مدونة المناهج السعودية

https://eduschool40.blog

الموقع التعليمي لجميع المراحل الدراسية

في المملكة العربية السعودية

مهاراتي في الأنشطة الحسية الحركية

مجموعة من الألعاب الحسية الحركية المسلية للأطفال

فكرة وتصميم الأستاذ محمد صالح لطيفي

اللعبة الأولى: _ المطاردة بالمنديل

ينتشر التلاميذ داخل الملعب يختار المعلم تلميذا و يعطيه منديلا

عند الإشارة يطارد صاحب المنديل البقية

من يلمس يقوم بنفس العملية

بعد مدة دقيقة مثلا إذا لم يلمس أحد يتم تغيير صاحب المنديل وهكذا

اللعبة الثانية : _ سباق التداول

تكوين مجموعة متساوية العدد متقاربة في القدرات

تحديد مسافة الجري بـ 10 أو 15 م

يوضع خط الانطلاق فتقف المجموعة خلفه على شكل قاطرات

توضع قارورة بلاستيكية قبالة كل مجموعة و على نفس المسافة

عند الإشارة ينطلق الأول من كل مجموعة بسرعة ليدور حول القارورة و يعود فيلمس زميله الأول فينطلق و يقوم بنفس العمل

يفوز الفريق الذي ينتهي أولا

ملاحظة : يمكن إضافة الدوران حول القاطرة للمس الزميل من الخلف

يمكن تغيير وضعيات الانطلاق (من الجلوس , من القرفصاء ...)

يمكن تغيير أشكال الجري

يمكن إدراج حواجز

اللعبة الثالثة : _ قال علي...

يعين المعلم تلميذا يقوم بإصدار الأوامر مثل :

قال علي وقوف \ قال علي : جلوس \ قال علي : اليد فوق الرأس ــــــ

لا يستجيب التلاميذ للأوامر إلا إذا كانت مسبوقة بـ : قال علي ــــــ

يقصى كل تلميذ أخطأ

و يعلن في النهاية على اسم الفائز

اللعبة الرابعة : _ لعبة المطاردة بالحبل.

يقرن التلاميذ مثنى مثنى (واحد من كل مجموعة)

عند الإشارة يحاول الطفل الأول سحب الحبل

يحاول الطفل الثاني الدّوس عليه

بعد مدة معينة تحسب عدد المرات التي داس فيها على الحبل

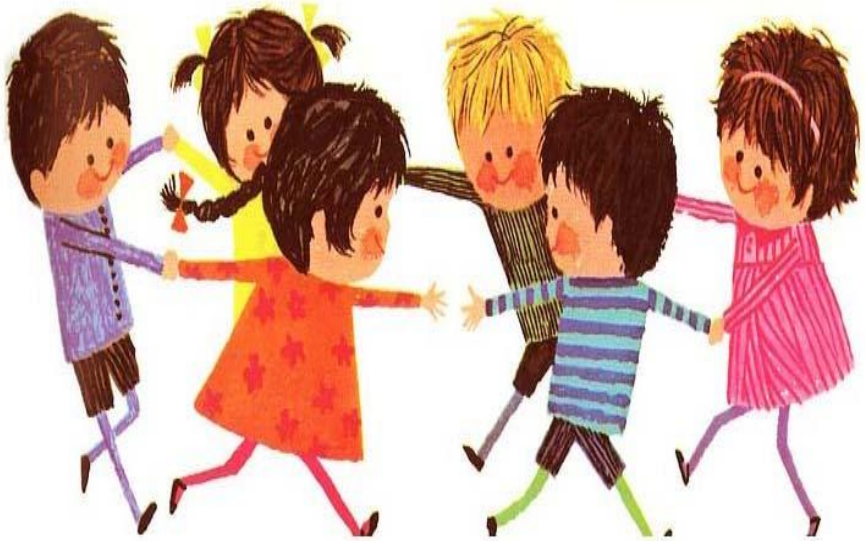
يتبادل التلاميذ الأدوار ليعين الفائز في النهاية

اللعبة الخامسة : _ لعبة باقة الأزهار.

