دليل
الألعاب التربوية

م. سينا زارعي

دليل الألعاب التربوية

(مجموعة متنوعة من الألعاب التربوية مع ذكر القيم التي تتم غرسها من خلال هذه الألعاب)

م. سينا عبد الغفور زارعي

الإهداء

- إلى كل أب وأم وولي أمر يسعى لغرس قيم أصيلة في أبنائه.
- إلى كل مربٍ يسعى لتربية جيل ينهض بهذه الأمة الرائعة.
- إلى كل من يريد نشر الخير والقيم في المجتمعات.

إلى كل أولئك نهدي هذا الدليل

المقـــــدمة

الحمـــد لله رب العـــالمين، الحمـــد لله على نعمة الإيمان، الحمد لله على نعمة الإسلام، الحمد لله أن بعث لنا مربيا وقائدا عظيما، هو النبي محمد صلى الله عليه وسلم، والصلاة والسلام على أشرف المرسلين، سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين، أمّا بعد:

تعتـــبر الألعـــاب مـــن الوسائـــل الـــتي يستخدمها كثير من الناس والمؤسسات لأغراض مختلفة، لعل من أبرزها الجانب الترفيهي، وتعتبر الألعاب محببا للصغار والشباب والكبار، وبالتالي فهم يقبلون

عليها كثيرا، وبالطبع تختلف الألعاب من حيث طبيعتها حسب المرحلة العمرية، فيقبل الصغار على الألعاب التي تناسب مرحلتهم، ويقبل الشباب على ألعاب أخرى تناسب مرحلتهم، وأيضا هناك اختلاف بين إقبال الذكور والإناث على الألعاب المختلفة.

ولم تغفل التربية هذا الجانب الهام من جوانب التربية، واعتبرتها وسيلة هامة من وسائل غرس بعض القيم، فالتربية بالألعاب من طرق التربية التي يستخدمها كثير من المربين سواء كانوا آباء وأمهات في بيوتهم، أو معلمين في مدارسهم، أو العاملين في المراكز التربوية، وهذا النوع من التربية له أثر طيب في غرس القيم والأخلاق في نفوس المتربين.

والجميل في التربيـة بالألعاب أنه يتم ربط الألعاب وما تحتويهـا في غرس قيم ومعـان في نفـوس المـتربين مـن خلال الربـط بيـن مـا يتم في اللعبـــة ومـــا يجري في الحيـــاة، ويمكـن للمربي اسـتخراج كـثير مـن القيـم والمعـاني مـن خلال الألعاب.

ولهـذه الأهميـة وبســبب انتشـار هـذه الوســيلة مـن التربيـة، وسـعيا منّـا على إفـادة المربين في هـذا المجال، كان هـذا الكتاب والـذي أسميناه ب"**دليـل الألعاب التربوية**" والذي سـنتعرض فيه عددا من الألعـاب التربويـة بشـكل مبسّط مـع ذكر القيم والمعاني التي يمكن غرسـها من خلال

هذه الألعاب. وسنذكر بعضا من القيم والمعاني التي يمكن غرسها، ونترك بعد ذلك المجال للمربي لكي يفكّر في قيم أخرى يستطيع غرسها من خلال هذه الألعاب. وسيلاحظ القارئ تكرار كثير من القيم والمعاني في الألعاب المختلفة، وهذا يدل على أن القيمة الواحدة يمكن غرسها بأكثر من طريقة. وسندعّم بعض الألعاب بالرسومات لكي يسهل فهم اللعبة.

وسنقسم الكتاب إلى خمسة فصول، سنتحدث في الفصل الأول منها عن الألعاب الداخلية، والفصل الثاني عن الألعاب الحركية، والفصل الثالث عن ألعاب متنوعة، والفصل الرابع عن ألعاب متعلقة بالكرة، والفصل الخامس

سنتحدث عن ألعاب داخل الحافلة أو السيارة.

نسأل الله تعالى أن يوفقنا إلى تقديم كل نافع، وأن نساهم في غرس قيم وأخلاق في نفوس أطفال وشباب هذه الأمة، وأن يوفقنا إلى كل خير.
والحمد لله رب العالمين.

أبوالوليد / سينا زارعي

Bulwalid1981@hotmail.com

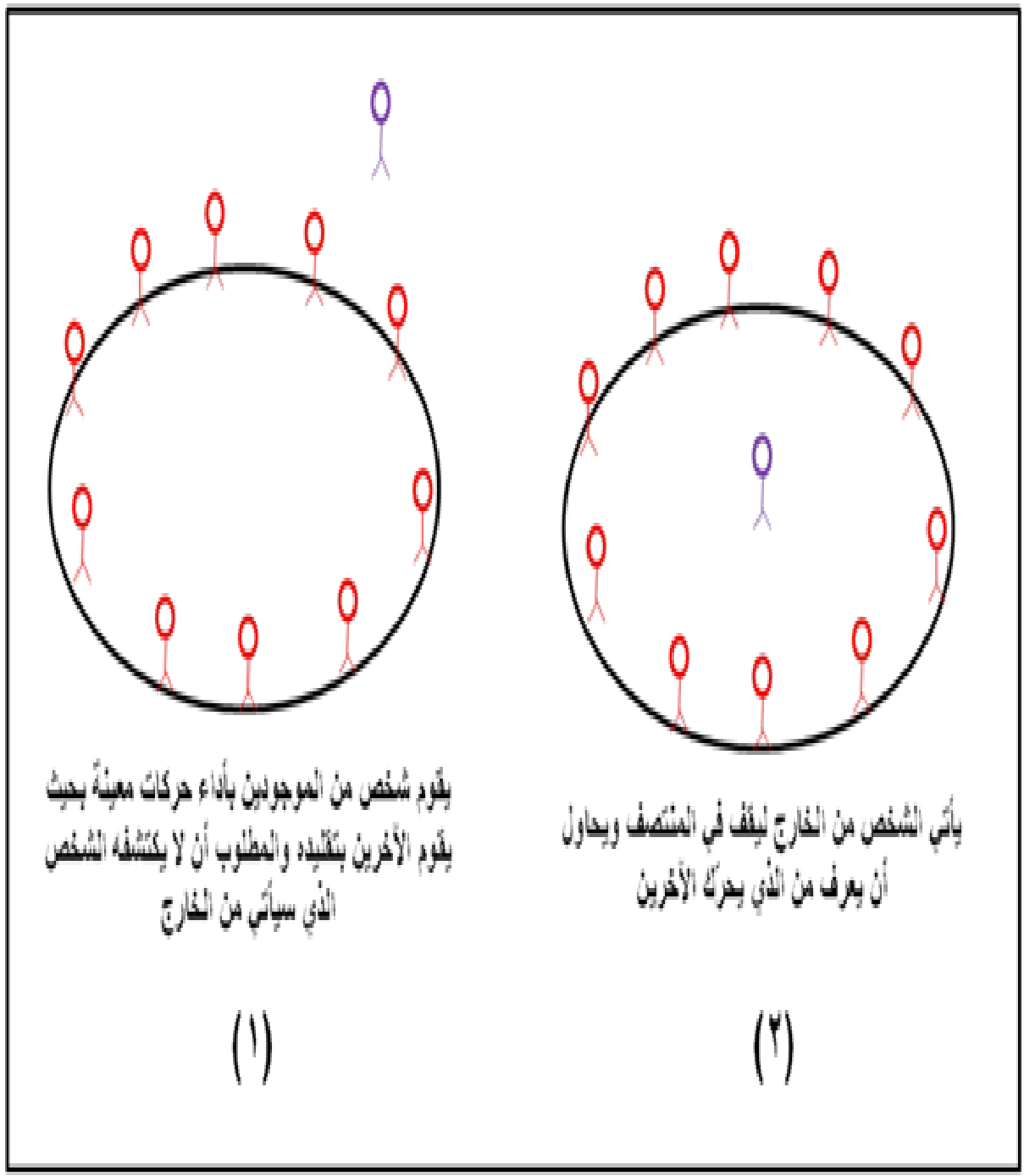
الفصل الأول: الألعاب الداخلية

(الألعاب التي تمارس في أماكن مغلقة أو لا تحتاج إلى أماكن واسعة لممارستها)

اللعبة الأولى: من القائد

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويتم اختيار شخص من بينهم ليقوم بدور القائد الذي يقوم بأداء حركات معينة بحيث يقوم الآخرين بتقليده. ويأتي شخص من خارج المجموعة ويقف في منتصف

الدائرة ومهمته اكتشاف الشخص الذي يقوم بتغيير الحركات (القائـد) ويقلّده الباقون. ويقوم القائـد بين فترة وأخرى بتغيير الحركات ويقوم الآخرين بتقليـده حـتى يتمكن الشـخص الواقف في المنتصـف مـن اكتشـاف الشـخص. ويعطى الشــخص مـن محــاولتين إلى ثلاـث لاكتشـاف القائـد وإن تمكّـن مـن اكتشـافه يخرج شــخص آخر وتبدأ اللعبة من جديد.



العـدد المشارك: مـن خمسـة إلى خمس وعشريـن شـخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

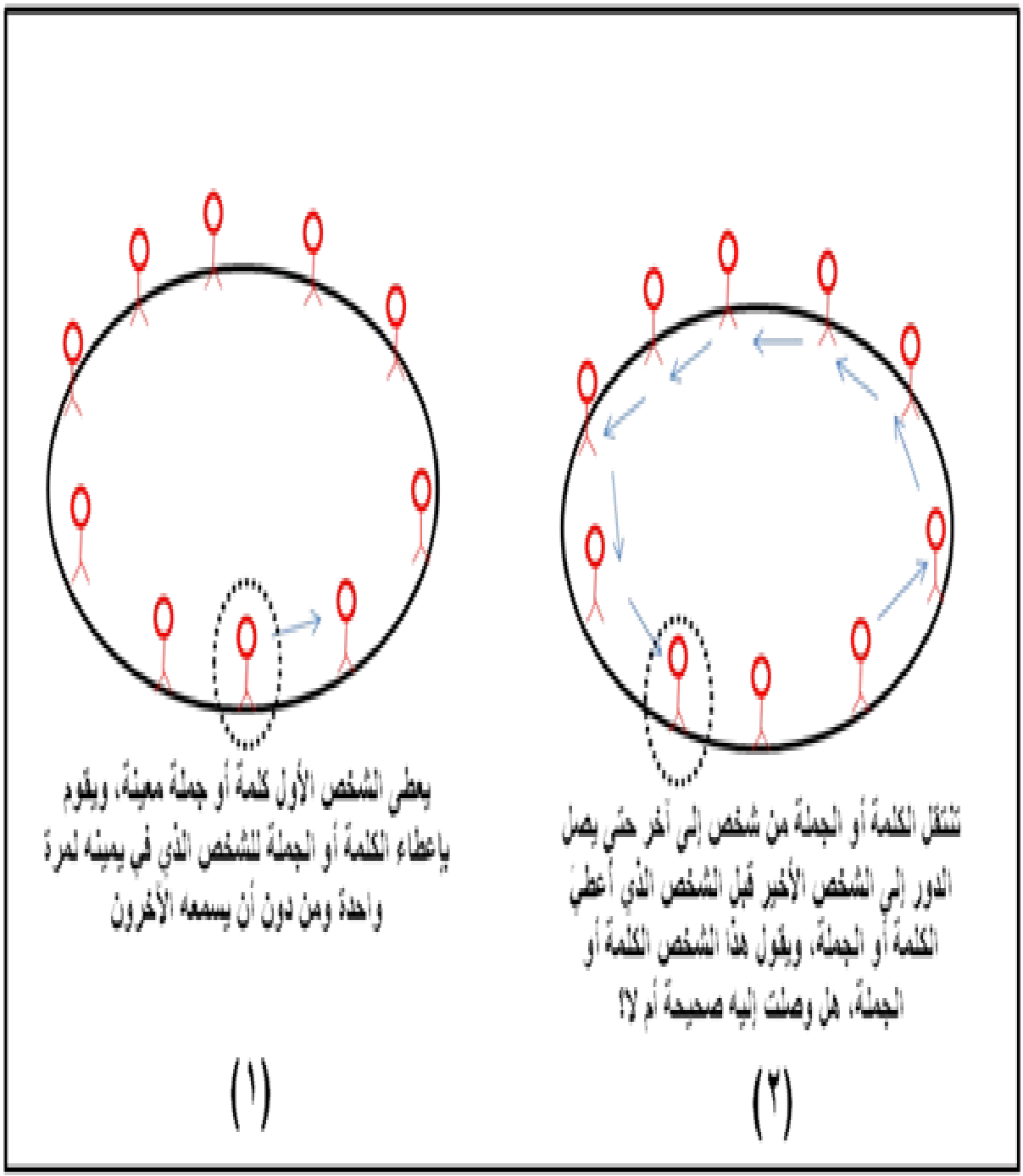
معنى القيادة وأهميتها في الحياة.

ضرورة **التجانس** بين القائد وأتباعه. (في حالة عدم التجانس يتم اكتشاف القائد بسرعة).

الذكاء من خلال عدم تمكّن الشخص الواقف معرفة القائد.

اللعبة الثانية: الإشاعة (تلفون مقطوع)

شرح اللعبة: يجلس المشـاركون على شـكـل دائرة، ويتـم إعطـاء شـخص من الجالسـين كلمـة أو جملة معينة بحيث لا يشاهـده أو يسـمعه الآـخرون، ومـن ثم يخبر هـذا الشـخص، الشـخص الذي عن يمينه بهـذه الكلمة أو الجملة لمرة واحدة فقط وبشـكل لا يسـمعه الآخرون، وهكـذا يخبر الثاني الثالث، والثالث الرابع وهكـذا حتى يصل الدور إلى الشخص الأخير قبل الشخص الذي أعطيَ الكلمة أو الجملة، ويقول هـذا الشـخص الكلمـة أو الجملـة، هل وصلت إليه صحيحة أم لا؟



العـدد المشـارك: مـــن ســـبعة إلى عشرين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **الاتصال الصحيح** في حياتنا.

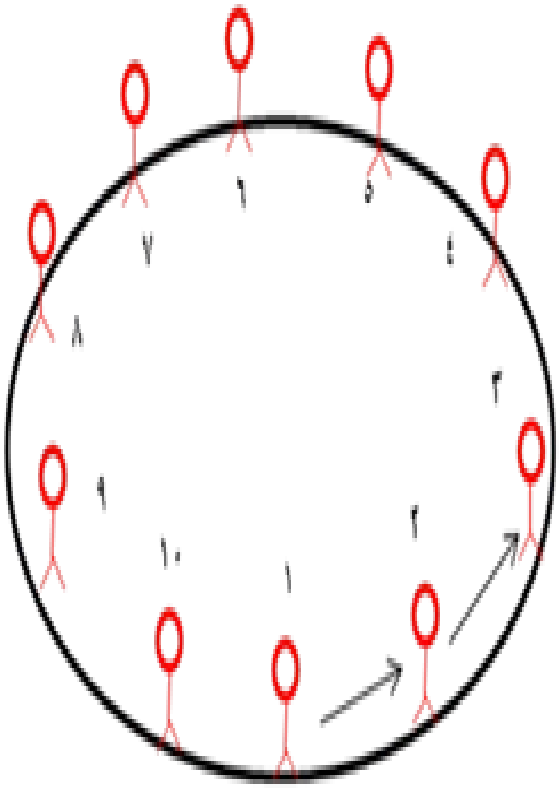
ضرورة **نقل الرسالة المعطـاة بشـكل صـحيح** للطرف الآخر والتأكد من وصوله بالصورة المطلوبة.

خطورة الإشاعة في حياتنا.

الأمانة في نقل المعلومات.

اللعبة الثالثة: الضربات على الأرض

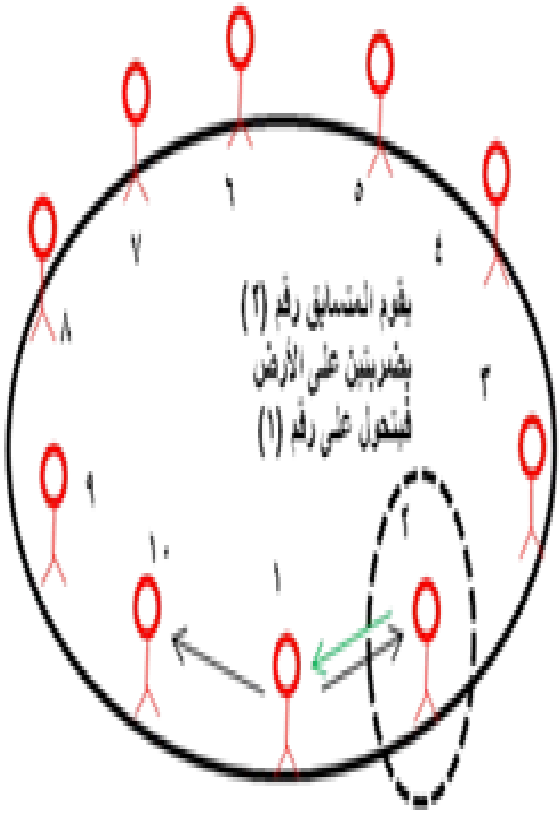
يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويضع جميع المشاركون كلتا يديهم على الأرض



قام المشارك رقم (١) بضربة واحدة على الأرض، يتحول الدور على المشارك رقم (٢)، يقوم المشارك (٢) بضربة واحدة على الأرض، فيتحول على المشارك (٣) وهكذا

(١)

الضربة الواحدة على الأرض تعني الاستمرار على اليمين (عكس عقارب الساعة)، والضربتان تعني التغيير على اليسار (مع عقارب الساعة)



قام المشارك رقم (١) بضربة واحدة على الأرض، يتحول الدور على المشارك رقم (٢)، يقوم المشارك (٢) بضربتين على الأرض فيرجع إلى المتسابق رقم (١)، فيضرب المتسابق رقم (١) ضربة واحدة، فيتحول على الرقم (١٠)

(٢)

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويضع جميع المشاركون كلتا يديهم على الأرض، وتبدأ اللعبة بأن يضرب أحد المشاركين بإحدى يديه ضربة أو ضربتين على الأرض، فإن ضرب ضربة واحدة قام الذي عن يمينه بتكملة المشوار وإن ضرب ضربتين قام الذي عن شماله بتكملة المشوار، فالأصل في اللعبة أن الدوران يكون دائما بعكس عقارب الساعة فإذا قام اللاعب بضرب ضربة واحدة على الأرض تعني الاستمرار بنفس الدوران (يعني أن الدور على الشخص الذي على يمين الضارب) أمّا إذا قام الشخص بضربتين على الأرض فهذا يعني أن الدوران سيتغيّر (يعني أن الدور على الشخص الذي على يسار الضارب)، وينبغي التنبيه أن الشخص يستطيع

استخدام كلتا يديه في اللعب ولكن في حال استعمال ضربتين، فعليه عمل ذلك بيد واحدة فقط بمعنى أن يضرب الضربتين بيده اليمنى أو اليسرى وليس ضربة باليمين وأخرى باليسار وكذلك إذا قرّر الشخص أن يضرب ضربتين، فعليه أن يقوم بذلك بشكل متتابع. والشخص الذي يخطئ يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: من سبعة إلى عشرين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **التركيز**، وهو معنى

مهم في الحياة يحتاجه الشخص حتى ينجز.

الذكاء في محاولة إخراج الخصم، والذكاء صفة مطلوبة للمسلمين في مواجهة أي عدو أو في

تقديم أشياء مفيدة وجديدة للمجتمع والأمة.

التخطيط، ويأتي ذلك حين يتفق شخصان أو أكثر على شخص واحد لكي يخرجاه من اللعبة

فيحصرانه بالضربات.

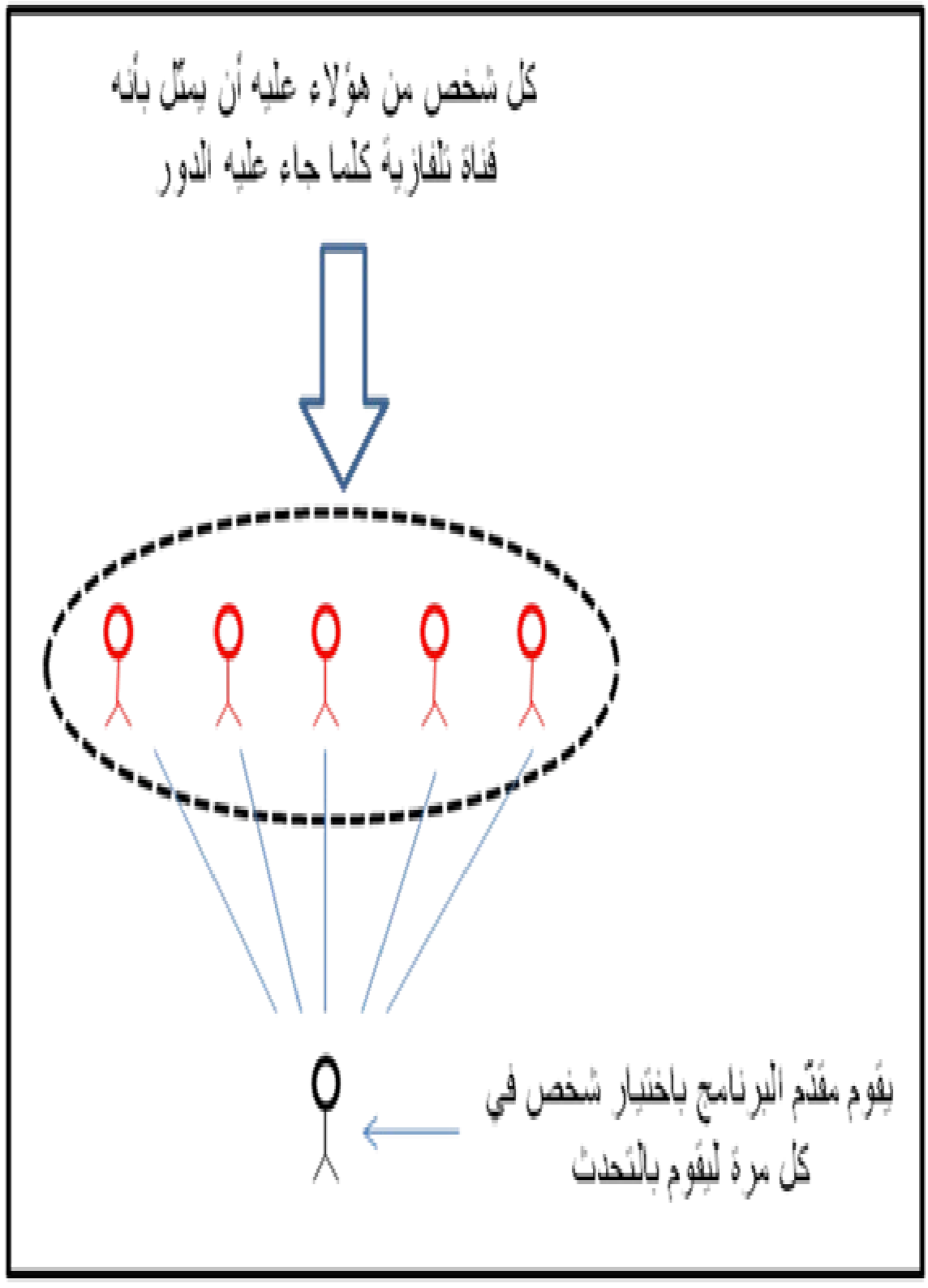
اتخاذ القرار المناسب،

ويـأتي ذلـك باتخـاذ القرار في ضربـة أو ضربـتين، وأيضـا في القيام بعملية

الضـرب على الأـرض أم لاـ لأـنه قـد لا يكون الـدور عليه وبالتالي عليه أخذ القرار المناسـب بالضـــرب أو لاـ (وبـالطبع إذا ضـــرب على الأرض يخرج من اللعبة).

اللعبة الرابعة: قنوات التلفاز

شرح اللعبة: يخرج مجموعـــــــة من المشـاركين أمـام الجمهـور، بحيـث يمثّل كـل منهم بأنه قناة تلفازية فيبدأ بالتحدث حين يشـير إليه مقـدّم المسـابقة، ويستمر المتسـابق بالتحـدث حتى يشـير مقدم البرنامـج إلى متسابق آخر.



