وزارة التربية والتعليم
قسم المجتمع والشباب المجتمع العربي
طاقم التربية الاجتماعية ومركز الارشاد في المجتمع العربي

الألعاب

يُعرّف اللعب بأنّه نشاط موجّه، يقوم به الطلاب لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقليّة والجسميّة والوجدانيّة، ويحقّق في الوقت نفسه المتعة والتسلية.

أسلوب التعلّم باللعب هو تكريس أنشطة لعب من أجل المتعة مرفق مجموعة ألعاب منوّعة تربويّة مسلّية، لتنفيذها في كلّ مكان: في البيت وفي المدرسة.

تهدف الألعاب إلى تقوية شخصية الطالب والتعبير عن الذات كما أنها تهدف لتقوية العلاقات بين المجموعات وبين أفراد العائلة .

لقد ارتأينا أن نقدّم مجموعة الألعاب منها ألعاب لكسر الجليد ، ألعاب تعارف جديدة ، ألعاب تقارب ، وألعاب عامّة لجميع أنواع المجموعات تحتاج إلى تركيز وتحدٍّ وحركة.

حرصنا على وضع ألعاب تثقّف عقول الناشئين، وتنمّي مشاعرهم، تعوّدهم على الجرأة ، والإقدام والعزيمة، والثقة بالنفس، وضبط عواطفهم، وتكسبهم الكثير من الصفات التي تنهض بهم إلى الغاية التي نرجوها لهم من القدرة على العمل مع مجموعة، واكتساب مهارات اجتماعيّة وصقل الشخصيّة.

اسم اللعبة	المواد المطلوبة والتحضيرات قبل اللعب	سير اللعبة
الشبكة العنكبوتية	لفّة (كرة) خيطان صوف يجلس المشتركون في دائرة	يجلس المشتركون في دائرة ويمسك المرشد بيده كرة صوفيّة. ويمسك بطرف الخيط، يرمي الكرة إلى المشارك، وينادي باسمه. يمسك المشترك بطرف الخيط بيد واحدة، يلفّ لفّة على اصبعه ويرمي الكرة الصوفيّة للمشترك التالي وينادي باسم ذلك المشترك، وهكذا دواليك، حتّى يمسك كلّ أعضاء المجموعة بالخيط. وهكذا ينتج تشابك من الخيط. في هذه المرحلة نكرّر العمليّة ولكن بترتيب عكسيّ: يمرّر الخيط لمن سبقه ويذكر اسمه، وهكذا دواليك حتّى نفك التشابك ونلفّ الكرة الصوفيّة ثانية. إمكانية ثانية: عندما يستلم كلّ مشترك كرة الخيطان يتحدّث عن نفسه، هواياته، عائلته (حسب ما يراه المرشد مناسبًا).
لفّ الخيط	خيطان طول متر يحضر المرشد مجموعة خيطان بعدد المشتركين كلّ خيط طول متر	يجلس المشتركون في دائرة. يحصل كلّ مشترك على خيط تبدأ اللعبة كلّ مشترك يتحدث عن نفسه ويلفّ بالخيط على اصبعه يستمرّ بالحديث حتّى ينتهي الخيط يتوقّف عن الكلام ممكن نفس اللعبة: استعمال عود الثقاب، يمسك المشترك عودًا من الثقاب يشعله ويبدأ بالكلام يستمرّ بالكلام حتّى ينطفئ عود الثقاب.
إيقاع إيقاع	يجلس المشتركون بشكل دائريّ	يجلس المشتركون بشكل دائريّ. يقومون بالحركات بإيقاع مشترك: يربّتون مرّتين باليدين على الركبتين، يصفّقون مرّتين وينقرون مرّتين بأصابع اليد ثمّ يعيد كلّ هذه المراحل وعند النقر بالأصابع باليمين يقول اسمه مرّة وبالشمال اسم مشترك ثانٍ. المشترك الذي يذكر اسمه يقوم بالمثل: ينادي باسمه مرّتين ومرّتين باسم مشترك آخر، وهكذا دواليك. المشترك الذي يفشل يقدّم عربونًا أو يتلقّى نقطة سالبة، يمكن اللعب أيضًا من دون عربون أو نقاط.
عد للعشرة	يقف المشتركون في دائرة	يقف المرشدون في دائرة يطلب المرشد من التلاميذ العدّ من واحد إلى عشرة بشرط ممنوع أن يتكلّم اثنان مع بعضهما. في حالة تكلّم اثنان مع بعضهما (قالا نفس الرقم) تعود المجموعة للعدّ من البداية...
لعبة الأوراق الستة	بطاقات مكتب (ميمو) وأقلام يجلس المشتركون بشكل دائريّ يحصل كلّ مشترك على أقلام للكتابة وورقة	يحصل كلّ مشترك على ستّ أوراق (أو بطاقات) وعليه أن يكتب اسمه بستة أشكال مختلفة، مُثيره قَدر الإمكان. بعد الانتهاء يجمع المرشد الأوراق يخلطها جيّدًا ثمّ يطلب من كلّ مشتر أن يختار ستّ بطاقات بشكل عشوائيّ . بعد أن يختار الجميع البطاقات يفتح كلّ المشتركين البطاقات التي اختاروها، وعلى كلّ شخص أن يحاول استرجاع البطاقات الخاصّة به من خلال إقناع المشتركين الذين حصلوا عليها. لا يمكن اخذ أيّ بطاقة دون إعطاء بطاقة مقابل التي أخذها. نهاية اللعبة: الفائز هو الذي يحصل قبل الكلّ على البطاقات الستّة الخاصّة به