مجموعتان متساويتان في العدد و متقابلتان على نفس البعد من الحلقة الأولى و التي بها المناديل (تمثل الحديقة) توضع على بعد 5 م من كل مجموعة حلقة (تمثل الباقة)

توضع 3 قوارير (ذات بعد 3 م) على منحنى

عند الإشارة ينطلق الأول من كل مجموعة نحو الحديقة ليقطف زهرة واحدة (منديلا)



و يعود بها إلى الباقة مرورا حول القارورات

يتابع جريه ليلمس زميله الذي يقوم بنفس العملية

و هكذا إلى غاية مرور كل أفراد المجموعة

المجموعة الفائزة هي التي تنتهي الأولى

اللعبة السادسة : _ لعبة الألوان .

اللون الأحمر = الوقوف

الأصفر = الجلوس

الأبيض = الدوران في نفس المكان

يقوم المعلم بسرد قصة يذكر فيها الألوان

وكلما سمع الأطفال اللون إستجابوا له (لما يعنيه)

يقصى كل طفل أخطأ

و يعلن في النهاية على الفائز

اللعبة السابعة : _ لعبة المطاردة بدون حبل .

يقرن التلاميذ مثنى مثنى داخل الملعب

عند الإشارة الأول يهرب و الثاني يطارده

عند لمسه يصبح هذا الأخير مطاردا

بحيث لا يخرج الأول من حدود الملعب

بينما يستطيع الجلوس إذا أحس بالخطر ليستمر فيما بعد

بعد مدة وإذا لم يستطع لمسه، تغير الأدوار

ليعلن عن الفائز في النهاية

اللعبة الثامنة : _ لعبة الشلال .

مجموعتان متساويتا العدد و متقاربان من حيث القدرات على شكل قاطرة

تقابل كل مجموعة حلقات موضوعة على خط مستقيم

تبعد الواحدة على الأخرى بـ 5 م

أمام الأول من القاطرة سلة بها مناديل

على بعد 5 م من الحلقة الأخيرة توضع سلة فارغة

عند الإشارة يأخذ الطفل الأول من كل مجموعة منديلا من السلة

وينطلق به ليضعه في الحلقة الأولى

ثم يعود ليلمس زميله الذي يقوم بنفس العملية حتى تنقل كلها إلى الحلقة الأولى

وهكذا بالنسبة للحلقات الأخرى حتى تصل المناديل إلى السلة المقابلة

يفوز من ينهي العملية أولا

ملاحظة : نفس عدد السلات = عدد الحلقات = عدد المناديل

اللعبة التاسعة : _ لعبة القائد .

يخرج المعلم طفلا خارج القسم بحيث لا يسمع ولا يرى ما يجري بداخله

يعين طفلا آخر قائدا للمجموعة الذي يقوم بحركات خفية عن الطفل الذي كان بالخارج

يرددها التلاميذ دون الكشف عن القائد

بينما يحاول من كان في الخارج اكتشافه وله 3 محاولات

اللعبة العاشرة : _ لعبة الذئب والراعي .

تشكل قطارات من الأطفال

يمثل الطفل الأول من القاطرة الراعي و الأخير منها يمثل الحمل(الخروف)

يقف طفل ثالث أمام القاطرة ويميل الذئب

عند الإشارة يحاول الذئب الظفر بالخروف

بينما يمنعه الراعي عن طريق التنقلات

يصبح ذئبا كل راع لم ينجح في مهمته

يصبح راعيا كل ذئب نجح في مهمته

تغيير الأدوار بعد مدة

بحيث يسمح لأغلب الأطفال بالقيام بأحد الأدوار

اللعبة 11: _ لعبة مدير السرك .

