معهد كنعان التربوي النمائي

من ألعاب التنشيط التربوية

إعداد

فريق التدريب بمعهد كنعان التربوي النمائي

فادي السلفيتي　　بهاء الشطلي

زاهر هنيه　　احمد الشريف

فلسطين – غزة

2008

طبعة ثانية

من ألعاب التنشيط التربوية

الإشراف العام:

عيسى موسى سابا

مدير معهد كنعان التربوي النمائي

إعداد:

فادي السلفيتي

بهاء الشطلي

زاهـــر هنيه

احمد الشريف

شارك في هذا الإصدار:

وفاء الغصين

رأفت شاهين

في الطباعة:

الهام التلباني

تصميم وإخراج:

فادي السلفيتي

معهد كنعان التربوي النمائي

فلسطين

غزة -الرمال- شارع الشهداء

هاتف : 97082846511+

فاكس: 9702846501+

البريد الالكتروني: canaan@p-i-s.com

الصفحة الالكترونية: www.canaan.org.ps

معهد كنعان التربوي النمائي

طفل يلعب هو طفل يبدع

الألعاب التي ينفذها المنشطون تعد من أهم الأنشطة التي تمارس مع الأطفال ولكن لماذا..

ما هي فائدة هذه الألعاب؟! وهل تشكل مدخل للنشاط أو للقيم والتوجهات الجديدة؟ أم مجرد حركات وأفعال عشوائية ليس لها أي هدف ؟؟..

هل تساهم الألعاب في تغيير وتفريغ في نفسية الطفل ؟! أم في زيادة كبته وتغيره نحو الأسوأ؟؟

من خلال تجربتنا ومن خلال عملنا مع الأطفال ومع البالغين تأكدنا واكتشفنا أهمية اللعب في تغيير الكثير من سلوكيات ونفسيات الذين نعمل معهم.

ففي العاب التنشيط يندمج المشاركون في الألعاب بدرجة كبيرة ويتحرر جسدهم من قيود الرتابة والخمول وتتحرر عقولهم من بطء البديهة، و تتحرر حواسهم الخمس من الركود وتتحول لحواس نشطة ومتفاعلة مع كل ما يدور في الأفق..

من هنا تأتي أهمية العاب التنشيط في تنمية وتطوير قدرات ومهارات وحواس الإنسان .. وليصبح الطفل الذي يلعب هو طفل يحيا..

وقد وجد الباحثون في كلية طب Bayior أن الطفل الذي نادراً ما يلمس أو يلعب معه أحد يقل حجم مخه 25% عن الأطفال الآخرين .

في هذه المجموعة عدد من العاب التنشيط موضحة بشكل مبسط ومختصر للاستخدام من قبل المنشطين والمدربين والفاعلين مع الأطفال، تم جمعها وتطويرها وترجمتها من خلال عملنا في الدورات والأنشطة التربوية المختلفة سواء في فلسطين أو من عدد من دول العالم ..

فادي السلفيتي

أهداف ألعاب التنشيط:

إن ألعاب التنشيط التي تناولناها في هذه المجموعة تعتمد بالأساس على مجموعة من الأهداف: التربوية و الترفيهية و التعلمية حيث نجد أن اغلب الألعاب تعمل على :

- تنمية روح العمل الجماعي وروح الفريق.
- تنمية روح التعاون.
- تنمية الاحترام المتبادل وتقبل الآخر.
- تنمية القدرة على إدراك المكان والزمان .
- تنمية الذكاوات المتعددة: (الذكاء : اللفظي اللغوي- المتعلق بالعلاقات بين الأشخاص- الجسدي الحركي- الموسيقي الإيقاعي- البصري المكاني- المنطقي الرياضي- الداخلي)
- تنمية التفكير الإبداعي.
- تنمية المشاركة والمبادرة.
- كسر حواجز الخجل بين الأفراد وبالتالي إكساب الجرأة والإقدام.
- تنمية الحواس المختلفة.
- إشعار المشارك بالفرح والسعادة.
- تعزيز الثقة بالنفس.
- منح الفرصة للتفريغ والتعبير عن النفس .
- تنشيط و تنمية وتقوية العضلات الصغيرة والكبيرة بالجسد.
- الترفيه والمتعة و المرح.
- تنمية القدرة على التفكير والتخطيط.
- تنمية مهارات التركيز.
- تفريغ العنف والتوتر والقلق.
- إتاحة الفرصة للمشاركين للوجود في جو مرح وامن مما يساعد في زيادة نسبة التركيز والإنتاج .

إضافة لعدد آخر من الأهداف المتنوعة

تربويات في الأنشطة:

هناك بعض العاب التنشيط تعتمد على التركيز و سرعة البديهة وتعتمد في حبكة اللعبة على إرباك المشارك، وبالتالي هنا سيصبح لدينا

مشارك تم إرباكه وحسب فلسفة التربية التقليدية يتم إخراجه من اللعبة وبهذا يتم حرمانه من المتعة وإقصائه عن المشاركة، وعليه فقد ارتأينا وحسب اجتهادنا التربوي إجراء بعض التعديلات التربوية على الألعاب لكي يكون هناك متعة في اللعبة وتفاعل من المشاركين كالتالي:

- من يرتبك في أداء المطلوب يقوم بأخذ مكان الذي أربكه، لا إخراجه من اللعبة.
- من يرتبك ثلاث مرات يتم إما الحكم عليه حكما جماعيا بحيث يشارك الجميع في تنفيذه معه مثل:
  - أن يختار أغنية و يغنيها مع المجموعة.
  - أن يطرح فزوره آو سؤال
  - يختار احد المشاركين ليقول نكتة أو مثل أو أي شي يود.
- يمكن أن يتم تجميع عدد من المشاركين الذين ارتبكوا في نهاية النشاط وإما أن يقوموا بالحكم على المجموعة الأخرى أو أن يتم الحكم عليهم من قبل المشاركين.

يشترط أن يكون الحكم:

- لا إحراج فيه.
- أن يكون جماعيا.
- أن لا يكون فيه ضرر أو خدش لمشاعر الآخرين.
- أن ينعكس بالبهجة والسرور على الجميع.
- أن يشرك اكبر عدد ممكن من المشاركين به.
- يمكن أن يتاح للمشارك التعريف أكثر عن نفسه أو عن إحدى مواهبه.

ملاحظة:

- عند ذكر المكان لابد أن يتسع لعدد معين من الأشخاص يقصد به هنا أن يكون العدد على الأقل يتسع لهذا الرقم.

مثال/ المكان مساحة تتسع 18 أشخاص"، يعني على الأقل 18 أشخاص.

يرد في الدليل كلمة مشارك و منشط.. و تشمل هنا الذكر والأنثى كذلك الكلمات التي تعتبر للمذكر فقد وردت مجازا لأغراض التنسيق والطباعة.ولا يقصد بها التمييز الجندري.

لعبة الفيل

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: -

المكان: مساحة أو غرفة تتسع لدائرة من 18 شخص أو أقل.

المدة: 20 دقيقة.

قانون اللعبة:

- يصطف المشاركون/ات في دائرة
- يقف المنشط في الوسط ويشير إلى أحد المشاركين/ات - وعندما يقول له-التالي:

1- فيل: يمد المشارك/ة إحدى يديه إلى الأمام ويحني الأخرى ويمسك بها أنفه والاثنين اللذان على جانبيه يضعا يداهما على كتفيه، كما بالشكل.

2- أبو قردان: يرفع يد و رجل واللذان بجانبيه يساندانه كما بالشكل.

3- بطة: يضع يده أمام ذقنه كما منقار البطة واللذان بجانبه يقوما بالرفرفة بيديهم بجانب خصره

4- زرافة: يرفع يده لأعلى ويمد قدمه اليمنى للأمام خطوة واللذان بجانبه ينظرا إلى يده المرفوعة ويمدان قدماهما الملاصقتان للمشارك/ة أمام قدم المشارك/ة

5- قرد: يقرفص المشارك/ة واللذان على الجانبان يضعا يداهما على كتفه.

- يمكن للمنشط/ة ابتكار أي شكل لأي حيوان جديد ويضيفه على القائمة.
- من يتأخر أو يتردد في عمل الحركة المناسبة يقف مكان المنشط وسط المجموعة ويأخذ دوره "تبدأ اللعبة بالتدريج بفيل وزرافة مثلاً ثم تتطور.."، وهكذا.

الكرة الجالسة

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: كرة طائرة أو كرة خفيفة

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص.

المدة: 20 دقيقة.

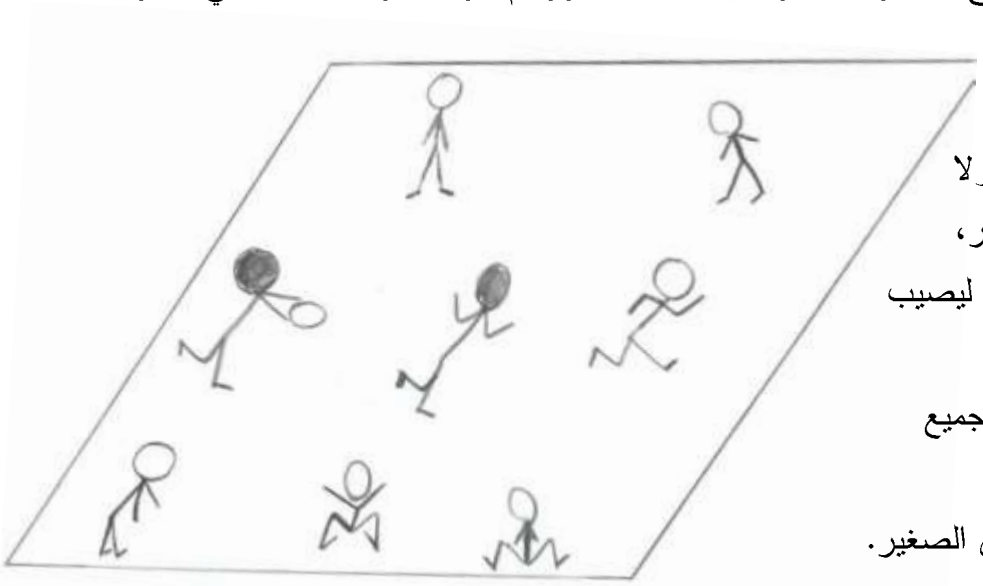
قانون اللعبة:

– فريقان في ملعب أو مكان واسع، احد الفرق صغير مكون من (2 أو 1)، والآخر من البقية(باقي المشاركين).

– على الفريق المكون من الاثنان أن يصيب أكبر عدد ممكن من الفريق الآخر بالكرة.

– من يصاب بالكرة عليه أن يقرفص على الأرض.

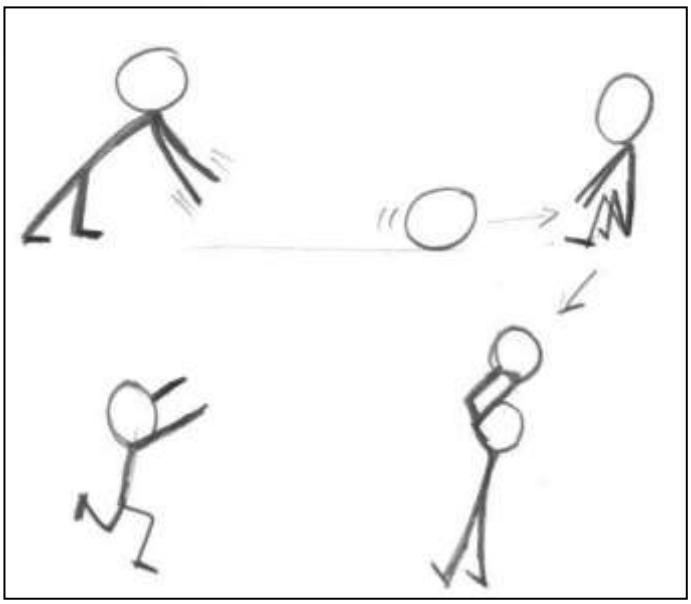
– لكي يتحرر المشارك/ة الذي تم لمسه بالكرة يجب على أي من المشاركين إذا استطاع أن يمسك الكرة بيده دون أن تلمسه الكرة أن يدحرج له الكرة وبمجرد أن يلتقطها يتحرر ثم يترك الكرة مكانها ويأتي مشارك أخر ليتقطها.

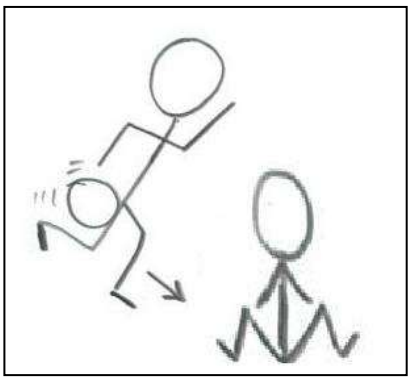


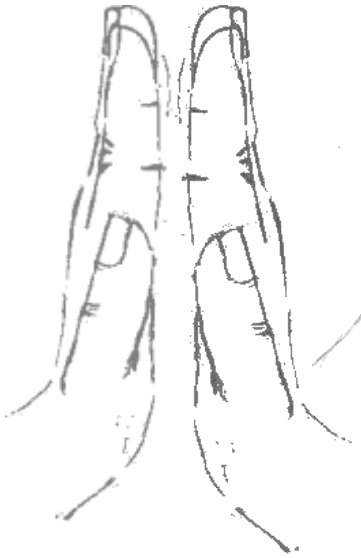
– إذا حصل الفريق الكبير على الكرة يمكن أن يلقفها لبعض ولا يجب عليهم إعطائها للفريق الصغير، وعلى الفريق الصغير أن يستعيدها ليصيب أكبر عدد ممكن.

– تنتهي اللعبة إذا تم إصابة الجميع وقرفصوا كلهم.

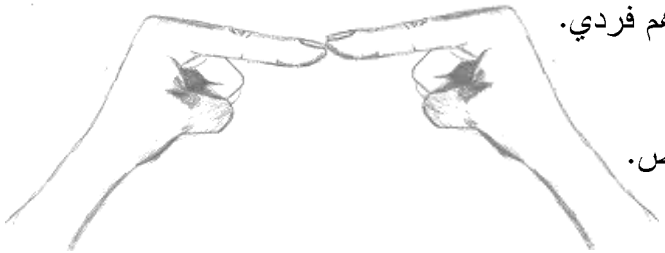
– ممكن أن تعاد بتغيير الفريق الصغير.







العضو المشترك



عدد المشاركين: 10 فما فوق ، عددهم فردي.

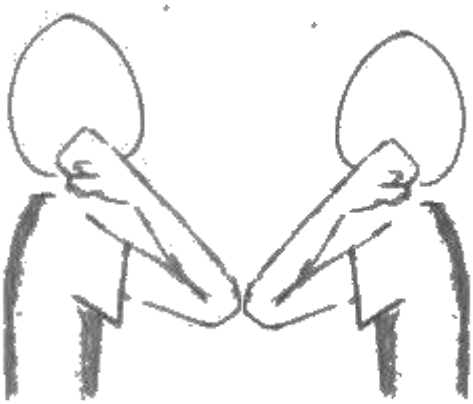
الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص.

المدة: 20 دقيقة.

قانون اللعبة:

– يقترح أسماء ثلاثة أعضاء من الجسم مثلاً: إصبع، يد، كوع، رأس، ظهر، كتف...الخ.



– يمشي المشاركون بشكل عشوائي في المكان.

– المنشط يذكر اسم عضو معين من أعضاء الجسم المحددة مسبقا.

– على كل اثنان أن يضعا العضو الذي ذُكر بشكل متقابل.

– يبقى أحد الأشخاص بدون عضو مقابل يصبح هو بدور المنشط.

– من يتكرر مرتين دون مقابل نحكم عليه حكم (يختار واحد ليحكم عليه).

سيب ساب

عدد المشاركين: 10 فما فوق ، في دائرة يقف اللاعبون.

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص.

المدة: 20 دقيقة.

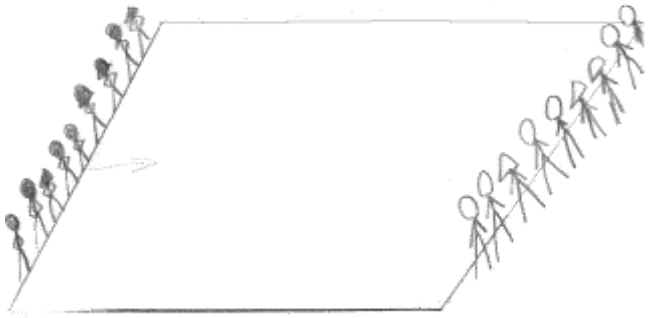
قانون اللعبة: سيب يعني يمين،ساب يعني شمال، سيب ساب يعني يمين وشمال

– يقف المنشط مقابل أي مشارك/ة ويمد يده بحيث يكون كفه مقابل المشارك/ة كما في الشكل المقابل، فإذا قال سيب للمشارك/ة على المشارك/ة أن يلمس يد المنشط بيده اليمنى، حينها على المنشط أن يسحب يده قبل أن يلمسه المشارك/ة، وإذا قال المنشط ساب على المشارك/ة لمسه بيده اليسرى.

– إذا قال المنشط سيب ساب على المشارك/ة أن يلمسه بيداه الاثنتين كأنه يصفق.

– في حالة تردد المشارك/ة ، أو لمس بيد خطأ يأخذ مكان المنشط/ة ويقوم بما فعل وهكذا..

لعبة البجت



عدد المشاركين: 10 فما فوق ، فريقان متساويان العدد.

