ألعـاب تعارف وتقارب (اتحاد)

أهداف الألعاب:

1) مساعدة الأولاد لكي يتأقلموا مع الوضع الجديد, ولتسهيله.

2) للتعرف على المدرسة الداخلية، المجموعة- الغرفة إقرار المجموعة وطاقم العمل

3) للوصل بين فرقة المتساوين ليتشاركوا بالتجارب والأحاسيس المُرافقة للفرق والاستيعاب.

4) إعطاء وسائل لكي يستطيعوا التأقلم بالمجموعة من خلال التعبير الشخصي لكل فرد بالمجموعة.

عدة نصائح للمرشد :

1) أللعبة أو الفعالية التي اخترت أن تمررها، مفضل أن تكون ملائمة بجوهرها وفعاليتها للهدف التربوي الذي وضعته نَصب عينيك.

2) عند اختيارك اللعبة عليك أن تأخذ بالحسبان عدد المشتركين , جيل المشتركين والمكان الذي سَتُقيم فيه الفعالية .

3) مهم أن تتحضر وتعرف جيدًا ما هي قوانين اللعبة التي اِختَرتها وما هي المُعَدات المطلوبة لتمرير اللعبة بنجاح.

4) مُهم جدًا أن تشرح للأولاد قوانين اللعبة, وعليك أن ترافقهم خلال اللعبة ولتُكَمِل الشرح عند الضرورة.

5) عليك أن تُنهي اللعبة في قمتها, وعليك أن لا تطيل اللعبة أكثر من اللازم وأن تنهيها دائمًا بان تجعل الأولاد يريدون الأكثر.

بالإمكان القول:

- اللعب مع الأولاد هو هدف بِحَد ذاته, وأيضا كوسيلة للوصول إليهم.

اللعب مُمكن أن يفرغ الضغوطات, تُقابل الواحد مع الأخر، تُغني حياة الأولاد وممكن أن تجعلهم يضحكون ليستمتعوا وينسوا كل أحمالهم ومشاكلهم.

- في الأيام الأولى علينا أن نكثر من اللعب مع الأولاد , العاب ليست بحاجة لمعرفة سابقة , لكي لا يضغط الأولاد.

- اختيار الألعاب بحيث تجعلهم يتقرب الواحد من الآخر ويستطيع فتح الحوار بيننا وبينهم .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

ألــعاب

1."لعـبة الإمضاءات"

لعبة داخلية:

ألمــواد :

أوراق وأدوات للكتابة بحسب عدد المشتركين .

ألمبنى: دائرة كبيره.

مسار اللعبة :

مع إعطاء الإشارة , على كل مشترك أن يملأ ورقته بتوقيعات لكل المشتركين باللعبة ومن ينهي هذه المهمة عليه أن يقول : "بِيش" .

نهاية اللعبة :

التجمع بالدائرة, المشترك الأول الذي أنهى ورقته عليه أن يُحلل ويعرف كل الأسماء المكتوبة على الورقة من خلال التوقيعات المكتوبة لديه.

2.لعبة أوراق الستة

لعبة داخلية:

ألمواد المطلوبة:

أوراق للكتابة وأقلام بحسب عدد المشتركين .

المبنى: بشكل دائري فلكل مشترك ورقة وقلم.

مسار اللعبة :

ألمرحلة الأولى : كل مشترك يقسم الورقة لستة أقسام وعليه أن يكتب اسمه بسته أشكال مختلفة , مُثيره قَدر الإمكان .

ألمرحلة الثانية : الموجه أو المرشد يجمع الأوراق - يخلطهم جيدًا ويعطي الفرصة لكل واحد أن يختار ستة بطاقات بشكل عشوائي , حتى الآن عليه أن لا يفتح البطاقات .

المرحلة الثالثة : عند إعطاء الإشارة يفتح كل المشتركين الأوراق التي اختاروها , وعلى كل شخص أن يحاول استرجاع البطاقات الخاصة به من خلال إقناع المشتركين اللذين حصلوا عليها .

لا يمكن اخذ أي بطاقة من دون إعطاء بطاقة مقابل التي أخذها.