"مين مثلي؟"		يقف المشتركون بشكل دائريّ، ويعطي المرشد التعليمات: على كلّ مشترك أن يتقدّم خطوة إلى الأمام ويسأل باقي أعضاء المجموعة عن صفة معيّنة تميّزه: مين مثلي طوله 1.86 متر؟ أو مين مثلي عنده آيفون؟ على باقي المشتركين التفاعل مع هذا السؤال، عن طريق تقدّمهم خطوة واحدة إلى الأمام إذا كانت الإجابة عن السؤال إيجابية. وطبعا يمكن لأعضاء المجموعة أن يبدعوا بالتعريف عن أنفسهم عبر هذه اللعبة.
"بس أنا"		على نفس النمط كما باللعبة السابقة، يقف المشتركون بشكل دائريّ، ويتقدّم المشترك خطوة إلى الأمام ويقول: بس أنا وتليها صفة أو شيئًا يميّزه. مثلا : بس أنا سافرت لإيطاليا. - بس أنا عيوني زرق على باقي المشتركين التفاعل مع هذه الجملة، عن طريق تقدّمهم خطوة واحدة إلى الأمام إذا كانت الصفة مشتركة.
من كسر الكأس؟		تجلس المجموعة بشكل دائريّ. يبدأ أحد المشتركين بقوله: أمير، أنت كسرت الكأس؟ فيجيبه أمير: أنا؟ فيردّ عليه: ومن؟ فيقول أمير: منال. فتقول منال: نعم؟! فيسألها أمير: أنت كسرتِ الكأس؟ وهكذا دواليك. على أعضاء المجموعة التقيّد بمجموعة من التعليمات، أهمّها أن لا ينقطع التسلسل بالحديث، أن لا يتأتئ المشتركون، أن يبقوا على نفس الجمل والأسئلة دون التغيير بالكلمات.
لعبة الصفات	بطاقات صفات يحضر المرشد بطاقات صفات تميّز المشتركين. عدد البطاقات ثلاثة أضعاف عدد المشتركين	يعطى للمشتركين ثلاث بطاقات مكتوب عليها صفات مختلفة، وعلى كلّ مشترك أن يتجوّل بالغرفة بين المشتركين، ويتبادل البطاقات معهم ليحصل على أكثر البطاقات ملاءمة له. بعد أن ينتهي الجميع من اختيار البطاقات، على كلّ مشترك أن يبيّن لباقي المشتركين لماذا اختار هذه البطاقات بالذات.
في – فش	يجلس المشتركون في دائرة	يختار كلّ مشترك نوعًا من مكوّنات السلطة يبدأ المرشد: في خيار بس فش بندورة من يحمل اسم بندورة يقول في بندورة بس فش خسّ من يحمل اسم يكمل بنفس الطريقة في خسّ بس فش ----- من يتلعثم أو يتأخّر في الإجابة أو يذكر نوعًا غير موجود يخرج من اللعبة. الأخير هو الفائز
مِن غير كلام		على أحد المشتركين أن يسرد مثلًا أو فيلمًا ما (متّفق عليه مع المرشد مسبقًا) لباقي المشتركين بطريقة الإيماء والحركات الجسديّة فقط ، من دون الكلام بالإمكان لعبها كلعبة تنافسية بين فريقين.