ويقــوم المقــدم بالإشــارة إلى أي من المشــاركين بشــكل عشــوائي وينبغي

في كل مرة أن يقوم المشارك بالتحدث وعدم تكرار ما قاله سابقا أو ما قام الآخرون بقوله. والشخص الذي يتأخر في الكلام أو يكرر شيئا يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: من خمسة إلى ثمانية أشخاص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

سرعة البديهة، وهي صفة تعلي من شأن صاحبها.

مهارة **التحدث أمام الناس**.

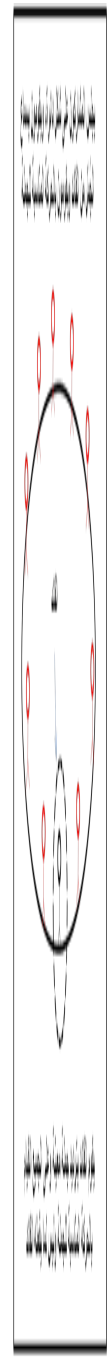
اختلاف القدرات، فمن الناس من يستطيع التحدث بطلاقة أم الناس ومنهم لا يستطيع ومنهم

من يتردد ويخاف.

مهارة **التقليد**، وهي مهارة إيجابية وسلبية حسب الاستخدام.

اللعبة الخامسة: جمل ماشي

شرح اللعبة: عبارة عن أربع جمل يردّدها شخص ما لمجموعة من المشاركين، ولكل جملة حركة معينة. ويجلس المشاركون على شكل دائرة ويقومون بسماع الجملة من القائد ويقومون بالحركة المناسبة للجملة وليس ما يقوم به القائد.



الجمل والحركات هي:

<u>الجملة الأولى</u>: جمل ماشي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الرأس.

الجملــة الثـانية: على المماشـــــي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الصدر.

الجملة الثالثة: جيـت أضـمه، والحركـة: وضع كلتا اليدين على الركبتين.

الجملــة الرابعة: خطفلي شاشـــــي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الأرض.

ويمكـن للقائــد أن يقــوم بعمــل حركــات مخالفـة للجمـل كـأن يقول جمل ماشــي ويقوم بوضع يديه على الصدر، فالمشارك الـــذي يخطئ في أيـة حركـــة يخرج من اللعبــة، وينبغي التنــبيه إلى أن جميع المشــاركين يجــب أن ينظروا إلى القائـــد ولاــ يجــوز غمض العينين أو النظر إلى مكان آخر.

العـدد المشـارك: مـــن ســـــبعة إلى عشـرين شخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **التركيز**.

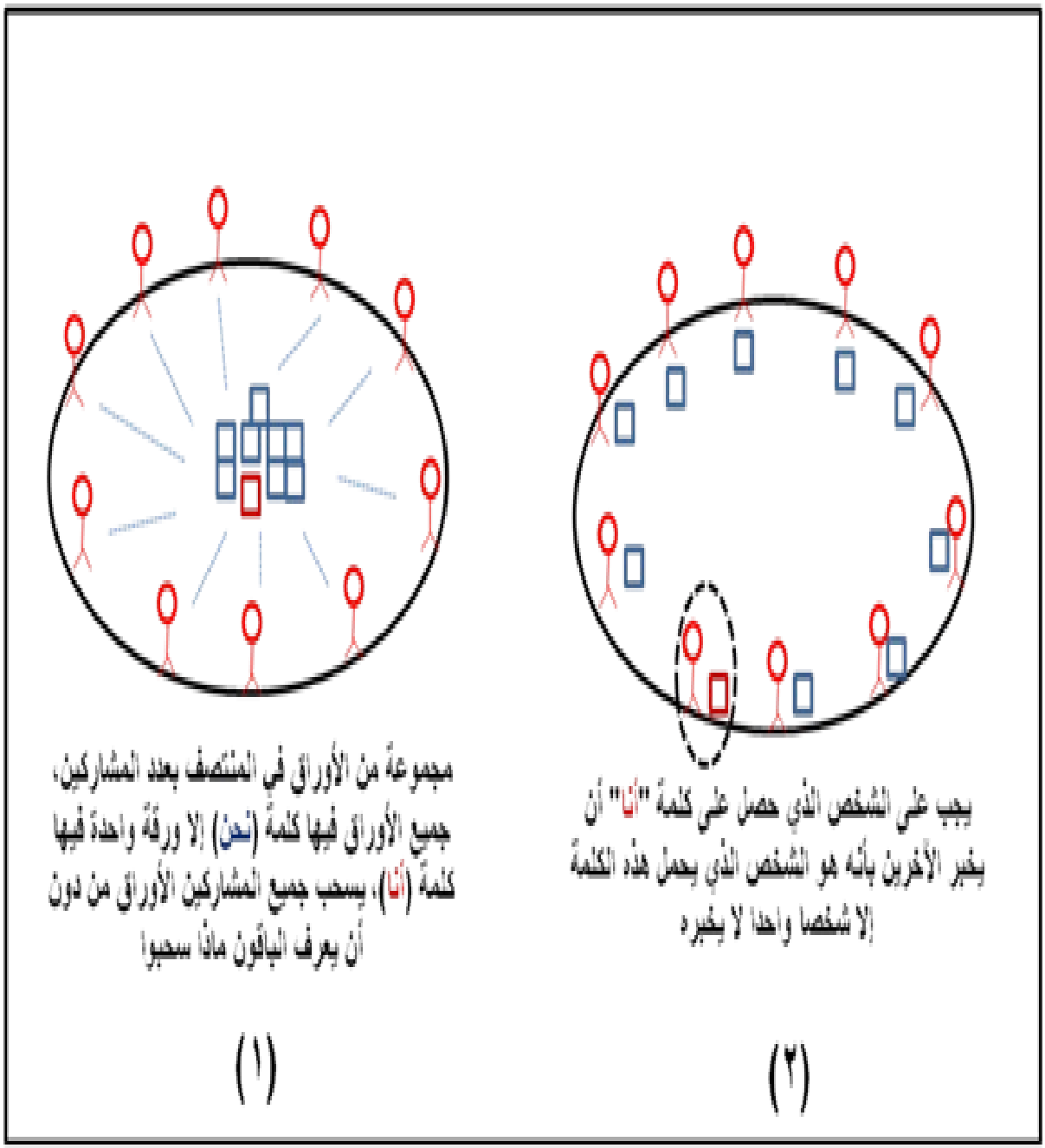
جدوى **متابعة القائد** بدون تفكير.

اختلاف أنماط الشخصيات، حيث إن بعض الناس أقوياء في حاسة السمع وآخرون في حاسة البصر وهكذا.

اللعبة السادسة: نحن وأنا

شرح اللعبة: تتم كتابة كلمة "**نحن**" على أوراق صغيرة بحسب عدد المشاركين إلا ورقة واحدة تتم فيها كتابة كلمة "**أنا**"، ويتم وضع جميع الأوراق مقلوبة أو مطوية في المنتصف، ويقوم كل مشارك بسحب ورقة بحيث لا يعرف الآخرون ماذا سحب، وبالتالي ستكون النتيجة بأن يكون لكل مشارك ورقة فيها كلمة "نحن" إلا مشارك واحد لديه ورقة "أنا". وبالتالي يجب على الشخص الذي حصل على كلمة "أنا" أن يخبر الآخرين بأنه هو الشخص الذي يحمل هذه الكلمة إلا شخصا واحدا لا يخبره، وبالطبع يكون ذلك عبر إشارات معينة يختاره الشخص بحيث يفهمه الآخرون، وكلما عرف شخص من الذين يحملون ورقة "نحن" الشخص الذي يشير إليهم، يقوم برمي

ورقتــه في المنتصــف إلى أن يبقى ذلك الشــخص الــذي لـم يخـبره صــاحب ورقــة "أنــا" ف يقوم هـذا الشــخص المتبقي بتخمين الشـخص الـذي يحمـل ورقـة "أنـا" فإن عرفه فاز، وإن أخطأ يخرج من اللعبة أو تتم اللعبة من جديد.



العـدد المشارك: مـــن ســـبعة إلى عشـــرة أشخاص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

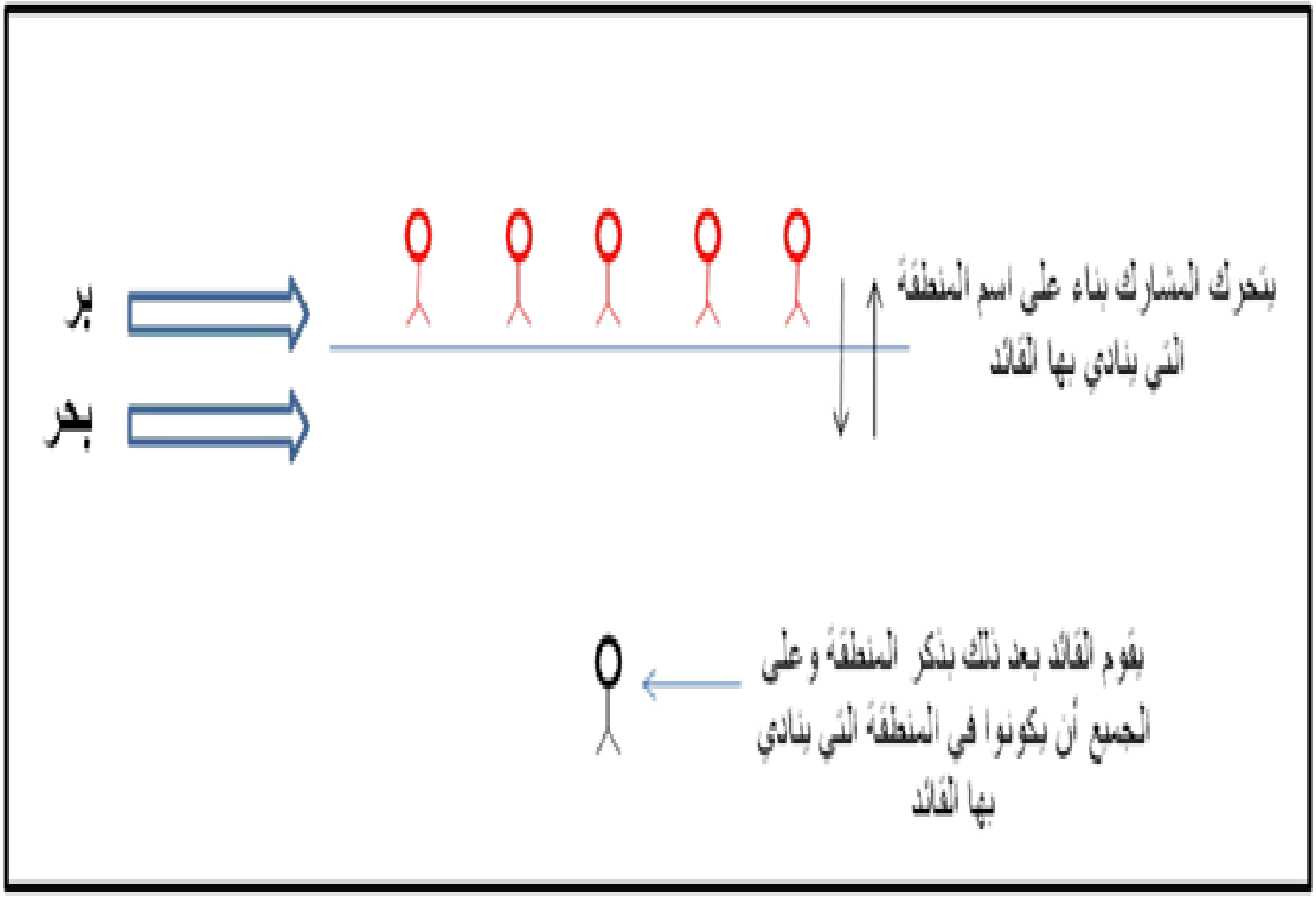
الذكاء والدهاء.

التعاون، ويظهر ذلك إذا تعاون الجميع على شخص ما.

سرعة البديهة.

اللعبة السابعة: برّ وبحر

شرح اللعبة: يتم وضع خط في المنتصف ويقف الجميع وراء الخط في البداية، وتكون المنطقة التي وراء الخط هو البر والمنطقة التي بعد الخط البحر، ويقوم القائد بعد ذلك بذكر المنطقة وعلى الجميع أن يكونوا في المنطقة التي ينادي بها القائد، وإذا تحرك شخص بالخطأ إلى المنطقة الأخرى أو لم يتحرك خرج من اللعبة.



العـدد المشـارك: مــن عشـــرة إلى ثلاـثين شخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الاستماع الجيد لما يقوله القائد.

الأمانة، خاصة إذا تحرك الشخص بشكل خطأ ولم يشاهده القائد، فينبغي له أن يكون أمينا ويعترف.

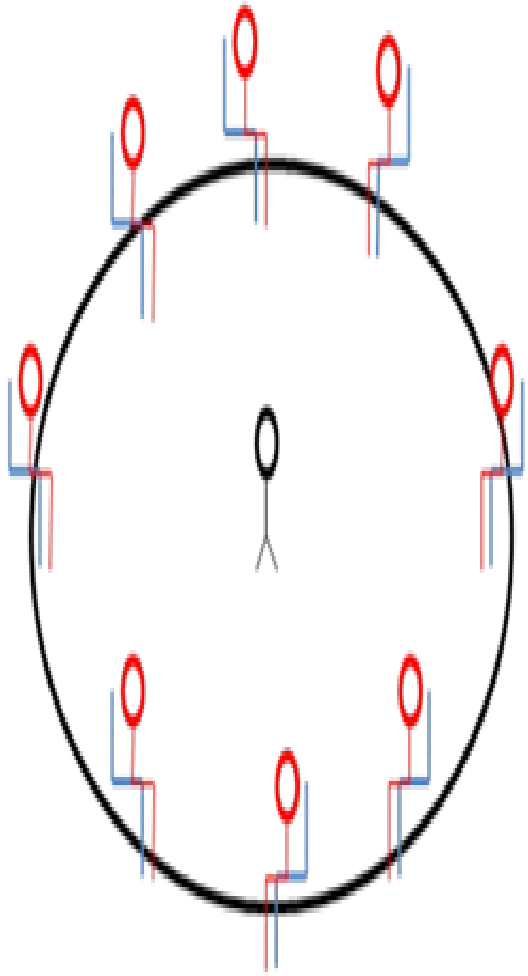
اللعبة الثامنة: غيّر مكانك إذا.....

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على الكراسي بشكل دائري، ويكون شخص موجود في المنتصف، ويقوم هذا الشخص باختيار أمر معين، فإذا وُجِدَ هذا الأمر في أي شخص من الموجودين وَجبَ عليه تغيير مكانه إلى مكان آخر أي يجلس على أي كرسي آخر فارغ.

مثال: ينادي الشخص الموجود في المنتصف بأنه من يلبس ساعة في يده فليغير مكانه، فيقوم سبعة أشخاص مثلا من المشاركين لكي يغيروا مكانهم ويجب على الشخص الموجود في المنتصف أن يسرع لكي يجلس مكان أحد المتحركين والنتيجة أنه سيبقى شخص واحد لن يحصل على مكان وسيخرج إلى المنتصف ويقوم

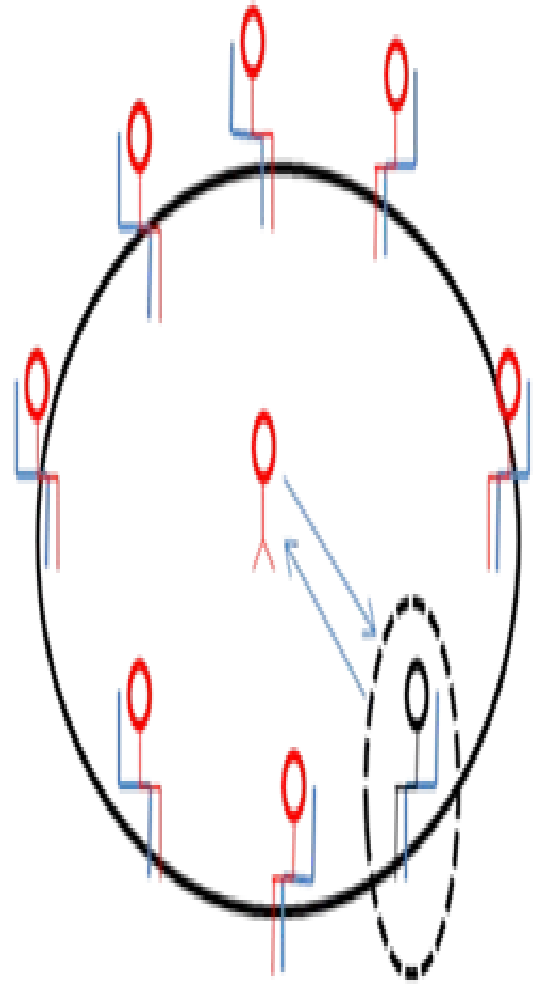
هو بالمناداة من جديد.

في حالة خروج شخص إلى المنتصف أكثر من مرتين، يخرج من اللعبة ويقوم بالجلوس على كرسي محدد لا يتحرك، وبالتالي كلما خرج شخص تقل عدد الكراسي.



يجلس المشاركون على الكراسي بشكل دائري، ويكون شخص موجود في المنتصف، ويقوم هذا الشخص باختيار أمر معين، فإذا وُجد هذا الأمر في أي شخص من الموجودين وجب عليه تغيير مكانه إلى مكان آخر أي يجلس على أي كرسي آخر فارغ

(١)



قام الشخص الواقف في المنتصف بالمناداة على أمر معين كشعر أحد الحاضرين الذي فيه هذا الأمر، فقام الشخص الذي في المنتصف بالجلوس مكانه، ووقف الشخص الآخر في المنتصف ليقوم بالمناداة بأمر آخر

(٢)

العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

الانتباه والتركيز.

سرعة الحركة، وسرعة الحركة لا يقصد بها السرعة في المشي أو الجري فقط وإنما السرعة مثلا

في تنفيذ الخطط والتكاليف والسرعة في المبادرات وغيرها.

الذكاء.

اتخاذ القرار الصحيح.

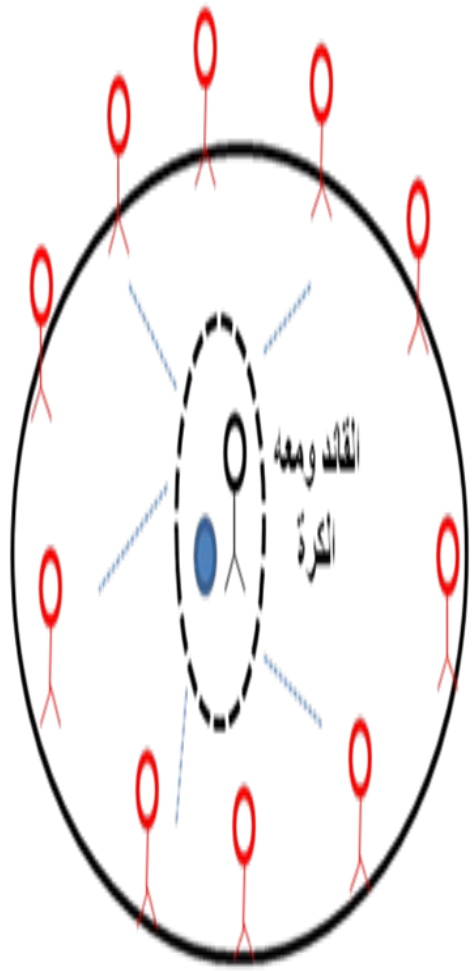
التفكير الصحيح وعدم العشوائيــة، ويظهر ذلـك عنـدما ينــادي الشـــخص الــذي في المنتصف على

شيء مـا ولكنـه لا يسـتطيع الجلـوس على أي كرسي لأن الجميع سبقوه إليه.

اللعبة التاسعة: انتبه من الكرة

شرح اللعبة: يقف المشاركون في دائرة وهم فاتحون لأرجلهم، ويقف القائد في المنتصف وعنده كرة ولا يتحرك، والهدف أن يمنع كل شخص أن تمر الكرة من بين رجليه، حيث أن القائد يقذف بالكرة إلى أي شخص، وإذا قام أي شخص بتحريك يديه بدون أن تصله الكرة أو تمر الكرة من بين رجليه، يخرج من اللعبة.

يقف المشاركون في دائرة وهم فاتحون لأرجلهم،
ويقف القائد في المنتصف وعنده كرة ولا يتحرك



يقوم القائد بقذف بالكرة إلى أي شخص، والهدف أن
يمنع كل شخص أن تمر الكرة من بين رجليه

العدد المشارك: من سبعة إلى خمس عشر شخصا.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

- **الانتباه والتركيز.**
- **الصدق والأمانة.**

الفصل الثاني: الألعاب الحركية

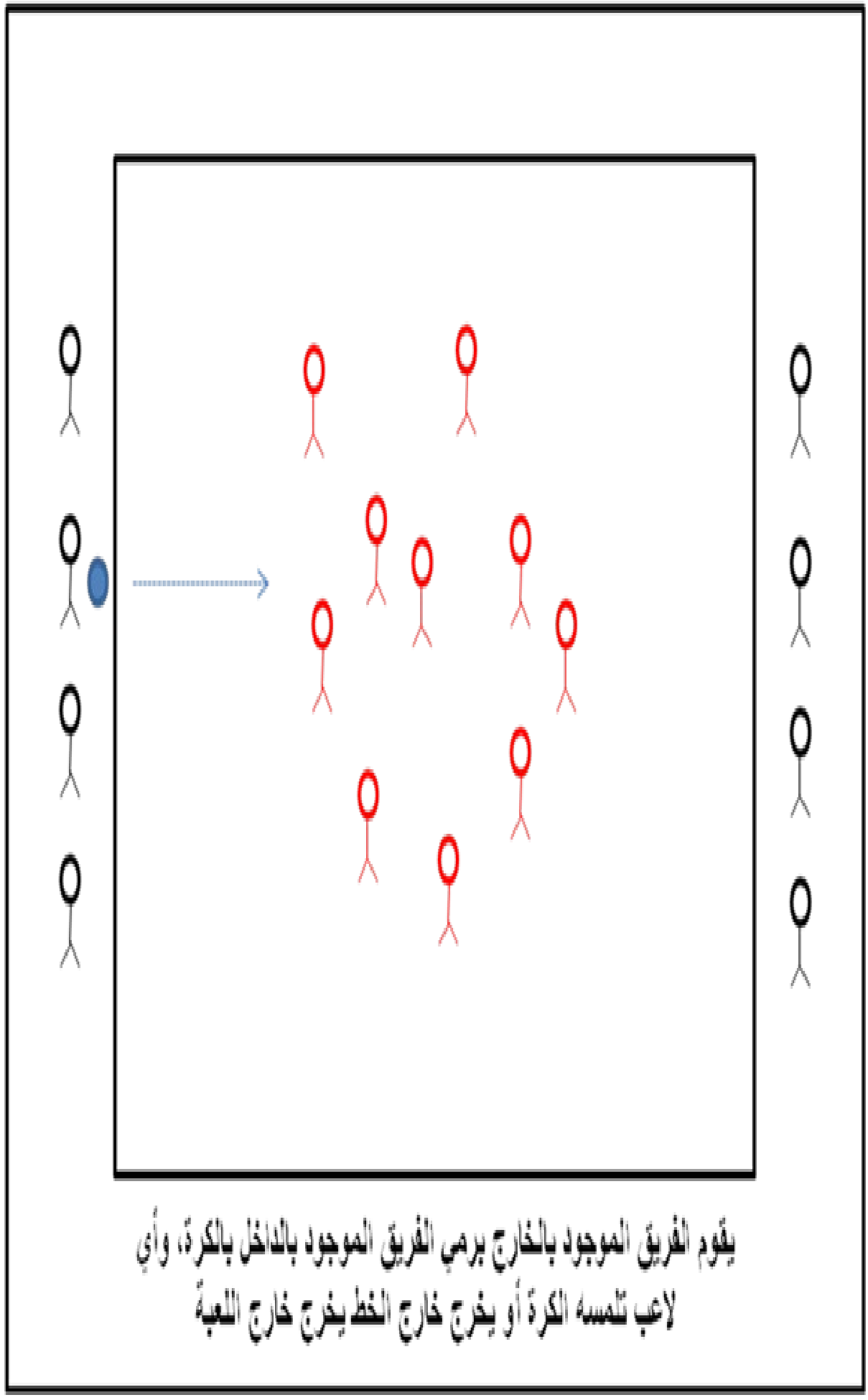
(الألعاب التي تحتاج إلى حركة كبيرة وتحتاج إلى أماكن واسعة لممارستها)

اللعبة الأولى: صياد سمك (النسخة الأصلية)

شرح اللعبة: يتم تشكيل فريقين، ويتم عمل منطقة محددة على شكل مستطيل بحيث تكون هناك مساحة مناسبة لفريق واحد على الأقل لكي يقف فيها، ويقوم الفريق الموجود بالخارج برمي الفريق الموجود بالداخل بالكرة، وأي لاعب تلمسه الكرة أو يخرج خارج الخط يخرج خارج اللعبة.

