برنامج سكامبر ...

ألعاب وأنشطة خيالية لتنمية الإبداع . . .

سكامبر
SCAMPER

دليل المدرب

تطوير

عبدالناصر الأشعل الحسيني

الإهداء

- إلى أساتذتي الأعزاء . في كل مكان وزمان . عسى أن أصل بذلك صلة هي من أعز الصلات لدي، وأعمها فضلا علي...
- إلى أحبتي أولياء الأمور، إلى المخلصين من المعلمين، والجادين من المتعلمين الباحثين عن التميز والإبداع...

إليكم جميعا أقدم برنامج سكامبر SCAMPER بعد أن تم تطويره حتى صارا يانع الثمار، داني القطوف، حريا برضا تربوبينا راجيا ديمومة الإفادة، وبقاء النفع...

وبالله الآمال، وعليه الاتكال،،،

عبد الناصر الحسيني

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
المقدمة	3
سكامبر SCAMPER . . .	6
تعريف ببرنامج سكامبر SCAMPER	7
فلسفة برنامج سكامبر SCAMPER	9
أهداف برنامج سكامبر SCAMPER	10
هل يمكن للجميع الإفادة من برنامج سكامبر SCAMPER؟	10
منطلقات برنامج سكامبر SCAMPER	11
قائمة سكامبر SCAMPER	12
تنمية وتطور الخيال الإبداعي	13
العمليات المعرفية والانفعالية (الوجدانية) التي تسهم في التعبير الإبداعي	14
نموذج سكامبر SCAMPER لنمو الخيال الإبداعي	16
قبل لعب ألعاب سكامبر SCAMPER	17
تعليمات ألعاب سكامبر SCAMPER	18
قواعد اللعبة	19
إجراءات إدارة اللقاء التدريبي في برنامج سكامبر SCAMPER	19
نص تقديم ألعاب سكامبر مع الكبار	21
اللعبة التدريبية الأولى : الآيس كريم	22
اللعبة التدريبية الثانية : الجلي الأصفر	23
اللعبة الأولى : صندوق الكرتون	24
اللعبة الثانية : حديقة الحيوان الجديدة	28
اللعبة الثالثة : الكعكة المحلاة "الدونات"	31
اللعبة الرابعة : ألعاب الحيوانات	35
اللعبة الخامسة : العيدان	38
اللعبة السادسة : كعكة الحروف الأبجدية	42
اللعبة السابعة : أشياء جنونية	45
اللعبة الثامنة : المصباح الكهربائي	48
اللعبة التاسعة : ماذا ستجد في العالم	52
اللعبة العاشرة : استخدامات غير عادية	56
اللعبة الحادية عشرة : اليوم الثامن في الأسبوع	60
اللعبة الثانية عشرة : كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب	63
اللعبة الثالثة عشرة : الأكياس الورقية	66
اللعبة الرابعة عشرة : قط، وكلب، وحصان، وخفاش	70
اللعبة الخامسة عشرة : العرض الذهني	74
اللعبة السادسة عشرة : أقفز قبل أن تنظر (أفعل قبل أن تفكر)	78
اللعبة السابعة عشرة : معقول!	82
اللعبة الثامنة عشرة : غرفة المستقبل	85
اللعبة التاسعة عشرة : الرجل الآلي	89
اللعبة العشرون : أديب العام 2070م - 1491هـ	93
الملاحق	97
مسرد بالمراجع والمصادر الخاصة بالإبداع والخيال	110

المقدمة:

يعد موضوع الإبداع من الموضوعات التي شغلت الإنسان منذ وقت مبكر؛ لما له من أهمية قصوى في حياة البشرية، فالمبدع هو من يستشرف المستقبل واضعا الحلول والسيناريوهات الطموحة حياله، وهو من يفكر في تحديات الحاضر ويعمل على إيجاد حلول لها، وهو من ينظر للماضي بعين ثاقبة لتأطير تلك الجهود وتوظيفها لغد مشرق.

وفي القرن الواحد والعشرين، وما يبدو عليه العالم من ثورة علمية وتقانية هائلة تبدو ظاهرة في جميع مناحي الحياة، كنتاج طبيعي لتطور الحضارة الإنسانية عبر مراحلها المختلفة، ومنذ العصور البدائية وحتى الآن فرض الإبداع نفسه كضرورة من ضرورات الحياة؛ فقوة الأمم في العصر الحالي أصبحت تقاس بما لديها من عقول مبدعة وفاعلة، قادرة على التفاعل مع المعرفة والتقانات المتقدمة وتطويرها؛ إذ أنّ تسارع المعرفة الإنسانية يتطلب سرعة مواكبتها للإفادة منها والمساهمة في تطويرها؛ وهذا لا يتأتى إلا من خلال ثروة بشرية على درجة عالية من الإبداع.

وهذا التحدي يتطلب منا كمجتمعات عربية السعي لتوفير تلك الثروة المبدعة بأسرع وقت ممكن، وبأعلى مستوى من الجودة، وتهيئة سبل ديمومتها وتوقدها؛ إذ أنّ ذلك سيوفر لنا موقعا متميزاً بين أمم العالم ويحقق ما نصبوا إليه من تقدم ورفعة، فالإنسان المبدع هو عماد التنمية وهو أساس الرقي.

واستشعارا مني بأهمية الإبداع وافتقار المكتبة العربية لأبسط الأسس التي يمكن أن تعززه وتنميه، رأيت أنه من واجبي نشر هذا العمل بعد أن تم تعريبه بالكامل وتم عرضه على مجموعة كبيرة من المختصين والمهتمين لتحكيمه والوقوف على مدى جودته العلمية وحاجة الميدان له؛ ومساهمة مني في سد النقص الواضح في المكتبة العربية وإيمانا بدوري كباحث يسعى لأن يمد الآخرين بما يتوصل إليه من نتائج إيجابية، خصوصا وأنني قد أجريت على هذا البرنامج دراستين (استطلاعية، رسمية) وقد أثبتت كلتا الدراستان وبشكل عام ـ بحسب النتائج الأولية ـ فعالية البرنامج وتقبل الأطفال له، ولعلي أستطيع في المستقبل القريب أن أنشر هاتين الدراستين للإفادة من نتائجهما في العالم العربي.

بقي أن أشكر من يستحق الشكر والثناء على الرغم من شعوري بأن كل عبارات الشكر لن تفيهم حقهم فقد سطروا أسمى معاني الصدق والموضوعية، والأمانة العلمية.

أولا: أساتذتي الأفاضل الذين أشرفوا على تطوير هذا البرنامج، وقدموا النصائح والإرشادات التي أثرت هذا العمل وأسهمت في إنجازه وهم:

- الأستاذ الدكتور/ شاكر عطية قنديل ـ أستاذ، ونائب عميد كلية الدراسات العليا في جامعة الخليج العربي لمجال الدراسات التربوية.
- الدكتور/ تيسير صبحي ـ أستاذ مشارك، ورئيس مركز جامعة الخليج العربي للاستشارات والتدريب والتعليم المستمر.

وثانيا: أساتذتي الأفاضل الذين شجعوني على خوض هذه التجربة وساعدوني كثيرا في مراحلها المختلفة، وهم:

- الأستاذ الدكتور/ حسن عايل بن أحمد يحيى ـ أستاذ، وعميد كلية المعلمين في محافظة جدة.
- الدكتور/ مسعود القحطاني ـ أستاذ مساعد، ووكيل كلية المعلمين في محافظة جدة للشؤون التعليمية.
- الأستاذ الدكتور/ شاكر عبد الحميد سليمان ـ أستاذ، ومدير برنامج التفوق العقلي والموهبة بجامعة الخليج العربي.
- الدكتور/ جمال الدين محمد الشامي ـ أستاذ مساعد في برنامج التفوق العقلي والموهبة بجامعة الخليج العربي.
- الأستاذ/ محمود عبد السلام ـ محاضر، ورئيس مختبر علم النفس في جامعة الخليج العربي.
- الدكتور/ فتحي جروان ـ رئيس قسم علم النفس والإرشاد والتربية الخاصة بجامعة عمان العربية، الذي شجعني على نشر هذا العمل للإفادة منه في وطننا العربي.
- الدكتور/ عبد الناصر فخرو ـ أحد منسوبي وزارة التربية والتعليم بدولة الكويت، الذي زودني بكافة إنتاجه العلمي وأفدت منه كثيرا أثناء تطوير هذا البرنامج إلى العربية.

ثالثا: أساتذتي الأفاضل الذين ساعدوني في مراجعة أو تحكيم هذا البرنامج وهم:

- الدكتور/ أسامة حسن معاجيني ـ أستاذ مشارك، ورئيس قسم التربية الخاصة بكلية المعلمين في محافظة جدة.
- الدكتور/ خالد عبد الحميد عثمان ـ أستاذ مشارك في قسم التربية الخاصة بكلية المعلمين في محافظة جدة.
- الدكتور/ ناصر جمال خطاب ـ أستاذ مساعد في قسم التربية الخاصة بكلية المعلمين في محافظة جدة.
- الدكتور/ محمد عبد الفتاح عطوي ـ أستاذ مساعد في قسم اللغة العربية بكلية المعلمين في محافظة جدة.
- الدكتور/ عبد الله عبد المطلب الشحام ـ أستاذ مساعد في قسم اللغة العربية بكلية المعلمين في محافظة جدة.
- الأستاذ/ رائد سعد الدين الخطيب ـ محاضر في قسم التربية الخاصة بكلية المعلمين في محافظة جدة، ومطور برنامج الكورت للبيئة العربية، وطالب دكتوراه في جامعة عمان العربية بالأردن.
- الأستاذ/ فيصل يحيى العامري ـ أخصائي تربية موهوبين، ومعيد في قسم التربية الخاصة بكلية المعلمين في محافظة جدة، وطالب دراسات عليا في جامعة لاتروب باستراليا.

- الأستاذ/ علوان بن محمد القرني ـ معلم في وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية

رابعا: زملائي الأفاضل الذين تعرفنا سويا على برنامج سكامبر SCAMPER وشدوا من أزري وشجعوني للتصدي له وتطويره لكي يكون صالحا للاستخدام في البيئة العربية، وهم:

- الأستاذة/ خلود محمد حسن ـ معلمة في وزارة التربية والتعليم بدولة الكويت، وطالبة ماجستير في جامعة الخليج العربي بمملكة البحرين.
- الأستاذ/ فهد الماجد ـ معلم في وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية، وطالب ماجستير في جامعة الخليج العربي بمملكة البحرين.
- الأستاذة/ هناء الشروقي ـ معلمة في وزارة التربية والتعليم بمملكة البحرين، حاصله على الدبلوم العالي في تربية الموهوبين.
- الأستاذ/ خالد الجبالي ـ معلم في وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية لسعودية، حاصل على الدبلوم العالي في تربية الموهوبين.
- الأستاذ/ ظافي علي البيشي ـ معلم في وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية، وطالب ماجستير في جامعة الخليج العربي بمملكة البحرين.

وأخيرا: كل الشكر والتقدير إلى الجنود المجهولة أصحاب الأيادي البيضاء الذين وقفوا معي وساعدوني في ترجمة أو مراجعة هذا العمل.

- الأستاذ الفاضل/ أبو الحسن عمر عنان ـ معلم لغة إنجليزية في وزارة التربية والتعليم بمملكة البحرين.
- الأستاذ الفاضل/ حسين أبو فراش ـ خبير رعاية الموهوبين في مؤسسة الملك عبد العزيز ورجاله لرعاية الموهوبين.

وختاما، أحب أن أختم هذا المقدمة بأن أتذكر وأذكر القارئ الكريم بأن الكمال لله (عز وجل) فأنا متأكد من أن هنالك جوانب قصور قد غفلت عنها أو أخرى قد تظهر بعد نشر هذا العمل حاله كحال أي إنتاج علمي؛ لذا فإنني أرجو من كل شخص يقرأ هذا البرنامج، ولديه أي ملاحظات حول إطاره النظري، أو ألعابه، أو أنشطته أن يرسلها للناشر أو يوافيني بها في أسرع وقت ممكن؛ لكي يتم تداركها في الطبعات اللاحقة إن شاء الله تعالى وله خالص شكري وتقديري.

عبد الناصر الحسيني
aalhusaini@msn.com

سكامبر SCAMPER . . .

عزيزي المدرب:

تعني كلمة سكامبر SCAMPER اصطلاحا *"الانطلاق، أو الجري، والعدو، بمرح..." كما أن* كل حرف من الحروف السبعة يشير إلى الحرف الأول من الكلمات أو المهارات التي تشكل في مجملها "قائمة توليد الأفكار" سكامبر SCAMPER وهي كالتالي:

S ... الاستبدال	***S…UBSTITUTE***
C ... التجميع	***C…OMBINE***
A ... التكييف	***A…DAPT***
M ... التطوير	***M…ODIFY***
... التكبير	***…AGNIFY***
... التصغير	***…INIFY***
P ... الاستخدامات الأخرى	***P…PUT TO OTHER USES***
E ... الحذف	***E…LIMINATE***
R ... العكس	***R…EVERSE***
... إعادة الترتيب	***…EARRANGE***

تعريف ببرنامج سكامبر SCAMPER

من خلال اهتمامي بهذا البرنامج ومعايشتي له لفترة طويلة من الزمن فإنني أقدم للقارئ العربي موجزا سريعا أو لمحة عن أبرز محطات تطويره، وهي كالتالي:

1. في البداية اقترح ألكس أوسبورن Alex Osborn (1963) قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist وهي تلك الكلمات أو الجمل المفتاحية التي تشكل حروفها الأولى كلمة سكامبر SCAMPER؛ لكي تكون استراتيجية مساعدة أثناء جلسات العصف الذهني **(أنظر صفحة 6 من دليل المدرب)**.
2. ثم قدم رتشارد دي ميلي Richard de Mille في عام (1967) كتابا بعنوان ضع أمك على السقف، وهذا الكتاب يهدف إلى تنمية الخيال لدى الناشئة.
3. بعد فترة من الزمن وخصوصا في العام (1970) قدم فرانك ويليامز Frank E. Williams وزملاؤه أثناء عمله كمدير لمشروع المدارس الوطنية مجموعة من الأساليب هدفت إلى تحفيز التعبير الإبداعي عند الأطفال، وباختصار فقد كانت تلك الأساليب تستند على بعدين أساسيين وهما كالتالي: ما أسماه بالعمليات المعرفية: (الأصالة، والمرونة، والطلاقة، والميل إلى التفصيلات)، وما أسماه بالعمليات العاطفية أو الوجدانية: (حب الاستطلاع، والاستعداد للتعامل مع المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس)، **(أنظر صفحة 14 من دليل المدرب).**
4. قام بوب إبيريل Bob Eberle في عام (1996) بمزج كل تلك الخبرات السابقة ودمجها مع بعضها البعض في بناء برنامج سكامبر SCAMPER، والمتمثلة في جهود أوسبورن Osborn، وخصوصا قائمة توليد الأفكار حيث قام بتعريف كل كلمة منها بشكل دقيق وإجرائي، وأضافها لأساليب ويليامز Williams بحيث أصبح لديه نموذج أسماه سكامبر SCAMPER لتنمية الخيال الإبداعي، وهو عبارة عن مكعب ثلاثي الأبعاد **(أنظر صفحة 16 من دليل المدرب)**، كما قام بصياغة ألعاب وأنشطة وفق أسلوب دي ميلي de Mille في تنمية الخيال الإبداعي، وبذلك يكون لديه ما يلي: (النموذج العلمي، والأسلوب العملي، والأنشطة)، وأصدر أول إصدار له وهو: سكامبر SCAMPER، ويحتوي على عشر ألعاب، ثم أصدر بعد ذلك إصدار آخر وهو سكامبر أون SCAMPER ON ، ويحتوي الأخير على عشر ألعاب أيضا، وقد يكون لهذا البرنامج عدة طبعات، ولكن الطبعة التي تم الاعتماد عليها عند تعريب هذا البرنامج وتطويره للغة العربية هي الطبعة الأخيرة والتي صدرت في عام (1996).

فلسفة برنامج سكامبر SCAMPER

ترتكز فلسفة سكامبر SCAMPER في مضمونها على المرتكزات التالية:

أولا، إن التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب، وإجراء معالجات ذهنية بواسطة "قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist" على تلك الخيالات يسهم في تنمية الخيال الإبداعي، والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز الإبداع؛ ويتحقق ذلك عند التعرض لألعاب وأنشطة برنامج سكامبر SCAMPER.

ثانيا، هنالك اتجاهان رئيسان في تعليم التفكير، ولكل منهما منطلقاته ومبرراته. فالاتجاه الأول يرى أهمية تقديم البرامج والأنشطة التي تهدف إلى تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية، بحيث تكون منهجا منفردا يدرس مثله مثل أي مادة أخرى في المدرسة، أما الاتجاه الثاني فإنه يرى أهمية تقديم تلك الأنشطة داخل المنهج الدراسي العادي وضمن محتواه. وفي هذا الصدد يمكننا القول بأن برنامج سكامبر SCAMPER يتبنى الاتجاه الأول.

ثالثا، هنالك رأيان شهيران في تعليم التفكير، ولكل منهما منطلقاته ومبرراته. فالرأي الأول يؤكد على أن يتم التدريب على المهارات بشكل مباشر، من خلال إبراز المهارة المراد التدريب عليها للمتدرب، أما الرأي الثاني فإنه يرى أن يتم دمج المهارة ضمن محتوى معين من دون إبرازها أو الإعلان عنها، بحيث يتم التدريب عليها بشكل غير مباشر بعد وضعها في سياقات مختلفة. وفي هذا الصدد يمكن القول ـ وبشكل عام ـ إن برنامج سكامبر SCAMPER يتبنى الرأي الثاني أثناء تقديم الألعاب والأنشطة خلال اللقاءات التدريبية.

رابعا، هنالك عدة طرق لتعليم التفكير، وتنمية الإبداع ويتبنى برنامج سكامبر SCAMPER الطريقة التالية:

1) إجراءات ما قبل التدريب على البرنامج:

- يجب أن يكون المدرب متقنا للبرنامج وذلك بقراءة محتوى البرنامج وألعابه بشكل عميق.
- يجب أن يكون مكان عقد اللقاءات التدريبية ملائما ومريحا للمدرب والمتدربين على حد سواء.
- يجب أن يقوم المدرب في أول لقاء تدريبي بعرض مختصر حول الإبداع وأهميته ويبسط المصطلحات والمفاهيم الخاصة به، ثم يستعرض وبشكل سريع قائمة توليد الأفكار سكامبر SCAMPER.
- التأكد من إتقان جميع المتدربين لتعليمات البرنامج بعد شرحها لهم، ومن ثم القيام بممارسة أحد الألعاب التدريبية. **(أنظر صفحة 18)**

2) إجراءات التدريب على البرنامج:

- يقوم المدرب بتقديم عنوان اللعبة، ومن ثم يعرض استهلالا قصيرا أو مدخلا للعبة.

- يقوم المدرب بتقديم (بعض الوسائل التعليمية والأدوات المساعدة) كالصور أو المجسمات بحسب اللعبة المراد لعبها مع المتدربين. **(أنظر للملاحق في دليل المدرب)**
- يقوم المدرب بسؤال المتدربين عن وجود أي تساؤلات لديهم وذلك للإجابة عليها، ومن ثم يقول المدرب: " والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة؟: ثم يذكر أسم اللعبة".
- التذكير بتعليمات البرنامج قبل بدء اللعبة، أو استئناف أي جزء منها متى دعت الحاجة ذلك.
- البدء في قراءة نص اللعبة قراءة معبرة، وعند الانتهاء من اللعبة أو أحد أجزائها يقوم المدرب بإرشاد المتدربين إلى بطاقة النشاط ذات العلاقة في دليل المتدرب؛ لعمل ما يراد فيها من تطبيقات.

3) توجيه نشاط المتدربين أثناء اللقاء التدريبي يتم من خلال:

- تدريب وإشراف مباشر من قبل المدرب.
- يقوم المدرب بحفز المتدربين على إنتاج الأفكار الأصيلة، وممارسة الخيال الإبداعي وذلك من خلال سماعهم لنصوص الألعاب والتفاعل معها.
- يقوم المدرب بعرض بطاقات أنشطة تساعد على تحويل تلك الخيالات الإبداعية إلى سلوكات يمكن رصدها، وتقديم تغذية راجعة حيالها.

4) تهيئة الفرص للمتدربين بالتدريب عن طريق اللعب، وحفزهم على تعميم الخبرات المكتسبة، في مواقف حياتية مختلفة.

خامسا، الفئة المستهدفة لهذا البرنامج:

يستهدف برنامج سكامبر SCAMPER شريحة كبيرة من المجتمع، ففي ثنايا البرنامج الأصلي وفي أكثر من موضع يشير معد البرنامج بوب إبيريل Bob Eberle إلى أنه صالح للاستخدام مع الأطفال بدءا من عمر ثلاث سنوات ووصولا إلى الكبار وطلبة الجامعة، على أن يتم إجراء تعديلات طفيفة في تعليماته **(أنظر صفحة 21)**، ومن خلال مراجعتي للبرنامج، والأدب التربوي المتعلق به فإنني لم ألحظ أي دليل يشير إلى حصره في عمر معين، أو مستوى عقلي معين، أما فيما يتعلق ببعض الجوانب ذات البعد الثقافي فقد تمت معالجتها وفق الطرق العلمية.

أهداف برنامج سكامبر SCAMPER

يسعى برنامج سكامبر SCAMPER إلى تحقيق عدد من الأهداف أهمها ما يلي:

- بناء اتجاهات إيجابية لدى المتدربين نحو التفكير والخيال والإبداع، وعملية تعلمه وتعليمه من خلال تبسيط المعاني، واستثمار الإمكانيات المتاحة.
- تنمية الخيال، وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتدربين.
- تنمية مهارات التفكير بشكل عام والتفكير الإنتاجي بشكل خاص لدى المتدربين.
- تهيئة المتدربين لمهام الإنتاج والتفكير الإبداعي.
- إكساب المتدربين وتعليمهم ممارسة أساليب توليد الأفكار المتضمنة داخل ألعاب وأنشطة سكامبر SCAMPER.
- زيادة فترات الانتباه، وبناء روح الجماعة لدى المتدربين.
- إثارة حب الاستطلاع، وتحمل المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس، لدى المتدربين.
- فتح آفاق التفكير التباعدي لدى المتدربين من خلال ما يتم تقديمه أثناء اللقاءات التدريبية.
- مساعدة المتدربين على تعميم الخبرات المكتسبة في مواقف حياتية مختلفة، بعد تقديمها لهم في سياقات متنوعة.
- إيجاد مستويات عالية من الطموح والآمال، وتعزيز مفهوم الذات لدى المتدربين.

هل يمكن للجميع الإفادة من برنامج سكامبر SCAMPER؟

سكامبر SCAMPER: هو الانطلاق والمرح واللعب للجميع أو للأكبر سنا تماما كالطفل...

و تعني كلمة سكامبر SCAMPER اصطلاحا *" الانطلاق، أو الجري، والعدو، والمرح كالطفل..."* وهذه الكلمة هي كلمة وصفية تصف عملية البحث بمرح عن الأفكار التي صممت الألعاب من أجلها، كما أن هذه الكلمة مكونة من الحروف الأولى لمجموعة من الكلمات أو الجمل التي تشكل في مجملها كلمة سكامبر SCAMPER، وتلك الكلمات تشكل قائمة لتوليد الأفكار المثيرة، والأصيلة.

فالهدف هنا هو زيادة احتمال إيجاد الأفكار الإبداعية، فكلما زادت الأفكار كان ذلك أفضل، إذ يرى جيلفورد J. P. Guilford *"أن الشخص القادر على إنتاج عدد كبير من الأفكار يكون لديه احتمال كبير في ظهور أفكار مهمة"*.

وقائمة سكامبر SCAMPER تشجع وتعزز مجموعة كبيرة من المعالجات الذهنية المرتبطة بالتفكير الإبداعي، ففي رأي المبدعين أن تلك الأساليب تؤدي إلى أفكار

ونتاجات مفيدة وأصيلة وجديدة، ومجمل هذه الأساليب تتضمنها ألعاب سكامبر SCAMPER، وللإجابة على السؤال السابق فإنه لا توجد أي مشكلة من الاستفادة بسكامبر SCAMPER، خاصة إذا كنت تبحث عن الأفكار الخيالية. فالكل مع سكامبر SCAMPER يكون لديه أفكار وأفكار كثيرة وجيدة، فالمرح والخيال يساعدان على إنتاج الأفكار المبدعة.

