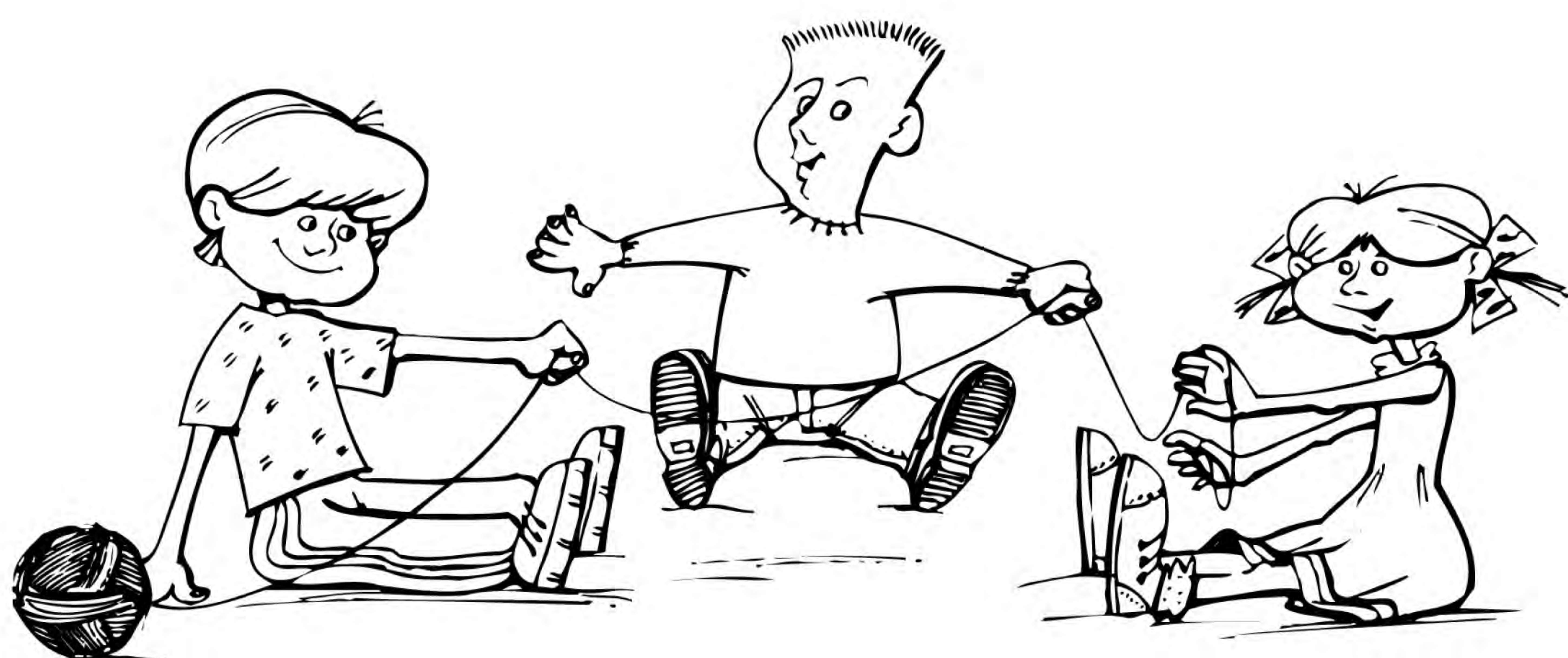


الفصل الأول



الشعور بالانتماء للجماعة

خيطة العنكبوت

الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال في التعاون فيما بينهم عن طريق التواصل المرح والجيد المفيد ، وذلك عندما يحتل كل طفل مكانه في الجماعة. لذلك من الجيد استخدامها في بداية العمل الجماعي المشترك. إضافة لذلك إن لعبة خيط العنكبوت هي عبارة عن تجربة رائعة تعكس تماسك ومتانة الجماعة.

