٢٥ لعبة حركية

للمناسبات والاجتماعات

للآطفال

#فرحة ـ العيد ـ قرارك

1-لائحة التسوق
من يستطيع التذكر أكثر يفوز في هذه اللعبة

على الأطفال ان يجلسو في حلقة ثم الطفل الأول يقول ذهبت إلى السوق و اشتريت و يذكر شئ ثم اللاعب الثاني يكرر ما قاله الاول و يضيف غرض آخر و هكذا حتى ينسى احد الأطفال غرض ما يخرج من اللعبة و الطفل الباقي في الآخر هو الفائز

2-أجمد
لعبة تناسب اللعب بالخارج

تفضل لعب هذه اللعبة بالخارج او في مكان واسع صاحب الحفلة هو المسؤول عن تجميد الآخرين و هو المسؤول عن تجميد الضيوف فهو يحاول لمس الآخرين و الشخص الذي يلمسه عليه ان يجمد دون اي حركة و الآخرين الغير مجمدين عليهم إنقاذ المجمدين بلمسهم و اللاعب الذي يجمد أول 3 مرات يصبح هو المسؤول عن التجميد

3-التسوق
من منا لا يحب التسوق و الشراء و كذلك هم الأطفال
من الألعاب المناسبة لانهاء الحفلة بها جهز مكان لعمله كمحل او طاولة و عليها حلويات و ألعاب صغيرة تنوي توزيعها على الضيوف ثم خبأ أموال ورقية او قروش او العلكة التي على شكل نقود في انحاء الغرفة ثم اطلب من الأطفال البحث عن النقود و من ثم الحضور لشراء الحلويات و الألعاب و هذه كهدية قبل ذهابهم إلى المنزل

4-بالونات بالونات بالونات
البالونات هي أساس الحفلات و يعشقها الأطفال بشكل رهيب
تقسم اللاعبين الى فريقين و كل فريق يخرج منه متطوع و تعطي كل فريق مجموعة من البالونات و مع كلمة ابدأ على كل فريق يبدأ نفخ بالوناتهم و لصقها على المتطوع و الفريق الذي ينتهي من لصق كل بالوناته على متطوعة اولاً هو الفائز

5-ماذا يحصل اذا

تناسب هذه اللعبة للأطفال الذين يستطيعون الكتابة و القراءة
يجلس اللاعبين في حلقه و كل لاعب بيده ورقه صغيرة و قلم و كل لاعب يكتب جملة تبدأ بماذا لو...مثل ماذا لو علي اكبر بعشر سنوات و هكذا ثم كل لاعب يمرر ورقته للذي على يمينه كل لاعب يجيب على السؤال الذي لديه و عند انتهاء الجميع يبدأ احد اللاعبين بقرأة السؤال الذي لديه و اللاعب الذي على يمينه يقرأ الإجابة التي لديه ثم اللاعب الذي أجاب يقرأ السؤال الذي عنده و الذي على يمينه يجيب و هكذا

6-اين العلكة
أجمل شئ رؤية وجوه الأطفال بعد الانتهاء من اللعبة و هي مفطاة بالكريمة

احضر صحون ورقيه و ضع في وسطها علكة و غطها بالكريمة تماما ثم اطلب من المتسابقين ان يضعوا ايديهم خلف ظهورهم و مع كلمة ابدأ عليهم الحصول على العلكة و ذلك باستخدام أفواههم فقط و من ثم علكها و عمل بالونه منها و أول لاعب يعمل البالون هو الفائز

7-خروف , ماعز ,بقرة و حصان
لعبة حركية و مسلية لجميع الأعمار

خذ صور كبيرة لكل من الحيوانات المذكورة سابقا والصقها في أركان الغرفة الأربعة و تشغيل أناشيد و عندما تتوقف الأناشيد على الأطفال سرعة التوجه الى ركن يختارونه و على احد الكبار(و هو معطهم ظهره) بعد ذلك أن ينادي أسم واحد من الحيوانات و على جميع اللاعبين المتواجدين في الاركان الخاطئة التوجه الى الركن الذي يحمل صورة الحيوان المطلوب و الذي يقف على ركن خطأ يخرج من اللعبه و الفائز من يبقى اخيراً