وبطبيعة الحال فإن الغرض من هذا البرنامج هو مساعدة الأفراد على تحسين قدرتهم الخيالية وتنمية الإبداع لديهم، وألعاب سكامبر SCAMPER تساعد في تعلم وتجربة أساليب توليد الأفكار، والتي هي من متطلبات بعض المهن مثل: التأليف، والاختراع، والكتابة. وهذه الأساليب تم تطبيقها بنجاح في التجارة، والصناعة، وفي تطوير منتجات جديدة، وتحسين طرق العمل، وحل مشكلات عديدة.

فالخيال هو عملية تكوين صور ذهنية لما هو غير موجود بالفعل، أي القدرة على رؤية ما هو غير مرئي، والخيال الإبداعي يمثل القدرة على تكوين صور ذهنية أصيلة، فعملية التخيل الإبداعي هي عملية استخدام وإعادة تنظيم مخزون الذاكرة، حيث تخضع عملية تذكر المعلومات واستعادتها لعملية التكييف والتجميع، أو أي معالجات ذهنية أخرى؛ بهدف إنتاج الأفكار الإبداعية.

ويطلب من المتدربين عند لعب ألعاب سكامبر SCAMPER التفكير بطريقة خيالية، ويحدث الخيال الإبداعي عند تطبيق "قائمة توليد الأفكار" على الأشياء المألوفة، إذ تعد المعارف والخبرات المحيطة بنا المادة الرئيسة المستخدمة لإنتاج الخيالات الأصيلة والجديدة.

منطلقات برنامج سكامبر SCAMPER

لقد أهتم التربويون وعلماء النفس بشكل متزايد منذ سنوات خلت بالقدرات الإبداعية والخيال عند الأفراد بشكل عام والأطفال على وجه الخصوص، ولكن لم تعط تلك المواهب الاهتمام اللازم في المدارس، رغم أهمية رعايتها وتعزيزها.

ومن الطبيعي أن تكون لدى الأطفال القدرة على التعبير عن الإعجاب وحب الاستطلاع والخيال والإبداع، ولكن يكتشف الأطفال في فترة مبكرة من حياتهم وجود عدد قليل من التعزيز والمكافآت في هذا النوع من النشاط. ويبدو أن كثيراً من الكبار حريصون على دفع الأطفال إلى العالم الحقيقي بسرعة، إذ تعد ضغوط الخضوع والامتثال التي يفرضها الكبار على الأطفال سببا رئيسا في تأخير وبطء التعبير الإبداعي.

وطبقا لما يراه تورانس E. Paul Torrance الباحث في جامعة جورجيا، أن هناك انخفاضا في التعبير الإبداعي يحدث عند الأطفال وخصوصا في الصفين الرابع والسابع، وهذا باختصار يعني أن الكبار يحاولون مساعدة الأطفال على النمو ومواجهة الواقع، على الرغم من أنهم يقومون بدفن أو إطفاء شعلة التفكير والتعبير الإبداعي.

وفي هذا الصدد يرى ستودارد George Stoddard الباحث في جامعة نيويورك: *" أن الإبداع، هو الحاجة الملحة للتساؤل والبحث والاختراع والأداء..."*،

ويعقب على ذلك بقوله: *"أن الإبداع أصبح مدفونا داخل ملايين الأطفال في المدارس، وقد أصبحوا الآن من الكبار الذين لم يتجاوزوا تعلم الأدوار"*.

وفي هذا الصدد يقول تورانس Torrance: *"إن المجتمع يهضم الحقوق في تعامله مع المبدعين خاصة عندما يكونو صغارا"* ولا شك أن آراء الخبراء تلك نابعة من مصادر عدة، وتشير في مضمونها إلى أن الغالبية العظمى من الناس قد دفعوا لأسباب عدة إلى تجاهل وإهمال مواهب قيمة كان يمكن أن تساعدهم في تحقيق ذواتهم وتحقيق الإنتاجية والسعادة عندما يكبرون.

ومن هنا يمكن استخلاص جملة من القوى التي تسهم في دفن الخيال الإبداعي لدى الأطفال وهي كالتالي:

- الضغط على الأطفال للخضوع والامتثال، ويعد ذلك سببا رئيسا.
- الأنشطة المنتقاة والأهداف الموضوعة من الكبار، والروتين المنزلي، والمدرسي، وضوابط الأندية والمؤسسات، والمنهج الدراسي غير المرن.
- سيطرة الآخرين، والعلاقات التي تعمل على دفن الإجابة الخيالية المبدعة، فعندما تسمع " هذه فكرة سخيفة " أو " لم لا تكبر؟" مثل هذه التعليقات تقضي أو تؤثر على مفهوم الذات وتعيق الخيال الإبداعي.
- إن التفكير والتعبير الإبداعي يتطلب التلاعب بالأفكار والعبث بالمسؤوليات، والتجول في عالم افتراضي غير حقيقي. وعدم قبول الاتجاهات السائدة، وهذا الأمر غير متاح في المنظومات التربوية مما يعيق الخيال والإبداع.

لذا فمن الواجب على التربويين معرفة الظروف التي تعيق التعبير والخيال الإبداعي؛ كي يبتعدوا عنها ويعرفوا أيضا الاتجاهات والسلوكات التي تشجع وتكافئ هذا النوع من النشاط؛ كي يشجعوا عليها ويعززوها.

قائمة سكامبر SCAMPER

- الاستبدال Substitute: هو أداء الشخص لدور شخص آخر، أو استخدام شيء معين بدل شيء آخر. وتتضمن التساؤلات التالية: ماذا بعد؟ هل هناك مكان آخر؟ هل هناك وقت آخر؟...الخ.
- التجميع Combine: هو تجميع الأشياء مع بعضها البعض لتكون شيئا واحدا. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي تستطيع أن تجمعه؟ ما الذي يتقابل مع؟ ما هي الأهداف؟ ما هي الأفكار؟ ما هي المواد؟...الخ.
- التكييف Adjust, Adapt : هو التكييف لملائمة غرض أو ظرف محدد. من خلال تغيير الشكل، أو إعادة الترتيب، أو الإبقاء عليه كما هو. وتتضمن التالي: إعادة التشكيل؟ الضبط أو التعديل؟ التلطيف؟ التسوية؟ الموافقة؟...الخ.

- التطوير **M**odify: هو تغيير الشكل أو النوع من خلال استخدام ألوان أخرى، أو أصوات أخرى، أو حركة أخرى، أو شكل آخر، أو حجم آخر، أو طعم آخر، أو رائحة أخرى...الخ.
  - التكبير **M**agnify: هو تكبير في الشكل أو النوع من خلال الإضافة إليه وجعله أكثر ارتفاعا، أو أكثر قوة، أو أكثر سمكا، أو أكثر طولا...الخ.
  - التصغير **M**inify: هو تصغير الشيء ليكون أصغر أو أقل من خلال جعله أصغر، أو أخف، أو أبطأ، أو أقل حدوثا وتكرارا، أو أقل سماكة...الخ.
- الاستخدامات الأخرى **P**ut to Other Uses: استخدام الشيء لأغراض غير تلك التي وضع من أجلها أصلا. وتتضمن التساؤلات الآتية: ما هي الاستخدامات الجديدة؟ ما هي الأماكن الأخرى التي يستخدم بها؟ متى يستخدم؟ وكيف يستخدم؟...الخ.
- الحذف **E**liminate: وهو الإزالة أو التخلص من النوعية. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن التخلص منه؟ ما الذي يمكن إزالته؟ ما الذي يمكن تبسيطه؟...الخ.
- العكس **R**everse: وهو الوضعية العكسية أو التدوير. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن إدارته؟ ما الذي يمكن قلبه رأسا على عقب؟ ما الذي يمكن قلبه (الداخل للخارج والعكس)؟ ما الذي يمكن تدويره 180 درجة؟...الخ.
  - إعادة الترتيب **R**earrange: وهو تغيير الترتيب أو التعديل أو تغيير الخطة أو الشكل، أو النمط، أو إعادة التجميع، أو إعادة التوزيع...الخ.

تنمية وتطور الخيال الإبداعي

عادة ما يتم تعزيز الأطفال وتشجيعهم على ما يلي: **(أ)** تعلم ما تم تحديده مسبقا. **(ب)** تذكر ما يعرفونه. **(ج)** المحافظة على المعرفة المكتسبة. ويجب التأكيد هنا على أن اكتساب المعرفة الأساسية، والقدرة على استدعاء هذه المعلومات هي وظيفة أساسية لنمو الفرد ولا يجب التقليل من أهميتها.

ولكن في الحقيقة ليس هذا هو المكان الذي سنتوقف عنده إذا كان لا بد من تنمية القدرة الإبداعية لأعلى حد ممكن، فإذا كان مطلوبا من الأطفال الاستخدام الكامل لقدراتهم وإمكانياتهم الإبداعية لابد من تشجيعهم وإعطائهم الفرصة لـ: **(أ)** استكشاف ما هو غير محدد وغير معروف. **(ب)** مراجعة ما هو معروف. **(ج)** إبداع ما هو ممكن.

وعند النظر إلى البرامج التربوية الاعتيادية فإننا نجدها قد أعطت أهمية كبرى للوظائف المنسوبة إلى الجزء الأيسر من الدماغ، على الرغم من أن الإبداع ينسب إلى الجزء الأيمن من الدماغ، وهذا ما تم مراعاته عند بناء ألعاب وأنشطة هذا البرنامج، كما

تم الاستفادة من أساليب رتشارد دي ميلي Richard de Mille صاحب كتاب ضع أمك على السقف، الذي كان بمثابة النموذج للأساليب المستخدمة في ألعاب سكامبر SCAMPER، كما تم الإفادة من أعمال فرانك وليامز Frank E. Williams في مجال العمليات الوجدانية والمعرفية المرتبطة بالتعبير الإبداعي، وقد تم دمج ذلك بشكل تفاعلي وجرى التعبير عنه في نموذج سكامبرSCAMPER بعد أن أضيفت إليه المعالجات الذهنية التي تمثلها قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist التي أعدها أوسبورن Alex Osborn.

العمليات المعرفية والوجدانية التي تسهم في تنمية التعبير الإبداعي

أولا، العمليات المعرفية التي تسهم في التعبير الإبداعي:

أ) طلاقة التفكير Fluent Thinking: وهي توليد مجموعة من الأفكار أو الخطط أو النتاج، والهدف هو بناء مخزون كبير من المعلومات للاستخدام فيما بعد.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- حرية انسياب وتدفق الأفكار.
- توليد أكبر عدد من الأفكار.
- إيجاد عدد كبير من الإجابات والردود المناسبة.

ب) مرونة التفكير Flexible Thinking: وهي التعديل والتغيير والتنقل بين أنواع التفكير، كما يتضمن التحول في التفكير ليشمل الأسباب المتناقضة والآراء المختلفة والخطط البديلة والجوانب المختلفة للمواقف، وهذا النوع من التفكير يضع في اعتباره مجموعة من الأفكار ذات الطرق المتباينة.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- التغيير والتعديل في أنواع التفكير.
- إضافة آراء مختلفة.
- البحث عن الخطط البديلة.

ج) الأصالة Originality: وهي إنتاج الإجابات غير العادية وغير المتوقعة، والتي تتميز بالجدة، والتفرد. ويمكن أن نعتبر الإجابات أصيلة إذا كانت غير عادية، ومبتكرة وإبداعية بطبيعتها.

ويمكن التعبير عنها في النقاط التالية:

- إنتاج الردود والإجابات غير العادية أو غير المتوقعة.
- الحداثة والتفرد.

د) التفكير الموسع (الميل إلى التفصيلات) Elaborative Thinking: وهو القدرة على إثراء الفكرة، أو الخطة، أو المنتج. وهذا يتطلب إضافة تفاصيل ضرورية إليه بهدف تحقيق التواصل التام، وتمثل التفاصيل استجابات أنيقة، لزخرفة الفكرة أو التوسع في وصفها والإضافة عليها.

ويمكن التعبير عنها في ا لنقاط التالية:

- مراجعة وإثراء الفكرة، أو الخطة، أو الإنتاج.
- جعل الفكرة البسيطة أو الإجابة البسيطة أكثر تقبلا بعرض تفاصيلها.
- الاهتمام بالبعد الوصفي والتوضيحي.

ثانيا، العمليات الانفعالية (الوجدانية) التي تسهم في التعبير الإبداعي:

أ) حب الاستطلاع Curiosity: وهو سلوك استكشافي أولي موجه نحو اكتساب المعرفة، ويتضمن استخدام كل الحواس في البحث والاختبار والتأكد من صحة التخمينات، والاندفاع نحو المجهول أو غير المألوف؛ لتحقيق الرغبة القوية في معرفة الشيء.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- الرغبة القوية والملحة لمعرفة الأشياء.
- التساؤل وكثرة النقاش والبحث.
- القدرة على التفكير بعمق.

ب) الاستعداد للتعامل مع المخاطر المتوقعة Willingness to Take a Calculated Risk: وهو نشاط يشتمل على التأمل، والتنبؤ، والحكمة، والبصيرة، وحساب احتمال النجاح والفشل قبل وقوع الحدث، ويتميز من يتحمل المخاطر بالإرادة والاستعداد ووضع الأهداف للمكاسب والفوائد، كما يتميز بحساب عوامل الصدفة والحظ وحب المجهول والمغامرة وتحمل القلق، كل هذه صفات معروفة لكل من يتحمل المخاطر والمجازفات.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- حرية التخمين، وعدم الخوف من الخطأ.
- التأمل، والتنبؤ، والتوقع.
- حب المجهول، والمغامرات.

ج) تفضيل التعقيد Preference for Complexity: وهو الرغبة والاستعداد لقبول التحدي، ويمثل الرغبة في العمل أو التعامل مع التفاصيل، والميل للتمحيص والبحث عن الأفكار المعقدة والمشكلات الصعبة، ويمكن أن تظهر التحديات في شكل أفكار معقدة يصعب حلها أو مشكلات صعبة أو رسومات وتصميمات معقدة أو نظريات معقدة.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- الرغبة في تنظيم وترتيب حالات الفوضى.
- الرغبة في العمل مع كثرة التفاصيل والمشكلات المعقدة.
- الاستعداد لقبول التحدي.

د) الحدس Intuition: وهو الإدراك الذي يتطلب نفاذ البصيرة وسرعة البديهة، وفهما وتمييزا مباشرا للحقيقة أو الواقع مستقلا عن العمليات المنطقية. إذا: فهو الإدراك والفهم السريع والمباشر للمعرفة الجديدة غير المتعلمة.

ويمكن التعبير عنه في النقاط التالية:

- نفاذ البصيرة.
- الحس الباطني.
- فهم وإدراك الأفكار، أو المعلومات باستقلال عن العمليات المنطقية.

نموذج سكامبر SCAMPER لتنمية الخيال الإبداعي

قبل لعب ألعاب سكامبر SCAMPER

تحتاج ألعاب سكامبر SCAMPER إلى شخصين على الأقل، طفل في الثالثة من عمره أو أكبر وشاب أكبر منه ـ في أي عمر ـ بحيث يقوم الشخص الكبير بدور المدرب، وقد يقوم المدرب بقيادة متدرب واحد أو مجموعة من المتدربين يصل عددهم إلى مئة شخص، إلا أن العدد المثالي للمتدربين في برنامج سكامبر SCAMPER في حدود (35) متدرب تقريبا.

للبدء بلعب الألعاب يقوم المدرب بقراءة النص، ويهتم كثيراً للوقفات الضرورية التي يشار إليها عادة بثلاث نقاط (...) والغرض من هذه الوقفات هو توفير الوقت للمتدربين؛ لتنفيذ التوجيهات والتعليمات التي يصدرها المدرب.

وأثناء التوقف يجب على المدرب مراقبة وملاحظة تعبيرات وردود أفعال المتدربين، *"تذكر عزيزي المدرب أن النقاط الثلاث تعتبر إشارة لك بالانتظار والمراقبة"*.

لا شك أن التفكير والتخيل يحتاج إلى وقت، وستعرف أثناء ممارسة اللعبة أنه عندما يومئ المتدربون برؤوسهم أو يبتسمون فإن ذلك دليل على مشاركتهم وتفاعلهم معك.

يجب مزاولة الألعاب بكل حماس وإعجاب، وهذا الشرط يضع مسئولية كبيرة على المدرب فهو المسؤول عن كل ما يمكن فعله، ولا بد أن يكون مستعدا وراغبا في التفكير والتأمل بكل فكرة مهما كانت متطرفة أو عفوية، ولا شك أن التعبير عن الحماس يحدد السرعة وأسلوب اللعب، ويتوقف نجاح الألعاب على قدرة المدرب واستعداده ورغبته في اللعب وإظهاره للحنان والحب والدفء والحماس والتوقعات الإيجابية فذلك يسهم في نجاح الألعاب.

نظام الألعاب يتيح الفرص الكافية للمدرب للتعبير عن خياله الإبداعي، إذ قد يعدل المدربون بعض الألعاب أو أجزاء منها، أو أنشطتها لتتناسب مع مجموعة معينة من المتدربين، فهذا البرنامج هو البرنامج الوحيد الذي يشجع ويسمح بالإبداع.

قبل البدء بالتدريب على ألعاب سكامبر SCAMPER ينصح المدرب بإتباع الإجراءات التالية:

- حاول أن تتعرف جيدا على محتوى البرنامج، وقم بقراءة نموذج سكامبر SCAMPER لتنمية الخيال الإبداعي

(صفحة 16)، والمنطلقات الفكرية التي على أساسها تم إعداد وبناء هذا البرنامج.

- اقرأ قواعد ألعاب سكامبر SCAMPER **(صفحة 19)** وعندما تقرأ هذه التعليمات تصور التعبيرات التي سيظهرها المتدربون، وتخيل أنك طفل تستمع إليها لأول مرة. كيف ستشعر تجاهها؟.
- اقرأ اللعبة الأولى والثانية وكأنك تلعبها مع أطفال صغار، ثم توقف لبعض الوقت وتخيل أنك طفل، ثم حاول أن تتخيل الصور التي سيراها الأطفال الذين ستلعب معهم. إن قياس الوقت الذي تحتاجه في هذه اللعبة يساعد في تحديد الوقت الفعلي لممارسة اللعبة.
- من المفيد جدا أن تدرك وتلاحظ فترة الانتباه لدى المجموعة العمرية التي ستدربها على هذه الألعاب، فالأطفال في عمر الخامسة وحتى السابعة قادرون على التركيز لمدة عشر دقائق تقريبا، لذا فإنه من المفيد تحديد الوقت المخصص للعب.
- لاحظ أن هناك عدة أساليب استخدمت في كتابة الألعاب، ويزداد مستوى التجريد والتفكير التباعدي مع التقدم في الألعاب.
- لاحظ أن فترات التدريب على بطاقات الأنشطة تعتمد على الوقت المتاح ودرجة استمتاع المتدربين فيها.

والآن، وأنت مستعد لبدء ألعاب سكامبر SCAMPER، نتمنى لك حظا سعيدا. فإذا سارت الأمور على ما يرام ستجد أن ممارسة الألعاب الخيالية ستزيد من متعتك واستمتاعك بالتعلم.

تعليمات ألعاب سكامبر SCAMPER

تقرأ بصوت واضح

سنلعب لعبة من ألعاب سكامبر SCAMPER، وعند لعب هذه اللعبة، سيطلب منك الانطلاق والتحليق في عالم من الخيال. وعندما نستخدم الخيال فإن كل شيء قابل للحدوث؛ ولكننا عندما نتخيل حدوث أشياء غير عادية وغريبة نستمتع أكثر، ولهذه الألعاب قواعد وتعليمات يجب أن نتبعها جيدا استمعوا لي وأنا أقرأ هذه التعليمات.

قواعد اللعبة

- سأخبرك عن شيء وأتكلم عنه، والمطلوب منك أن تفكر في هذا الشيء وأن تتخيله في عقلك...
- أحيانا سأطلب منك عمل شيء... ويجب أن تفهم أنه ليس المطلوب منك أن تقوم بعمل ذلك الشيء فعليا، ولكن عليك فقط أن تتخيل بأنك تفعله... فقط تخيل أنك تفعله...
- تذكر أننا نتخيل بهدوء... فعندما أطلب منك عمل شيء لا تتكلم... فقط يمكنك تحريك رأسك لأسفل إذا كنت موافقا، وهزه من اليمين إلى اليسار إذا كنت غير موافق...
- أفضل طريقة للتخيل هي أن تضع كفيك على عينيك لكي تغمضها، أو أن تغمض عينيك، وتضع قدميك على أرضية الغرفة، ثم تضع ذراعيك على الطاولة وتجلس باسترخاء تام، وعندما تفعل ذلك حاول أن تستمع لي لترى وتتخيل ما أقوله لك...
- أحياناً أطلب منك تذكر بعض الأفكار... عندما أطلب منك ذلك دع الأفكار تتدفق إلى عقلك وشاهدها في خيالك...
- حاول جاهداً أن ترى الصور المتخيلة، فكلما كانت محاولاتك جادة أكثر كلما كانت رؤيتك للصور أفضل وأكثر متعة...

إجراءات إدارة اللقاء التدريبي في برنامج سكامبر SCAMPER

عزيزي المدرب:

يمثل برنامج سكامبر SCAMPER ثورة بيضاء على كثير من البرامج التي تعمل على تعقيد المصطلحات والمفاهيم، وتتصلب إلى حد الجمود في إجراءاتها خلال اللقاءات والجلسات التدريبية؛ لكي تكون منضبطة وإجرائية حتى وإن كان ذلك على حساب الهدف من إعدادها وتطويرها. ومن هنا فقد توصلنا خلال مراجعتنا المعمقة للبرنامج والأدب التربوي المتعلق به وإجراء دراستين (استطلاعية، ورسمية) لتقصي أثره إلى حقيقة مفادها أن المدرب هو الشخص الوحيد القادر على إدارة اللقاء التدريبي، وتقدير الوقت والإجراءات المناسبة، واختيار الأدوات المعينة وإعداد الأنشطة المناسبة نظرا لمعرفته الجيدة بخصائص وإمكانيات المتدربين لديه، وتقديره لظروف سير اللقاء التدريبي، كما أن معد البرنامج الأصلي بوب إيبريل Bob Eberle يشجع المدربين على تطوير البرنامج نفسه وإخضاعه على "قائمة توليد الأفكار" SCAMPER.

وفي هذا الصدد فإننا نحاول أن نقدم خطوطا عريضة يمكن أن تكون مرشدا عمليا لإدارة اللقاء التدريبي في برنامج SCAMPER، بعد أن قمنا بتطبيقه على عينة سعودية مع تأكيدنا على أن هذه الطريقة غير ملزمة للمدربين الآخرين، وهي كالتالي:

أولا، المواد والأدوات المعينة:

عزيزي المدرب: ستجد في بعض الألعاب كلمات غير واضحة خصوصا في الثقافة السعودية، وقد وضعت في ملاحق البرنامج صورا تعبر عنها؛ لتوضيحها وشرحها للمتدربين، إذ يمكن أن تشرحها باستخدام جهاز العرض فوق الرأسي، أو بأي طريقة تراها مناسبة أما إذا رغبت في مزيد من المجسمات والمواد والوسائل المعينة التي يمكن أن تساعد المتدربين على فهم الألعاب بشكل أفضل، فإننا نشكرك لأنك بدأت فعليا تستخدم "قائمة توليد الأفكار" SCAMPER على البرنامج نفسه وهذه نتيجة إيجابية، ولكن يجب أن تعرف أن الإفراط في عرض الوسائل التعليمية المعينة قد يؤثر على الخيال الإبداعي.

ثانيا، الإجراءات العملية:

(15) دقيقة تقريبا

عزيزي المدرب: تأكد بأن المكان ملائم ومريح لعقد اللقاء التدريبي، ثم رحب بجميع المتدربين لديك، وقم بعرض عنوان اللعبة عليهم ثم قدم لهم مقدمة للعبة عن طريق الاستهلال الموضوع لذلك، وفي هذه الأثناء قدم لهم بعض الأمثلة والصور التي تعينهم على أداء اللعبة بشكل مناسب **(أنظر الملاحق)**، ويمكنك شرح ذلك بالطريقة التي تراها مناسبة.

(8) دقائق

عزيزي المدرب: بعد تقديم الاستهلال قم بسؤال المتدربين بشكل حماسي وقل لهم: والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة؟: " ثم أذكر اسم اللعبة"، وبعد ذلك ذكر المتدربين بقواعد وتعليمات اللعب.