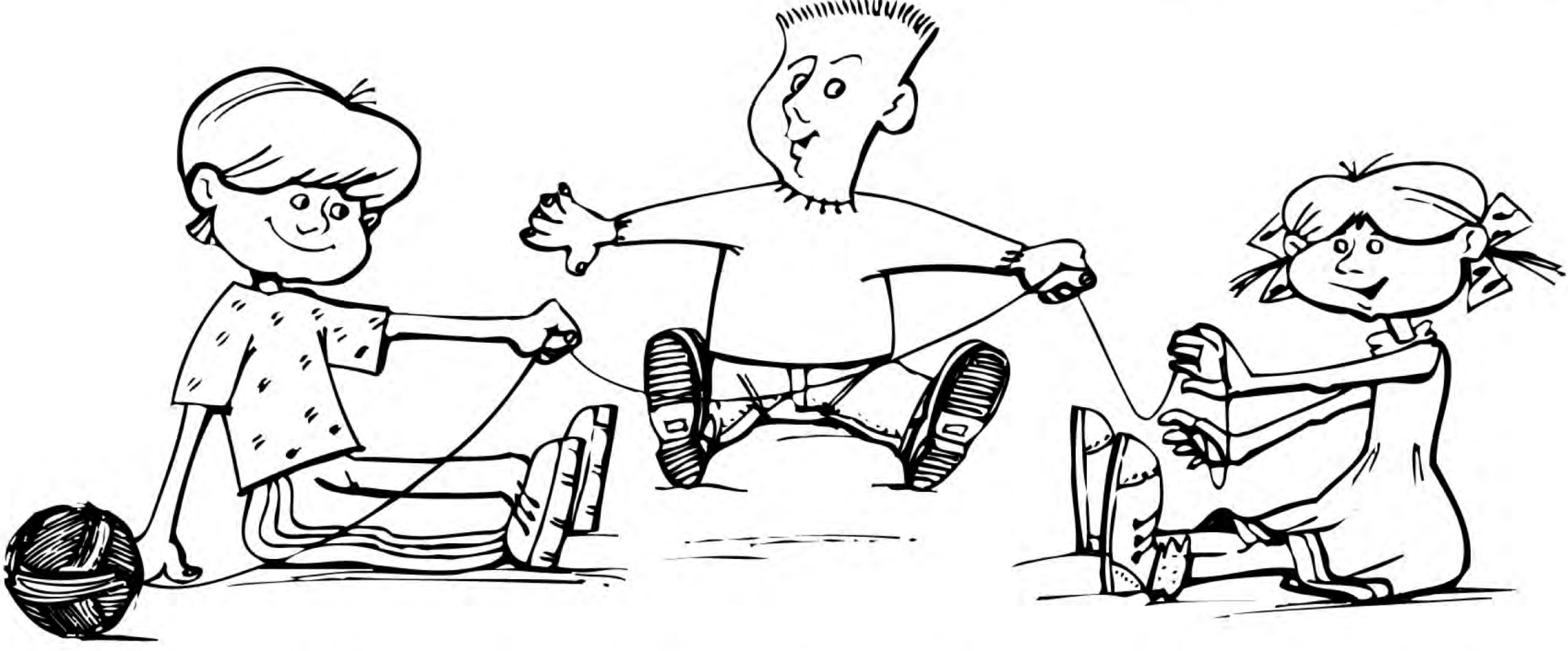
الأدوات:

لفافة خيطان.

التعليمات:

على الأطفال أن يجلسوا جنباً إلى جنب مشكلين دائرة كبيرة. لدى كل منكم الآن إمكانية أن يذكر لنا اسمه وأن يروي لنا شيئاً ما عن نفسه. من الممكن أن أحداً منكم يريد أن يحدثنا عن لعبته المفضلة ، أو عن العمل الذي يجيده ، أو ماذا يفضل أن يفعل في أوقات فراغه. لديكم دقيقة واحدة للتفكير ، واختيار ما تودون أن تحدثوا عنه. (خذ لفافة الخيطان في يدك وابدأ اللعب بنفسك). اسمي عليا ، وأحب جداً الغناء... (امسك طرف الخيط الحريديك جيداً وأعط اللُّفافة إلى الطفل الذي يجلس في الطرف المقابل). إذا رغبت ، بإمكانك أن تذكر لنا اسمك ، وأن تحدثنا شيئاً ما عن نفسك. إن لم ترغب بقول شيء بإمكانك أن تمسك الخيط بيدك وأن تعطي اللُّفافة إلى الطفل الذي يليك.

وهكذا فإن اللفافة تنتقل أبعد فأبعد إلى أن يصبح جميع الأطفال جزءاً من شبكة العنكبوت المتنامية. بعد ذلك تكلم مع الأطفال عن كل شيء يتعلق بالعمل الجماعي وتماسكه وإمكانية الجماعة.



اسألهم: «ما رأيكم، لماذا قمنا ببناء شبكة العنكبوت هذه؟».

