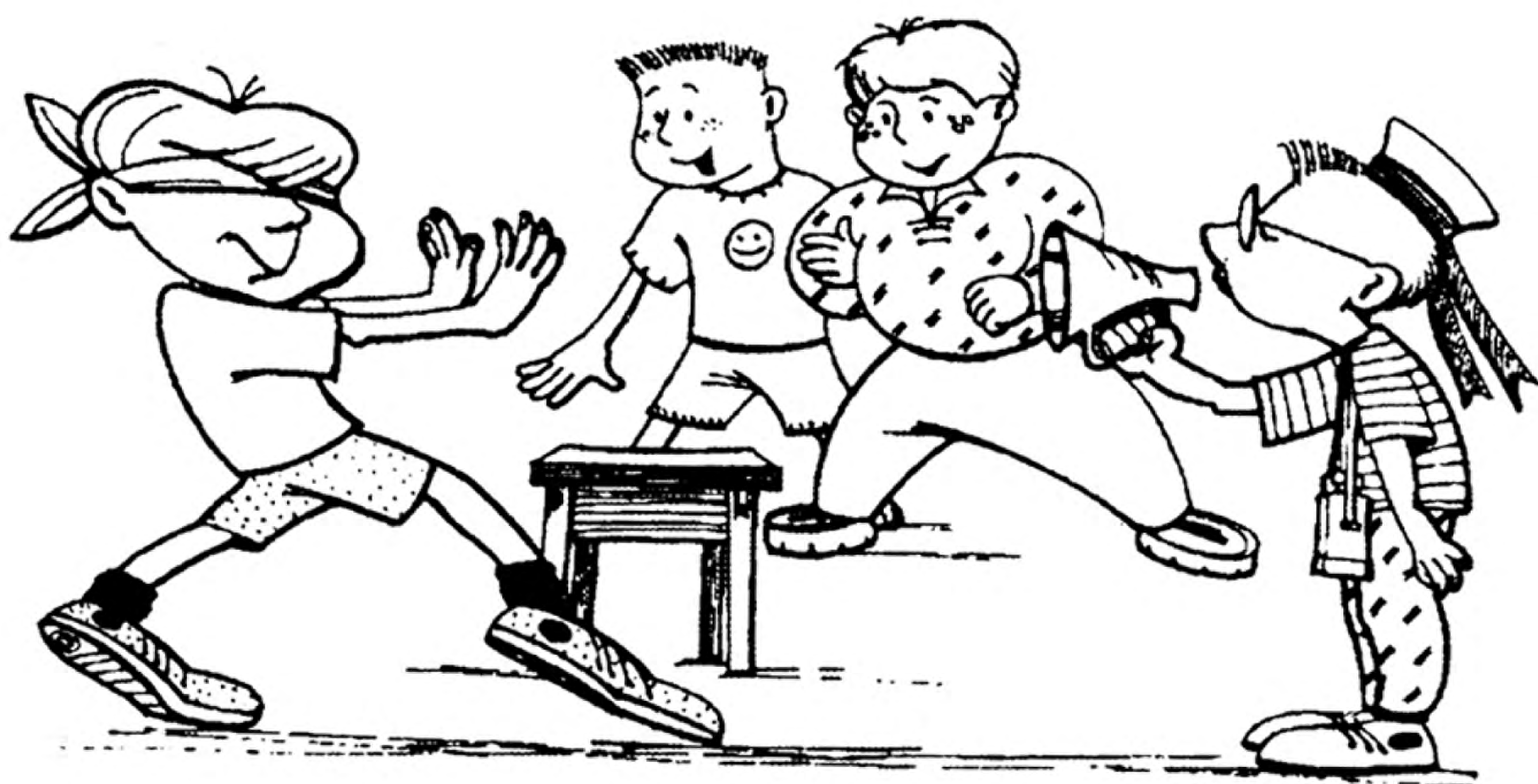


الفصل الرابع



العشرة

الشخصية الغامضة

الهدف:

يحب الأطفال هذه اللعبة لأنها تتطلب منهم أن يتعاملوا مع ما يمكن وصفه بالأحجية أو كشف السر، وبوسعهم أن يستفيدوا هنا من المساعدة التي يقدمها المعلم الذي يحاول توجيههم بذكر أحرف من اسم الطفل الذي يلعب دور الغريب الغامض، أو بواسطة التقريب والتشبيه حتى يحددوا أي طفل هو الذي يحمل لقب الشخصية الغامضة. تقوي هذه اللعبة الشعور بالقيمة الذاتية لدى الأطفال

الأدوات:

ورقة (ورق مقوى) رسم قياس (A3) لكل تلميذ وأقلام (فلوماستر، رصاص..)
لرسم.

التعليمات:

أريد أن أقترح عليكم لعبة ستصبحون فيها مثل المحققين، وسيطلب منكم أن تكتشفوا اسم الشخص الذي نتحدث عنه. سأعطيكم بعض المعلومات عن هذا الشخص الغامض وعليكم أن تحاولوا معرفته من خلال هذه المعلومات. شيئاً فشيئاً سأضيف معلومات جديدة تجعل مهمتكم أكثر سهولة. الشخصية الغامضة سيكون واحد منكم أنا أختاره. وإذا عرف أحدكم الشخص الذي أتحدث عنه، فأرجو أن لا ييوح باسمه بل يكفي أن يبتسم.

أكتب على ورقة كبيرة وبأحرف كبيرة «الشخصية الغامضة». قم باختيار طفل من الأطفال ليكون هو الشخصية الغامضة، واكتب على الورقة بأحرف كبيرة أو علامة أو توجيه مساعدة، مثلاً: «أزرق العينين». ولتسهيل المهمة يمكن استخدام الألوان في الكتابة، فتكتب كلمة «أزرق» باللون الأزرق مثلاً، أو أن ترسم أمام الجملة عيوناً زرقاء. ومن ثم قدم هذه العلامة للأطفال كي يبدؤوا البحث.

بعد ذلك أكتب لهم علامة فارقة إضافية تميز هذا الشخص الغامض. مثلاً: «أشقر الشعر» ومن جديد استخدم الألوان والرسم إلى جانب الكتابة.

استمر على هذا النحو وأضف كل مرة علامة فارقة جديدة يتميز بها الطفل الذي اخترته ليكون الشخصية الغامضة.

يمكنك أن تكتب أنه يربي كلباً أو قطة مثلاً في حال كان هذا ينطبق عليه، أو أي صفة مميزة أخرى تعرفها عنه. ويمكنك الاستفادة من المعلومات عن أسرته وذكرها كعلامات فارقة أو أدلة لتوجيه التلاميذ في بحثهم عن هذا الشخص الغامض.

لا تنس أن تذكر الأطفال بأن لا يسارعوا إلى البوح باسم الشخص الغامض إذا عرفوه بل أن يكتفوا بالابتسام فقط. وفي نهاية قائمة العلامات الفارقة الدالة على الشخصية الغامضة أكتب: «من أنا؟».

بعد ذلك قم بقراءة كل الأدلة التي كتبتها، واطلب من الشخصية الغامضة (التلميذ) أن يقف.

يجب أن تكون العلامات - الأدلة واضحة جداً ودقيقة. وعندما تطلب من هذا الشخص الغامض أن يقف فعليك أن تنظر مباشرة في عيني التلميذ الذي اخترته ليلعب هذا الدور. وفي ختام اللعبة يمكن لهذا التلميذ أن يرسم صورته على الورقة ويأخذها معه إلى المنزل للذكرى.

💡 التحليل:

- بعد أي دليل أو علامة ذكرها المعلم تمكنت من معرفة هوية الشخصية الغامضة؟

- هل واجهت صعوبة في الحفاظ على الجواب بسرك لمدة طويلة؟

- هل ترغب بأن تكون أنت من يحمل لقب الشخصية الغامضة في هذه

اللعبة؟

الصوت المنخفض والصوت المرتفع

الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال بأن يتذكروا أنه أثناء الدخول إلى غرفة الصف يمكن التحدث بصوت منخفض أو مرتفع. وفي الوقت نفسه تشكل هذه اللعبة ما يمكن وصفه بالجسر للانتقال من المحادثة بصوت مرتفع والضجيج الناجم عنها، إلى الهدوء والتركيز على الدرس.