الملك ، الوزير، النائب		يجلس المشتركون في نصف دائرة، مقابل النصف يجلس 3 مشتركين مع الألقاب: ملك، وزير ونائب، الباقي يُرقّم كلّ مشترك برقم خاصّ به بحسب التسلسل، من رقم 1 وحتّى آخر المشتركين. الأخير يكون حارس على الملك أن يبدأ، بمناداته: الملك ينادي على 5 (مثلا). على حامل الرقم 5 أن لا يتأخّر، ويقول: 5 ينادي على الوزير. وهكذا دواليك. من يخطئ أو يتأتأ أو يضحك أو يكسر التسلسل والسرعة ينتقل مكان الحارس، وينتقل الجالسون من الأخير كلّ واحد يتقدّم كرسيًّا حتّى تغطية مكان الذي أخطأ. الانتباه لإعادة الترقيم من الأخير إلى الذي خرج وأصبح حارسًا. في حالة أخطأ الوزير يعد محل الحارس والأوّل (رقم 1) يصبح مكان الوزير - الانتباه من جديد لإعادة الأرقام في حالة أنه الملك أخطأ، تخسر كلّ المملكة الملك يحل محل الحارس، الوزير والنائب من الاخر أول ثلاثة ينتقلون للمملكة. في حال أخطأ الوزير، يخسر الوزير والنائب، الوزير يصير حارسًا والنائب آخر رقم نقوم بترتيب الأرقام من جديد.
تشابك الأيدي	مجموعات 5-6 أشخاص	يقسم المرشد المجموعة إلى مجموعة صغيرة 5-6 أفراد تقف كلّ مجموعة في دائرة صغيرة يمسك كلّ واحد بيده اليمنى يد من يقابله ويده اليسرى يد الذي بجانب الذي يقابله وهكذا حتّى تتشابك الأيدي. على المجموعة أن تكون دائرة مرتّبة دون ترك الأيدي ممكن النزول للأسفل، ممكن الالتفاف محاولة عدّة طرق حتّى الحصول على دائرة دون فكّ الأيدي
الضرب على الطاولة	مجموعات صغيرة	يقسم المرشد المجموعة إلى مجموعة صغيرة 5-6 أفراد تجلس كلّ مجموعة حول طاولة يضع الأوّل يديه على الطاولة، المشترك يجلس عن يمينه يضع يديه على الطاولة بحيث يدخل يده اليمنى بجانب يد الأوّل من الداخل ويده اليسرى مع من يجلس عن يسره وهكذا تكون الأيدي متشابكة على الطاولة يبدأ الأوّل بضرب مرّة على الطاولة بكفّه ومن عن يمينه يكمل وكلّ واحد بدوره يضرب بكفّه من يقوم بضربتين يغير الاتّجاه لليسار
سفينة الفضاء	شرشف يضع المرشد شرشفًا على الأرض أو قطعة "قماش"- بصورة تتيح لكلّ أعضاء المجموعة الوقوف على القطعة معًا	يطلب المرشد من كلّ المشتركين الوقوف على الشرشف. يمنع النزول عنه، ويمنع الدوس على أطرافه أو خارجه. على المجموعة أن تقلب الشرشف من دون أن ينزل أحد من أعضائها عنه. -يحبّذ تشجيع المشتركين بالتفكير بطرق إبداعيّة لتنفيذ المهمّة ولتخطيط تنفيذها بالتعاون. من المفضل إجراء حوار ونقاش كيف تمّ تنفيذ المهمة، الأدوار خلال العمل، الصعوبات وطرق الحلول.
نعم لا		يجلس المشتركون في دائرة يسأل المرشد أسئلة إجابتها نعم أو لا وعلى المشترك الإجابة مع حركة رأس عكسيّة نعم – يحرّك رأسه شمالًا ويمينًا