بعد ذلك يتم من جديد حلّ شبكة العنكبوت بطريقة معاكسة. من أجل ذلك على كل طفل أن يعيد اللفافة إلى الطفل السابق بعد أن يسميه بالاسم، وبعد أن يروي له قصة عن نفسه. يستمر الأمر على هذا المنوال إلى أن تعود لفافة الخيطان إليك من جديد. من الممكن أن تتشابك خيطان اللفافة أثناء فكّ شبكة العنكبوت. عندها يعلق المربي على الأمر على شكل طرفة قائلًا: إن أعضاء الجماعة «أصبحوا مترابطين مع بعضهم كترابط خيطان اللفافة».

💡 التحليل:

- هل تكلم الجميع في مجرى اللعبة؟
- كيف تشعر بحالتك الآن؟
- هل تشعر أن حالتك أصبحت مغايرة عن وضعها السابق قبل بداية اللعبة؟

- هل كان من الصعب عليك تذكر الأسماء؟
- ما هي الأحاديث التي نالت اهتمامك أكثر من غيرها؟
- من أثار انتباهك في المجموعة؟

الاسم همساً!

الهدف:

إنها لعبة مرحلة تساعد في تقريب الأطفال من بعضهم بعضاً.

تبدو هذه اللعبة ممتعة بالنسبة للأطفال وغير عادية، وذلك كون الكلام أثناء اللعب يكون همساً. وتسمح بمشاركة حتى الأطفال الخجولين، كون الأطفال يمارسون هذه اللعبة بشكل هادئ وغير ملحوظ. تخلق هذه اللعبة علاقات ودية بين الأطفال «بين كل طفل وآخر»، ويصبح من الأسهل تقبل أخطاء الذات وأخطاء الآخرين.

عندما يتعرف جميع الأطفال على بعضهم بعضاً لا يصبح ربح الأسماء «ممتعاً»، لذلك يمكن الانتقال إلى أنواع أخرى من اللعب.

على سبيل المثال:

اهمس في أذن رفيقك وأخبره عن شيء ممتع شاهدته يوم أمس! تحدث همساً في أذن زميلك وأخبره ماذا فعلت في أيام العطل. اهمس في أذن زميلك وأخبره عن شيء جديد تعلمته، وهكذا.

التعليمات:

أبعدوا الطاولات الدراسية والمقاعد جانباً حتى يصبح لدينا في الصف مكان واسع بما فيه الكفاية. ابدؤوا بالتجول في الصف. كل طفل يهمس في أذن عدد من الأطفال باسمه (٢-٣ دقائق).

الآن، توقفوا... من جديد تابعوا التجوال في الصف. على كل طفل أن يقترب من بعض الأطفال، وعليه أن يهمس في أذن كل منهم ذاكراً اسم ذلك الطفل. إذا لم تتذكروا بعض الأسماء حاولوا أن تحزروها. على شريكك أن يصحح لك الاسم عندما تخطئ (٢-٣ دقيقة).

💡 التحليل:

- ما هي الأسماء التي كان من السهل تذكرها؟
- ما هي الأسماء التي كنت تتساها؟
- أي الحركات أعجبتك أكثر من الأخرى؟
- هل أنت على اطلاع على معنى اسمك أو كنييتك؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٣

الاسم والحركة

🎯 الهدف:

من السهل على الأطفال أن يشعروا بانتمائهم للجماعة عندما يستطيعون القيام بأعمال وحركات جسدية مؤثرة. وهذا ما تؤمنه تماماً هذه اللعبة. كذلك إن هذه اللعبة تساعد الأطفال في البداية في التعارف فيما بينهم، وتذكر بأسماء بعضهم بعضاً، وتتيح لكل منهم إمكانية أن يقدم نفسه للجماعة بطريقة غير عادية، بل وخيالية.

إن الأطفال يسرون جداً عندما تعمل الجماعة وفق إشارتهم. مع تطور اللعبة تصبح رغبة الطفل في أن يقف وسط الجماعة لكي يطبعها بطابعه الخاص ويحركها وفق إرادته. حسب قواعد اللعبة، على كل طفل ولبضع لحظات أن يصبح مخرجاً، وعلى الجميع عندها أن ينفذوا أوامره وتعليماته، حتى المعلم نفسه. في هذه الحالة، فإن الأطفال لا يقومون بتذكر أسماء بعضهم بعضاً، بل ويحصلون على فرصة ممتعة للضحك.