8-الرئيس يقول
لعبة تناسب الجميع و لا تحتاج الى ادوات و تجهيزات
لاعب واحد يقف امام الباقين و هو الرئيس و يقول الرئيس يقول مثلاً ضع يدك فوق رأسك و على كل الاطفال وضع يدهم فوق رؤوسهم و لو قال ضع يدك فوق رأسك من غير الرئيس يقول, بعد ذلك اللاعب الذي يضع يده يخرج من اللعبه و ممكن تغييره الى اسم صاحب الحفلة مثلاً عبدالعزيز يقول و هكذا

9-الذاكرة
لعبة فيها المتعه و الفائدة و تنشيط ذاكرة الاطفال

الصق 12 صورة لاشياء مختلفة على لوحة و من ثم اعرض اللوحه على المتسابق لمدة ثوان و اخفها من امامه بسرعه ثم لديه دقائق لذكر الصور التي كانت معلقة و المتسابق الذي يتذكر اكثر هو الفائز و ممكن لعبها مع فريقين

10-من يرتدي أولا
لعبة مسلية و تقيس سرعة الاطفال على ارتداء الملابس
ضع عدد متساوي من الملابس (مثل قميصان ,قبعه,شرابات ,بنطال , فستان للبنات, و قد يكون اكثر من فستان و هكذا) في حقيبتين و كل لاعب يستلم حقيبه و مع قول كلمة ابدأ على اللاعبين ارتداء الملابس على بعض و اللاعب الذي ينتهي من لبس كل الملابس هو الفائز

11-من غير حراك
هل يستطيع الاطفال الثبات على حركة واحدة هذة اللعبة ترد على هذا السؤال
ادر الأناشيد و كل اللاعبين يدورون طالما الأناشيد مفتوحة و عندما تتوقف الأناشيد على اللاعبين الوقوف دون اي حركة و اللاعب الذي يتحرك يخرج من اللعبه و هكذا ادر الأناشيد مرة اخرى و اعد اللعبة و الفائز من يبقى اخيرا

12-كوب الماء
هذة اللعبة تعتمد على خفة الحركة للطفل و مدى قدرته على الحفاظ على ما في يدية

احضر كوبين ماء ممتلئين ثم اقسم الاطفال الى فريقين و كل فريق يقف في طابور تعطي الكوب للذي يقف في بداية الصف ثم عليه ان يأخذ دورة كاملة حول الغرفة و كوب الماء في يده حتى يصل الى اللاعب الثاني من فريقه و يعطيه كوب الماء و يقوم اللاعب الجديد بدورة اخرى و هكذا حتى ينتهي ثم في النهاية الفريق الفائز الذي ينتهي قبل الآخر و يكون كوبه فيه ماء اكثر من الثاني طبعأ هذه اللعبة مناسبة للعب خارج البيت

13-اين الحلويات ؟؟
الكل يعلم كم يحب الاطفال الحلويات ..

تحتاج اللعبة الى حلويات مغلفة و اكياس ورقية
قبل قدوم الضيوف قم باخفاء الحلويات في اماكن مختلفة في الغرفة و اكتب اسماء كل ضيف على كيس و عندما يصلون اعطي كل طفل الكيس الخاص به و على الاطفال الذهاب للبحث عن الحلوى و لاتنس ان تبقي بعض الحلويات لديك لمن لم يحالفهم الحظ في العثور على واحدة

14-اذكر الاسم
كم من الاسماء تحفظ ؟
اجعل ا لاطفال يجلسون في دائرة و لديك كرة او اي شئ آخر ثم تعطي الكرة لأحد الاطفال و سيكون هو المتسابق ثم تذكر احد الفئات طيور او حيوانات ثديه او حيوانات مفترسة و تعد الى الخمسة و خلال هذه الفترة على المتسابق ان يذكر اسم حيوان من الفئة التي ذكرتها و الذي يخطئ يخرج من اللعبة ثم تعطي الكرة لشخص اخر و الفائز الذي يصمت للآخر

15-يطير أو لا يطير :
الاطفال يحبون الطيور و لكن هل يعرفونها
اجعل الاطفال يقفون امامك في نصف دائرة ثم تذكر لهم اسماء حيوانات و طيور اذا كان الحيوان يطير يرفعون ايديهم كالاجنحة و يحركونها اما اذا كان لا يطير فتبقى ايديهم ثابته و الذي يخطئ يخرج من اللعبة و الفائز الذي يبقى اخر واحد