الأدوات:

أكياس نايلون أو أكياس ورقية يمكن للمعلم أن يُعدها مسبقاً لتأخذ شكلاً مميزاً.

التعليمات:

هل يمكنكم أن تقولوا لي بأي صوت تتحدثون أثناء الفرصة أو أثناء لعبكم في بهو المدرسة؟ ما الذي يحدث لأصواتنا عندما ندخل إلى غرفة الصف ونبدأ الدرس؟ لماذا لا نحتاج إلى الضجيج والصوت المرتفع في غرفة الصف؟ لقد أحضرت لكم أكياساً جميلة، يمكنكم وضع أصواتكم المرتفعة فيها أثناء دخولكم غرفة الصف قادمين من الشارع أو الفرصة بين الدروس، كي لا تتسبب هذه الأصوات بالإزعاج لأحد، ولا تؤدي إلى آلام في الأذنين. من منكم يرغب بأن يأخذ هذا الكيس ويتجول بين التلاميذ في الصف ليجمع فيه كل الأصوات المرتفعة والضجيج؟

التحليل:

- هل تشعر بالمتعة أو السعادة عندما تصرخ أثناء فرصة الاستراحة بصوت مرتفع؟
- هل من الصعب أن تتحدث داخل الصف بصوت منخفض وهادئ؟
- من في صفكم يتمتع بصوت جميل ومرتفع؟
- هل يعجبك صوت المعلم؟ هل تجده جميلاً وغنياً؟

السبابة نحو الأعلى، نهمس معاً

الهدف:

كثيراً ما يصادف أن يرفع معظم الأطفال أصابعهم ويصرخون رغبة بالإجابة عن سؤال وجهه المعلم. تحفزهم هذه اللعبة على التوقف وعدم التسرع وأخذ الوقت المناسب للتفكير قبل تقديم الإجابة. ستعلم الأطفال التركيز، أما الأطفال البطيئون عادة فإنهم يحصلون على وقت كاف للتفكير.

التعليمات:

سأوجه لكم الآن عدة أسئلة. وكل من يعرف الإجابة عن أي سؤال أوجهه يجب أن يرفع يده بضم القبضة باستثناء السبابة، فيبقيها مرفوعة نحو الأعلى. وعندما يحصل الأغلبية منكم على وقت كاف للتفكير بالإجابة، وأرى الكثير من الأصابع المرفوعة سأبدأ بالعد «واحد.. اثنان.. ثلاثة...» وعند العدد ثلاثة ستهمسون جميعكم معاً بالإجابة لي وأنتم في أماكنكم.

أمثلة عن أسئلة قد يوجهها المعلم وتناسب اللعبة:

- هل بوسعكم أن تقولوا لي في أي يوم نحن من أيام الأسبوع؟
- ما هو اسم مدرستنا؟ وما هو اسم مدير المدرسة؟
- ما هو اسم الشارع الذي تقع فيه مدرستنا؟
- كم عدد التلاميذ في صفنا؟
- كم دقيقة تستمر الحصة الدراسية؟ وكم هي مدة الفرصة الأولى؟

وما يشبه ذلك من أسئلة...

لتحفيز الطلاب على التعاون يمكن أن تسمح لهم في نهاية اللعبة أن يلعبها كل تلميذين معاً، بحيث يقوم المعلم بتوجيه السؤال ويكون على الاثنين أن يبحثا معاً عن الإجابة. وبعد ذلك يتقدم المعلم من كل ثنائي ويسألهما: هل يمكنكما الإجابة معاً وفي آن واحد على السؤال الذي سألته؟ يعد للثلاثة ليسمع بعد ذلك الإجابة.

العصا السحرية

الهدف:

يمكن أن تصبح هذه اللعبة بداية جيدة للأسبوع الدراسي نظراً لأنها تعطي لكل طفل إمكانية بأن يفكر ويلخص نتائج ما أنجزه وما قام به خلال الأسبوع الماضي. تتمي هذه اللعبة القدرة على التعامل مع الآخرين والتعاقد والتعاون في إطار المجموعة. يتعلم الأطفال من خلالها أن يتناوبوا بين التكلم وبين الاستماع للآخرين والإصغاء لهم. ولتنظيم موجهة مونولوجات الأطفال يمكن للمعلم أن يستخدم «العصا السحرية».

كما يمكن استخدام هذه «العصا السحرية» في حالات أخرى. على سبيل المثال أثناء النقاش داخل الصف، أو عندما يتناوب الأطفال بالدور في اختراعهم لقصة ما من مخيلتهم، أو في نهاية اليوم الدراسي عندما يتحدث الأطفال بالتناوب عن ما قاموا به خلال هذا اليوم وما الشيء الجدي الذي تعلموه.

الأدوات:

خذ عصا أو حبلاً طوله لا يزيد عن ٤٠ سم وقم بتلوينها (بتلوينه) بلون فضي أو ذهبي. وبعد ذلك يمكن تزيين العصا أو الحبل بشريط ورق لماع بلفه حول العصا، أو بأي ورق ملون.

التعليقات:

اجلسوا على شكل دائرة وانظروا إلى العصا السحرية التي أحضرتها لكم. والآن سيحصل على الحق بالكلام طفل واحد فقط وهو الذي ستكون بيده هذه العصا السحرية. وفي هذا الوقت يجب أن يسمعه الآخرون بانتباه إلى أن تنتقل العصا منه إلى من بعده وهكذا إلى أن يتمكن كل واحد منكم من الحديث وهو يحمل العصا السحرية وسيسمعه الآخرون بانتباه. أريد أن يحدثا من يمسك العصا عن أمر مثير حدث معه الأسبوع الماضي. وعندما ينتهي من الحديث يقرر هو إلى من ستنتقل العصا من بعده.

أسئلة أخرى ممكنة في هذه اللعبة:

- ما هو العمل أو الحدث الذي كان أكثر صعوبة من بين كل ما جرى معك في الأسبوع الماضي؟
- هل كنت مضطراً أن تؤجل إلى وقت لاحق عملاً نويت أن تقوم به الأسبوع الماضي؟
- هل قمت بعمل خلال الأسبوع الماضي كنت مسروراً بتنفيذه؟
- احرص على أن يتمكن كل تلميذ من التكلم أثناء اللعبة وأن يسمعه زملاؤه باحترام وانتباه.

اللعبة ٥٣

من ٦ سنوات

صباح الخير

الهدف:

إن استخدام مكبر الصوت (الميكرفون) في هذه اللعبة سيساعدكم على بدء اليوم المدرسي بطريقة غير تقليدية، تعزز لدى الأطفال معاني القيمة الذاتية، وتقوي الوحدة بين التلاميذ. سيحصل كل طفل على فرصة ليرحب بزملائه في الصف، وأن يروي لهم ما الذي يسعده في هذا اليوم وما الذي ينوي فعله، وكم هو جيد المزاج في هذا الصباح. إنه أسلوب له أثر إيجابي قوي، يثير اهتمام الأطفال، وينمي عندهم الجاهزية لسماع بعضهم بعضاً، وأهم شيء أنه يفسح لهم إمكانية الإحساس بالتواجد في مركز اهتمام الجميع.

الأدوات:

أي مكبر صوت (قديم - لعبة - أو تصنيع يدوي).

التعليمات:

اجلسوا على شكل دائرة. لقد أحضرت لكم اليوم مكبر صوت. كل واحد منكم سيقوم بدوره بقول ما يشاء عبر هذا المكبر بينما سيسمعه الآخرون بانتباه. من

يمسك مكبر الصوت بيده يمكنه أن يقول لنا أي شيء: «صباح الخير» وبأن يخبرنا لماذا هو سعيد اليوم. وكيف كانت بداية النهار في منزله ومع أسرته.