وفي حال قام أحد اللاعبين الموجودين بالداخل بمسك الكرة، فإنه تحتسب له نقطة إضافية يمكن أن يُدخَل بها أحد أفراد فريقه الذين بالخارج أو يحتفظ بها لنفسه.

وفي حالة بقاء شخص واحد من الفريق الذي بالداخل، يتم رمي عشر رميات فقط، فإذا لم تصبه يفوز فريقه.



يقوم الفريق الموجود بالخارج برمي الفريق الموجود بالداخل بالكرة، وأي
لاعب تلمسه الكرة أو يخرج خارج الخط يخرج خارج اللعبة

العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى ثلاـثين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التخطيط وذلـك من خلال اختيـار الأمــاكن المناسـبة للوقـوف، وكـذلك وقت استخدام النقاط الإضافية. وأيضا من الفريق الـذي بالخارج في تحديـد الأشـخاص الـذين يتم استهدافهم في البداية.

تجنـب الشـــخص للفتن والمعاصي، حيـث يمكـن تشـبيه الكرات القادمـة بـالفتن والمعاصـي وعلى الشـــــخص أن يســـــعى لتجنبها، وأيضا سـقوط كثير من الناس في هذه الفتن على مراحل، فمنهم من يسقط

مـن البدايـة ومنـهم من يسـقط في المنتصـف ومنـهم في الآخر ومنـهم من ينـجو.

التضـحية وحب المساعدة، وذلـك أن بعض اللاـعبين يقـف في طريق الكرات مـن أجـل أن يمسـكها ويـدخل الآخرين.

تحديد الهدف، حيـث أنـه إذا ركّز الشـخص الـذي يرمي الكرة على هـدف معيـن (أي لاـعب معين) فـإن نسـبة تحقيقه أكبر.

عدم اليأس والاستسـلام، حيث أنه قد يسـتهدف الفريق الذي بالخارج لاعبـا معينـا فيتـم تـوجيه الضـربات إليه تباعا، وبالتالي قد يتعب وتصيبه الكرات أو قد لا يستسلم حتى النهاية.

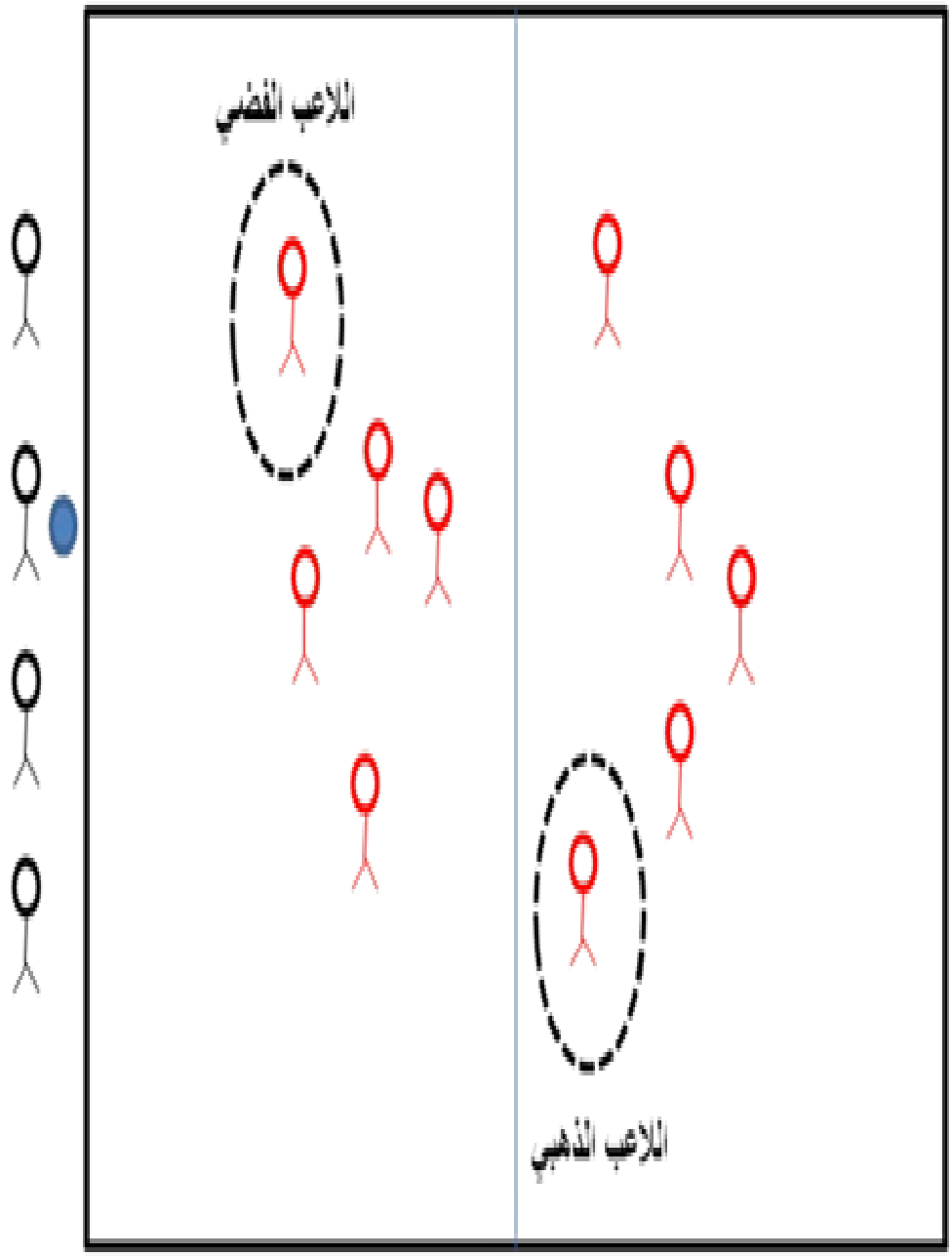
الثقة، ويظهر في ثقة اللاعبين في أنفسهم سواء الذي بالداخل أو الخارج، أو ثقة الآخرين بشخص ما.

تنوع المهارات والقدرات، بين رام محترف وسريع بالحركة، ويجب أن يوضع كل شخص في المكان المناسب.

اللعبة الثانية: صياد سمك (الفضي والذهبي)

شرح اللعبة: طريقة اللعبة تشبه النسخة الأصلية (اللعبة رقم (1))، إلا أن الاختلاف فيها هي يتم اختيار شخصين من الفريق الذي في داخل المنطقة بحيث يكون أحدهما **اللاعب الفضي** والآخر **اللاعب الذهبي**، وهذان الشخصان لا يعرفهما الفريق الذي بالخارج، ويتم تقسيم المنطقة من المنتصف إلى قسمين، وبالتالي في حالة استطاعة الفريق الذي في الخارج أن يرمي اللاعب الفضي، فإنه جميع اللاعبين الذي في منطقة اللاعب الفضي يخرجون من اللعبة، أما إذا استطاع الفريق أن يضرب اللاعب

الـذهبي فإن جميــع اللاــعبين يخرجــون من الملعب.



يتم اختيار شخصين من الفريق الذي في داخل المنطقة بحيث يكون أحدهما اللاعب الفضي والآخر اللاعب الذهبي، وهذان الشخصان لا يعرفهما الفريق الذي بالخارج، ويتم تقسيم المنطقة من المنتصف إلى قسمين، وبالتالي في حالة استطاعة الفريق الذي في الخارج أن يرمي اللاعب الفضي، فإنه جميع اللاعبين الذي في منطقة اللاعب الفضي يخرجون من اللعبة، أما إذا استطاع الفريق أن يضرب اللاعب الذهبي فإن جميع اللاعبين يخرجون من الملعب

العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى ثلاـثين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

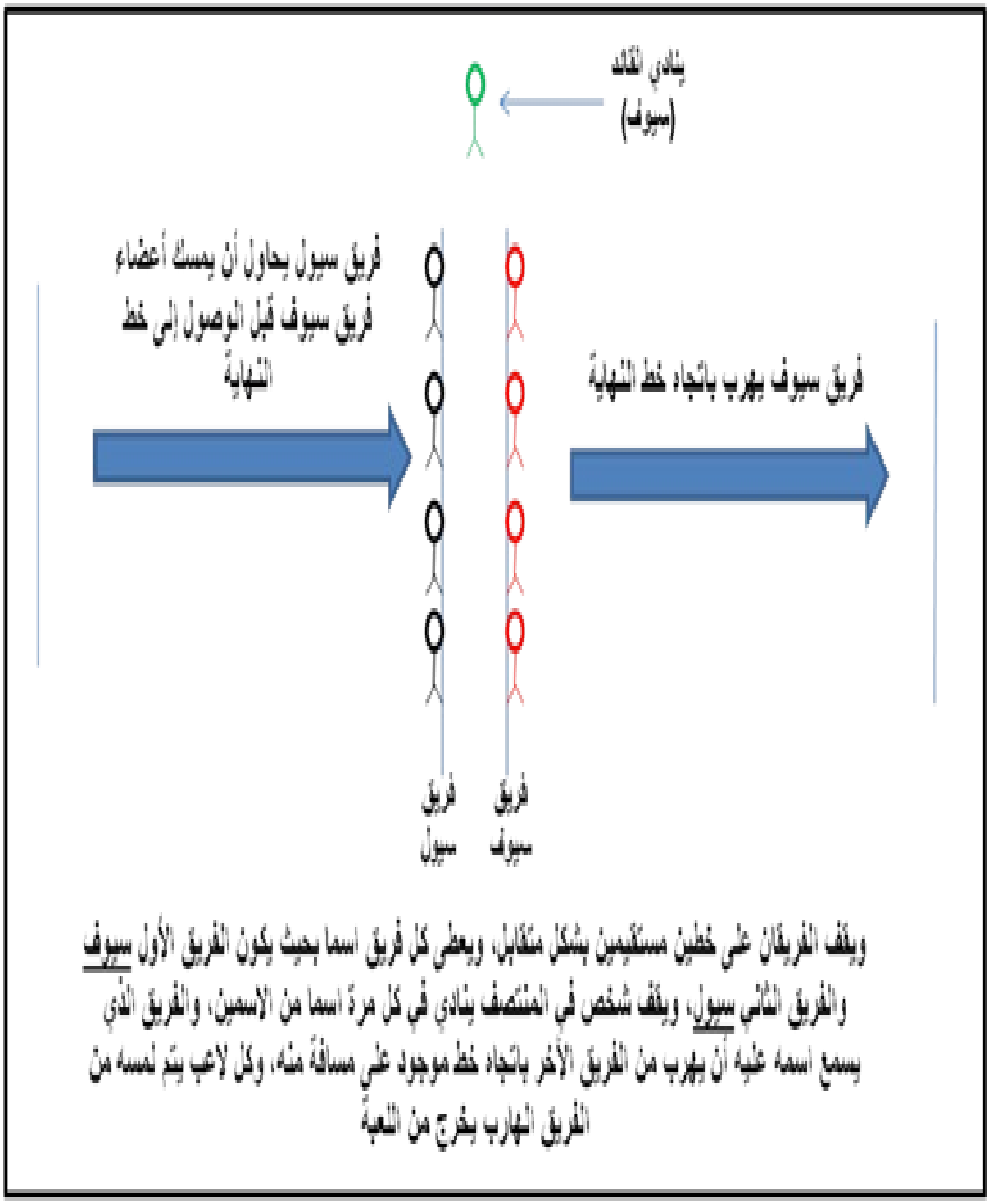
القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

نفس المعاني المطروحـة في النســخة الأصـلية يمكـن طرحهـا هنا أيضا.

اختيار الشخص المنـــاسب ذو القـــدرات المناسبة حين اختيـار الشـخص الفضي والذهبي.

اللعبة الثالثة: سيوف سيول

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويقف الفريقان على خطين مستقيمين بشكل متقابل، ويعطى كل فريق اسما بحيث يكون الفريق الأول **سيوف** والفريق الثاني **سيول**، ويقف شخص في المنتصف ينادي في كل مرة اسما من الاسمين، والفريق الذي يسمع اسمه عليه أن يهرب من الفريق الآخر باتجاه خط موجود على مسافة منه، وكل لاعب يتم لمسه من الفريق الهارب يخرج من اللعبة.



العـدد المشـارك: مـــن ســـــبعة إلى عشرين شخص بحيث يتم توزيع العدد على

فريقين.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

السرعة في الحركة.

وجود هدف واضح يسعى إليـه الشـخص وهـو إمّـا الهروب أو إمساك شخص من الفريق الثاني.

التفكير السريع والصحيح في اتخـاذ القرار، ويـأتي ذلـك إمـا بـالهرب أو لحـاق الفريق المنافس.

التخطيط، ويأتي ذلك من خلال الوقوف في مكان مناسب

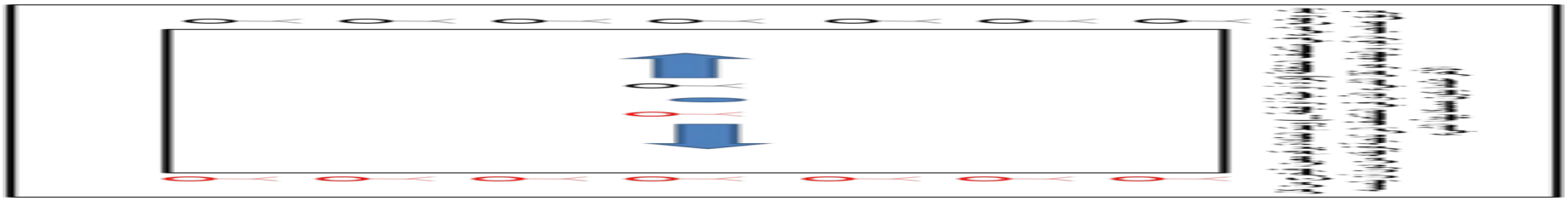
أو اتفـــاق الفريــق على لحــاق أشـخاص

معينين من الفريق المنـافس.

روح الفريق الواحد،
ويظـهر ذلـــك في التعـــاون وتشـــجيع الفريق لبعضـه البعض.

اللعبة الرابعة: نقل بدون لمس

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويتم عمل مرنطقة مربعة، ويقف الفريقان خارج المربعان كل على جهة، ويعطى كل لاعب في الفريق عددا، ومن ثم يتم وضع شيء في منتصف المنطقة (كرة أو علبة أو قبعة...) ويتم المناداة برقم معين، فيخرج من كل فريق صاحب الرقم، والهدف هو نقل الشيء الذي في المنتصف إلى ناحية فريقه من دون أن يلمسه الآخر عندما يكون ممسكا بهذا الشيء. والشخص الذي يستطيع نقل الشيء إلى فريقه من دون أن يلمسه الآخر أو يستطيع أن يلمس الشخص الثاني في حال إمساكه للشيء يعتبر فائزا.



العـدد المشـارك: مـــن عشـــرة إلى عشـرين شـخص بحيـث يتم توزيـع العـدد على فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط، ويظهر ذلك في كيفية نقل الشيء إلى الطرف الآخر.

اتخاذ القرار الصحيح.

الذكاء.

المثابرة والإصرار على تحقيق الهدف.

استعداد الشخص لأي منافس وعـــدم الخـــوف أو استصغار المنافس، ويظهر ذلك بأن كل

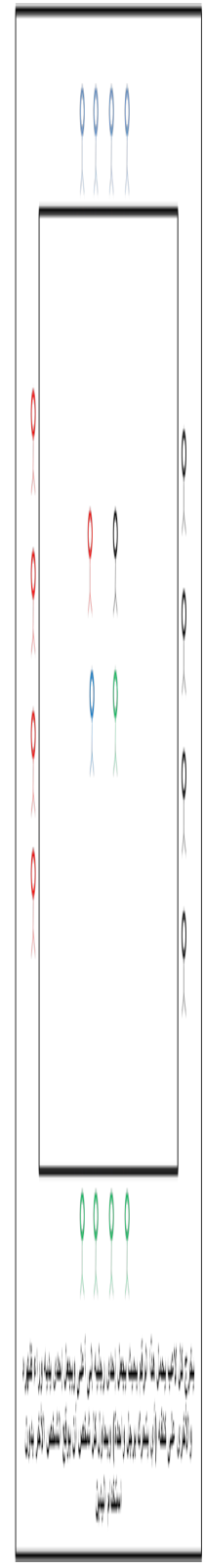
شخص لا يدري من يكون خصمه من الفريق المنافس وبالتالي عليه الاستعداد لكل الاحتمالات.

عندما يوجد **الحافز**، فإن الشخص يبذل المستحيل لتحقيق الهدف، ويظهر بأن الشخص يبذل

كل ما وسعه لتحقيق نقطة ليفوز فريقه، وهكذا إذا كان للشخص حافز خارجي أو داخلي سعى لتحقيق أهدافه.

اللعبة الخامسة: الدفع

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين من فريقين إلى أربعة فرق، ويتم عمل منطقة مربعة في الوسط، ويقف كل فريق على خط من خطوط هذا المربع، ويتم إعطاء رقم لكل مشارك، وفي حالة المناداة بالرقم، يخرج كل لاعب يحمل هذا الرقم بحيث يجعل إحدى رجليه إلى أعلى ويجعل إحدى يديه وراء ظهره والأخرى على كتفه (أي يتحرك برجل واحدة) ويحاول كل شخص أن يوقع الشخص الآخر بدون استخدام اليدين، والشخص الذي يقع أو يضع كلتا رجليه على الأرض يخرج من اللعبة، ويفوز آخر من يبقى من الأشخاص.



العـدد المشـارك: مـــن عشـــرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيع العـدد على فريقين إلى

أربع.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

القوة والشجاعة، فـالمؤمن القوي خير وأحب إلى الله من المؤمن الضعيف.

الذكاء، حيث يظهر ذكـاء الشـخص حين يجعل الآخرين يوقعون ببعضهم البعض ويفوز هو.

التخطيط، ويظهر ذلك في التخطيط لكيفية الفوز واختيار الخصم.

عدم العشوائية، ويظهر ذلـــــك حيـــــن يقـــــوم بعض المتســـــابقين بـــالهجوم على

الجميع ثم يتعب ويخرج

من اللعبة.

الأمانة والصدق، وخاصة إذا وقعت كلتـا رجليه على الأرض ولم يشاهده أحد.

روح الفريق الواحد، ويظهر ذلك في التشجيع.

الاستعداد لملاقاة أي منافس.

خفة الحركة، وخاصة إذا كان الشخص ذو جسم ضعيف.

اللعبة السادسة: شد الحبل (النسخة الأصلية)

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويمسك كل منهما بالحبل، والهدف أن يسحب الفريق المنافس إلى منطقته والمحددة بخط.

العـدد المشارك: مـــن عشـــرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من

اللعبة:

أهمية **وجود قائد.**

التخطيط السليم.

وضع كل شخص في موضعه المناسب.

التنفيذ الصحيح، حيث يكون التخطيط ممتازا أحيانا ولكن التنفيذ سيء.

التعاون وروح الفريق الواحد.

عدم اليأس والإحباط.

أهمية دور كل شخص في الفريق، حيث إن لكل

شخص دور في الشـــد وإذا لم يقم بدوره حدث

خلل في الفريق.

اللعبة السابعة: شد الحبل (الحبل البشري)

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويقوم كل شخص في الفريق بوضع يديه حول الشخص الذي أمامه بحيث يشكلون سلسلة، وفي المنتصف يقوم لاعبا الفريقين بمسك يدي الآخر، ومن ثم يبدأ الشد، والفريق الذي تنقطع لديه السلسلة يخسر، أو يتم سحبه إلى جهة الفريق المنافس.

العـدد المشـارك: مـــن عشـــرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

نفس المعاني المطروحة في النسخة الأصلية يمكن طرحها هنا أيضا.

قوة التحمل، وهي من الصفات الهامة جدا لكل من أراد التأثير.

أهمية الشخص الذي في المقدمة، فهو يمثل الخط الدفاعي والهجومي الأول، وإذا سقط فإن

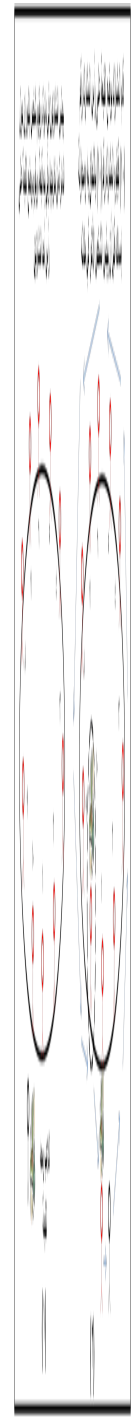
الباقين في الغالب يسقطون معه.

المرونة في التخطيط وتغيير الإستراتيجيات خاصة في حال وجود أكثر من جولة، ففي حالة

الهزيمة مثلاـ، يمكــن تغيير الخطــة بتغيير ترتيب الأشخاص أو تحرك المجموعة وهكذا.

اللعبة الثامنة: القبعة والدوران

شرح اللعبة: يجلس المشـــاركون في دائرة، ويقوم شخص بالدوران حول الدائرة من خارجها وفي يده قبعة، ويقوم بوضع القبعـــة على رأس أحـــد المشـــاركين، فيقـوم الشـــخص الـذي على تم وضـع القبعـة على رأســه ويلاحق الشـــخص الآخر، ويقومـان بالـدوران حـول الـدائرة مرتيـن، فإذا اســتطاع الشـخص صاحب القبعـة لمس الشـــخص الآخر يفـوز، وإذا اسـتطاع الشـخص الآخر الجلوس مكان صاحب القبعة بعد الدوران مرتين يفوز.



العـدد المشارك: مـــن عشـــرة إلى خمس وعشرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من

اللعبة:

سرعة الحركة.

التحدي، ويظهر ذلك عندما يقوم شخص بتحدي شخص يعرف أنه أسرع منه.

الجاهزية الدائمة، ويظهر ذلك من خلال استعداد الأشخاص الجالسين لأن يكونوا الشخص

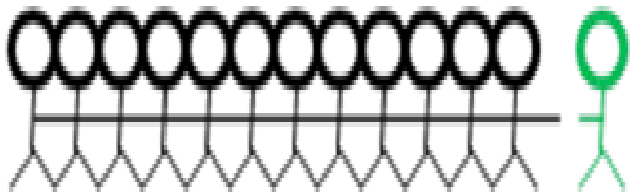
الذي يمكن أن يتم وضع القبعة عليهم.

دراسة قدرات الشخص المنافس، فيعرف الشخص الذي يدور قدرات الآخرين فيقوم بوضع

القبعة على الشخص المناسب له. وهذا المعنى هام في الحياة إذ يجب دراسة المنافسين في أي مجال لمن أراد النجاح.

اللعبة التاسعة: القطار

شرح اللعبة: يقف المشاركين على شكل قطار بحيث يمسك كل منهم الآخر، ويقومون بإغماض أعينهم، ويقوم القائد بتحريك الفريق في أماكن معينة، ويفضّل ممارسة هذه اللعبة في الأماكن الصحراوية بحيث يقوم القائد بأخذ الفريق فوق الهضاب وبين الأشجار الصحراوية والهدف أن لا ينقطع القطار.