الأدوات: عود صغير أو أي شيء يمكن إخفائه في قبضة اليد.

المكان: مكان واسع يسمح بوجود منطقتين .

المدة: 15 – 30 دقيقة.

قانون اللعبة:

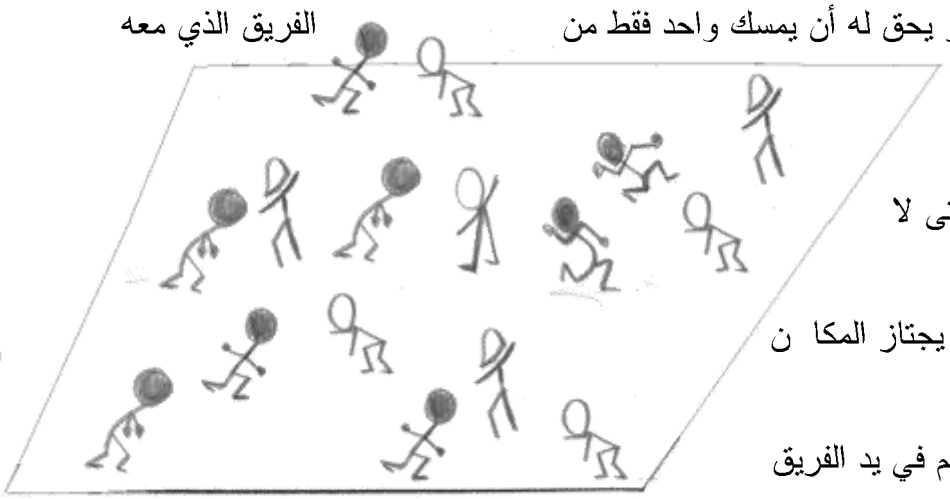
– يعطي المنشط أحد "فريقين البجت" قطعة صغيرة (ورقة، عود...الخ) بحيث إذا تم إغماض كف اليد عليها لا تظهر.

–يقف كل فريق على طرفي الملعب بشكل متقابل كما في الشكل، ويبدأوا بالتحرك نحو بعضهما البعض.

–على الفريق الذي بحوزته "البجت" أن يجتاز المنطقة حتى يصل إلى خط الأمان.

–على الفريق الآخر أن يمسك بالشخص الذي يحمل "البجت".

–كل واحد من الفريق الآخر يحق له أن يمسك واحد فقط من الفريق الذي معه "البجت" وعليه أن يقف بجانبه.

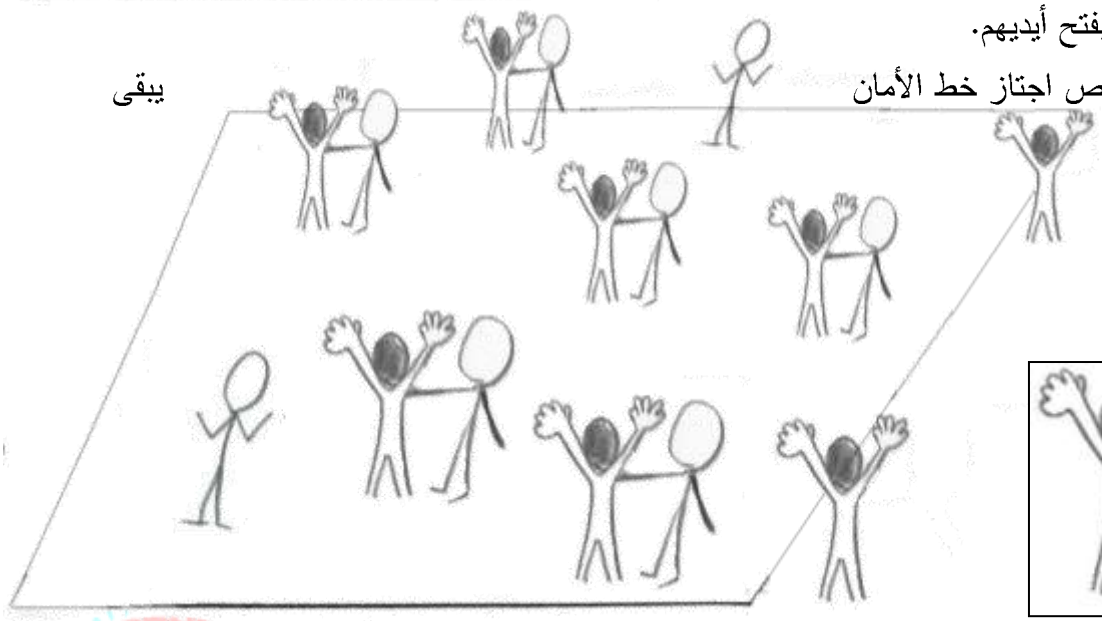


–على جميع أعضاء الفريق الذي بحوزته"البجت" أن يغمضوا أيديهم حتى لا يُعرف مع من منهم"البجت"

–من يُمسك يبقى مغمضاً يديه ومن يجتاز المكا ن أيضاً يبقي يديه مغمضة.

–عند اختيار الفريق ووقوع أي منهم في يد الفريق الآخر، يبدؤون بالتسلسل بفتح أيديهم.

–إذا كان البجت مع شخص اجتاز خط الأمان يبقى البجت مع الفريق.



–إذا أمسك به الفريق الآخر قبل خط الأمان يصبح البجت مع الفريق الآخر.

كرة الحبس

عدد المشاركين: 10 فما فوق ، فريقان في ملعب مربع.

الأدوات: كرة طائرة

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص.

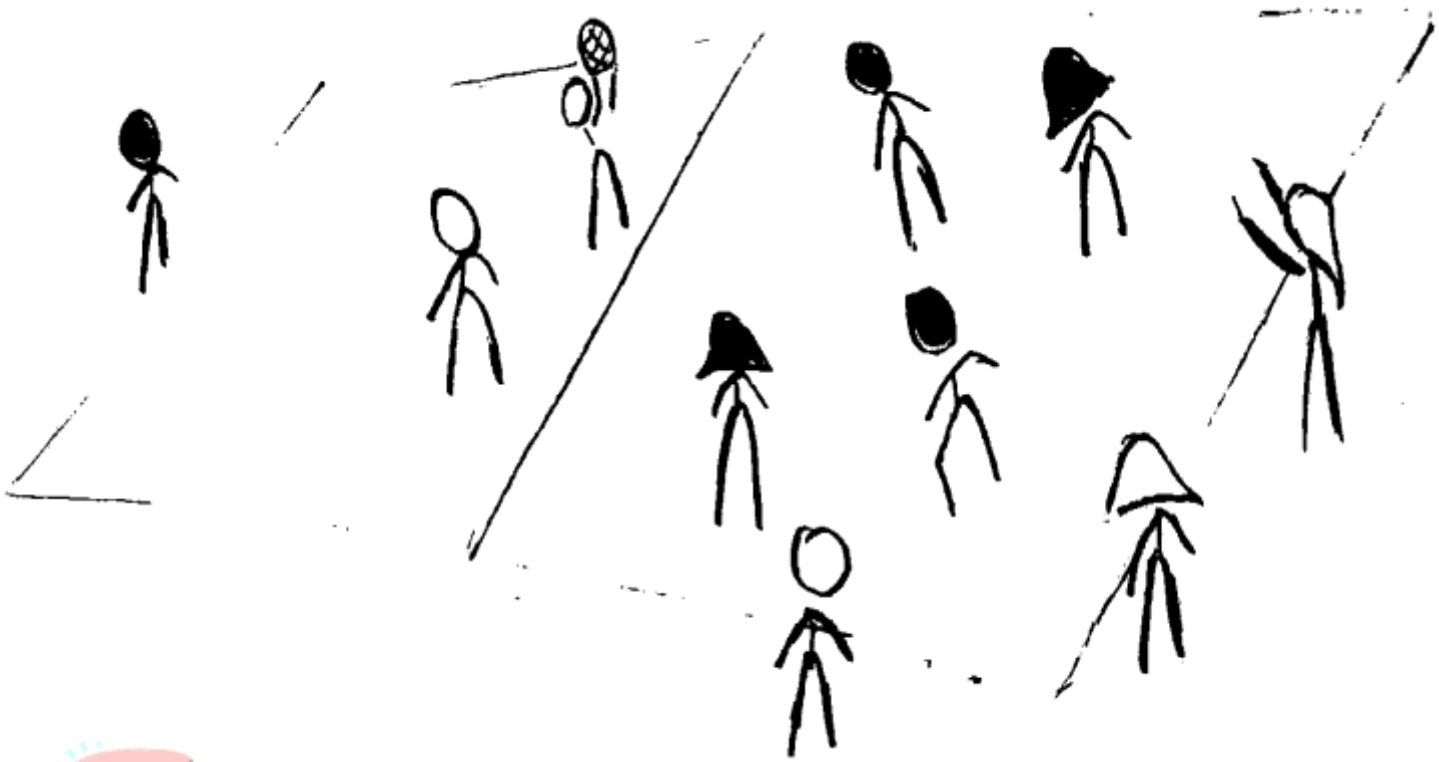
المدة: 30 دقيقة وممكن أن تكون أكثر .

قانون اللعبة:

- يتم تقسيم المشاركون/ات إلى فريقين متساويين وتجرى قرعة حول مع من ستكون كرة البداية، وبعد إعطاء إشارة البدء من المنشط/ة يصوب الفريق الكرة نحو الفريق الآخر لإصابة عضو منهم
- إذا أصيب أحد بالكرة يصبح سجينا خارج إطار الملعب في المنطقة المقابلة
- لا يحق للفريق المستقبل للكرة أن يلمسها مباشرة.
- يحق للسجناء في الخارج أن يصيبوا أيضا الفريق المضاد، وبالتالي يمكن لفريقه أن يمرر الكرة له ليستعين به في إصابة الفريق الأخر.
- يحق للسجين أن يتنقل في المحيط الخارجي للملعب
- تنتهي اللعبة إذا سجن كل الفريق.

أو يمكن أن نغير القانون بحيث:

إذا أصيب أحد من الفريق الآخر وأصبح سجين يعود السجين الأقدم من الفريق



النجار والغابة

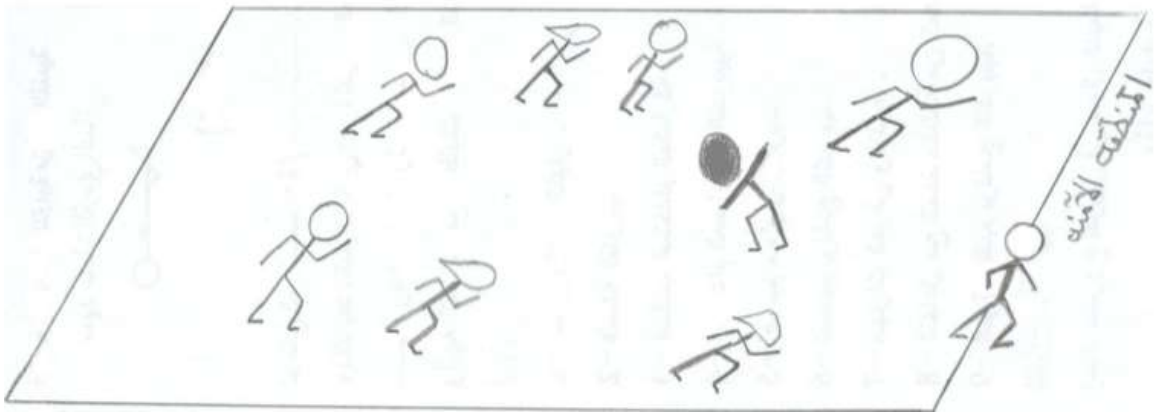
عدد المشاركين: 10 فما فوق ، فريقان في ملعب مربع.

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص ملعب أو محيط مربع.

المدة: 30 دقيقة وممكن أن تكون أكثر

قانون اللعبة :

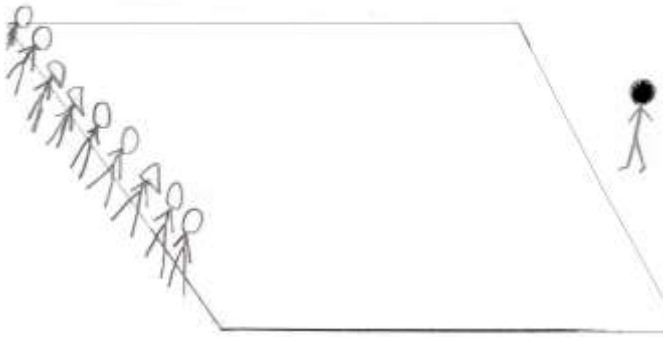
- يطلب المنشط/ة من المشاركين/ات متطوعين ويقفا على إحدى جهات الملعب ويقف في الجهة الأخرى باقي المشاركين/ات.
- يقوم الشخصين بسؤال المجموعة الكبيرة "وين النجار/ أين النجار"، حينها عليهم الرد "في الغابة"



ثم يسأل الاثنين مرة أخرى "شو بيسوي/ ماذا يفعل ليجيبوا "بيحطب"

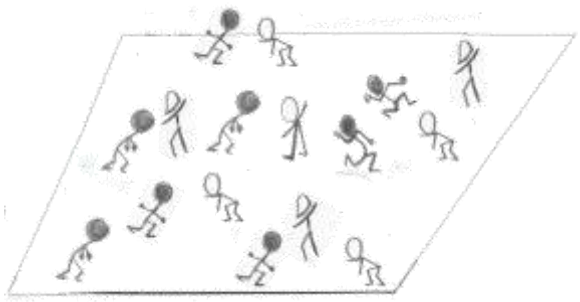
ثم يسأل الشخصين "تعبان؟" هنا

- إذا أجابت المجموعة "نعم" حينها على الشخصين التقدم لإمساك المجموعة كما على المشاركين/ات أن يتحركوا ليصلوا إلى المنطقة الآمنة التي كان الاثنين متواجدين فيها.



- من يتم إمساكه من المجموعة يصبح مع الاثنين.
- وإذا أجابوا "بلا" تعاد نفس الأسئلة.
-

ملاحظة/ لا يمكن للفريق أن يقول أكثر من مرتين (لا) أي في كل مرة يسألون بها يحق لهم فقط مرتين، كما أن أي شخص من الفريق المقابل يقول نعم على الفريق يجتاز المنطقة



أحمر أزرق

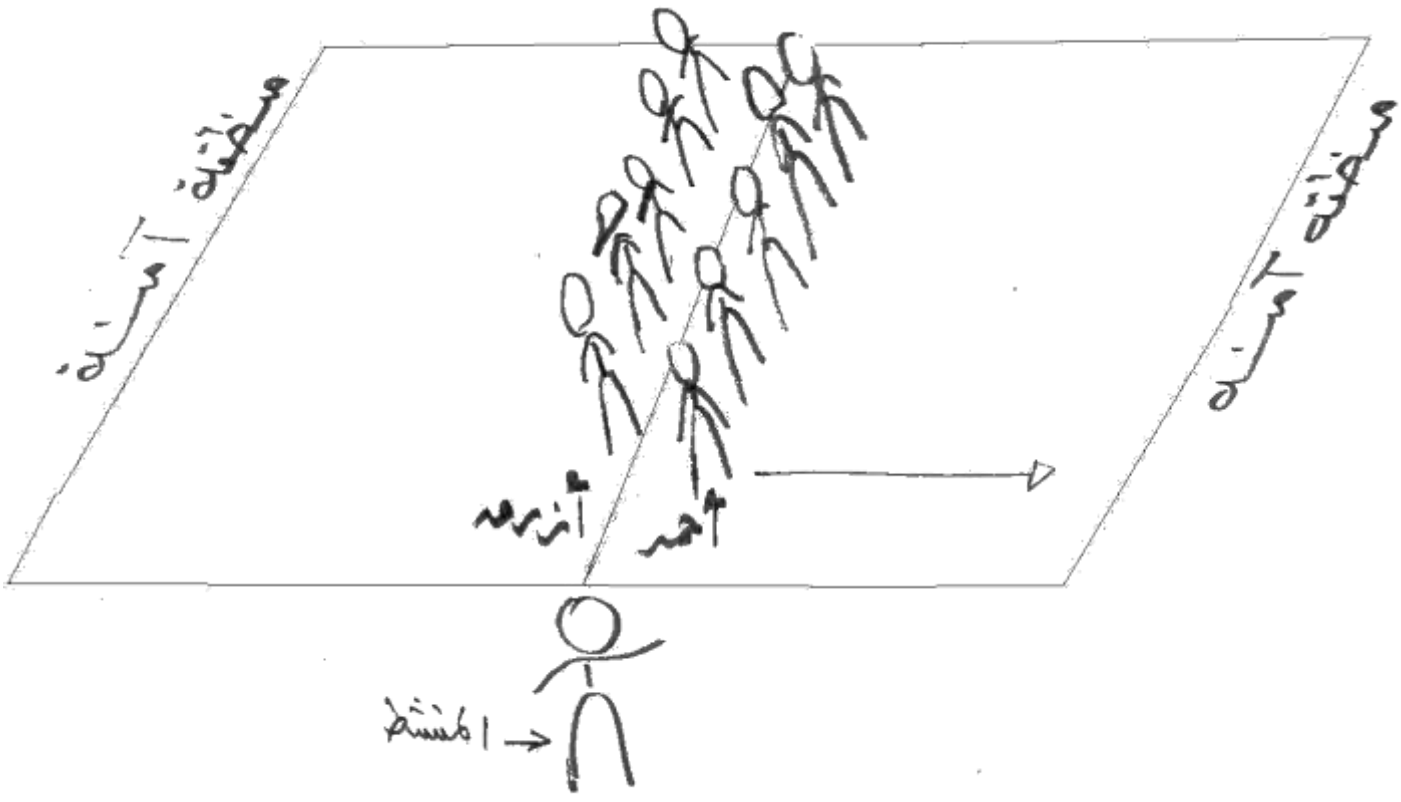
عدد المشاركين: 10 فما فوق، فريقان في ملعب مربع.