		لا – يهزّ رأسه من الأعلى للأسفل من يخطئ يخرج من اللعبة
لعبة سبعة/ ثلاثة (بم)		يجلس المشتركون في الدائرة ويبدأ الأوّل في الدائرة بالرقم 1 ويليه 2 ثمّ 3، وهكذا ولكن عندما يأتي الدور على الشخص السابع لا ينطقُ رقم 7 بل يقول عوضًا عن ذلك بكلمة (بم). ثمّ ينطقُ الثامن برقمه إلى أن يأتي الدور على الرقم 14، وحيث أنّه يقبل القسمة على الرقم 7 فنستبدله بكلمة (بم). وهكذا، رقم 17 لأنّه يبدأ برقم 7، ورقم 21 لأنّه يقبل القسمة على 7، ورقم 27 لأنّه يبدأ برقم 7، ورقم 28 لأنّه يقبل القسمة على 7، ومن يُخطئ يخرج خارج الحلقة. ممكن بدل رقم ثلاثة: 1- 2 بم 4-5- بم وهكذا
إملاء بدون نقاط	لوح أقلام للكتابة على اللوح	على كلّ لاعب مِن كلّ فريق أن يقومَ بنسخِ أحدِ النصوص التي تُتلى عليه على اللوح بدونِ إستعمالِ النقاط.
برج عيدان الكبريت	عيدان كبريت قناني مشروب صغيرة	يقسم المرشد المجموعة لمجموعات صغيرة تجلس كلّ مجموعة حول طاولة تحصل على قنينة زجاجيّة وعيدان كبريت لكلّ مشترك خمس أو ستّ عيدان على المجموعة بناء برج عالٍ على فوهة القنينة من عيدان الكبريت، يبدأ كلّ مشترك بوضع عود كبريت على الفوهة ومن يليه يضع فوقه وهكذا. من يوقّع العيدان يأخذها المشترك الذي تخلّص من جميع العيدان هو الفائز يمكن لعب نفس اللعبة مع منافسة بين المجموعات، المجموعات التي وضعت جميع العيدان من جميع أفرادها هي الفائزة
ما هو المثل	أمثال مكتوبة كلّ كلمة على بطاقة بطاقات كلمات الأمثال	يخرج أحد المشتركين خارج الغرفة يوزّع المرشد على الباقي بطاقات تحمل كلمات من مثل . مثال" : اذهب إلى النملة يا كسول ، تعلّم طرقها وكُنْ حكيمًا". كلّ مشترك يحصل على كلمة بحسب تَرتيبه في المجموعة. يدخل بعد ذلك المشترك الذي خرج وكلّ فرد من أعضاء المجموعة يَقُص قصة قصيرة يَشمَل بداخلها الكلمة التي حصل عليها . وعلى المشترك الذي خَرَجَ أن يعرف ما المَثَل.
التلفون المكسور		يجلس المشتركون بخطّ مستقيم الأوّل يختار كلمة أو جملة يهمس بها للجالس بجانبه، والشخص الثاني يهمس لجاره بنفس الكلمة وهكذا... والشخص الأخير يقول بصوت عالٍ ما هي الكلمة أو الجملة . نهاية اللعبة : إذا انتقلت الكلمة صحيحة ينتقل المشترك الأوّل للنهاية . وإذا لم تنتقل الكلمة بطريقة صحيحة يبدأ المشتركون بقول الكلمة من آخر مشترك لأوّل مشترك وكلّ شخص يقول الكلمة التي سَمِعها .

