

JAMHURI YA MUUNGANO WA TANZANIA
BARAZA LA MITIHANI
MTIHANI WA UALIMU DARAJA LA A

652

ELIMU KWA MICHEZO

Muda: Saa 3.

Mwaka : 2010

MAELEKEZO.

1. Karatasi hii ina sehemu **A, B** na **C** yenye jumla ya maswali **kumi na sita (16)**
2. Jibu maswali **yote** katika sehemu **A** na maswali **mawili (2)** kutoka kila sehemu **B** and **C**.
3. Sehemu **A** ina alama **arobaini (40)** na sehemu **B** na **C** zina alama **thelathini (30)** kila moja.
4. Vikokotozi **haviruhusiwi** katika chumba cha mtihani.
5. Andika **namba yako ya mtihani** katika kila ukurasa wa kijitabu chako cha kujibia.

maktaba.tetea.org



SEHEMU A (40 Alama)

Jibu maswali yote katika sehemu hii

1. Eleza maana ya rasilimali katika michezo na taja aina tatu za rasilimali.
2. Taja michezo minne ya asili inayofundishwa shuleni na eleza faida moja ya kila mchezo.
3. Eleza hatua nne za kufuata wakati wa kufunga goli kwa kuruka katika mpira wa kikapu.
4. Bainisha sheria nne muhimu zinazotakiwa kuzingatiwa katika mchezo wa tenisi.
5. Taja na fafania stadi nne za msingi katika mchezo wa mpira wa netiboli.
6. Eleza faida nne walizopata vijana baada ya kujitolea kusimamia mashindano ya michezo katika ngazi ya kanda.
7. Changanua stadi nne muhimu zinazotumika katika mpira wa mikono.
8. Eleza faida nne zinazopatikana kutokana na matumizi ya teknolojia ya mawasiliano katika michezo.
9. Eleza mambo manne muhimu ya kuzingatia ili kufanikisha maandalizi ya ligi ya kijiji.
10. Changanua njia nne za mawasiliano zinazotumika katika michezo.

SEHEMU B (30 Alama)

Jibu maswali mawili katika sehemu hii

11. Tathmini sababu tano zinazofanya nchi nyingi barani Afrika kuipa michezo kipaumbele.
12. Eleza hatua tano muhimu za kumpatia huduma ya kwanza mwanafunzi aliyeanguka uwanjani.
13. Changanua mifumo mitatu ya msingi inayotumika katika mpira wa miguu na faida zake.

SEHEMU C (30 Alama)

Jibu maswali mawili katika sehemu hii

14. Eleza kanuni sita za usalama zinazopaswa kuzingatiwa katika michezo ili kupunguza ajali.
15. Jadili changamoto zinazojitokeza katika usimamizi wa rasilimali za michezo na namna ya kuzitatua.

16. Kwa mifano, eleza mchango wa teknolojia ya mawasiliano katika kukuza michezo kitaifa na kimataifa.