المكان: مساحة تتسع لـــ 18 شخص ملعب أو محيط مربع.

المدة: 30 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يصطف الفريقان بشكل متقابل كما في الشكل، وتحدد منطقة آمنة خلف كل فريق.
- يسمى أحد الفريقان الأحمر والفريق الثاني يسمى الأزرق "أو أي اسم".
- يقوم المنشط بسرد قصة.
- عند ذكر لون أحمر مثلاً من خلال القصة يهرب الفريق الأحمر إلى المنطقة الآمنة، ويلحق بهم الفريق الآخر، للامساك بهم.
- من يمسك منهم يصبح مع الفريق الآخر.
- لا يحق إمساك اللاعب إذا تعدى الخط الآمن.



سوق الأسماء

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: ورق مكتب وأقلام.

المكان: صالة كبيرة مناسبة أو ساحة خارجية.

المدة: 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب من المشاركين الوقوف في دائرة ويقف المدرب في وسط الدائرة لشرح اللعبة ويوزع عليهم أقلام.
2. يقذف المنشط/ة الأوراق في الهواء ثم يطلب من كل مشارك/ة أن يأخذ ورقتين ليكتب اسمه واسم مؤسسته و شئ يحبه أو يكره علي كل ورقة.
3. بعد ذلك يجمع المنشط/ة الأوراق من المشاركين/ات ويعود ليقذفها مرة أخرى في الهواء ويطلب من كل مشارك/ة أن يأخذ ورقتين بشرط ألا تكون المكتوب اسمه عليها.
4. يطلب من المتدربين النداء على الأسماء التي بحوزتهم تماما كما يحدث في السوق ومقايضتها بأسمائهم، ومن يجد اسمه يجلس.
5. بعدها يبدأ المنشط/ة بالطلب من كل مشارك/ة أن يعرف بالأشخاص الذين اشترى منهم اسمه وباع لهم أسمائهم.

ديب داب "لعبة تعارف"

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: صالة كبيرة مناسبة أو ساحة خارجية تتسع لدائرة من المشاركين.

المدة: 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

- يقف المشاركون/ات في دائرة، ويقف المنشط/ة في الوسط.
- الشخص الذي على اليمين يدعى "ديب" والشخص على اليسار يدعى "داب".
- يقترب المنشط/ة من أحد المشاركون/ات إذا قال ديب على المشارك/ة أن يذكر اسم الذي على يمينه وإذا قال داب يذكر الذي على اليسار.
- إذا قال ديب داب على المشارك/ة أن يذكر الاثنين من اليمين إلى اليسار.
- من يتردد أو يبطئ يأخذ دور المنشط/ة وهكذا.

لعبة طار الحمام

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة

الأدوات :- لا يوجد

المدة:- 15– 20 دقيقة

قانون اللعبة:

- يجلس أو يقف المشاركون/ات في دائرة.
- يقوم المنشط/ة برفع ذراعيه للأعلى مع هز الكفين ويقول "طار الحمام"، بعدها يخفض ذراعيه للأسفل ويقول "هدا الحمام"، ويقوم المشاركون/ات بعمل نفس حركات المنشط/ة.
- يرفع المنشط/ة ذراعيه ويقول طار العصفور، ويقوم المشاركون/ات برفع أذرعهم كما المنشط/ة، ثم يقول المنشط/ة هدا العصفور ويخفض ذراعيه، ويفعل المشاركون/ات مثل المنشط/ة.
- يكرر المنشط هذا الحركات بأشياء تطير مثل: النسر –الطائرة –الفراشة– النحلة – الصاروخ الطبق....الخ
- بين هذه الكلمات يقول المنشط/ة أشياء لا تطير ويرفع ذراعيه، مثل" طار الفيل "مع رفع ذراعيه، هنا على المشاركون/ات أن لا يرفعوا أيديهم لان الفيل لا يطير ومن يرفع يديه يقوم بقيادة اللعبة أو يتم الطلب منه القيام بأمر ما.

طار الحمام

هدا الحمام

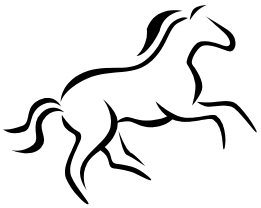
عنتر وعبلة

عدد المشاركين: 15 فما فوق.

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة

الأدوات :- لا يوجد

المدة:- 15ـ20 دقيقة

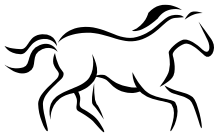


قانون اللعبة:

- يختار كل مشارك/ة اسم واحد من التالي: عبلة – عنتر – الحصان
- يقف المشاركون/ات بجانب بعضهم البعض حسب الاسم الذي تم اختياره مكونين صف تسمي "مجموعة عبلة"، و"مجموعة عنتر"، و"مجموعة الحصان"، وهكذا كل مجموعة على حدا، مكونين مربع ناقص ضلع.
- يقف المنشط/ة أمام هذه المجموعات، ويبدأ بسرد قصة حول عنتر وعبلة والحصان.
- عندما يسمع المشاركون/ات الاسم الخاص بمجموعتهم عليهم أن يقوموا بثني ركبهم نصف ثنية مع كلمة هووووب
- على المنشط/ة هنا أن يقوم بالتضليل مثل أن يقوم بالنظر لمجموعة عنتر بينما يذكر اسم عبلة في قصته مما يجعلهم يفعلون الحركة في غير موضعها .

تطوير للعبة: يمكن أن يقول المنشط/ة أن أي فرد في المجموعة يخطئ الحركة يتم احتساب الخطأ على كل المجموعة، والمجموعة التي تخطئ 3 مرات مثلا يتم الحكم عليها بان تغني أغنية مثلا أو ترقص أو تقلد صوت معين الخ...

الأمير والأميرة



عدد المشاركين: 15 فما فوق.

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة

الأدوات:- لا يوجد

المدة:- 15- 20 دقيقة

قانون اللعبة:

- يختار المشاركون اسما من التالي: الأمير-الأميرة-الملك -الحصان.
- يقف المشاركون/ات بجانب بعضهم البعض حسب الاسم الذي تم اختياره مكونين صف تسمي "مجموعة الأمير"، و"مجموعة الأميرة"، "ومجموعة الملك"، و"مجموعة الحصان"، وهكذا كل مجموعة على حدا، مكونين مربع ناقص ضلع.
- تقف كل مجموعة سويا في صف بجانب بعضهم مشكلين بالأربع مجموعات مربع.
- يقف المنشط داخل المربع ويبدأ بشرح اللعبة.
- عندما تسمع المجموعة اسمها الخاص تقول الكلمة الخاصة بهم كالتالي:
- الأمير عيني يا عيني. *الأميرة يا سلام يا سلام.*الملك الله الله.*الحصان يا حلاوة يا حلاوة
- يقوم المنشط بسرد قصة تتناول هذه الأسماء مع النظر العشوائي إلى المجموعات لكي يتم إرباكهم.
- على المنشط هنا أن يقوم بدور التفعيل مثل أن يقوم بالنظر لمجموعة الأمير بينما يذكر اسم الأميرة في قصته مما يجعلهم يفعلون الحركة في غير موضعها .

تطوير للعبة: يمكن أن يقول المنشط أن أي فرد في المجموعة يخطئ الحركة يتم احتساب الخطاء على كل المجموعة . والمجموعة التي تخطئ 3 مرات مثلا يتم الحكم عليها بان تغني أغنية مثلا أو ترقص أو تقلد صوت معين الخ...

لعبة حروف وأشياء

عدد المشاركين: 15 فما فوق.

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة

الأدوات :- لا يوجد

المدة:- 15ـ20 دقيقة

قانون اللعبة:-

يختار احد الأطفال حرف من الأحرف.
مثلا حرف الألف ويلقي على المشاركين سبعة أخبار تقوم على اسم مبدوء بالألف مثل:

1- صديقي اسمه أنيس
2- وأحبه لأنه أديب
3- وهو من ألمانيا
4- يحب من الحيوان الإخطبوط
5- ومن الطير الإوز
6- ومن النبات الأرز
7- ومن الفاكهة الأناناس
8- ومن الأكل الأرانب

ويعقبه الذي بعده ممثلا حرف أخر مثل السين:
1- صديقي اسمه سعيد
2- وأحبه لأنه ساكت
3- وهو من سيبيريا
4- يحب من الحيوان سعدان
5- ومن الطير سنونو
6- ومن النبات سبانخ
7- ومن الفاكهة سنتروزة
8- ومن الأكل سمسم

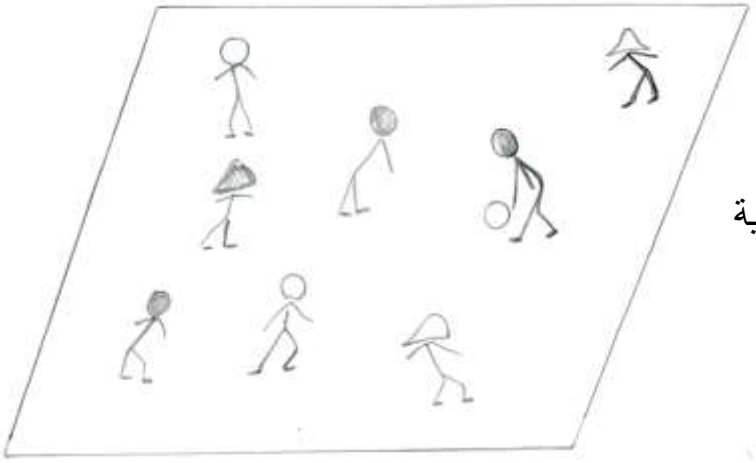
يمكن استخدام كلمات بالانجليزي أو الفرنسي أو العامية إن كان هناك صعوبة في إيجاد الاسم.

تطوير اللعبة: يمكن إضافة أشياء أخرى مثل:

عنده كذا
رأى كذا
اخذ كذا
إعطاني كذا..... الخ...

ملاحظة/ هذه اللعبة تقوم على تطوير اللغة عند الأطفال وتقوم على دعم الأطفال في كتابة القصص أو التعبير عن أنفسهم بالكلمات.

لعبة صيد البط



عدد المشاركين: 15 فما فوق.

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة- ساحة خالية

الأدوات:- كرة طائرة خفيفة

المدة:- 20 دقيقة

قانون اللعبة:-

يقسم المشاركين إلى فريقين
كل فريق يمرر الكرة لأعضائه عن طريق دحرجة الكرة على الأرض
على الفريق أن يقوم بإصابة الفريق الآخر بالكرة بحيث لكي تحتسب نقطة على الفريق ان تلامس الكرة ساق أي من أعضاء الفريق الآخر.
يتم الاتفاق على مدة للشوط الأول .
في الشوط الثاني يتم تكوين فريقين جديدي ن من نفس المشاركين بحيث يندمج المشاركون حتى لا يشعروا بسوء بسبب النتيجة التي قد تكون لغير صالحهم ولكي نعزز روح المشاركة بين الجميع.

العصا والأرقام

عدد المشاركين:- من 10 -20

المكان:- غرفة أو مساحة تتسع للعدد في دائرة

الأدوات:- عصا مكنسة أو ما يشابهها.

المدة:- 20 دقيقة

قانون اللعبة: -

يقف المشاركون في دائرة.
يقف المنشط بالوسط موقفا العصا في مركز الدائرة ويقوم بنداء احد المشاركين باسمه يقوم المنادى عليه بالتقدم بسرعة لالتقاط العصا قبل أن تميل وتسقط على الأرض .
إذا امسكها قبل أن تسقط يعود مكانه ويكمل المنشط النداء لأحد آخر.
إذا سقطت العصا قبل وصول المشارك لها يقوم بأخذ دور المنشط ويبدأ المشارك أو الطفل في المناداة على شخص آخر.

بام بوم

عدد المشاركين: من 10 -20

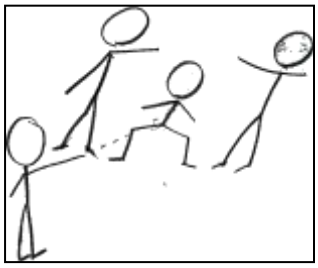
المكان:- غرفة أو مساحة تتسع للعدد في دائرة

الأدوات:-

المدة:- 20 دقيقة

قانون اللعبة:

- يقف المشاركون في دائرة و يقف المنشط بالوسط.
- يقوم بالإشارة إلى احد المشاركين مع قول كلمة " باااام " بصوت عالي.
- على المشارك الذي تم الإشارة إليه بالانحناء لأسفل بسرعة.
- على الاثنين اللذان على يمين ويسار المشارك الذي انحنى أن يقوموا بالإشارة كل واحد على الآخر مع قول كلمة "بووووم" بصوت عالي..
- الذي يكون أبطء من الأخر يقوم بأخذ دور الذي بالوسط والذي بالوسط يقف مكان المشارك البطيء.



القط والفار (+الصليب)

عدد المشاركين:20 فما فوق.

المكان:- مساحة تتسع للمجموعة

الأدوات :- لا يوجد

المدة:- 20 دقيقة

قانون اللعبة:

1- يطلب المدرب / المنشط 2 متطوعين واحد يلعب دور القط و الآخر دور الفار و يصطف الباقي في 4 مجموعات على شكل صليب

2- يبدأ القط بالركض خلف الفار. و على الفار الهرب منه .و حينما يشعر بقرب القط من الإمساك به عليه أن يقف في خلف أي مجموعة و يصفق حينها على الشخص الواقف في مقدمة المجموعة أن يهرب و يصبح هو الفار

3-إذا امسك القط بالفار قبل أن يصفق يصبح هو الفار و الآخر هو القط و تستمر اللعبة هكذا

أغنية محبة محبة

يرددها المنشط ويردد الاطفال خلفه:

(المنشط) محبة محبة يا بلدنا
(المشاركون) محبة محبة يا بلدنا

إيد بايد بنبنيها
إيد بإيد بنبنيها

فوق الريح نعليها
فوق الريح نعليها

أحلا بلاد نخليها
أحلا بلاد نخليها

بدنا البسمة للأطفال
بدنا البسمة للأطفال

بسمة تدوم وبسمة تدوم
بسمة تدوم وبسمة تدوم

وعيشة كريمة ولقمة حلال
وعيشة كريمة ولقمة حلال

وخير يدوم وخير يعوم
وخير يدوم وخير يعوم

امن وسلام وراحة بال
امن وسلام وراحة بال

وعدل يقوم وعدل يقوم
وعدل يقوم وعدل يقوم

محبة محبة يا بلدنا
محبة محبة يا بلدنا

إيد بإيد بنبنيها
إيد بايد بنبنيها

لعبة البار (الذي يدخل أخيرا)

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات:

المكان: صالة كبيرة مناسبة أو ساحة خارجية.

المدة: 20- دقيقة.

قانون اللعبة:

- فريقان متقابلان في ملعب مربع جميعهم خارج إطار الملعب
- على كل فريق أن يقوم بسجن أكبر عدد ممكن من الفريق الآخر
- اللاعبون خارج حدود الملعب
- الذي يدخل أولا إلى حدود الملعب لا يحق له أن يمسك الذي دخل بعده
- الذي دخل بعده يحق له أن يمسك الذي دخل قبله
- إذا مسك احد من الفريق الآخر يصبح سجين في زاوية الملعب
- لكي يتحرر السجناء على احد أفراد الفريق أن يأتي و يلمس آخر واحد منهم بعد أن يكونوا قد اصطفوا بشكل يسهل عليه لمسهم
- السجناء العائدين لا يحق للفريق الآخر أن يمسكهم وذلك بان يرفعوا أيديهم دليلا على أنهم محررين

المخترق للبار

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --.

المكان: صالة كبيرة مناسبة أو ساحة خارجية.

المدة: 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

نفس قانون اللعبة السابقة، فقط بزيادة إلا إذا اجتاز احد اللاعبين منطقة الفريق الآخر يصبح مخترقا ويستطيع أن يهاجم الفريق الآخر من الخلف

لا يستطيع أن يحرر السجناء.

اجتياز السور

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: حبل.

المكان: مكان يتسع للمجموعة به مكان لربط الحبل.

المدة: 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

حبل مربوط على ارتفاع متر و30 سم

على المجموعة اجتيازه من أعلى بأي طريقة بشرط عدم لمس الحبل

إذا لمس الحبل يعود الجميع من البداية

لعبة الفواكه / الأشياء

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــ20 شخص.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

– في دائرة.

– يطلب المنشط من كل لاعب اختيار اسم فاكهة (بحيث يختار الجميع كل على حدة اسم فاكهة كما يختار المنشط اسم فاكهة له أيضاً.

– يأتي المنشط أمام أحد اللاعبين ويذكر اسم فاكهته الشخصية 3 مرات متتالية وبسرعة.

– على اللاعب أن يذكر فاكهته (الاسم الذي اختاره) أيضاً 3 مرات في نفس الوقت.

– من يكون أسرع في الترديد مثلاً: إذا كان اللاعب يردد أسرع من المنشط يبقى المنشط في الوسط ويبحث عن أحد أخر، وإذا كان المنشط أسرع من اللاعب يأخذ اللاعب دور المنشط وهكذا....