نهاية اللعبة : الفائز هو الذي يحصل قبل الكل على ستة البطاقات خاصته .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

3."وجبة الغذاء"

لعبه داخليه:

ألمواد: منديل لربط العيون , خبز مدهون بالمربى .

ألمبنى : المتسابقون , زوجان أو أكثر مغمضي العينين , بيد كل واحد خبز مع مربى , كل زوج , يجلس الأول مقابل الآخر.

مسار اللعبة : عند إعطاء الإشارة تبدأ الوجبة , أعضاء الزوج الواحد يطعم الأول الآخر مع المحافظة على أعين مغلقة . للوجبة مُعطى وقت ثابت , (مثلا 3 دقائق), والأزواج تتسابق بين بعضها .

نهاية اللعبة : الزوج الفائز هو الزوج الذي ينجح بإنهاء وجبته أولا .

(أو الذي أكل أكثر من الجميع بالوقت المحدود) .

4.شـــمس

لعبة داخلية :

ألمواد : صفحة أو ورقة من رُبع (بريستول) كرتون بحسب عدد المشتركين , طبشوره لكي نُعلم على البروستول , صِمغ بعدة كؤوس فارغة , أقلام تلوين , عدة فراشي (جمع فرشاه), أدوات للماء , جرائد , مقصات , ألوان ....

ألمبنى : نرسم دائرة بمركز الغرفة قطرها متر, وبداخل الدائرة نضع المواد , والمساحة حول الدائرة نقسمها بحسب عدد المشتركين , بواسطة رسم أشعة شمس , وكل مشترك يجلس بأحد أقسام الشمس (بين شعاعين) وبيده رُبع إعلان .

ألمرحلة الأولى : نخصص 15 دقيقة لبناء مجموعة شخصية فيها كل شخص يعرض نفسه على الإعلان. باستطاعة المشتركين استعمال كل المواد الموجودة .

ألمرحلة الثانية : بحسب توجيهات الموجه كل واحد من المشتركين ينقل إعلانه إلى الشمال . وبخلال دقيقتين يقرأ كل شخص الإعلان الذي وصل له , ويَرُدُ كتابيًا على الإعلان , إضافات , ملاحظات , وبإشارة أخرى من الموجه ننقل الإعلانات للشمال مره أخرى , وهكذا حتى انتهاء كل دورة . (إذا كان عدد المشتركين كبير مُمكن وقف الدوران بعد عدة دَورات).

نهاية اللعبة : كل واحد يأخذ إعلانه مع الإضافات التي عليه .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

5.جذْ التَغير

لعبة داخلية:

ألمبنى: صَفَان, ولكل مُشترك إنسان مُشارك لَه من الصَف المُقابل.

مسار اللعبة : لِمُدة مُعينة ثابتة بحسب توجيهات المُرشد, يَنظر أبناء الزوج الواحد الأول بالآخر وعليه قدر الإمكان أن يحفظ تفاصيل لباس الآخر , الشعر الخ ... , مع إعطاء إشارة الموجه يدور الشخصيات بحيث يتقابل ظهر الأول مع الظهر الثاني ويُغير كل شخص 4 أشياء فيه (مثلاً : إغلاق الزر , خَلْع الساعة , الخ...)

ومع إعطاء إشارة أخرى يعودون الأول مقابل الآخر ويُحاول المشتركون أن يعرف كل شخص ما هي التغييرات التي حدثت لشريكه خلال دقيقة. ومع نهاية الدقيقة نبحثُ كم من التغييرات وجدَ كلُ شخص. وبحسب عدد التغييرات التي وجدها يحصل على عدد نقاط .

نُغَيِر أزواج وبعدها يُعطي المرشد وقت ثابت للنظر الأول بالآخر.

نهاية اللعبة : نَعِد أو نَجْمَع النقاط والفائز هو صاحب عدد النقاط الأكبر .

6.بالون إضافي

لعبة داخلية :

ألمواد: 5 بالونات و40 غرض مختلف.

المبنى: 4 مشتركون. لكل شخص بالون منفوخ وعلى أرضية الغرفة أغراض بأحجام مختلفة .