قال الملك		على المجموعة أن تنفّذ أوامر "الملك" الشخص الذي يعطي الأوامر ، بحالة قوله "قال الملك... " قبل الأمر نفسه. من ينفّذ الأمر دون أن تسبقه جملة "قال الملك" يخسر إمكانيته بالمتابعة باللعب. الرابح هو الشخص الأخير الذي لا يخطئ. مثلا : قال الملك: حطوا أيديكم على رؤوسكم ، يجب تنفيذ الأمر في حالة قال : حطوا أيديكم على رؤوسكم من غير جملة (قال الملك) من ينفّذ يخسر ويخرج من اللعبة.
قصّة متقطّعة		يحكي أحد المشتركين قصّة ويتوقّف عند اسم أو صفة. المشترك الذي يصرخ بكلمة مكمّلة تبدأ بحرف الألف يفوز بنقطة. يتابع الراوي سرد القصّة ويقف ثانية والمشترك الذي يصرخ بكلمة مكمّلة تبدأ بحرف الباء يفوز بنقطة وهكذا (مثلا: أمس التقيت مع (أمل) وسافرت معها إلى (باقة).. متابعة الفعّاليّة حسب الأحرف الأبجدية
القصّة المشتركة	أقلام رصاص أوراق أن نبني قصّة من جُملة بداية يفتتح فيها المرشد.	يبدأ المرشد اللعبة بقصّة مثيرة، يكتبها على الورقة ثمّ يمرّر الورقة للمشترك الأوّل يبدأ المشترك إتمام القصّة وفي لحظة ضغط يوقف القصّة ويَنْقُل القلم للمشترك الذي بعده في خلال اللعبة تَنتج قصّة مشتركة ومسلّية لكلّ المجموعة. مثال للبداية : فادي استلقى على سريره، تَقَلَّبَ من جنب لجنب مُحاولًا النوم . أصبح ظلام بالغرفة، فجأةً سمع صوت وتأوهَ تحت شُباكِه.....
اللوحة المشتركة	ألوان برستول	يضع المرشد لوحة البرستول والألوان في الوسط ويطلب من الجميع أن يرسموا رسمًا مشتركًا ممكن تبادل الأماكن، وممكن قلب اتّجاه اللوحة
الرسم المشترك	لوحة برستول ألوان	يجلس المشتركون في دائرة يضع المرشد ألوانًا متنوّعة في الوسط ويعطي للمشترك الأوّل لوحة. يقوم المشترك برسم ما يريد ثمّ يمرّرها لمن على يمينه، يكمل المشترك الثاني الرسم كما يريد ويمرّرها لمن بعده وهكذا حتّى ينتهي الجميع. مفضّل إجراء محادثة بعد اللعبة: كيف كانت الفعّاليّة؟ وشعورك عند التدخّل في رسمتك
البالونات المنفوخة	بالونات يحضر المرشد بطاقات مهامّ يضعها داخل بالونات منفوخة بعدد المشتركين	يحصل كلّ مشترك على بالون منفوخ بداخله ورقة عليه أن يفجّر البالون، ويقرأ التعليمات في الورقة، وينفّذها مثلًا: اذهب إلى فلان واسرد له قصّة حياتك.
لعبة البالون الطائر	بالونات	يقوم مشترك من كلّ فريق بنفخ بالون وتركه يطير حيث يشاء، ثمّ يعود فينفخ من الموقع الذي سقط فيه، ويصوّبه نحو الهدف الذي يحدّده المرشد، وهكذا حتّى يصل البالون الطائر إلى الهدف. يمكن أن تجرى هذه اللعبة مع أكثر من شخص ينوب عن عدد الفرق الموجودة، فالأسرع هو الفائز.