قد يحدث أن يرفض البعض من الأطفال الحديث عبر مكبر الصوت. لا تحاول أن تجبرهم على القيام بذلك. وعند ممارسة هذه اللعبة فإن أول من سيتكلم عبر مكبر الصوت يجب أن تكون أنت (المعلم- المعلمة)، ومن ثم يمكن للأطفال أن يتحدثوا. قم باختيار من سيبدأ الحديث.

يمكن استخدام مكبر الصوت في مواقف وحالات مختلفة: عندما يوجه واحد من التلاميذ التعليمات للتلاميذ. أو عندما يغني أحدهم أغنية، أو يروي شيئاً ما مضحكاً أو مثيراً.

من ٨ سنوات

اللعبة ٥٤

مقابلة صحفية في يوم عيد الميلاد

الهدف: 

عيد الميلاد، هو مناسبة ملائمة جداً لتنمية التقييم الذاتي عند الطفل وكذلك لتنمية الاعتزاز بالنفس. نقترح عليكم أن تتصرفوا بحيث يكون صاحب عيد الميلاد (من يصادف عيد ميلاده اليوم) محط اهتمام الجميع، وبأن يحصل على فرصة لتقوية التقييم الإيجابي لذاته. هنا يمكن استخدام مكبر الصوت الوهمي أو الحقيقي الذي استخدمناه في اللعبة السابقة.

التعليقات:

عبير، اليوم عيد ميلادك أريد أن أوجه لك التهئة وأن أجري معك مقابلة صحفية. يشكل هذا اليوم لنا جميعاً فرصة جميلة لنعرف عنك أكثر مما سبق. وسؤالي الأول لك: «ما هو الحدث الأكثر غرابة من تلك التي جرت معك خلال العام الماضي من حياتك؟»

في بعض الأحيان قد يكون من المفيد تسجيل اللقاء الصحفي مع من يصادف عيد ميلاده على شريط تسجيل، ومن ثم تقديم هذا التسجيل هدية له. ولا بد من اختيار

الأسئلة بما يتناسب مع عمر التلميذ أو التلميذة ومستوى وعيه. والأسئلة التالية مناسبة للأطفال من سن العشر سنوات:

- ارو لنا حدثاً ما جرى معك خلال العام الماضي سبب لك الذعر الشديد والخوف. كيف تغلبت على خوفك؟
- على من تعرفت هذا العام؟
- ما هو الشيء الذي تعتبره مهماً جداً من بين كل ما درسته خلال هذا العام؟
- ما هو الموقف الذي تعرضت له في العام الماضي وتطلب منك درجة عالية من الحزم والصلابة؟
- ما هو الهدف الذي ترغب ببلوغه خلال العام القادم من عمرك؟
- لو تمكنت أن تعيش مرة ثانية يوماً واحداً من أيام عامك المنصرم، فأى يوم ستختار؟
- لو أن الساحرة الطيبة وافقت على تلبية واحدة من أمنياتك للعام القادم فما هي هذه الأمنية؟
- تخيل أنه بمقدورك أن تختار أي شخص من هذا العالم لتدرس عنده لمدة أسبوع كامل، فمن ستختار؟

اللعبة ٥٥

من ٦ سنوات

الوسادة السحرية

الهدف: 

تفسح هذه اللعبة المجال للأطفال كي يعبروا بكل حرية عن أمنياتهم، وأن يشعروا في الوقت نفسه بأن الآخرين في الصف يسمعون هذه الرغبات باهتمام ويتعاملون معها بجدية. وبالمحصلة فإن هذه اللعبة ستؤدي إلى تلاحم أكثر وتعاقد بين الأفراد في المجموعة. أما أنت كمعلم أو معلمة فإن هذه اللعبة ستساعدك على اكتشاف جوانب جديدة من العالم الداخلي للطفل، مما يساعدك، أثناء التعامل مع هذا الطفل وأثناء تدريسه، أن تأخذ بالحسبان بعض احتياجاته وأن تدعم رغبات معينة من رغباته.

١١ الأدوات:

وسادة صغيرة تتسع لطفل واحداً جلس عليها.

١٢ التعليمات:

اجلسوا لو سمحتم على شكل دائرة. لقد أحضرت لكم اليوم وسادة سحرية. يمكن لكل واحد منكم أن يجلس عليها بدوره وأن يحدثنا عن أمنية من أمنياته، أو عن أهم أمنية بالنسبة له. وقد تكون هذه الأمنية مرتبطة بأحد ما من التلاميذ أو بي أنا، أو بالمدرسة بشكل عام. وقد تكون هذه أمنية مختلفة تماماً ولا علاقة لها بالمدرسة أبداً، قد تكون الأمنية مثلاً أن يتوفر للوالدين وقت أكثر يمضيانه معنا. أو بالحصول على غرفة خاصة مستقلة. وما شابه ذلك. من يجلس على الوسادة يجب أن يبدأ الكلام بعبارة: «أنا أريد.. أنا أتمنى..» والآخرين سيسمعونه باهتمام وانتباه. والجالس على الوسادة يقرر بعد أن ينتهي من الكلام من سيجلس عليها من بعده. بعد أن نسمع كل التلاميذ يمكننا أن نعبر عن انطباعاتنا لما سمعناه.

يجب أن يحرص المعلم على أن يصل الدور إلى كل تلميذ. وإذا سمح الوقت يمكن إعادة اللعبة مرة ثانية.

١٣ التحليل:

- هل سمعك الآخرون كما يجب عندما كنت تتحدث؟ لماذا تعتقد ذلك؟
- هل ظهرت عندك أمنية جديدة بينما كنت تستمع للآخرين؟
- متى حُزمت أمرك واستجمعت قواك وقررت أخيراً أن تحدثنا عن أمنياتك وآمالك؟
- هل يوجد لديك أمنية يمكن للمعلم أو لأحد زملائك أن يحققها لك؟

الشيء (الغرض) المفضل

الهدف:

إن حديث الأطفال ومناقشتهم مع زملائهم الغرض الذي يفضلونه عن غيره والذي يعني لهم معاني كثيرة وقيمة، يساعدهم على تطوير قدراتهم على التواصل والتعامل مع الآخرين. في الوقت نفسه فإن هذه اللعبة تساهم في تنمية التوحد ضمن المجموعة. إضافة إلى الغرض المفضل يمكن مناقشة أشياء أخرى: شخص متعلقون به، حيوان أليف أحبه....

التعليمات:

اجلسوا كل ثلاثة في مجموعة. الآن سيحدث كل واحد منكم زملاءه عن شيء ما يحبه كثيراً. قد يكون لعبة ما، أو كتاباً، أو طاولة الطعام التي يجتمع حولها أفراد الأسرة عند المساء. يجب أن يحاول التلميذ أن يوضح أثناء الحديث لماذا يحب هذا الشيء بالتحديد، ولماذا يرغب بالحديث عنه لا عن شيء غيره. استمعوا إلى بعضكم ١١ باهتمام وتركيز. تذكروا ما يروي لكم زملائكم كي تتمكنوا فيما بعد من أن تحدثوا الجميع عن ما سمعتموه. (خلال خمس دقائق يشكل الأطفال مجموعات ثلاثية ومن ثم يحدث بعضهم الآخر، وبعد ذلك يروي تلميذ ما سمعه من صديقه عن الشيء الذي يحبه هذا الصديق أكثر من غيره، ولماذا يقدر هذا الشيء).

التحليل:

- هل هناك أشياء يثمنها الأطفال بنفس المستوى؟
- ما هو أعز شيء بالنسبة لوالدك (والدتك)؟
- ما هو الشيء الذي يحبه صديقك المفضل أكثر من غيره؟
- ما هو الشيء الذي كان ذا قيمة لك في السابق وفقد الآن قيمته بنظرك؟
- ما الذي تشعر به عندما تتمكن من الحديث مع الآخرين عن الأشياء العزيزة عليك والتي تحبها؟

رسالة إلى العالم

الهدف:

إن فكرة التوجه إلى العالم كله بخطاب ما أو رسالة أو طلب هي فكرة مثيرة للأطفال. وفي الوقت نفسه يمكنهم من خلال هذه اللعبة أن يتعلموا كيفية صياغة المطالب السياسية والتعاطي مع الآخرين

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص، طبق ورق كبير، أقلام تلوين فلوماستر، على عدد تلاميذ الصف.