مسار اللعبة : مع إعطاء الإشارة على كل شخص رفع عشرة أغراض من أرضية الغرفة وعليه أن يتقدم بالغرفة مع ضربات خفيفة لبالونه دون أن يقترب وبدون أن تقع الأغراض التي أخذها

نهاية اللعبة : ألفائز هو الشخص الأول الذي أتَمَ المهمة.

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

7.ألتـــيار

لعبة داخلية :

ألمبنى : يقِف الفريقان- كل فريق في سطر مقابل الغرفة الثانية وأعضاء الفرقة الواحدة يمسك كل عضو بيد الآخر.

مسار اللعبة : مع إعطاء الإشارة يبدأ الأول من كل فرقة بالدندنة مع فم مغلق وعندما ينتهي الهواء برِئَتيهِ أو عندما يريد أن ينفجر بالضحك، عليه أن يضغط على يد جارِهِ لكي يبدأ هو بالدندنة وأيضا الثاني يُكمل المسار وهكذا ...

هدف اللعبة : لنقل مسار الدندنة حتى المشترك الأخير بالفرقة بوقت طويل قَدر الإمكان وإذا توقفت الدندنة بالفرقة – الفرقة تَخْسَرْ.

إمكانية أخرى :أن نلعب اللعبة مع التَصْفير.

8.نَكْتـُب إعْلانا"

لعبة داخلية :

ألمواد: أوراق وأقلام بحسب عدد المشتركين .

المبنى: يجلسون دائرة ولكل شخص ورقة وقلم.

مسار اللعبة : يكتب كل شخص الجملة الأولى بِإعلان خيالي (من خياله) ويعطي الورقة للجالس عن شماله (وبالمقابل يأخذ الورقة من الشخص الجالس عن يمينه) وكل شخص يضيف جملة للإعلان إضافة للجملة الأولى المكتوبة . فبعدها الشخص الثاني يُخْبِئ السطر أو الجملة التي كُتِبَت أولا وينقل الورقة للشِمال . الشخص الثالث يكتب جملة مكملة للجملة الظاهرة (الثانية) وعندما ينهي يَطوي الجملة للصاغي هكذا فقط جملته تكون ظاهرة وهكذا (ننهي اللعبة بعد 6-8 دورات لمنع الملل) .

نهاية اللعبة : يجمع المرشد الأوراق ويطلب من احد المشتركين قِراءة الإعلانات أو المقالات التي كُتِبَت وعلى كل فرقة إعطاء عنوان ملائم لكل مقال .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

9.بالون للأعلى

لعبة داخلية :

ألمواد: 5 بالونات

المبنى : 4 حلاقات ولكل حلقة بالون منفوخ .

مسار اللعبة : مع إعطاء الإشارة , على أحد أعضاء الحلقة رمي البالون للأعلى قَدْر المُستَطاع وعندما ينزل البالون ثانيه،على كل أعضاء الحلقة منع وصول البالون للأرض إلا عن طريق النفس.

نهاية اللعبة : ألحلقه الفائزة هي التي كان بالونها هو آخر بالون يصل أرض الغرفة

10.لمن البالون

لعبة داخلية :

ألمواد : بالونات بحسب عدد المشتركين وألوان توش .

مسار اللعبة : كل مشترك يحصل على بالون , وينفخه ويربُطه (نفخ البالون بحذر لكي لا ينفجر البالون) . وعلى البالون يُسَجِل كل المشترك 4 تفاصيل عن نفسه , وبحسب هذه التفاصيل يستطيع باقي المشتركين أن يتعرفوا عليه .

تفاصيل مثل : أنا طويل , عيناي بُنيتان , شعري طويل وناعم , ألبس حذاء رياضي وهكذا ...

مع إعطاء الإشارة (مُفضل موسيقى) يرمي كل المشتركين البالونات إلى الأعلى. ***مُهِم: ممنوع أن يصل البالون لأرضية الغرفة.***

وكل شخص يُطيرَ أي بالون ومع إعطاء إشارة أخرى يحاول مسك البالون. وبحسب التفاصيل المسجلة على البالون- على الشخص الذي امسك البالون أن يعرف صاحب البالون . مُمْكن أن نلعب اللعبة عِدة مرات.