(15) دقيقة تقريبا

عزيزي المدرب: بعد أن تذكر المتدربين بتعليمات اللعب قم بقراءة نص اللعبة وعليك مراعاة النقاط الثلاث الخاصة بالوقفات، كما يفضل أن تجعل قراءاتك ونبرات صوتك معبرة تتناسب مع النص المقروء، وفي نهاية الجزء توقف واطلب من المتدربين فتح أعينهم، ثم قدم لكل منهم بطاقة النشاط ذات العلاقة، علما بأن جميع بطاقات النشاط موجودة في دليل المتدرب، ثم حاول أن تشجع المتدربين على تنفيذ ما يرد في البطاقات بكل حماس، لكي تتحول تلك الخيالات إلى واقع يمكن رصده وتقديم تغذية راجعة حياله، وبعد الانتهاء استأنف الجزء الآخر من اللعبة.**بقي أن نقول إن هذا الإجراء ـ بشكل عام ـ يمكن أن ينطبق على جميع أجزاء اللعبة.**

(7) دقائق

عزيزي المدرب: بعد الانتهاء من آخر بطاقة نشاط في اللعبة، يمكن أن تختتم اللقاء التدريبي بجملة قصيرة تعزز من خلالها قيمة العمل الذي قام به المتدربون، علما بأنه قد تم وضع بعض الجمل التي يمكن أن تسترشد بها لهذا الغرض، كما يمكنك أن تكلفهم بواجبات منزلية...الخ.

نص تقديم ألعاب سكامبر SCAMPER مع الكبار

من فضلكم انتبهوا لي جيداً فأنا سأقدم لكم ألعاب سكامبر SCAMPER، وهذه الألعاب تحثكم وتشجعكم على توليد أفكار غير عادية، كما تساعدكم على الخيال، وقد يبدو للبعض أن هذا البرنامج فيه شيء من الهزل والمزاح واللهو، ولكنني أؤكد لكم أن هذه الألعاب ليست للهو والمزاح، فالمهارات التي سنمارسها ونتدرب عليها لها فائدة في الحياة الشخصية، والحياة الوظيفية، وأنا أشجعكم على خوض هذه التجربة والمشاركة في هذه الألعاب...

- والآن استعدوا لتطبيق قواعد اللعبة التي سأقدمها لكم...
  - هل أنتم مستعدون؟...
  - اجلس وقدماك على أرضية الغرفة وكن مسترخياً على الكرسي...
  - يمكنك ثني ذراعيك وطيها في حجرك...
  - استمع إلى ما أقوله لك...
  - حاول أن تتخيل وتستخرج الأفكار...
  - سأعطيك الوقت لعمل كل هذا...
- وفي أثناء استعدادنا لبدء سكامبر SCAMPER، لدي ثلاثة شروط أريدها أن تتحقق...
  - أولاها: استبعاد وطرد كل الأفكار التي تشغل عقلك الآن...
  - ثانيها: أغلق عينيك...
  - ثالثها: ركز على التوجيهات التي سأقدمها لك، وحلق في عالم الخيال...
  - والآن، نحن مستعدون وجاهزون...

عزيزي المدرب:

قم بلعب احدى الألعاب التدريبية مع المتدربين، وبعد الانتهاء انتقل بهم إلى الألعاب الأخرى.

اللعبة التدريبية الأولى:

الآيس كريم

عزيزي المدرب:
في هذا المكان سيتم إرشادك إلى بطاقة النشاط المناسبة وهي متوفرة في دليل المتدرب

- هل أنتم جاهزون؟...
- هل أعينكم مغلقة؟...
- هز رأسك من الأعلى إلى الأسفل للإجابة بنعم...
- حسنا، تخيل أن لديك طبقا مليئا بالآيس كريم، أمامك على الطاولة...
- هل ترى الطبق؟...
- هز رأسك إذا كنت ترى الطبق...
- ما هو طعم الآيس كريم؟ أجب على هذا السؤال بينك وبين نفسك...
- ضع ملعقة على الطاولة بجانب طبق الآيس كريم...
- والآن امسك بالملعقة وتذوق الآيس كريم...
- هل الطعم لذيذ؟...
- قم بأكل كل الآيس كريم الموجود في الطبق...
- هل بقي بعض الآيس كريم في الطبق؟ هز رأسك للإجابة بلا... إذا كنت قد أكلت كل الآيس كريم...
- والآن افتح عينيك...
- هل عرفت طريقة اللعب؟...
- هل لديك أي استفسار عن طريقة اللعب؟...

اللعبة التدريبية الثانية:

الجلي الأصفر

عزيزي المدرب:
في هذا المكان سيتم إرشادك إلى بطاقة النشاط المناسبة وهي متوفرة في دليل المتدرب

⬅ سنلعب لعبة تدريبية، هل أنتم مستعدون؟
⇦ هل أعينكم مغمضة؟
⇦ تخيل أن هناك طبق جلي أصفر أمامك على الطاولة...
⇦ هل تراه؟...
⇦ حرك رأسك إذا كنت تراه...
⇦ ضع ملعقة على الطاولة بجانب طبق الجلي...
⇦ امسك الملعقة وأقطع قطعة من الجلي...
⇦ خذ قطعة أخرى وامضغها في فمك...
⇦ هل تذوقت الطعم؟...
⇦ ضع كمية كبيرة من الكريم فوق الجلي...
⇦ رش بعض جوز الهند على الكريم، وضع حبة كبيرة من الكرز الأحمر فوقه...
⇦ أنظر إلى طبقك...
⇦ امسك الملعقة وقم بأكل عدة ملاعق من الطبق...
⇦ توقف عن الأكل...
⬅ والآن، الطبق فارغ تماما...
⇦ قريبا سيكون لديك طبق جلي آخر، ولكنه ليس أصفر، ما اللون الذي تفضله؟...
⇦ أجعل الجلي باللون الذي تفضله...
⇦ هل هناك شيء تريد أن تضعه في الجلي؟...
⇦ ضع ذلك الشيء في الجلي...
⇦ هل هناك شيء تريد أن تضعه فوق الجلي؟...
⇦ ضع ذلك الشيء فوق الجلي...
⇦ امسك الملعقة وكل من الجلي...
⇦ خذ لقمة أخرى... والآن انتهينا افتحوا أعينكم.

عزيزي المدرب:

هذه الألعاب فقط للتأكد من معرفة جميع المتدربين لتعليمات البرنامج، حاول أن تتأكد بنفسك من أنهم قد فهموا تعليمات البرنامج، وحثهم على طرح الأسئلة حول تعليمات البرنامج، وفي حال عدم تساؤل أي منهم يمكنك أن تقول: والآن هل رأيت سهولة التعليمات؟ ثم تذكرها بشكل موجز *"كل ما عليك فعله فقط أن تغمض عينيك وتستمع لتوجيهاتي، ثم تحلق في عالم الخيال"* ، **ثم قل: أعتقد أننا مستعدون الآن وجاهزون، هيا لنلعب أول لعبة من سكامبر SCAMPER.**

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون

الاستهلال:

كثيرة هي الأشياء التي توضع في صناديق الكرتون. هل يمكنكم التفكير في بعض تلك الأشياء؟ يمكننا أن نأخذ بعض الأشياء الموضوعة في صندوق الكرتون، كما يمكننا أن نضع أشياء أخرى فيه. ولكن هل نستطيع تحويل صندوق الكرتون الصغير إلى صندوق كبير؟ أو هل يمكننا أن نستخدم صندوق الكرتون استخدامات أخرى كأن يكون بيتا للقطة؟... بالتأكيد إننا نستطيع... فهذا ليس صعبا إذا استخدمنا خيالنا...

والآن ما رأيكم أن نلعب لعبة: صندوق الكرتون؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الأولى - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-1)

- تخيل أن معك صندوق كرتون كبير...
- ضع صندوق الكرتون أمامك...
- اجعله في الحجم الذي تريده أنت...
- اجعل صندوق الكرتون أكبر وغير لونه...
- والآن، تخيل أنك تضع بعض الأشياء في صندوق الكرتون، تخيل أكبر عدد ممكن من الأشياء الجيدة التي يمكنك وضعها في صندوق الكرتون...
- ضع الأشياء داخل صندوق الكرتون...
- استمر في وضع الأشياء في صندوق الكرتون حتى يمتلئ...
- والآن اجمع أشياء أخرى وضعها فوق صندوق الكرتون الممتلئ أصلا...
- استمر في جمع الأشياء وضعها فوق صندوق الكرتون...
- هل أصبحت الأشياء مرتفعة وعالية؟...
- والآن، اجعل كل شيء في صندوق الكرتون أو فوقه يختفي...
- هل الصندوق فارغ الآن؟...

اللعبة الأولى - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (1-2)

- خذ صندوقا طويلا وضع له عجلات...
  - حوله إلى سيارة...
  - اجعلها سيارة حمراء...
  - اركب سيارتك وقم بقيادتها داخل الغرفة...
  - والآن، أوقف سيارتك واخرج منها...
  - ادفع سيارتك إلى خارج الغرفة...

اللعبة الأولى - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (1-3)

- والآن، هل أنت مستعد لعمل شيء آخر؟...
  - خذ صندوقا كرتونيا آخر واصنع منه بيتا للقطة...
  - ضع القطة في بيتها...
  - ليكن لون القطة بنيا وشعرها طويلا...
  - أطلق اسما على القطة...
  - نادي القطة باسمها واجعلها تموء ثلاث مرات...
  - دلل القطة وقل لها: إنها قطة لطيفة...
  - قدم لها بعض الطعام وقل لها: " باي باي"...

اللعبة الأولى - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (1-4)

- والآن احضر كرتونا طويلا وعريضا ثم اصنع منه ثلاجة...
  - اصنع للثلاجة بابا **بمفصلات**... (ملحق 1)
  - افتح الباب...
  - هل أضاء النور؟...
  - ضع بعض الأرفف للثلاجة...
  - ضع أنواعا مختلفة من الخضار على الرف...
  - انظر إلى الطعام الموجود في الثلاجة وحدد ماذا ستأكل على الغداء...
  - اقفل الباب وارجع مرة أخرى عندما تكون جاهزا لإعداد الغداء...

اللعبة الأولى - الجزء الخامس
بطاقة نشاط (1-5)

- احضر صندوقا كرتونيا آخر وسنصنع منه **مركبة فضاء**... (ملحق 2)
  - اصنع باب ونوافذ للمركبة...
  - ادخل إلى مركبتك وأغلق الباب...
  - احضر كرتونا صغيرا واصنع منه لوحة تحكم بها مفاتيح **وكبسات** تضيء... (ملحق 3)
  - اجلس في مقعدك ثم اربط حزام الأمان...
  - هل أنت مستعد للانطلاق؟...
  - استخدم لوحة التحكم ثم اضغط على الزر الذي يشغل المركبة...

اللعبة الأولى - تابع للجزء الخامس
بطاقة نشاط (5-1)

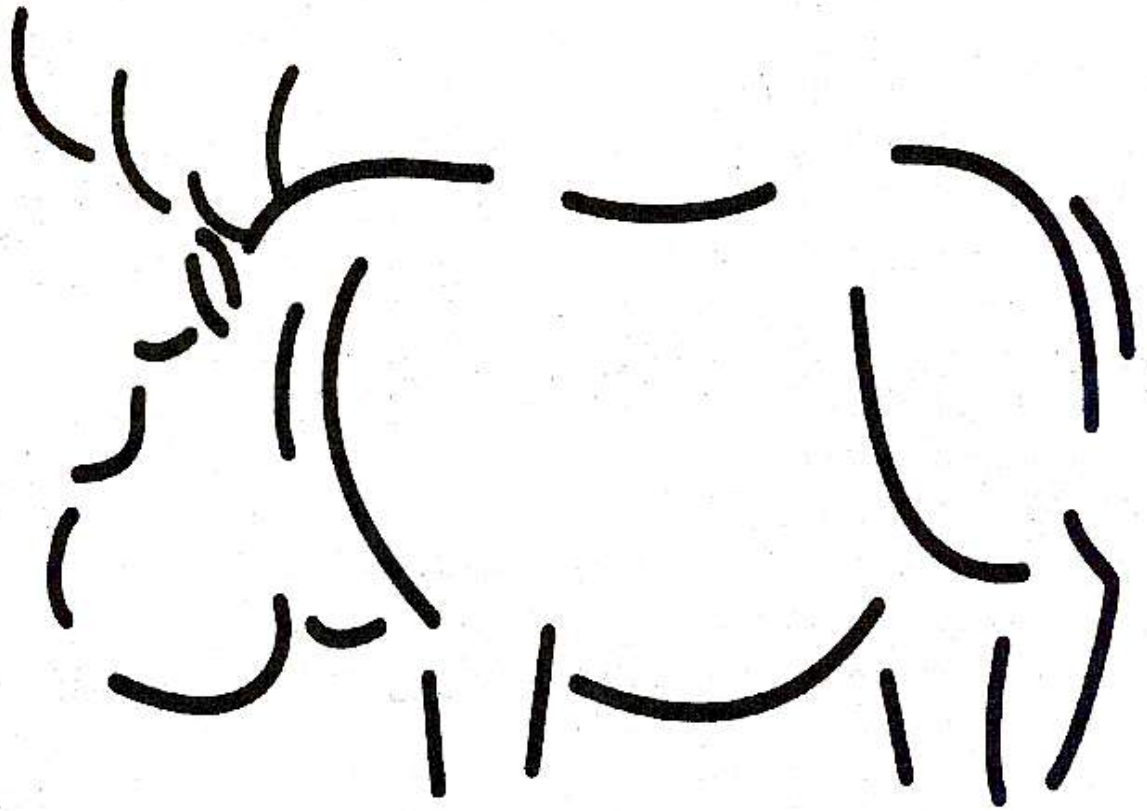
⇦ ابدأ بالعد التنازلي 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0... تشغيل... انطلاق...
⇦ انظر من النافذة...
⇦ هل أصبحت الأرض صغيرة؟...
⇦ فك الحزام ثم تجول في غرفة القيادة...
⇦ در بالمركبة حول القمر...
⇦ خذ دورة أخرى حول القمر ثم عد إلى الأرض...
⇦ ابدأ في تخفيف السرعة للهبوط...
⇦ اهبط بالمركبة على سطح الأرض...
⇦ اخرج من المركبة ثم تفقدها...
⇦ هل تشعر بالمتعة في العودة إلى الأرض؟...

عزيزي المدرب:

يمكن أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: والآن ما رأيكم؟ يمكننا عمل كل الأشياء باستخدام صندوق الكرتون ... إذا استخدمنا خيالنا...

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

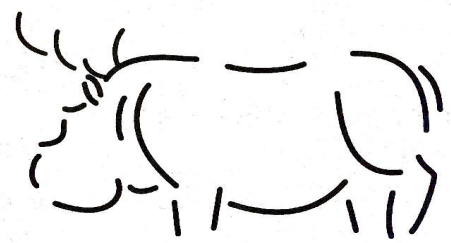


اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

الاستهلال:

بعض الأكلات تكون أطيب وألذ إذا كانت مخلوطة مع بعضها البعض، مثل الحمص مع زيت الزيتون، أو "ساندويتش" الجبن مع المربى؛ ولكن بعض الأفراد يفضلون "ساندويتش" الجبن بدون المربى. وعند خلط الشاي مع النعناع سنحصل على شراب طيب المذاق ويختلف عن طعم الشاي لوحده أو النعناع لوحده.



أحيانا نستطيع خلط الأشياء التي لا نتوقع أنه يمكن خلطها مع بعضها البعض، وعندما نفعل ذلك تكون النتيجة مثيرة... يمكننا خلط الأشياء إذا استخدمنا خيالنا...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: حديقة الحيوان الجديدة؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثانية - الجزء الأول
بطاقة نشاط (2-1)

⬅ الغزال حيوان جميل، وبعض فصائله تتميز بقرونها الكبيرة، أنظر إليها...

⇦ هل تراها ؟...
⇦ استبدل رأس فرس النهر وضع بدلا منه رأس غزال بقرون كبيرة...
⇦ فكر في اسم تصف به هذا الحيوان الجديد...
⇦ هل فكرت في "فرس الغزال" ... أو "الغزال الفرس"... أو "الغرس"... أو "الفزال"... أو "غزرس"...

اللعبة الثانية - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-2)

⬅ **الكنغر** لديه أرجل طويلة وقوية تساعده على القفز... (ملحق 4)

⇦ ضع أرجل الكنغر للحمار الوحشي...
⇦ تأمل هذا الحيوان جيدا...
⇦ هل يستطيع هذا الحيوان الغريب القفز هنا وهناك بهذه الأرجل...
⇦ هل ترى في هذا الحيوان شيئا يجعله مميزا (مختلفا) عن باقي الحيوانات؟...
⇦ والآن، فكر في اسم مميز تصف به هذا الحيوان...

اللعبة الثانية - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-2)

⬅ للجمل سنام على ظهره...
- ⇦ هل ترى الجمل بالسنام؟...
- ⇦ ضع سنام الجمل للفيل...
- ⇦ تأمل كيف سيبدو شكله...
- ⇦ والآن، خذ خرطوم الفيل وأذنيه الكبيرتين وضعهما للجمل ليكون لديك حيوان ثان...
- ⇦ هل أصبح لديك حيوانان مختلفين؟...
- ⇦ والآن خذ الحيوانين الذين كونتهما، وكوَن حيوانا ثالثا يختلف عنهما...
- ⇦ هل كوَنت هذا الحيوان الثالث؟...
- ⇦ اختر اسما لهذا الحيوان بحسب شكله...
- ⇦ هل اخترت اسما له؟...
- ⇦ هل فكرت باسم (جمفيل)؟...
- ⇦ ما رأيك باسم (فلجم)؟...

اللعبة الثانية - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-2)

⬅ القرود حيوانات ذكية لدرجة أنها تذكرك بالبشر...
- ⇦ خذ رأس وذيل وشعر القرد وضعها للبقرة...
- ⇦ أطلق اسما جديدا لوصف هذا الحيوان الغريب...
- ⇦ هل فكرت في اسم جديد؟...
- ⇦ ما رأيك في اسم (بقرد)؟...
- ⇦ للأوزة رقبة طويلة وريش أبيض وبني...
- ⇦ خذ رقبتها الطويلة وريشها الأبيض وضعها لدب...
- ⇦ أطلق اسما على هذا الحيوان الجديد...
- ⇦ ما رأيك في اسم (دوزه)؟...

عزيزي المدرب:

تستطيع أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: عندما نجمع الأشياء مع بعضها البعض فإننا نحصل على أشياء جديدة، وأحيانا تتحول أفكارنا في تجميع الأشياء لتصبح لدينا أشياء ذات أهمية كبرى. فنحن نستطيع أن نجرب كل أنواع التجميع غير العادية... إذا كان لدينا الرغبة والاستعداد لاستخدام خيالنا.

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات" (ملحق5)

الاستهلال:

أعتقد أن الدونات لذيذة جدا خصوصا عندما نكون جائعين، فمن الممكن أن نأكل الدونات طوال اليوم إذا كان لدينا المزيد منها، وعندما نسهر يمكننا أن نأكل الدونات طوال الليل.

والدونات يأتي عادة بشكل دائري وغالبا ما يكون خاليا من الوسط، وهذا ليس شرطا فيمكن أن يكون بشكل آخر، فقد نفكر بصنع الدونات مربعة... كما يمكننا أن نصنع كعكة عيد الأضحى من الدونات أيضا... إذا تخيلنا ذلك...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: الكعكة المحلاة "الدونات"؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثالثة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-3)

- تخيل أن لديك طبقا مليئا بالدونات موجود على المائدة...
- هل تراه؟...
- كم عدد حبات الدونات الموجودة في الطبق حسب تصورك؟...
- توقع ذلك...
- عد الدونات حتى تتأكد من العدد...
- كم عدد الدونات؟...
- فكر في جميع الأشياء اللذيذة التي يمكنك رشها فوق الدونات حتى يكون طعمها ألذ... استمر في اختيار أشياء أخرى...
- كم عدد الأشياء المختلفة التي فكرت فيها؟...
- والآن فكر في بعض الأشياء الغريبة وغير العادية التي يمكنك رشها فوق الدونات...
- والآن فكر في شيء لم يفكر فيه أحد غيرك...
- هل فكرت في بعض الأشياء غير العادية؟...

اللعبة الثالثة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-3)

⬅ تخيل أن معنا **خلاطة** (ملحق6) لنخلط بها بعض الأشياء مع عجين الدونات، سأذكر بعض الأشياء التي يمكن أن تخلطها مع عجين الدونات. إذا فكرت في أي من هذه الأشياء هز رأسك بالموافقة عندما أذكر اسمها، هل أنت مستعد؟...

⇦ المربى...
⇦ خذ الخلاطة وضع بعض المربى مع عجين الدوانات...
⇦ خذ لقمة من الدونات وابدأ بمضغها داخل فمك...
⇦ هل تحب الدونات بالمربى؟...
⇦ هل فكرت في الشيكولاته؟...
⇦ ضع بعض الشيكولاته مع عجين الدونات...
⇦ خذ لقمة...
⇦ هل طعمها لذيذ؟...

اللعبة الثالثة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-3)

⬅ والآن أصنع بعض الدونات بأشكال جديدة وغير دائرية...

⇦ اصنع الدونات بدون دائرة في وسطها...
⇦ اصنع واحدة تشبه رغيف الخبز...
⇦ اصنع دونات مثل قلم الرصاص...
⇦ اصنع دونات تشبه العقدة...
⇦ اصنع دونات بحجم كرة القدم...
⇦ اصنع دونات كبيرة بحجم المنزل...
⇦ لنتخيل أن لدينا منزلا يشبه الدونات...
⇦ ضع حمام سباحة في مكان الفتحة...
⇦ املأ حمام السباحة بماء يشبه لون عصير التفاح...
⇦ تجول في منزلك الذي يشبه الدونات...
⇦ هل هناك رائحة طيبة ولذيذة في المنزل؟...
⇦ المس السقف بيدك...
⇦ كيف يبدو ملمسه؟...
⇦ والآن اخرج من المنزل واقفز في حمام السباحة...
⇦ ما الصوت الذي سمعته عندما قفزت داخل حمام السباحة؟...

اللعبة الثالثة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-3)

⬅ هل زينت الدونات؟...

⇦ فكر في كل الأشياء وكل الألوان، وكل التصميمات التي يمكنك إضافتها للدونات...
⇦ تصور أنك ستزخرف الدونات لغرض خاص... وتريد من الجميع معرفة الغرض منها...
⇦ اصنع دونات لعيد الأضحى المبارك...
⇦ ماذا ستضع في هذه الدونات؟...

اللعبة الثالثة - تابع للجزء الرابع
بطاقة نشاط (3-4)

- ⇦ هل يعرف الجميع الغرض من هذا الدونات؟ ...
- ⇦ والآن اصنع دونات لعيد الفطر المبارك...
- ⇦ ما هو شكلها ؟...
- ⇦ ما هي الألوان التي استخدمتها فيها؟...
- ⇦ هل وضعت أي شيء في داخلها؟...
- ⇦ والآن، اصنع دونات لمهرجان صيف جدة القادم...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: وأخيرا، يمكننا عمل أي شيء في الدونات... إذا استخدمنا خيالنا.

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات (ملحق7)

الاستهلال:

هل لعبتم قبل ذلك بلعبة على شكل دب؟... معظم الناس الكبار الذين تعرفونهم لعبوا بالدب عندما كانوا صغارا، وعادة ما تكون هذه الألعاب على شكل حيوان يتم حشوه بالصوف أو القطن، أو أي شيء آخر، ونلعب به لنستمتع...

ويتم صناعة هذا الدب بعيون كبيرة، وآذان كبيرة، وشعر ناعم. وهو لا يتحرك من مكانه عندما نضعه على الأرض...

هل تستطيعون تخيل ما سيحدث إذا قررت هذه الحيوانات أن تمشي؟ أليس من الممتع أن تلعب هذه الحيوانات معنا لعبة الاختفاء (الغميمة) وأن نقوم بالبحث عنها؟... تستطيع هذه الحيوانات أن تعمل أشياء غير عادية... إذا استخدمنا خيالنا، وفي هذه اللعبة سترون وتسمعون وتشعرون وتلمسون ما تستطيع هذه الحيوانات أن تفعله عندما نتخيل ذلك.