يقف المشاركين على شكل قطار بحيث يمسك كل منهم الآخر، ويقومون بإغماض أعينهم، ويقوم القائد بتحريك الفريق في أماكن معينة

العـدد المشـارك: مـــن عشـــرة إلى خمس وعشرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

أهمية القيادة في

الحياة، وأن القائـد يقود الآخرين كما يقاد القطار.

الحيـاة عبارة عن تحـديات وعوائق فلاـ يجـب أن يكـون الشـخص غافلاـ (مغمض العين) عنـها.

تختلف التحديات في الحياة، فمنها ما تكون قويـة فلا ينجـو منهـا إلاـ القليـل ومنهـا ما يكون

أخف من ذلك فينجو منـها الأغلب.

أهمية **تماسـك ووحدة الفريق**.

أهمية **وجود هدف في الحياة**، وإلاـ كان مثل الشـخص الأعمى الـذي يقاد ولا يـدري ما الذي

أمامه.

اللعبة العاشرة: وقع الحرب

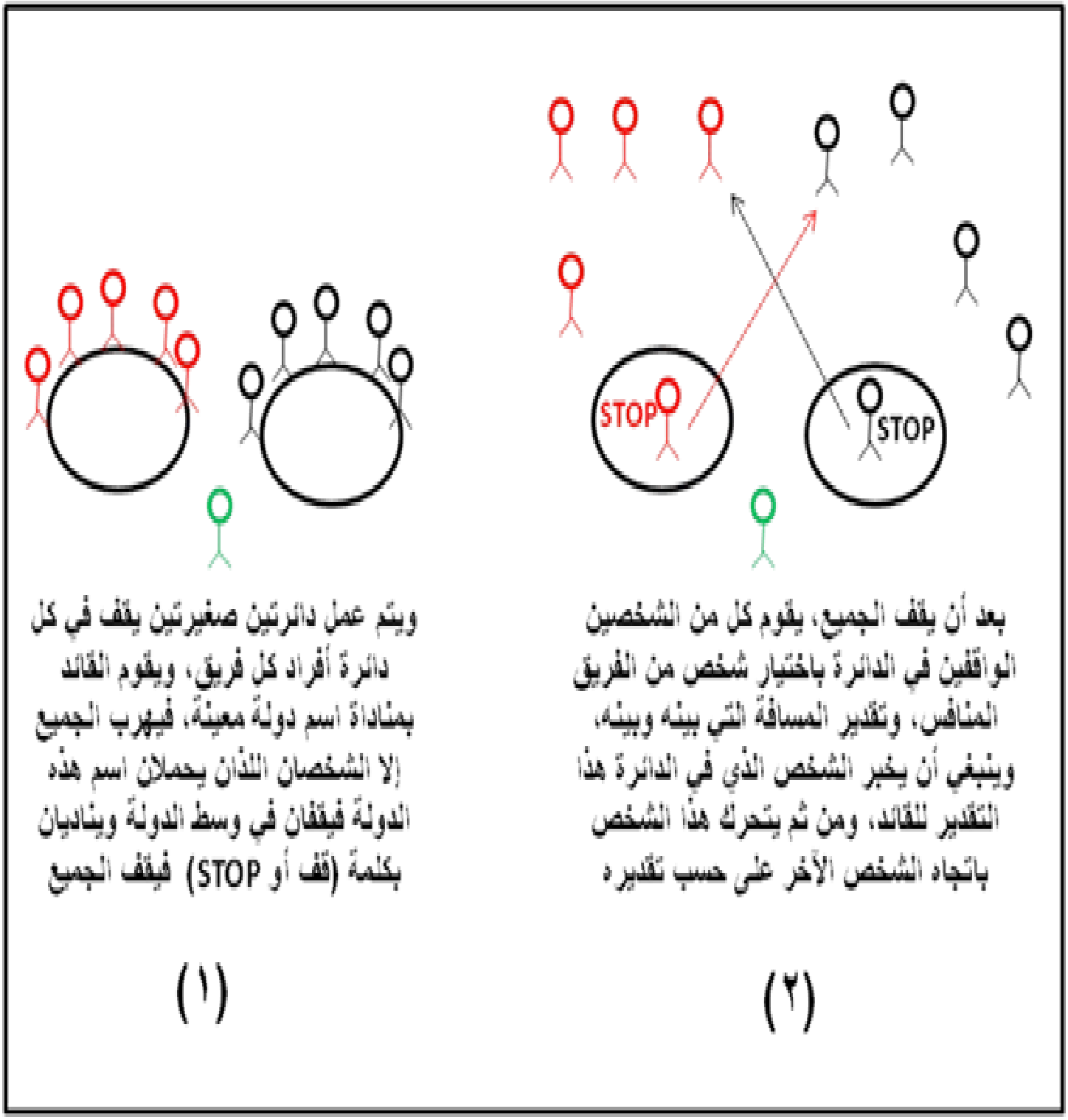
شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين متساويين في العدد، ويقوم القائد بسرد أسماء دول على حسب عدد الأفراد في كل فريق، وبعد ذلك يقوم كل فريق بتوزيع الأسماء على أفراده، وبالتالي يكون اسم دولة معينة عند مشارك من كل فريق.

ويتم عمل دائرتين صغيرتين يقف في كل دائرة أفراد كل فريق بحيث يضعون رجلا واحدا فقط في الدائرة، ويقوم القائد بمناداة اسم دولة معينة، فيهرب الجميع إلا الشخصان اللذان يحملان اسم هذه الدولة فيقفان في وسط الدولة ويناديان بكلمة (قف أو STOP)، ويجب على أفراد

كل فريق أن يقف حين يسمع كلمة (قف أو STOP) من الشخص في الفريق الآخر، وينبغي التنبيه إلى أن الشخص الذي سمع اسم دولته يجب أن يقف في منتصف الدائرة وينادي بكلمة (قف أو STOP) حتى يتوقف أفراد الفريق المنافس وإلا يحق لأفراد الفريق المنافس الهرب إلى أن يسمعوا هذه الكلمة من الشخص وهو واقف في المنتصف.

بعد أن يقف الجميع، يقوم كل من الشخصين الواقفين في الدائرة باختيار شخص من الفريق المنافس، وتقدير المسافة التي بينه وبينه، وينبغي أن يخبر الشخص الذي في الدائرة هذا التقدير للقائد، ومن ثم يتحرك هذا الشخص باتجاه الشخص الآخر على حسب تقديره، فإن

استطاع الوصول إليه بالضبط بحسب ما قدّر يفوز، وإن لم يستطع يخسر، وهكذا بالنسبة للشخص الثاني. ويمكن أثناء التقدير استخدام خطوات كبيرة أو صغيرة.



العـدد المشارك: مـن عشــرة إلـى عشــرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

أهمية **الإنصات أو السماع الجيد**، وذلك بسماع اسم الدولة فيهرب أو يدخل الدائرة.

اتخاذ القرار الصحيح بنـاء على هـذا الســماع وليس بناء على ما يفعله الآخرون، فقد يكون

الاسم المنــادى عليـه هـو اسـم دولتـه، وهو يشاهد الباقيين قد هربوا فيهرب معهم، وبالتالي تضيع عليه الفرصة.

تقدير المسافة بشكل مناسب وعدم التسرع في الإعلان عن المسافة إلا بعد الدراسة.

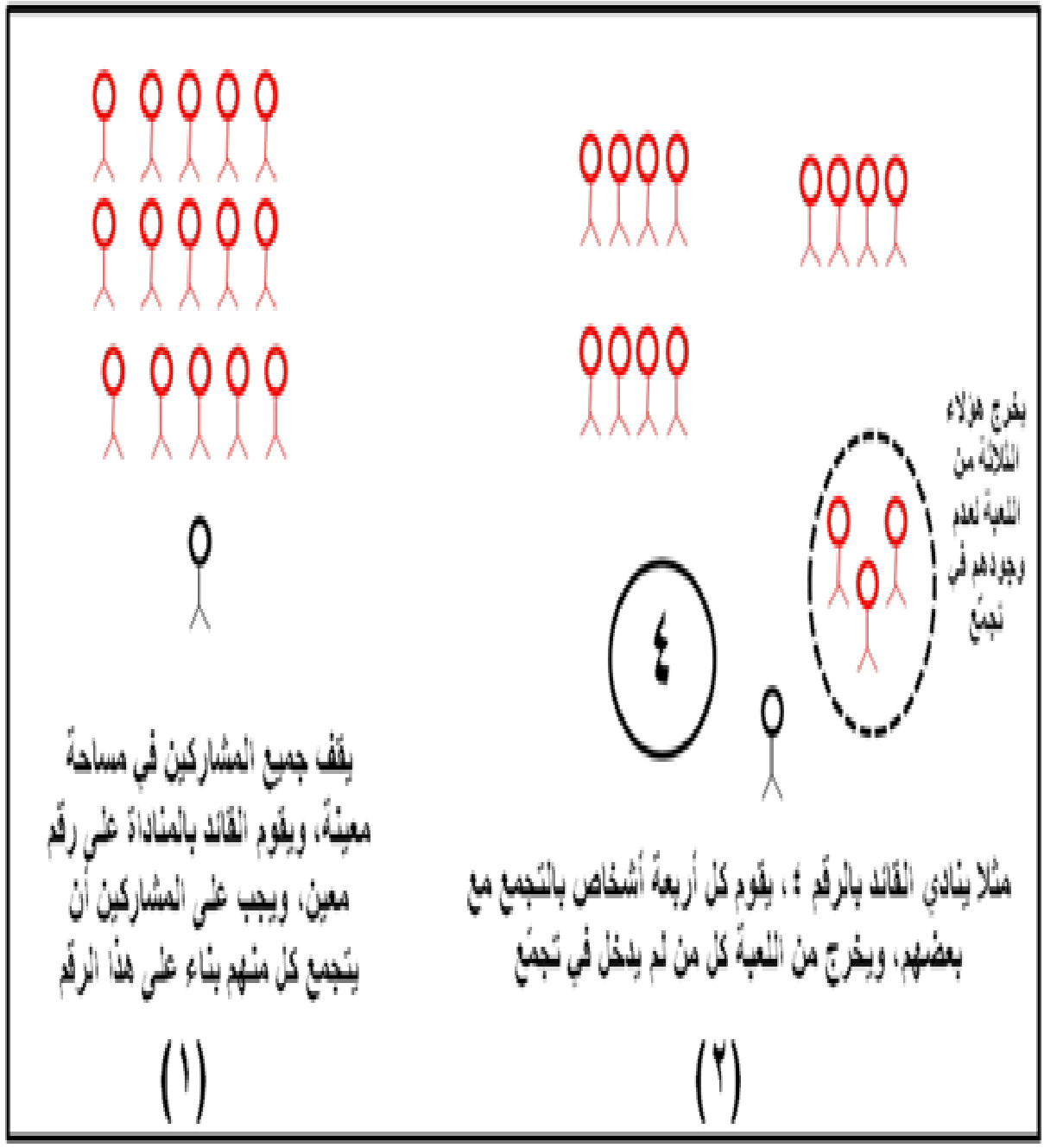
التخطيط للهرب لأبعد مسافة، ويأتي ذلك في اختيار المكان المناسب للهرب لأنه قد يهرب

شخص ولكن يكون قريبا من الفريق الثاني فيسهل تقدير المسافة.

الأمانة والصدق، ويأتي ذلك من خلال عدم التحرك بعد سماع كلمة (قف أو STOP)

اللعبة الحادية عشرة: التجمع عن طريق الأرقام

شرح اللعبة: يقف جميع المشاركين في مساحة معينة، ويقوم القائد بالمناداة على رقم معين، ويجب على المشاركين أن يتجمع كل منهم بناء على هذا الرقم، فإذا قال القائد العدد أربعة مثلا، يقوم كل أربعة أشخاص بالتجمع مع بعضهم، وإذا قال العدد ثلاثة، يقوم كل ثلاثة أشخاص بالتجمع مع بعضهم وهكذا، ويخرج من اللعبة كل من لم يدخل في تجمّع.



العـدد المشارك: مـــن خمســـة عشـــر إلى أربعين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

التخطيط في اختيار المكان المناسب للوقوف.

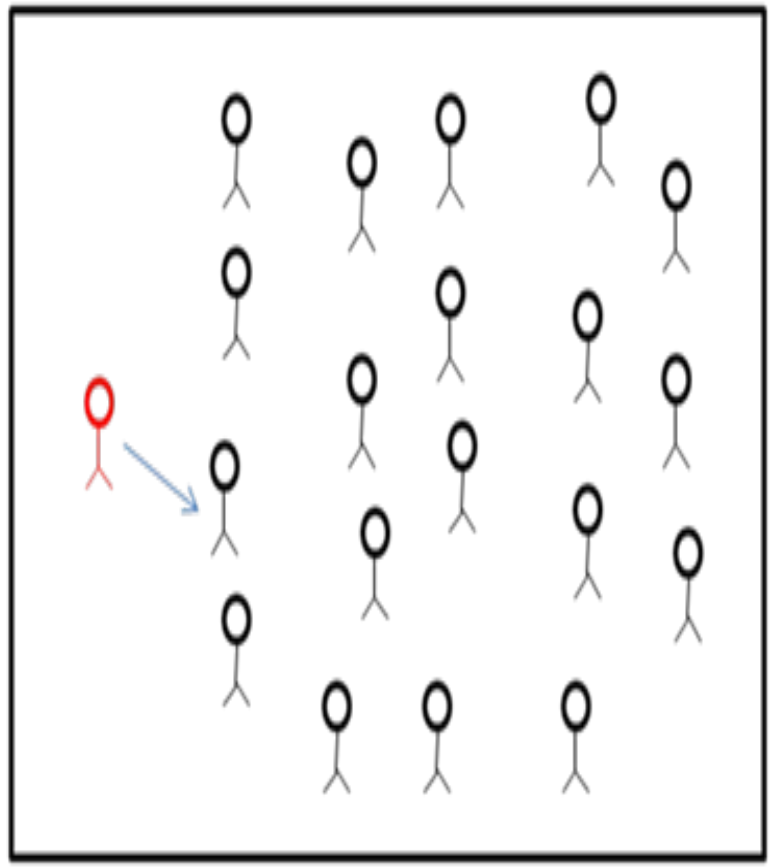
اتخاذ القرار الصحيح.

في هذه اللعبة تظهر **المصلحة الشخصية**، بحيث يحرص الشخص على عدم الخروج وإن تسبب في

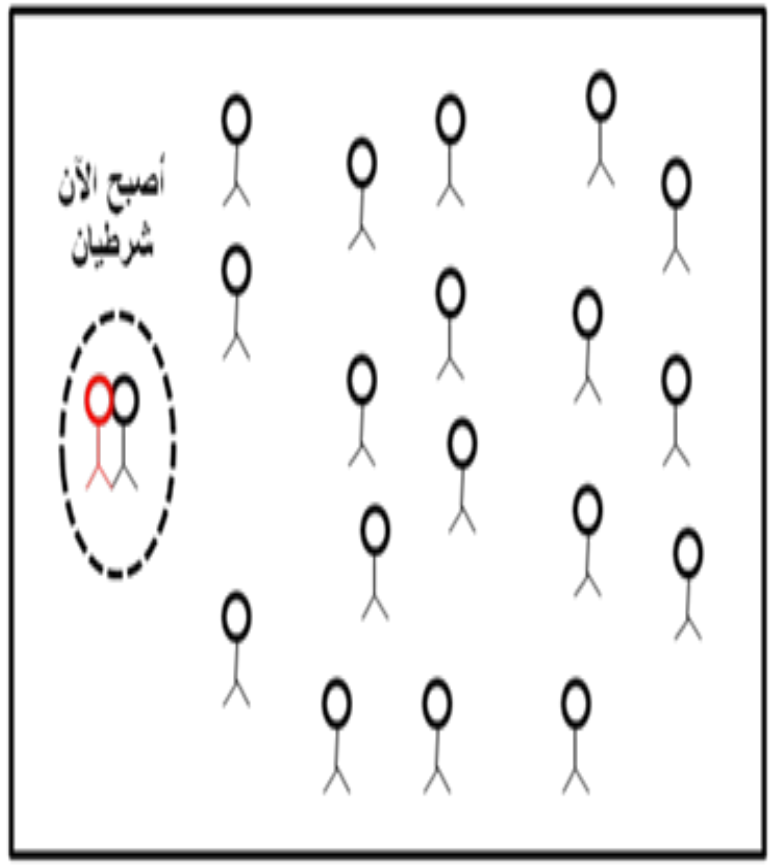
خروج فريقه، وهذا الأمر من الأمور السلبية التي ينبغي أن تكون عند الشخص، لأن مصلحة الجماعة مقدمة على مصلحة الفرد.

اللعبة الثانية عشرة: الشرطي التراكمي

شرح اللعبة: يتم تحديد مساحة كبيرة، ويقف الجميع في هذه المساحة، ويتم اختيار شخص معين للبدء بإمساك الآخرين، فإذا استطاع إمساك شخص ما، أصبح هذا الشخص معه بحيث يمسكان ببعضهما البعض ويحاولان الإمساك بشخص ثالث، فإذا أمسكاه يدخل هذا الشخص في هذه السلسلة، وهكذا كلما تم الإمساك بشخص يدخل في هذه السلسلة، وكذلك الشخص الذي يخرج من المنطقة المحددة يدخل مع هذه السلسلة أيضا، والشخص الأخير الذي يبقى هو الشخص الفائز في هذه اللعبة .



يتم تحديد مساحة كبيرة، ويقف الجميع في هذه المساحة، ويتم اختيار شخص معين للبدء بإمساك الآخرين



فإذا استطاع إمساك شخص ما، أصبح هذا الشخص معه بحيث يمسكان ببعضهما البعض ويحاولان الإمساك بشخص ثالث، فإذا أمسكاه يدخل هذا الشخص في هذه السلسلة، وهكذا كلما تم الإمساك بشخص يدخل في هذه السلسلة

العدد المشارك: من عشرين إلى خمسين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون.

أهمية كل شخص في الفريق حيث إن السلسلة إذا انقطعت فلا يمكن أن يفعلوا شيئا.

التخطيط ويظهر ذلك من خلال التخطيط للإمساك بشخص معين.

سرعة الحركة، والملاحظ أنه كلما زاد العدد

تصـبح الحركـة بطيئـة أكـثر في حين أن الشـخص

بمفرده يكون سريع الحركة.

وجود هـدف واحد مشـترك بيـن الجميع، وذلك مـــن خلاـــل الاتفـــاق على الإمسـاك بشـخص معين

فـإذا قـام أحـد الموجودين في السلسـلة بمحاولة الإمســاك بــآخر، فيمكــن أن يــؤثر ذلــك على السلسـلة وتنقطـع أو لاـ يسـتطيعون إمسـاك أي شخص.

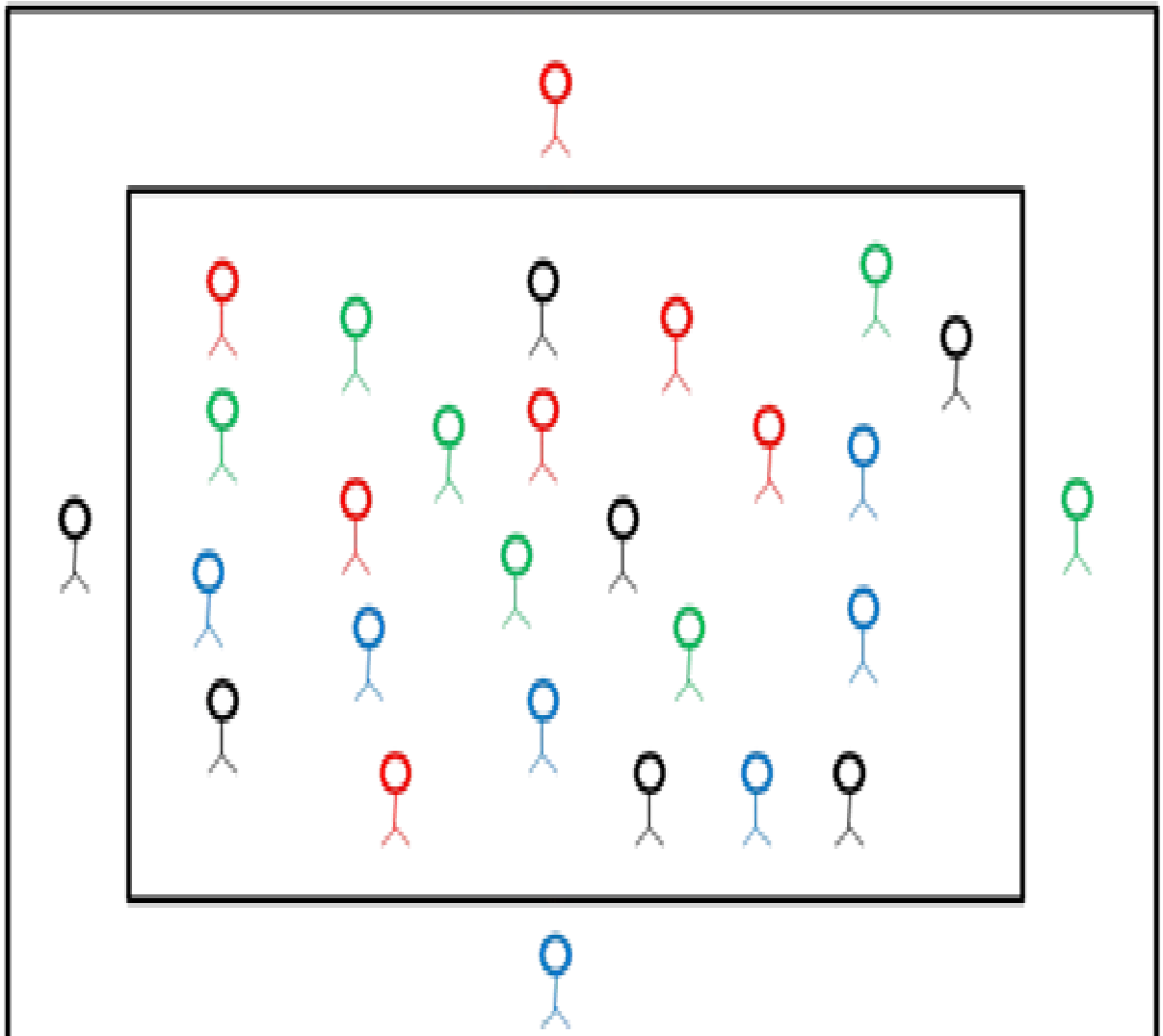
كلما زاد العدد، كان القضـــاء على المشـــكلة أسـهل، حتى ولو اسـتغرق ذلك بطء أكبر في الحركة.

عدم الاستعجال في حل المشكلة. فعندما يتأنى الفريق فإنه سيكبر تدريجيا حتى يستطيع الإمساك بالكل.

أهمية **وجود قائد**.

اللعبة الثالثة عشرة: اجمع أصدقاءك

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى أربع مجموعات، ويتم عمل منطقة محددة، ويتم اختيار ممثل عن كل فريق يقف خارج المنطقة ويقف جميع أعضاء المجموعات الأخرى داخل المنطقة بشكل عشوائي، ويقومون بإغماض أعينهم ويجب أن لا يعرفوا أين يقف ممثلهم، ومن ثم يقوم كل ممثل بالمناداة على أعضاء فريقه، والفريق الذي يتجمع أولا عند ممثله يفوز بالمسابقة.



يتم يتم تقسيم المشاركين إلى أربع مجموعات، ويتم عمل منطقة محددة، ويتم اختيار ممثل عن كل فريق يقف خارج المنطقة ويقف جميع أعضاء المجموعات الأخرى داخل المنطقة بشكل عشوائي، ويقومون بإغماض أعينهم ويجب أن لا يعرفوا أين يقف ممثلهم، ومن ثم يقوم كل ممثل بالمناداة على أعضاء فريقه

العدد المشارك: مـن عشـرين إلى أربعين شخص.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

التفكير السليم، ويظهر مـن خلاـل تفكير الشـخص الموجـود في الخـارج في كيفية مناداة زملائه.