توضع الحلقات على شكل دائرة قطرها = 8 م تبعد عن بعضها بـ 1 م

يقف بجانب كل حلقة طفل

يقف داخل الدائرة طفل هو قائد السرك و هو الذي يعين كيفية التنقل حول الدائرة

يباغت زملاءه بالتوقف ليحتل كل منهم حلقة

الذي يبقى بدون حلقة يقوم بدور قائد السرك

و هكذا .....

اللعبة 12: _ لعبة الصافرة .

يخرج المعلم طفلا خارج القسم بحيث لا يسمع ولا يرى ما يجري

بداخله يعطي أحد التلاميذ صفارة يبدأ في الصفير

بعد دخول زميله يحاول اكتشافه

له الحق في 3 محاولات

اللعبة 13: _ لعبة الضربات الثلاث.

فريقان متساويان في العدد يقف كل منهما على شكل موجة على خطي العرض

يضع كل تلميذ رجلا على الخط باسطا إحدى ذراعيه للأمام بينما الآخر للخلف

يعين الفريق

التلميذ الذي يبدأ في اللعب عند الإشارة

ينطلق التلميذ نحو فريق الخصم محاولا ضرب يد فريق الخصم 3 مرات

قبل أن يعود إلى مكانه دون أن يمسك به الذي تلقى الضربة الثالثة

يسجل نقطة إذا نجح في ذلك و تخصم منه نقطة إذا فشل

يفوز الفريق الذي حقق أكبر عدد من النقاط

اللعبة 14: _ لعبة المنعرج المرقم.

تشكيل 3 أو 4 مجموعات متساوية العدد و متقاربة في القدرات لضمان التنافس

على شكل قاطرات بعد الواحدة عن الأخرى 3 م وبعد التلميذ عن زميله في

القاطرة 1 م ترقم عناصر القاطرة وينادي المعلم على رقم ينطلق حاملوه من

القاطرات جريا متعرجا بين زملائهم ذهابا و إيابا حتى أماكنهم

تمنح النقاط حسب ترتيب الوصول

في النهاية تجمع النقاط و يفوز الفريق الذي تحصل على أقل مجموع

اللعبة 15: _ لعبة الحمامة تطير.

بعد الإتفاق على اسم الطائر يقف الأطفال في أماكنهم

يقف أحد الأطفال أمامهم ويقوم بحركات للطيور

على زملائه أن لا يقلدوه إلا إذا قام بالحركات التي تدل على الطائر المتفق عليه

يقصى من اللعبة من أخطأ

يعلن في النهاية عن الفائز

اللعبة 16: _ لعبة الضربات الثلاث(2).

نفس قانون اللعبة السابقة

مع وضع حلقة في جهة كل فريق بمثابة سجل

الطفل الذي لم ينجح في العودة إلى مكانه بعد 3 مرات يصبح سجينا عند مجموعة المنافس

الفريق الفائز هو الذي سجن أكبر عدد من عناصر الفريق المنافس

اللعبة 17: _ لعبة خارج الدائرة.

مجموعتان متساويتا العدد

ينتشر الأطفال مثنى مثنى داخل الدائرة

يحاول كل طفل جذب أو دفع خصمه خارج الدائرة

تسجل نقطة لكل طفل تمكن من ذلك

بعد مدة تحتسب نقاط الفريق ويعلن عن الفائز

اللعبة 18: _ لعبة السمكة والبحر.

يقف القائد أمام زملائه ويمد الذراع اليمنى و يمثل البحر

بينما يمثل الذراع الشمال السمكة

يمرر اليد اليسرى (السمكة) تارة تحت اليمنى (البحر) وتارة فوقها

لا يصفق التلاميذ إلا عند مرور السمكة فوق البحر

يقصى كل طفل يخطيء

يعلن في النهاية عن الفائز

اللعبة 19: _ لعبة المنديل(القط والفأر).