التعليمات:

شكلوا مجموعات رباعية لو سمحتم، واختاروا موضوعاً يثير اهتمامكم ويعجبكم: على سبيل المثال:

- كيف يمكن الحفاظ على الثروة المائية؟
- بأي شكل يمكن حماية حقوق الحيوان؟
- كيف يمكن تقليص عدد من يشعرون بالوحدة أو يعيشون وحيداً على سطح الأرض؟
- كيف يمكن جعل قوانين السير أكثر أمناً؟

من ثم تقوم المجموعة بالتعاون بين أفرادها بإعداد نص كلمة، أي خطاب، يقرؤه واحد منكم (يلقيه) أمام الجميع. وإذا رغبتُم يمكن أن تقوم المجموعة معاً بإلقاء الخطاب. يمكنكم أن تكتبوا الخطاب وأن ترسموا اللوحات والشعارات التي تطلعون العالم من خلالها على مطالبكم، أو أن تقوموا بإعداد مسرحية تلفت انتباه الناس إلى القضية التي اخترتموها. لديكم عشرون دقيقة كي تستعدوا وتكونوا جاهزين.

يجب فسخ المجال أمام كل مجموعة رباعية بأن تعرض خطابها ورسالتها إلى

العالم

💡 التحليل:

- كيف جرى العمل ضمن مجموعتك؟
- هل واجهتم صعوبة في اختيار موضوع مشترك بينكم؟
- هل أنت مرتاح لنتائج عمل المجموعة؟
- لماذا من الضروري أن يهتم الأطفال بالقضايا الدولية؟
- هل كنت يوماً في مظاهرة؟
- هل شارك أي فرد من أفراد أسرتك في مبادرة مدنية ما؟

اللعبة ٤٣

من ٩ سنوات

إنك كثير الكلام

🎯 الهدف:

من الضروري أن ينمي الأطفال في داخلهم الشجاعة المدنية. ويشمل هذا المعنى قدرة الطفل على توجيه النقد بالطريقة اللائقة للكبار. وإذا لم يكن على معرفة بكيفية توجيه النقد بطريقة لائقة فهو غالباً ما يلوذ بالصمت أو يوجه النقد بطريقة وقحة، مما يؤدي إلى الاستياء منه. إن هذه اللعبة تساعد الأطفال على تعلم كيفية الدفاع عن حقوقهم، دون الإساءة إلى الوسط الاجتماعي المحيط.

📋 الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

📝 التعليمات:

أحياناً يتكون لدى الأطفال انطباع بأن الكبار يتحدثون كثيراً، أو قليلاً جداً. من منكم يعرف واحداً من الكبار يتحدث كثيراً؟ ومن منكم يعرف شخصاً كبيراً قليل الكلام؟ ومن منكم يعرف شخصاً كبيراً يتحدث أكثر من المعقول؟ خذوا الأوراق واكتبوا الكلمات التي تشرحون من خلالها لمعلمكم أو لمن هم أكبر سناً من أفراد أسرتكم، بأنهم يتحدثون أكثر من اللازم؛ وبأنه يمكنهم أن

يتفاهموا معكم بسرعة أكثر إذا توقفوا عن شن هجمات كلامية عليكم بعبارات كثيرة. ليكتب كل واحد منكم خمسة احتمالات عن ما سيقوله لشخص مثل هذا. (نمنح الأطفال مهلة من ٥ إلى ١٠ دقائق).

والآن تأملوا جيداً الاحتمالات الخمسة التي كتبتوها. ضعوا إشارة (+) عند ثلاثة من الصيغ التي تعتقدون أن استخدامها في الرد لن يسيء للآخر أو يزعجه. وعند الاحتمالات التي تشعرون أنها قد تسبب استياء للآخر ضعوا إشارة (-). إذا كنتم غير واثقين من هذه الصيغة أو تلك فضعوا أمامها علامة استفهام. الآن و بعد أن انتهيت من الكتابة ووضع العلامات اللازمة عند كل صيغة، يمكنكم التجول داخل غرفة الصف وتعريف الآخرين على ما كتبتهم وسماع ما كتبوه هم. في النهاية اسمحوا للأطفال بأن يقدموا أمام جميع التلاميذ صيغة الرد التي كتبوها والتي يعتقدون أنها الأفضل من بين ما كتبه الجميع.

؟ التحليل:

- كيف يمكن أن تأخذ بالحسبان طبيعة وصفات هذا أو ذاك ممن هم أكبر منك سناً عندما تحاول التأثير على سلوكهم؟
- هل يصادف أن تكون لطيفاً أكثر من اللازم أو وقحاً جداً؟
- كيف يمكن أن تحدد فيما إذا كان الإنسان الذي تتعامل معه سريع الاستياء؟
- إلى أي درجة تعتبر نفسك سريع الاستياء ولأسباب بسيطة وتافهة أحياناً؟
- تخيل أنك تكثر من الحديث والكلام وتتسبب بذلك بالضيق لمن هم من حولك، فما هي الصيغة الأفضل التي يمكن للآخر أن يعبر لك من خلالها عن هذا؟
- ما هي الكلمات أو العبارات التي قد تختارها في الحديث مع تلميذ لك من الصف يُعرف عنه قلة الكلام كي يُحدثك عن ما يجول في أعماقه؟
- ما الذي ستفعله مع كلب يكثر من العواء؟

سفينة وسط الصخور

الهدف:

إن هذه اللعبة مثيرة جداً وممتعة ، وسيكون الأطفال كلهم سعداء بالمشاركة فيها. يمكن لكل مجموعة أن تحدد لنفسها درجة التعقيد التي تناسبها في اللعبة. إن هذه اللعبة تكسب الأطفال خبرة في التواصل بالاعتماد على الفطرة وعلى الثقة المتبادلة مع الشريك أو الشركاء. وأخيراً يمكن أن يتم إدخال بعض التعديلات الشكلية على هذه اللعبة لتصبح مناسبة لأي عمر.

الأدوات:

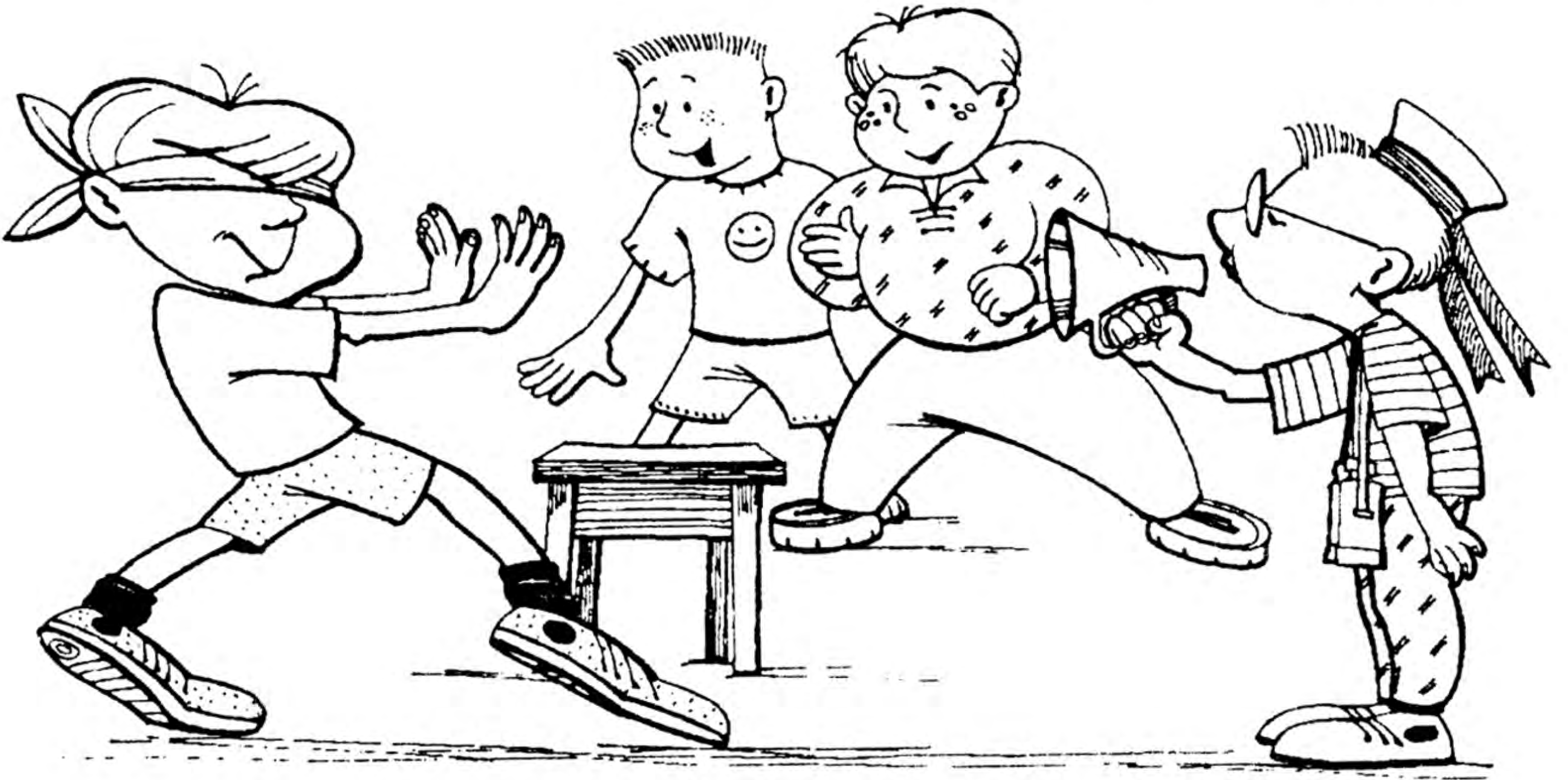
عصبة للربط على العينين.

التعليمات:

قفوا لو سمحتم وشكلوا حلقة دائرية كبيرة. سأشرح لكم الآن كيف يمكن أن نلعب لعبة «سفينة وسط الصخور» ، وما هو دور كل واحد منكم في هذه اللعبة. كل من يقف على محيط الدائرة سيلعب دور الشاطئ ، ويتوجب على هؤلاء أن يمسكوا بأيدي بعضهم بعضاً. وداخل الدائرة سيكون البحر. إلا أن هذا الجزء من البحر على درجة عالية من الخطورة نظراً لوجود بعض النتوءات الصخرية. بعد قليل سنضع الكراسي داخل الدائرة لنشكل منها النتوءات الصخرية داخل البحر. سيلعب واحد منكم دور السفينة ويلعب آخر دور القبطان. سنغطي عيون السفينة ، ليقوم القبطان بتوجيهها بالكلام فقط. ويجب على القبطان أن يوجه السفينة بحيث لا تصطدم بأي نتوء صخري. بوسع أي واحد منكم الآن أن يقول: «أنا أريد أن أكون سفينة» وأن يقف في أي مكان داخل البحر الذي ارتفع موجه وأصبح هائجاً منذ هذه اللحظة. من هذه النقطة تبدأ اللعبة ، وعلى من يلعب دور السفينة أن يختار من سيكون القبطان الذي سيوجهه في طريقه داخل البحر وبين النتوءات الصخرية. بعد ذلك نغطي عيني «السفينة».

بقي أن نحدد إلى أي ميناء ستتجه السفينة ، وبوسع أي تلميذ من الذين يشكلون الشاطئ أن يرفع يده الآن ويقول: «للتجه السفينة نحوي» وهكذا فنحن نعرف الآن كل ما تحتاج السفينة إليه تقريباً كي تبدأ رحلتها ، وتبدأ اللعبة. ما ينقصنا فقط هو النتوءات الصخرية. وهنا بوسع أربعة منكم أن يقولوا: «أنا أريد أن أكون نتوءاً صخرياً» ثم يدخلون إلى داخل الدائرة (البحر) ومعهم كراسيهم ومن ثم يختارون مواقع يجلسون فيها تجعل حركة السفينة باتجاه الميناء المتفق عليه شبه مستحيلة وشديدة التعقيد.

ساعد «النتوءات الصخرية» بأن يختاروا مواقع تجعل حركة السفينة غاية في التعقيد وتزيد من صعوبة مهمة «القبطان» و «السفينة» ، لكن بشرط أن لا تكون مواقع النتوءات الصخرية متمركزة بأماكن تجعل مهمة القبطان والسفينة غير قابلة للتنفيذ. بالطبع يمكن للمعلم أن يتحكم بعدد ومواقع النتوءات الصخرية بما يتناسب مع مستوى وعي وإدراك التلاميذ. ويكون من المفيد أحياناً السماح «للقبطان» و «السفينة» أن يحددا بالاتفاق بينهما عدد النتوءات الصخرية التي يرغبون بتجاوزها أثناء الرحلة. وإمكانية التحكم بمسار ومجرى اللعبة هو عنصر تحفيز إيجابي للأطفال.



بقي أن يجلس الأطفال الذين يلعبون دور «النتوءات الصخرية» في الأماكن المحددة لهم داخل الدائرة - البحر ، ومن ثم سيقولون لنا هل اصطدمت بهم السفينة أم لا. يجب على القبطان أن يوجه السفينة بحذر شديد أثناء عومها. يمكنه أن يصدر التعليمات التالية على سبيل المثال: «خطوتان نحو الأمام» ، «خطوة نحو الأمام» ، «توقف» ،

التف نحو اليسار.. التف أكثر بعض الشيء.. قم بخطوة نحو اليسار.. توقف... خطوة نحو الأمام... وهكذا...

عندما تصل السفينة إلى نقطة النهاية من مسار رحلتها المحدد، يجب على من يلعب دور «الميناء أو الجزيرة» أن يقول للسفينة: «لقد بلغت هدفك»، وأن يحتضن السفينة لينهي اللعبة نهاية سعيدة.

إن الأطفال يحبون هذه اللعبة. لكن يجب الحرص على عدم إرسال أكثر من سفينة أو اثنتين أو ثلاث في كل جولة وإلا فإن الأطفال سيشعرون بالتعب.

❓ التحليل:

- ما الذي شعرت به عندما لعبت دور «السفينة»؟
- هل شعرت مع قبطانك بالأمان؟
- ما الذي يجب على قبطانك أن يقوم به بطريقة أخرى في المرة القادمة؟
- ما هي الخطوة أو الشيء الأكثر صعوبة الذي واجهته في هذه اللعبة بلعبك لدور القبطان؟
- كم مرة اصطدمت (سفينتك) بالصخور؟
- هل كانت (الصخور) عوائق نزيهة ثبتت في مكانها منذ البداية وحتى النهاية؟
- ما الذي شعرت به عندما لعبت دور (النتوءات الصخرية)، وهل مرت السفينة بالقرب منك؟

٦٠ اللعبة

من ٨ سنوات

حقيقة أم كذب؟

🎯 الهدف:

أثناء هذه اللعبة يتعلم الأطفال الكثير عن التواصل مع الآخرين وفن الاتصالات والعلاقات. ما هو الفرق بين الحصول على موافقة الآخر، وإقناعه؟ كيف يمكن التمييز أين الحقيقة وأين الخداع؟ كيف يمكن تكوين وجهة النظر الخاصة؟ ما هي

العلاقة بين الثقة بالآخرين والثقة بالنفس؟ إنها أسئلة مثيرة ومعقدة في الوقت نفسه، نتناولها هنا بطريقة البحث العملي من خلال هذه اللعبة الفريدة. كرر اللعبة ثلاث مرات كي يتمكن كل طفل من أن يلعب الأدوار الثلاثة المختلفة.