اختلاف القدرات بين الناس، فمنهـم مـن يسـمع سـريعا ومنهم من لا يسمع جيدا.

الإبداع، ويظهر ذلك من خلال ابتكار طرق للتجمع.

بيان دور المؤثرين في الحياة، وكيف أن الناس يقبلون إليهم بمجرد المناداة عليهم.

الأشخاص الذين ليست لديهم أهداف في الحياة مثل هؤلاء الموجودين في المنطقة، وغالبا ما

يكونون جزءا من خطط الآخرين ولا يكون لديهم أية قرار.

اللعبة الرابعة عشرة: اللون الآمن

شرح اللعبة: يقف الجميع على خط واحد، ويقوم القائد بالإعلان عن لون معين، ويجب على الجميع الهرب باتجاه شيء معين يحمل هذا اللون، والشخص الذي يمسكه القائد قبل أن يلمس أي شيء يحمل هذا اللون يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: من خمسة عشر إلى ثلاثين شخص.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الانتباه والتركيز.

النظرة الشاملة للأمور الموجودة، ويظهر ذلـــــك من خلاـل أن يقوم الشـخص بـالنظر الشاملة إلى

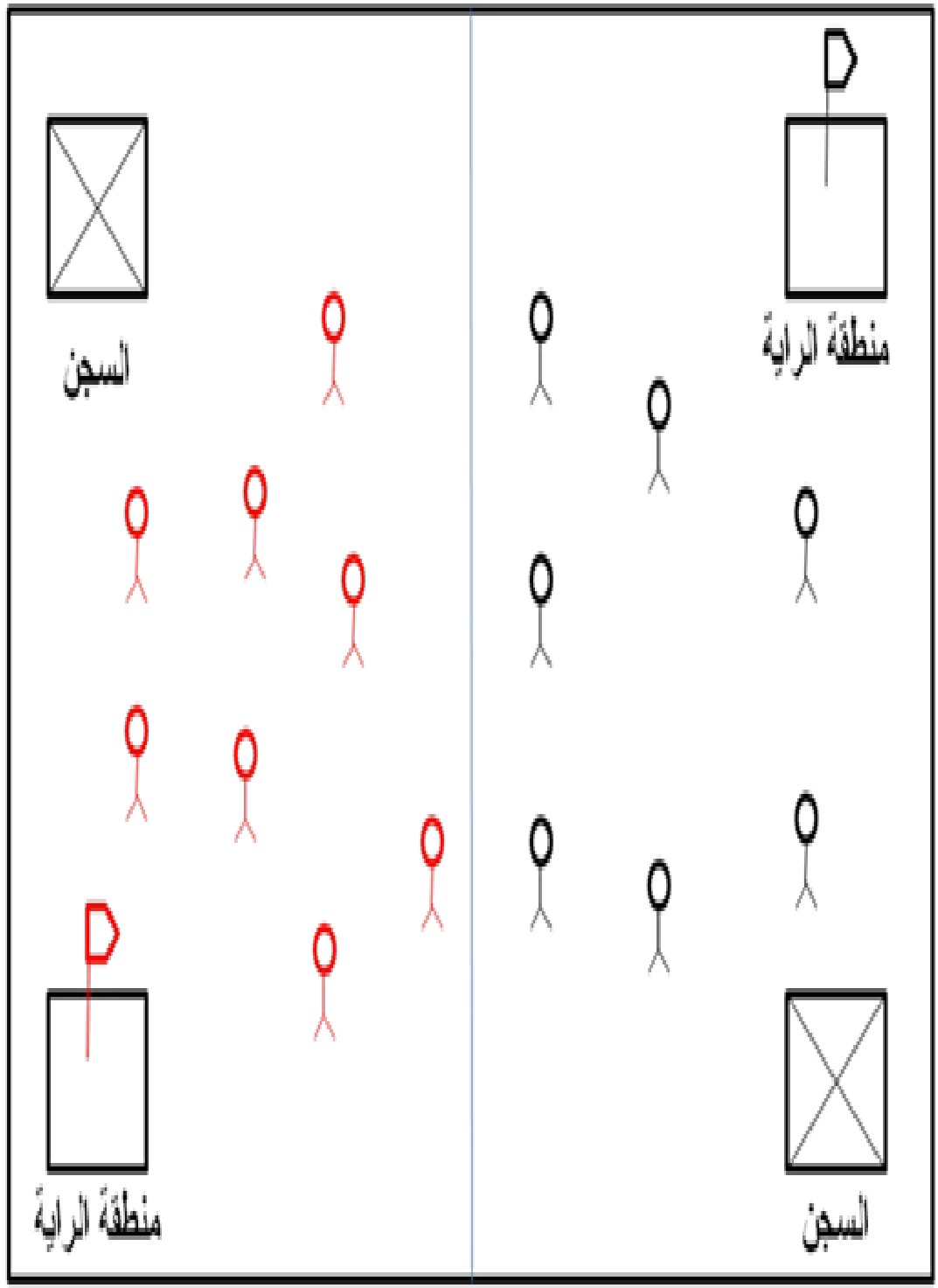
ما حوله ليرى الألوان المختلفة وبالتالي يذهب إليها مباشرة.

الصدق والأمانة.

اللعبة الخامسة عشرة: الرايات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، ويتم عمل منطقة محددة تتم تقسيمها من المنتصف، وفي كل قسم يتم عمل مربعين صغيرين في الزاويتين، الأول يتم فيه وضع الراية، والثاني هو مكان الأسرى. والهدف من اللعبة هو أخذ راية الفريق الثاني بدون أن يتم لمس الشخص الذي يأخذ الراية من أعضاء الفريق الثاني، فإذا تم لمسه في منطقة الفريق الثاني، أصبح أسيرا ودخل السجن، ولا يمكن تحريره إلا إذا أنقذه شخص من فريقه بدون أن يلمسه أحد. وفي حالة أخذ الراية من منطقة الفريق المنافس، يجب أن ينقله إلى منطقته بدون

أن يتـم لمسـه. وينبغي التنـبيه أنه في حالـة دخـول شخص مـن الفريـق المنـافس المربـع الـذي بـداخله الراية، فإنه لا يمكن لمسه حتى يخرج من المربع.



الهدف من اللعبة هو أخذ راية الفريق الثاني بدون أن يتم لمس الشخص الذي يأخذ الراية من أعضاء الفريق الثاني، فإذا تم لمسه في منطقة الفريق الثاني، أصبح أسيرا ودخل السجن. وفي حالة أخذ الراية من منطقة الفريق المنافس، يجب أن ينقله إلى منطقته بدون أن يتم لمسه

العدد المشارك: من اثنا عشر إلى عشرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط السليم.

أهمية وجود القائد.

وجود **خطط بديلة**.

التضحية للحصول على النتائج.

عدم التخبط وتشتت الانتباه خاصة وقت هجوم الفريق الثاني.

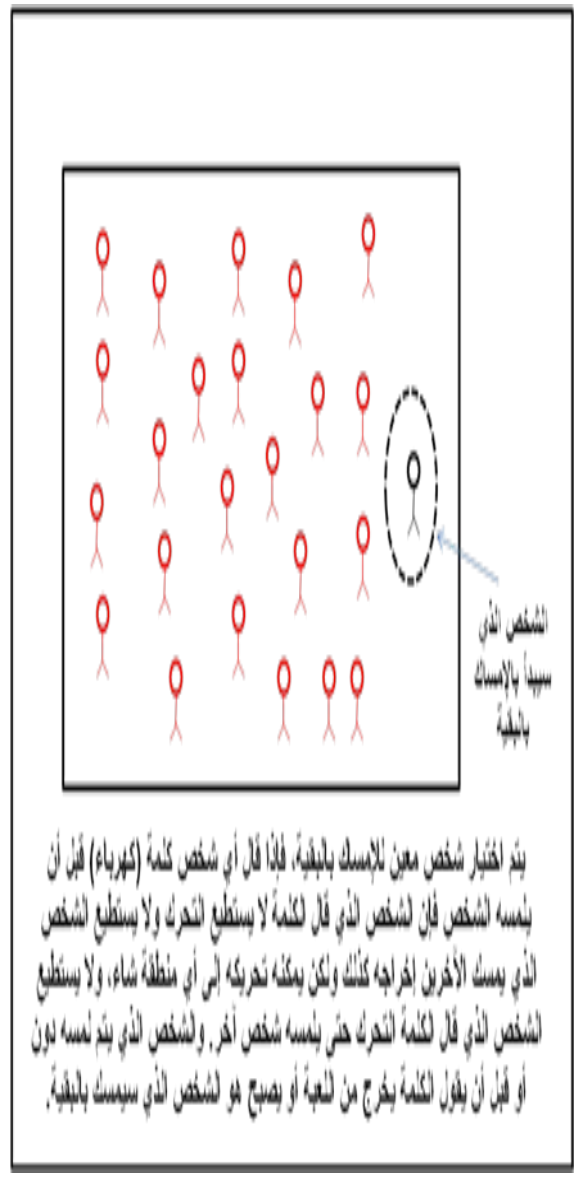
أهمية **تأدية كل شخص للدور المنوط به**.

الأولويات.

وجود **هدف واضح**.

اللعبة السادسة عشرة: الكهرباء

شرح اللعبة: يتم عمل منطقة محددة يقف فيه جميع المشاركين، ويتم اختيار شخص معين للإمساك بالبقية، فإذا قال أي شخص كلمة (كهرباء) قبل أن يلمسه الشخص فإن الشخص الذي قال الكلمة لا يستطيع التحرك ولا يستطيع الشخص الذي يمسك الآخرين إخراجه كذلك ولكن يمكنه تحريكه إلى أي منطقة شاء، ولا يستطيع الشخص الذي قال الكلمة التحرك حتى يلمسه شخص آخر. والشخص الذي يتم لمسه دون أو قبل أن يقول الكلمة يخرج من اللعبة أو يصبح هو الشخص الذي سيمسك بالبقية.



العدد المشارك: من عشرين إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الذكاء.

كما أن كلمة (كهرباء) تحمي الشخص مؤقتا، فإن **هناك أشياء في الحياة تحمي الشخص من الأخطار بشكل مؤقت** مثل الهرب أو الاختفاء.

اختلاف الناس في تعرضهم للأخطار، فمنهم من يعرض نفسه للخطر ومنهم من يحتمي بآخر

ومنهم من يهرب دائما.

المسارعة إلى تخليص

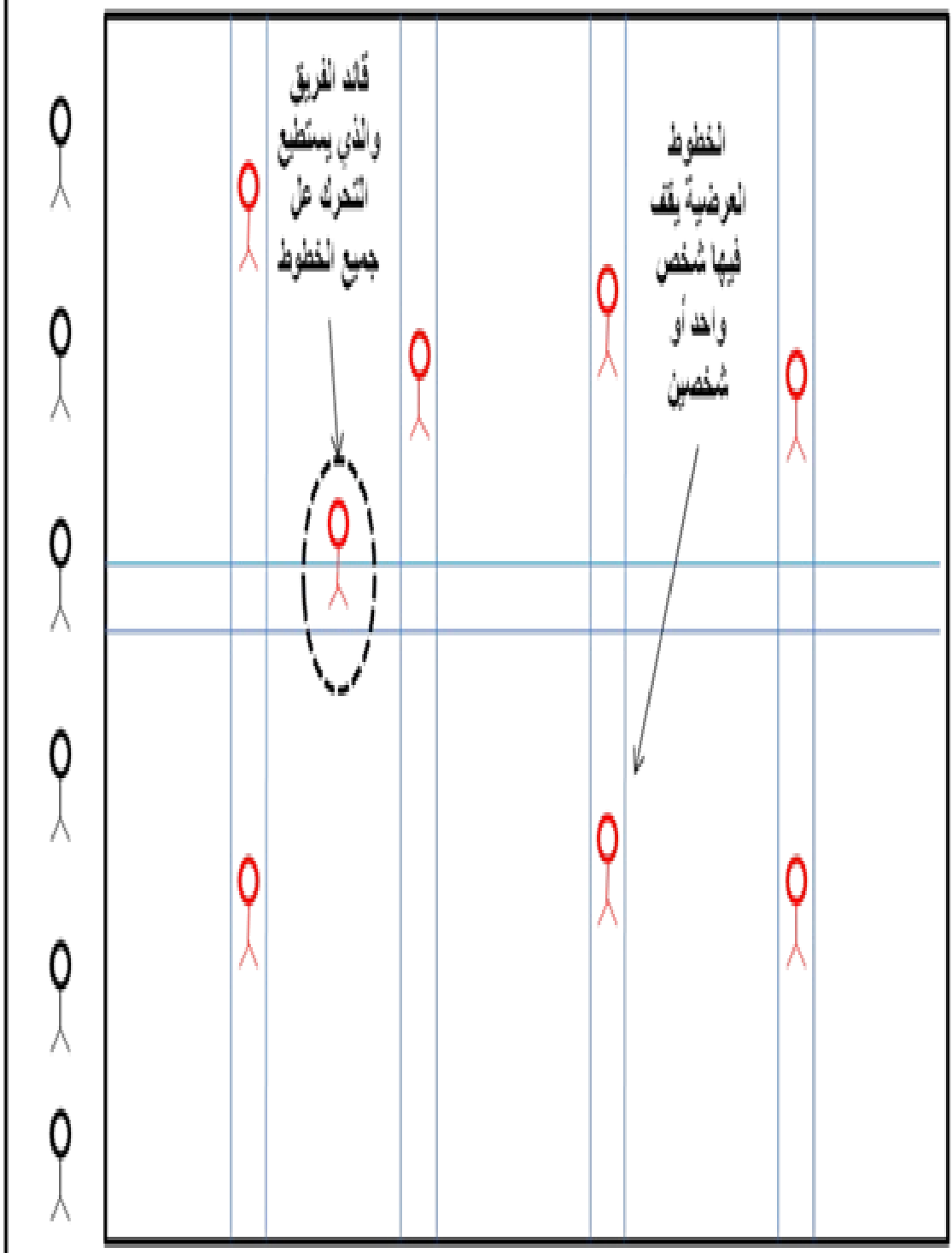
الآـــخرين مـــن المصـــائب والمشكلات، ويظهر ذلك عندما يسعى الأشخاص

للمس الأشخاص الذين لا يستطيعون التحرك.

اللعبة السابعة عشرة: بولو

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين، ويتم عمل منطقة محددة بحيث يتم تقسيم المنطقة إلى خط طولي واحد ومجموعة خطوط عرضية، يقف الفريق الأول داخل المنطقة بحيث يقف كل شخص على خط عرضي يتحرك عليه فقط، أما قائد الفريق فيستطيع التحرك على الخط الطولي وجميع الخطوط العرضية، المطلوب من الفريق خارج المنطقة العبور إلى الجهة المقابلة والرجوع إلى نقطة البداية، وأي شخص يتم لمسه وهو داخل المنطقة من الفريق الذي بالداخل يخرج خارج اللعبة، وكل شخص من الفريق الخارجي

يســـتطيع العبــور إلى الجهــة المقــابلة والعـودة إلى نقطــة البدايـة يحصـل على نقطة، وينبغي التنبيه إلى أن كل شـخص في الفريــق الـــذي في داخـــل المربع يســـتطيع التحرك على خطــه فقــط وإذا خرج خارج الخط يخرج من اللعبة.



المطلوب من الفريق خارج المنطقة العبور إلى الجهة المقابلة والرجوع إلى نقطة البداية، وأي شخص يتم لمسه وهو داخل المنطقة من الفريق الذي بالداخل يخرج خارج اللعبة

العدد المشارك: من عشـرين إلى أربع وعشـرين شـخص يتم توزيـع العـدد على فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

أهمية **القيادة**.

التخطيط.

فريق العمل والتعاون.

الأمانة والصدق.

الحياة عبارة عن عقبات متعددة، ولكي يصـل الشـخص إلى هــدفه عليـه تخطي هــذه العقبات

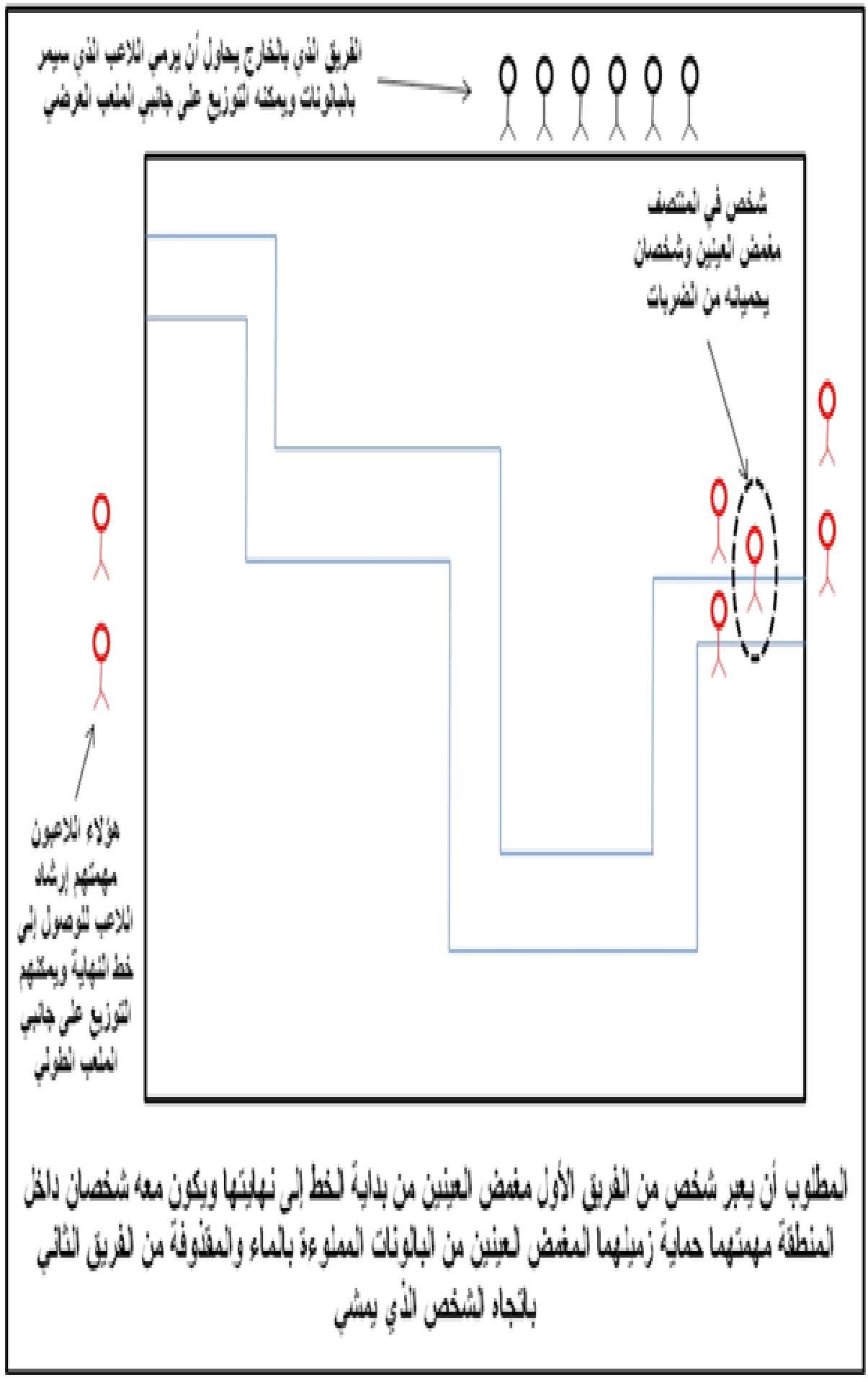
جميعها.

الانتباه والتركيز.

اللعبة الثامنة عشرة: اجتياز النهر

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين، ويتم عمل منطقة محددة يتم عمل خط طولي متعرج فيه من بداية المنطقة إلى نهايتها، والمطلوب أن يعبر شخص من الفريق الأول مغمض العينين من بداية الخط إلى نهايتها ويكون معه شخصان داخل المنطقة مهمتهما حماية زميلهما المغمض العينين من البالونات المملوءة بالماء والمقذوفة من الفريق الثاني باتجاه الشخص الذي يمشي، ويقوم أعضاء الفريق الأول بتوجيه الشخص من خارج المنطقة للوصول إلى النهاية، فإذا استطاع الشخص الوصول إلى الناحية الثانية من دون أن تصيبه

البالونات يفوز ويتم حساب الوقت المقطوع، أما إذا تمت إصابته فيتم قياس المسافة المقطوعة ويتم مقارنته بالفريق الثاني في حال لم يصل إلى الجهة المقابلة .



المطلوب أن يعبر شخص من الفريق الأول مغمض العينين من بداية الخط إلى نهايتها ويكون معه شخصان داخل المنطقة مهمتهما حماية زميلهما المغمض العينين من البالونات المملوءة بالماء والمقذوفة من الفريق الثاني باتجاه الشخص الذي يمشي

العدد المشارك: من عشرة إلى ستة عشر شخص.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

التخطيط.

أهمية **قيام كل شخص بدوره المكلف به.**

التوجيه الصحيح.

الوصول إلى الهدف
المحفوف بالعقبات.

أهمية الصحبة الصالحة في العبـــور إلى منطقة الأمان.

التضحية من أجل حماية الآخرين.

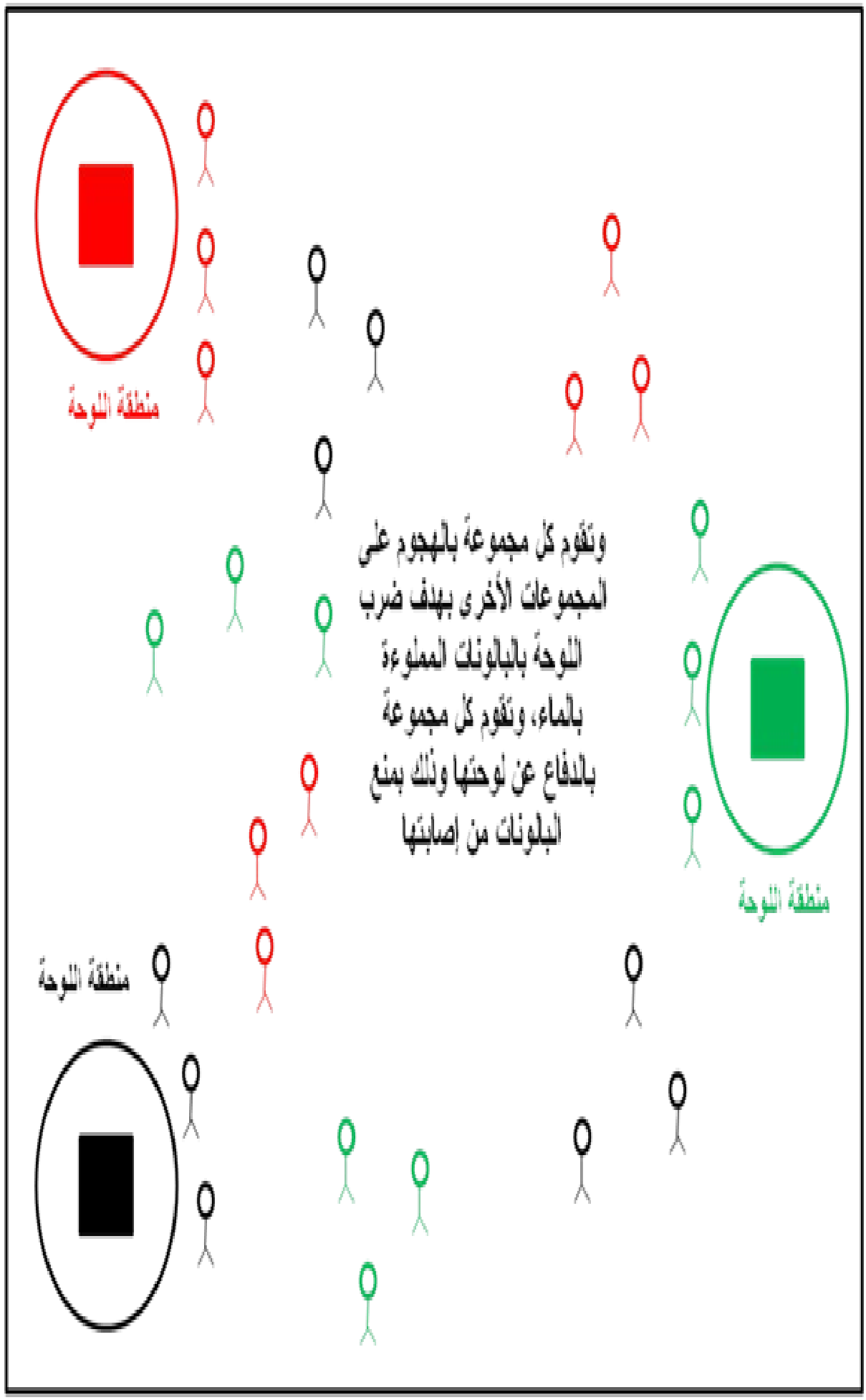
اللعبة التاسعة عشرة: حرب البالونات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات بحيث تكون لكل مجموعة لوحة فيها مسامير، وتقوم كل مجموعة بالهجوم على المجموعات الأخرى بهدف ضرب اللوحة بالبالونات المملوءة بالماء، وتقوم كل مجموعة بالدفاع عن لوحتها وذلك بمنع البالونات من إصابتها، وللفريق الحق بالدفاع عن لوحتها باستخدام البالونات المملوءة بالماء وذلك بضرب اللاعبين المنافسين المهاجمين بهذه البالونات والشخص المهاجم الذي تنفجر فيه بالونة (أي يتبلل بالماء) لا يجوز له رمي لوحة الفريق المنافس وعليه الرجوع إلى منطقة فريقه والبدء من جديد.