ملاحظة: يمكن اختيار فئات أخرى غير الفواكه مثل الخضروات، الجماد، الحيوان...الخ.

الحركات

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يقف اللاعبون في دائرة.
- يبدأ المنشط بعمل حركة ما وعلى المجموعة أن تقوم بنفس الحركة.
- ينتقل قائد الفريق الذي يعمل الحركة أي شخص آخر يقود المجموعة.
- يختار كل لاعب حركة معينة ويقلده الآخرون.

الأرقام والحركات

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- في دائرة
- يشرح المنشط اللعبة.
- عندما يقول واحد يعمل حركة معينة مثلاً ويضع يديه أماماً، اثنان حركة أخرى، وثلاثة كذلك وأربعة.
- يقول المنشط الأرقام بسرعة وبترتيب مختلف.
- من يتردد يأخذ دور المنشط.

الأرقام والمجموعات

"لعبة تعارف"

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

يبدأ المشاركون في اللعبة بالتحرك داخل المكان بطريقة عشوائية

يقوم المنشط بالتصفيق أو إعطاء أمر بتنفيذ تشكيل مجموعة بعدد محدد من المشاركين مثلا ثلاثة.

يسارع المشاركون معا لتكوين مجموعات من 3 أفراد مثلا أو حسب الرقم المطروح من المنشط.

يطلب المنشط من كل مجموعة مثلا أن يتعارفوا فيما بينهم عن طريق السؤال كما يحلو لهم عن الاسم السن المدرسة ما يحبون وما يكرهون الخ.

بعد ذلك يبدأ المشاركون بالتحرك داخل المجموعة مرة أخرى حتى يستمعوا للأوامر التي يطلقها المنشط.

هوب توب

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- تقف المجموعة في دائرة.
- هوب يعني يمين، توب يعني يسار
- يقف المنشط أمام أحد اللاعبين ويقول هوب + صفة مثلاً ألوان، أسماء، أو أي صفة أخرى.
- على اللاعب أن يذكر هذه الصفة الموجودة على يمينه لدى اللاعب الذي بجانبه، وهكذا سواء بذكر توب حيث يقول صفة الذي على يمينه..
- إذا قال المنشط هوب توب على اللاعب أن يذكر الصفة الموجودة على اليسار واليمين.

الطابة و الدبة

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: طابة غير مؤذية

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة: حتى يتم مسك أكبر عدد من الصيادين أو الدببة ويمكن تبادل الأدوار.

قانون اللعبة :

- ا. فريق الدببة : عمل دائرة.
- ب. فريق الصيادون: مقابل الدائرة على مسافة بعيدة
- ويجب أن تكون المسافة بين دائرة الدببة وخط الصيادين 40 متراً على الأقل.

– يقوم الدببة بعمل دائرة بظهورهم و ينتظرون حضور الصيادين.

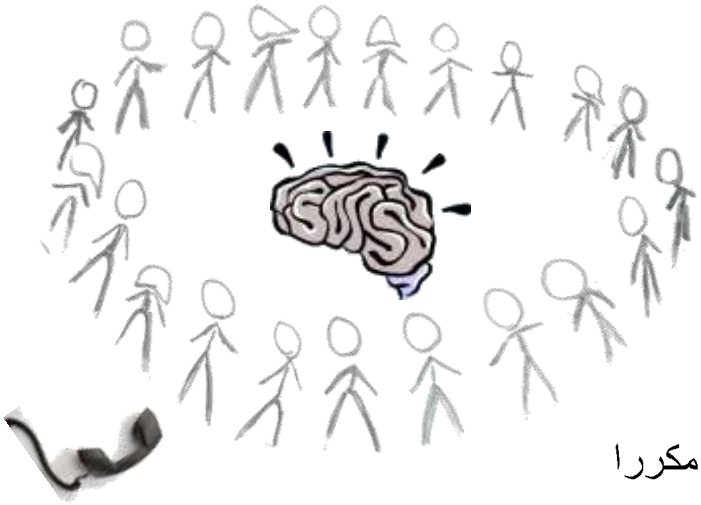
– الصيادون يقومون بالاختباء وراء المكان " شجرة، أو أي مكان آخر" يتم إخفاء الطابة مع أحد الصيادين لكي لا يعرف الدببة مع من الكرة، بعد ذلك يأتي الصيادون للدائرة ومعهم الطابة المخبأة ويقوم من معه الطابة بضربها على أحد الدببة.

– وإذا لامست الطابة دب يأخذ الطابة ويقوم بتصويبها نحو الصيادين فإذا لامست أحدهم تحسب نقطة وإذا لم تلمس أحدهم تحسب على الدب الآخر الذي صوب الطابة.

– الدببة يقومون بتمرير الطابة فقط لبعضهم ،والدب الذي لمس بالطابة هو فقط له الحق بالتصويب نحو الصيادين، أيضاً إذا لم تلمس الطابة الدب من طرف الصياد يخرج الصياد.

– وتكتمل اللعبة دائماً بإعطائها لصيادين للبدء من جديد.

تخيل و احزر



عدد المشاركين: من 10–20 فما فوق.

الأدوات: قلم او أي شيء خفيف

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

يجلس المشاركون على شكل دائرة ومعهم المنشط.

يمد المنشط ذراعه و يرفع الشيء إلى مستوى عينيه مكررا العبارة التالية (الشيء السحري 1،2،3).

يقوم المنشط بعمل حركة مستخدما الشيء لتصبح الشيء مثلا مشط أو معلقة أو...الخ.

على المجموعة أن تعرف الشيء المقلد إذا تم معرفته ينتقل الشئ إلى المشارك الآخر ويغير الشيء إلى شيء آخر.

الأدوار التمثيلية

عدد المشاركين: 10 فما فوق .

الأدوات: --

المكان: مساحة تتسع لـــلمشاركين.

المدة:كما يرى المنشط.

قانون اللعبة :

- مجموعة في دائرة.
- يطلب المنشط من المجموعة التقسيم إلى مجموعات صغيرة مثلاً: من يحب فيروز في مجموعة، ام كلثوم في مجموعة، عبد الحليم في مجموعة.. الخ. ثم يطلب من كل مجموعة غناء أغنية لهذا المغني.
- يتم تغيير الأدوار بحيث يكون مثلاً ممثلين أو مسرحيات أو غيره.

حنظلة

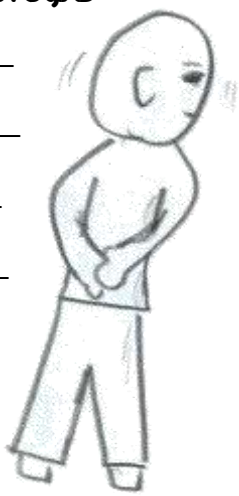
عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :



- يتم اختيار احد المتطوعين من المشاركين لقيام بدور حنظله.
- يقف حنظله في آخر المكان كما يقف حنظله طهره للناس.
- يصطف المشاركون الباقين جنب إلى جنب في المكان المقابل
- على المشاركين الوصول لحنظله دون أن يراهم .
- يتقدم المشاركين وحنظله لا يراهم حيث أن ظهره لهم.
- عندما يلتفت حنظله على المشاركين على الجميع أن يقفوا صنم.
- إذا رأى حنظلة حركة احدهم يطلب منه الرجوع خطوة أو اثنتين أو أكثر.
- تكرر العملية إلى أن يصل احد المشاركين ويلمس حنظلة.

منتصف الليل في الحظيرة

عدد المشاركين: 10 فما فوق.–**الأدوات:** لا يوجد– **المكان:** مساحة تتسع للمشاركين.–**المدة:** 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يقسم المشاركون إلى ذئب وبقية المجموعة خراف ويحدد مكان آخر يستطيع الخراف اللجوء اليه(الحظيرة).
2. الخراف والذئاب يتنزهون.
3. الخراف يسألون الذئب كم الساعة الآن؟
4. الذئب يجيب بالوقت الذي يعجبه
5. التنزه يتواصل حتى اللحظة التي يجيب فيها الذئب: الآن منتصف الليل في هذه اللحظة كل الخراف تجري متجهة إلى الحظيرة خوفا من الذئب الذي يحاول أن يمسك بهم قبل أن يدخلوا الحظيرة.
6. من يمسكه الذئب قبل أن يدخل الحظيرة يعتبر ذئبا واللعبة تتواصل حتى يتم إمساك كل الخراف ويمكن أن يغني الخراف أثناء تجولهم أغنية.

حامي بارد

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: أداة للتغطية

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يجلس المشاركون على شكل دائرة و يخرج أحد المشاركين من الدائرة
2. يعين اللاعبون الآخرون الشيء الذي يمكن أن يخبأ و يحاول المشارك
3. عندما يدخل المشارك يوجهه الأطفال الآخرون بقولهم ثلج أو بارد.
4. عندما يسمع هذه الكلمات يعرف أنه بعيد جدا عن الشيء المراد البحث
5. عندما يسمع كلمة دافئ أو حار أو حار جدا أو احترق.
6. يعرف أنه اقترب بالتدريج من الشيء المخبأ.

ملاحظات:

- دافئ: تعني الطفل يقترب.
- حار: تعني الطفل يقترب أكثر من الشيء.
- حار جدا: تعني أن الطفل أصبح قريب جدا.
- يمكن التنويع في هذه اللعبة:

تستخدم الموسيقى كإشارة للاقتراب أو الابتعاد عن الشيء المخبأ.

هذه اللعبة تسمح بمشاركة أكبر عدد ممكن من المشاركين.

عندما يغني المشاركون يعني أن المشارك بعيد.

عندما يغني متوسط يعني أن المشارك ليس بعيدا (دافئ)

عندما يغني عاليا يعني أن المشارك قريب جدا (حار).

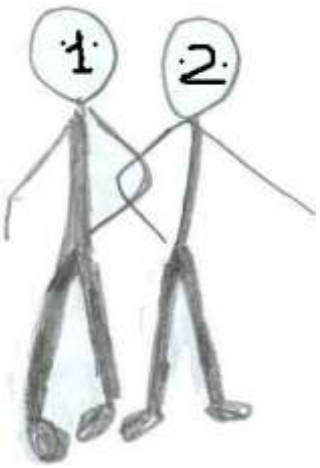
اشبك ..وافلت

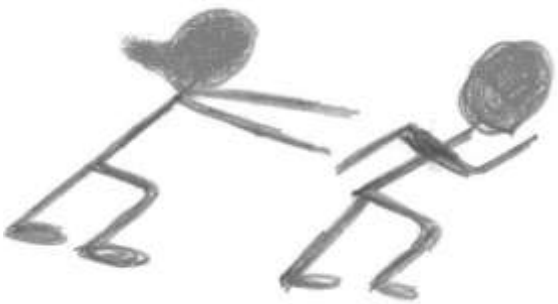
عدد المشاركين: 10 فما فوق.–**الأدوات:** لا يوجد.– **المكان:** مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يطلب المنشط/ة من المشاركون/ات أن يقف كل اثنين إلى جوار بعضهما البعض بشكل ثنائي، بحيث يتوزعوا في أرجاء الساحة أو الصالة بشكل غير منتظم، على ألا تكون المسافة بين كل اثنين كبيرة أو قصيرة، كما ويطلب منهم اثنان متطوعان يؤدي أحدهم دور القط والآخر دور الفأر.
2. حينما يعطي المنشط/ة إشارة البدء على القط اللحاق بالفأر لإمساكه، عندها يهرب الفأر منه، وفي حال شعر باقتراب القط نحوه، يمكن له أن يقف عند أي مجموعة ثنائية ويصفق، بعدها الشخص الذي على الناحية الأخرى منه يصبح هو الفأر ويبدأ القط باللحاق به.
3. في حال تمكن القط من الإمساك أو لمس الفأر يتبادل الأدوار معه ويصبح القط فأر والفأر قط، ويبدأ القط الجديد باللحاق بالفأر الذي عليه الهرب والتوقف عند مجموعة ثنائية والتصفيق، وهكذا تستمر اللعبة.





بر بحر

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

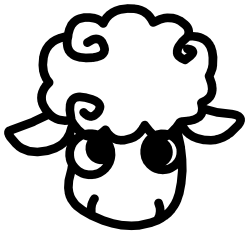
المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- نقوم برسم مربع أو دائرة أو أي شكل على الأرض.
- يقف المشاركون على حدود الشكل المرسوم .
- يتم الاتفاق مع المجموعة أن داخل الشكل بحر وخارجة بر.
- يبدأ المنشط بسرد قصة واستخدام كلمة بر وبحر .
- عندما يسمع المشاركون كلمة بحر عليهم القفز لداخل الشكل وإذا سمعوا كلمة بر عليهم الخروج من الشكل.
- من يرتبك من المشاركين يكون الحكم عليه حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب أو نعطيه دور المنشط ويبدأ اللاعب الآخر بسرد قصة يقول بها بر أو بحر ويحاول أن يوقع أحد المشاركين.

الذئب والأغنام



عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: ورقة جريدة للمس الأطفال.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يقف الأطفال وراء الأم ويمسكوا بها على شكل طابور.
2. يقف الذئب أمام الأم ويبدأ بالحديث (أنا أبوكم بأكلكم والأم تقول أنا أمكم بأحميكم).
3. في حالة الذئب عندما يلمس أحد الأطفال خلف أمهم فيتحول الطفل خلف الذئب وهكذا.
4. بالطبع الأطفال يحاولون الجري للبعد عن الذئب.
5. يتم اللعب حتى يتم الإمساك بكل الأطفال كلهم من الذئب وهكذا.

(ولد – بنت)

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: الأدوات المستخدمة: أوراق + أقلام.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

	ولد	بنت	بلد	حيوان	جماد
المجموع					

قانون اللعبة :

1. يتم تقسيم الورقة إلى عدة خانات وهي(ولد بنت نبات حيوان جماد بلد المجموع).
2. يوجد منشط مسئول عن اللعبة أو أحد المشاركين يبدأ باختيار حرف من الأحرف الأبجدية.
3. تقوم المجموعة بكتابة البيانات حسب الحرف المطلوب.
4. أول واحد ينتهي من الكتابة يقول stop.
5. يبدأ كل شخص بشطب أي اسم مكرر مع شخص آخر في البنود السابقة.
6. يحسب المجموع لكل شخص ويكتب في خانة المجموع.
7. في نهاية اللعبة يحسب مجموع كل شخص و أعلى درجات يقوم هو باختيار الحرف.

التطوير المقترح:

- إضافة خانات جديدة مثل خضار فواكه....
- تحديد وقت معين للعبة.

قف باسم البلد

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

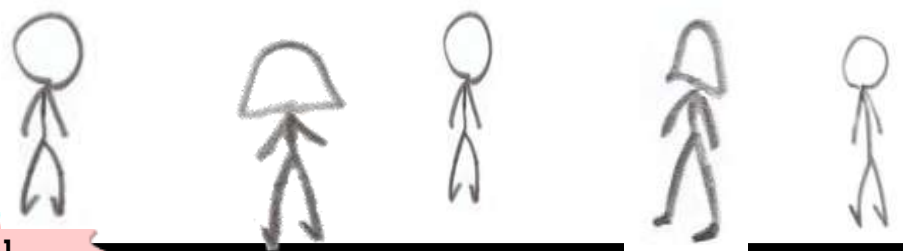
1. يسمى كل مشارك اسم بلد معينة ويحفظ اسم البلد جيدا.
2. يطلب المنشط من المشاركين الانتشار في المكان على أبعاد مختلفة.
3. ينادي المنشط على اسم بلد معين.
4. عندما يذكر اسم بلد معينة يجيب صاحب البلد ويتم سؤاله من المنشط كم خطوة تحتاج للوصول إلي.
5. يجيب المشارك بتوقعه لعدد الخطوات.
6. ثم يقول المنشط له تعال لبلدي.
7. في حالة أن يكون الشخص قد وصل من خلال (خطوة / اثنتان.. الخ) فهنا يكون جيد بالنسبة له ولكن في حالة عدم وصوله للدائرة من خلال الخطوات التي حددها سيقف بجانب المنشط وهو ينادي بعد ذلك أو نطلب منه أن يفعل شيء كما هو وارد في مقدمة الكتاب حول الأحكام .
8. طبيعة اللعبة هو المشي العشوائي حول الدائرة.
9. خلال اللعبة يتم القول (بماذا تشتهر البلد؟ (نذكر اسم بلد)).

التطوير المقترح لهذه اللعبة:

(ما عاصمة البلد؟).

(أهم مدنها؟).

ملاحظة / يمكن للمنشط أن يغير موقعه في كل مرة الخطوات عن طريق " حتى لا يمكن المشاركين من احتساب عدد البلاط".



نعم... لا

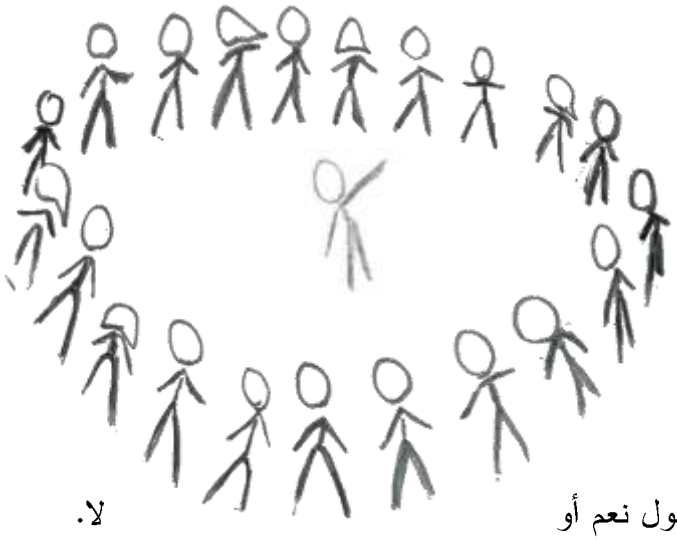
عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :



- يجلس او يقف المشاركون على شكل دائرة.
- يقوم المنشط في منتصف الدائرة بطرح أسئلة على المشاركين.
- المشارك الذي يتم توجيه السؤال له يجيب بدون أن يقول نعم أو لا.
- من يجيب بنعم او لا يتم الحكم عليه حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب.