16-لعبة المطابقة :
لعبة حركية شيقة للأطفال
اطبع صور لاشياء عديدة و كل صورة نسختين ثم خذ نسخة من كل صورة و انثرها مقلوبة على الارض و النسخة الثانية لديك ثم ارهم صورة من عندك و على الاطفال ايجاد الصورة المطابقة ثم الصورة التالية و هكذا

17-من هو :
من هو صاحب الصورة
قم بوضع صورة على بطاقة و الصقها مقلوبة و دع الاطفال يسألون اسئلة و تجيب عليهم بنعم او لا حتى يتوصلون الى الحل الصحيح يمكن ان تضع صور حيوانات او طعام او غيره

18-كم العدد

هل أنت جيد في التخمين

املأ جار بالحلويات ثم اجعل الاطفال يكتبون على ورقة صغيرة اسمهم ثم تخمينهم لعدد الحلويات الموجود في الجار و الطفل الذي يعرف العدد الصحيح او الاقرب يفوز بجائزة ثم توزع الحلويات على الاطفال

19-الكنز :

هل تحب أن تحصل على كنز

تعتمد هذه اللعبة على اخفاء كنز ما او هدية في مكان ما ثم وضع ورقة فيها جملة او كلمة تدل على مكان الكنز او تدل على مكان آخر يجد به الكنز او به دلالة لمكان آخر و من يجد الكنز فهو الفائز

وهذه مجموعة اخرى من الالعاب

1. لعبة الاسماء :

بان يقترح اسم في البدء ثم يتسابق الباقون فيمن يأتي باسم اخر مبتدءا بالحرف الاخيرمن الاسم الاول مثلا : مها – امل – لميس – سيرين وهكذا .. (وطبعا الفائز من يستطيع ان يأتي باكر مجموعة من الاسماء وبسرعة او ان كانوا مجموعة كبيرة فيمكن تقسيمهم لمجموعتين وتحدد المجموعة الفائزة بحسب السرعة والقدرة على احضار اسماء اكثر)

وفائدة هذه اللعبة : زيادة حصيلة الاسماء في عقل الطفل وتمرين ذاكرته على سرعة التذكر ..

2. لعبة حركية وهي بان يتسابق طفلان في نقل الثلج من السطل الاول الى السطل الثاني والفائز من يستطيع نقل كمية اكبر في الفترة المحددة لهم (وهذه اللعبة يحبها الاطفال لما فيها من نشر روح المرح والدعابة خاصة انهم مع الوقت سيحسون بان اياديهم قد تجمدت من نقل الثلج _ وطبعا لا يمكن ممارستها في فصل الشتاء _.

3. لعبة حركية ايضا : وذلك بان تحضر مجموعة كبيرة من الكرات الصغيرة واحضار سلتين وتبدا اللعبة باختيار طفلين ثم يتسابقوا بينهم فيمن يجمع اكبر عدد من الكرات في سلته وفي الزمن المحدد .
ملاحظة : يتم عصب عين الطفل وتحديد لون معين يجمعه بمعنى ان الطفل الاول يجمع الكرات الحمراء مثلا والثاني يجمع الكرات الخضراء وباقي الاطفال يقسموا الى مجموعتين كل مجموعة تبين للمتسابق الذي يشجعونه هل الكرات التي يختارها ليضعها في السلة صحيحة ام لا .. وذلك عن طريق الهتاف والصرييييييييييييييخ (صح صح – خطا خطا وهكذا) اتمنى اكون قدرت اوصل المعلومة تمام وما ضيعتكم ..

4. وهذه تفيد صغار السن ممن يتعلمون الحروف والكتابة :
وذلك باحضار اعواد الكبريت وبعض الخرزات او الازارير (ويمكن اختيار خامات اخرى بحسب المتوفر)
ثم يطلب من الاطفال كتابة اسمائهم او الكلمات التي يتم املائها لهم والفائز من يكتب اسمه او الكلمة بسرعة ودون اخطاء – باستخدام الاعواد في كتابة الحروف والخرزات هي النقط –
وهذه اللعبة تفيد الطفل في تعلم الكتابة بجو من المرح وخلق روح التنافس بينه وبين اقرانه .