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: ألعاب الحيوانات؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الرابعة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (4-1)

- اجلس على الأرض وضع أمامك حصانا صغيرا...
- اجعل لهذا الحصان شعرا حريريا أبيض وأسود...
- امسح بيدك على شعره...
- ضع يدك على أنف الحصان المبلل والبارد بنفس الوقت...
- هل هذا ممتع؟...
- ضع بطارية لهذا الحصان حتى تضيء عيناه عندما تسحب ذيله...
- اسحب ذيل الحصان لتضيء عيناه...
- كرر هذا مرة أخرى...
- ضع داخل الحصان شريطا؛ لكي ينشد عندما تضغط عليه...
- اضغط عليه لكي ينشد لك أنشودة...

اللعبة الرابعة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-4)

- والآن هيا لتلعب بالدب القطبي الأبيض...
  - اجعل هذا الدب في حجم رغيف الخبز...
  - خذ دبوس صغير واصنع له جرسا صغيرا حول رقبته...
  - دعه يمشي في الغرفة...
  - دع الجرس يرن أثناء سير الدب في الغرفة...
  - اطلب من الدب التوقف والوقوف على قدميه فقط...
  - اطلب من الدب أن يخرج لسانه الأحمر الكبير...
  - هل أخرج الدب لسانه؟...
  - اطلب من الدب الذهاب إلى زاوية الغرفة والاستلقاء هناك...

اللعبة الرابعة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-4)

- هيا ألعب مع **طائر البطريق**... (ملحق8)
  - طيور البطريق لونها أسود وأبيض، هيا نجعل بطريقنا أحمر وأخضر...
  - انظر لبطريقنا الأخضر والأحمر...
  - اجعل بطريقنا سعيدا يبتسم ويحرك عيونه...
  - اجعله يقفز مثل حيوان الكنغر...
  - اطلب منه أن يقفز...
  - ضعه بجانب الحائط، أي بجانب الدب القطبي...

اللعبة الرابعة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-4)

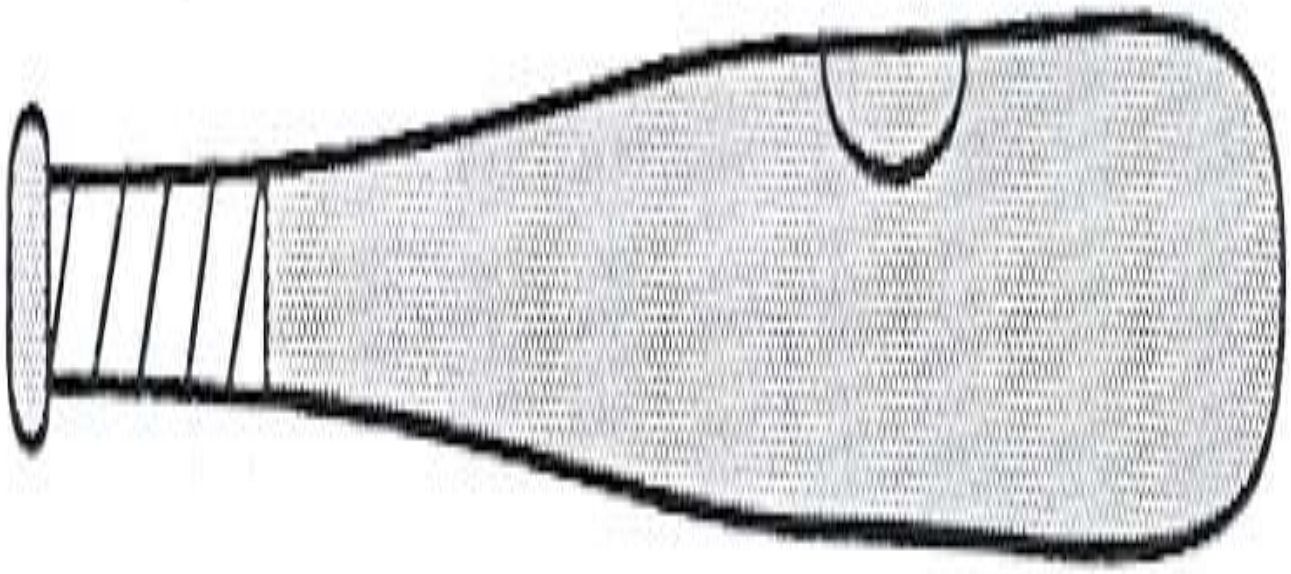
- والآن ستقوم بعمل استعراض لهذه الحيوانات...
  - دع الحصان الأبيض والأسود يقود هذا الاستعراض...
  - وفي الصف الذي يليه الدب القطبي بجرسه الذي يدق ويرن...
  - ضع زلاجات للدب القطبي ودعه يتدحرج وراء الحصان الصغير...
  - وخلفهم البطريق الضاحك الذي يحرك عينيه ويقفز...
  - الآن تخيل أنك أرنب صغير أبيض وعيناك كبيرتان ولونهما أزرق...
  - اشترك في الاستعراض وسر وراء البطريق...
  - اترك جميع الحيوانات تتجول في الغرفة...
  - اجعل الحيوانات تتجول في الغرفة مرة أخرى ثم يتوقفون أمام الحائط...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: الحيوانات تستطيع أن تفعل كل أنواع الأشياء الممتعة وغير العادية عندما نستخدم خيالنا.

اللعبة الخامسة:

العيدان



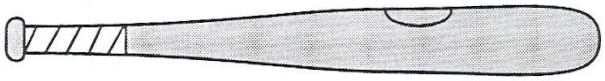
اللعبة الخامسة:

العيدان

الاستهلال:

عود الأسنان مصنوع من الخشب، وكذلك مضرب البلياردو، ويمكننا أن نسميها جميعها عيدان رغم اختلاف الغرض منها. ولا شك أن العيدان تختلف من حيث الشكل والحجم والمقاسات، كما تختلف أيضا من حيث اللون والرائحة والملمس.

ونحن خلال هذه اللعبة لا نهتم بالعيدان لأنها موجودة بأعداد كبيرة حولنا. ولكن إذا نظرنا إلى هذه العيدان قد نرى أشياء غير عادية... خاصة إذا استخدمنا خيالنا... وسنرى أننا خلال هذه اللعبة، نصنع العجائب بهذه العيدان...



والآن، ما رأيكم أن نلعب: لعبة العيدان؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الخامسة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (5-1)

- خذ عودا طويلا بطول ذراعك...
- ليكن عودا قديما...
- اجعله ملتويا ومعكوفا وبه عقدا...
- اجعله عودا قاسيا وقويا...
- اجعل لونه رماديا...
- هل جعلته ملتويا، وقويا، ولونه رماديا؟...
- ضعه على ذراعك وتخيل أنه أفعى...
- أتركه يسير على ذراعك ويخرج لسانه...
- أنظر ماذا تفعل الأفعى...
- أعطها لشخص بجانبك وقل له: هذه أفعى...
- اطلب من هذا الشخص أن يترك الأفعى تنطلق بين الحشائش...

اللعبة الخامسة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (5-2)

- خذ عودا آخر...
- اجعل مقاس هذا العود بنصف ذراعك...
- هل مقاس العود بنصف ذراعك؟...
- أوقفه على قاعدته في منتصف الطاولة...
- رش هذا العود بلون ذهبي...
- حرك العود لأعلى إذا لزم ذلك...

اللعبة الخامسة - تابع للجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-5)

- تخيل أن هناك **محركا "موتور"** في قاعدة العود تجعله يدور ببطء... (ملحق9)
- شغل المحرك "الموتور"...
- أوقف المحرك "الموتور"...
- الصق بعض المجوهرات الملونة على العود الذهبي...
- ضع بعض المجوهرات الصفراء على العود...
- ضع بعض الأحجار الكريمة ذات اللون الأسود على العود...
- ضع بعض المجوهرات الملونة الأخرى على العود...
- سلط كشافا أو مصباحا على العود الذهبي...
- أضغط على مفتاح التشغيل لتجعل العود يدور ببطء...
- ارجع للخلف وشاهد العود وهو يلف، ويدور ببطء على الطاولة...
- أطفء المحرك وابتعد عن العود...

اللعبة الخامسة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-5)

- ابحث عن عود آخر قديم وفي طول الكتاب...
- تصور أن هذا العود دائري مثل معصمك...
- هل العود دائري وفي طول الكتاب؟...
- ستصنع دمية "لعبة" على شكل رجل عجوز...
- خذ قلم رصاص وارسم وجه رجل عجوز على طرف العود...
- خذ بعض الخيوط وضع شعرا أبيض على الطرف الآخر للعود حول الوجه...
- احضر بعض قطع القماش الأبيض واصنعها ثوبا لهذا الرجل العجوز...
- ابحث عن شيء ما لتصنع منه حذاء...
- هل وجدت شيئا يصلح لكي يكون حذاء؟...
- البس هذا الرجل العجوز الحذاء...
- اربط بعض الخيوط واسحبها لأعلى وأسفل واجعل هذا العجوز يمشي...
- ضع هذه الدمية على الرف...

اللعبة الخامسة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-5)

- والآن، ستصنع دمية "لعبة" على شكل حيوان من العود...
- ولصنع هذا الحيوان استخدم خيالك وفكر في طريقة جديدة...
- هل أنت مستعد؟...
- خذ عودا قديما بالحجم والشكل الذي تريد...
- هل أخذت هذا العود؟...
- والآن، ستصنع رأسا لهذا العود...

اللعبة الخامسة - تابع للجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-5)

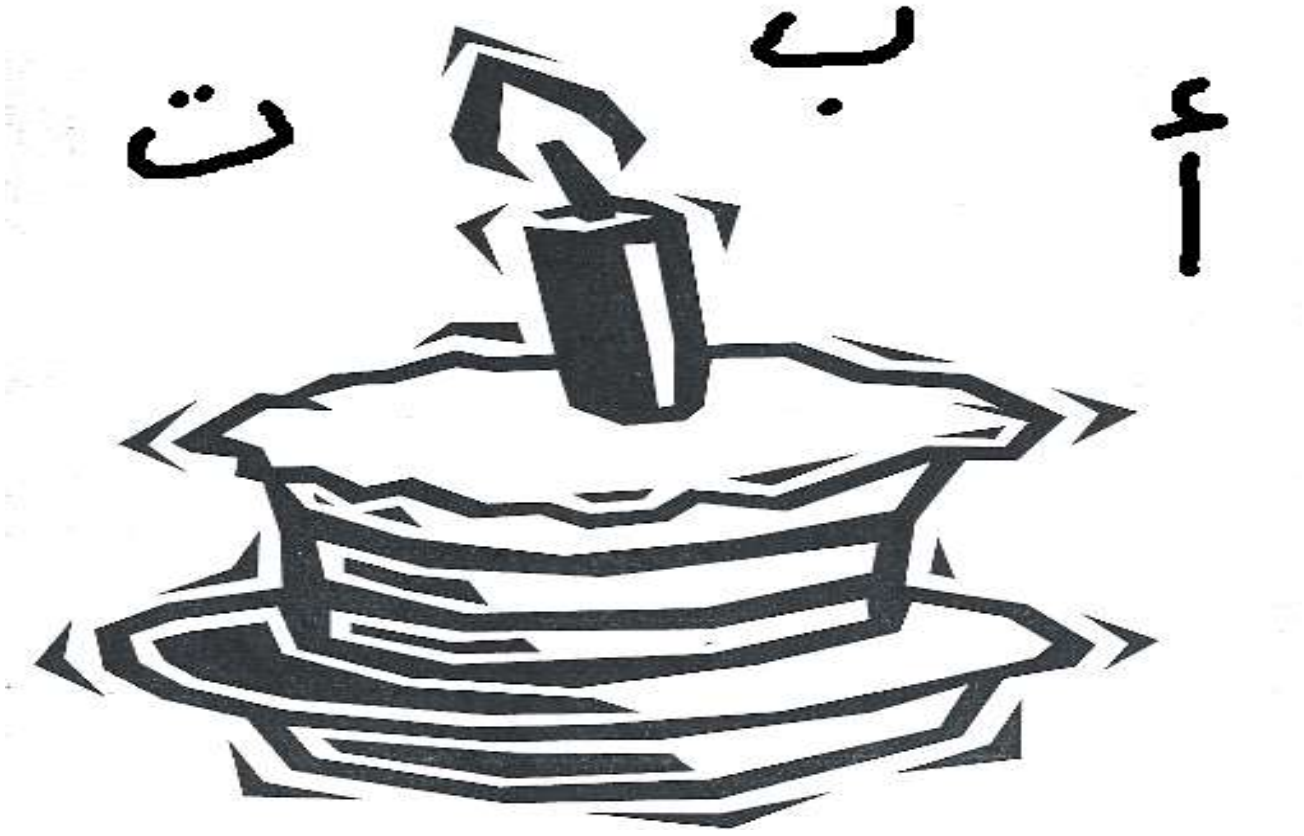
- فكر في كل الأشياء التي يمكن استخدامها لعمل عيون وآذان وأنف وفم...
- والآن ابحث عن شي لعمل الأرجل...
- هل ترغب بعمل ذيل لهذا الحيوان؟...
- إذا كنت ترغب بذلك، ضع له ذيلا...
- لقد نسيت الفراء أو الجلد أو الريش... أي من هذه الأشياء تريد استخدامه؟...
- ضعه للحيوان...
- تأمل هذا الحيوان...
- هل يحتاج لشيء آخر؟...
- إذا كان يحتاج لشيء آخر، ضع هذا الشيء له...
- ما هو شكل هذا الحيوان؟...
- حدد اسما لهذا الحيوان وضعه على الرف...
- ما الاسم الذي اخترته لهذا الحيوان ؟...
- في المرة القادمة عندما تخرج في نزهة، ابحث عن عود قديم. وإذا وجدته تأمله جيدا فقد تفكر بأشياء أخرى.

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: تذكروا... أن العود القديم يمكن أن يكون أي شيء... إذا استخدمنا خيالنا.

اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية

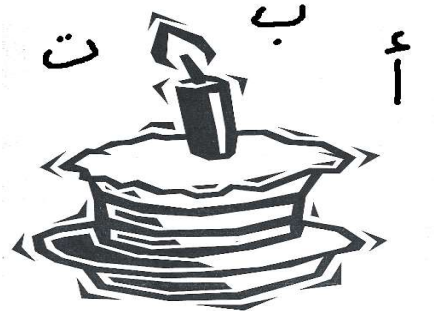


اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية

الاستهلال:

هل سبق وأن أكل أحدكم كعكة على الإفطار؟ ما رأيكم في الكعك؟... إذا قمنا بكتابة قائمة لكل أنواع الكعك التي نعرفها سيكون لدينا قائمة طويلة جدا، والآن فكروا في كل أنواع الكعك الذي أكلتموه... ليس من الصعب أن نخترع أنواع جديدة من الكعك، فلعمل الكعكة يمكنكم أن تضعوا أشياء بداخلها أو عليها أو حولها... ونستطيع أيضا أن نقوم بعمل الكعكة في أشكال وأحجام مختلفة، وفي هذه اللعبة سنحاول ونجرب اختراع أنواع جديدة من الكعك، وقد نخرج بأفكار جديدة ومبدعة... إذا استخدمنا خيالنا...



والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: كعكة الحروف الأبجدية؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة السادسة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (6-1)

⬅ للعب هذه اللعبة سنستخدم الحروف الأبجدية لتذكرك بالأنواع الجديدة التي سوف تصنع منها الكعك...

⇦ لنبدأ بالحرف الأول من الحروف الأبجدية ونرى إذا كنت تستطيع التفكير في بعض الأشياء التي تبدأ بحرف (أ)... فكر في الأشياء التي تستطيع أن تضعها على الكعكة أو بداخلها...

⇦ جرب الأناناس مثلا فهو يبدأ بحرف (أ)... لنرى ما يمكن أن تفعله بالأناناس...

⇦ تستطيع أن تقطع الأناناس وتضعه داخل عجين الكعكة قبل خبزها... وتستطيع أيضا أن تأخذ بعض قطع الأناناس لوضعها فوق الكعكة...

⇦ تستطيع أن نضع بعض شرائح الأناناس على الكعكة أو بجانبها للزينة...

⇦ هل تحب كعكة الأناناس؟...

اللعبة السادسة - الجزء الثاني بطاقة نشاط (2-6)

⬅ دعنا نجرب الحرف **(ب)**... فكر وابحث في عقلك عن أشياء تبدأ بحرف **(ب)**، ابحث عن كل الأشياء التي يمكن أن نستخدمها لعمل نوع جديد من الكعك...

- ⇦ هل فكرت في بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف**(ب)**؟...
- ⇦ خذ بعض هذه الأشياء واصنع كعكة...
- ⇦ هل انتهيت من عمل الكعكة؟...
- ⇦ ضع الكعكة على المائدة...
- ⇦ هل الكعكة مختلفة فعلا؟...
- ⇦ هل استخدم أحدكم البطاطا مثلا في الكعكة التي قام بإعدادها؟...

اللعبة السادسة - الجزء الثالث بطاقة نشاط (3-6)

⬅ حاول أن تفكر في بعض الأطعمة التي تبدأ بحرف **(ت)**...

- ⇦ فكر في أشياء أخرى تأكلها تبدأ بالحرف **(ت)**...
- ⇦ خذ بعض هذه الأشياء واصنع كعكة أخرى...
- ⇦ هل شكلها جميل؟...
- ⇦ خذ قطعة وجرب طعمها...
- ⇦ هل أحببتها؟...
- ⇦ هل استخدم أحدكم التمر؟...
- ⇦ هل استخدم أحدكم التفاح؟...

اللعبة السادسة - الجزء الرابع بطاقة نشاط (4-6)

⬅ والآن، دعنا نجرب الحرف **(ث)**...

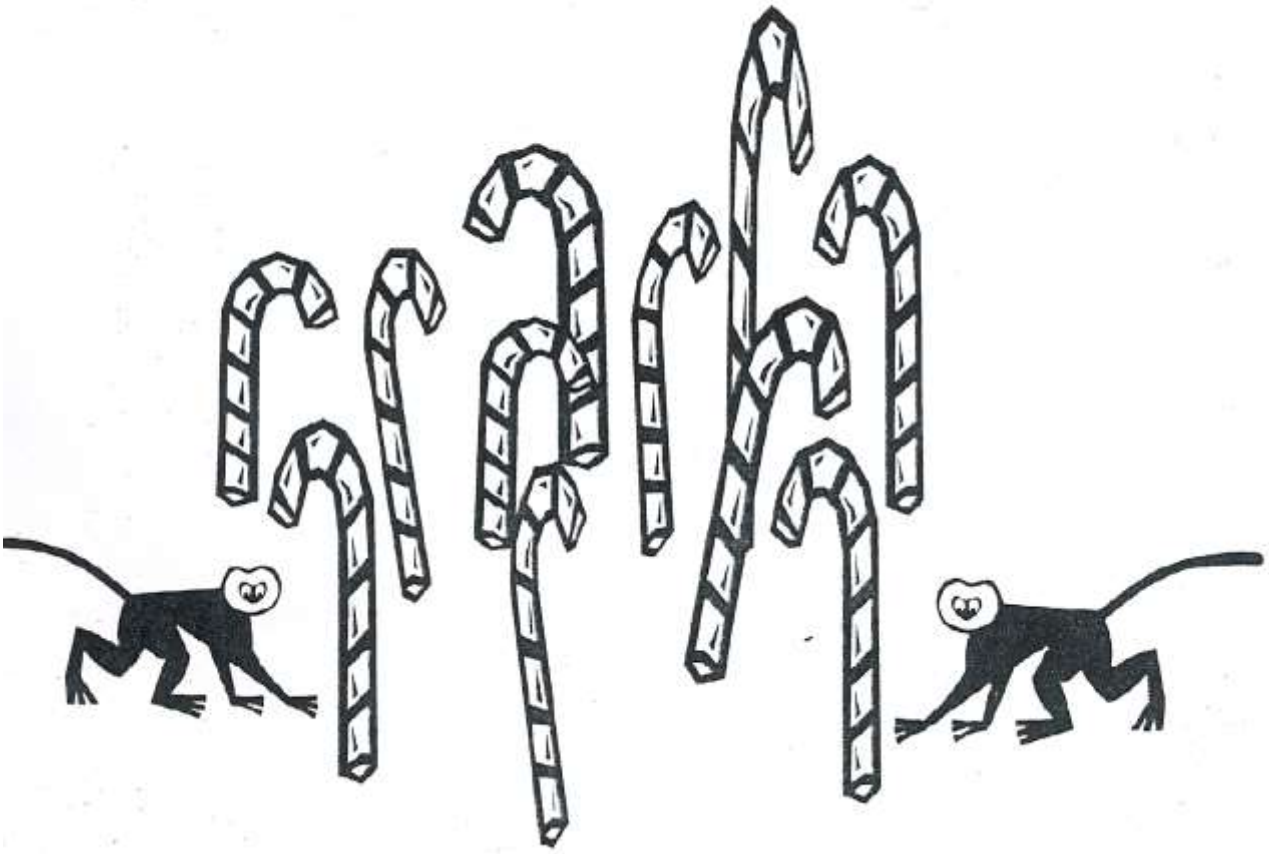
- ⇦ فكر في الأشياء التي تبدأ بحرف **(ث)**...
- ⇦ اختر واحدا منها...
- ⇦ والآن، قم بتجهيز كعكتك...
- ⇦ يمكنك أن تصنعها بالشكل والحجم الذي تريده...
- ⇦ هل أصبحت كعكتك جاهزة...
- ⇦ تذوق طعمها...
- ⇦ هل طعمها لذيذ...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: شيء ممتع أن نخترع ونبتكر أنواعا جديدة من الكعك وهذا أمر سهل... إذا استخدمنا خيالنا.

اللعبة السابعة:

أشياء جنونية

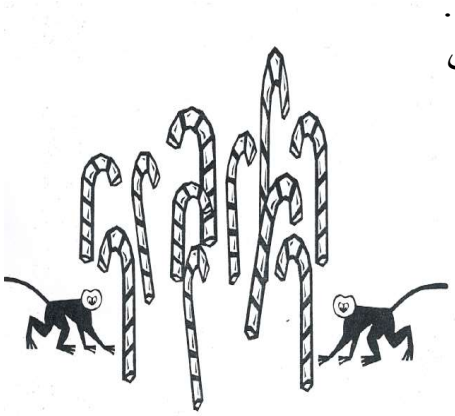


اللعبة السابعة:

أشياء جنونية

الاستهلال:

صممت ألعاب سكامبر SCAMPER لمساعدتك في تخيل الصور في ذهنك وتسمى أحيانا بالصور الذهنية، وأحيانا تكون تلك الصور المتخيلة لشيء حقيقي فعلا، ولكنها قد تكون أيضا لشيء جنوني وغير حقيقي أبدا...



