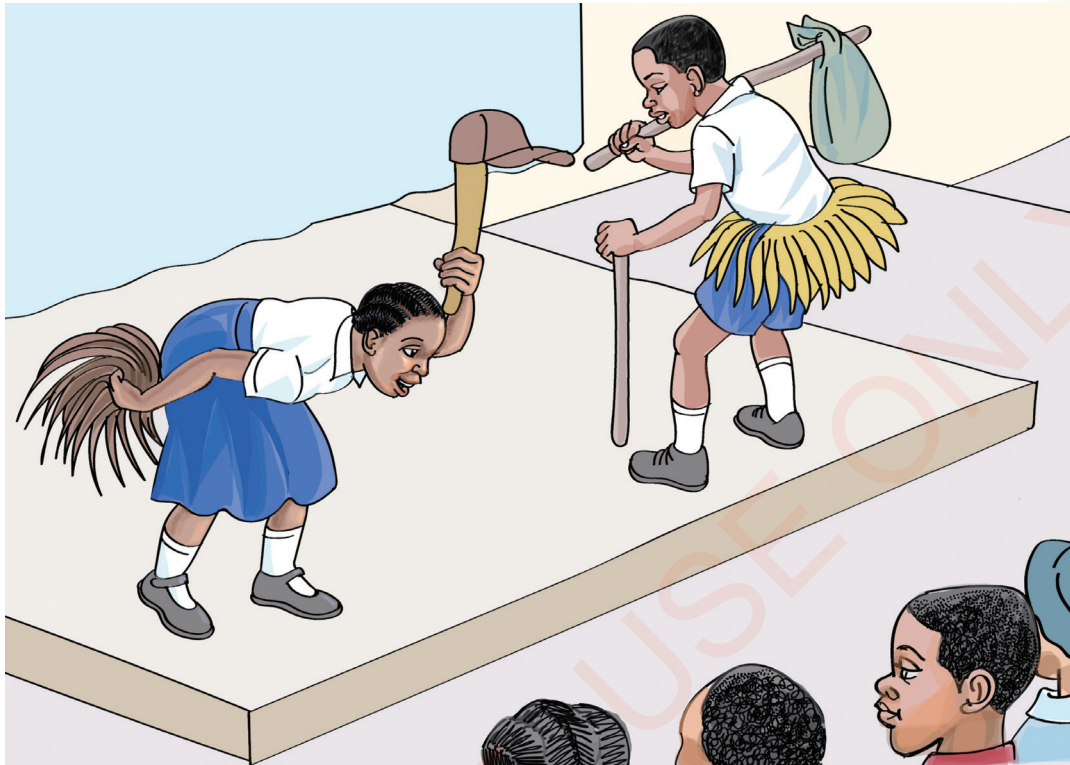
Kazi ya kufanya

1. Imbeni nyimbo 5 mlizojifunza darasa la kwanza.
2. Imbeni nyimbo nyingine mnazozifahamu.
3. Imbeni nyimbo za kitaifa.
4. Imbeni wimbo wa Taifa.

Zoezi la I

Jibu maswali haya.

1. Ala 3 za muziki za kugonga ni _____, _____ na _____.
2. Ala 3 za muziki za kupuliza ni _____, _____ na _____.
3. Faida za nyimbo ni _____, _____ na _____.



Igizo ni tendo la kufuatisha kitu au jambo la mwingine. Matendo hayo ni,

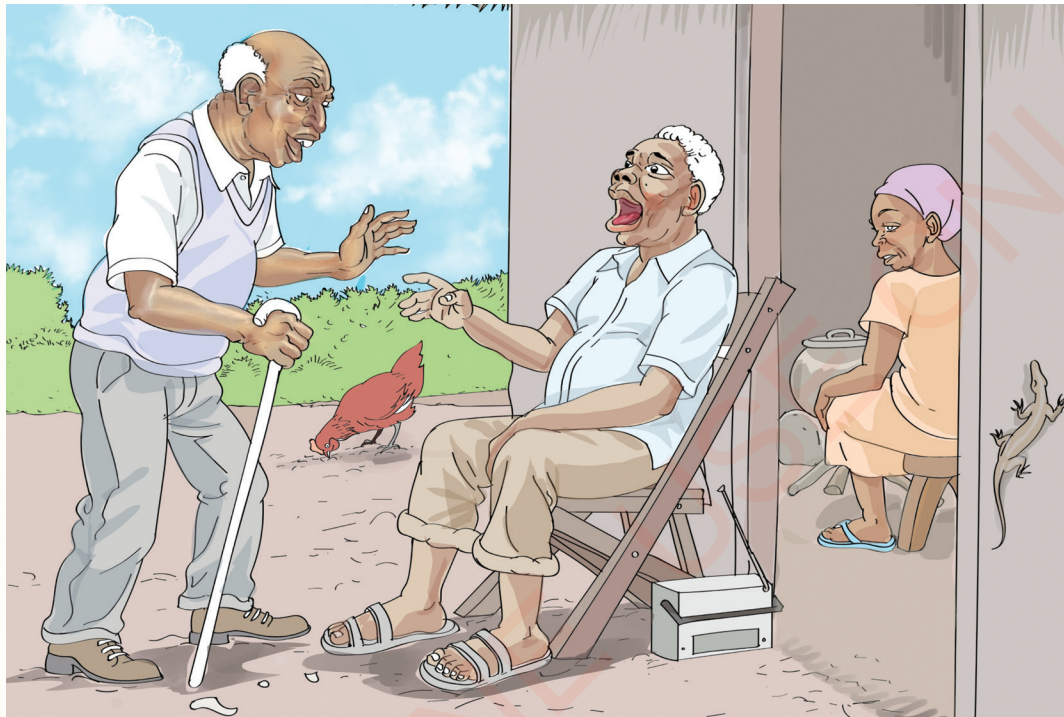
1. kuigiza sauti za wanyama. Mfano, Mee, mee au Moo, moo.
2. kucheza ngoma.
3. kucheza michezo ya kuigiza.