٢ الأدوات:

قطعة نقدية معدنية واحدة وعصبة عيينين واحدة لكل مجموعة (المجموعة من ثلاثة تلاميذ).

٣ التعليمات:

نحتاج الآن إلى ثلاثة متطوعين مستعدين لتجربة اللعبة قبل الآخرين. سيقوم واحد منكم بدور المنقب عن الكنوز. نغطي له عينيهِ وبعد ذلك سيطلب منه أن يجد الكنز. ما هو الكنز؟ الكنز سيكون عبارة عن قطعة نقدية يقوم اثنان منكم، بعد الاتفاق بينهما، بوضعها في مكان محدد على أرضية غرفة الصف (على الأرض) وعلى بعد مترين من الباحث عن الكنز.

ما هو دور الاثنان الآخرين في اللعبة؟ سيقوم واحد منهما بدور الساحر (الساحرة) الطيب والآخر بدور الساحر الشرير. الساحر الطيب يقول الحقيقة دوماً وهو يواجه الباحث عن الكنز إلى أين يذهب ليجد كنزه، أما الشرير فهو يكذب دوماً ويوجه الباحث عن الكنز في اتجاه غير صحيح. الباحث عن الكنز معصوب العينين لا يعرف مسبقاً من منهما الطيب ومن الشرير، حيث يتم توزيع الأدوار بسرية على التلميذين بين ساحر طيب وآخر شرير بعد أن نضع عصا على عيني الباحث عن الكنز. بعد ذلك يعودان إلى الباحث وتبدأ اللعبة. لدى كل واحد من الثلاثة مهمة معقدة وصعبة. فالباحث عن الكنز لا يرى ويحتاج إلى المساعدة. وفي الوقت نفسه يجب عليه أن يحاول تحديد بمن سيثق من الاثنين. ولدى الساحر الطيب مهمة صعبة أيضاً. إذ يجب عليه أن يقول الحقيقة، لكن ما الذي سيفعله ليتخلص من كذب الساحر الشرير؟ وأمام الساحر الشرير مهمة صعبة كذلك. فكيف سيكذب بحيث يبدو كذبه مثل الحقيقة؟ لهذا يصعب أن نخمن المدة التي سيتمكن خلالها الباحث عن الكنز من إيجاد كنزه وسيجده أم لا. إذا وجد الكنز فيجب عليه أن ينزع العصا عن عينيهِ ونتوجه جميعاً له بالتهنئة والتصفيق. (يأتي بعد ذلك دور ثلاثي آخر).

💡 التحليل:

- كيف تمكنت أن تحدد وأنت تلعب دور الباحث عن الكنز، من هو الساحر الطيب ومن هو الشرير؟
- كيف قمت بالبحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به وأنت تلعب دور الباحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به بلعبك دور الساحر الطيب؟
- هل تمكنت من خداع الساحر الشرير؟ لماذا؟
- ما الذي فعلته وأنت ساحر طيب لتحظى بثقة الباحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به بلعبك دور الساحر الشرير؟
- ما الذي فعلته لتحظى بثقة الباحث عن الكنز؟
- ما الذي تعلمته من هذه اللعبة؟
- هل تسمح بأن يوجهك أحدهم بصورة خاطئة؟
- هل تثق بالناس بسرعة أم تتريث حتى تنظر أي ناس هم؟
- هل تملك القدرة في الحصول على تأييد وموافقة الآخرين؟
- هل تملك القدرة على الإقناع؟
- ما الذي ستقوم به بطريقة مختلفة إذا مارست هذه اللعبة مرة ثانية؟

اللعبة ٦١

من ١٠ سنوات

الكلمات الممنوعة

🎯 الهدف:

إن لعبة «الكلمات الممنوعة» هي تدريب جيد للنطق والمرونة في الحديث والانتباه، وردة الفعل السريعة لدى الأطفال. إنها لعبة منعشة وحيوية، تعطي الأطفال فرصة لتعلم كيفية التفاعل والتنافس مع مجموعة كبيرة من اللاعبين. ويمكن أن يضع الأطفال بعضهم بعضاً تحت اختبار لينظروا من سيفوز ومن سينهزم في المباراة الثنائية. وفي الوقت نفسه يتعلمون أن لا يفقدوا السيطرة على العبارات والكلمات، ومع الحفاظ على روح المواجهة على الرغم من الفشل.

١١ الأدوات:

خمس حبات بازلاء أو حمص لكل تلميذ.

١٢ التعليمات:

أريد أن أقترح عليكم لعبة تتطلب منكم الانتباه والتركيز. يمكنكم أن تسيروا داخل غرفة الصف وأن تختاروا أي زميل لتحدثوا معه بحيث تجبرونه على لفظ كلمة «نعم» أو كلمة «لا». وإذا تمكنت من ذلك تأخذ حبة حمص من زميلك الذي نسي أن هذه الكلمات كلمات ممنوعة. يوجد لدى كل واحد منكم خمس حبات حمص، يتمكن من الحفاظ عليها ذلك التلميذ الذي لا يخل بقواعد اللعبة ولا يلفظ الكلمات الممنوعة. وعندما يوجه لكم زميلكم سؤالاً فيجب أن تجيبوا بسرعة. وإذا تأخرتم بالإجابة فيمكنه أن يأخذ منكم حبة حمص. يعد التلميذ الذي يوجه السؤال من الواحد إلى الخمسة بهدوء وبطء. وبعد ذلك يكون الوقت المخصص للإجابة قد انتهى، وإذا لم يجب من وجه له السؤال فهو يخسر حبة حمص. وإذا خسر أي واحد منكم كل حبات الحمص فبإمكانه الاستمرار باللعبة ومحاولة جر أي تلميذ لينطق بواحدة من الكلمات الممنوعة، على أمل أن يستعيد ما فقدته من حبات الحمص. سنلعب هذه اللعبة مدة عشر دقائق، وبعد ذلك نعود ونجلس في مقاعدنا لنرى معاً كم حبة حمص ستبقى بحوزة كل واحد منكم.

والآن ليأخذ كل واحد منكم خمس حبات حمص ولنبدأ اللعبة

١٣ التحليل:

- هل أعجبتك اللعبة؟
- كم حبة حمص بقي لديك في نهاية اللعبة؟
- من من التلاميذ أتى إليك ليوجه الأسئلة؟
- إلى من ذهبت أنت لتوجه له الأسئلة؟
- هل كنت أنت من يوجه الأسئلة أكثر، أم أنك انتظرت حتى يسألك أحدهم؟

- هل واجهت صعوبة في إيجاد كلمات للإجابة غير «نعم ولا»؟
- هل تتمتع بالقدرة على تقبل الخسارة؟
- هل هناك من فقد الكثير من حبات الحمص لكنه على الرغم من ذلك استمر واستعادها وربح عدداً منها من زملائه؟
- هل أنت مرتاح لقدرتك على صياغة الكلام؟