والأشياء الجنونية ممتعة، ونحن نحب التفكير في أشياء جنونية، وأحيانا نحب عمل الأشياء الجنونية، ونستطيع عندما نستخدم خيالنا أن نفعل أشياء كثيرة ممتعة وجنونية ولا تجلب لنا المشاكل... وفي هذه اللعبة سأقول لكم بعض الأشياء وحاولوا أن تتخيلوها، وعندما أسألكم عن رأيكم؟ قولوا: هذا جنون ولكن بينكم وبين أنفسكم...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: أشياء جنونية؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة السابعة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-7)

- سأطلب منك التفكير ومحاولة رؤية الشيء الذي أصفه... وعندما تراه وتكون مستعدا للاستمرار في اللعب هز رأسك... هيا لنبدأ اللعب...
- قطع الحلوى مصنوعة من الصابون...
- حمار لونه أحمر وأصفر يتسلق أعمدة الإنارة في الشارع...
- النجوم في السماء مثل أشجار النخيل...
- أنت ترتدي ملابسك مقلوبة...
- اقفز فوق فكرة من الأفكار وانطلق بها بعيدا...
- القرود تمشي متعثرة في غابة من علب الحلوى...
- **ما رأيكم في هذا؟...**
- **قولوا: هذا جنون...**

اللعبة السابعة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-7)

- أشعة الشمس تصنع طرقا سريعة في السماء...
- القرد كثيف الشعر يأكل الحجارة...
- البالونات الملونة تنمو بكثرة بجانب الأزهار في الحديقة...
- قاع البحر يرتفع لأعلى أكثر فأكثر فأكثر...
- **ما رأيكم في هذا؟...**
- **قولوا: هذا جنون...**

اللعبة السابعة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-7)

- أشعة الأرض تسقط على القمر...
- العقارب في الساعة ترقص من الأعلى إلى الأسفل...
- البيت يركض في الشارع بسرعة...
- تضع الحيوانات المفترسة "الكاتشب" على اللحم قبل أن تأكله...
- **ما رأيكم في هذا؟...**
- **قولوا: هذا جنون...**

اللعبة السابعة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-7)

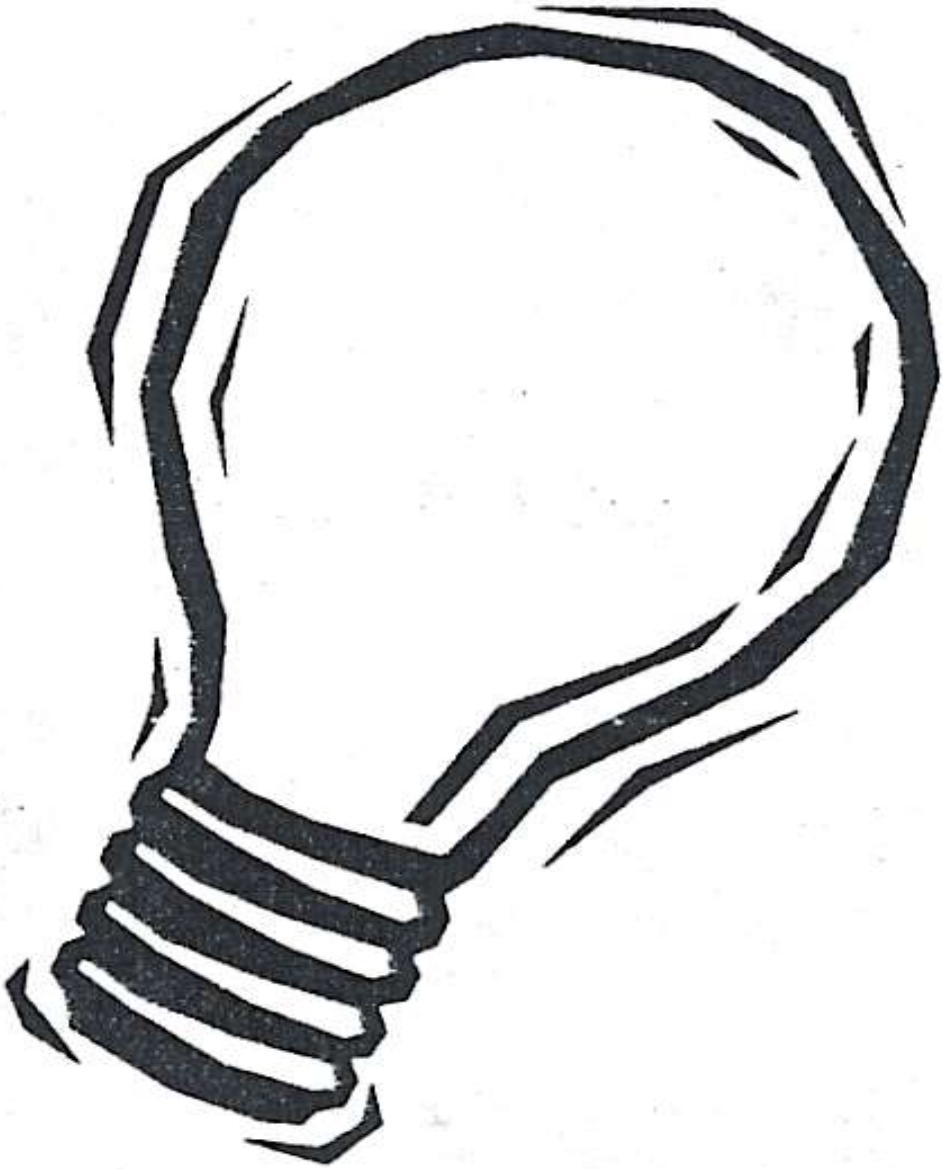
- أشجار الإسمنت تنمو في الصحاري بكثرة...
- يطارد صياد الكلاب الضالة الطيور والنحل...
- الثلج الأسود يتساقط من السماء كقطع الفحم...
- كرة اللعب تضرب وتركل جميع اللاعبين...
- **ما رأيكم في هذا؟...**
- **قولوا: هذا جنون...**

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: مع الخيال... وسكامبر SCAMPER لاشيء مستحيل فكل شيء يمكن أن يحدث...

اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي

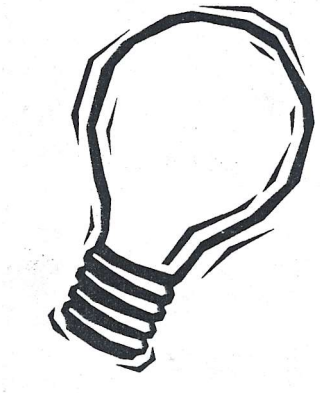


اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي

الاستهلال:

هناك أشياء كثيرة مدهشة ورائعة توفر لنا الحياة المريحة، وقد اعتدنا عليها إلى درجة أنها أصبحت جزءا رئيسيا من حياتنا اليومية في العصر الراهن، ومن شدة ألفتنا بها أصبحنا لا نفكر فيها كثيراً، على الرغم من أن الإنسان لو لم يفكر فيها لما استطاع أن يخترعها.



هل تصورتم ولو لمرة واحدة كيف ستكون الحياة بدون المصباح الكهربائي ؟...

أنا عن نفسي لا أحب التفكير بذلك. ماذا عنكم؟... لا شك في أن المصابيح الكهربائية مهمة وتساعدنا كثيراً في قضاء حوائجنا، ولكنني أعتقد أننا نستطيع أن نجعلها أفضل من وضعها الحالي، وأنا متأكد من أننا نستطيع... إذا استخدمنا خيالنا.

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: المصباح الكهربائي؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثامنة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (8-1)

- أمسك مصباحاً كهربائياً في يدك اليسرى...
- ضع المصباح أمامك...
- والآن سنطلب من المصباح الكهربائي أن يفعل كل ما نتمنى أن يفعله، فقد ترغب أن يتلقى المصباح الكهربائي رسالتك وهذا الأمر ليس بالأمر السهل، لكن دعنا نجرب ونرى إذا كان المصباح الكهربائي سيفعل ما نتمناه، أم لا؟...
- تمنى أن يضيء المصباح الكهربائي...
- هل أضاء؟...
- أطفئ المصباح...
- والآن دعنا نطلب من المصباح الكهربائي أن يشع لنا أنواراً بألوان مختلفة...
- ما هو اللون الذي تحبه؟ أحمر؟ اخضر؟ ازرق؟ برتقالي؟ هل هناك لون معين تحبه؟...
- اطلب من المصباح الكهربائي أن يضيء باللون الذي تحبه...
- هل أضاء المصباح الكهربائي باللون الذي تحبه؟...
- هل تريد من المصباح الكهربائي أن يشع أنواراً باردة أم دافئة؟

اللعبة الثامنة - تابع للجزء الأول
بطاقة نشاط (8-1)

- اطلب من المصباح الكهربائي أن يضيء بالطريقة التي تحبها (أضواء باردة أو دافئة)...
- هل تشعر بتغيير درجة حرارة الغرفة؟...
- ضع المصباح الكهربائي جانباً...
- احضر مصباحاً كهربائياً آخر وفكه عن قاعدته...
- انزع الجزء السفلي من المصباح (القاعدة) وضع بداخله بعض المبيد الخاص بقتل البعوض...
- ثبت القاعدة مرة ثانية...
- ضع المصباح أمام عينيك وتمنى منه أن يضيء...
- عندما يضيء المصباح الكهربائي اجعله يقتل جميع البعوض...

اللعبة الثامنة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (8-2)

- والآن اجعل المصباح الكهربائي مسطحا وكبيرا مثل شاشة التلفاز...
- اغمز بعينك وشغل أحد البرامج...
- اغمز بعينك واختر برنامجا آخر...
- اغمز بعينك ثم حوله إلى برنامج آخر...
- اغمز بعينك ثم حوله إلى برامج الكرتون...
- هل تشعر بالسعادة؟...
- اغمز بعينك لغلق التلفاز...

اللعبة الثامنة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (8-3)

- خذ مصباحاً كهربائياً آخر... صغره إلى نصف حجمه العادي...
- تخيل انه مصباح غير عادي...
- سلط ضوء المصباح على القطة واجعلها في حجم الفأر...
- سلط ضوء المصباح على الفأر واجعله في حجم القطة...
- اجعل الفأر يطارد القطة...
- سلط ضوء المصباح على الكلب واجعله يموء كالقطة...
- سلط ضوء المصباح على الطائر واجعله ينبح كالكلب...
- سلط ضوء المصباح على البقرة واجعلها تصهل كالحصان...
- سلط ضوء المصباح على الحصان واجعله يغرد كالطائر...
- والآن، ضع المصباح الكهربائي على الرف...

اللعبة الثامنة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (8-4)

- ضع في كل يد مصباحاً كهربائيا...
- مد يديك إلى الجانبين في وضع مستقيم...
- تخيل أن المصباحين محركا طائرة... اركض في الشارع لتقلع وتطير...
- اركض بسرعة أكبر...

اللعبة الثامنة - تابع للجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-8)

- ⇦ ارتفع طائرا في الهواء...
- ⇦ ارتفع لأعلى...
- ⇦ در دورة فوق منزلك...
- ⇦ انظر للأسفل...
- ⇦ هل ترى أحداً تعرفه؟...
- ⇦ والآن انطلق فوق المدينة وانظر للأسفل...
- ⇦ هل ترى المحلات والشوارع؟...
- ⇦ انطلق بعيداً عن المدينة وانظر إلى البحر...
- ⇦ انطلق بعيداً وانظر للجبال...
- ⇦ ارجع إلى منزلك...
- ⇦ عندما تصل فوق منزلك، افصل المصابيح الكهربائية ودعها تنطلق بعيدا في الفضاء...
- ⇦ افتح المظلة واهبط ببطء على الأرض...
- ⇦ وأثناء هبوطك إلى الأرض انظر حولك...
- ⇦ أنت متجه نحو منزلك... المس بقدميك الأرض وانزع المظلة، وأخبر الجميع انك عدت إلى البيت...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: لاشيء يصعب عمله... إذا استخدمنا خيالنا.

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

الاستهلال:

عندما نفقد شيئاً ما فإننا نشعر بالحزن على هذا الشيء، ولكن إذا شفينا من الزكام وفقدناه فإننا نشعر بالفرحة والسعادة، ومن الطبيعي أننا عندما نفتقد شيئاً ما فإننا نتمنى أن يجده أحد ويعيده لنا، وإذا وجدنا شيئاً فقده شخص آخر فإننا نحاول معرفة صاحب هذا الشيء لنرده إليه...

في هذه اللعبة سنبدأ رحلة حول العالم لنرى ما الذي يمكننا أن نكتشفه في هذا العالم؟... تذكر أننا نتخيل أننا فقدنا شيئاً ما ونحن نبحث عنه، وفي الحقيقة نحن لا نعرف هذا الشيء ولا شكله ولا أين فقدناه... ولكن إذا استخدمنا خيالنا سنجد أي شيء نريده...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: ماذا ستجد في العالم؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة التاسعة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (9-1)

- هيا نبدأ لنبدأ بحثنا الخيالي...
- ابحث في المنزل...
- تذكر الأماكن التي يمكن أن تختفي فيها الأشياء...
- هل ترى الأماكن التي يمكن ضياع الأشياء فيها؟...
- تجول في المنزل كله، ادخل كل غرفة وابحث فيها...
- اخرج من الباب وابحث في "حوش" المنزل...
- هل وجدت أماكن يمكن فقدان الأشياء فيها؟...
- والآن تخيل أن طائرة "هيليكوبتر" ستهبط أمام منزلك...
- هل ترى الطائرة؟...
- اقفز إلى داخل الطائرة واطلب من القائد نقلك إلى حيث تريد...
- اطلب من القائد أن يأخذك إلى أي مكان في العالم تريد الذهاب إليه...
- أنت الآن في طريقك إلى هذا المكان...
- انظر من حولك...

اللعبة التاسعة - تابع للجزء الأول
بطاقة نشاط (1-9)

- ابحث عن الأماكن التي يمكن أن تضيع فيها الأشياء...
- فكر وتذكر الأماكن غير العادية والغريبة في العالم والتي يمكن أن تضيع فيها الأشياء...
- من بين كل الأماكن التي فكرت بها، اختر أكثر مكان غير عادي لم يفكر فيه أي شخص آخر...
- هل اخترت هذا المكان؟...
- حسناً، هذا هو المكان الذي وجدت فيه الشيء...
- تذكر هذا المكان وسنبدأ جزءا آخر من اللعبة...

اللعبة التاسعة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-9)

- نحن لا نعرف الشيء الذي ضاع في هذا المكان، أليس كذلك؟... مهما يكون ذلك الشيء فهو شيء قد ضاع وأنت ستجده...
- والآن ستختار بعض الكلمات التي تساعدك في وصف هذا الشيء للناس الآخرين... انظر إلى جميع الألوان التي قد يأتي بها هذا الشيء الضائع...
- ابحث في عقلك وحاول رؤية كل الألوان التي تعرفها...
- اختر لونين أو ثلاثة من الألوان التي تحبها أكثر...
- ضع هذه الألوان على شكل تصميم من عندك...
- اصنع تصميماً عبارة عن مربعات...
- اصنع تصميماً عبارة عن خطوط طولية...
- اصنع تصميماً عبارة عن نقط...
- تذكر الألوان التي اخترتها والتصميم...
- هناك أشياء أخرى ربما نهتم بها ونراعيها عند وصف أي شيء...
- فكر في ملمس هذا الشيء الذي تبحث عنه عندما تلمسه...
- هل فكرت في الحرارة أو البرودة أو الخشونة أو اللزوجة أو النعومة؟...
- فكر في جميع الأصوات التي يمكن أن يحدثها هذا الشيء إذا وقع على الأرض أو ضربه أحد أو جعله يدور...
- هذا الشيء قد يكون كبيراً ... أو دائرياً... أو صغيراً... أو مسطحاً...
- ما هي الأشكال الأخرى أو المقاسات والأحجام التي قد يظهر بها هذا الشيء؟...
- قد يكون طعمه غريبا...
- ما هي أنواع المذاقات التي تحبها؟...
- هل توجد أنواع من المذاقات التي لا تحبها؟...

اللعبة التاسعة - تابع للجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-9)

⇦ لقد فكرت في عدد كبير جداً من الأفكار لوصف هذا الشيء، وبينما أنت بصدد اختيار الوصف المناسب لهذا الشيء الذي تبحث عنه لا تقلق إذا كان وصفك سخيفا...
⇦ فكر مرة ثانية وتذكر اللون والتصميم الذي اخترته...
⇦ اختر بعض الكلمات التي تصف ملمسه...
⇦ اختر بعض الكلمات التي تصف مقاسه وشكله...
⇦ اختر بعض الكلمات التي تصف الصوت الذي يصدره...
⇦ تخيل وتذكر الوصف الذي اخترته لهذا الشيء الذي تبحث عنه...
⇦ والآن، ستكتشف هذا الشيء في الجزء التالي من اللعبة...

اللعبة التاسعة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-9)

⇦ لقد حددت في الجزء الأول من هذه اللعبة المكان الذي فقد فيه ذلك الشيء... كما حددت في الجزء الثاني من اللعبة شكل هذا الشيء وبعض الخصائص التي تصفه... والآن يجب أن تعرف أن أي شيء في هذا العالم قد يضيع وأنت تستطيع العثور عليه... يمكنك أن تعثر على جوال مفقود، أو منجم ذهب مفقود، أو رائد فضاء مفقود، أو حافلة مدرسة مفقودة... استمر وتخيل في ذهنك كل الأشياء المفقودة التي يمكنك العثور عليها...
⇦ فكر في أنواع كثيرة ومختلفة من الأشياء...
⇦ تصور بعض الأشياء غير العادية...
⇦ فكر في أشياء لم يفكر فيها أحد غيرك...
⇦ من بين كل الأشياء التي فكرت بها، اختر شيئا واحدا يختلف عن الأشياء التي قد يختارها أي شخص آخر...
⇦ هل اخترت هذا الشيء؟...

اللعبة التاسعة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-9)

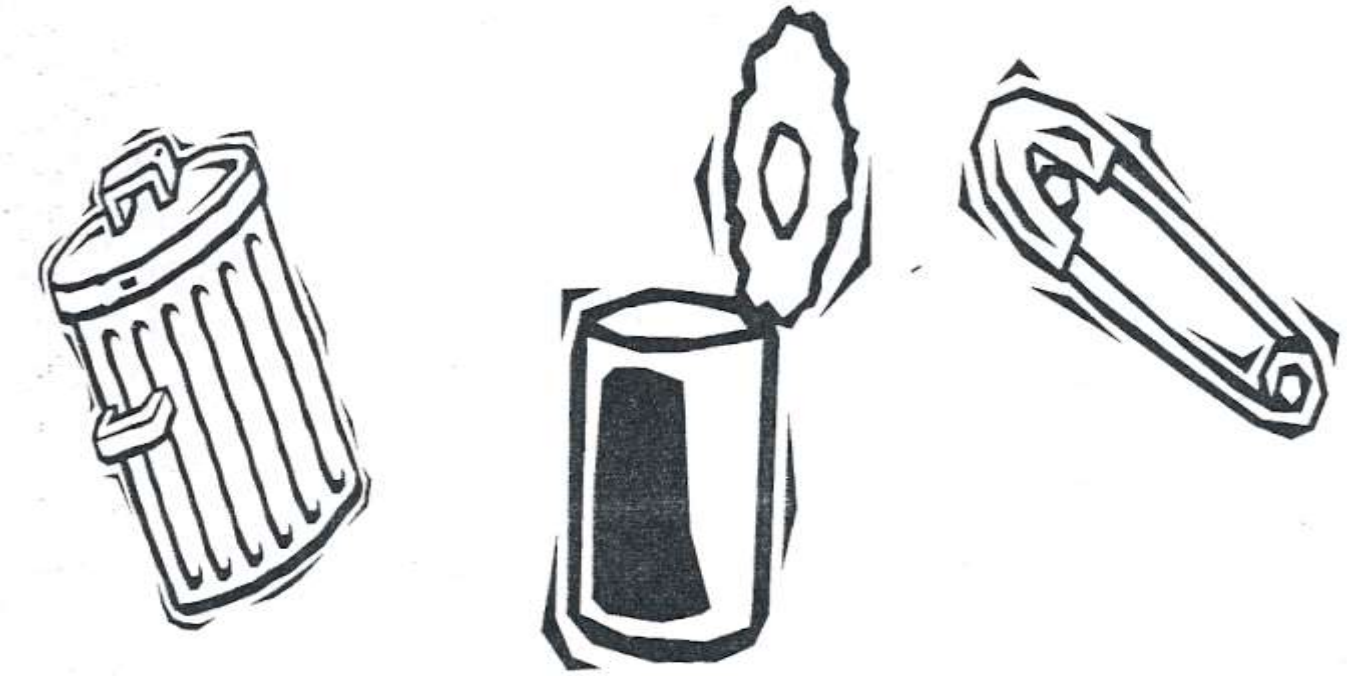
⇦ فكر مرة أخرى، هل تذكر أين وجدت ذلك الشيء؟...
⇦ هل تتذكر الكلمات والعبارات التي تصف ذلك الشيء؟...
⇦ ما هو اللون والتصميم؟...
⇦ ما هو ملمسه؟...
⇦ ما هي الأصوات التي تصدر عن ذلك الشيء؟...
⇦ ما هو مقاسه وشكله؟...
⇦ هل له مذاق؟...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: يمكننا أن نجد أي شيء... إذا استخدمنا خيالنا...

اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

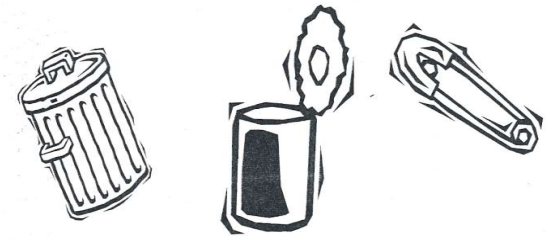


اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

الاستهلال:

هـل توجـد اسـتخدامات غيـر عاديـة حـول منـازلكم؟ فـي الحقيقـة أنـتم لا تعرفون...أليس كذلك؟ لا يوجد لديكم أي فكرة عن الاستخدامات غير العادية للشيء، إلا إذا رأيتموه أو سمعتموه أو لمستموه أو تذوقتموه، فما يساعدنا في زيادة المعرفة عن الأشياء هي صفاتها أو خصائصها أو مميزاتها لأنها في الحقيقة تساعدنا في معرفة طبيعة ذلك الشيء، لنقترب جداً من معرفة وفهم طبيعة الشيء عندها تكون لدينا فكرة عن استخداماته في أغراض أخرى، ومما سيساعدكم في معرفة المزيد عن الاستخدامات غير العادية بعض الأمثلة التي سنقدمها لكم...



إذا ذكرك الدبوس بسنارة صيد السمك وقررت ثني الدبوس لعمل سنارة فهذا يكون استخداما غير عادي، وأنت صنعت سنارة السمك من شيء آخر... وإذا صنعت مظلة من المنديل فهذا يسمى استخدام غير عادي... وإذا استخدمت قلم الرصاص لطلب رقم تليفون فهذا يسمى استخدام غير عادي... وهذه الاستخدامات غير العادية تعتبر اختراعات، وانه لشيء ممتع وسهل جداً أن تصبحوا مخترعين... إذا استخدمتم خيالكم.

ما رأيكم أن نلعب لعبة: استخدامات غير عادية؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة العاشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-10)

- ابحث عن غطاء علبة قديمة...
- حاول أن ترى الغطاء...
- اقلب الغطاء رأساً على عقب، ثم ضعه فوق عصا خشبية وثبته في "حوش" المنزل ليكون حماماً شمسيا للطيور...
- ابحث عن غطائي علب قديمة...
- امش في الشارع ممسكا بالغطاءين في كل يد غطاء واضربها ببعض ليصدرا صوتا جميلا...

اللعبة العاشرة - الجزء الثاني بطاقة نشاط (10-2)

⬅ والآن، خذ علاقة ملابس...
- ⇦ اثن هذه العلاقة لتكون جميع أنواع الأشكال...
- ⇦ اجعلها على شكل قلب...
- ⇦ ضع بعض الأشرطة الحمراء أو الورق الملون على هذه العلاقة لتصنع منها زينة للعيد.

اللعبة العاشرة - الجزء الثالث بطاقة نشاط (10-3)

⬅ ضع **علبة من الصفيح** على المائدة... (ملحق 10)
- ⇦ الق نظرة فاحصة عليها...
- ⇦ ماذا تشبه؟...
- ⇦ هل تذكرك هذه العلبة بأي شيء آخر؟...
- ⇦ هل يمكنك استخدامها في أي شيء آخر إذا قلبتها؟...
- ⇦ ماذا يمكنك أن تعمل بها إذا نزعت الجزء العلوي و الجزء السفلي منها؟...
- ⇦ ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أكبر؟...
- ⇦ ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أصغر؟...
- ⇦ ماذا ستعمل بها إذا غير ت شكلها؟...
- ⇦ ماذا ستفعل بها إذا دهنتها؟...
- ⇦ وإذا وضعت عليها قماشا ملونا؟...
- ⇦ وإذا ربطت فيها سلكا؟...
- ⇦ وإذا ثقبت فيها ثقوبا عدة؟...
- ⇦ وإذا قطعتها إلى قطع؟...
- ⇦ وذا ملأتها بالأسمنت؟...
- ⇦ وإذا جعلت رائحتها طيبة؟...
- ⇦ وإذا كانت مصنوعة من "الشيكولاته"؟...
- ⇦ وإذا اختفت عندما تطلب منها ذلك؟...
- ⇦ وإذا وضعت حجارة بداخلها وثبت عليها الغطاء مرة أخرى؟...

اللعبة العاشرة - الجزء الرابع بطاقة نشاط (10-4)

⬅ والآن، فكر هل تستطيع أن تصنع بعض الأعمال غير العادية بطريقتك الخاصة؟...
- ⇦ ماذا تصنع من الجزء المعدني من المكواة القديمة؟...
- ⇦ حاول أن تفكر في الجزء المعدني من مكواة قديمة كجزء من شيء ما...
- ⇦ ماذا يمكن أن تفعل في عجلات السيارات القديمة بحيث يمكن استخدامها في شيء آخر؟...
- ⇦ استخدمها في شيء آخر...