توضيح/ لا يحق لأي مشارك إذا تم توجيه سؤال له أن يستخدم أو يجب بـــ "نعم، أه، لا،..."

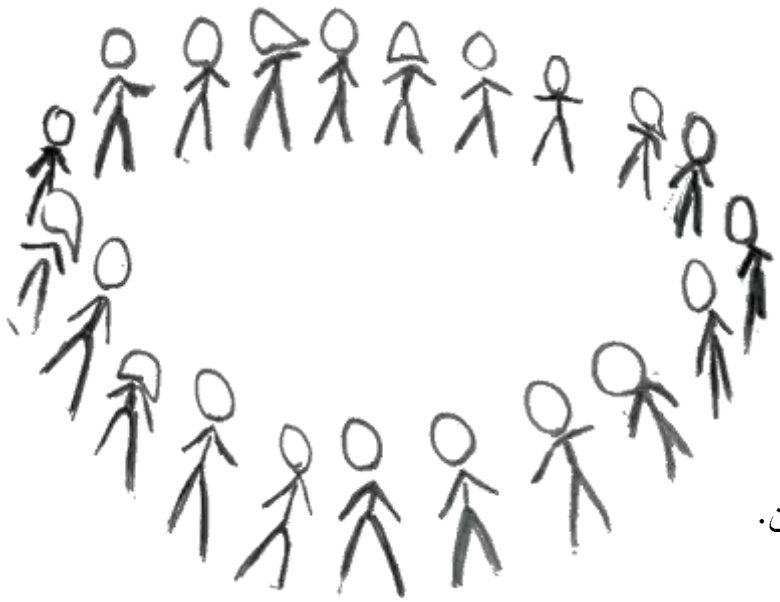
صفة وحرف – تعارف

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.



قانون اللعبة :

1. يجلس أو يقف المشاركون في دائرة.
2. يقوم المشاركون بالتناوب كل شخص يقول اسمه وصفة تبدأ بأول حرف من اسمه.
3. تستمر اللعبة حتى يشارك جميع الموجودين.

تطوير اللعبة:

يمكن سؤال المشاركون من منكم يحفظ كل الصفات للأسماء؟

ومن يستطيع يذكرها.

السحر الأسود

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

A. يجلس المشاركون في دائرة .

B. يتم اختيار احد المشاركين وإخراجه من الصالة.

C. يتفق المنشط والمشارك الموجود خارج الصالة على انه بعد الإشارة على اللون الأسود سيكون الشيء المتفق عليه من المجموعة.

D. يدخل المنشط وسط المجموعة و يطلب من المجموعة أن تختار وتتفق على شيء موجود داخل الصالة لا يعرفه الذي هو خارج الصالة مثلا (دبوس أو كرسي أو طاولة أو أي شيء موجود بالمكان).

E. يطلب من المشارك الدخول إلى المجموعة ويبدأ المنشط بالإشارة على الأشياء والتي يجب على المشارك معرفة ما هو الشيء الذي اتفق عليه المشاركين وهو لا يعرفه إلا بمساعدة المنشط.

مثـــلا:

1. يشير المنشط إلى الكرسي ؟؟
2. يجيب المشارك لا
3. يشير المنشط إلى باب ؟؟
4. يجيب المشارك لا
5. يشير المنشط إلى ساعة؟؟
6. يجيب المشارك لا
7. عندما يشير المنشط إلى أي شيء لونه اسود مثل قلم اسود أو ملابس سوداء..
8. هنا يقول المشارك لا وينتبه للإشارة المقبلة التي سيؤشر المنشط عليها لأنها ستكون الشيء الذي اتفقت عليه المجموعة.
9. عند الإشارة على الدبوس هنا يقول المشارك (نعم).
10. سيسود التعجب والاندهاش على أفراد المجموعة حيث أنهم لا يعلمون السر .
11. يتم تكرارها اكثر من مرة مع الطلب من المشارك الحفاظ على السر.
12. ويتم سؤال المشاركين ما السر لحثهم على التفكير.

ملاحظة: إذا اكتشف احد المشاركين أن سر اللون الأسود يقوم المنشط مثلا بالنفي ويتم الاتفاق مع المشارك على أن يكون الشيء بعد لون آخر أو بعد الإشارة إلى احد أعضاء الجسم..في نهاية النشاط وبعد حث المشاركين على التفكير يحاول المنشط تقريب الحل لكي يكتشفه المشاركين بأنفسهم(لتعزيز ثقتهم بأنفسهم)

لعبة المبادرة (شبيهة للشيء المشترك)

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

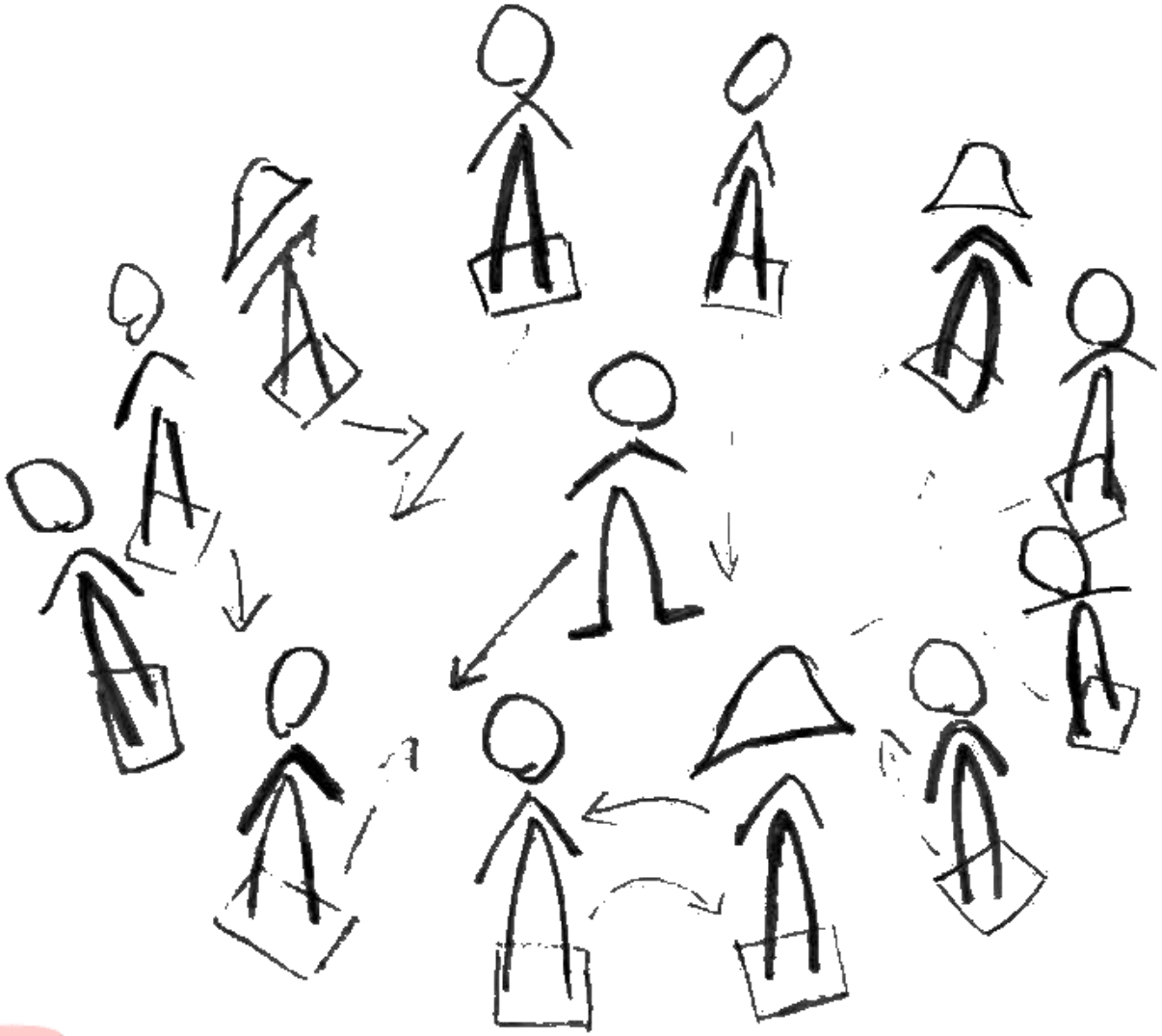
الأدوات: أوراق A4 على عدد المشاركين ناقص واحد.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يقف الأطفال في دائر أو شكل غير منتظم والمنشط وسط الدائرة
2. يوزع عليهم ورقة لكل شخص .
3. يطلب المنشط من كل مشارك أن يضع الورقة على الأرض ويقف عليها ، بحيث تكون الورقة بمثابة حجز مكان لكل واحد.
4. يقف المنشط في الوسط ولا توجد له ورقة ويطلب من الأطفال من خلال النظر والإشارة الخفية أو التصفيق أن ينتقلون ويغيروا أماكنهم مع بعضهم وبشكل جماعي وسريع وعلى المنشط أن يقف مكان احد المشاركين وهكذا ...
5. من يفقد مكانه ثلاث مرات يتم الحكم عليه حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب.



الكراسي والألوان

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: كراسي.

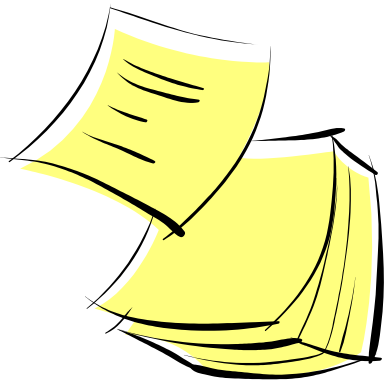
المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات مثلا: احمر– ازرق– اصفر– ابيض
2. الجلوس بشكل دائري أو عشوائي في الصالة ويكون احد المشاركين منهم يدون كراسي مع إعطائهم لون أيضا.
3. يقف في وسط اللاعبين ويذكر بصوت عالي أسماء من الفرق الجالسة مثلا الأحمر والأزرق،وبعدها يعطي إشارة بالتصفيق.(يفضل أن يقوم بذكر أسماء الفرق الأخرى حتى يضمن عدم وقوع أي من فرقته)
4. على الفرق التي ذكرت أسمائهم بعد سماع التصفيق أن يغيروا أماكنهم وعليه أن يجلس مكان احد المشاركين الذين تحركوا.
5. الفرقة التي يفقد أفرادها مكانهم ثلاث مرات يتم الحكم عليها من قبل الآخرين.
6. ملاحظة:كل مشارك يقع بالنصف يتم احتساب نقطة على مجموعته، مثلا إذا وقع مشارك من الفريق الأحمر تحتسب النقطة على فريقه.
7. يتم تجميع النقاط والفريق الذي يكون مجموع نقاطه أكثر يتم الحكم عليهم حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب.

اسم و مثل



عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: أوراق صغيرة ، أقلام.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

يعطى المشاركون ورقتين صغيرتين

يطلب من كل واحد كتابة اسمه على احد الأوراق وعلى الأخرى مثل شعبي

يجمع المنشط الأسماء على حدا والأمثال على حدا ويخلط الأسماء أو الأمثال كورق الشدة.

يقول المنشط أن الآن سنقوم ببرنامج حظك اليوم مع الأمثال.

بعد ذلك يقوم متطوعان احدهم يقرأ الاسم والثاني يقرأ المثل.

الغامز والشرطي

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: أوراق صغيرة وأقلام

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. تقطع الأوراق على عدد المشاركين .
2. يكتب على ورقتين اثنتين فقط من الأوراق إحداها (شرطي) والأخرى يكتب عليها (قاتل) وباقي الأوراق فارغة .
3. توزع مجموعة الأوراق على المشاركين لا أحد يخبر بما في ورقته إلا الشرطي.
4. الغامز الغامض عليه أن يصطاد بغمزه من عينه دون أن يشعر الشرطي فيقع المغموز في مكانه وعلى الشرطي أن يحاول اكتشاف الغامز دون أن يفصح عن الغامز إذا رآه إلا في نهاية اللعبة.
5. يحق للغامز أن نفسه حتى يبعد الشبهة عن نفسه.
6. في حال تمكن الغامز من صيد الجميع فعلى الشرطي أن يخمن من كان الغامز وإذا لم يعرف نحكم عليه كما هو وارد في مقدمة الكتاب حول الأحكام.

قال المعلم

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يقف المشاركون في حلقة دائرية.
2. يقف المنشط في وسط الدائرة ويقول قال المعلم ثم بعدها يطلب منهم عمل أي شيء مثلاً قال المعلم نرجع إلى الوراء وعلى المجموعة تنفيذ ما هو مطلوب منهم.
3. إذا قال المنشط الأمر دون أن يسبقه بكلمة "قال المعلم" لا يجب على المشاركين تنفيذه مثل أن يقول نرفع يدنا عندها لا يجب على المشاركين رفع أيديهم لأنه لم يقل قال المعلم نرفع يدنا.
4. من يرتبكوا يتم الحكم عليهم حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب.

العنكبوت

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

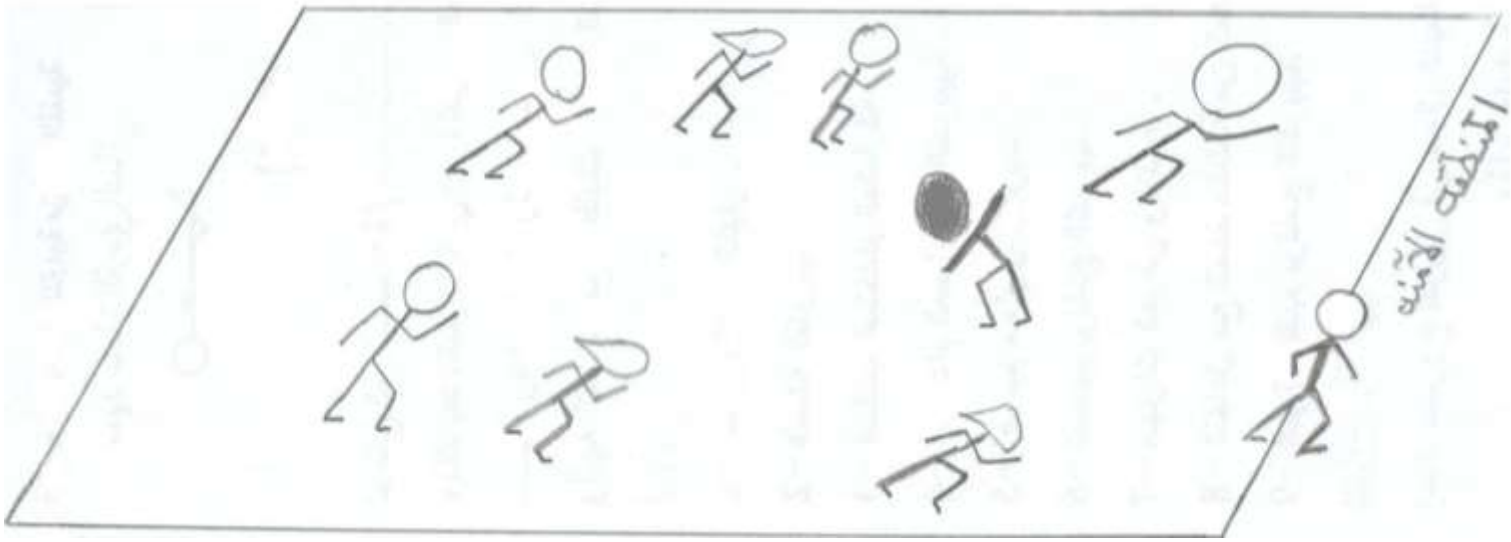
الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يصطف المشاركون/ات بشكل مستقيم على أحد خطي الملعب، ثم يطلب من أحدهم التطوع ليكون العنكبوت، حيث يطلب منه الوقوف على الجهة المقابلة للمجموعة.
- يحق للعنكبوت المشي في اتجاه واحد فقط باتجاه الأمام كما له حرية الحركة يمينا ويسارا ولكن دون الرجوع إلى الخلف.
- بعد إعطاء إشارة البدء من المنشط/ة يبدأ المشاركون/ات بالركض نحو المنطقة الآمنة في الاتجاه المعاكس لتقدمه نحوهم، وأثناء ذلك يحاول العنكبوت أن يلمسهم، وحين يلمس أحدهم يثبت في مكانه ويفتح ذراعيه ليشكل خيوط شبكة العنكبوت.
- ويحاول العنكبوت في الجولة الأخرى لمس الآخرين ليثبتوا في أماكنهم ليستكمل نسج شبكته ممن اصطادهم، وذلك بغرض تضييق الخناق على اللاعبين وعدم تمكينهم من الوصول إلى المنطقة الآمنة، حيث أنه إذا احتك أو لمس أحدهم ذراع أو جسد أيٍ من الواقفين في الشبكة يصبح جزءا من الشبكة وعليه الثبات في مكانه ويفتح ذراعيه، وهكذا تستمر اللعبة إلى حين صيد الجميع.