ملاحظة: يتم عمل منطقة محددة حول

اللوحة بحيث لا يستطيع أحد الدخول إلى هذه المنطقة سواء من المهاجمين أو المدافعين، ويقوم المدافعون بالدفاع عن اللوحة من خارج المنطقة، ويقوم المهاجمون بالرمي من خارج المنطقة.

ويفوز باللعبة أقل فريق يصاب لوحته بالبالونات. ويتم حساب النقطة بانفجار البالونة في اللوحة.


منطقة اللوحة
وتقوم كل مجموعة بالهجوم على
المجموعات الأخرى بهدف ضرب
اللوحة بالبالونات المملوءة
بالماء، وتقوم كل مجموعة
بالدفاع عن لوحتها وذلك بمنع
البالونات من إصابتها
منطقة اللوحة
منطقة اللوحة

العـدد المشـارك: من عشرين إلى أربعين شخص يتـــم تـــوزيعهم إلى مجموعات.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التخطيط.

أهمية **القيادة**.

معرفة **الأولويات**.

وجود **الهدف الواضح والوصـــول إليهـــا بشـــكل صحيح**.

التوزيع الصحيح للأفراد.

الذكاء والتفكير الإبداعي.

المرونة في تغيير الخطط وتوفر خطط بديلة.

التركيز في تحقيق الأهداف.

التعاون وروح الفريق الواحد.

عدم الاستسلام واليأس.

التأني وعدم العجلة واستثمار الفرص المتاحة.

اللعبة العشرون: حرب الرايات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات بحيث تكون لكل مجموعة راية توضع في منطقة محددة لا يجوز لأحد الدخول فيها، ويقوم كل فريق بالهجوم على الفرق الأخرى بهدف أخذ راياتهم والرجوع بها إلى منطقة فريقه، ويكون لكل لاعب مجموعة من البالونات المملوءة بالماء يستخدمه لرمي المنافسين، وأي شخص تصيبه بالونة وتنفجر فيه (أي يتبلل بالماء) يصبح أسيرا لدى الفريق الذي ضربه، ويمكن إخراجه فقط بالتبادل أو بأن يأتي شخص من نفس فريقه ويلمسه، علما بأن الأسير يبقى في منطقة الأسرى عند كل فريق.

ويفوز باللعبة من يجمع أكبر عدد من الرايات.

منطقة الراية
منطقة الأسر
يقوم كل فريق بالهجوم
على الفرق الأخرى بهدف
أخذ راياتهم والرجوع بها
إلى منطقة فريقه
منطقة الراية
منطقة الأسر
منطقة الأسر
منطقة الراية

العـدد المشـارك: مــن عشــرين إلى أربعيــن شـــخص يتـــم تـــوزيعهم إلى مجموعات.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

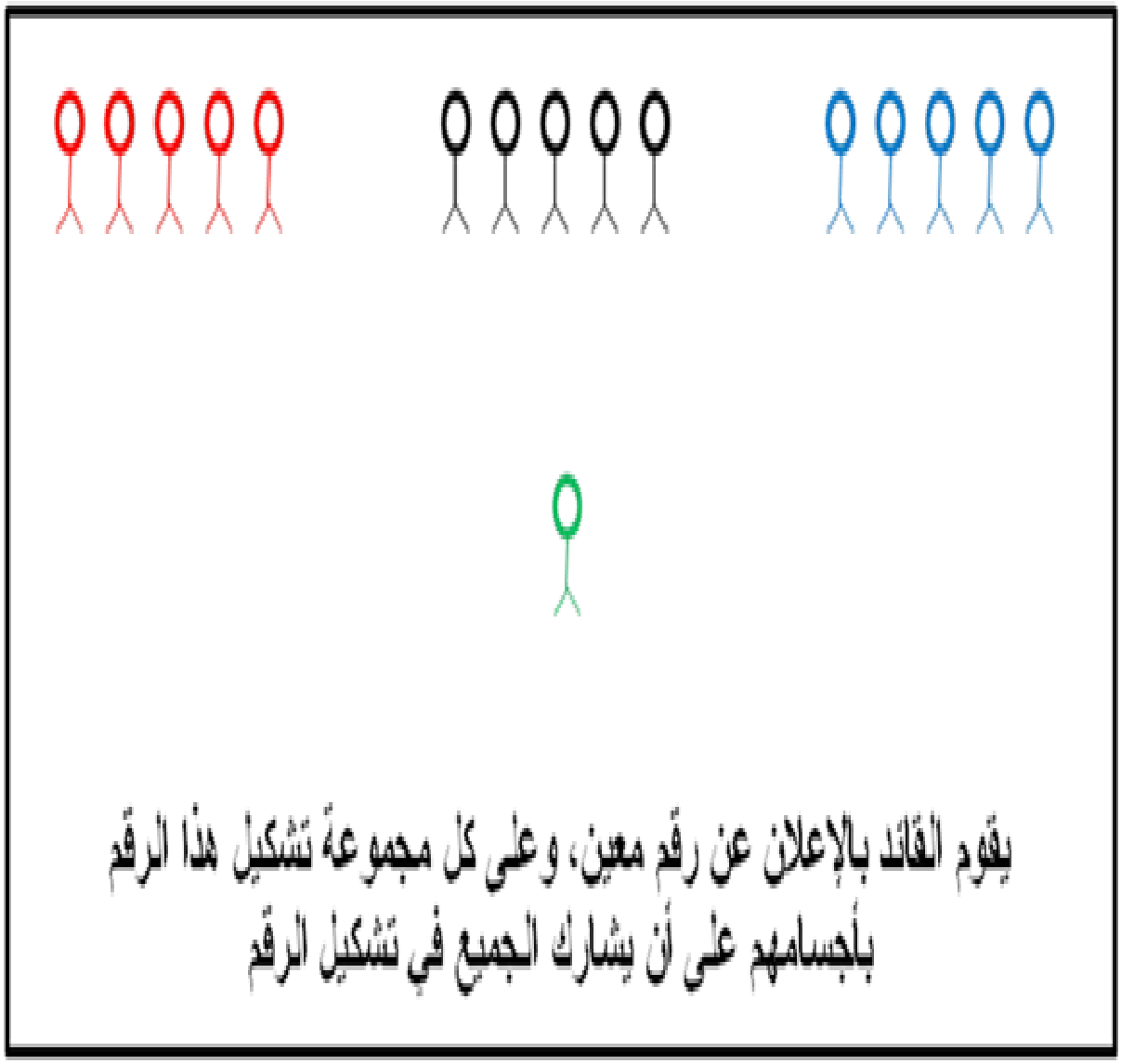
نفس القيـم والمعـاني في اللعبـة رقم (19 – حرب البالونات)

الفصل الثالث: ألعاب متنوعة

(الألعاب التي يمكن أن تمارس داخل القاعات أو خارجها)

اللعبة الأولى: تشكيل الأرقام

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات (من ثلاث إلى ست مجموعات)، وتقف المجموعات بحيث تكون هناك مسافة بينها، ويقوم القائد بالإعلان عن رقم معين، وعلى كل مجموعة تشكيل هذا الرقم بأجسامهم على أن يشارك الجميع في تشكيل الرقم. ويتفق القائد مع المجموعات من البداية إن كانت الأرقام بالعربية أو بالإنجليزية.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى ثلاثين شخص.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الانتباه والتركيز.

عمل الأمور بصورة صحيحة.

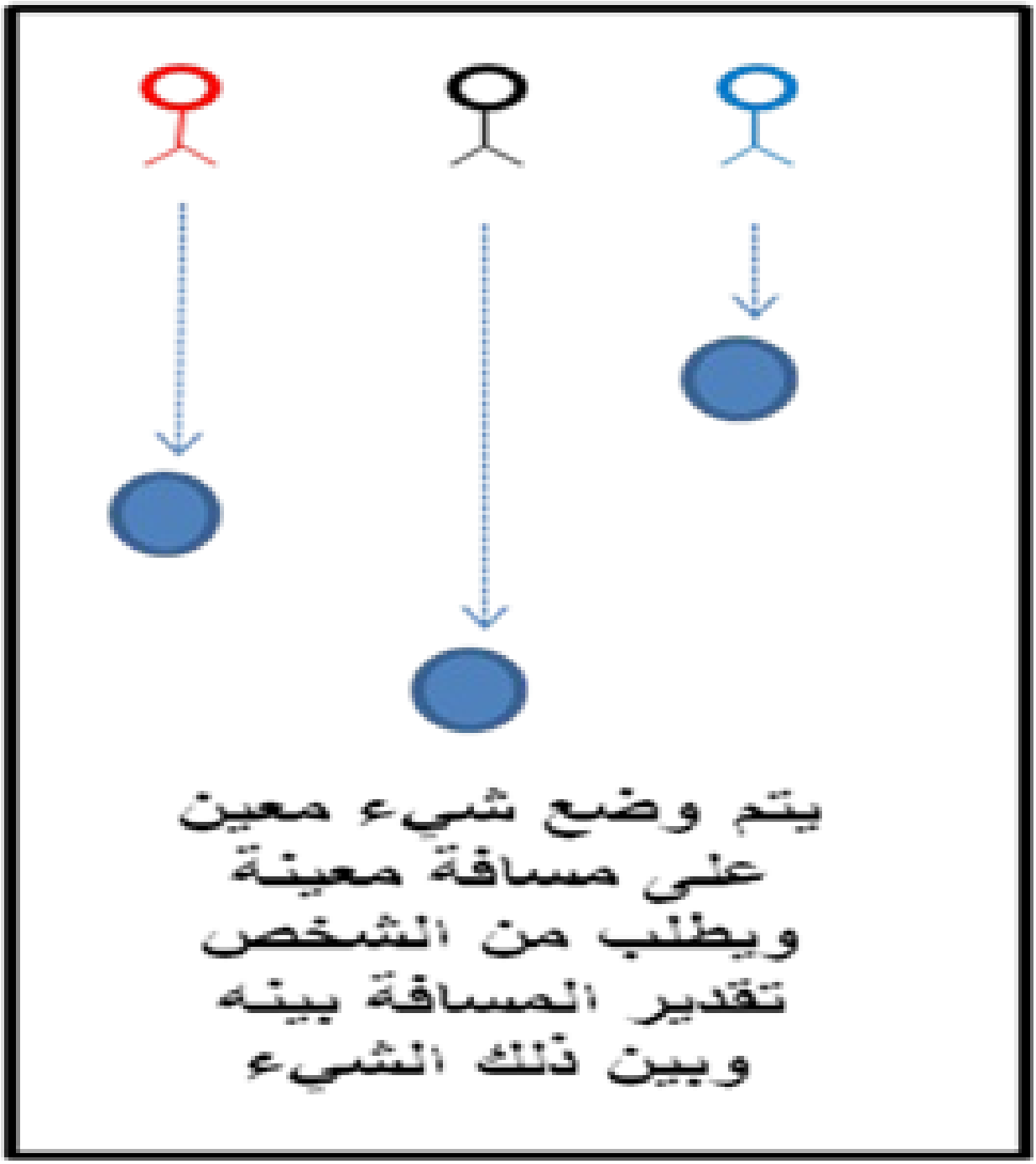
أهمية **وجود قائد.**

التعاون بين جميـع أفراد المجموعة.

الإبداع.

اللعبة الثانية: تقدير المسافة

شرح اللعبة: يتم وضع شيء معين (علبة أو صندوق أو غيرها) على مسافة معينة ويطلب من الشخص تقدير المسافة بينه وبين ذلك الشيء، ويمكن للشخص اختيار خطوات كبيرة وصغيرة. يمكن أن تتم اللعبة بشكل فردي أو على شكل مجموعات.



العـدد المشـارك: مـــن خمســـة إلى عشرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من

اللعبة:

التخطيط.

عدم الاستعجال.

اتخاذ القرار المناسب.

وجود هدف واضح للوصول إليه.

اللعبة الثالثة: يقول القائد

شرح اللعبة: يقوم القائد بإلقاء أوامر متنوعة على المشـــاركين، ويجـب على المشـــاركين تنفيذ الأمر فقط في حالة بدء الأمر بجملة (يقول القائد)، أمّـا إذا لـم يقـل القائـد هـذه الجملـة، فلاـ يجب تنفيذ الأـمر، ويمكـن أن تتم اللعبـة بشـكل فردي أو على شكل مجموعات.

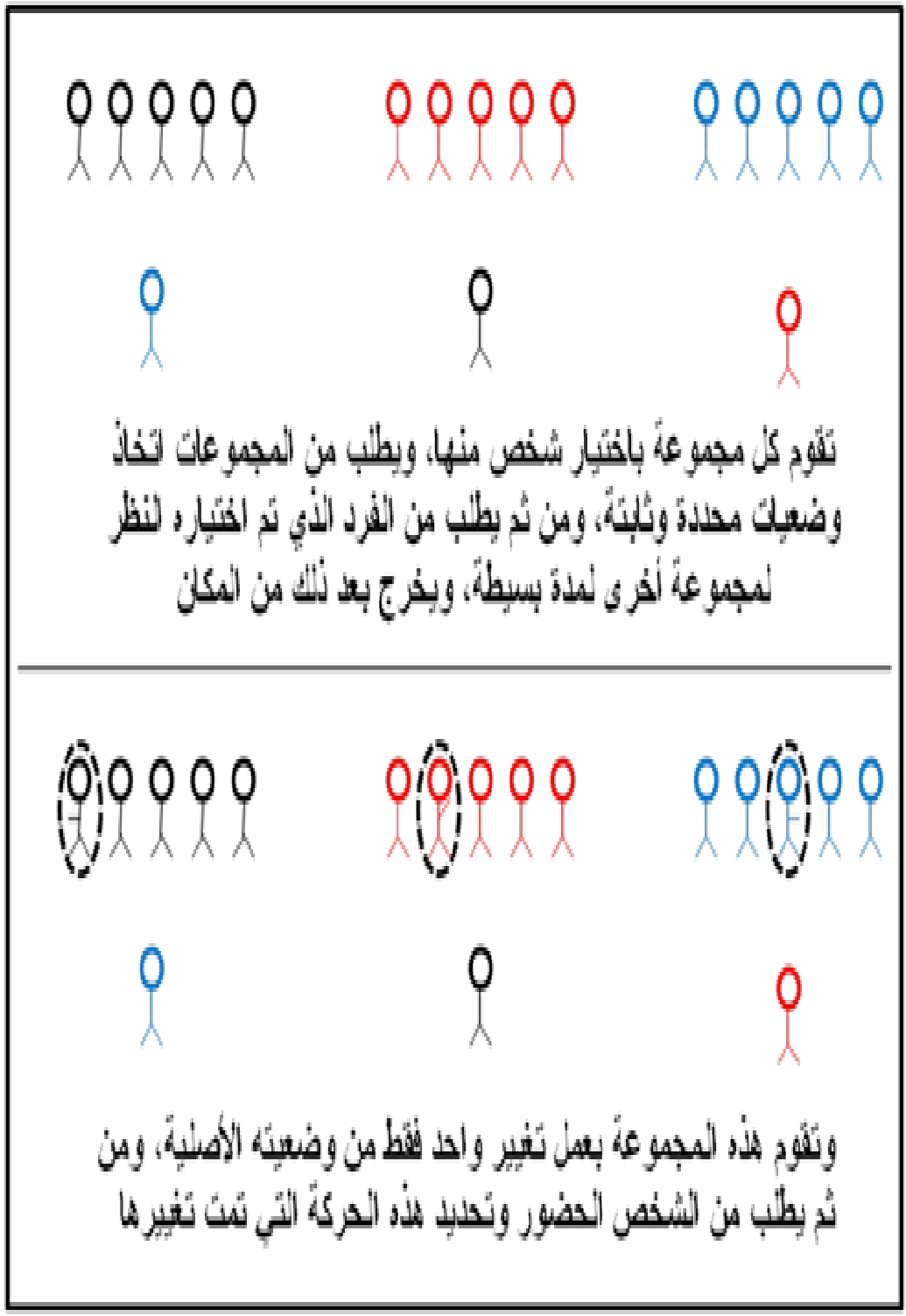
العـدد المشـارك: مـن عشــرة إلى عشــرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

- **أهمية القيادة.**
- جدوى **اتباع القائد بدون تركيز.**
- **الانتباه والتركيز.**
- أهمية **الاتصال الواضح.**
- أهمية **الإنصات.**

اللعبة الرابعة: اكتشف الحركة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات (من اثنتين إلى ثلاث)، وتقوم كل مجموعة باختيار شخص منها، ويطلب من المجموعات اتخاذ وضعيات محددة وثابتة، ومن ثم يطلب من الفرد الذي تم اختياره النظر لمجموعة أخرى لمدة بسيطة، ويخرج بعد ذلك من المكان، وتقوم هذه المجموعة بعمل تغيير واحد فقط من وضعيته الأصلية، ومن ثم يطلب من الشخص الحضور وتحديد هذه الحركة التي تمت تغييرها، فإن استطاع تحديد الحركة كسب لمجموعته نقطة، وإن لم يستطع فازت المجموعة الأخرى بالنقطة.



العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة والصدق في تغيير حركة واحدة فقط.

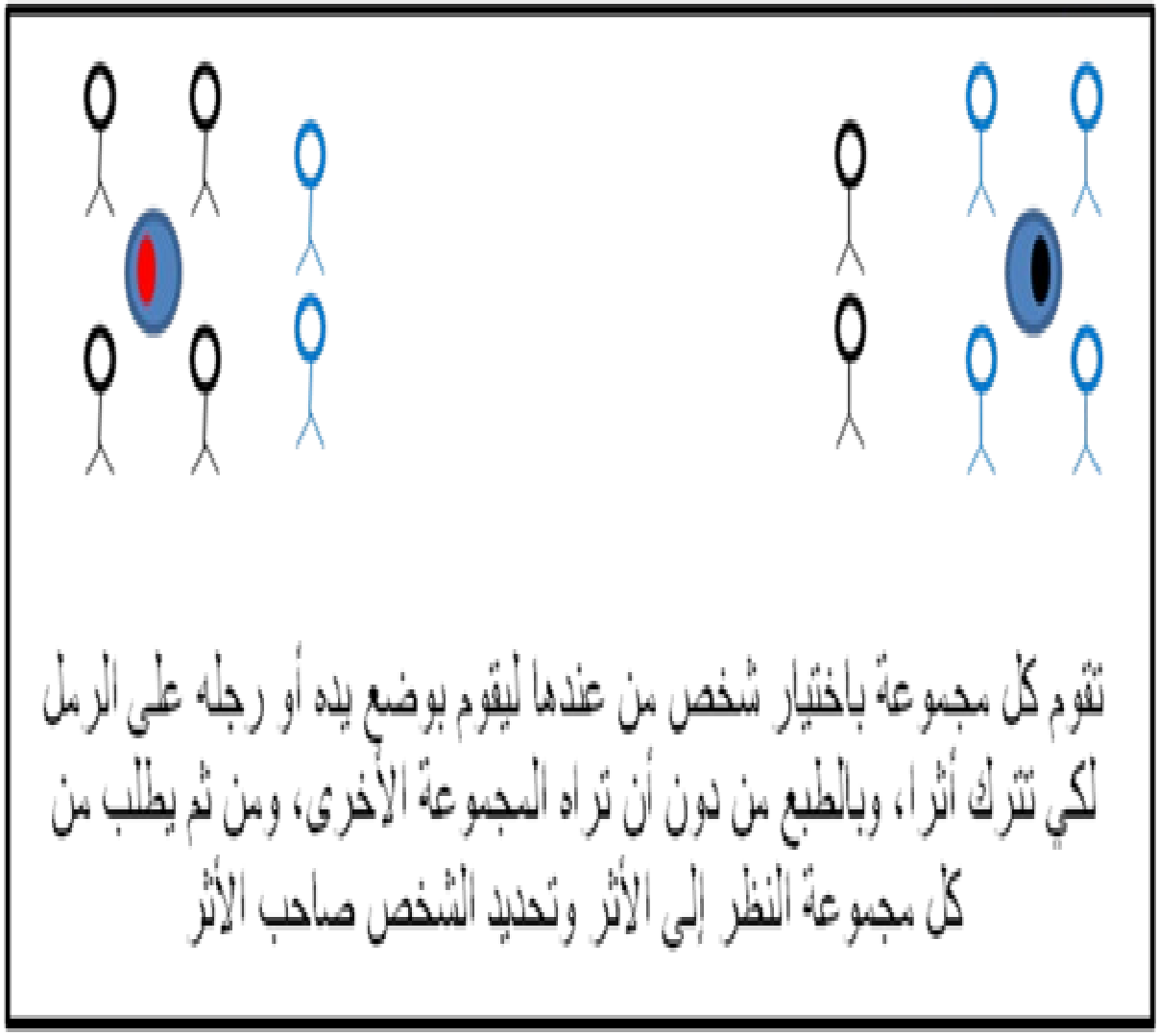
ضرورة **اختيار الشخص المناسب** الذي يمتلك قدرة اكتشاف التغيير الحاصل.

التعاون بين أعضاء الفريق.

التخطيط الجيد لاختيار الحركات الثابتة والمتغيرة.

اللعبة الخامسة: أثر الرجل أو اليد

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، ويفضَّل أن تكون اللعبة في منطقة رملية، تقوم كل مجموعة باختيار شخص من عندها ليقوم بوضع يده أو رجله على الرمل لكي تترك أثرا، وبالطبع من دون أن تراه المجموعة الأخرى، وأيضا تقوم المجموعة الأخرى بنفس الأمر. ومن ثم يطلب من كل مجموعة النظر إلى الأثر وتحديد الشخص صاحب الأثر وتعطى المجموعة محاولتين فقط لتحديد الشخص صاحب الأثر.



العدد المشارك: من عشرة إلى ستة عشر شخصا يتم تقسيمهم إلى مجموعتين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الأمانة والصدق.

الذكاء، ويظهر في طريقة وضع الأثر.

قدرة بعض الناس على اكتشـاف صاحب الأثر، وهذا الأـمر من الأـمور التي يتمتع بها بعض

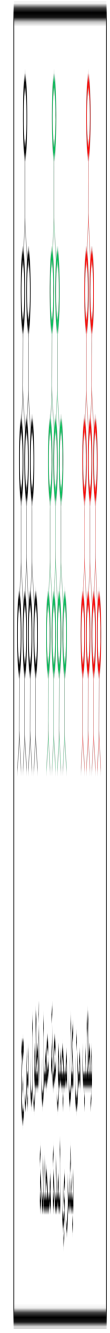
الناس وليس الكل وبالتالي على أصحاب هذه المهارات استثمارها في المكان المناسب.