تابع (4-10)

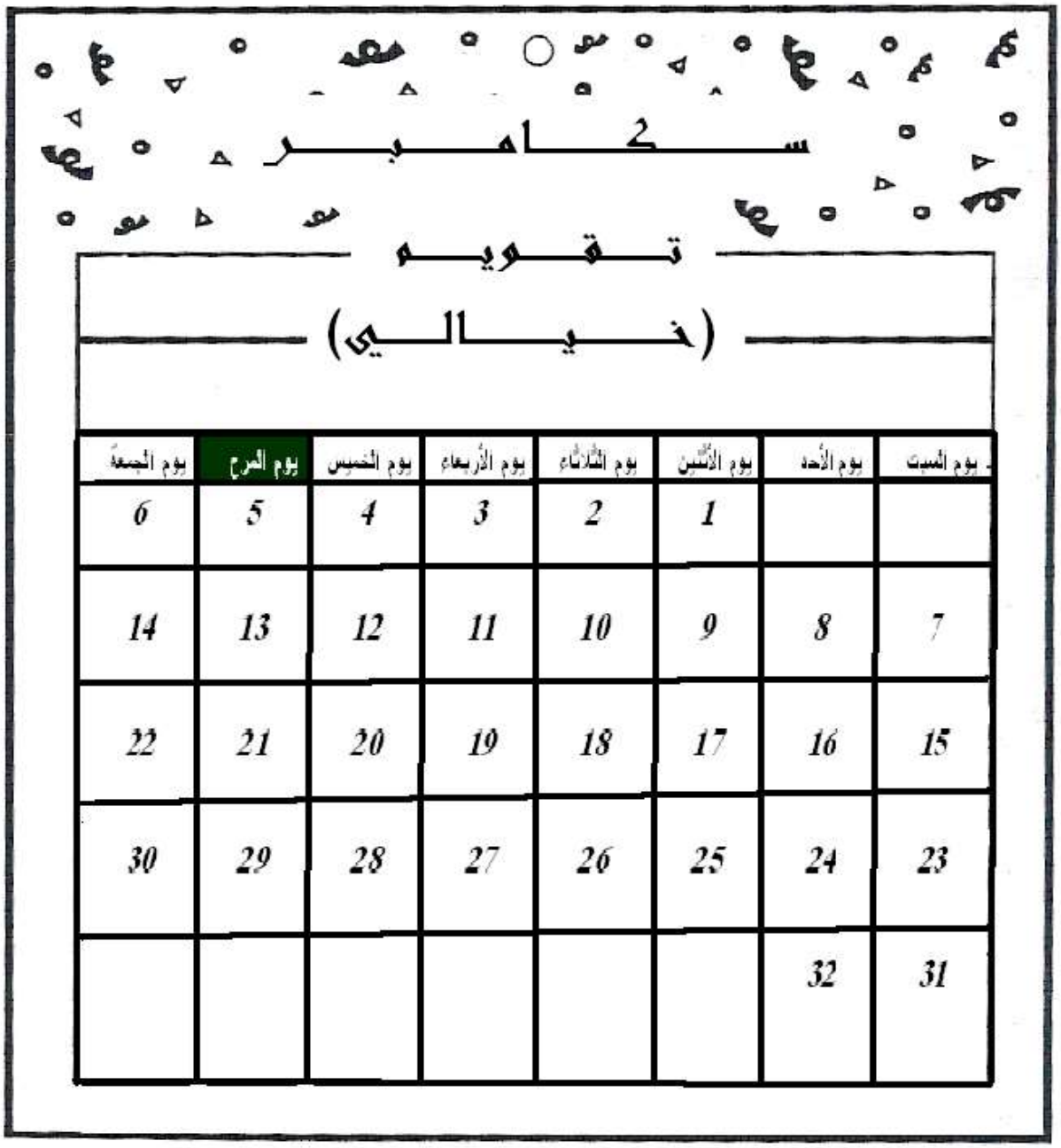
⇦ إذا كان معك آلاف من فرشاة الأسنان القديمة ماذا ستفعل بها؟...
⇦ ما هي أنواع الأشياء المختلفة الأخرى التي يمكنك أن تستخدم فيها فرشاة الأسنان؟...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول ما يلي: إن كلمة الاستخدامات غير العادية (الأعمال غير العادية) Repmacs هي عنوان هذا البرنامج ولكن الحروف مكتوبة بالعكس، فنحن بخيالنا نجري عمليات في هذه الأشياء ونجعلها مختلفة، فعلى سبيل المثال يمكن أن نستبدل شيئا بشيء آخر، أو نجمع شيئا مع شيء آخر. وفي بعض الأحيان نستطيع أن نعدل أو نغير هذا الشيء لنجعله يقوم بوظيفة أخرى. ونستطيع أن نجعل الشيء أكبر أو أصغر، أو نغير شكله، كما نستطيع أن نستخدم الشيء لغرض آخر غير غرضه الأصلي، ونستطيع أن نزيل من هذا الشيء بعض الأجزاء ـ إذا رغبنا في ذلك ـ كما نستطيع أيضا أن نرتب وأن ننظم أجزاء هذا الشيء أو نعكسها أو نعيد هذا الشيء مرة أخرى إلى وضعه الأصلي. **باختصار نستطيع أن نخترع ونبدع إذا استخدمنا سكامبر SCAMPER... وإذا استخدمنا خيالنا.**

اللعبة الحادية عشرة:

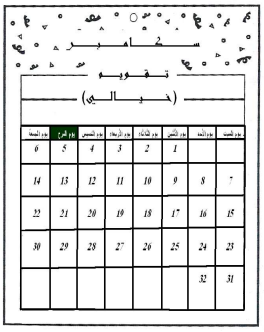
اليوم الثامن في الأسبوع



اللعبة الحادية عشرة:

اليوم الثامن في الأسبوع

الاستهلال:



"الأيام الموجودة في الأسبوع غير كافية" هل سمعتم أحدا يقول مثل هذا القول؟ إذا كنتم قد سمعتم ذلك، فإن ما يريد قوله ببساطة أن الوقت لا يكفي لعمل كل ما يريد القيام به، وإذا استخدمنا خيالنا ربما نجد طريقة لحل هذه المشكلة، والآن لنتخيل أن هنالك ثمانية أيام في الأسبوع، واليوم الثامن سيكون بعد يوم الخميس وقبل يوم الجمعة، وهذا اليوم لابد أن يكون له اسم وقد يكون من المفيد أن نستخدم اسماً يصف الأشياء التي نقوم بعملها في هذا اليوم، دعونا نجرب ذلك ونرى ما سيحدث...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: اليوم الثامن في الأسبوع؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الحادية عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (11-1)

- حدد يوما تحب أن تقضيه مع الآخرين، تذكر الناس الذين تحب أن تكون معهم...
- هناك بعض الناس في مخيلتك، اختر بعض هؤلاء الناس ليكونوا معك في اليوم الثامن في الأسبوع...
- والآن فكر في الأشياء التي تريدون عملها، قم بتخيل تلك الأشياء...
- تخيل نفسك وأنت معهم وتقومون بعمل بعض الأشياء...
- سنطلق على هذا اليوم ***"يوم الأصدقاء "...***

اللعبة الحادية عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (11-2)

- فكر في كل الأماكن التي تتمنى زيارتها حول العالم، ثم اختر مكانا واحدا فقط...
- هل حددت هذا المكان؟... والآن اركب الطائرة واسترح في مقعدك واستمتع بالرحلة، فأنت الآن تحلق فوق السحاب...
- الطائرة على وشك الهبوط...
- غادر الطائرة وتجول في هذا المكان قابل الناس، وشاهد كل شيء في هذا المكان...

اللعبة الحادية عشرة - تابع للجزء الثاني بطاقة نشاط (11-2)

⇦ لقد انتهت الزيارة... اركب الطائرة مرة أخرى واستعد للعودة إلى الوطن... أنت الآن في الطائرة متجهاً إلى الوطن...
⇦ في هذه الأثناء الطائرة تهبط...
⇦ أنت في وطنك مرة أخرى، والآن ماذا سنطلق على هذا اليوم؟... إنه: ***" يوم الطيران "***...

اللعبة الحادية عشرة - الجزء الثالث بطاقة نشاط (11-3)

⇦ اليوم هو اليوم الذي لا تفعل فيه شيئا، فقط اجلس في الاستراحة ثم استمع إلى الأصوات من حولك...
⇦ أنت تشعر بالنعاس، وتستمع للطيور وهي تغني وتغرد...
⇦ أنت تستمع للآذان في الجامع...
⇦ أصوات الطبيعة كلها من حولك...
⇦ استمع... هل تسمع هذه الصافرة؟...
⇦ صوت الصافرة يقترب من الاستراحة...
⇦ أخرج؛ لتعرف ماذا يحدث؟...
⇦ لقد عرفت الآن كل شيء، إنه ***" يوم الأصوات "*** ...

اللعبة الحادية عشرة - الجزء الرابع بطاقة نشاط (11-4)

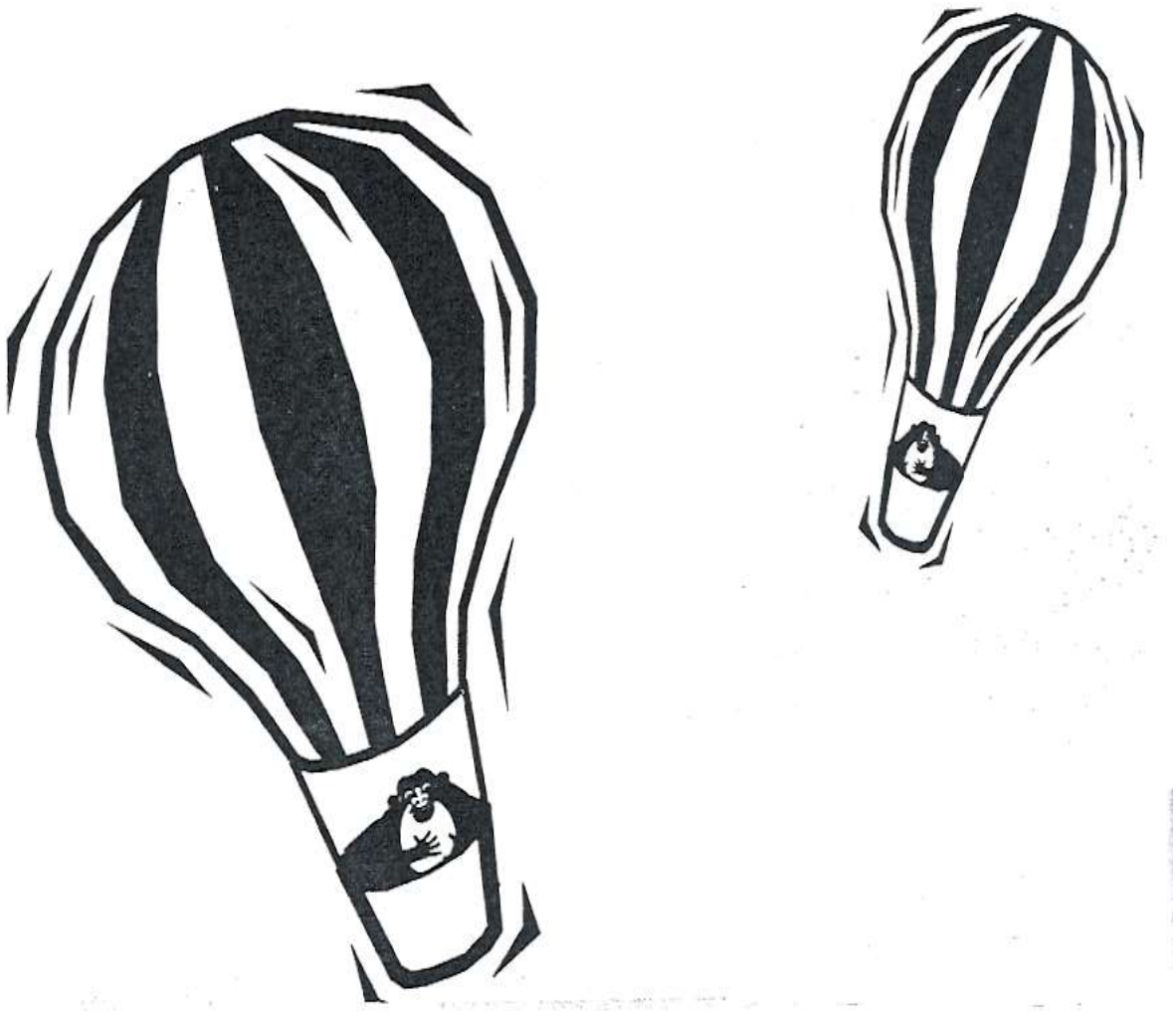
⇦ هنالك أشياء كثيرة لها نكهات سارة، يمكنك أن تتذكر العطور والخبز في الفرن، أو باقة من الورود...
⇦ فكر وتخيل تلك الأشياء التي لها رائحة وعبير سار أو نكهة جميلة، ضع هذه الأشياء واحدة تلو الأخرى على الطاولة أمامك...
⇦ فكر جيداً وضع بعض الأشياء الأخرى على الطاولة...
⇦ الآن أمامك طاولة مليئة بالروائح والنكهات الجميلة، قم الآن بشم كل شيء موجود على الطاولة...
⇦ والآن ما اسم هذا اليوم؟ إنه ***" يوم الروائح "...***

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: ليس بالضرورة أن يكون الأسبوع فقط سبعة أيام... إذا استخدمنا خيالنا...

اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

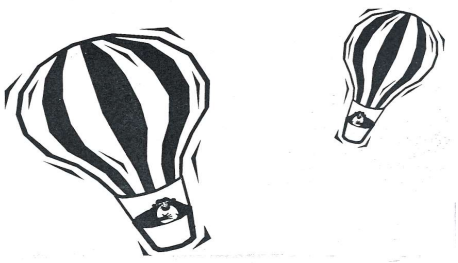


اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

الاستهلال:

عندما ترغبون في القيام بأي شيء فأنتم تستطيعون ذلك، لأن عقولكم قد تصنع المعجزات، والدليل على ذلك قدرتكم لتذكر أشياء حصلت منذ زمن بعيد ورؤية تلك الصور بكل وضوح... كما يمكنكم توجه عقولكم نحو المستقبل، ورؤية الأحداث التي قد تحدث بعد خمس أو عشر سنوات من الآن...



وعندما نستخدم خيالنا نستطيع أن نرى ونسمع الأشياء التي لم تحدث مطلقا... والآن تخيل وشاهد بعض الأشياء التي ربما لا تحدث أبداً...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: اليوم الثامن في الأسبوع؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثانية عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (12-1)

- قرد أغبر...
- يدعى عنبر...
- يشرب شايا... يأكل حنظل...
- سمك ينبح...
- يجري يمرح... وسط الصحرا...
- عند المرعى...

اللعبة الثانية عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (12-2)

- تسير في الفضاء...
- تتزحلق على السماء...
- توقفك الإشارة...
- وتقف على استحياء...
- تشرب الغيوم... وتأكل الهواء...
- في الليل تمشي مسرعا... وفي النهار لا...

اللعبة الثانية عشرة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (12-3)

⬅ شيخ يجري وسط الملعب...
- ⇦ ناس تصرخ... طفل يبكي...
- ⇦ كرة تلعب...
- ⇦ وسط الملعب... شجر ينمو...
- ⇦ ثمر يرمى...
- ⇦ عشب يضحك... حول الملعب...

اللعبة الثانية عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (12-4)

⬅ أفكارك القديمة تحولت حجارة...
- ⇦ تأمل جمالها وهي كالجبال...
- ⇦ وفكرة كبيرة...
- ⇦جلبت إلى المدينة...
- ⇦ بنيت بها عمارة...
- ⇦ طاحت على السيارة...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: إذا استخدمنا خيالنا... سينقلب كل شيء رأسا على عقب...

اللعبة الثالثة عشرة:

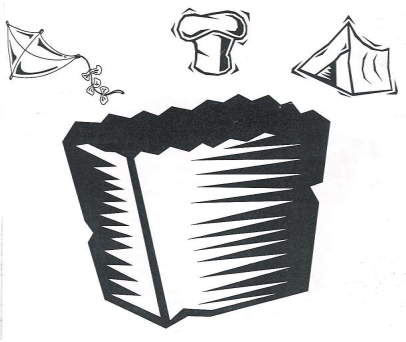
الأكياس الورقية

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية (ملحق 11)

الاستهلال:

ما هو الشيء الذي نشتريه من المحل ولا نأكله وفي النهاية نلقيه في سلة المهملات؟...



إنها الأكياس الورقية، فهذه الأكياس مهمة ومفيدة ولكنها غير مثيرة بالنسبة لنا، ولا شك أن يومنا سيكون مليئا بالنشاط والحيوية إذا كانت أكياس البقالة مصنوعة بألوان زاهية وفاتحة...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: الأكياس الورقية؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثالثة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (13-1)

⬅ هيا بنا نجرب هذه الفكرة في خيالنا تخيل أن كيس الورق موجود على الطاولة أمامك...

- ⇦ هل تراه؟ ... قم بتفحص هذا الكيس...
- ⇦ والآن تخيل أن لون الكيس برتقالي...
- ⇦ اجعل لونه أخضر مبهجا...
- ⇦ اجعل لونه أصفر...
- ⇦ ما هو شكل الكيس البرتقالي؟ اجعل كيسك كذلك...
- ⇦ باستخدامنا لخيالنا نتخيل ونفعل أشياء كثيرة رائعة بكيس الورق، والآن لندخل بعض التحسينات على الكيس...
- ⇦ في البداية، أصنع حمالة لهذا الكيس الورقي...
- ⇦ اصنع غطاء للكيس...
- ⇦ ضع في جانب الكيس جيبا...
- ⇦ أكتب اسمك بحروف سوداء كبيرة على الكيس...
- ⇦ اصنع مكاناً للهاتف الجوال في حمالة الكيس...
- ⇦ لون الكيس بثلاثة ألوان براقة ثم ارجع للخلف والق نظرة على الكيس...
- ⇦ هل هناك تحسينات تحب أن تضيفها على كيسك؟ إذا كان هنالك تحسينات في ذهنك أدخلها على الكيس...
- ⇦ والآن، ما مدى حبك لكيسك؟...

اللعبة الثالثة عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (13-2)

⬅ خذ كيسا ورقيا آخر، وعلى جانب الكيس اكتب ***" كيس المشاكل "*** وأنت ستستخدم ***"كيس المشاكل"*** . لجمع الأشياء التي تسبب لك المشاكل أو تلك الأشياء القديمة والمكسورة والصغيرة جداً أو أي شيء ترغب في التخلص منه...

⇦ والآن ابحث عن الأشياء التي تريد وضعها في الكيس ثم ضعها فيه...
⇦ استمر في وضع الأشياء التي تضايقك في الكيس...
⇦ امسك ***" كيس المشاكل "*** وهزه...
⇦ الكيس الآن فارغ، والأشياء التي كانت تضايقك وتزعجك اختفت...
⇦ اصنع مكاناً للراديو في حمالة الكيس...
⇦ لون الكيس بثلاث ألوان جميلة وارجع للخلف قليلاً وانظر إلى الكيس...
⇦ هل توجد تحسينات تريد إضافتها على الكيس؟ إذا كان هنالك أي تحسينات أخرى تريد إدخالها على الكيس، ابدأ بعملها...
⇦ والآن، ما مدى حبك للكيس؟...
⇦ خذ كيسا آخر واكتب عليه ***" كيس الأمنيات "*** وفي هذا الكيس ستجمع مجموعة من الأشياء التي تتمناها... تمنى أمنية واحدة في كل مرة ثم، توجه إلى الكيس وافتحه وتناول الشيء الذي تمنيته.
⇦ ابدأ أمنياتك...
⇦ الكيس ليس فارغا، استمر في أمنياتك وخذ ما تمنيته من الكيس...
⇦ أليس رائعاً؟ ما تستطيع أن تفعله بخيالك؟...

اللعبة الثالثة عشرة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (13-3)

⬅ استمر في اللعبة، هناك بعض التحسينات التي نستطيع أن ندخلها على كيس الورق؟ ... اجعل هذا الكيس من البلاستيك الأبيض المقوى...

⇦ والآن انظر إلى الكيس...
⇦ اجعله محكما لا ينفذ منه الماء أو الهواء...
⇦ اجعله أكبر...
⇦ اجعله أصغر...
⇦ اقلب الكيس واستخدم المقص لتقطع الأطراف وتصنع له أطرافا مهدبة...
⇦ تخيل أنك حولت الكيس إلى قبعة بيضاء ذات أهداب للمطر وتخيل شكلها...

اللعبة الثالثة عشرة - تابع للجزء الثالث
بطاقة نشاط (13-3)

⇦ استخدم خيالك، ليمكنك صنع كل الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض، سأذكر لك بعض هذه الأشياء... مهمتك هي أن تصنع هذه الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض، وتخيل هذه الأشياء هل أنت جاهز؟...
⇦ اصنع سترة ضد الشمس...
⇦ اصنع منصة للمهرج واجعله يقفز...
⇦ اصنع طائرة ورقية ودعها تطير...
⇦ اصنع للكيس مقبضا واستخدمه لصيد الذباب...
⇦ اصنع منه غطاء وضعه فوق المصباح...
⇦ اصنع منه مظلة واهبط بها إلى الأرض...
⇦ اصنع منه إعلاناً وضعه على الحائط...
⇦ قم بشراء بعض الأسماك الذهبية واحملها داخل الكيس وخذها إلى البيت...
⇦كيس البلاستيك الأبيض من الأشياء المفيدة لك الآن، يمكنك عمل أشياء كثيرة ومتنوعة من كيس البلاستيك الأبيض...

اللعبة الثالثة عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (13-4)

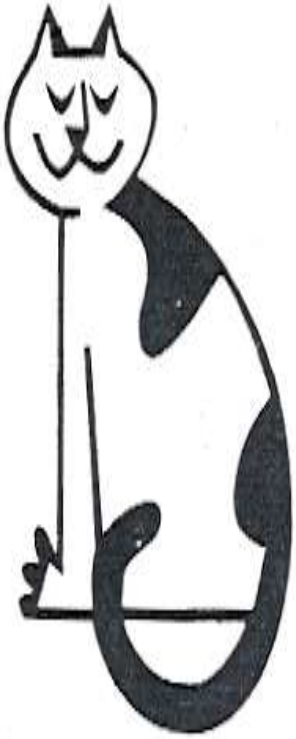
⇦ والآن جاء دورك لتفكر في بعض الأشياء المبتكرة التي يمكن أن تصنعها بالأكياس، وما هي استخدامات الأكياس إذا كنت ذاهبا في نزهة سير على قدميك إلى الصحراء، فكر في بعض الطرق وتخيلها في عقلك...
⇦ ابدأ الآن...
⇦ هل فكرت في استخدامات الكيس للطبخ؟...
⇦ هل فكرت في استخدامات الكيس للحيوانات؟...
⇦ هل فكرت في طرق لاستخدام الكيس في الرياضة؟...
⇦ هل فكرت في طرق تستخدم بها الكيس للرحلات؟...
⇦ إذا فكرت مستقبلا في أي طريقة أخرى تستخدم فيها الكيس، أكتبها حتى لا تنساها، فربما يكون لديك فكرة قيمة...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: نستطيع أن نصنع أي شيء في الكيس الورقي... إذا استخدمنا خيالنا...

اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش



اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش (ملحق 12)

الاستهلال:

في هذه اللعبة سنرى ونتخيل، وعندما نستخدم خيالنا سنرى صور الأشياء التي تخيلناها، وستكون تلك الصور واضحة وملونة...

فكلما كانت محاولاتكم في رؤية الصورة جادة كلما كانت الصورة أوضح، والآن هل أنتم مستعدون لرؤية ما ستتخيلونه؟ حسناً، لنبدأ اللعبة.

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: قط، وكلب، وحصان، وخفاش؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الرابعة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-14)

- في مخيلتك سترى صورة كلب... وقد يكون أي نوع من الكلاب...
- انظر إلى هذا الكلب...
- والآن، انظر وفكر لتعرف ما الذي يجعل هذا الكلب مختلفاً عن باقي الحيوانات الأخرى؟...
- هل عرفت الفرق؟...
- تذكر ذلك ولا تنس الفرق بين الكلب والحيوانات الأخرى...
- والآن، تخيل أنك ترى قطة، لتكن أي نوع من القطط بحسب رغبتك...
- انظر إلى القطة...
- نريد أن نعرف ما الذي يجعل القطة مختلفة عن أنواع الحيوانات الأخرى؟...
- انظر الآن لتعرف أوجه الاختلاف...
- تذكر ما يجعل القطة مختلفة...

اللعبة الرابعة عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (14-2)

⬅ إذا كنت في زيارة إلى إسطبل، فقد ترى حصانا، وإذا استخدمت مخيلتك فإنك ترى حصانا...

⇦ انظر إلى الحصان...