5. احضار مجموعة من الاوراق الملونة او يمكن استبدالها بالكرات الملونة ثم يتم الاتفاق على تخصيص درجة لكل لون مثلا اللون الاحمر يخصص له درجة والاخضر درجتان والاصفر ثلاثة وهكذا ..ثم يطلب من الاطفال في فترة محددة وهم معصوبي الاعين جمع الكرات والحرص على جمع الكرات ذات الدرجات الاكبر (ويمكن ان يعتمد على عنصر السرعة فلا تغمض عين الطفل) ..

6. لعبة المرآة وهذة اللعبة تثير جو جميل من المرح :
وذلك بان تحضر طفلتان ثم يطلب من احداهما فعل أي حركة وعلى الثانية تقليدها في هذه الحركات فان اجادت تقليدها تكون فائزة .

7 – لعبة التحقيق :والمطلوب فيها ان تقوم طفلتان وتلاحظ كل منهما الاخرى بدقة (لباسها وشعرها ..) ثم يصرف نظر كل طفلة الى الجهة الاخرى ويبدا بسؤال الاولى عن الثانية مثلا : مالون فستانها كم بكلة تلبس ما طريقة تسريحها لشعرها وغيرها وكلما كلنت الاسئلة ادق كانت افضل واثارت جو المرح اكثر .. وبعد سؤال الطفلتين يتم تحديد الفائزة بحسب الاجابات ..
وتفيد هذه اللعبة في تمرين ذاكرة الطفل ..

8 – لعبة الحبل : وذلك باحضار عدة حبال بان تمسك كل طفلتين في حبل ويتم توزيعها بشكل عشوائي فحبل تمسكه طفلتان وترخيه على الارض وحبل تمسكانه مشدودا وآخر ما بين هذ وهذا (اقصد في ان يكون مرخي اومشدود : أي ان تمسكه الطفلتان وهن واقفات او يمسكانه وهن جلوس أي يكون الحبل ممدودا على الارض وآخر بين هذه وهذا أي لا يكون عالي عن الارض ولا موضوع في الارض وهكذا) وكلما كثرت الحبال وتغيرت اوضاعه كلما كانت اللعبة اجمل ..
ثم تغمض عين الطفلة التي ستلعب لكن قبلها سنطلب منها حفظ اوضاع الحبال لانها ستمشي فوقها او تحتها دون ان تصطدم بها ..
وبعد ان تغمض عين الطفلة تزال جميع هذه الحبال ودون اصدار أي صوت ثم نتفرج على الطفلة وهي تحاول ان تمشي حسب وضع الحبال قبل ان تزال ولزيادة جمال اللعبة نقوم بالتعليق بان نحذر الطفلة بانها ستصدم بالحبل فيجب ان تحني راسها او انها لا بد ان ترفع قدمها حتى لا تدوس على الحبل (فتمشي الطفلة بحذر ترفع رجل وتحني راسها وهكذا دون ان يكون هناك أي حبال في طريقها مما يثير الضحك والمرح) وبعد ذلك نفتح عين الطفلة لتفاجأ بان الارض خاليه من أي حبال او عوائق ..

ثم يتم التعليق على اللعبة وهذه اهم نقطة فيها (للفائدة) بان المتبع للموضة وكل ما يفعله اليهود والنصارى حاله كحال هذه الطفلة حين مشت وهي مغمضة العينين ترفع رجلها وتحني راسها فالمتبع لهم هذا حاله وتجد ان الاعداء يصفقون له لكنهم يسخرون منه ومن اتباعه دون أي تفكير ..

ملاحظة : لابد عند اختيار الطفلة او الطفل الا يكون من النوع الحساس او السريع الغضب حتى لا تنقلب اللعبة الى زعل ..

9 – تنظيم أطول سلسلة رقية : وتحتاج الى احضار مجموعة من الاوراق المقصوصة على شكل مستطيل باطوال مختلفة ثم يطلب من الاطفال ان يقوموا بتدبيس الاوراق مع بعضها طوليا والفائز من يكوِّن اوراقا اطول من الاخر ..

10 - وهذه اللعبة فيها اثارة الدعابة وجو المرح بشكل كبير :
وذلك بان يقسم الاطفال لمجموعتين ثم يتم الاتفاق معهم على اننا سنقوم بطرح اسئلة لكن يشترط فيها ان لا يرد عليها الطفل الموجه اليه السؤال مثلا نتفق اننا سنقوم بتوجيه السؤال لـ

(فاتن) أي اننا سننظر اليها وكأننا نوجه لها السؤال لكن على (فاتن) الا تجيب بل تظل ساكتة والتي تجيب هي (جميلة) (ياعيني واحدة فاتن وواحدة جميلة اش هذا الحلى كله) وعلى السائلة ان تتقن الدور فتوجه السؤال لـ (فاتن) وتحفزها للاجابة حتى تخطأ فاذا اخطأت واجابت خرجت من اللعبة ووجهنا السؤال لطفلة اخرى وعلى (جميلة) كذلك ان تجيب على الاسئلة بسرعة ودون تلكؤ ..