اللعبة ٦٢

من ٨ سنوات

اقرب أقرب

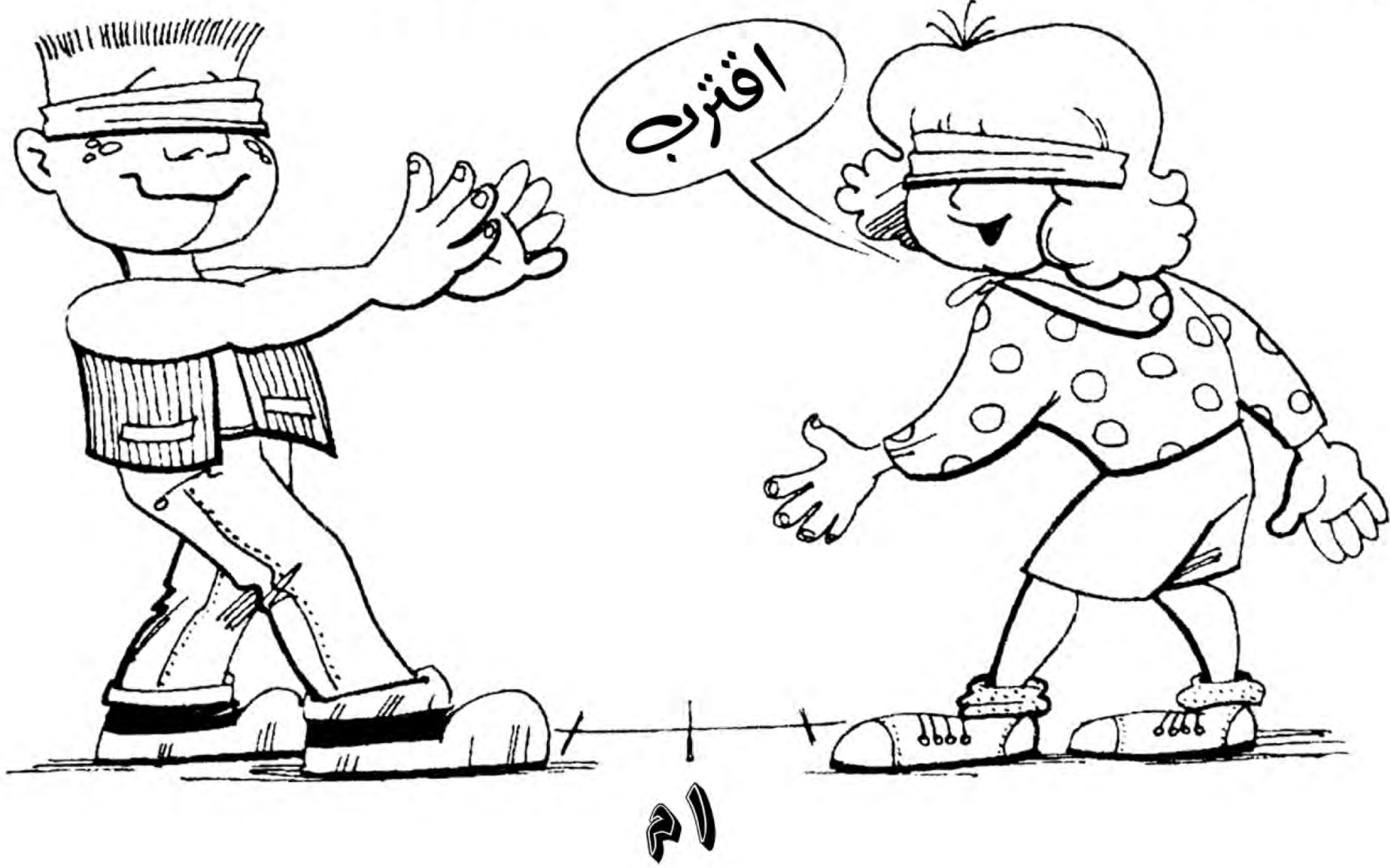
الهدف:

إنها لعبة رائعة تركز على موضوع الثقة، وتمارس ضمن مجموعات ثنائية. يمكن للأطفال أن يقوموا بالتجارب من خلالها على أحاسيسهم ومشاعرهم ليعرفوا إلى أي مدى هم يرغبون بأن يسمحوا لفلان من التلاميذ بالتقرب منهم. وإضافة إلى هذا فإن اللعبة تفسح المجال أمام التلاميذ بأن يتخاطبوا فيما بينهم لكن دون أي كلمة، بل عبر الأصوات. الحجب المؤقت لوظيفتي السمع والنطق تسمح للأطفال بالتعرف على مجال جديد من التخاطب. سيتمكنون من تقوية الثقة بالذات، وحتى القدرة على الثقة بالآخرين. إضافة إلى كل ما سبق فإنهم يتعلمون من خلال اللعبة الإصغاء والانتباه، وأن يضعوا حداً واضحاً بين مرحلة استقبالهم للأصوات وإرسالهم للرد أثناء عملية التفاعل في اللعبة.

التعليمات:

اجلسوا لو سمحتم على شكل دائرة كبيرة. يمكن لاثنتين منكم أن يقفا وسط الدائرة وجهاً لوجه وعلى مسافة قرابة الأربع أمتار بينهما. ومن ثم سنغلق أعين الاثنين وسط الدائرة، وسيتوجب على كل واحد منهما أن يصدر أصواتاً غير عالية وقصيرة. عندما يصدر أحدهما صوتاً فعلى الآخر أن يتجه نحو ذلك الصوت الذي ما يزال يسمعه. وإذا شعر واحد من الاثنين أن الآخر قد أصبح على مسافة قريبة جداً منه، فليقل (قف) وفي هذه اللحظة ينزع الاثنان عصابة العينين. أما الباقيون في محيط الدائرة فهم يراقبون في هذه الأثناء إلى أي مدى تمكن الاثنان من الاقتراب من بعضيهما.

(اسمح لأكثر من ثنائي بأن يجربوا اللعبة، ومن ثم كرر اللعبة مرة ثانية في يوم آخر كي يتمكن كل الأطفال من المرور بنفس التجربة).



التحليل:

- ما الذي شعرت به وأنت معصوب العينين؟
- هل كان من الصعب عليك أن تقترب من زميلك وأنت معصوب العينين؟
- من الذي قال (قف) أولاً؟
- إلى أي مدى سمحت لشريكك بأن يقترب منك؟

من ٩ سنوات

العبة ٦٣

رسالة

الهدف:

إن الرسائل تساعد على تنمية وتطوير الأطفال لقدراتهم على الحديث وبناء العلاقات. وعلى عكس الحديث الكلامي فإن الرسائل لا تتطلب من الطفل أن يكون في حالة ضغط جراء الحديث المكثف. ويحصلون من خلال الخطاب المكتوب على إمكانية لصياغة رسالتهم بدقة ووضوح. وفي هذه اللعبة سيكون من الأفضل أن يوجه الأطفال رسائلهم إلى شيء ما، أداة، لعبة... يكن لها الطفل مشاعر حماسية خاصة. وسيجعل هذا الأمر من اللعبة أكثر روعة وغير تقليدية.

١١ الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

١٢ التعليمات:

متى كانت آخر مرة كتبت فيها رسالة؟ لمن؟ متى كانت آخر مرة استلمت فيها رسالة؟ من من؟ أريد الآن من كل واحد منكم أن يكتب رسالة غير تقليدية نوعاً ما. ستختارون بأنفسكم لمن تكتبون، لألبستكم المفضلة، أو لتلك الوجبة من الطعام التي لا تطيقونها. اكتبوا رسالة تدفع تلك الألبسة أو تلك الوجبة إلى الصراخ عند قراءتها وأن تقول: يا إلهي! من كان يتوقع هذا الكلام؟!

إذا كان لديكم كفاية من الوقت فيمكن للأطفال أن يكتبوا الرد المحتمل الذي ستوجهه الألبسة المفضلة أو الوجبة التي لا تُطاق إلى هذا التلميذ. في الختام دع أكبر عدد ممكن من الأطفال يقرؤوا رسائلهم أمام التلاميذ.