Soma igizo hili.

Mzee Kipara amtembelea Mzee Kibogoyo

Kipara Hodi, hodi! hapa nyumbani.

Kibogoyo Ooh! Mzee Kipara karibu, karibu.



Kipara Asante! Bwana Kibogoyo, habari za hapa nyumbani.

Kibogoyo Nzuri kabisa!

Kipara Mama Neema hajambo?

Kibogoyo Hajambo, yuko jikoni. Mama Neema hebu njoo kuna mgeni.

Mama Neema Karibu Mzee Kipara. Shikamoo!

Kipara Marahaba!

Mama Neema Neema, Neema.

Neema Abee, mama!

Mama Neema Chukua hii shilingi 2000 nenda haraka kwa Manka, ukanunue soda 3 na pakiti 2 za karanga mbichi.

Neema Hodi dukani!

Manka Karibu! Nikusaidie nini?

Neema Nimetumwa soda 3 na karanga mbichi pakiti 2. Soda shilingi ngapi?

Manka Shilingi 500.

Neema Na karanga shilingi ngapi?

Manka Shilingi 100.

Neema Chukua hii shilingi 2000 nipatie soda 3 pia nipe pakiti 2 za karanga mbichi.

Manka Asante! Chukua mzigo wako.

Neema Hakuna chenji iliyobaki?

Manka Imebaki shilingi 300, chukua hii hapa.

Neema Mama nimeleta vitu ulivyonituma.

Mama Neema Asante mwanangu.

Mama Neema Karibu soda mzee Kipara.

Kipara Asante sana mama Neema..

Faida za maigizo ni

1. kuweka kumbukumbu.
2. kuburudisha.
3. kuongeza kipato.
4. kuwa mbunifu.
5. kufikirisha.
6. kuongeza ari ya kujifunza.
7. kuelimisha.
8. kujenga ushirikiano.
9. kudadisi.

Kazi ya kufanya

Ukiwa na wanafunzi wenzako fanyeni igizo la kununua na kuuza dukani.

Zoezi la 2

Jibu maswali haya.

1. Mama yake Neema alimpa Neema shilingi _____.
2. Neema alinunua soda 3 kwa shilingi _____.
3. Neema angetumwa kununua pakiti 3 za karanga mbichi angerudishiwa shilingi _____.
4. Kulikuwa na watu _____ katika igizo hili.
5. Faida za maigizo ni _____, _____ na _____.



Maelezo ya awali

Hadithi ni masimulizi ya watu au matukio. Masimulizi hayo yanaweza kuwa ya kufikirika au kweli. Lengo kuu la masimulizi ni kuburudisha.

Soma hadithi hii

Mama Koku aliweka rangi ya ukili mezani. Kwa bahati mbaya rangi ikamwagika. Rangi ile ilikuwa nyekundu. Mdudu mmoja akapita kwenye rangi iliyomwagika. Halafu akapanda kwenye ukuta mweupe. Kila alikopita kulijichora mstari mwekundu. Koku akamwona yule mdudu akavutiwa sana.



FOR ONLINE USE ONLY

Akajisemea, nimegundua. Akachukua kiasi akakigawa katikati. Akachonga alama ya mshale kwenye ile nusu moja. Akachovya kiasi kwenye ile rangi. Akagandamiza kiasi kwenye karatasi nyeupe. Akapata chapa ya mshale kwenye karatasi. Koku akafurahi sana.

Faida za hadithi ni

1. kuelimisha.
2. kuburudisha.
3. kuweka kumbukumbu.
4. kujiamini.
5. kuongeza ari ya kujifunza.
6. kufikirisha.
7. kuwa mbunifu.

Kazi ya kufanya

Simulia kwa kifupi hadithi uliyoisoma.