مثال : اش رايك يافاتن في المدرسة ؟ – وننظر لها دون التفات لجميلة – ها ليه ما تردي انا ما بسألك .....

وعلى جميلة ان ترد بدلا عن فاتن ..

فاذا ردت جميلة نقول مثلا : انا ما بسالك يافاتن ليه ما تردي تخلي غيرك يرد ليه ما عندك لسان فين لسانك اكلته البسة ...

وهكذا طبعا الموقف حيثير الضحك والمرح بين الاطفال خاصة فاتن ..

11- افعل المثل واضف شيئا :يجلس المشتركون في اللعبة في دائرة ، يبدأ احدهم بأداء حركة معينة وعلى من يجلس على يمينه أن يقلد هذه الحركة ويضيف اليها حركة اخرى وهكذا تستمر اللعبة فترة محددة مثلا عشر دقائق

فيبدأ اول شخص بان يمسك ذقن من على يمينه ثم يقلد الجار الايمن هذه الحركة ويضيف اليها اخراج لسانه ثم يقوم الثالث بمسك ذقن الرابع ويخرج لسانه ويضع ساقه اليمنى فوق اليسرىوهكذا واذا اخطأ احد اللاعبين في تسلسل الحركات او نسيان احدها يستبعد ويفوز الذين يستمرون حتى نهاية اللعبة .

12 – لماذا ؟ ..... لآن .....

يمكن تكون عندكم خلفية عنها وهي ان توزع اوراق على اللاعبين (ممكن تلعبيها مع اخواتك او زوجك واولادك اذا كانوا كبار شوي) وترقم الاوراق فاذا كانوا عشر اشخاص 5 ترقم ويكتب عليها لماذا

وخمس ترقم ويكتب عليها لان ..

ثم توزع عشوائي ودون اختيار من اللاعبين وكل من تاتيه ورقة يرى ان كان سؤال وضع أي سؤال في ذهنه وكلما كان السؤال طريف كانت اللعبة اجمل مثلا :

لماذا الاطفال يكرهون المدرسة ؟

او غيره بحسب ما يخطر في ذهن اللاعب

ومن تاتيه ورقة لان .. يضع أي جملة تخطر في باله ويستحسن ان يكون فيها شي من الطرافة كان تتعلق باحد اللاعبين
مثلا : لان (فلان) ممل

ثم بعد الانتهاء تجمع الاوراق وتقرا السؤال واحد مع ورقة واحد من الاجابات حسب الترقيم ... وستجدوا عندها الطرافة
وحسب المثال سيكون السؤال : لماذا الاطفال يكرهون المدرسة ؟
لان (فلان) ممل ..

وهكذا ..

13 - لعبة التلفون (الاشاعة) :
بان يجلس اللاعبون حلقة ثم يبدأ شخص بالقاء كلمة وبصوت خافت في اذن من على يمينه والثاني ينقلها للثالث في اذنه وبصوت خافت
حتى اذا وصلنا الى اللاعب الاخير يقول الكلمة التي جائته ثم نطلب من اللاعب الاول ذكر كلمته وسنجد ان الكلمة قد دارت لتصل كلمة اخرى في النهاية
ملاحظة : يمكن التعليق من خلال اللعبة على خطر الاشاعة واثرها ..

14 – هذه اللعبة اشبه بالموقف الطريف منهاالى اللعبة
وهي ان تعلني ان باستطاعتك وضع نفسك داخل ثقب مفتاح في يده
ثم تطلبي ممن يستطيع اداء ذلك ان يتقدم اليك وطبعا لن تجدي من يستطيع فعلها
فتقومي بكتابة كلمة (نفسي)في ورقة ثم مرريها داخل ثقب المفتاح ..خخخخخخخخخخخخ حلوة صح ؟

15 : احدى عجائب الدنيا وهي قريبة من سابقتها
تعلني للموجودين ان باستطاعتك ان تضعي امامهم شيء لم يسبق لهم رؤيته ولن يتيسر لهم رؤيته بعد ذلك كيف ؟؟

بان تكسري بندقة وتخرجي ما بداخلها وتساليهم هل سبق لكم ان رأيتموها قبل هذا ؟؟
ثم تاكليها وتتسائلي وهل يمكن لاحد ان يراها بعدذلك ؟؟ مقلب حلوووووووووووو

16 – تطلبي ن احد افراد اللاعبين ان يغادر المكان ويعود بستة ارجل

كيييييييييف يعملها ؟؟؟؟؟؟؟!!!!!!!!!