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

11.مقاطع

لعبة داخلية :

ألمبنى : يجلسون بدائرة.

مسار اللعبة : يخرج احد المشتركين, يختار اللاعبون الآخرون كلمة ذات مقطعين . لكل مجموعة مقطع واحد . واللاعب الذي خرج يعود.

مع إعطاء إشارة المرشد , يقرأ كل المشتركين مقاطعهم بنفس الوقت مثلا : ثُلثَ من الأشخاص يقولون "كُلْ" وأشخاص آخرون يقولون "مَنْ" وعلى الشخص الذي كان بالخارج أن يعرف ما هي الكلمة وبعد أن يعرفها يخرج شخص آخر .

إمكانيات أخرى: اختيار كلمة ذات مقطعين متشابهين مثل بربر – اختيار كلمة ذات 3 مقاطع أو أكثر.

12.لعبة المكنسة

لعبة داخلية :

ألمواد: مكنسة

ألمبنى: الجلوس بشكل دائرة.

مسار اللعبة: احد أعضاء الغرفة يحمل مكنسة ويقف بمركز الدائرة وَيَذكُر اسم أعضاء الفرقة. وبنفس الوقت يترك المكنسة ويحاول الشخص الذي ذكَرَ اسمَه أن يمسك المكنسة قبل أن تقع على الأرض. وباللحظة التي لا يستطيع الشخص الذي ذُكِرَ اسمه أن يمسك بالمكنسة يخْرُج من اللعبة.

13.ما هو المَثَل

لعبة داخلية :

مسار اللعبة : تَخرج خارجًا احد المشتركين , باقي الغرفة تختار مَثَلْ . مثال: " اذهب إلى النملة يا كسول , تعلم طرقها وكُنْ حكيمًا " .

نُوزع بين المشتركين كلمات المَثَل . كل مشترك كلمة بحسب تَرتيبه في المجموعة. يدخل بعد ذلك المشترك الذي خرج وكل فرد من أعضاء المجموعة يَقُص قصة قصيرة يَشمَل بداخله الكلمة التي حصل عليها . وعلى الطالب الذي خَرَجَ أن يعرف ما هو المَثَل .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

14.ألكلاب والعظام

لعبة خارجية / داخلية :

ألمبنى: فرقتان. الفرقة الأولى مُقابل الفرقة الثانية . فرقتان متساويتان من حيث العدد.

مسار اللعبة : نُعطي لكل مشترك رقم.

في المركز تكون عظمة مُلقاة على الأرض (شال : قبعة , صندل , عصا ...) , المُرشِد يقول رقم مُعين , والأعضاء الذين لهم نفس الرقم يركضون باتجاه العظمة التي عليهم أن يَلْتَقطوها وللرجوع بسُرعة للفرقة.

الشخص الذي خطف العظمة يحاول أن يمسك المُتَباري معه (المنافس وإذا استطاع الشخص أن يمسك مُنافِسهُ يُصبح هذا المنافس أسيرًا لَه . مُمْكن أن يكون تبديل أسرى.

15.ألتلفزيون المكسور

لعبة داخلية / خارجية :

ألمبنى: نجلس بشكل سطر.(الواحد بجانب الآخر) .

مسار اللعبة : الأول يختار كلمة ويهمس بها للجالس بجانبه , والشخص الثاني يهمس لجاره بنفس الكلمة وهكذا ...

والشخص الأخير يقول بصوت عالي ما هي الكلمة.

نهاية اللعبة : إذا انتقلت الكلمة صحيحة ينتقل المشترك الأول للنهاية . وإذا لم تنتقل الكلمة بطريقة صحيحة يبدأ المشتركون بقول الكلمة من آخر مشترك لأول مشترك وكل شخص يقول الكلمة التي سَمِعها . والشخص الذي سمع الكلمة الصحيحة ونقلها لجارَهُ بطريقة خاطئة ينتقل للنهاية .

16.ألمحامون / المُدَعي العام

لعبة داخلية / خارجية :

ألمبنى: يجلسون بِشكل دائرة, وشخص واحد يقف بالمركز (القاضي) .