حركة صنم

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

– يقف المشاركون في المكان بشكل عشوائي.

– عندما يقول قائد اللعبة كلمة "حركة" يتحرك المشاركون بالمكان بحرية كل بطريقته الخاصة و كيفما يحلو له.

– عندما يقول كلمة "صنم" يتوقف كل منهم كما هو في الوضعية التي كان عليها(واقف،جالس، مائل ،ضاحك..)

– من يتحرك بعد كلمة صنم يأخذ دور المنشط .

– إذا ارتبك أكثر من واحد يكون الحكم عليهم حسب مقترحات الأحكام الواردة في مدخل الكتاب.

تطوير للعبة:

- يمكن في نهاية اللعبة أن يطلب المنشط متطوعان .
- يتحرك الجميع وعندما يقول المنشط صنم يتجمد الجميع كل في مكانة .
- على المتطوعان مع المنشط مشاكسة بقية المشاركين حتى يدفعوهم إما للضحك أو الحركة لكن دون استخدام الأيدي.
- من يضحك أو يتحرك ينضم للمتطوعين لمشاكسة بقية المشاركين حتى يكون الجميع قد تحرك أو ضحك.

البث التلفزيوني

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يجلس المشاركون في صف واحد متجاورين و يجلس قائد اللعبة أمامهم و يمد يده كأنه يمسك بجهاز التحكم عن بعد و يوجهه صوب احد المشاركين.
- هنا يجب على هذا المشارك أن يتحدث كما لو أننا فتحنا التلفزيون،كأن يغني ، أو يعلق على مباراة ، يقدم دعاية إعلانية، يردد السلام الوطني، أو يقدم برنامجا مثلا و يستمر في ذلك حتى يتم توجيه جهاز التحكم إلى شخص أخر و هكذا.....(يقوم الشخص المقصود بعمل احد هذه الأفعال و ليس كلها)

ملاحظة: يمكن تنفيذ هذه اللعبة مع مجموعة من المشاركين امضوا فترة مناسبة للتعارف و كسر الجمود فيما بينهم.

السفينة و المنارة

عدد المشاركين: 10 فما فوق(عدد فردي).

الأدوات: كراسي

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يجلس كل مشارك على كرسي و يقف و راء كل كرسي مشارك اخر.
- يقف المشاركين بعيدا نوعا ما عن الكرسي ويديهم وراء ظهرهم.
- ما عدا احد الكراسي يقف خلفه مشارك و لا يجلس عليه احد.
- يسمى المشاركون الواقفون خلف الكراسي:منارات.
- يسمى المشاركون الجالسون على الكراسي: سفن.
- تقوم المنارة الخالي كرسيها من السفينة بغمز احد الجالسين(السفن).
- عندها يجب عليه (المشارك السفينة) مغادرة كرسيه و الجلوس على كرسي المنارة الخالي قبل ان تمسكه المنارة الواقفة خلفه.
- لذلك على جميع المنارات و السفن النظر الى المنارة الخالية لترى اذا ما غمزت لسفينتها.

المرايا

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

- يقف كل مشاركان مقابل بعضهما لتكوين صفين متقابلين.
- ويكون أحد الصفين هو الأصل والآخر المرآة.
- يقوم كل مشارك ينتمي إلى صف الأصل بعمل أي حركة يريدها ويقوم كل مشارك من الصف الآخر (المرآة) بتقليده .
- وليس هناك شرط أن يقوم جميع المشاركين بنفس الحركة بل يقوم كل مشارك من الأصل بعمل أي حركة يريدها والشخص المقابل له فقط هو من يقوم بتقليده بنفس الحركة (حركة اليد، القدم، الفم، الرأس،...)
- يتم تبادل الأدوار فيما بعد.

ابحث عن الشخص

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

–يمنح كل مشارك/ه ورقة مطبوع عليها عبارة ابحث عن شخص ومجموعة من الأسئلة التي تتعلق بمهارات وصفات سيجدها في الأشخاص المشتركين معه في نفس اللعبة كأن يكون متطوعا مع الأطفال ، يعزف على آلة موسيقية أو يجيد الدبكة الشعبية أو يجيد الألعاب الرياضية وهكذا، ويبدأ كل شخص بالبحث عن مشارك يملك إحدى هذه الصفات أو يجيد أحد هذه الأعمال ويكتب اسمه بجوار العمل الذي يجيد القيام به ويتكرر هذا مع المشارك نفسه الذي يبحث عن شخص معين من المشاركين يمتلك مهارة محددة إلى أن يملأ كافة البيانات في الورقة .

–ملاحظة إذا لم يتوفر طباعة على الورق يمكن أن يطلب المنشط من المشاركين كتابة هذ ه الأشياء عن طريق كتابة مباشرة .

–في نهاية النشاط يمكن أن يجلس المشاركون ويستعرضون ما جمعوه .

مركز التدريب

ابحث عن الشخص

	الاسم	المؤسسة
ن/يجيد الكتابة بخط واضح:	/	
ن/يقرأ كتاب في الشهر:	/	
ن/يعمل مع النساء:	/	
ن/يعمل في الحقل النقيض:	/	
ن/يجيد الرسم والتشكيل:	/	
ن/يجيد الغناء والتمثيل:	/	
ن/يجيد اعداد الطعام:	/	
ن/يجيد الدبكة الشعبية:	/	
ن/يحب العمل التطوعي:	/	

القائد الخفي

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

– إما أن يجلس المشتركين أو أن يبقوا واقفين في دائرة.

– يخرج شخص خارج الدائرة (أو خارج المكان كله) بحيث لا يرى أو يسمع شيء من المجموعة.

– تتفق المجموعة على وجود قائد يقود الحركات، أي أنه سيغير الحركة فتقوم المجموعة بتقليده بحيث لا يرى الشخص الخارجي من هو المسئول عن تغيير الحركة.

– يدخل الشخص الخارجي ويقف في المنتصف ويبدأ بالنظر ويحاول معرفة الشخص المسئول عن تغيير الحركة.

– إذا نجح في معرفته يخرج مشارك آخر وتكرر العملية.

الكرة في الهواء

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات: كرة خفيفة (طائرة او بحر)

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يشكل المشاركون/ات مجموعة واحدة ويتم قذف الكرة في الهواء وعلى كل فرد من المجموعة ان يتصدى لها ويعاود قذفها في الهواء مرة أخرى.
2. على أفراد المجموعة الاحتفاظ بالكرة في الهواء وعدم السماح لها بالسقوط إلى الأرض.
3. لا يسمح للفرد الواحد بضرب الكرة مرتين متتالين، وإذا ضربت الكرة من شخص مرتين أو سقطت على الأرض تعاد اللعبة من جديد.

الشبكة والصياد

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

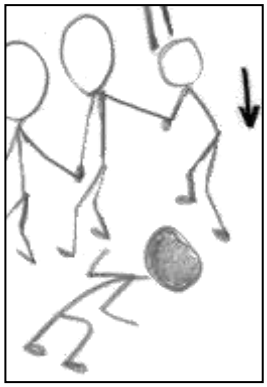
الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين **(كبيرة)**

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين متساويتين العدد، بحيث المجموعة الأولى تشكل دائرة ويطلق عليها "الشبكة" والثانية تكون حرة الحركة.
2. مجموعة الدائرة "الشبكة" يتفق أعضائها على رقم فيما بينهم ويكون سري دون علم أفراد المجموعة الثانية، مثلا (5)، بعدها يصطفوا في الدائرة ممسكا كل بيد جاره ويبدءوا بالعد بصوت مرتفع 1،2، 3.... في هذا الوقت على أفراد المجموعة الثانية الدخول والخروج من الدائرة بشكل مستمر.
3. حينما يصل العد إلى الرقم المتفق عليه (5) يجلس أفراد الدائرة الأولى جلسة القرفصاء لكي يغلقوا على أفراد المجموعة الثانية، حينها من يكون من المجموعة الثانية في وسط الدائرة يتم اصطياده ويصبح جزء من مجموعة الدائرة.
4. بعدها يعود أفراد مجموعة الدائرة للاجتماع مرة أخرى ليختاروا رقم جديد وتتكرر اللعبة من جديد وهكذا لحين اصطياد كافة أفراد المجموعة الثانية.
5. بعدها يمكن تبادل الأدوار فيما بين المجموعتين وتعاد اللعبة من جديد.



الحمل والذئب

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين **(كبيرة)**

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يصطف المشاركون/ات في دائرة ممسكا كلٌ بيد جاره، ثم يطلب منهم اثنين متطوعين، واحدا منهم يؤدي دور الحمل والآخر دور الذئب.
2. يقف الحمل في وسط الدائرة ويقف الذئب خارجها، ومع إعطاء إشارة البدء باللعبة من قبل المنشط/ة يبدأ الذئب في المحاولة للامساك بالحمل من خلال محاولاته في اختراق الدائرة، في هذا الوقت يعمل أفراد الدائرة على منعه من الدخول من خلال سد أي ثغرة موجودة وكذلك يهرب الحمل إلى جهة أبعد بحيث يكون بعيدا عن أيدي الذئب.
3. في حالة تمكن الذئب من دخول الدائرة يفتح أفراد الدائرة بوابة للحمل للهروب خارجها ويغلقون على الذئب بداخلها، وهنا على الذئب أن يجتهد للخروج منها للحاق بالحمل وإمساكه، وإذا تمكن الذئب من الخروج يعاود أفراد المجموعة لفتح البوابة للحمل للدخول في الدائرة للاحتماء من الذئب.
4. في حال تمكن الذئب من الإمساك بالحمل تنتهي اللعبة ويتم اختيار متطوعين آخرين بحيث يفسح المجال للجميع من أداء الدور والاستمتاع باللعبة.

عصافير أسماك دولاب

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يصطف المشاركون/ات في دائرة ويقف المنشط/ة بينهم، ويؤدي ثلاث حركات معينة يختارها هو، بحيث يعطي لكل حركة اسم (هذه حركة العصافير، وهذه للأسماك، وهذه للدولاب).
2. يطلب منهم تقليده فيها، ويكررها حتى يتأكد من أنهم أتقنوها.
3. يطلب المنشط/ة من المشاركون/ات أداء الحركات إما بسرعة أو ببطء، مثلا عصافير بسرعة، دولاب بطئ، أسماك بطئ، أسماك سريع.
4. يمكن أن يعطي المنشط اسم عصافير مثلا ويقوم بعمل حركة الأسماك لإيقاع المشاركين وهكذا .

ثلج ماء

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يطلب من أحد المشاركون/ات التطوع ليقوم باللحاق بباقي أفراد المجموعة الذين عليهم الهرب منه وعدم السماح له بالإمساك بهم أو لمسهم.
2. عند إعطاء إشارة البدء من المنشط/ة يهرب أفراد المجموعة ويلحق بهم المشارك المتطوع، وهنا إذا شعر أحد أفراد المجموعة بأنه سيلمسه يمكنه أن يقول "ثلج" حينها عليه أن يقف متجمدا ولا يتحرك وهنا ينجو من الإمساك به.
3. يتابع الشخص المتطوع اللحاق بباقي أفراد المجموعة، وفي نفس الوقت يحاول أفراد المجموعة إحياء الشخص المتجمد من خلال لمسه والقول ماء، وهكذا.
4. في حال تمكن الشخص المتطوع من لمس أو الإمساك بأي شخص من أفراد المجموعة قبل أن يقول "ثلج"، يتبادل الدور معه، وهكذا تستمر اللعبة.

بر بحر جو

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يصطف المشاركون/ات في دائرة، ويطلب من أحدهم التطوع والوقوف في وسطهم، الذي عليه أن يذهب لأي شخص في الدائرة وبشكل مفاجئ ويقول له إما بر، أو بحر، أو جو.
2. حينها على هذا الشخص إذا قيل له بر عليه أن يذكر أسم شئ يكون على البر، وإذا قيل له بحر عليه أن يذكر اسم شئ من البحر، وإذا قيل له جو عليه أن يذكر اسم شئ من الجو وبدون تردد أو تأخير.
3. إذا اخطأ الشخص ولم يذكر أي شئ أو ذكر شئ يكون في البر بينما المطلوب شئ من الجو، حينها يتبادل الأدوار مع الشخص في وسط الدائرة ويقف مكانه ويبدأ بتنفيذ اللعبة من جديد، وهكذا.

ملاحظة : لا يسمح بذكر الشئ أكثر من مرة، كما انه إذا أخطأ الشخص ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام ترفيهية أو معرفية كما ورد في مقدمة الكتاب.

السلطة

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يصطف المشاركون/ات في دائرة ويقف المنشط/ة في سطهم، ويطلب من كل واحد أن يختار شئ من مكونات السلطة(ملح، خيار، بندورة، ليمون، فلفل)، كما يسمح بأن يختار أكثر من شخص مكون واحد.
2. بعدها يقوم المنشط/ة بسرد قصة السلطة وكيف تتكون، مثلا "أرادت أم العبد أن تجهز السلطة، فذهبت إلى السوق واشترت فلفل، بندورة، ....الخ، ثم عادة إلى البيت وبدأت تعد السلطة عبر تقطيع الخيار، ثم الفلفل ....الخ.
3. في الوقت الذي يقوم المنشط/ة بذكر مكونات السلطة على كل فرد من المجموعة يحمل اسم هذا المكون أن ينزل إلى الأسفل ويقول بصوت مرتفع "هوب"، وهكذا.
4. في حال أن أخطأ أحدهم ولم ينفذ ما مطلوب عند ذكر اسم المكون الذي يحمله يتبادل الأدوار مع المنشط/ة ويقف في وسط الدائرة ويسرد القصة من جديد أو يؤلف قصة جديدة من عنده عن السلطة.
5. وهكذا تستمر اللعبة في حال أخطأ الشخص ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام ترفيهية أو معرفية كما ورد في مقدمة الكتاب حول الأحكام.

العائلات

عدد المشاركين: 10 فما فوق. **المكان:** مساحة تتسع للمشاركين. **المدة:** 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يتم تقسيم المشاركون/ات إلى مجموعات صغيرة مكونة من ثلاث أفراد، الأول الأم، والثاني الأب والثالث الإبن، وكل مجموعة تأخذ موقعها في الساحة أو الصالة، ويقف المنشط/ة في وسط المجموعات الصغيرة.
2. في المجموعة الصغيرة يقف الأب والأم متقابلين ويمسك كل منها بيد الآخر، ويقف الطفل في وسطهم، بحيث يشكلوا العائلة.
3. عندما يقول المنشط/ة آباء فعلى كل الآباء التحرك وتغيير أماكن وقوفهم والبحث عن عائلة أخرى لا يوجد لها أب، حينها على المنشط/ة أن ينتهز فرصة التغيير ويأخذ مكان أحدهم، وفي حال تمكن من ذلك، على من بقى بدون عائلة أن يأخذ دور المنشط/ة وكما يمكنه أن يقول أمهات حينها على الأمهات تغيير أماكنهن، وإذا قال أبناء حينها على الأبناء تغيير أماكنهم.
4. وإذا قال عائلات فعلى كل أفراد المجموعات الصغيرة التحرك وتشكيل مجموعات جديدة من أب وأم وطفل، حينها على المنشط/ة أن ينتهز فرصة التغيير ويأخذ مكان أحدهم، وفي حال تمكن من ذلك، على من بقى بدون عائلة أن يأخذ دور المنشط/ة.
5. و هكذا تستمر اللعبة في حال أخطأ الشخص ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام ترفيهية أو معرفية.

ملاحظة : الشخص الذي يطلب تغير الأوضاع عندما يقول هو على الآباء التغيير حتى لو كان هو مع الأمهات فيصبح أب وهكذا.

مثلا / الذي وقع في المنتصف ولم يجد عائلة وهو كان مع الأبناء إذا طلب تغيير الآباء فهو يسرع ويأخذ مكان الأب ويصبح أب.

الإيقاع

عدد المشاركين: 10 فما فوق. **المكان:** مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يجلس المشاركون/ات على الكراسي في دائرة ويجلس المنشط/ة معهم، ويبدأ المنشط/ة بالضرب على فخذيه بشكل إيقاعي وفي نفس الوقت تفعل المجموعة مثله، ويقول لوحده اسمه هكذا (بهاء فادي)، حينها على من اسمه حسين أن يستلم اللعبة منه، ويفعل مثل ما فعل المنشط/ة بالضرب على فخذيه ومعه المجموعة ويقول (فادي احمد).

وهكذا تستمر اللعبة بحيث تنتقل من شخص لآخر عبر المناداة بالأسماء

حصان – حاجز

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

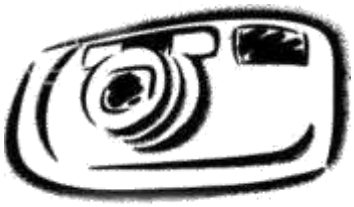
الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يجلس جميع المشاركون/ات على الكراسي على شكل حرف (U) أو حدوة حصان، ويجلس المنشط/ة في مقابلهم في الوسط، بحيث يراه الجميع، عندما يؤدي حركات اللعبة.
2. حينما يقول المنشط/ة حصان يبدأ بالضرب بيديه على فخذيه بشكل سريع ليصدر صوتا.
3. وإذا ما قال حاجز حينها يمد يديه للأمام ويقفز عن الكرسي بشكل خفيف ثم يجلس مع قول كلمة (هوب).
4. ثم عند قوله حشيش عندها يمد يديه للأمام وضم أطراف أصابعه إلى بعضها ويحركها كأنما الحصان يأكل ويصدر معها صوت (وش...وش...وش).