👤 التعليمات:

على الجميع أن يجلسوا على شكل دائرة كبيرة. على كل واحد منكم الآن أن يذكر اسمه، وأن يقوم بأي حركة يرغب بها بواسطة يده أو رجله أو جسمه. على الجماعة أن تذكر اسم الطفل بشكل جماعي وتتفد حركته. بعد ذلك يقوم التلميذ نفسه بذكر كنيته، ثم يقوم بتنفيذ حركة أخرى. من جديد

نقف كلنا معاً ، ثم نصيح بشكل جماعي ذاكرين كنيته ، ثم نقوم جميعاً بتكرار حركاته. سوف أبدأ أنا أولاً. (بعد ذلك ينتقل سير الدور إلى جارك اليساري أو اليميني).

؟ التحليل:

- ما هي الأسماء التي كان من السهل تذكرها؟
- ما هي الأسماء التي نسيته؟
- ما هي الحركات التي أعجبتني أكثر من غيرها؟
- هل تعلم معنى اسمك أو كنيته؟

من ٦ سنوات

اللعبة

التعارف

الهدف:

تهدف هذه اللعبة لتنمية وتطوير علاقة التشارك والتعاون المتبادل بين اللاعبين في هذه اللعبة. على كل طفل أن يعرض أمام الصف الشريك الآخر. في بداية اللعبة بإمكان كل طفل أن يشبع فضوله بمعرفة صفات وخصائص شريكه من خلال اللعبة. بعد ذلك على كل تلميذ أن يتذكر المعلومات الأساسية عند شريكه ، وذلك من أجل تأليف مقالة صغيرة عن الشريك لعرضها أمام الصف. عن طريق هذه اللعبة تظهر الصفات الشخصية لكل طفل. لا أحد هنا يبقى دون اهتمام. لدى كل شخص يظهر شعور طيب بأنه يوجد شخص ما يهتم به.

إنها لعبة رائعة تمهد لبداية العمل المشترك. من الممكن إعادة هذه اللعبة بعد مدة زمنية طويلة لكن بمهام مختلفة؛ على سبيل المثال: أن تطلبوا من الأطفال أن يشرح كل منهم عن التطورات الجديدة التي طرأت على حياة شريكه أثناء تلك المدة الزمنية. هذه اللعبة تتيح تطور قدرة الأطفال على التعبير عما يجول في خاطرهم وعرض أفكارهم عند التعامل مع أطفال أكبر سناً. تستطيعون أن تزيدوا الزمن المخصص للمحادثة لمدة (عشر دقائق).

📌 التعليمات:

سوف نحاول اليوم أن نتعرف على بعضنا بعضاً بشكل أكثر قرباً. قفوا من فضلكم. حاول اختيار شريك لك من الصف نفسه تكون على معرفة قليلة به... اختر مكاناً مناسباً حيث تتمكنان من التحدث بهدوء. يبدأ أحدهما بالحديث لمدة خمس دقائق. حاول استيضاح كيف يعيش شريكك؛ كم عدد أخوته أو أخواته؛ من هم أصدقاؤه؛ ما طبعه... استمع بكل انتباه، لكل ما يقوله عن نفسه. بعد انتهاء مدة الخمس دقائق سوف أعطيك الإشارة الدالة على انتهاء الوقت. بعد ذلك تبادلا الأدوار... (١٠ دقائق).

أما الآن عودوا واجلسوا على شكل دائرة كبيرة. ليقم كل لاعب بتقديم شريكه إلى طلاب الصف. قف خلفه. ضع يدك على كتفه وتكلم بكل شيء تستطيع تذكره عنه. بعد الانتهاء من التحدث عن الشخص المقدم، اسأله إن كان الحديث عنه صحيحاً أم تتقصه بعض المعلومات، وإن كان يرغب بإضافة شيئاً ما.

💡 التحليل:

- هل أعجبك حديث شريكك؟
- هل أظهر الشريك فضولاً واهتماماً كافياً عندما كان يسألك؟
- ماذا تفضل السؤال أم الجواب؟
- من منكما قام باختيار شريكه؟ ومن وقع عليه الاختيار؟
- أي طفل من الأطفال الآخرين الذين تعرفت عليهم كان محط اهتمامك؟
- كيف تشعر بوضعك الحالي في الصف؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٥

ماذا أحب أن أعمل...

🎯 الهدف:

في هذا التمرين تتوافر فرصة للأطفال في أن يتحدثوا شيئاً ما عن أنفسهم. عليهم أن يظهروا إمكانياتهم الفنية والإبداعية. وبما أن اللعبة في الأساس مبنية على

مبدأ حل الألغاز، لذلك سوف تتال إعجاب الأطفال وتتمى لديهم حب المعرفة والاطلاع.