سَيْر اللعبة: القاضي يَتَوجه لأحد الجالسين بِسؤال مُعين, وعلى الشخص الذي سُئلَ أن يَسْكُت. والشخص الجالس عن شِماله عليه أن يُجيب .

وإذا ارتبك الشخص الذي سُئلَ وأجاب هو بنفسه فأنه يكون مُسْتَحِقًا لعقاب أو غَرامة . وفي النهاية يَسْتَرِدون الديون أو العقوبات.

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

17.ألتلفريون المُصلِح

لعبة داخلية / خارجية:

سَيْر اللعبة: مثل اللعبة السابقة (تَلفزيون مكسور) لكن في هذه اللعبة بدلا" من أن يُكَرِروا نفس الكلمة يُركبون جُمَل كاملة والتي يجب أن تتجمع بصورة بحيث يكون للجملة معنى.

نهاية اللعبة: الذي قال كلمة لا تتعلق بصورة صحيحة أو منطقية مع باقي الأشخاص يَنْتَقل للنهاية.

18.كُرة قدم فى الجلوس

لعبة داخلية / خارجية:

ألمواد : كُرة صغيرة (كُرة تنس) .

ألمبنى: كل المشتركين يجلسون بدائرة وفي المركز كرسي .

مسار او سير اللعبة : على الكرسي التي بالمركز يجلس حارس المرمى , وعلى اللاعبين أن يحاولوا إدخال الهدف , (الهدف = إصابة الكرة بالكرسي) وعلى حارس المرمى أن يحاول وقف الكرة بحيث لا تُصيب الكرسي . الذي يصيب الكرسي يُصبح هو حارس المرمى .

19.لأيْنَ تَهُب الريح – لعبة فى الغرفة

لعبه داخليه:

أهداف اللعبة :

لكشف عن المزاج التي اختارته الفرقة.

سير اللعبة :

1)احد المشتركين يخرج من الغرفة , والآخرون يُقَدرون بين أنفسهم بأي مزاج يجيبون على الأسئلة . مثال : بِلطافة , بِغضب , بِحذر , ...

2) الولد الذي خرج يدخل.

على الولد الذي دخل أن يبدأ بأسئلته بحسب ترتيب الجالسين وعليه من خلال الإجابات أن يكتشف المزاج .

3) الولد الذي عنده كشِفَ مزاج الفرقة يخرج خارجًا ويختارون مزاجًا جديدًا.

** مُهِم هنا للتذكير كيف نشعُر عندما يُعاملنا الآخرون بطريقة لطيفة . ومُقابل ذلك كيف نشعر عندما يُعاملُنا الآخرون بِبرودة , بِغضب الخ ...

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

20.خط لِخط / اوجُه – لعبة في غرفة

أهداف اللعبة :

*لإنتاج صورة وجه بسُرعة من القطع المقصوصة .

أدوات مساعدة : أوراق , قش للشرب , (بريستول) كرتون بألوان مختلفة , مقص , أقلام رصاص.

سير اللعبة :

1)كل شخص يرسم على ظهر الورقة وجه له فم, انف, أعيُن وحواجب .

2) على ظهر البريستول المُلون نرسُم أقسام الوجه : دوائر للأعيُن , وبواسطة القش يسحب بواسطة التنفس القسم ويسحبه للمكان الصحيح على الوجه .

الشخص الذي نقل كل الأقسام لمكانهم يكون هو الفائز.

ليس من الضروري أن يكون هنالك منافسه (مُمكن أن نتمتع أيضا" بدون منافسه).

21.القصة المشتركة – لعبة في الغرفة

أهداف اللعبة :

*أن نبني قصة خيالية بالغرفة من جُملة بداية افتتح فيها المرشد.

ادوات مساعدة : قلم رصاص .

سير اللعبة :

1) يبدأ المرشد اللعبة بقصة مثيرة , وفي لحظة ضغط يوقف القصة ويَنْقُل القلم لولد آخر .