⇦ انظر مرة أخرى وتعرف ما الذي يجعل الحصان مختلفا عن الحيوانات الأخرى؟...

⇦ لا تنس الأشياء التي تجعل الحصان مختلفاً عن الحيوانات الأخرى...

⇦ هل رأيت خفاشاً يطير في أول المساء؟ رؤية الخفاش غير عادية...

⇦ أوقف الخفاش عن الطيران وتخيل صورته أمامك...

⇦ انظر لتعرف كيف يختلف هذا الحيوان عن باقي الحيوانات الأخرى؟...

⇦ هل عرفت الفرق؟...

⇦ تذكر الفرق بين الخفاش والحيوانات الأخرى...

اللعبة الرابعة عشرة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (14-3)

⬅ والآن جاء وقت استخدام الخيال عندما تستخدم خيالك يمكن أن ترى الأشياء غير الموجودة أصلا...

⇦ دعنا نجرب ذلك ولنبدأ مع الكلب والقطة...

⇦ تذكر الأشياء التي تجعل هذين الحيوانين مختلفين عن باقي الحيوانات الأخرى...

⇦ استخدم كل ما يميز هذين الحيوانين، وتصور أن هذه الاختلافات موجودة لدى حيوان واحد...

⇦ أنظر لهذا الحيوان أنه: الـ" قطلب"...

⇦ في صورة واحدة أنت ترى حيواناً يبدو مثل الكلب والقطة...

⇦ حاول أن تتذكر كيف يبدو شكل هذا الحيوان...

⇦ سنستخدم أنواعا أخرى من الخيال...

⇦ هل تذكر الأشياء التي تجعل الحصان والخفاش مختلفين...

⇦ والآن استخدم تلك الأشياء...

⇦ تخيل حيوان اسمه الـ"خفشان"...

⇦ تذكر صورة الـ"خفشان"...

⇦ والآن أمامك صورة لـ "قطلب" ولـ"خفشان"...

⇦ خذ كلتا الصورتين "للقطلب والخفشان"، واجمعها مع بعضها لعمل صورة واحدة...

⇦ استمر في التخيل...

⇦ حاول أن ترى في الصورة جزءا من كل الحيوانات الأربعة...

اللعبة الرابعة عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-14)

⬅ والآن سأعطيك بعض الأشياء عن بعض الحيوانات والتي تجعلها مختلفة عن الحيوانات الأخرى، ومهمتك هي أن تأخذ ما أعطيه لك وتجربة على بعض الحيوانات الأخرى...

- ⇦ خذ الخطوط من الحمار الوحشي وضعها على حيوان آخر...
- ⇦ يحب أن ترى الحيوان وعليه خطوط الحمار الوحشي...
- ⇦ خذ أنياب الفيل وركبها له...
- ⇦ تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي، وأنياب الفيل...
- ⇦ خذ ذيل القرد وركبه له...
- ⇦ خذ قرون الثور وركبها له...
- ⇦ تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي، وأنياب الفيل، وذيل القرد، وقرون الثور...
- ⇦ هل ترى هذا الحيوان الجديد جيدا؟...عندما تستخدم خيالك يمكنك أن تجعل الأشياء تحدث...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم هذا اللقاء التدريبي بأن تقول: يمكننا أن نستمتع بمشاهدة حيوانات جديدة وجميلة... إذا استخدمنا خيالنا...

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

الاستهلال:

يختلف ***"العرض الذهني"*** عن ***" العصف الذهني"*** فعندما تقوم مجموعة من الأفراد بإنتاج عدد كبير من الأفكار حول شيء معين أو لحل مشكلة معينة فإن ذلك يسمى بـ ***"العصف الذهني"*** ، ولكن عندما يمتلك شخص واحد أو أكثر أفكارا متنوعة ثم يحاولون أن يجدوا علاقات بينها ويعبرون عنها فإن ذلك يسمى بـ***"العرض الذهني"***، وكل ما يمكننا قوله أن العرض الذهني ينتج الأفكار بغزارة، وهذا الأسلوب يستخدمه المبدعون والمخترعون، والملحنون...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: العرض الذهني Mindshower؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الخامسة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-15)

◄ والآن دعونا نبدأ بالحرف الأول من الحروف الأبجدية سأذكر بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف (أ) وحاول أن تعرض وتتخيل هذه الأشياء عندما اذكرها لك...

- ⇦ أجاص (كمثرى)...
- ⇦ أسد...
- ⇦ أرنب...
- ⇦ أفعى...
- ⇦ أوزة...
- ⇦ إبل...
- ⇦ أرض...
- ⇦ بعد أن قمت بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بحرف (أ) في خيالك ستبدأ الآن في إبداع أشياء لم ترها أو تتخيلها من قبل، وهذه الأشياء ستكون رائعة وجميلة، ابذل قصارى جهدك، لكي تتخيل هذه الأشياء... هل أنت جاهز؟...
- ⇦ شاهد أسد الأرانب...
- ⇦ شاهد الأفعى التي تشبه الأجاص (الكمثرى)...

اللعبة الخامسة عشرة - تابع للجزء الأول بطاقة نشاط (15-1)

- شاهد الإبل الكروية التي على شكل الأرض...
- شاهد أفعى على شكل الأسد...
- شاهد أوزة الإبل...
- شاهد أجاص (كمثرى) يشبه شكل الإبل...
- شاهد الأسد الذي على شكل أوزة...
- شاهد الأرض على شكل الأجاص (الكمثرى)...

اللعبة الخامسة عشرة - الجزء الثاني بطاقة نشاط (15-2)

◆ والآن سنبدأ بالحرف الثاني من الحروف الأبجدية وهو حرف **(ب)** ونستخدمه لعرض بعض الأشياء الصالحة للأكل أو الرؤية أو التذوق أو الشم... قم بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بالحرف **(ب)** في خيالك عندما اذكرها لك...

- بازلاء...
- بقدونس...
- بيض...
- بطيخ...
- بصل...
- برتقال...
- بسكوت...
- باميا...
- باذنجان...
- بذور...
- بحر...

والآن سننتج أشياء أخرى قد تكون صالحة للأكل شاهد، والمس، وشم، وتذوق جميع الأشياء التي سأقدمها لك الآن...

- سلطة البصل مع البرتقال مع البقدونس...
- بيض مخلوط بالبطيخ...
- بسكويت مصنوع من البازلاء...
- بذور البقدونس البحرية...
- الباميا مع الباذنجان...
- والآن... هل وجدت مجموعة تحبها؟...

اللعبة (15) - الجزء الثالث بطاقة نشاط (15-3)

◆ والآن سنبدأ بحرف **(ت)** سنحاول ونجرب نوعاً آخر من العرض الذهني، سأقدم لك مهنة، وعليك أن تتخيل اللبس الرسمي الذي يلبسه أصحاب هذه المهن في عملهم... عندما اذكر لك نوع العمل أو المهنة، شاهد اللبس الرسمي لمن يعمل فيه...

- تجارة السيارات...
- تجارة الملابس...

اللعبة (15) - تابع للجزء الثالث
بطاقة نشاط (15-3)

- ⇦ تغليف الهدايا...
- ⇦ التعليم...
- ⇦ توصيل طلبات المطاعم...
- ⇦ تصنيع السيارات...
- ⇦ تمليك المنازل...
- ⇦ تفصيل ملابس...
- ⇦ تذكر جميع الملابس التي عرضتها في خيالك... وكن مستعدا لإنتاج لبس غير عادي لمهنة ما...

اللعبة الخامسة عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (15-4)

⇦ في هذا الجزء سنستخدم حرف **(ث)** ونحاول أن نجرب نوعاً آخر من العرض الذهني... عندما أذكر شيئاً يبدأ بحرف **(ث)**، عليك أن تحاول رؤية صورة ذلك الشيء في ذهنك ثلاثية الأبعاد، سترى ارتفاع، وعرض، وعمق، ولون ذلك الشيء...

- ⇦ ثعلب منقط بنقط سوداء...
- ⇦ ثور حزين...
- ⇦ ثوب ملون وطويل...
- ⇦ ثمرة كبيرة جدا...
- ⇦ ثعبان قزم...
- ⇦ والآن أي من الصور أعجبتك أكثر...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: يمكننا جميعا أن نكون مبدعين مع الخيال وسكامبر SCAMPER ...

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

الاستهلال:

إن النظر قبل القفز (التفكير قبل الفعل) شيء جيد في العادة، فعندما ننظر ونفكر يمكننا أن نتجنب مشكلات قد تكون خطيرة...

ولكن عندما نستخدم خيالنا لا نقلق من تكسر عظامنا أو إصابة رؤوسنا، إننا في وضع آمن لنقفز قبل أن ننظر... وفي هذه اللعبة الخيالية سنقوم بقفزات هائلة في عالم الخيال وستوصلنا هذه القفزات إلى أماكن عجيبة ومدهشة للغاية.

سأطلب منكم القفز، وعندما أقول **" اقفز"** انطلقوا كالصواريخ واندفعوا مثل اللهب مارين بالسحب البيضاء، وبينما أنتم ترتفعون في الفضاء سأخبركم عن المكان الذي ستهبطون فيه، وبعد الهبوط الهادئ والسليم سيكون لديكم الوقت الكافي لزيارة ورؤية المشاهد والمناظر المدهشة، وعندما يقترب وقت انتهاء الزيارة سأطلب منكم " العودة إلى الوطن لتعودوا محلقين من الفضاء" هل لديكم أي أسئلة؟...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: أقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة السادسة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-16)

- هل أنتم مستعدون؟... **اقفز** انطلق إلى الفضاء...
- لاحظ أن جسمك يصبح أخف وزناً كلما ارتفعت إلى الأعلى...
- تصبح الأرض أصغر كلما طرت وعلوت أكثر...
- والآن أنت تقترب من المدينة الأولى في الفضاء...
- تنفتح البوابة وأنت الآن تدخل إلى المدينة النظيفة المتلألئة...
- الناس الذين تقابلهم محبون ودودون مشتاقون للحديث معك...
- اسألهم لماذا يرتدي الجميع هذا الزي الموحد زاهي الألوان...
- الق النظرة الأخيرة وأنت تستعد للعودة للوطن...
- ودع أصدقاءك الجدد ثم عد إلى الأرض...
- اهبط على القاعدة في موطنك...

اللعبة السادسة عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (2-16)

⬅ والآن استعد لقفزة أخرى...
- ⇦ هل أنت جاهز؟...
- ⇦ **اقفز** عالياً في الهواء...
- ⇦ والآن ببطء اهبط على الأرض مرة أخرى...
- ⇦ الآن أنت تهبط على سفينة تطفو على سطح البحر بالقرب من الميناء...
- ⇦ استرح ثم تجول وانظر لكل ما حولك...
- ⇦ أثناء تجوالك ترى في الجانب الآخر للبحر قاربا صغيرا يتحرك ويقترب منك...
- ⇦ رد التحية على الناس الذين يلوحون لك بأيديهم...
- ⇦ في الجهة اليمنى يمكنك مشاهدة المدينة...
- ⇦ كلما اقتربت من المدينة أكثر، كلما أصبح حجم المباني كبيرا...
- ⇦ أنت تقرر التوقف في المدينة...
- ⇦ تجول في المدينة واستعد للعودة إلى الوطن...
- ⇦ والآن اهبط على القاعدة في موطنك...

اللعبة السادسة عشرة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (3-16)

⬅ استعد للقفز...
- ⇦ **اقفز**...
- ⇦ أنت الآن وصلت إلى قرية بعيدة جداً...
- ⇦ أنت في قرية غريبة والناس الغرباء من حولك...
- ⇦ امش في الشارع وانظر إلى نوافذ المحلات...
- ⇦ أدخل لأحد المطاعم واطلب الغداء...
- ⇦ اشكر المضيف في المطعم وتذوق الأكل...
- ⇦ هل أحببت الأكل؟...
- ⇦ والآن قم بإنهاء الغداء وادفع الحساب...
- ⇦ اخرج من المطعم وعد إلى موطنك...
- ⇦ اهبط إلى الأرض...

اللعبة السادسة عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-16)

⬅ لقد جاء وقت القفز مرة أخرى، استعد للقفز...
- ⇦ **اقفز**...
- ⇦ أنت الآن وسط سحب سوداء واليوم عاصف والرطوبة مرتفعة...
- ⇦ الآن تجد نفسك وحيداً في مدخل إضاءته ضعيفة خافتة داخل قلعة مهجور...
- ⇦ الضباب يملأ المكان من حولك...
- ⇦ وأثناء تجوالك، تسمع أصواتاً غريبة...
- ⇦ وبينما يقترب الضباب منك...

اللعبة (16) - تابع للجزء الرابع
بطاقة نشاط (16-4)

- ترى شبحاً أمامك...
- تحدث إلى الشبح، وحاول أن تعرف شيئاً عنه...
- الآن يظهر نور ساطع باهر في نهاية المدخل...
- يزداد النور تألقاً وسطوعاً...
- لقد جاء وقت مغادرة القلعة والعودة للوطن...
- اهبط إلى القاعدة في موطنك...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: باستخدام الخيال وسكامبر SCAMPER... لا مشكلة من القفز قبل النظر (الفعل قبل التفكير)...

اللعبة السابعة عشرة:

معقول!

اللعبة السابعة عشرة:

معقول!

الاستهلال:

تستخدم كلمة ***"معقول! "*** للتعبير عن الدهشة والتعجب، فعندما تحدث الأشياء غير المتوقعة نقول: ***"معقول! "*** ... وفي هذه اللعبة سنستخدم كلمة معقول! للتعبير عن التعجب والدهشة لما يحدث...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: معقول! ؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة (17) - الجزء الأول
بطاقة نشاط (17-1)

⇦ الغوريلا الأبيض يسير فوق النار...
يجلس فوق الجمر يخاف من الأمطار...
معقول!...

⇦ الجمل الشجاع يطير في الفضاء...
يطير عاليا، ويسبح تحت الماء...
معقول!...

اللعبة (17) - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (17-2)

⇦ غزال صغير يشرب الحليب...
أخذته أمه يوما إلى الطبيب...
لا يوجد في غابتهم طبيب قريب...
معقول!...

⇦ رجل عجوز طار في الهواء...
صنع لوحده أجنحة هوجاء...
يغني يغرد ما أجمل السماء...
معقول!...

اللعبة (17) - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (17-3)

⇦ سعيد الصغير يلعب في المدينة...
يسرح ويمرح بلعبته الجميلة...
ضاع سعيد في داخل الوليمة...
معقول!...

⇦ سمية اللطيفة تجلس قرب البحر...
وقعت على رأسها فانكسر الحجر...
سالت دماء الحجر... وبكت له الجبال...
معقول!...

اللعبة (17) - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (17-4)

⇦ يلعب الشقي على سطح العمارة...
سقط إلى الأرض... وتهشمت السيارة...
معقول!...

⇦ الأم العجوز اصطادها الفخ...
بعد أن دخلت إلى المطبخ...
تريد أن تحضر الطعام للأسد المسكين...
ولم تعد منذ ذلك الحين...
معقول!...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: يمكننا أن نقول معقول! مع سكامبر SCAMPER...

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

الاستهلال:

عند استخدام خيالنا نستطيع وضع الخطط ورؤية الأشياء المستقبلية، وعندما نوجه تفكيرنا نستطيع أن نخطط المستقبل بالطريقة التي نتمناها، وفي هذه اللعبة سنستخدم خيالنا للتخطيط للمستقبل ورؤيته وتصميمه، إذ أننا سنضع خطة لغرفنا الخاصة المستقبلية ونتخيلها في عقولنا...

وسنصمم ونخطط أجزاء الغرفة على مراحل، وبعد ذلك نأخذ هذه الأجزاء ونجمعها معاً...

عندما نخطط غرفنا للمستقبل، نتخيل صورتها في عقولنا، وكلما كانت محاولاتنا جادة كلما كانت الصورة أوضح... هل أنتم مستعدون؟...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: غرفة المستقبل؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة الثامنة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-18)

- في البداية ستحتاج إلى نافذة، يمكن أن تكون هذه النافذة في أي حجم أو شكل تريده، تخيل النافذة التي تريدها...
- والآن أمامك النافذة، وأنت تنظر من النافذة لترى الأشياء...
- عندما تنظر من النافذة تستطيع رؤية كل شيء تتمنى رؤيته ماذا تتمنى أن ترى؟...
- انظر من النافذة وشاهد تلك الأشياء...
- أنت بحاجة إلى باب أيضا... هناك أشكال وأحجام وألوان وتصميمات مختلفة للأبواب تخيل نوع الباب الذي تتمناه...
- أنظر للباب الذي اخترته...
- ستحتاج إلى اتخاذ بعض القرارات حول هذا الباب...
- إذا فتحت الباب فإنه سيؤدي إلى بعض الأماكن...
- يوجد أماكن في الجانب الآخر من الباب...
- ماذا تريد أن تكون تلك الأماكن؟...
- الآن، افتح الباب وشاهد تلك الأماكن...
- الق نظرة فاحصة...
- أغلق الباب...

اللعبة الثامنة عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (18-2)

⬅ لديك الآن باب ونافذة، وأنت بحاجة إلى بعض الجدران لتركيب الباب والنافذة عليها...

- ⇦ يمكن للجدران أن تكون باللون الذي تريده أنت...
- ⇦ يمكنك أن تختار أوراق جدران ملونة...
- ⇦ انظر إلى الجدران بالألوان التي اخترتها...
- ⇦ هل تريد صورا أو أي شيء آخر على جدرانك؟...
- ⇦ ضع هذه الأشياء على الجدران...
- ⇦ والآن حان وقت بناء غرفتك الخاصة بالمستقبل...
- ⇦ خذ النافذة وضعها في أحد الجدران...
- ⇦ ارجع للخلف قليلاً والق نظرة عليها...
- ⇦ خذ الباب وضعه في جدار آخر...
- ⇦ ألق نظرة دقيقة وفاحصة على الجدار والباب...
- ⇦ هل تحب الذي تراه؟...
- ⇦ أدخل التغييرات التي ترغب فيها...

اللعبة الثامنة عشرة - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (18-3)

⬅ قبل الانتهاء من غرفة المستقبل هناك شيء آخر لابد من عمله، فأنت بحاجة إلى أرضية للغرفة...

- ⇦ ما هو شكل الأرضية الذي تريده؟...
- ⇦ فكر كيف يمكن أن يكون شكل الأرضية؟...
- ⇦ حدد شكل الأرضية ثم تخيل كيف تبدو...
- ⇦ تجول في الغرفة...
- ⇦ تصور النوافذ والجدران والباب...
- ⇦ أدخل التغييرات التي تتمناها...

اللعبة الثامنة عشرة - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (18-4)

⬅ والآن لديك غرفتك الخاصة للمستقبل ولكنها خالية...

- ⇦ قبل اختيار الأثاث للغرفة ستحتاج إلى تحديد استخدامات ذلك الأثاث...
- ⇦ ما هي أنواع الغرف التي تعرفها ؟...
- ⇦ فكر في هذا جيدا...
- ⇦ حدد الآن نوع غرفة المستقبل...
- ⇦ كيف ستستخدم هذه الغرفة؟...
- ⇦ الآن تستطيع آن تتسوق تشتري الأشياء التي ستؤثث بها غرفتك...
- ⇦ خذ الأثاث الذي اشتريته ورتبه في الغرفة بالطريقة التي تحبها...
- ⇦ هل تحب هذا الترتيب؟...
- ⇦ إذا كنت ترغب في عمل أي تغييرات، قم بعملها...

اللعبة الثامنة عشرة - تابع للجزء الرابع
بطاقة نشاط (4-18)

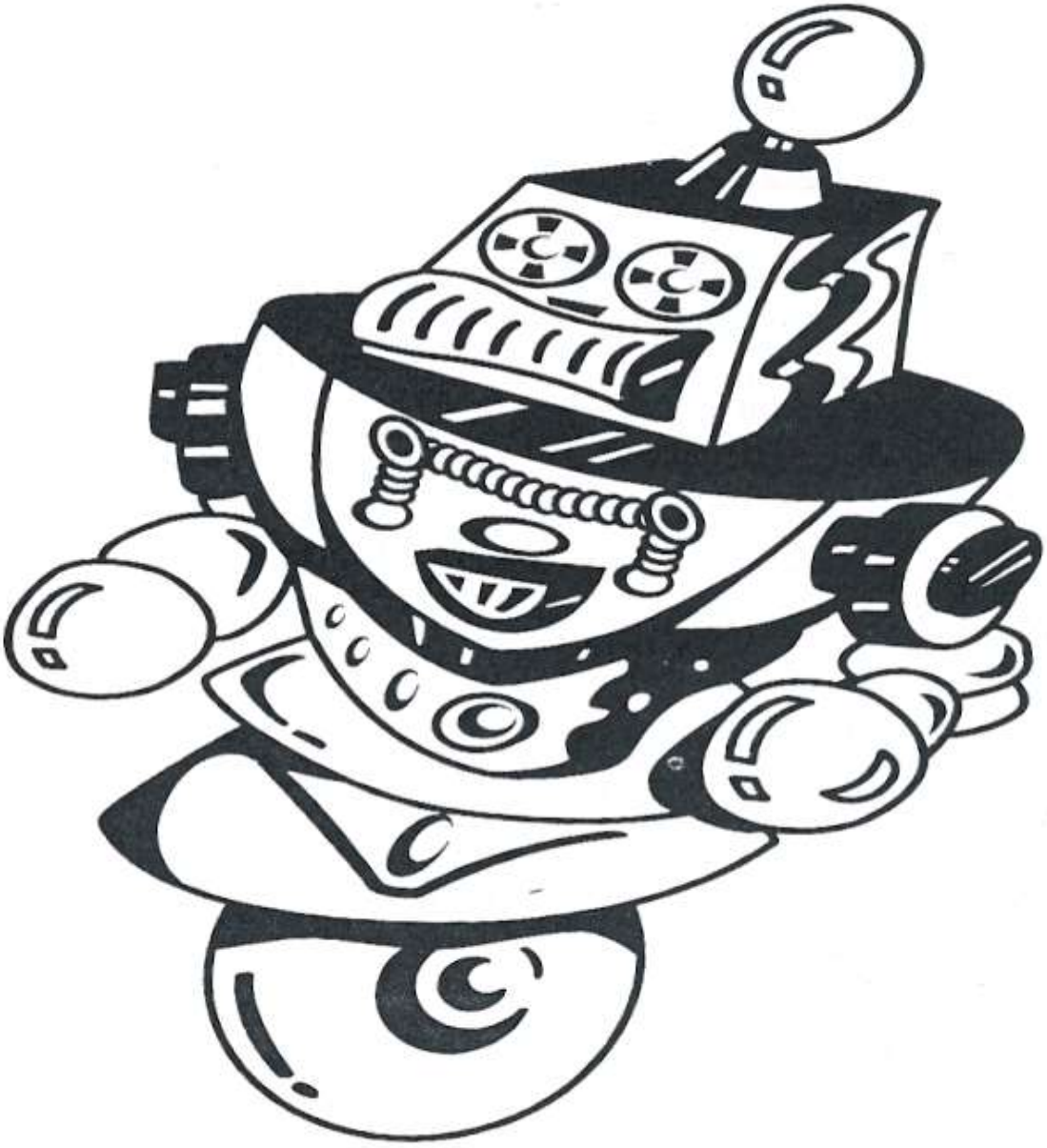
- ⇦ طق...طق...طق... استمع، هنالك أحد يدق الباب...
- ⇦ يا ترى من سيزورك؟...
- ⇦ افتح الباب وادعوهم إلى داخل الغرفة...
- ⇦ اعرض غرفتك الخاصة للمستقبل على الزوار وأخبرهم عن كيفية استخدام هذه الغرفة...
- ⇦ لقد آن الأوان ليغادر ضيوفك...
- ⇦ رافق الزوار حتى الباب وودعهم...
- ⇦ الآن اقفل الباب وأغلق الأنوار.

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: باستخدام الخيال... يمكن أن تصنع وتخطط أي شيء وبطريقة إبداعية...

اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلي



اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلي

الاستهلال:

يعتقد بعض الناس أن المخترع شخص غريب، ويعتقد البعض الآخر أنه شخص غير عادي، وأنه يمتلك أكثر من 100 براءة اختراع.

وأثناء الذهاب إلى معمله والعودة منه يتوقف المخترع ليتحدث إليك، لقد اكتشفت أثناء حديثك معه أنه شخص طيب... وفي يوم ما، توقف المخترع لكي يتحدث معك، وفي هذه الأثناء دعاك لزيارة معمله لمقابلة الرجل الآلي...