في معظم الأحيان، يكون أطفال المرحلة الابتدائية الصغار ممثلين بارعين. يمكنكم في هذه اللعبة أن تراعوا ميول الطلاب. في الوقت نفسه يمكنكم أن تطرحوا بعض الألغاز لحلها. بالطبع ليس كل الأطفال يتصفون بميلهم إلى التمثيل بشكل مماثل، لذلك يجب هنا أن تكون المشاركة في اللعبة حسب الرغبة. هنا على المعلم أن يهتم بالأطفال ويدعهم يطرحون اقتراحاتهم فقط بعد أن ينهي الطفل دوره.

التعليقات:

أنا أرغب في أن نتعرف على بعضنا بعضاً بشكل أفضل. لذلك سوف أقترح عليكم أن نلعب اللعبة التالية: أحد منا عليه أن يختار شيئاً ما. هذا الشيء يجب القيام به جيداً. ويبدأ من دون كلام بوصف (أي بالإشارة) هذا الشيء. على جميع الأطفال الآخرين أن يشاهدوا بكل اهتمام عرض زميلهم، وأن يقدروا ماذا يريد زميلهم قوله لنا، لكن يجب أن ينتظروا حتى ينهي رفيقهم عرضه الصامت. بعد الانتهاء نستطيع أن نبدأ الكلام محاولين أن نجد حلاً للغزنا. بعد أن يدلي الجميع بآرائهم محاولين حل اللغز، نعود إلى سؤال الشخص صاحب العرض ونسأله ما إذا كانت إجاباتنا صحيحة. بعد مناقشة الإجابات وتحليلها ينتقل الدور إلى الطفل التالي. والآن سوف أكون أنا أول من يبدأ. في البداية من المهم مساعدة الأطفال. بعد مدة من الزمن سوف يفهمون مغزى اللعبة، وينسجمون مع الشكل المرتجل للعبة.

التحليل:

- من خلال العرض، أي الأطفال تمكنت أن تفهم ماذا يريدون أن يفعلوا؟
- أي من الأطفال يحب أن يفعل ما تريد أن تفعله أنت؟
- أي من الأطفال المشاركين أبهرتك حماسته؟
- هل من الصعب أن تشرح للآخرين عن شيء ما دون كلام؟
- هل كان من الصعب عليك إيجاد الحل؟

جميعنا نتشابه بشيء ما

الهدف:

أثناء سير اللعبة تظهر خصوصية كل طفل، وملامحه العامة التي توحيده مع الآخرين. إن فكرة ألا تكون وحيداً تتلج صدر الجميع وتهدئ من روعهم. إن قلة الوقت إلى حد ما تجعل التعامل سطحيًا، وهذا ما يسهل إشراك الأطفال الخجولين في اللعبة. إن هذه اللعبة تزج الأطفال في عملية تبادل المعلومات عن النفس. أظهروا لهم جديتكم في الاهتمام بذلك. أنشئ جدولاً عن نتائج اللعبة داخل الصف، ومن وقت إلى آخر عدّ إلى ما هو مشترك قد يكون الأطفال اكتشفوه لدى أنفسهم والآخرين.

الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات:

انقسموا إلى مجموعات مؤلفة من أربعة أو خمسة أشخاص. على أفراد كل مجموعة أن يجلسوا معاً ويكتبوا لائحة يذكرون فيها الأمور المشتركة بين أعضاء المجموعة. يمكن كتابة الأمور التالية في اللائحة: «لدى كل منا أخت»، «لدى كل منا لعبة جميلة»، «اللون المفضل لكل منا هو الأزرق»، «والدة كل منا تذهب إلى العمل»، «نحن جميعاً نحب أكل المعكرونة»، «نحن لا نحتمل أن يكون بيننا واشٍ»، «نحن جميعاً نحب أن نذهب إلى البحر في أيام العطل»... وهكذا. لديكم (١٥ دقيقة) من الوقت. يفوز الفريق الذي يكتب أكبر كمية من الصفات المشتركة.

التحليل:

• هل يوجد شيء ما ممكن أن يكون مشتركاً بين جميع الأطفال داخل الصف؟

• هل يوجد شيء ما يميزك عن باقي أطفال الصف؟

- كيف تعمل داخل فريقك؟
- هل يعجبك أن تكون مشابهاً للآخرين، أم تفضل أن تكون مختلفاً عنهم؟
- كيف تفضل أن يكون أصدقائك: مشابهون لك أم مختلفون؟

من ٦ سنوات

اللعبة ♡

التمثيل

الهدف:

إن هذه اللعبة جيدة لتحسين قدرة التخيل البصري لدى الأطفال الموهوبين، وذلك لأن اللعبة لا تتطلب التكلم، إذ يقوم الأطفال باستخدام أجسامهم بتشكيل لوحة فنية ما (تمثال) على الأرضية. يشترك جميع التلاميذ دون استثناء. إن التمثال الذي يشكلونه بأجسادهم يصبح تجسيداً لتكاتف جميع تلاميذ الصف. يتطلب القيام بهذه اللعبة فسحة واسعة.