Zoezi la 3

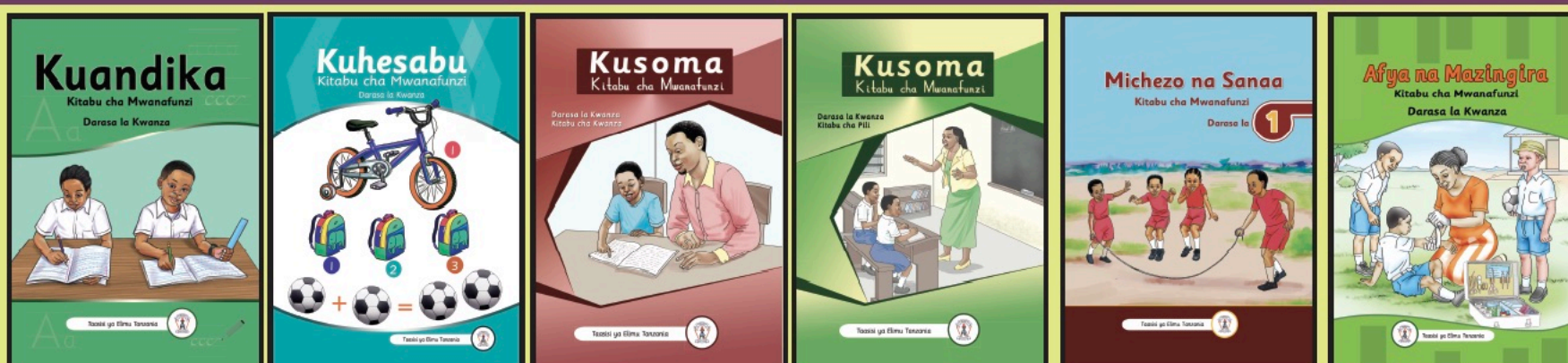
1. Simulia hadithi fupi unayoifahamu.
2. Taja faida za hadithi.

1. **Barakoa** vazi la usoni mfano wa sanamu ya kitu chochote linalovaliwa na mtu kwa lengo la kuchekecha au kufurahisha watu.
2. **Kibwaya** vazi linalovaliwa kiunoni wakati wa kucheza ngoma.
3. **Makunzi** vifaa vinavyopatikana katika mazingira kwa ajili ya kutengeneza maumbo mbalimbali.
4. **Mkutano** mkusanyiko wa watu kwa ajili ya kujadiliana jambo maalumu.
5. **Msiba** Ni hali au tukio la kusikitisha au majonzi linalomtokea mtu. Mfano kifo, ajali, kupotelewa na mali
6. **Motifu** kifaa kinachotumika kuweka alama ya chapa katika sehemu mbalimbali. Mfano, kwenye karatasi, nguo, kuta, viti, meza.
7. **Nakshi** urembo wa kuchora
8. **Sikukuu** siku ya maadhimisho ya tukio fulani.
9. **Siha** ni hali njema ya afya
10. **Sherehe** vitendo vya furaha vinavyofanywa na watu kuadhimisha jambo fulani.

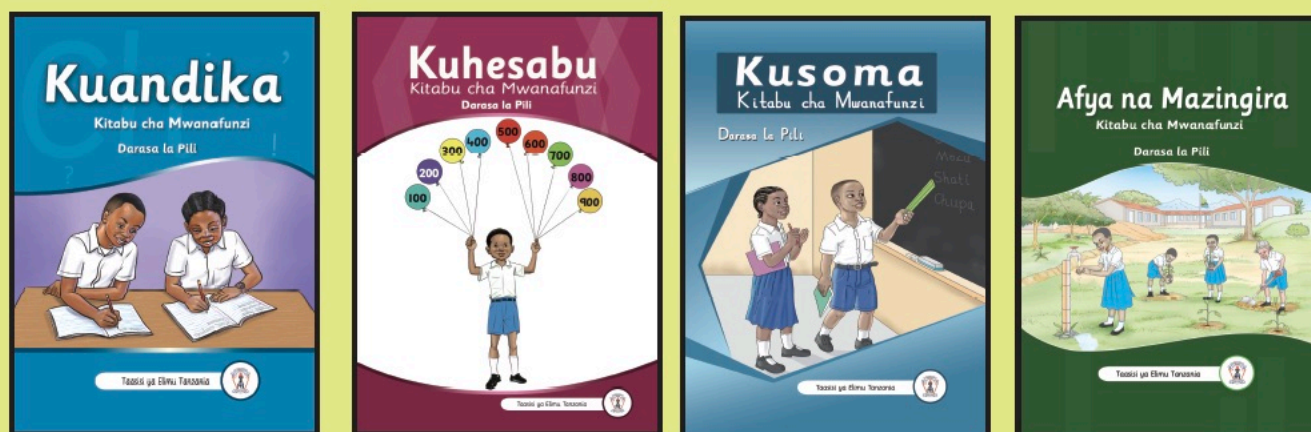
Vitabu vingine kutoka Taasisi ya Elimu Tanzania



Darasa la Kwanza



Darasa la Pili



Darasa la Tatu



ISBN 978-9976-61-709-2



9 789976 617092