5. وإذا قال ماء يحرك يديه على الجانبين بما يشبه التجديف عند السباحة في الماء.
6. وإذا قال صحفي ينظر إلى جنب ويضع يديه وهي مفتوحة الكف أمام عينيه ويصدر صوتا يشبه صوت الكاميرا عند التقاط الصورة (شِكشِك).
7. وإذا ذكر اسم أحد الموجودين يرفع يده عاليا ويقول له (مرحب فلان) أي يطرح عليه التحية، وفي جميع الحالات السابقة على المجموعة أن تقلد ما يفعل.
8. بعد أن يتأكد المنشط/ة من أن الجميع قد أتقن الحركات، يبدأ بإرباكهم من خلال عدم تطابق الحركة التي يؤديها مع ما يقوله، كأن يقول حصان ويجدف يديه، حينها من يخطأ يتبادل الأدوار مع المنشط/ة ويأخذ مكانه في قيادة المجموعة والطلب منهم تنفيذ الحركات.
9. وهكذا تستمر اللعبة في حال أخطأ الشخص ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام ترفيهية أو معرفية.

العشرة

عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

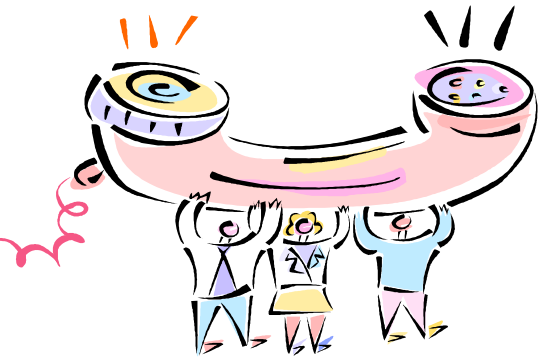
المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يجلس أو يقف المشاركون/ات على شكل حرف (U) أو حدوة حصان، ويطلب المنشط/ة من المجموعة كلها أن تعد من 1–10، بشرط أن لا يتحدث اثنان في وقت واحد، وفي كل مرة لا يحق للفرد الواحد أن يذكر أكثر من رقم.
2. في حال قال اثنان نفس الرقم في نفس الوقت يعود العد من جديد إلى رقم 1، حتى وإن كانوا على وشك الانتهاء من العد، وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يتمكنوا من العد إلى 10، أو ينهي المنشط/ة اللعبة نظرا للوقت.
3. يمكن أن نطلب العد أكثر من رقم عشرة أو حسب عدد المشاركين.

ملاحظة: لا يجوز العد بشكل متسلسل لابد أن يكون عشوائي ودون إعطاء إشارة للعد أو ما شابه ذلك.

التلفون المكسور



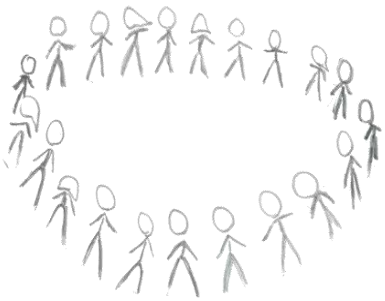
عدد المشاركين: 10 فما فوق.

الأدوات:

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 10 – 15 دقيقة.

قانون اللعبة :



– الوقوف أو الجلوس في حلقة دائرية أو خط مستقيم (شرط اللعبة أن يكون المشاركين متجاورين).

– ويبدأ أولهم بالهمس في أذن جاره بصوت خافت بعبارة أو جملة باللغة العربية أو الانجليزية ولا يهم إن كانت اسم شخص أو أغنية أو عبارة عادية .. الخ.

– ويقوم المشارك الآخر بالهمس بما سمعه دون العودة للسؤال عن ماهية العبارة أو الكلمة إذ يجب أن ينقل ما يسمعه مرة واحدة فقط وهكذا حتى تصل إلى الشخص الأخير.

يقولها الشخص الأخير بصوت مرتفع وهنا نسال الأول ماذا كانت الجملة الأصلية.. وقد تكون العبارة تغيرت من الشخص الأول حتى الأخير وأصبحت عبارة أخرى لا تمت لها بصلة قد تدفعهم للضحك أو الاستغراب.

صيد الفراشات

عدد المشاركين: 25 طفل/ة وما فوق

الأدوات: كرة طائرة

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 20 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يقسم المنشط/ة الأطفال إلى مجموعتين بحيث تكون الأولى أكبر من الثانية في العدد، ويطلق على المجموعة الصغيرة "الفراشات".
2. يطلب المنشط/ة من الأطفال الوقوف في دائرتين واحدة داخل الثانية، بحيث تكون المجموعة الصغيرة داخل المجموعة الكبيرة.
3. أطفال المجموعة الكبيرة الخارجية واقفون وبحوزتهم الكرة وأطفال المجموعة الصغيرة الداخلية "الفراشات" يتحركون في اتجاه عقارب الساعة بشكل دائري.
4. يبدأ أطفال المجموعة الكبيرة الخارجية بتمرير الكرة فيما بينهم بحيث يصطادون أطفال المجموعة الصغيرة "الفراشات"، والذين بدورهم يحاولون القفز عن الكرة أو الهرب منها حتى لا تمسهم.
5. في حال لمست الكرة أي من أطفال الدائرة الصغيرة الداخلية "الفراشات" يكون قد تم اصطياده ويصبح واحدا من المجموعة الكبيرة الخارجية ويبدأ بتمرير الكرة معهم.
6. تستمر اللعبة على هذا النحو إلى أن يتم اصطياد كل أطفال المجموعة الصغيرة الداخلية "الفراشات"، حينها يمكن للمنشط/ة أن يعود لتقسيم الأطفال مرة أخرى ويعاد تنفيذ اللعبة مرة أخرى بنفس الكيفية.

روميو وجولييت

عدد المشاركين: 30 طفل/ة فما فوق

الأدوات: لا يوجد

المكان: مساحة تتسع للمشاركين.

المدة: 30 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال اثنين متطوعين يكونوا بمثابة صيادين، ويطلب من الباقي أن يختاروا بشكل سري واحدا منهم يسمى روميو دون أن يعرف الصيادين من هو، ويكون الباقي هم جولييت.
2. بعد ذلك يبدأ الأطفال التحرك بشكل عشوائي في الساحة والهرب من الصيادين، وفي حال تمكن الصيادين من لمس أي من أفراد المجموعة عليه أن يقف مكانه دون أن يتحرك.
3. في هذه الحالة لا يحق لأي من أفراد المجموعة والذين يدعون جولييت ان يحرروا من تم لمسه، ولكن روميو هو الوحيد القادر على ذلك، ولكن عليه لمسهم دون أن يشعر به الصيادين.
4. إذا أمسك بروميو حينها يسهل على الصيادين الإمساك بأفراد المجموعة دون أن يحررهم أحد، وبالتالي عند الإمساك بكافة أفراد المجموعة تنتهي اللعبة.
5. عند الانتهاء يمكن للمنشط/ة أن يعيد تنفيذ اللعبة مع اختيار متطوعين جدد وهكذا.

جمل ماشي

عدد المشاركين:	30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كراسي بعدد الأطفال المشاركين	**المدة:**	30 دقيقة.

قانون اللعبة :

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الجلوس على الكراسي على شكل دائرة.
2. بعدها يبدأ المنشط/ة بالقول "جمل ماشي ويمد يديه للأمام"، ثم "عالمماشي ويضع يديه على ركبتيه"، ثم "ضميتوا ويضع يديه على صدره"، ثم "خطف شاشي ويضع يديه على رأسه"، ثم "شديتوا ويسحب يديه نحو صدره"، ثم "راح ماشي ويشير بيديه نحو كتفه"، ويفعل الأطفال نفس الشئ معه بالحركة والصوت.
3. بعد أن يتعود الأطفال على الحركات والصوت، يبدأ المنشط/ة بفعل حركات لا تتطابق مع الصوت، بقصد جعل الأطفال يخطأون ، ومن يخطأ يتسلم قيادة اللعبة ويبدأ بفعل ما كان يفعله المنشط/ة.
4. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

رد يا جاري

عدد المشاركين:	20 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:		**المدة:**	20 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الجلوس او الوقوف بشكل دائري ويقف هو في الوسط.
2. شرط اللعبة ان الذي يتكلم هو الذي على الجانب الأيمن للطفل.
3. يتوجه المنشط/ة إلى أي طفل/ة من المجموعة ويسأله أي سؤال يريده، وهنا لا يجب على الطفل/ة الذي سأل أن يجيب بل على الطفل/ة الذي على يمينه الإجابة على سؤال المنشط/ة.
4. الأسئلة تكون منوعة وذات طابع فكاهي لتضفي نوع من الفرح والمرح على اللعبة.
5. تستمر عملية طرح الأسئلة ومن يخطأ ينزل إلى الوسط ويقود بدور المنشط/ة.
6. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
7. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الكرة النارية

عدد المشاركين:	20 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كرة طائرة، دف.	**المدة:**	20 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الاصطفاف على شكل دائرة وتكون الكرة مع واحد منهم، ويطلب من احدهم أن يقف خارج الدائرة ويدير ظهره لها، ويمسك بالدف.
2. الطفل خارج الدائرة يبدأ بالطبل على الدف والغناء والأطفال في الدائرة عليهم تمرير الكرة فيما بينهم بشكل سريع.
3. بعد فترة يوقف الطفل خارج الدائرة الطبل على الدف والغناء، ولحظتها من تكون في يده الكرة يخرج خارج الدائرة ويتبادل الدور مع الطفل صاحب الدف الذي يعود إلى الدائرة ليشارك الآخرين تمرير الكرة.
4. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

عين الكرة

عدد المشاركين:	25 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كرة طائرة	**المدة:**	30 دقيقة.

قانون اللعبة:

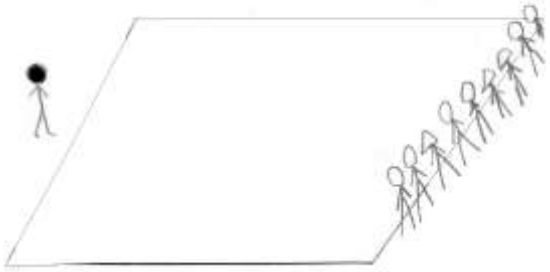
1. يقوم المنشط/ة برسم دائرة قطرها من 4- 6 م، ويطلب من الأطفال الاصطفاف على حدودها وعلى كل طفل/ة أن يذكر اسمه ، ويقف أحدهم في وسط الدائرة ممسكا بالكرة.
2. يقوم الطفل في وسط الدائرة بقذف الكرة في الهواء ذاكرا اسم أحدهم، حينها على من ذكر اسمه/ها أن يحاول الإمساك بالكرة، فإذا أمسك بها عليه أن يقذفها في الهواء ذاكرا اسم طفل/ة آخر.
3. في حال لم يمسك بالكرة يبقى نفس الطفل في وسط الدائرة وعليه أن يقذف الكرة في الهواء وينادي اسم طفل/ة آخر غيره.
4. وهكذا تستمر اللعبة بقذف الكرة في الهواء والإمساك بها.

أين الغزلان ؟

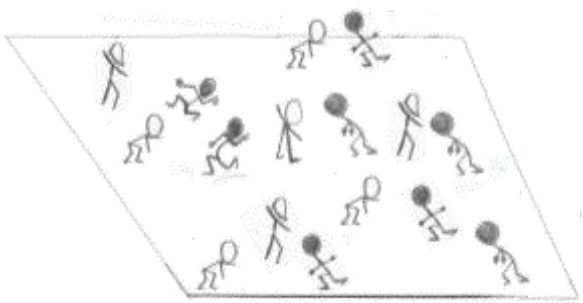
عدد المشاركين:	25 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يتم اختيار أحدهم ليكون صياد بشكل تطوعي.
2. يتم تحديد المساحة التي ستنفذ فيها اللعبة وتقدر بـــ 20م× 12م.
3. تقف المجموعة على جهة، ويقف الصياد على الجهة المقابلة، ويبدأ ينادي أين الغزلان؟، فيردوا في الغابة ؟ ثم يقول ايش بسووا فيردوا بشتغلوا، فيقول بنقدر نصيدها، إذا قالوا نعم حينها يقول اهربوا ويبدأ بالجري خلفهم ليصيد أحدهم، أما إذا قالوا لا فيعيد السؤال من البداية.
4. في حال قالوا نعم يبدأ الصياد بالجري خلفهم ليصطادهم، حينها عليهم أن يجتازوا خط الأمان من الجهة المقابلة وتعاد الكرّة بالسؤال من جديد كما في السابق.



5. إذا اصطاد أحدهم يصبح مع الصياد ولكن غير مسموح له بالاصطياد وإنما يحاول أن يقف في وجه الأخرين "الغزلان" ليعيقهم فيتمكن الصياد من صيدهم، وفي كل مرة يصطاد الصياد واحد تزيد فرصه في اصطياد الآخرين كونهم سيعيقون هرب الغزلان.
6. آخر واحد يتم اصطياده يصبح هو الصياد، وتعاد اللعبة من جديد.

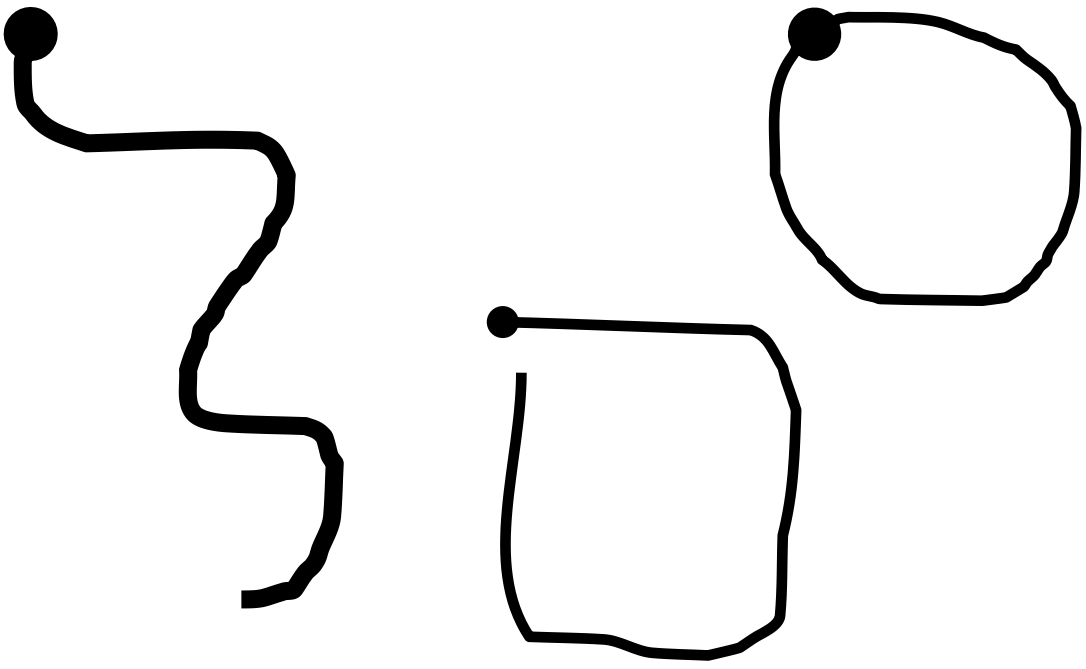


الحية وذيلها

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الوقوف في صف واحد يشبه الطابور وهم متشابكي الأيدي ويحدد أحد طرفي الصف على أنه رأس الحية والطرف الآخر ذيلها.
2. بعدها يبدأ المنشط/ة بالطلب من الأطفال عمل أحد الأشكال الهندسية (مثلا دائرة) حينها على رأس الحية أن يقود العملية بالتحرك أولا نحو ذيلها لصنع شكل الدائرة دون أن يفكوا أيديهم.
3. بعدها يطلب المنشط/ة منهم صنع شكل آخر جديد، وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.