إن هذه اللعبة تفيد المعلم كوسيلة تشخيصية فعالة، باعتبارها تبرز الروح الجماعية لتلاميذ الصف. يمكن تكرار هذه اللعبة مجدداً بعد مدة من الزمن. حينها عندما ترغبون أن تطلبوا من الأطفال تشكيل مجسم ما بشكل فعلي (مثل: اصطفوا بترتيب محدد لتشكّلوا بأجسادكم بيتاً، مجسم دراجة...، طائرة). هذا يحسّن لديهم قدرة التخيل الفراغي.

الأدوات:

يعطى لكل طفل علبة كبريت واحدة.

التعليمات:

أريد أن أعرض عليكم لعبة. ليس من السهل علي شرح قواعدها (يقول المعلم مخاطباً التلاميذ)، لكنني أستطيع أن أظهر لكم كيفية اللعبة بها. سوف أعطي كلاً منكم علبة كبريت...

أحدكم سوف يبدأ اللعبة: يضع علبة الكبريت على أرضية الصف في المنتصف. التلميذ التالي يضع علبته بجانب العلبة الأولى، على أن تلامس إحداها

الأخرى. اللعبة الثالثة يجب أن تلامس إحدى العلبتين السابقتين. تستمر اللعبة هكذا إلى أن تصبح جميع العلب على أرض الصف. إذا أردتم يمكنكم أن ترتبوا العلب حيث تصنعوا منها شكلاً معيناً أو لوحة ما....

شكراً لكم، كنتم خير معين لي، الآن أصبح من السهل علي شرح جوهر اللعبة. سوف نقوم الآن بجمع علب الكبريت وإبعادها جانباً. وسنستخدم عوضاً عنها أجسادنا لتشكيل اللوحات. الآن عليكم الاستلقاء على الأرض وتشكيل الأشكال مثل تلك التي تم تشكيلها بواسطة العلب. على كل منكم أن يلامس الآخر من المجموعة. على كل شخص أن يختار مكانه وكيفية توضع يديه أو رجليه.

عندما يستلقي جميع الأطفال على الأرض تصلون إلى القسم الأصعب من التمرين. حاولوا الآن من فضلكم، وتذكروا جيداً هذه اللوحة وثبتوها في ذاكرتكم. وعلى كل منكم أن يحفظ مكانه على الأرض ووضعيه الشخص الذي يجاوره. لفعل ذلك معكم أيضاً دقيقة إضافية.... الآن على الجميع أن يقف، تحركوا في الصف، من جديد خذوا الوضعية السابقة نفسها التي كنتم تأخذونها.

💡 التحليل:

- هل أعجبكم الشكل الذي صنعتموه من أجسادكم؟
- هل تمكنت من تذكر مكانك؟
- في أي مكان من الشكل استلقيت: هل في الوسط أم في الطرف؟
- ما الذي يعجبك أكثر: أن تكون وسط الأطفال، أم أن تبقى وحيداً في هدوء وصمت؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٨

السيارات

🎯 الهدف:

أثناء ممارسة هذه اللعبة يبذل الأطفال طاقة ليست قليلة، وهم بكل سرور يتوحدون في مجموعة كبيرة. خطوة وراء خطوة يزداد تعاونهم مع بعضهم بعضاً، إلى أن

تتمكن المجموعة بكاملها من تشكيل السيارة الخيالية المنتظرة. هذه اللعبة تحرض لدى الأطفال العواطف الإيجابية، وتزيد ثقة الأطفال وتماسكهم ضمن الصف.