التخطيط السليم.

التعاون بين أعضاء الفريق.

اللعبة السادسة: البرج

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويطلب من كل مجموعة عمل أطول برج بشري لمدة محددة.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى أربعين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم في كيفية بناء البرج.

استثمار القدرات من خلال وضع كل شخص في مكانه الصحيح، فأصحاب الأجسام الضخمة

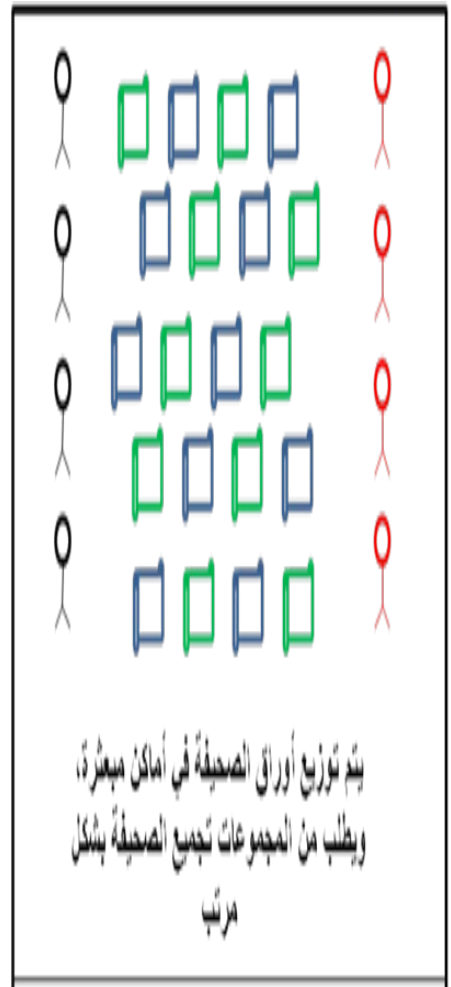
يكونون في الأسفل بحيث يشكّلون القاعدة، وأصحاب الأجسام الضعيفة يكونون فوقهم وهكذا.

أهمية الثبات إلى النهاية، فبعض الأبراج لا تستطيع الصمود إلى النهاية بل تقع مباشرة بمجرد

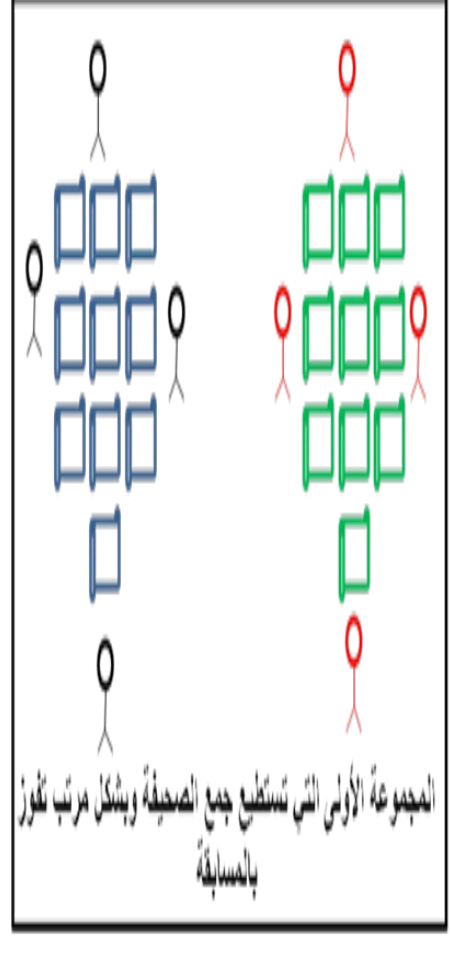
اكتمالها.

اللعبة السابعة: تجميع الصحيفة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويتم توزيع أوراق الصحيفة في أماكن مبعثرة، ويطلب من المجموعات تجميع الصحيفة بشكل مرتب، وتكون عدد الصحف بعدد المجموعات المشاركة، والمجموعة الأولى التي تستطيع جمع الصحيفة وبشكل مرتب تفوز بالمسابقة.



يتم توزيع أوراق الصحيفة في أماكن مبعثرة، ويطلب من المجموعات تجميع الصحيفة بشكل مرتب



المجموعة الأولى التي تستطيع جمع الصحيفة ويشكل مرتب تفوز بالمسابقة

العـدد المشـارك: مـن خمســة إلى عشــرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم.

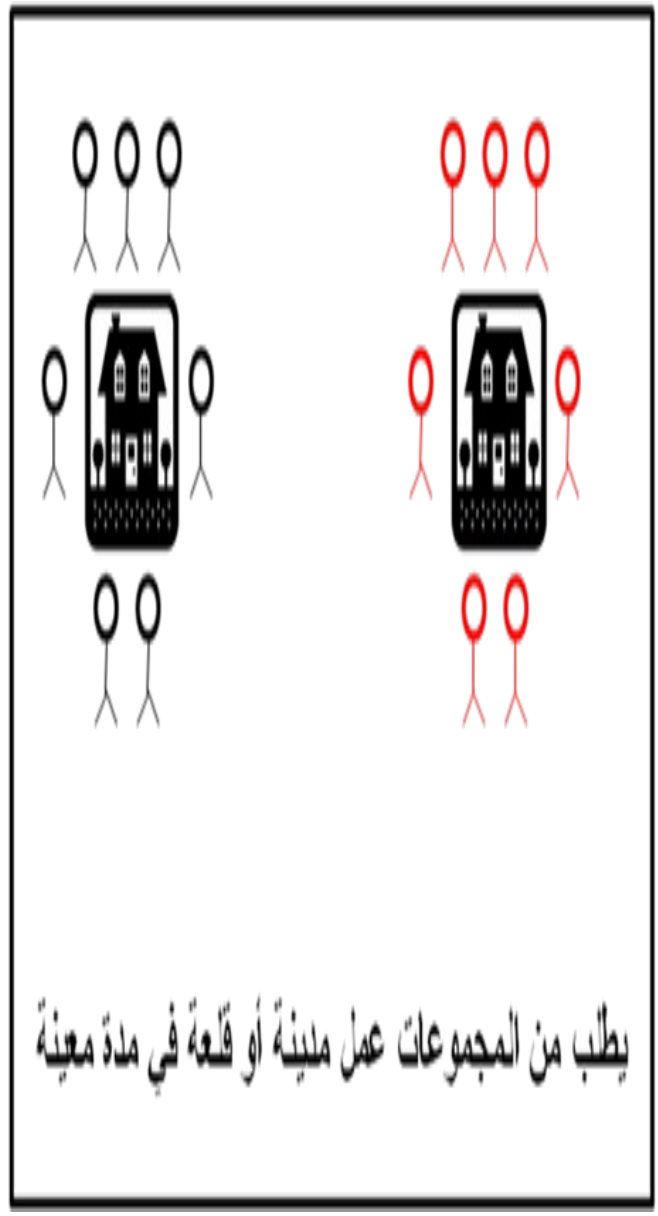
توزيع الأعضاء بشكل سليم لجمــع الصــحيفة وعــدم العشوائية.

وجود قائد يوّجه الفريق.

أهمية **وجود هدف واضح** وهــو في هــذه الحالــة جمع الصحيفة بشكل مرتب وبشكل سريع.

اللعبة الثامنة: بناء مدينة أو قلعة رملية

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويفضَّل أن يتم لعب اللعبة على شاطئ البحر أو في منطقة رملية، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة، والمجموعة صاحبة المدينة أو القلعة الأجمل تفوز باللعبة.



العدد المشارك: مـن عشـرين إلى أربعين شخص.

القيـم والمعـاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد**.

الإبداع واللمسة الجمالية.

عند عمل أي مشروع ما فيمكن الاستفادة من الأمور الأخرى الموجودة، ومثال ذلك هو

الاستفادة من الأصداف أو الأخشاب أو غير ذلك من الأمور المنتشرة على شاطئ البحر.

التخطيط السليم وتوزيع الأدوار بشكل سليم.

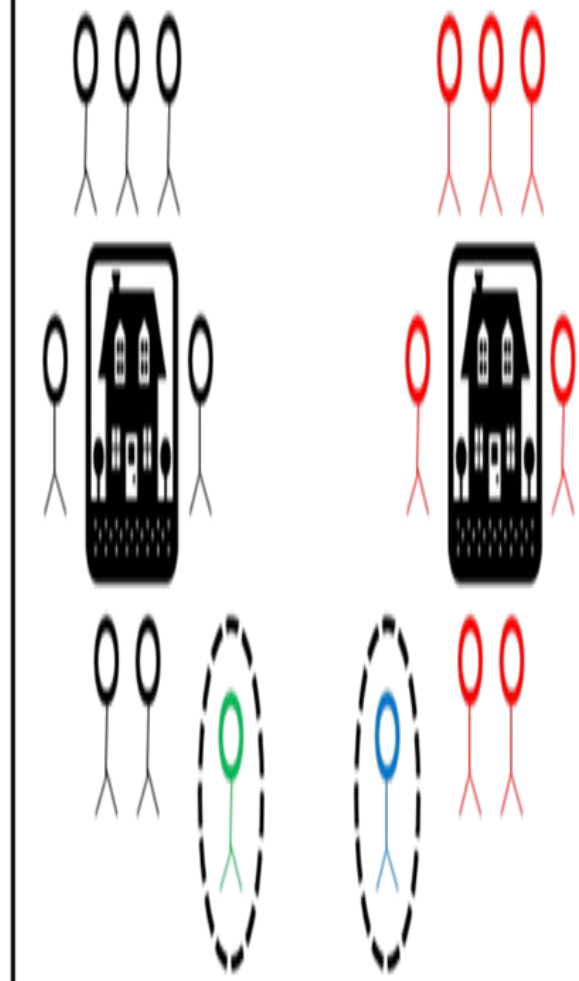
اختيار المكان المناسب لإقامة المشروع.

الاهتمام بالوقت المعطاة لاستكمال المشروع.

الجودة في العمل.

اللعبة التاسعة: بناء العميان

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويفضَّل أن يتم لعب اللعبة على شاطئ البحر أو في منطقة رملية، ويتم اختيار قائد من كل مجموعة، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة بشرط أن يغمض جميع أفراد المجموعة أعينهم إلا قائد المجموعة، ويقوم الأفراد بعمل المدينة أو القلعة وهم مغمضو الأعين ويقوم بتوجيههم القائد، ولا يمكن للقائد المشاركة في البناء أو لمس أي جزء من أجزاء المدينة أو القلعة. والمجموعة صاحبة المدينة أو القلعة الأجمل تفوز باللعبة.



قائدا المجموعتين

يتم اختيار قائد من كل مجموعة، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة بشرط أن يغمض جميع أفراد المجموعة أعينهم إلا قائد المجموعة

العدد المشارك: مـن عشـرين إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية **وجود قائد**.

اختيار **القائد المناسب**.

أهمية **التفاعل بين القائـد والأتبـاع**، وأن نـــتيجة التفاعـل أكـبر مـن نتيجـة إلقـاء الأوامر فقط من

طرف القائد كما في هذه المسابقة.

أهمية **التشاور** وأخذ الآراء من الجانبين.

جدوى السمع والطاعة

في مثل هذه الحالات وكونها إيجابية أم سلبية.

التخطيط السليم.

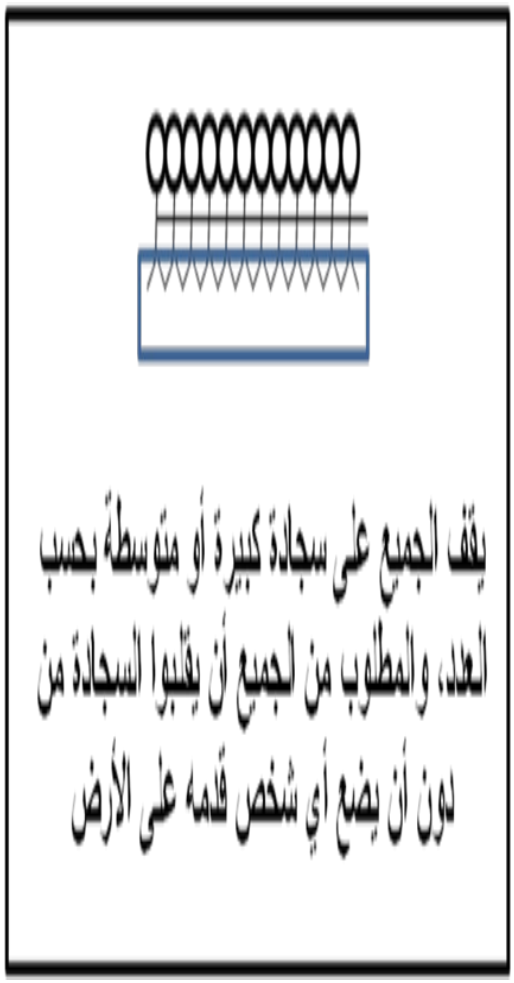
الاهتمام بالوقت المعطاة.

الأمانة والصدق في عدم فتح العينين من قبل الأعضاء طوال فترة المسابقة.

الإبداع.

اللعبة العاشرة: السجادة

شرح اللعبة: يقف الجميع على سجادة كبيرة أو متوسطة بحسب العدد، والمطلوب من الجميع أن يقلبوا السجادة من دون أن يضع أي شخص قدمه على الأرض. في حالة وضع أي قدم على الأرض يتم إضافة عشر ثوان على الفريق.



العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى ثلاـثين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد** يوّجه الفريق.

الجودة في العمل.

الاهتمام بالوقت.

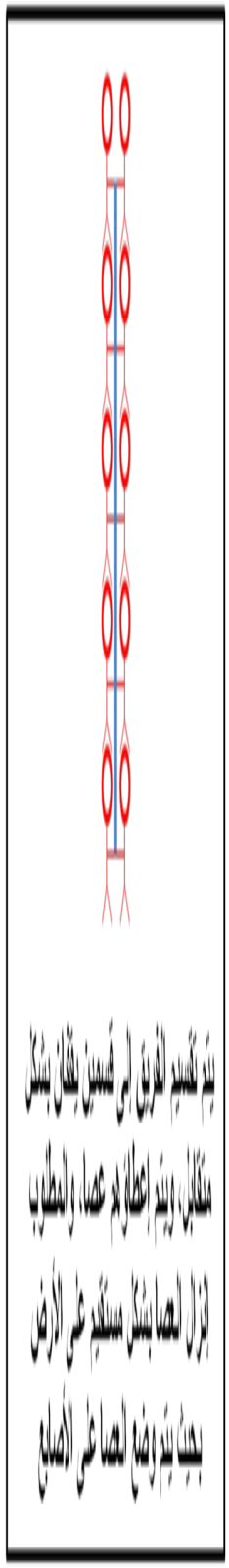
الأمانة والصدق.

أهمية كل عضو في الفريق بحيث إذا لم يقم بـدوره لزاد الأمر صعوبة.

تأثير **التشجيع** على الفريق،
وكذلك تأثير الإحباط على الفريق.

اللعبة الحادية عشرة: العصا

شرح اللعبة: يتم تقسيم الفريق إلى قسمين يقفان بشكل متقابل، ويتم إعطاؤهم عصا، والمطلوب إنزال العصا بشكل مستقيم على الأرض بحيث يتم وضع العصا على الأصابع ويمنع قبض العصا.



العدد المشارك: من عشرة إلى أربعة عشر شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد** يوجّه الفريق.

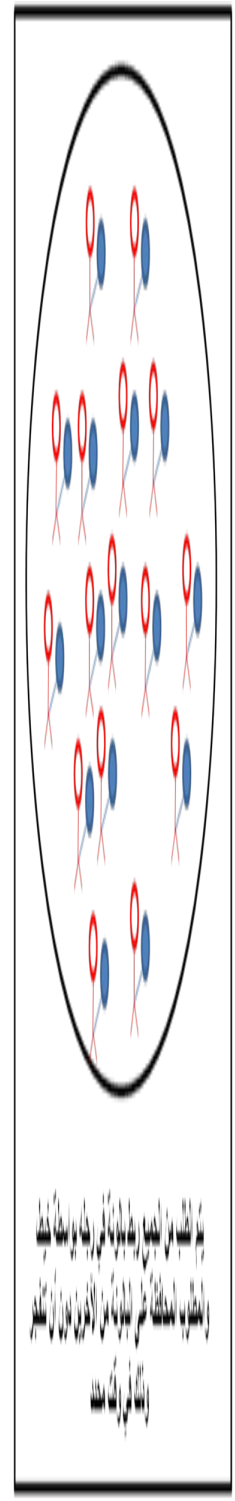
اختيار القائد السليم.

أهمية **التشجيع** في إكمال المهمة المعطاة.

الاهتمام بالوقت المعطاة.

اللعبة الثانية عشرة: تفجير البالونات

شرح اللعبة: يتم عمل منطقة محددة يقف فيها الجميع، ويتم الطلب من الجميع ربط بالونة في رجله بواسطة خيط، والمطلوب المحافظة على البالونة من الآخرين دون أن تنفجر وذلك في وقت محدد.



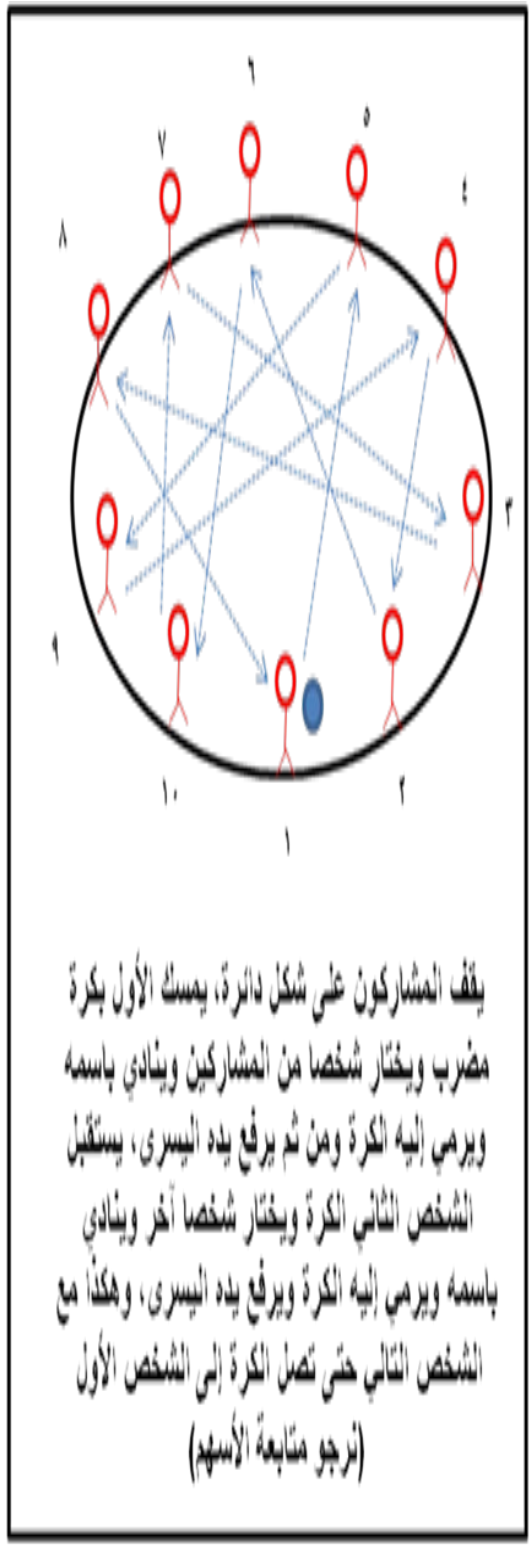
العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى ثلاـثين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

معنى (**الكل رابح**) وهو يعني أن يتمنى الشـخص الفوز للآـــخرين كمـــا يتمنى الفـــوز لنفســه، وليس كمـــا يفعل البعض حين يسـعى لأن يخسر الآخرون مقابل أن يربــح هــو فقــط، ويظهر ذلــك في اللعبـــة حينمـــا يســـعى البعض لتفجير بالونـــات الآخرين في حين أنــه لــو لم يتحرك أحد لفاز الجميع في اللعبة.

اللعبة الثالثة عشرة: نقل الكرات بأسرع وقت

شرح اللعبة: يقف المشاركون على شكل دائرة، يمسك الأول بكرة مضرب ويختار شخصا من المشاركين وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ومن ثم يرفع يده اليسرى، يستقبل الشخص الثاني الكرة ويختار شخصا آخر وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ويرفع يده اليسرى، وهكذا مع الشخص التالي حتى تصل الكرة إلى الشخص الأول، الهدف من اللعبة حساب الوقت من أول ما تتحرك الكرة إلى أن ترجع، ومن ثم السعي في تقليل الوقت قدر الإمكان، وأيضا ينبغي أن لا تقع الكرة، وإذا وقعت يتم إضافة خمس ثوان إلى الوقت.



العـدد المشـارك: من سـبعة إلى اثنا

عشر شخصا في كل دائرة ويمكن عمل دوائر عدة.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **التحدي** في تقليل الوقت.
- **الجودة** في العمل.
- **التفكير الإبداعي** في كيفية تقليل الوقت.
- **التخطيط السليم**.

الفصل الرابع: ألعاب الكرة

(الألعاب التي تعتمد وجودها على كرة)

اللعبة الأولى: على الصامت

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم بين فريقين ولكن يلتزم الجميع بالصمت أثناء اللعب، وبجانب احتساب الأهداف عن دخول الكرة في شباك الخصم، فإن أي كلمة تصدر من أي لاعب تحتسب عليه هدف.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى

فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

الالتزام بالقوانين.

غرس معنى **الصمت** في مواضعه الصحيحة.

تعاون الجميع في تحقيق الهدف.

مدى **تأثير شخص واحد على الفريق** بحيث إذا الـتزم الجميع ولم يلتزم شـخص واحد لاحتسب

عليه أهداف.

اللعبة الثانية: المنطقة المحرّمة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فرق عدة (خمسة بحد أقصى)، ويتم عمل مرمى لكل فريق وأمام المرمى منطقة مستطيلة تسمى المنطقة المحرّمة لا يحق لأحد الدخول فيها، وتلعب الفرق جميعها في وقت واحد وتحاول التسجيل في أي من مرمى فرق الخصم، وفي حالة دخول أي لاعب لأية منطقة محرمة، فإنه يتم احتساب ضربات جزاء على فريقه بحسب عدد الفرق الأخرى. والفريق الذي يستطيع تسجيل أكبر قدر من الأهداف يفوز باللقاء. ويكون اللعب بكرتي قدم.

العـدد المشارك: مـن أربعـة وعشــرين

إلى أربعين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

- **التخطيط السليم**.
- **الانتباه من مخالفة القانون**.
- **التعاون** بين أعضاء الفريق.

اللعبة الثالثة: اللمسة الواحدة

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يسمح لكل لاعب فيها لمس الكرة لمرة واحدة فقط أثناء التمرير أو التسديد أو تنفيذ أية لعبة، وفي حالة قيام اللاعب بلمس الكرة أكثر من مرة في لعبة واحدة، تحتسب عليه مخالفة ويتم تحويل اللعب للفريق الثاني.

ملاحظة: يمكن للحارس فقط في منطقته لمس الكرة أكثر من مرة.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

الانتباه والتركيز.

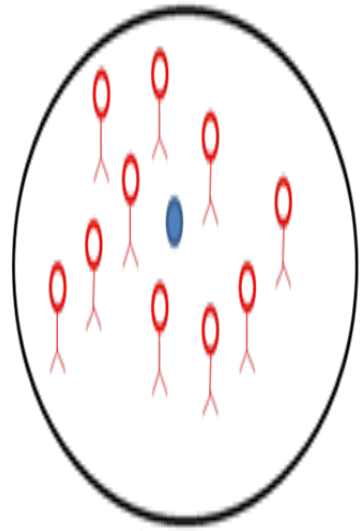
عدم الاستعجال في اللعب.

التخطيط السليم.