من وضعية الجلوس يشكل الأطفال دائرة قطرها حوالي 8 م

يعطي أحد الأطفال منديلا ويدور حول الدائرة جريا ليسقطه وراء أحد الجالسين

يقوم ويطارده محاولا الإمساك به قبل أن يأخذ مكانه

يقصى من اللعب الذي فشل في العملية

اللعبة 20: _ لعبة قنص الأرانب .

فريقان متساويان في العدد تعطى للأول كرات خفيفة و ينتشر على محيط الملعب من ناحية الطول

ويمثل الرماة

بينما يمثل الثاني العصافير ويقف على أحد خطي العرض و له ملجأ على خط العرض الآخر

عند الإشارة تحاول الأرانب قطع الملعب جريا (الواحد تلو الآخر) متجنبة الكرات المسددة من طرف

الرماة يقصى من اللعب الذي فشل في العملية ويطارده محاولا الإمساك به قبل أن يأخذ مكانه

يسجن كل أرنب تم قنصه

يتبادل الفريقان الأدوار

في النهاية الفريق الفائز الذي تمكن من قنص أكبر عدد

اللعبة 21: _ لعبة خطف المنديل.

فريقان متساويا العدد يقف كل واحد منهما على شكل موجة على أحد عرضي المستطيل ترقم كل العناصر

يوضع المنديل في منصف الملعب بحيث يكون على نفس البعد من الفريقين

ينادي المعلم على رقم فيخرج حامله من كل فريق ويحاول أن يستحوذ على المنديل دون أن يلمسه الآخر

يفوز بنقطة إذا رجع إلى مكانه سالما و تخصم منه نقطة إذا فشل في ذلك

يفوز الفريق الذي تحصل على أكبر عدد من النقاط

اللعبة 22: _ لعبة تجنّب الكرة.

فريقان متساويا العدد

الفريق هو الرماة و ينتشر حول محيط الدائرة تعطى له الكرة

الفريق الثاني يمثل العصافير و ينتشر داخل الدائرة

عند الإشارة يحاول فريق الرماة التمرير فيما بين عناصره و التسديد للمس العصافير

يقصى و يسجن كل عصفور يلمس بالكرة

بعد مدة (2 دق) يتبادل الفريقان الأدوار

الفريق الفائز الذي أصيب أقل عدد من عناصره

اللعبة 23: _ لعبة خطف المناديل.

تنتشر عناصر الفريقين في الملعب

لكل عنصر منديل معلق في حزامه

بحيث يكون لون مناديل الفريق واحد

عند الإشارة يحاول كل فريق خطف مناديل خصمه

الفريق الفائز الذي حصل على أكبر عدد من المناديل

اللعبة 24: _ لعبة تجنّب الكرة.

يوزع الفريقان على أرضية الملعب

عند الإشارة يحاول الفريق المستفيد من الكرة و عن طريق التمرير بين عناصره بلمس عناصر

الخصم بالكرة الذي يسعى عن طريق التنقلات إلى تجنبها

من يلمس بالكرة يقصى و يغادر اللعبة يتبادل الفريقان الأدوار بعد 2 دق من اللعب

يفوز الفريق الذي يكون لديه أقل عدد من المصابين

ملاحظة : يوضع قانون حسب مستوى الأطفال

مثلا : عدم المشي بالكرة أكثر من 3 خطوات

اللعبة 25: _ لعبة تجنّب الكرة.

فريقان متساويان في العدد منتشران في الملعب

يوضع طفل في الرواق يمثل المرمى

يعين الفريق الذي يبدأ اللعب عن طريق القرعة

يقوم بتمرير الكرة فيما بين عناصره محاولا ايصالها في النهاية إلى الطفل في المرمى

دون أن تسقط أو تخرج ودون أن يدخل اللاعبون الرواق

يفوز الفريق الذي سجل اكبر عدد من النقاط

حتى نلتقي.....