التعليقات:

هل تستطيعون أن تتخيلوا ماهية السيارة المشكّلة بواسطةكم أنتم؟
في البداية، على كل منكم أن يمارس اللعبة ويقوم بتمثيل دور السيارة بمفرده. تحولوا إلى «روبوتات» صغيرة. قوموا بتمثيل دور السيارة القديمة المعطلة التي تسير بتقطعات وتقف مراراً بسبب قدم آلياتها، والتي تتعطل كثيراً ولا تعمل بانتظام: تقف أحياناً، وتسير ببطء أحياناً، وتسير بسرعة أحياناً أخرى...
على الأطفال الآن أن ينقسموا إلى مجموعات مؤلفة من شخصين. هل تستطيع كل مجموعة تقليد دور غسالة آلية؟ كيف يمكن أن تتحركوا؟ ماذا تفعلون لتمثيل حركة الغسالة أثناء الغسلة الأولية؟ ماذا تفعلون لتمثيل حركتها أثناء فضّ الغسيل؟

الآن تجمعوا في مجموعات مؤلفة من أربعة أشخاص. بإمكانكم الآن اختيار تمثيل دور السيارة أو الآلة التي ترغبون. بإمكانكم أن تمثلوا حركة السيارة كما هي على أرض الواقع. ويمكنكم أيضاً ابتكار سيارة من نمط جديد وغير موجودة في الواقع. تجمعوا الآن معاً وفكروا بالإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما هي الآلة التي تريدون تشكيلها؟
- ما هي القطع والأجزاء التي تتألف منها؟
- أي قسم من الآلة يريد كل منكم أن يكون؟
- هل من الضروري أن تصدر الآلة نوعاً ما من الأصوات؟

عندما تقرررون اختيار نوع الآلة التي سوف تصبحون، «دعوها تعمل» على سبيل التجريب. أما باقي الأطفال، فعليهم أن يحزروا نوع الآلة التي ابتكروها.
"(٥-١٠ دقائق). دع كل فريق بالدور يظهر للآخرين آله.

أما الآن بإمكانكم جميعاً أن تشكلوا سيارة واحدة تستطيع أن تتحرك وتصدر أصواتاً. كل واحد منكم يمكن أن يصبح جزءاً أو قطعة من السيارة. في

هذه المرة، ليس من الضروري أن نقول الهدف من وجود السيارة، إذ يجب أن يكون هذا مجرد جهاز من الخيال لم يصنع مثيل له من قبل. الأوائل منكم يستطيعون البدء ببناء هذه السيارة المعجزة، أما البقية ينضمون إلى العمل فور قيامهم بإيجاد أمكنة مناسبة لهم. تذكروا أنه من الضروري أن تكون جميع أقسام الآلة مترابطة مع بعضها بعضاً.

💡 التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- هل يعجبك أكثر أن تكون جزءاً من سيارة كبيرة، أم أن تمثل بمفردك دور السيارة؟
- ما هي السيارة التي أعجبتك أكثر من غيرها؟
- ماذا يمكنك أن تصنع من نفسك أيضاً؟

من ٨ سنوات

اللعبة ٩

هدير المحرك

🎯 الهدف:

إنها لعبة منشطة وممتعة، تخلق داخل الصف محاكاة لسباق السيارات، حيث تجعل الأطفال يبذلون طاقة كبيرة.

📝 التعليمات:

من منكم رأى سباق سيارات حقيقي؟ هل سمعتم صوت هدير المحرك عندما يقوم السائق بتفقد حالة محرك سيارته بالضغط على دواسة البنزين؟ نحن الآن سوف نقوم بتنظيم ما يشبه سباق السيارات في الجوار. تخيل في نفسك الصوت الذي يصدره محرك سيارة السباق «ر ر ر م». فليبدأ أحدكم بإصدار مثل ذلك الصوت «ر ر ر م» ، ويحرك رأسه بسرعة إلى اليمين ثم اليسار. يقوم جاره الذي يقع في الاتجاه الذي التفت إليه بالبدء بدخول السباق، وبسرعة يصدر صوتاً يحاكي صوت محرك سيارة

السباق «ر ر ر م م م»، ملتفتاً برأسه باتجاه جاره. بهذا الشكل فإن صوت المحركات سوف يهدر في الجوار، إلى أن يكمل دورة كاملة. من يريد أن يبدأ أولاً؟

عندما تقوم حلقة الأطفال بالكامل بمحاكاة «صوت هدير المحركات» تنتقلون إلى شرح الحركة التالية من اللعبة:

بالتأكيد إن سيارة السباق العائدة لنا مزودة بالإضافة للمحرك بالمكابح. عندما تضغط المكابح، يصدر عنها صوت آخر «ي ي ي ي ك». أثناء تحرك السيارة وعندما يصدر أحد ما صوت المكابح «ي ي ي ي ك»، فإنه بذلك يقوم بإيقاف سيارتنا وجعلها تسير بالاتجاه المعاكس، أي واحد منكم يستطيع إيقاف السيارة وجعلها تسير بالاتجاه المعاكس، لكن لكل واحد منكم الحق مرتين بفعل ذلك لا أكثر، وذلك حتى يتاح للآخرين أن يشتركوا في اللعبة.