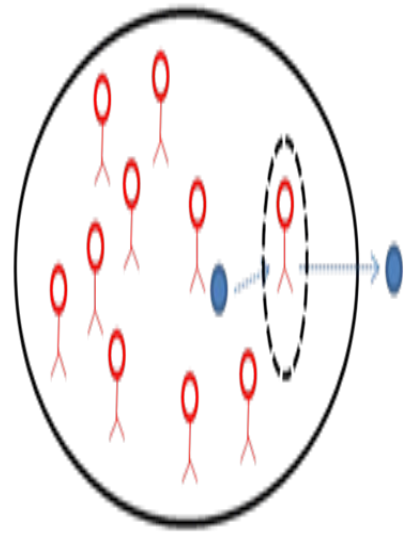
أهمية دور كل لاعب في الملعب.

اللعبة الرابعة: آخر شخص يلمس الكرة

شرح اللعبة: يقف جميع المشاركين في منطقة دائرية محددة، ويتم رمي الكرة بينهم ويقومون باللعب ويحاول كل شخص أن يخرج الآخرين من اللعب بأن يسدد الكرة فيهم وتخرج بعدها الكرة إلى خارج المنطقة، والشخص الأخير الذي تلمسه الكرة قبل أن تخرج من المنطقة يخرج من اللعبة، وكذلك الشخص الذي يخرج خارج الدائرة يخرج من اللعبة.



يقف جميع المشاركين في منطقةٍ دائريةٍ محددةٍ، ويتمّ رمي الكرةُ بينهم ويقومون باللعب ويحاول كل شخص أن يخرج الآخرين من اللعب بأن يسدد الكرة فيهم وتخرج بعدها الكرة إلى خارج المنطقة



الشخص الأخير الذي تلمسه الكرة قبل أن تخرج من المنطقة يخرج من اللعبة

(مثال الشخص الذي عليه الدائرة)

العدد المشارك: من خمسة عشر إلى خمسة وعشرين شخصا.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

التخطيط الشخصي السليم بحيث يعرف اللاعب أين يقف ومتى يهاجم أو لا يهاجم.

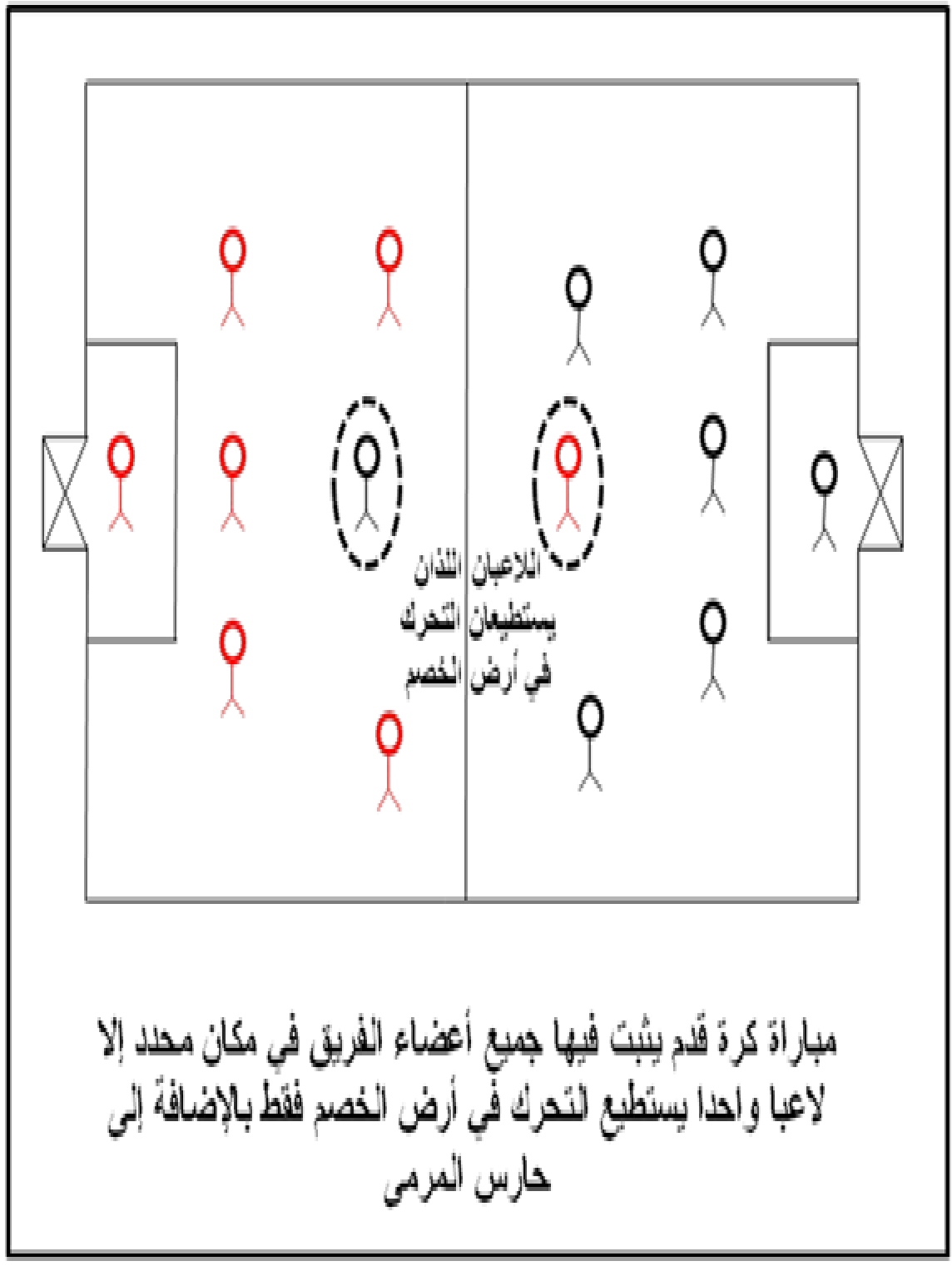
عدم الاستعجال في الهجوم ومعرفة اللحظة المناسبة.

الاستماع والفهم الجيد للقوانين لعدم الوقوع في المخالفات.

اللعبة الخامسة: شخص واحد فقط يتحرك

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يثبت فيها جميع أعضاء الفريق في مكان محدد إلا لاعبا واحدا يستطيع التحرك في أرض الخصم فقط بالإضافة إلى حارس المرمى، وفي حال تحرك أي لاعب من موقعه يتم احتساب ضربة جزاء على فريقه، وفي حال دخول اللاعب المتحرك إلى أرضه يحتسب ضربة جزاء ضد فريقه. ويفوز بالمباراة من يسجل أكثر.

ملاحظة: يمكن للحارس التحرك في منطقته فقط.



مباراة كرة قدم يثبت فيها جميع أعضاء الفريق في مكان محدد إلا لاعبا واحدا يستطيع التحرك في أرض الخصم فقط بالإضافة إلى حارس المرمى

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

توزيع الأدوار بشكل مناسب.

غرس معنى **أن يكون الشـخص حرا أو مقيـدا في حركته** وبيان إيجابيات وسلبيات كل منهما.

اللعبة السادسة: ضد الزمن

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يتم إعطاء زمن محدد لكل فريق للهجوم (مثل كرة السلة)، وفي حالة انقضاء الزمن المحدد يتم تحويل الكرة للفريق المنافس، وفي حالة قطع الكرة من الفريق المنافس، يأخذ الزمن المتبقي من الفريق الأول بالإضافة إلى زمنه هو.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

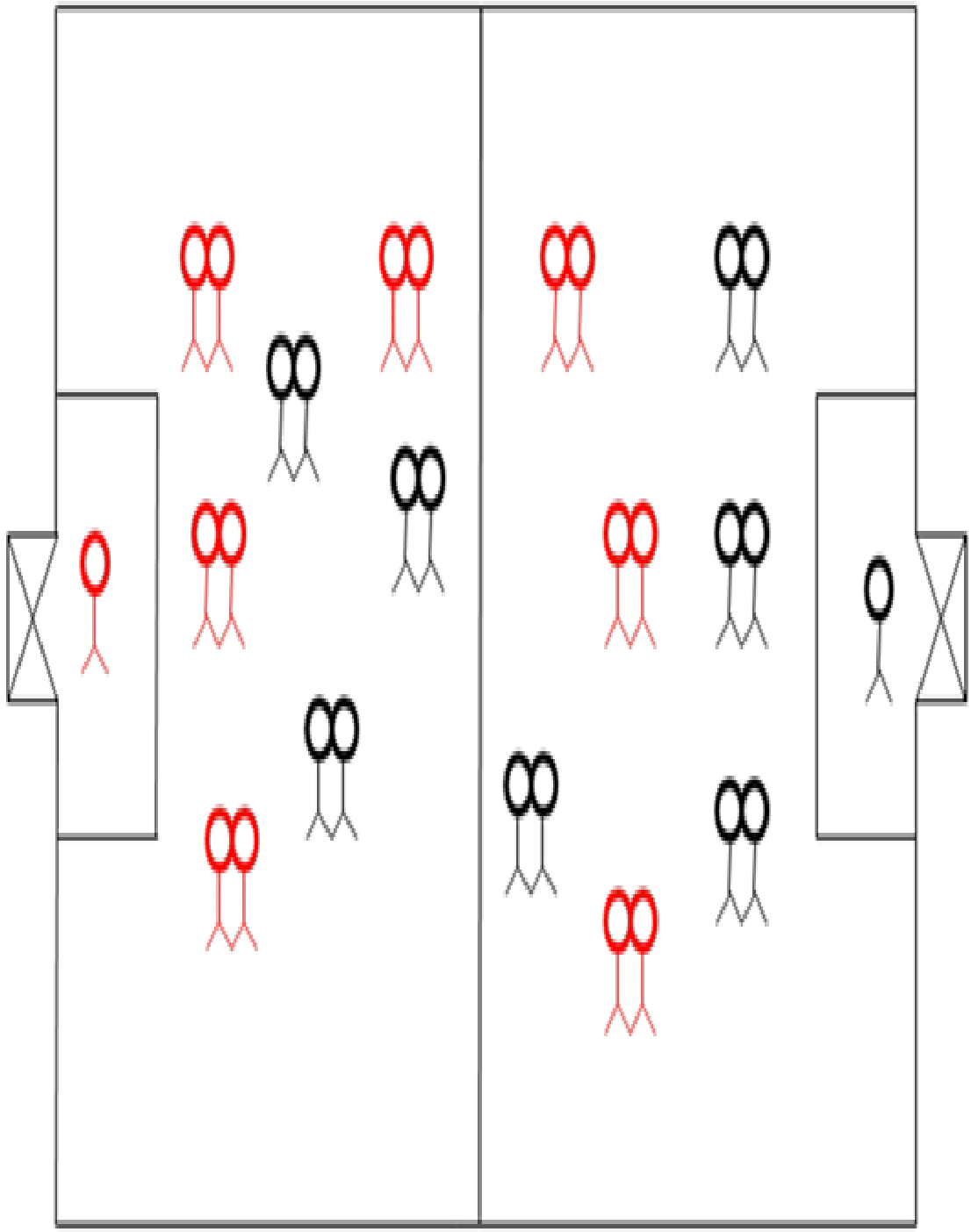
الاهتمام بالوقت.

التخطيط السليم.

أهمية **وجود قائد** يوجّه الفريق.

اللعبة السابعة: لاعبان مربوطان

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يتم فيها ربط قدم كل لاعبين ببعضهما بحيث يتحركان معا.



مباراة كرة قدم يتم فيها ربط قدم كل لاعبين ببعضهما بحيث يتحركان معا

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين الشخصين بعضهما وبين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم.

أهمية **تشكيل فريق عمل صحيح** بحيث يكون كل عضوين متجانسين وكذلك جميع الأعضاء

متجانسون مع بعضهم.

وجود **تركيز مشترك** بين

الشخصين المربوطين مع بعضهما.

مناقشة **وجود زميل دائـم مـع الشـخص** في مشـاريعه لكي يحققـا هـدفا واحدا أو أن يكون

الشخص لوحده في تحقيق مشاريعه.

الفصل الخامس: ألعاب السيارة والحافلة

(الألعاب التي تمارس داخل السيارة أو الحافلة)

اللعبة الأولى: التحدث بدون حرف معين

شرح اللعبة: يقوم المتسابق بالتحدث لمدة محددة في موضوع معين، ويشترط التحدث بدون حرف معين يقوم بتحديده القائد (مثلا عدم التحدث بأية كلمة فيها حرف السين أو الراء أو النون وغيرها). ويخسر المتسابق إذا تحدث بأية كلمة فيها ذلك الحرف، أو توقف عن الحديث

للتفكير، أو كـــان موضـــوعه أو جملـــه غير منطقيـة، أو اســتمر في تكرار الكلمـات أو الجمل.

العـدد المشـارك: يتـم اللعـب بشـكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

القدرة على التحدث أمام الآخرين.

الانتباه والتركيز.

اختلاف القدرات بين الأشخاص، فمنهــم مــن يســتطيع التحدث ومنهم من لا يستطيع.

جمال اللغة العربية في

وجود كلمات بديلة في أغلب الأحيان.

اللعبة الثانية: أطول نفس

شرح اللعبة: يقوم المتسابق بالتحدث بنفس واحد (أي بدون أن يأخذ نفس أثناء الحديث). ويتم احتساب الوقت لهذا الحديث، ويفوز من يحقق أطول وقت في الحديث بنفس واحد. ويمكن أن تكون اللعبة في التحدث بجمل أو أرقام.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

نعمة التنفس.

أهمية التحدث بشكل واضح حتى تصل الرسالة بشكل صحيح وليس بشكل سريع.

اختلاف القدرات والمهارات بين الأشخاص.

اللعبة الثالثة: المطارحة الشعرية

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فرق حسب العدد، ويقوم كل فريق بالإتيان ببيت شعري على أن يكون البيت فصيحا وغير مكسور، ويطلب من الفريق الثاني الإتيان ببيت شعري على أن يبدأ بالحرف الذي انتهى به الفريق الآخر، ويجب أن تكون جميع الأبيات الشعرية غير محبوكة بمعنى أن لا يتشابه الحرف الأول مع الحرف الأخير، ويمنع كذلك التكرار، ويعطى كل فريق وقتا محددا للرد وإذا لم يستطع الرد، يتم احتساب نقطة للفريق المنافس.

العدد المشارك: يتم تقسيم العدد الموجود إلى مجموعات متساوية العدد أو قريبة العدد.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

أهمية الشعر العربي قديما وحديثا.

التأمـل في بعض الأبيات التي تلقى.

الاهتمام بالوقت.

اختلاف القدرات والمهـارات بيـن الأشـخاص فمنهم من يحب الشعر ومنهم من لا يحب.

التعاون بين أعضاء الفريق.

اللعبة الرابعة: الذاكرة

شرح اللعبة: يقوم المتسابق الأول بذكر كلمة معينة، وعلى الشخص التالي أن يذكر هذه الكلمة مع كلمة جديدة، ويقوم الشخص التالي بذكر الكلمتين مع كلمة جديدة، وهكذا، وتستمر اللعبة بالدوران إلى أن يبقى شخص واحد يكون هو الفائز. ويمكن أن تحدد اللعبة بحيث يتم ذكر أسماء أشخاص أو فواكه أو مدن وغيرها، والشخص الذي يخطئ في ترتيب الأسماء أو يأتي بكلمة مكررة أو يتأخر في ذكر الأسماء يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

- وسائل تقوية الذاكرة.
- الانتباه والتركيز.
- الأمانة.

اللعبة الخامسة: بناء القصة

شرح اللعبة: تشبه كثيرا لعبة الذاكرة (المذكور في رقم 4) ولكن المطلوب هنا بناء قصة بدلا من كلمات مبعثرة .

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة: نفس القيم والمعاني في اللعبة رقم (4).

اللعبة السادسة: الأسماء بحرف معين

شرح اللعبة: يتم اختيار حرف معين، وعلى كل متسابق ذكر أسماء أشخاص بهذا الحرف،

ويعطى كل شخص وقتا محددا فإذا لم يستطع ذكر اســـم معيــن أو كرّر اســـما تــم ذكره، يخرج من اللعبة.

العـدد المشـارك: يتــم اللعــب بشــكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

- **الإطلاع الواسـع**.
- **الأمانة**.

اللعبة السابعة: الأسماء بنهاية الحرف المذكور

شرح اللعبة: يقوم المتسابق الأول بذكر اسم معين، وعلى الشخص التالي أن يذكر اسما بحيث يبدأ بالحرف الذي ينتهي به الاسم السابق، وتستمر اللعبة بالدوران حتى يبقى شخص واحد، والشخص الذي يتأخر في الإتيان باسم أو يكرر اسما تم ذكره يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

الإطلاع الواسع.

اللعبة الثامنة: تقدير الوقت

شرح اللعبة: يقوم القائد بذكر وقت معين، وعلى جميع المتسابقين تقدير هذا الوقت، والشخص الذي يظن أنه وصل إلى الوقت المطلوب يرفع يده ويعطيه القائد رقما، وعند انتهاء الجميع، يقوم القائد بإعلان الرقم الفائز والذي قدّر الوقت بالضبط.

مثال: يطلب القائد من الجميع تقدير 45 ثانية، فيبدأ الجميع ببدء التقدير، والذي يظن أنه وصل إلى 45 ثانية يرفع يده ويعطيه القائد رقما.

ويجب على القائد أن يستخدم جهاز تقسيم الوقت والذي يتوفر على الهواتف المتحركة.

العـدد المشـارك: يتــم اللعــب بشــكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

- **أهمية الوقت.**
- **أهمية الالتزام بالوقت.**
- **اختلاف الناس في تقديرهم للوقت.**

اللعبة التاسعة: بُم

شرح اللعبة: يتم اختيار رقم معين بحيث إذا تم المرور على هذا الرقم أو أي من مضروباته أو أي عدد فيه هذا الرقم، فإنه يستبدل بكلمة بُم، ويقوم المتسابق الأول بالبدء برقم 1 ويستمر المتسابقون بذكر الأرقام تباعا مع مراعاة الشرط الذي تم ذكره، والشخص الذي يخطئ في الترتيب أو لا يذكر كلمة بُم في الرقم الذي تم تحديده يخرج من اللعبة .

مثال: يتم اختيار العدد 3، يبدأ المتسابق الأول بالعدد 1 والثاني بالعدد 2، وعندما يأتي الثالث يقول بم، والرابع يقول 4، والخامس يقول 5، ثم يفترض للشخص السادس أن يقول بم، وهكذا للرقم

9 و12 و 13 و 15 ....يقال بم.

العـدد المشـارك: يتـم اللعـب بشـكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

اللعبة العاشرة: عدد بالعربي وعدد بالإنجليزي

شرح اللعبة: يبدأ الشـخص الأول بـالرقم 1 باللغـة العربيـة ومـن ثـم الشـخص الثـاني العـدد 2 باللغة الإنجليزية والشخص الثالث بالعربية وهكذا، والشـخص الـذي يخطئ أو يتـأخر في الرقم يخرج

من اللعبة.

العـدد المشـارك: يتـم اللعـب بشـكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

- **الانتباه والتركيز.**
- **سرعة البديهة.**

اللعبة الحادية عشرة: أسماء الصحابة

شرح اللعبة: كل شخص يقول اسم صحابي، ويستمر الدوران حتى يبقى آخر شخص.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة أسماء الصحابة.

الثقافة الواسعة.

التعليق السريع على بعض الصحابة.

اللعبة الثانية عشرة: سور القرآن

شرح اللعبة: تتم البداية من سورة الفاتحة أو الناس، وعلى الشخص التالي إخبار السورة التالية وهكذا، والشخص الذي يخطئ في الترتيب أو يتأخر في إخبار السورة يخرج من اللعبة، ويمنع استخدام المصاحف أو أية وسيلة أخرى لمعرفة الترتيب.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة **ترتيب سور**

القرآن الكريم.

التعليق السريع على بعض سور القرآن الكريم.

اللعبة الثالثة عشرة: أسماء الله الحسنى

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات صغيرة، ويطلب من كل مجموعة كتابة أسماء الله الحسنى، ويتم إعطاء وقت معين، والمجموعة التي تستطيع أن تكتب جميع الأسماء تفوز باللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة أسماء الله الحسنى.

التعليق على بعض أسماء الله الحسنى.

اللعبة الرابعة عشرة: التفاحة والمحامي

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، كل مجموعة من شخصين اثنين، وتقوم اللعبة بشكل أساسي على أنه إذا ذكر اسم شخص بأنه المتهم فإن زميله في المجموعة يرد عنه ويذكر اسما شخص في مجموعة أخرى.

مثال: الفريق الأول: أحمد ومحمد، الفريق الثاني: حمد وسعيد، الفريق الثالث: عمر وخالد.

يبدأ أحمد فيقول: محمد لم يأكل التفاحة، سعيد أكل التفاحة.

فيجيب حمد من الفريق الثاني فيقول: سعيد لم يأكل التفاحة، خالد أكل التفاحة.

فيجيب عمر من الفريق الثالث، فيقول: خالد لم يأكل التفاحة، حمد أكل التفاحة. وهكذا..

والشخص الذي يخطئ في الرد أو الفريق الذي يتأخر في الرد أو الفريق الذي يحوّل الرد على فريق خرج من اللعبة، يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **الانتباه والتركيز.**
- **الأمانة.**

التعاون بين الفريق.

الذكاء.

اللعبة الخامسة عشرة: البقاء للأقوى

شرح اللعبة: مسابقة ثقافية يقوم فيها القائد بطرح الأسئلة على المشاركين، والشخص الذي يستطيع الإجابة يستطيع أن يخرج أي شخص آخر أو يستطيع أن يحتفظ بالنقطة لنفسه بحيث إذا أخرجه شخص آخر، يستطيع إدخال نفسه بهذه النقطة. والشخص الذي يبقى في النهاية هو الشخص الفائز.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الثقافة الواسعة.

التخطيط في إخراج المنافسين وإبقاء النقاط.

السرعة في الإجابة.

التحدي.

الخـــاتمة

تحتـاج التربيـة إلى علم وعمل، تحتاج التربيـة إلى جهـد وبـذل حـتى تؤتي ثمارهـا، ولا يظن المربي بـأن أي جيـل سوف يخرج إلى الوجود وهو يحمل قيمــا وأخلاقــا أصــيلة مـن دون أن يتقلى الــتربية الصحيحة.

إنّ ما نشاهـده في هـذه الأيام من أجيال فارغة من القيـم والأخلاـق، يرجـع أحـد أسـبابها الرئيسـة إلى ضعـف التربيـة، أو التربيـة السـطحية المتبعـة من المربيـن والمعتمـدة على مناهـج ركيكـة. إن على المربيـن تعلـم التربيـة الصـحيحة من خلاـل سـؤال المختصـين أو قراءة الكتب أو حضور الدورات أو

المواد المعروضة في الوسائل الإعلامية السمعية أو المرئية، ولا يعذر أحد من المربين في تقصيره للتربية مع توفر كل هذه الوسائل.

إن التربية من خلال الألعاب والتي عرضنا جزءا منها، تعتبر وسيلة جيدة لغرس القيم، والقارئ المتتبع لهذا الدليل يجد بأن القيم التي يمكن غرسها كثيرة جدا من خلال هذه الألعاب. المهم هنا، أن يعرف المربي ما الذي يريده من هذه اللعبة حتى تؤتي ثمارها.

لقد سعينا في هذا الدليل إلى فتح أذهان المربين للابتكار والإبداع، ويمكن للمربين الاستفادة من هذا الدليل والكتب الأخرى المشابهة في هذا

المجال لطرح مزيد من الألعاب وبالتالي غرس قيم جديدة بمزيد من الوسائل والطرق. والنتيجة المرجوة هي جيل يحمل قيما أصيلة وأخلاقا كريمة.

نسأل الله تعالى أن نكون قد وفقنا في تقديم شيء جديد لهذا الدين ولهذا المجتمع، والله نسأل أن يجازينا خير الجزاء، وإن كان من توفيق فمن الله وحده، وإن كان من خطا فمن أنفسنا والشيطان، والله ولي التوفيق والحمد لله رب العالمين.