وزارة التربية والتعليم
قسم المجتمع والشباب المجتمع العربي
طاقم التربية الاجتماعية ومركز الارشاد في المجتمع العربي

لعبة تفجير البالون	بالونات بعدد المشتركين خيط لكلّ مشترك بطول 2 م يحصل كلّ مشترك على بالون مع خيط	كلّ مشترك ينفخ البالون يربطه في الخيط ويربط الخيط في رجله اليمنى . وعندما يطلق المرشد الصفّارة يقوم كلّ مشترك بمحاولة تفجير البالون للآخر، ومن يبقى بالونه سليمًا يُعتبرُ هو الفائز.
بالون للأعلى	5 بالونات توزيع المشتركين لخمس مجموعات	يقسم المرشد المشتركين لخمس مجموعات تقف كلّ مجموعة بشكل دائريّ . مع إعطاء الإشارة، على أحد المشتركين رمي البالون للأعلى قَدْر المُستَطاع وعندما ينزل البالون ثانية، على كلّ المشتركين منع وصول البالون إلى الأرض بواسطة النفخ عليه بالنفس نهاية اللعبة :المجموعة الفائزة من لا يقع بالونها على الأرض
لمن البالون؟	بالونات بعدد المشتركين ألوان توش	يحصل كلّ مشترك على بالون، وينفخه ويربُط (نفخ البالون بحذر كي لا ينفجر البالون) يسجّل على البالون بعض المعلومات والتفاصيل عن نفسه، بحيث يستطيع بقيّة المشتركين التعرّف إليه عن طريق هذه المعلومات والتفاصيل مثل : أنا طويل، عيناي بُنيتان ، شعري طويل وناعم ، أنا الصغير في العائلة وهكذا مع إعطاء الإشارة (مُفضل مع موسيقا) رمي كلّ المشتركين البالونات إلى الأعلى . مهمّ :ممنوع أن يصل البالون إلى أرضيّة الغرفة. إعطاء إشارة أخرى يحاول كلّ مشترك مسك بالون آخر وبحسب المعلومات والتفاصيل المسجّلة على البالون على الشخص الذي أمسك البالون أن يعرف صاحب البالون. مُمْكن أن نلعب اللعبة عِدة مرات.
بحر – بر	رسم دائرة كبيرة	يقم المرشد برسم دائرة كبيرة وسط الساحة يقف المشتركون حول الدائرة عندما يقول المرشد بحر يقفز الجميع داخل الدائرة وعندما يقول بر يقفز المشتركون خارج الدائرة من يخطئ يخرج من اللعبة ممكن أن يقول المرشد بسرعة كبيرة بر بر بر بحر بر
أنا أخرج لرحلة	يحضر المرشد تعليمات/ قوانين بحسبها يقرر من المسموح له بالمشاركة بالرحلة ؟	يجلس المشتركون بدائرة يسأل المرشد ماذا تأخذ معك للرحلة ؟ كل واحد بدوره يقول ماذا سيأخذ معه للرحلة ؟ المرشد يجيب هل مسموح له المشاركة بالرحلة أم لا ؟ (حسب التعليمت التي قام بتحضيرها مسبقًا – دون معرفة الطلاب) مثال : القانون هو كلمة م 3 أحرف - انا اخرج للرحلة ومعي قلم المشترك الأول ممكت أن يجيب آخذ معي مياه ، يجيب المرشد انت لا تستطيع المشاركة بالرحلة الثاني ممكن أن يجيب آخذ معي كلب ، يجب المرشد أنت تستطيع المشاركة بالرحلة في النهاية عليهم معرفة القانون الذي بحسبة يقرر من يشارك بالرحلة.

وزارة التربية والتعليم
قسم المجتمع والشباب المجتمع العربي
طاقم التربية الاجتماعية ومركز الارشاد في المجتمع العربي