2) الولد الذي وصل القلم ليده يواصل كتابة القصة حتى يصل لقسم مُعين , يقطعه أو يوقفه وينقل القلم لولد آخر.

في خلال اللعبة تَنتج قصة مشتركة ومسلية لكل أولاد الفرقة .

مثال للبداية: داني استلقى على سريره, تَقَلَبَ من جنب لجنب مُحاولاً النوم. أصبح ظلام بالغرفة, فجأةً سمع صوت وتأوهَ تحت شُباكِهِ.

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

22.بالون الأسماء – لعبة في الغرفة

هدف اللعبة :

*أن نُمسك البالون دون أن يقع .

ادوات مساعدة : بالونات .

سير اللعبة :

1)اللاعبون يجلسون بدائرة , المُرشد يُمسك بيده بالون , يقول اسم أحد اللاعبين ويرمي البالون للأعلى .

2) الولد الذي قيلَ اسمه عليه أن يمسك البالون قبل أن يقع على نقطة , وإذا فشل لا يحصل على نقطة .

3)الولد الذي قيلَ اسمه يرمي البالون للأعلى مرة أخرى ويقول اسم مشترك آخر .

يجب أن يكون سير اللعبة سريعًا لكي يكون ممتعًا.

23.إخوة متشابهون – لعبة في الغرفة او في الخارج

*للركض مع البالون مُلصق بين زوج مشتركين بدون أن يقع البالون.

ادوات مساعدة : بالونات

سير اللعبة :

1) يحصل كل زوج مشتركين على بالون, وعلى كل مشترك أن يقف وجهًا لوجه مع شريكه. بحيث يكون البالون بين جنبين الأول والثاني.

2) عند إعطاء الإشارة يركض الأزواج للهدف الذي حُدد من البداية مع البالون ويرجعون لنقطة البداية .

3) الزوج الفائز هو زوج المشتركين الذي وصل أولا للهدف بدون أن يوقِع البالون.

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

24.رسمه الأزواج – لعبة فى غرفة

هدف اللعبة :

* يقوم كل زوجين بالرسم بحيث تكون الأعيُن مغلقة .

أدوات مساعدة: أوراق رسم كبيرة , ألوان , غطاء أعين للكل .

سَير اللعبة :

1)مُقابل كل زوج من المشتركين نضع ورقة كبيرة وألوان.

2) نُغطي أعين الرسامَين .

3) مع إعطاء الإشارة كل زوج من المشتركين يرسمُ رسمه مشتركة . (مُمكن أن يخططوا لها)

4) مع انتهاء الوقت الذي حدَدْهُ المرشد يتوقف عن الرسم حتى لو لم تنتهي الرسمه .

5) نكْشِف عن أعين المشتركين وتُرى أي رسم نَتَجَ .

6) الرسم الأكثر نجاحًا من بين الرَسومات تحصُل على جائزة صغيرة .

25.الأسير – لعبة خارجية

هدف اللعبة :

*هدف الأسير أن يتحرر من الدائرة.

*هدف الفرقة أن يُغلقوا على الأسير بحيث يمنع هروبه.

سَيْر اللعبة :

1)المُرشد يُقسم الفرقة الأساسية لفرقتين .

2) كل فرقة تُرسل أسير لمَركز الفرقة الأخرى.

3) الفرقة تمسك بأيدي بعض . تدور بدائرة وتُغلق الدائرة على الأسير .

4) كل أسير يُحاول الخروج من الدائرة والعودة لفِرْقَتْه .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

26.قِفوا – لعبة في الخارج

أدوات مساعدة : كُرة

هدف اللعبة :

*الولد الذي ذُكر أو قُرأ اسمه يجرب أن يمسك الكرة.

سَير اللعبة :

1) يقف الأولاد بتركيز, يرمي احد الأولاد الكرة للأعلى ويقول اسم ولد آخر بالفرقة

2) الولد الذي قُرِأ اسمه عليه أن يُجرب أن يمسك الكرة. وإذا امسك الكرة – يقول اسم آخر من الفرقة .وإذا لم يمسك الكرة يُحاول أن يصيب احد أولاد الفرقة, فيها هم يحاولون الهرب, وعندما تكون الكرة بيده ويصرخ ويقول " قِفوا " وعندها يبقى كل ولد بالمكان الذي وصل إليه ،وعندها يُحاول الذي امسك الكرة أن يُصيب أحد الأولاد

3) إذا أصاب ولد فهذا الولد يُصبح الرامي التالي, وإذا لم ينجح يحصل على نقطة.