١٣ التحليل:

- أي رسالة أعجبتك؟
- هل أنت مسرور وراض عن الرسالة التي كتبتها؟
- ما الذي يجعل الرسائل مثيرة وممتعة؟

١٤ اللعبة

من ٩ سنوات

لنتحدث عن الشاعر

١٥ الهدف:

نادراً ما نستفيد جميعنا من إمكانية الحديث مع الآخرين عن أحاسيسنا ومشاعرنا، و بهذا يكون أحد أهم جوانب العلاقات بين الأفراد محاطاً بالتوتر. وهذا الأمر يؤثر سلبياً في قوانا الحياتية ويجعل العلاقات مع الآخرين فاترة ومملة. لهذا لا بد من تعليم الأطفال بأن الحديث عن الأحاسيس والشاعر مسألة طبيعية وصحيحة، حتى أن هذا الشيء فيه بعض المتعة والراحة ويقوي الثقة بالنفس. لهذا ومن حين لآخر يجب

فسح المجال للتلاميذ كي يتدربوا على الحديث عن المشاعر. ولن تقتصر النتائج الإيجابية لهذا النشاط على تحفيز التطور الذاتي لدى الأطفال، بل وعلى تحسين وتقوية فهمهم لمادة الأدب والتاريخ وعلم الاجتماع....

📖 التعليمات:

توزعوا على شكل مجموعات ثنائية لو سمحتم. أريد أن أعرف من خلال هذه اللعبة عدد الكلمات التي يمكنكم ذكرها خلال دقيقة واحدة، والتي تعبر عن مختلف الأحاسيس والمشاعر. وفي كل مرة كلما يذكر واحد منكم إحساساً أو شعوراً معيناً لم نذكره أثناء اللعبة سابقاً يتوجب على الثاني معه في المجموعة أن يعد بصوت مرتفع. سيكون الأمر كالتالي: يقول واحد من الثنائي «الحب»، فيصرخ زميله «واحد» ومن ثم يعود الأول ويقول «الغضب» فيقول الثاني «اثنين».. وهكذا. بعد دقيقة أسألهم عن الثنائي الذي ذكر أكبر عدد من المشاعر. والآن قولوا لي أي إحساس شعر به كل واحد منكم عندما كتبنا الإملاء آخر مرة؟ (٣٠ ثانية).

قل لي ما الذي شعرت به عند عودة أمك أو أبيك مساء أمس من العمل. (٣٠ ثانية). وأخيراً قل لي ما الذي شعرت به عندما كسرت شيئاً ما... (٣٠ ثانية). وجه للتلاميذ سؤالين آخرين مماثلين يتناسبان بالطبع مع سن الأطفال ومستوى وعيهم. وإذا لاحظت خلال اللعبة خجلاً لدى طفل ما فلا تلح عليه واطلب من طفل آخر أن يجيب. فمن المعروف أن الناس يتشاطرون المشاعر والأحاسيس مع المقربين والأصدقاء فقط.

💡 التحليل:

- مع من تحدث عادة عن مشاعرك؟
- ما هي المشاعر التي تجد الحديث عنها سهلاً؟
- ما هي المشاعر التي تجد أن الحديث عنها صعباً؟
- ما هو الشعور أو الإحساس الذي يعجبك أكثر من غيره؟
- ما هو برأيك أكثر الأحاسيس روعة ومتعة؟
- لماذا من المهم أن نكون قادرين على التحدث عن مشاعرنا؟

طلب ودي

الهدف:

حتى الكبار يجدون صعوبة أحياناً في وضع صيغة طلب واضحة وودية للهِجة. وغالباً ما يصرح الأطفال الصغار عن طلباتهم بلهجة واضحة لكن لا يمكن القول أنهم يفعلون هذا دوماً بصيغة لطيفة ومهذبة. من خلال هذه اللعبة نؤكد على حق الطفل في أن يطلب شيئاً ما من رفاقه أو من والديه. كما أننا نساعد الطفل ليتعلم كيف يقوم بصياغة طلباته أو مطالبه بصيغة لطيفة مهذبة.

الأدوات:

لكل تلميذ نسخة من «قائمة المشترك».

قائمة المشترك:

ما الذي ستقوله في المواقف التالية:

- ترى مجموعة من التلاميذ يلعبون وتريد أن تشاركهم اللعب..
- ينوي بعض الأصدقاء الذهاب إلى السينما لكنهم لم يوجهوا لك الدعوة لتذهب معهم. أنت تريد أن تذهب إلى السينما برفقتهم...
- استعارت منك زميلتك كتاباً لكنها لم تعده. تريد أن تسترجع كتابك...
- تريد أن يزيد لك والداك قيمة مصروفك اليومي.. ،
- لم تفهم كيف يجب حل المثال، وتريد أن يشرحه المعلم لك مرة ثانية...
- منذ أسبوعين سألت والدك هل يسمح لك بالذهاب في مسير لمدة يومين مع مبيت، لكنك لم تحصل على الجواب حتى الآن...
- استدان صديقك منك المال ولم يعده. لكن أنت الآن بحاجة إلى هذا المبلغ...
- زميل ما يسخر من قصة شعرك الجديدة...

- أنت تقف على الدور أمام المخبز وترى أن امرأة تحاول أن تشتري دون الالتزام بالدور...
- منذ مدة بعيدة لم تلعبوا في المنزل بأي لعبة. تعلمت لعبة جديدة وتريد أن يشاركك والداك اللعب فيها..

التعليقات:

من وقت لآخر غالباً ما يحتاج أي واحد منا شيئاً ما من الآخرين. على سبيل المثال نريد أن يشاركونا اللعب معهم. أنا على سبيل المثال أريد منكم أن تسمعوني جيداً أثناء الدرس، أو أن تخرجوا دفاتركم. عندما نحتاج لشيء ما من شخص آخر فإننا قد نوجه له طلبنا بطريقة جميلة وأحياناً بطريقة غير جميلة.

إذا كنا متوترين أو خائفين فإننا غالباً ما نفشل في التعبير عما نحتاج بوضوح. أما إذا كنا حازمين في أسلوب توجيه الطلب فقد نؤذي مشاعر الآخر، أو نهينه أو نسيء إليه. أفضل شيء أن نعبر عن طلبنا بوضوح وبلفظ. ويمكن أن نفعل هذا على سبيل المثال على الشكل التالي.

ننظر إلى عيني الشخص مباشرة، وبصوت هادئ تتبعث منه الثقة نبدأ الحديث مباشرة عن الشيء الذي نريد، نقول له مثلاً: «أنا أريد... أنا أحتاج إلى..» من الطبيعي أننا لا نسمع «نعم» من الطرف الآخر في الكثير من الأحيان، ولا نحصل دوماً على ما نريد.

لكن إذا لم نحاول أن نحصل على ما نرغب به ونسعى من أجل الحصول عليه فإننا كثيراً ما سنشعر بخيبة الأمل والضعف الذاتي. أود أن نتمتع كلنا بالقدرة على تقديم طلباتنا بوضوح ولطف.

تخيل أنك ذهبت إلى السوق لشراء بعض الحاجيات ولم يرجع لك البائع المبلغ المتبقي لك بذمته كاملاً. ما الذي ستقوله له؟ (ناقش مع الأطفال مختلف الاحتمالات المضيئة وغير المضيئة في موقف كهذا). والآن خذوا القائمة التي أعدتها لكم. شكّلوا مجموعات ثلاثية واجلسوا معاً في كل مجموعة وتأملوا الأمثلة واحداً تلو الآخر بتمعن.

بعد ذلك سيقول لي كل واحد منكم ما الصيغة التي اختارها لكل موقف من المواقف في القائمة ليعبر عن مطالبه أو طلبه. وبينما هو يتكلم سينصت إليه الباقون ومن ثم سيقول كل واحد من الاثنين في المجموعة نفسها ما هو رأيهم بهذا الأمر. (٢٠ دقيقة).

💡 التحليل:

- ما المفيد الذي تعلمته خلال اللعبة؟
- كيف تعبر عن طلباتك: بضعف أم بحزم زائد عن الحد؟
- ما الأسهل لك أن توجه طلباتك لمن هم أكبر منك سناً أم لأبناء جيلك؟
- لماذا من المهم أن نعبر عن طلبنا بصيغة مهذبة وودية؟
- ما هي ردة فعلك عندما تسمع «لا» في الرد على طلبك؟
- أي واحد من التلاميذ في صفك تعتقد أنه يتمتع بقدرة على الطلب بأسلوب جيد؟
- كيف توجه معلمة أو معلم الصف طلباته للتلاميذ؟