يذهب ويعود ومعه كرسي

17 – كلمة واحدة فقط :
تعلني ان لديك عددا من الحروف الهجائية وتطلبي منهم تكوين كلمة واحدة فقط
والحروف هي (ط – ح – ا – ة – ك – م – ق – ل – ة – ف – و – د)

وبعد التامل والتفكير ستكون النتيجة هي الياس

والاجابة هي :

فكروا فيها شوي ...

كلمة واحد فقط .

18 – اعطي احد الاطفال ورقة واطلبي منه ان يكتب أي شيء وانت ستحزرين هذه الكلمة ...
ثم بعد كتابتها اطلبي منه انيضعها تحت قدميه

ثم اخبري الجميع انك ستخبريهم ماعلى الورقة دون رؤيتها

كيييف تقدري ؟؟

معي الحل ... تقول له : الاجابة قدم الشخص

19 – رد الفعل السريع :

يقف الاطفال جميعا في صف ثم ياتي قائدهم او كبيرهم الى كل فرد بالترتيب ويلمس جزء من جسمه وينطق باسم جزء اخر

وعلى الطفل ان يفعل ويقول عكس القائد وذلك قبل ان يتم القائد العد الى 10
فاذا مسك القائد ركبة الطفل يقول هذه اذني
وعلى الطفل ان يمسك اذنه ويقول هذه ركبتي
وذلك قبل ان يتم القائد العد الى 10 .

20 - هل يعجبك جارك : مثل لعبة الاركان المعروفة لكن مع بعض التغيير
تبدا اللعبة بان يسال لاعب الوسط احد اللاعبين : هل يعجبك جارك ؟
فاذا كانت _ ابدا _ يعجبني _ محمد وعلي _ تحتم على صاحبي هذين الاسمين تغيير اماكنهما .اما اذا كانت الاجابة نعم يعجبني
تحتم على الجميع تغيير اماكنهم
ويحاول لاعب الوسط انتهاز الفرصة لياخذ لنفسه مكانا خاليا لم يصل اليه صاحبه
فاذا نجح اصبح اللاعب الاخير لاعب الوسط وهكذا
طبعا ما يصير لاي لاعب انه يذكر اسم لاعب الوسط .

21 – الحمار الاعمى :
يعطى اللاعبين ورقة وقلم وتطفأ الانوار ويطلب منهم ن يرسموا حمار اعمى على الورقة ويجب ان يكون الحمار كاملا عدا العينين وعند اضاءة الانوار تستثير الرسوم ضحك الجميع والفائز من يرسم افضل صورة ..
ويمكن تنفيذها في الضوء لكن بالاعتماد على امانة اللاعبين في اغماض اعينهم ..

22 – البالون الحائر :
يقسم اللاعبون قسمين متساويين يجلس افرادهما على الارض مع امتداد الرجلين في صفين متواجهين وبشرط ان تكون اقدام كل قسم ملامسة للاخر
يستند اللاعبون على الارض بوضع ايديهم خلف ظهورهم .
بعد الاشارة تبدأ اللعبة بان يرمي القائد بالونا على الاقدام فيحاول كل فريق ضربها الى اعلى بالقدم او بالراس لكي تمر فوق رؤوس الفريق المضاد
تحتسب نقطة لكل فريق ينجح في هذه المحاولة

لا يسمح بضرب البالونة باي جزء من اجزاء الجسم سوى الراس والقدم
اذا ضرب افراد الفريقين البالون فمرت فوق راس فريقه تحتسب نقطة ضده.
فترة اللعبة تكون مابين 10 – 15 دقيقة ..
والفائز من يحصل على اكبر عدد من النقاط خلال الزمن المحدد ..