27.تَلفون ظَهر – لعبة في الغرفة

أهداف اللعبة :

*أن يفهم الإشارة التي رُسمت ويَنقُلِها قِدمًا .

*أن يكون بنهاية الصف.

سَير اللعبة :

1) يجلس المشتركون على شكل ِصف , بحيث يكون ظهر كل مشترك مقابل وجه الجالس خلفه .

2) الأخير بالصف يرسمُ على ظهر الذي أمامه , حرف, أو رسمه بسيطة .

3) الولد يُحاول معرفة العلامة التي رُسمت على ظهره ويرسمها على الجالس أمامه.

4) وهكذا تَمُر العلامة من المشترك لآخر .

5) الأول يُعلن بصوت عالي ما هي العلامة التي رُسمت على ظهره.

وإذا كانت العلامة هي نفسها التي رسمها في البداية , ينتقل عندها الأخير لبداية الصف.

وإذا كانت العلامة التي أعلنها الأول غير صحيحة , يُعيدون كتابة نفس العلامة وكل شخص يقول ماذا فهم , وهكذا نعرف من أخطأ ويجلس أول واحد .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

28.سلطة فواكه – لعبة في الغرفة

ادوات مُساعدة :كراسي

سَير اللعبة :

1) يختار المرشد أربعة أنواع فاكهة.

2) يختار كل مشترك يختار نوع فاكهة من التي ذُكرت بحيث يكون عدد الأشخاص المختارون لنفس الفاكهة تقريبًا مُتساوٍ.

3) يجلس المشتركون على الكراسي بشكل دائري .

4) يقف المرشد في مركز الدائرة ويقول اسم فاكهة أو أكثر .

5) المشتركون الذين يحملون اسم الفاكهة المذكورة يتبادلون أماكنهم .

6) وإذا قال المرشد " سلطة " – يتبادل الكل أماكنهم .

29.لعبة المقاطع – لعبة في الغرفة

سَير اللعبة :

1) يقسم المرشد الفرقة الأساسية لاثنتين .

2) يخرج احد المشتركين من الغرفة .

3) يختار الأولاد كلمة من مقطعين , كل فرقة تأخذ مقطع واحد .

4) عندما يرجع المشترك ومع إعطاء الإشارة من قِبل المرشد تقول كل فرقه مقطعها بنفس الوقت.

5) على المشترك أن يعرف الكلمة وبعد أن يعرفها يختار مشترك آخر .

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية

30.ألبشِع والكنز – لعبة في الغرفة او في الخارج

أدوات مساعدة : كنز – مثال "قنديل" .

سير اللعبة :

1) يقف الأولاد على شكل دائرة .
2) بمركز الدائرة يقف الولد "البِشِع" .
3) بمركز الدائرة على الأرض يحاولون خطف الكنز .
4) الواقفون في الدائرة يُحاولون خطف الكنز.
5) البِشِع ممنوع أن يلمس الكنز , ولكن مسموح أن يبعد عنه قدر ما يريد .
6) إذا لمس البِشِع احد الأولاد , فإنه يتجمد حتى نهاية اللعبة .
7) الولد الذي خطف الكنز يصبح هو البِشِع الذي سيُحافظ على الكنز.

31.إصبع للسماء – لعبة بالغرفة

سير اللعبة :

1) يقول المرشد : "سماء" - يشيرون للسماء . يقول المرشد "انف " يشيرون للأنف.
2) على المشتركين النظر للمرشد خلال اللعبة.
3) على المرشد أن يُربك المشتركين , عندما يقول شيء ويشير لشيءٍ آخر.

***وطبيعي أن يكون سير اللعبة سريعًا.**

© جميع الحقوق محفوظة لأولاد ذوي الاحتمال – مجلس أولاد الداخلية