القط والفأر (الثنائي)

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الوقوف في الساحة بشكل ثنائي و متباعدي المسافات والذين يعتبرون محطات استراحة وتبديل للفأر، ثم يطلب اثنين متطوعين الأول يكون الفأر والثاني القط.
2. بعدها على الفأر أن يهرب من القط الذي بدوره سيقوم باللحاق به ليمسكه، هنا وأثناء هربه يمكن له –وقبل أن يمسكه القط – أن يتوقف عند أي محطة (ثنائي الأطفال) ويصفق، عندها الطفل الذي في الطرف الأخر من الثنائي يصبح هو الفأر ويهرب من القط.
3. إذا أمسك أو لمس القط الفأر أثناء هربه، حينها يتحول القط ليصبح فأر والفأر قط ويبدأ اللحاق به.
4. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

القط والفأر (الدائرة)

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الوقوف في دائرة متشابكي الأيدي، ثم يطلب اثنين متطوعين الأول يكون الفأر والثاني القط.
2. بعدها يقف الفأر في داخل الدائرة والقط في خارجها، ويحاول القط الدخول إلى داخل الدائرة للإمساك بالفأر أو لمسه، وهنا على من يقف في الدائرة منع القط من الدخول أو لمس الفأر بمعنى حمايته.
3. في حال استطاع القط الدخول إلى الدائرة على من يقف في الدائرة السماح للفأر بالخروج منها والهرب والإغلاق على القط ومنعه من الخروج منها.
4. إذا أمسك أو لمس القط الفأر أثناء هربه، حينها يتحول القط ليصبح فأر والفأر قط ويبدأ اللحاق به.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الرحالة

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كراسي، وعصا	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الجلوس على الكراسي، ثم يطلب متطوع يكون هو الرحالة.
2. يمسك الرحالة العصا ويمشي أمام الأطفال الجالسين وهو يغني ويطرق بالعصا على الأرض، وأثناء سيره يختار أطفال عبر لمسهم بالعصا، حينها عليهم الوقوف والسير خلفه ويؤدوا نفس حركاته ويغنوا معه.
3. بعد أن يسير أمامهم كلهم ويكون قد اختار من اختار يجوب الرحالة الصالة ويمكن له أن يخرج إلى الساحة بشرط أن لا يبتعد وفجأة عليه أن يرمي بالعصا ويهرب جريا نحو الصالة، ومثله يفعل باقي الأطفال.
4. بعد جريهم إلى الصالة على كل واحد أن يجلس على كرسي بمن فيهم الرحالة ومن يبقى دون كرسي يصبح هو الرحالة.
5. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
6. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الثعالب والأرانب

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال الانقسام إلى مجموعتين متساويتين بالعدد، أحدهما ثعالب والأخرى أرانب ويقفوا بشكل متقابل.
2. يبدأ الأرانب بالتقدم نحو الثعالب ويغنوا (نحن الأرانب سو سو نحن الأرانب سو سو نأكل ونلعب في كل جانب)، حينها يتقدم نحوهم الثعالب ويتراجع الأرانب ويغنوا (نحن الثعالب هم هم، نحن الثعالب هم هم نأكل كل الأرانب).
3. بعدها يتقدم الأرانب نحوهم ويتراجع الثعالب ويغني الأرانب (دخلك يا سيدي لا تقسى عليّ وسيبني لوالديّ)
4. عندها يبدأ الثعالب بالهجوم على الأرانب لاصطيادها والتي بدورها تقوم بالهرب.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الأصدقاء

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كراسي بعدد الأطفال المشاركين	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يوزع المنشط/ة الأطفال كل اثنين مع بعضهم البعض على أنهم أصدقاء، ويطلب منهم الجلوس على الكراسي بحيث يكون كل اثنين على كرسيين ويباعد بين كل صديقين وصديقين ويُجلسهم على شكل حدوة حصان.
2. يطلب المنشط/ة من أحد الأطفال أن يكون متطوعا وبذلك يصبح هناك كرسي فارغ وواحد من الأطفال يجلس بدون صديق.
3. بعدها يطلب المنشط/ة من الطفل المتطوع أن يقف أمام المجموعة ويدير ظهره لها ويمسك بدف ويبدأ بالعزف وعندها على الطفل الذي لا يوجد له صديق أن يقوم ويبحث عن صديق من الجالسين على الكراسي ويمسك بيده ويأخذه معه ليجلسه على الكرسي بجواره.
4. حينها من فرغ الكرسي الذي بجوار عليه أن يقوم ويبحث هو الآخر عن صديق جديد من الجالسين على الكراسي ويمسك بيده ليجلسه على الكرسي، وفي هذا الوقت يكون الطفل يعزف على الدف وعليه فجأة أن يتوقف.
5. حينما يتوقف الطفل المتطوع عن العزف على الدف عليه ان ينظر إلى المجموعة من يكن بدون صديق عليه أن يبدأ هو بالعزف على الدف بدلا منه وتستمر اللعبة من جديد كالسابق.
6. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
7. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الكراسي والدف

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كراسي أقل من عدد المشاركين بواحد	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يضع المنشط/ة الكراسي في وسط الصالة على شكل دائرة وظهرها إلى الداخل، ويطلب من الأطفال الوقوف حول الكراسي ويمسك هو بالدف ويعزف عليه وفي هذه اللحظة على الأطفال التحرك حول الكراسي.
2. بعد فترة من العزف على الدف يتوقف وفي هذه اللحظة يبدأ الأطفال بالجلوس على الكراسي، حتى يتبقى واحد لا يجد له كرسي يجلس عليه، حينها يأخذ دور المنشط/ة ويبدأ هو بالعزف على الدف وباقي الأطفال والمنشط/ة بالتحرك حول الكراسي
3. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
4. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

النحات والطينة

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يوزع المنشط/ة الأطفال إلى مجموعتين متساويتين العدد ويقفوا متقابلين، إحداهما يطلق عليه النحات والأخرى الطينة.
2. يطلب المنشط/ة من مجموعة النحات أن يقوم بصنع شكل معين من الطينة، أي ان كل طفل في مجموعة النحات عليه أن يشكل من الطفل الذي يقابله من مجموعة الطينة أي شكل يريد.
3. بعدها يطلب المنشط/ة من الأطفال التوقف والتأمل في الشكل الذي صنع.
4. بعد ذلك يقلب المنشط الأدوار بحيث تصبح مجموعة النحات هي مجموعة الطينة والعكس ويطلب منهم كما في السابق.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

دول

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	كراسي أقل من عدد المشاركين بكرسيين	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يوزع المنشط/ة الأطفال كل اثنين مع بعضهم البعض على أن يختاروا اسم دولة يطلقونه عليهم، ويطلب منهم الجلوس على الكراسي بحيث يكون كل اثنين على كرسيين متقاربين ويصطفوا على شكل دائرة، ويبقى اثنين من دون كراسي واقفين في وسط الدائرة.
2. يطلب المنشط/ة ممن هم وسط الدائرة أن يسموا دول ممن اختارهم الأطفال الجالسين على الكراسي ثم يصفقوا حينها على من سمعوا أسماء دولهم أن يقوموا بالتحرك والبحث عن كراسي جديدة شرط أن يبقى الاثنين مع بعضهم البعض، وعلى من كان في الوسط أن يبحثوا عن كراسي ليجلسوا عليها.
3. من يبقى دون كراسي عليه أن يقوم بالدور السابق بتسمية دول والتصفيق ليتحرك من سمعوا أسماء دولهم وهكذا.
4. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

عكس الأم

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال كمجموعة أن ينفذوا عكس ما يطلب منهم.
2. فمثلا يطلب المنشط/ة من الأطفال التحرك حينها عليهم التوقف والسكون، وحينما يطلب منهم الجلوس عليهم بالوقوف، وحينما يطلب منهم الذهاب إلى اليمين فيذهبوا إلى اليسار، يطلب أن يضحكوا فيكشروا وهكذا...
3. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
4. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الأسرى والمحررين

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

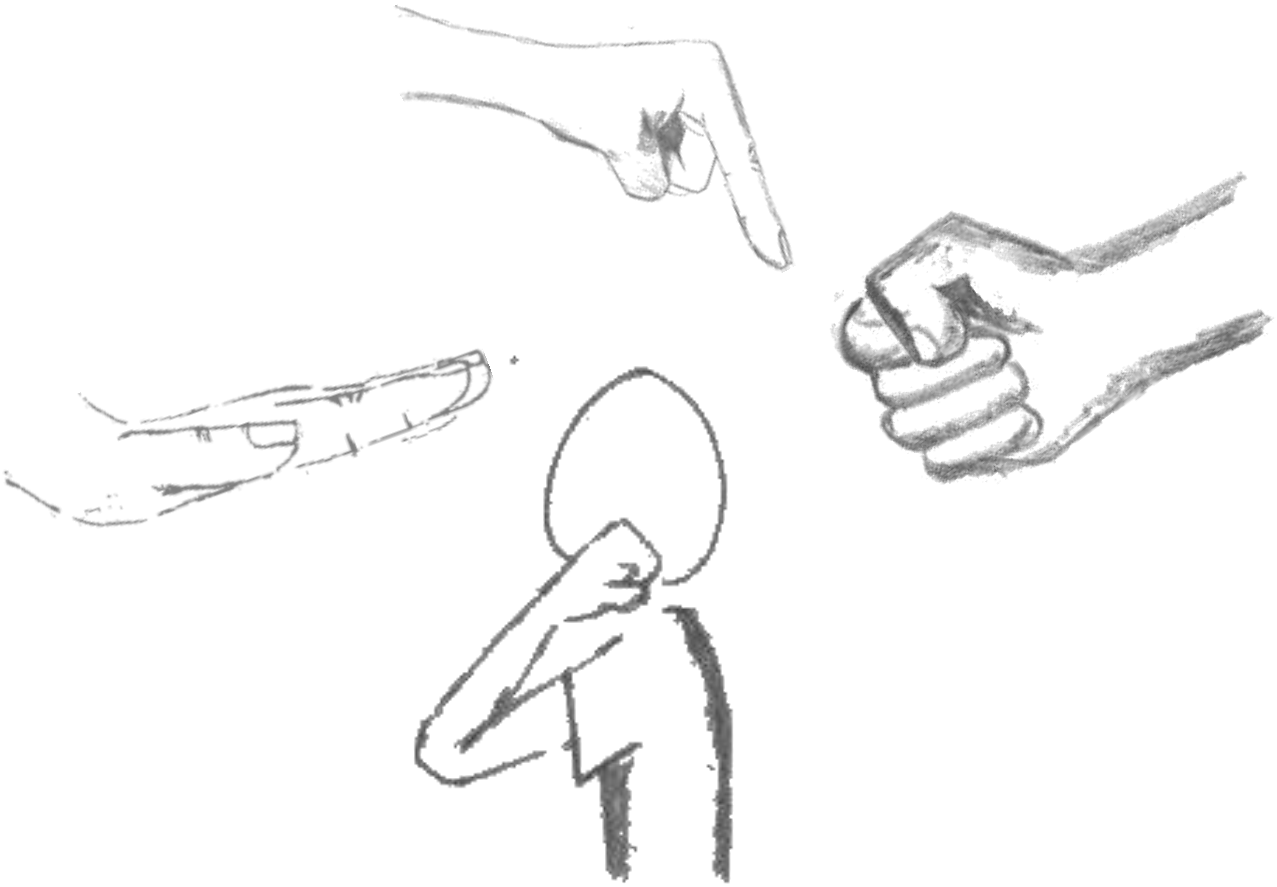
1. يوزع المنشط/ة الأطفال إلى مجموعتين متقابلين متساويتين في العدد.
2. يطلب المنشط/ة من أطفال المجموعة الأولى أن يقفوا ويفتحوا أيديهم، ثم يطلب من أحد أطفال المجموعة الثانية التوجه إليهم والضرب بكف يده على أيديهم، ولكن على خمسة فقط منهم، بحيث يبدأ بالعد (1،2،3،4،5)، وعند الطفل رقم خمسة يضرب يده ويهرب باتجاه مجموعته، حينها على الطفل رقم خمسة اللحاق به وإمساكه.
3. في حال أمسكه يصبح هذا الطفل جزء من المجموعة الأولى، وإذا لم يمسكه يأخذه إلى مجموعته الثانية.
4. بعدها يخرج طفل من المجموعة الأولى ليضرب أكف المجموعة الثانية كما في السابق، وهكذا في كل مرة يخرج طفل من مجموعة ثم من الأخرى.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

أعضاء الجسم

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	لا شيء	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من الأطفال أن يصطفوا في دائرة.
2. بعدها يبدأ المنشط/ة بالقول عين ويشير إليها باصبعه، حينها على الأطفال أن يفعلوا مثله، ثم يقول رأس وهم مثله، ثم أذن وهكذا على باقي أعضاء الجسم.
3. حينما يتأكد المنشط أن الأطفال بدءوا يتقنوا اللعبة، يبدأ بالقول مثلا عين ويشير إلى الأنف ليُخطأ الأطفال، هنا على الأطفال فعل ما يسمعونه لا ما يرونه، ومن يخطأ عليه أن يقوم بدور المنشط/ة وهكذا.
4. من يخطأ ثلاث مرات يتم الحكم عليه من قبل المجموعة بأحكام تربوية.
5. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.



حارس الجوهرة

عدد المشاركين:	25–30 طفل/ة فما فوق	**المكان:**	مساحة تتسع للمشاركين.
الأدوات:	جسم يمكن إمساكه مثل "علبة اسبريه"	**المدة:**	15 دقيقة.

قانون اللعبة:

1. يطلب المنشط/ة من أحد الأطفال أن يكون متطوعا وبذلك يصبح هو حارس الجوهرة والتي هي علبة الاسبريه.
2. بعدها يطلب المنشط/ة من الطفل المتطوع أن يضع الجوهرة خلفه ويقف أمامها بخطوة واحدة وباقي المجموعة تقف أمامه لتحاول سرقة الجوهرة من خلفه.
3. يمكن لحارس الجوهرة أن يتحرك في كل الاتجاهات ولكت لا يتحرك أكثر من خطوة واحدة، وهنا على المجموعة أن تحاول مشاغلة الحارس وسرقة الجوهرة وفي حال لمس الحارس أي مشارك من المجموعة عليه أن يقف مكانه ولا يتحرك، وهكذا يستطيع الحارس بناء سور حوله ليحمي جوهرته، كما أن أي مشارك يلمس هذا السور يقف بجانبه.
4. لا يحق للمجموعة أن تأتي من خلف الحارس لسرقة الجوهرة ومن يفعل يقف مكانه ليكون جزء من السور.
5. إن استطاع أحد سرقة الجوهرة يأخذ هو دور الحارس وتعاد كما في السابق.
6. وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط/ة بأن الأطفال استمتعوا وقد استكفوا من اللعب.

الفهرس

الموضوع	رقم الصفحة
1. مدخل	2
2. الأهداف التربوية للأنشطة.....	3
3. لعبة الفيل.....	5
4. الكرة الجالسة.....	6
5. العضو المشترك.....	7
6. سيب ساب.....	7
7. لعبة البجت.....	8
8. كرة الحبس.....	9
9. النجار والغابة.....	10
10. احمر ازرق.....	11
11. سوق الأسماء.....	12
12. ديب داب "لعبة تعارف".....	12
13. لعبة طار الحمام.....	13
14. عنتر وعبلة.....	14
15. الأمير والأميرة.....	15
16. لعبة حروف وأشياء.....	16
17. لعبة صيد البط.....	17
18. العصا والأرقام.....	17
19. بام بوم.....	18
20. القط والفار (+).....	18
21. أغنية محبه محبه.....	19
22. لعبة البار(الذي يدخل أخيرا)	20
23. المخترق للبار.....	21
24. اجتياز السور.....	21
25. لعبة الفواكه/ الأشياء.....	21

26. الحركات..... 22
27. الأرقام والحركات..... 22
28. الأرقام والمجوعات..... 23
29. هوب توب..... 23
30. الطابة و الدببة..... 24
31. تخيل و احزر..... 25
32. الأدوار التمثيلية..... 25
33. حنظلة..... 26
34. حامي بارد..... 27
35. اشبك وافلت..... 28
36. بر بحر..... 29
37. الذئب والاغنام..... 30
38. ولد بنت..... 30
39. قف باسم البلد..... 31
40. عم 32
41. صفه وحرف..... 32
42. السحر الأسود..... 33
43. المبادرة 34
44. الكراسي والألوان..... 35
45. اسم ومثل..... 35
46. الغامز والشرطي..... 36
47. قال المعلم..... 36
48. العنكبوت..... 37
49. حركة صنم..... 38
50. البث التلفزيوني..... 38
51. السفينة والمنارة..... 39
52. المرايا..... 40
53. ابحث عن الشخص..... 41

54. القائد الخفي 42
55. الكرة في الهواء 42
56. الشبكة والصياد 43
57. الحمل والذئب 44
58. عصافير وأسماك 45
59. ثلج وماء 45
60. بر بحر جو 46
61. السلطة 46
62. العائلات 47
63. الإيقاع 47
64. حصان حاجز 48
65. العشرة 49
66. التلفون المكسور 49
67. صيد الفراشات 50
68. روميو وجولييت 51
69. جمل ماشي 52
70. رد يا جاري 52
71. الكرة النارية 53
72. عين الكرة 53
73. أين الغزلان ؟ 54
74. الحية وذيلها 55
75. القط والفأر (الثنائي) 56
76. القط والفأر (الدائرة) 57
77. الرحالة 58
78. الثعالب والأرانب 59
79. الأصدقاء 60
80. الكراسي والدف 61
81. النحات والطينة 61

82. دول 62
83. عكس الأمر 63
84. الأسرى والمحررين 63
85. أعضاء الجسم 64
86. حارس الجوهرة 65
87. الفهرس 66

من ألعاب التنشيط التربوية

هذا الإصدار :

يتضمن هذا الإصدار مجموعة من ألعاب التنشيط موضحة بشكل مبسط ومختصر للاستخدام من قبل المنشطين والمدربين والفاعلين مع الأطفال والفتيان والشباب.

تم جمعها وتطويرها وترجمتها من خلال عملنا في الدورات والأنشطة التربوية المختلفة سواء في فلسطين أو في عدد من دول العالم ..

ويمكن تصنيف الألعاب في هذا الدليل إلى ألعاب مختلفة فمنها ألعاب التعارف والألعاب الجماعية ألعاب تمارس في الساحة وأخرى داخلية منها ما يستخدم لها أدوات ومنها بدون..الخ .

يعتبر كذلك أداة مساعدة ومساندة للمنشطين/ات العاملين/ات في مجال الطفولة والفاعلين/ات في المجال الاجتماعي التربوي الترفيهي .

معهد كنعان التربوي النمائي
فلسطين - غزة -الرمال- شارع الشهداء
هاتف : 97082846511 + ، فاكس: 97082846501 +
البريد الالكتروني: canaan@p-i-s.com ، الصفحة الالكترونية www.canaan.org.ps

يمكنكم تحميل الكتيبات الصادرة عن معهد كنعان التربوي النمائي على الصفحة الالكترونية التالية:
www.canaan.org.ps/ppc/bock.htm