23 – يجلس اللاعبون في دائرة ويتم الاتفاق على اسم فاكهة او اسم أي شيء اخر
أ : مثلا (بطيخ)
فيذكر اللاعبون الارقام متسلسلة مبتدئين بواحد وعندما يصلوا للرقم خمسة فلا يقول الاعب خمسة بل يقول بطيخ بدلا منها ويتبع ذلك لاي عدد يحتوي على خمسة او يقبل القسمة على خمسة ويقال عن الخمسين (بطيخ واحد)
وعن المائة (بطيخ اثنين) وهكذا ..
ويقال عن الخمسة والخمسين (بطيخ – بطيخ)

ويستبعد من اللعب من يخطيء ويفوز من يستمر اطول فترة ممكنة ..
ب : شمام مثلا : تلعب بنفس الطريقة لكن :
يقال (شمام) بدل الرقم سبعة او الارقام التي تحوي سبعة او التي تقبل القسمة على سبعة – يمكن هذي اصعب شوي –

ج : بطيخ – شمام : تلعب بالجمع بينهما فكلمة (بطيخ بدلا من خمسة او العدد الذي يحتوي على خمسة او ما يقبل القسمة على خمسة ..
وشمام بدلا من العدد سبعة او العدد الذي يحتوي على سبعة او يقبل القسمة عليها ..

فائدة هذه اللعبة :
تفيد في تعليم الاعداد ومضاعفاتها وفيدرس (ما يقبل القسمة على ..) فتتم العملية التعليمية بطريقة محببة للاطفال ..
وياحبذا لو استخدمتها معلمة الرياضيات لتزيل من النفوس كره هذي المادة .

24 – ارض – هواء – ماء :يجلس اللاعبون في دائرة يقف القائد منهم داخل الدائرة ممسكا في يده عصا او جريدة مطوية على شكل عصا
تبدا اللعبة بان يشير القائد الى احد اللاعبين هاتفا باحدى الكلمات الاتية : ارض – هواء – ماء

وعلى اللاعب المشار اليه ان يذكر اسم حيوان يمشي على الارض اذا كان الهتاف ارض او طير اذا كان الهتاف هواء او حيوان بحري اذا كان الهتاف ماء
وذلك قبل ان يتم القائد عد عشرة ويجب عدم تكرار الاسماء
وكل لاعب يخطيء ذكر الاسم او يذكر اسم مكرر او لا يستطيع ذكر اسم قبل الانتهاء من عد العشرة يستبعد من اللعب . ويفوز آخر لاعب يبقى في الدائرة .

ويمكن اقامة اللعبة على شكل فريقين
ولكن بان يقذف احد افراد الفريق الاول منديلا معقودا او ماشابه الى أي فرد من افراد الفريق الثاني هاتفا باحدى الكلمات الثلاثة ..
فان اجاب اللاعب اجابة صحيحة يقذف هو بالمنديل الى أي لاعب في الفريق الاول
اما اذا اخطا في ذكر الاسم يستبعد من اللعب ويتناول المنديل زميله المجاور له ويقذفه لاي لاعب في الفريق الاول ..
وهكذا يستمر تبادل قذف المناديل فترة معينة
والفريق الفائز الذي يبقى من افراده اكثر من الفريق الثاني .

الفائدة من اللعبة : زيادة حصيلة الاطفال باسماء الحيوانات وتمكييز البري منها والجوي والبحري

25 – حديقة الحيوان :
يسير القائد الى كل لاعب ويهمس له باسم بصوت خاااافت اسم احد الحيوانات المختلفة
ويجب على القائد ان يطلق على كل فردين اسم حيوان واحد عدا (الديك مثلا) فيطلقه على شخص واحد .
يطلب القائد من كل فرد ان يبحث عن زميله بتقليد صوت الحيوان الذي يحمل اسمه
وبعد بضع دقائق يصبح المكان اشبه بحديقة الحيوان
ثم تقل الاصوات شيئا فشيئا اذ يهتدي كل فرد على زميله فيكف عن الصياح ..
واخيرا لن يبقى شخص دون الاهتداء الى زميله سوى من يحمل اسم الديك
وقد يتساءل هذا الشخص عن الديك الاخر فيجيب عليه القائد (لا يوجد ديك غيرك)

وتفيد هذه اللعبة في تعليم الاطفال اصوات الحيوانات وتقليدها ...

وانا ارى ان هذه اللعبة اكثرها طرافة ..