وفي صباح اليوم التالي قابلت المخترع وذهبتما معا إلى المعمل، وفي الطريق يقول لك المخترع: إنه نجح في استخدام موجات خاصة لبرمجة دماغ الرجل الآلي، فهو مبرمج لعمل أي شيء يفعله الناس بالإضافة إلى الكثير من المميزات الخاصة فهو يستطيع أن يسبح، ويطير في الهواء كما أنه يستطيع أن يختفي...كما أنه قادر على عمل الكثير من الأشياء المختلفة والمتنوعة...

وعندما تدخل المختبر تعد المخترع بالحفاظ على الأسرار التي ستحصل عليها، ثم يقول لك المخترع: إنه عندما تضبط موجات دماغك مع الموجات الخاصة لدماغ الرجل الآلي فإنه يستجيب للأوامر التي يتلقاها منك، ويقول لك المخترع أيضاً إن الرجل الآلي سيختفي عندما ترسل إشارة واحدة... أرسل إشارتين وسيظهر الرجل الآلي مرة ثانية... والآن أنت تعلمت كيف تتحكم بالرجل الآلي...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: الرجل الآلي ؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة التاسعة عشرة - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-19)

- الآن أنت جاهز لمقابلة الرجل الآلي...
- أنت تشعر بالشوق والسعادة...
- دقات قلبك تتسارع...
- لقد جاءت اللحظة الحاسمة، أنت على وشك مقابلة الرجل الآلي...
- يخبرك المخترع بأن الرجل الآلي خلف الستارة الزرقاء...
- وعندما يسحب الحبل، تجد الرجل الآلي واقفاً هناك...

اللعبة (19) - تابع للجزء الأول
بطاقة نشاط (19-1)

- الق نظرة عليه...
- قم بضبط موجات دماغك بحسب الموجات الخاصة بدماغ الرجل الآلي...
- الرجل الآلي حالياً تحت أمرك، اجعله يتقدم إلى الأمام ثلاث خطوات...
- أرسل إشارة واحدة؛ لكي يختفي الرجل الآلي...
- أرسل إشارتين؛ لكي يظهر الرجل الآلي مجددا...
- أصدر الأوامر للرجل الآلي بالرجوع للخلف ثلاث خطوات...

اللعبة التاسعة عشرة - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (19-2)

- يخبرك المخترع أنك أحسنت تعلم كيفية توجيه الرجل الآلي والسيطرة عليه...
- ثم يطلب منك المخترع الاستماع إلى مزيد من التعليمات...
- عندما تضبط موجات دماغك مع دماغ الرجل الآلي كل ما تفكر به سيقوم الرجل الآلي ببثه بصوت عال مستخدما صوتك...
- ثم يخبرك المخترع أنك ستتمكن من التحكم بالرجل الآلي لمدة أسبوع واحد إذا وعدته بإعداد تقرير مفصل عن الرجل الآلي خلال هذا الأسبوع...
- وأنت تعد بإعداد التقرير...
- والآن مهمتك أن تأخذ الرجل الآلي خارج المختبر إلى منزلك...
- فكر في ذلك...
- كيف ستفعل ذلك؟...
- تخيل نفسك وأنت تأخذ الرجل الآلي معك للبيت...
- برمج الرجل الآلي ليجلس على المائدة وأنت تتناول وجبة العشاء...
- تذكر أن الرجل الآلي يمكن أن يكون ظاهرا أو أن يكون خفيا...
- يستطيع الرجل الآلي أن يقلد صوتك ويرتب الطعام على السفرة ويذهب إلى المطبخ لإحضار أي شيء تريده...
- في عقلك، اكتب برنامج وجبة العشاء للرجل الآلي لكي يقوم هو بتجهيزه...

اللعبة (19) - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (19-3)

- والآن جاء وقت تناول العشاء بينما الرجل الآلي يجلس على المائدة معك...
- راقب ما يحدث...
- وبعد الانتهاء من العشاء، ستحتاج إلى كتابة خطة لـ"برنامج يوم الغد" مع الرجل الآلي...

اللعبة (19) - تابع للجزء3
بطاقة نشاط (19-3)

- أين ستذهب؟...
- من سترى؟...
- ماذا ستفعل؟...
- شارك الرجل الآلي في خططك وأنت تنظم البرنامج في عقلك...
- نحن الآن في يوم الغد...
- اجعل موجات دماغك موصولة بالرجل الآلي وشاهد ما يحدث...

اللعبة التاسعة عشر - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (19-4)

- الرجل الآلي، مثل ظلك يتنقل معك أينما تذهب...
- فكر في بعض الأماكن التي تحب أن تأخذه إليها...
- يمكن أن تأخذه للعبة كرة القدم، أو حديقة الحيوان، أو حفلة، أو إلى السوق المركزي...
- فكر في هذه الأماكن التي ترغب بأن تأخذ الرجل الآلي إليها...
- اختر أحد هذه الأماكن واكتب برنامج الزيارة في عقلك...
- والآن أصدر الأوامر للرجل الآلي لتنفيذ البرنامج الذي كتبته...
- تذكر أن الرجل الآلي يمكن أن يكون ظاهرا أو أن يكون خفيا...
- انتبه لمدى حسن أداء الرجل الآلي...
- والآن انتهى الأسبوع ويجب أن تعيد الرجل الآلي إلى المختبر. وعندما تقرع باب المخترع فكر في التقرير الذي ستقوله له عن الرجل الآلي...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: بالخيال الإبداعي... يمكن أن يكون كل شيء قابلا للحدوث...

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070 م - 1491هـ

الاستهلال:

الأديب هو كاتب للأعمال الأدبية سواء القصص أو المسرحيات أو الروايات أو الأفلام أو البرامج الإذاعية أو البرامج التلفزيونية، ولكل قصة نقرأها أو برنامج نشاهده يوجد شخص كاتب ومؤلف لتلك القصة، وهؤلاء الأدباء هم أفراد يبدعون القصص باستخدام خيالهم فهم ينتجون لنا قصصا ومسرحيات وبرامج شيقة وجديدة. وأنتم تستطيعون أن تكونوا أدباء وكتابا للأحداث التي ستقع في العام 2070م - 1491هـ إذا استخدمتم خيالكم، وللقيام بهذا الدور سنحتاج إلى الانتقال بتفكيرنا بعيدا للمستقبل والبحث عن الأفكار والخيالات المستقبلية...

وستتكون القصة التي سنكتبها من أربعة أجزاء سنفكر ونتصور أجزاء القصة كل جزء على حدة، وبعد مشاهدة الأجزاء الأربعة سنعود مرة أخرى ونجمع الأجزاء الأربعة معاً لتكون قصة كاملة، وإذا كانت أجزاء القصة غير مترابطة لا تقلقوا، إذا كنتم مستعدين استخدموا خيالكم ولنبدأ الجزء الأول من القصة...

والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة: أديب عام 2070 م - 1491هـ؟

عزيزي المدرب:

ذكر المتدربين بقواعد اللعب قبل بدء اللعبة أو استئناف أي جزء منها.

اللعبة (20) - الجزء الأول
بطاقة نشاط (1-20)

⬅ النص الخاص بالعام 2070م - 1491هـ سيكون عن شخص ما، أو شيء ما. والشخصية الرئيسية قد تكون شخصاً أو حيواناً أو أي شيء...

⇦ فكر بالشخصيات الرئيسية التي ترغب أن تكون في قصتك...

⇦ والآن اختر الشخصية التي ستظهر في القصة واعط وصفا تفصيليا لها...

⇦ احتفظ بصورة الشخصية الرئيسية في عقلك وانتقل إلى **الجزء الثاني** من القصة...

اللعبة العشرون - الجزء الثاني
بطاقة نشاط (20-2)

⬅ يمكن أن تحدث هذه القصة على اليابسة أو في البحر أو في الفضاء...
⇦ تخيل وفكر في الأماكن التي قد تحدث فيها القصة...
⇦ والآن اختر أحد هذه الأماكن...
⇦ فكر في الأماكن التي تحب أن تأخذ بطل هذه القصة إليها...
⇦ فكر في مكان القصة بكل تفصيلاته...
⇦ تخيل هذا المكان وكأنك فعلاً موجود فيه...
⇦ تخيل وراقب كل ما يمكن أن تراه هناك...
⇦ والآن احتفظ بصورة المكان في عقلك وانتقل إلى **الجزء الثالث** من القصة...

اللعبة العشرون - الجزء الثالث
بطاقة نشاط (20-3)

⬅ في الجزء الثالث من القصة ستبحث عن الأشياء التي قد تحدث، وبالطبع يمكن أن يحدث أي شيء في خيالك...
⇦ سنطلق على هذه الأشياء **الأحداث**، والحدث هو الشيء الذي له نتيجة هامة...
⇦ وهذا الجزء سيساعدك على تشكيل أحداث قصتك، ومن أمثلة هذه الأحداث:
فقدان البطاقة، اتهامك خطأ بأنك سارق ولص، أو الضياع في الفضاء، إلغاء قانون الجاذبية الأرضية...
⇦ ابحث في عقلك عن بعض الأحداث غير العادية التي قد تحدث مستقبلا...
⇦ اختر حدثاً واحداً تعتقد أنه يختلف عن أي شيء آخر يفكر فيه الآخرون...
⇦ فكر في هذا الحدث وتصوره يحدث...
⇦ ستعود مرة أخرى إلى هذا الحدث بعد ذلك. انتقل إلى **الجزء الرابع** من القصة...

اللعبة (20) - الجزء الرابع
بطاقة نشاط (20-4)

⬅ آجلاً أو عاجلاً تصل جميع الأشياء إلى نهايتها، ونهاية القصة تظهر لنا كيف انتهت هذه الأشياء... ومن الأمثلة على النهايات: الفوز أو الخسارة في المباراة النهائية، أو العثور على الكنز المفقود، إنقاذ الآخرين بأمان، أو شعاع الليزر يصل إلى القمر...
⇦ تخيل وتصور نهايات غير عادية لقصتك...
⇦ لا تقلق على باقي القصة، كل ما عليك هو تصور بعض النهايات...
⇦ النهاية الجيدة تقدم لنا مفاجأة... اختر نهاية مفاجئة وتخيلها كأنها واقع...

اللعبة العشرون - الجزء الخامس
بطاقة نشاط (20-5)

⬅ والآن أنت انتهيت من كتابة قصة العام 2070م - 1491هـ تخيل كل جزء من أجزاء القصة...

⇦ **الشخصية الرئيسية...**
⇦ **المكان...**
⇦ **الأحداث...**
⇦ **النهاية...**
⇦ مهمتك هي أن تأخذ أجزاء القصة وتجمعها مع بعضها لتكوين قصة متكاملة...
⇦ إذا كانت الأجزاء لا تتناسب ولا تتفق مع بعضها البعض، عليك إيجاد بعض الأساليب والطرق لإيجاد علاقات تربطها مع بعضها البعض...
⇦ يمكنك أن تفعل ذلك باستخدام خيالك...
⇦ خذ أجزاء القصة وتخيلها تحدث أمامك كأنها فيلم...
⇦ تذكر القصة واستعد للحديث أو الكتابة عنها...

عزيزي المدرب:

يمكنك أن تختتم اللقاء التدريبي بأن تقول: نستطيع أن نتخيل أي شيء... ولكننا عندما نتخيل أشياء غير عادية فإن ذلك هو الخيال الإبداعي...

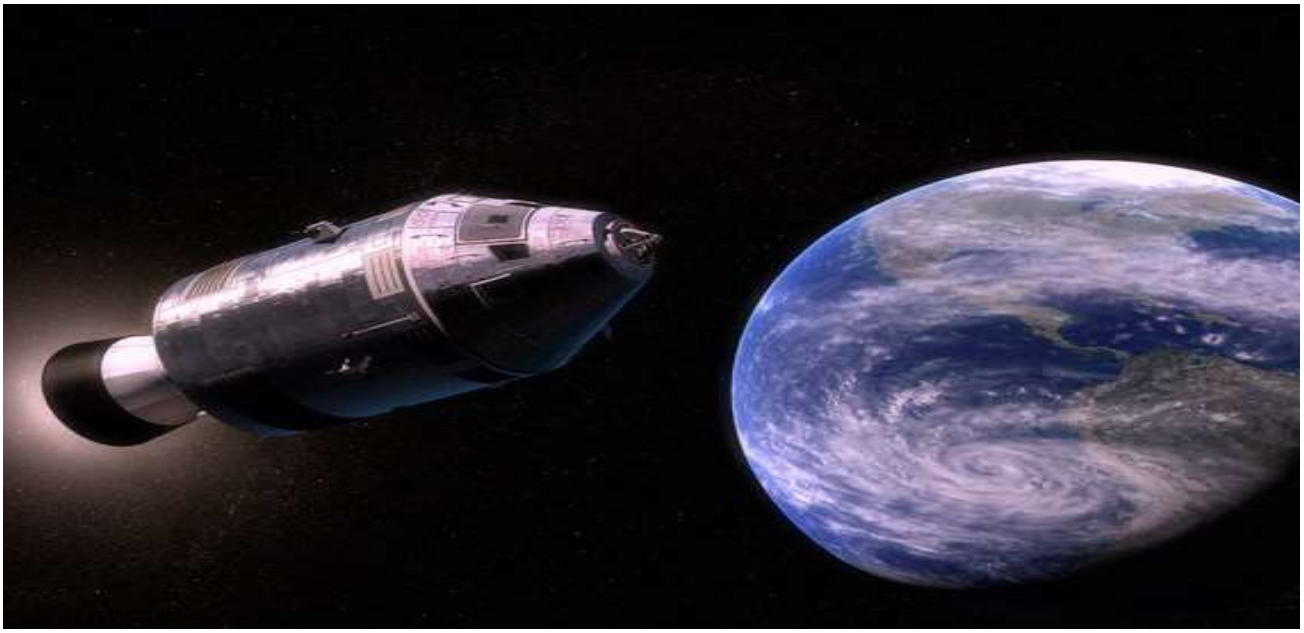
الملاحق

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
ملحق رقم (1) المفصلات

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
ملحق رقم (2) مركبة فضاء

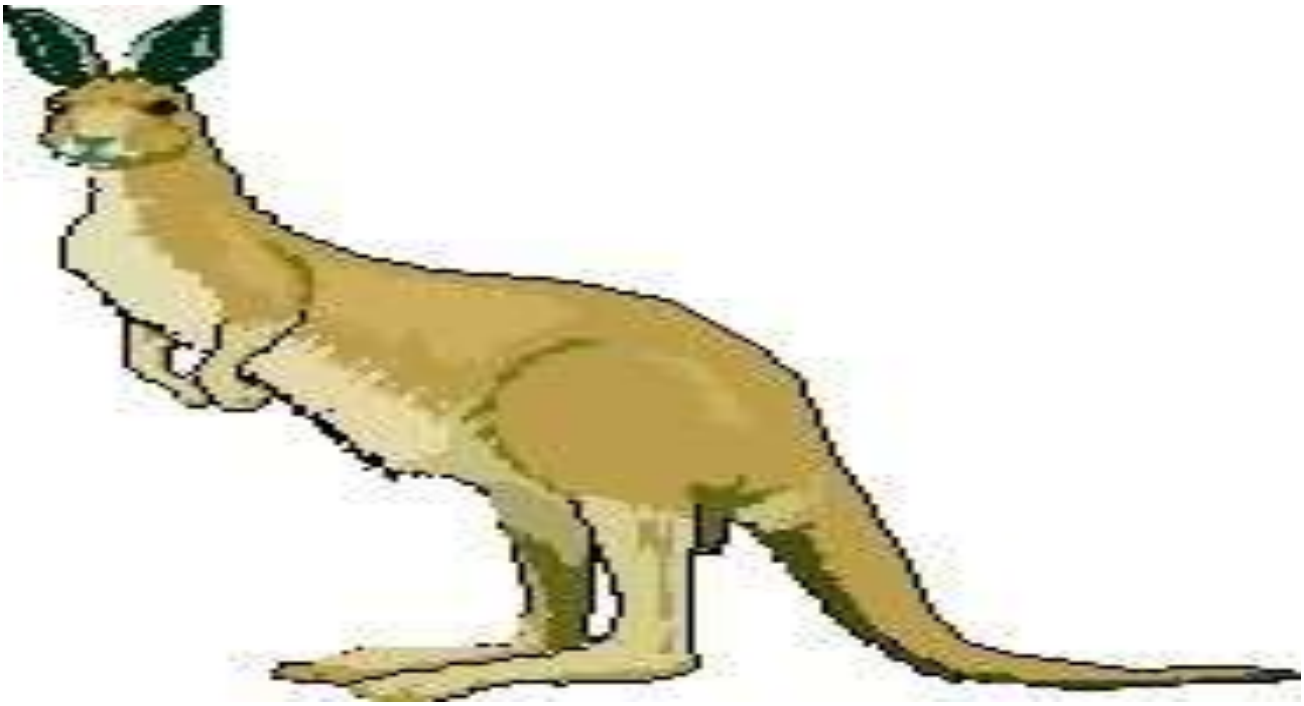


اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
ملحق رقم (3) كبسات

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة
ملحق رقم(4) الكنغر



اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

ملحق رقم (5) الدونات

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

ملحق رقم (6) الخلاطة

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

ملحق رقم(7) ألعاب الحيوانات

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

ملحق رقم(8) طائر البطريق

اللعبة الخامسة:

العيدان

ملحق رقم (9) المحرك "الموتور"

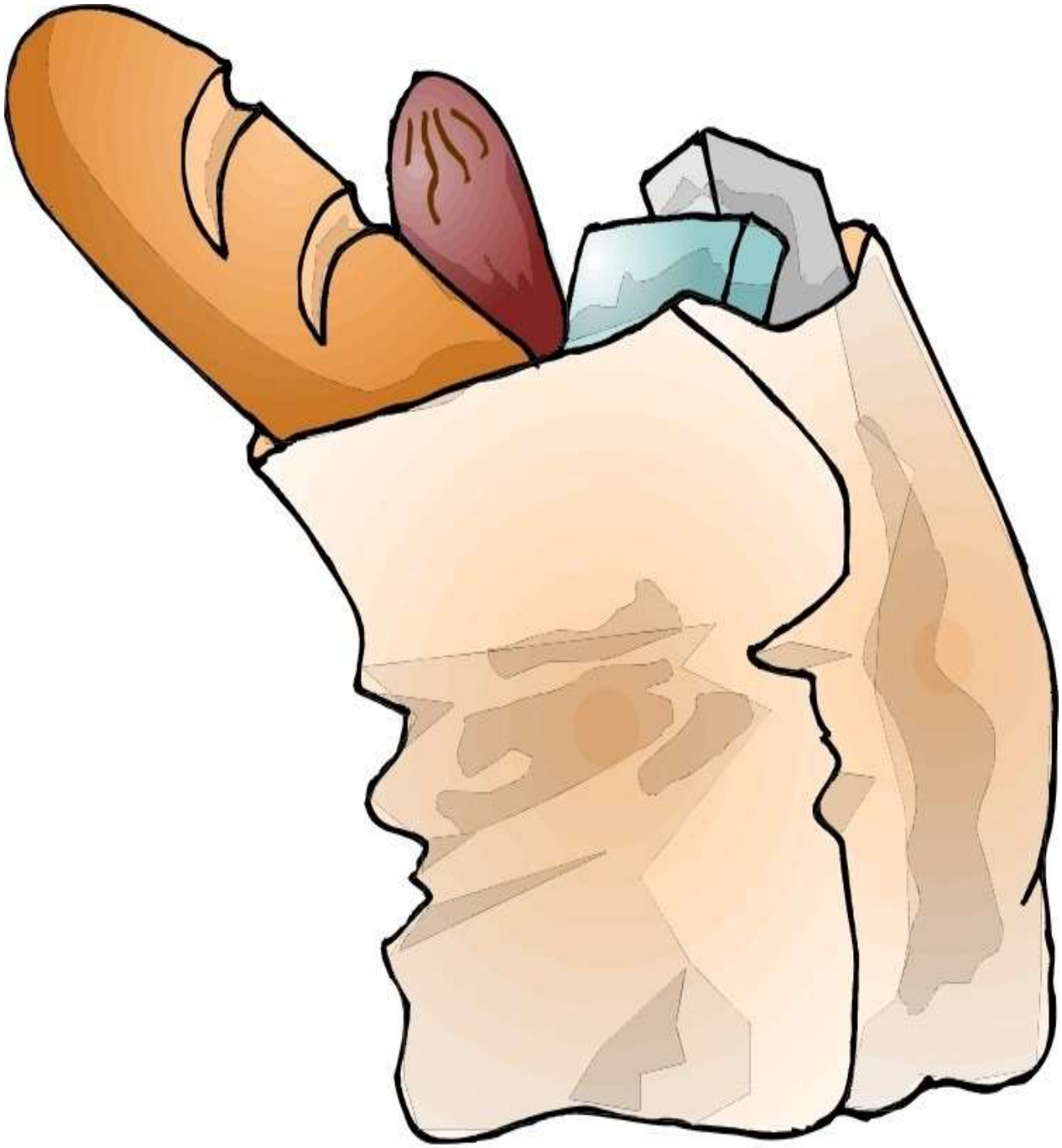
اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs
ملحق رقم (10) علب الصفيح

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية

ملحق رقم (11) الأكياس الورقية



اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش

ملحق رقم (12) الخفاش

المراجع

مسرد بالمراجع والمصادر الخاصة بالإبداع والخيال

Arnheim, Rudolph. Visual Thinking. Los Angeles: The University of California Press.

Biondi, Angelo M. (Ed.) Have an Affair With Your Mind. Great Neck, NY: Creative Synergetic Associates, Ltd.

DeBono, Edward E. Lateral Thinking, Creativity Step by Step. New York: Harper & Row.

Eberle, Bob. Apple Shines, Polishing Student Writing Skills. Carthage, IL: Good Apple, Inc.

Eberle, Bob. Chip In, Motivational Activities to Stimulate Better Thinking. Carthage, IL: Good Apple, Inc.

Eberle, Bob and Stanish, Bob. CPS for Kids: A Resource Book for Teaching Creative Problem- Solving to Children. Waco, TX: Prufrock Press.

Eberle, Bob. Help for Solving Problem creatively at Home and School. Carthage, IL: Good Apple Inc.

Edwards, Betty. Drawing on the Right Side of the Brain. Los Angeles: J.P. Tarcher Inc.

Elwell, Patricia A., and Treffinger, Donald J., (Eds.) CPS for Teens, Classroom Activities for Teaching Creative Problem Solving. Waco, TX: Prufrock Press.

Gorden, W. J. J. Synectics. New York: Harper & Row.

Gowan, John Curtis. Development of the Creative Individual. San Diego, CA: Knapp Publishers.

Gowan, John Curtis. Trance, Art, and Creativity. Buffalo, NY: The Creative Education Foudation.

Guilford, J. P. The Nature of Human Intelligence. New York: McGraw-Hill.

Guilford, J. P. way Beyond the I.Q. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation.

Mclntosh, Joel E., and Meacham, April W. Creative Problem Solving in the Classroom. Waco, TX: Prufrock Press.

McKam, Robrt H. In Search of Human Effectiveness, Identifying and Developing Creativity. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation.

Noller, Ruth B., Treffnger, Donald J., and Houseman, Elwood D. It's Agas to be Gifted, or CPS for the Gifted and Talented. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Noller, Ruth B. Scratching the Surface of Creative Problem Solving, A Bird's Eye View of CPS. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Ornstein, R. The Psychology of Consciousness. 2nd Edition. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

Osborn, Alex F. Applied Imagination. 3rd Edition. New York: Scribners.

Parnes, Sidney J. Creativity: Unlocking Creative Potentialo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Parnes, Sidney J. The Magic of Your Mind. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation in association With Bearly Limited.

Rugg, Harold. Imagination. New York: Harper & Row.

Renzulli, Joseph S. New Directions in Creativity. Volumes Mark 1, Mark2, and Mark 3. New York: Harper & Row.

Samuels, Mike, and Samuels, Nancy. Seeing With the Mind's Eye. New York: Random House Books.

Shallcross, Doris J. Teaching Creative Behavior. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Stanish, Bob, and Eberle, Bob. Be A Problem- Solver. Waco, TX: Press.

Stanish, Bob. Sunflower: Thinking, Feeling, Doing Activities for Creative Expression. Carthage, IL: Good Apple Inc.

Torranca, E.Paul. The Search for Satori and Creativity. Buffaio, NY: The Creative Education Foundation.

Williams, Frank E. Classroom ideas for Encouraging Thinking and Feeling. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.