في نهاية اللعبة تستطيع أن تسمح للأطفال أن ينطلقوا لدورة واحدة بالسيارة بالسرعة القصوى. في نهاية السباقات جميعها يصيحون معاً وفي وقت واحد «ي ي ي ي ك» نهاية اللعبة.

١٠ التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- ما الذي أعجبك أكثر أن تضغط على «دعسة البنزين» أم على دعسة المكابح؟
- هل تعجبك مثل هذه اللعبات السريعة، أم تفضل اللعبات البطيئة؟
- هل تشعر الآن بنشاط وحيوية؟

من ١٠ سنوات

اللعبة ١٠

برافو!

الهدف:

هذه اللعبة تساعد في تآلف أعضاء المجموعة. إن الأطفال الذين يصفقون مشجعين أحداً ما، يحصلون على المتعة نفسها التي يحصلون عليها من صفقوا لهم.



بالنتيجة ينشأ في الصف جو من التفاهم المتبادل والمحبة والمزاح الجيد. كرروا هذه اللعبة بشكل دوري، مع الاقتراح في كل مرة لثلاثة أو لأربعة تلاميذ أن يثيروا إعجاب الآخرين والاستمتاع بتصفيقهم.

التعليقات:

من منكم تواجد في السيرك أو المسرح، وشاهد بأم العين كيف يصفق الجمهور المعجب بأداء

الفنانين؟ من منكم يحلم حتى في خياله أن يتواجد على خشبة المسرح ويحظى بإعجاب الجمهور داخل الصالة ويستحوذ على تشجيعه وتصفيقه؟ أنا أعتقد أن كلاً منا من وقت لآخر يستحق التصفيق.

ضع كرسيًا وسط الصف، ثم اطلب من الجميع التحلق حوله.

من منكم يرغب بالصعود إلى هذه المنصة أولاً لكي يستمتع بتصفيقنا الحار؟ في المرة الأولى ساعد الصف وشجعه في التصفيق بحرارة، وعندما يرى الأطفال التأثير الطيب للتصفيق في الطفل الذي يجلس على الكرسي، سوف يصفقون بقوة أكثر.

التحليل:

- هل يعجبك عندما يصفق الآخرون لك؟
- هل يحصل أن يصفق لك الآخرون دون أن تستحق ذلك؟
- هل يعجبك التصفيق على راحة اليد؟
- كيف بإمكانك أن تظهر للأناس المحيطين بك أنك معجب بهم؟
- هل ترغب أن يقوم طلاب الصف بين وقت وآخر بمنحك امتيازاً، والتعبير عن إعجابهم بالتصفيق لك؟

أحد ما غائب

الهدف:

هذه اللعبة تعطي إمكانية الشعور لدى الأطفال بأهمية وجود كل تلميذ. أثناء التعامل مع الأطفال الأكبر عمراً، تستطيعون استخدام النمط التالي من اللعبة: قوموا بتغطية اثنين أو ثلاثة تلاميذ بواسطة غطاء، واطلبوا منهم أن يختبئوا في أماكن مختلفة من الصف.

الأدوات:

غطاء كبير (عدة أغطية (بطانيات) عند تنفيذ النموذج المعقد من اللعبة).

التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. ليتفقد كل منكم زميله إن كان موجوداً في الصف أم غائباً؟ تفقدوا إن كان أحد تلاميذ الصف غير موجود بينكم حالياً.

إن وجود كل تلميذ من الصف مهم جداً بالنسبة لنا. عندما يغيب أحد منكم عن الصف نتأثر لغيابه. هل تشاطرونا الرأي نفسه؟ أنا سعيد جداً بتواجد جميع التلاميذ في الصف (إذا لم يكن أحد غائباً بالطبع).

قوموا بإجراء تفقد اسمي للتلاميذ الجالسين على شكل دائرة. إذا كان أحد التلاميذ غائباً، يجب لفت انتباه بقية التلاميذ، واطلب منهم معرفة اسم الطالب الغائب.

الآن أود محاولة لعب اللعبة التالية معكم: على أحدكم أن يختبئ، على الآخرين أن يكتشفوا اسم التلميذ المختبئ. أولاً سوف أطلب من الجميع إغماض أعينهم، حيث لا يروا شيئاً. ثم أقترّب من أحد التلاميذ وأطلب منه أن يختبئ. على التلميذ الذي تم اختياره أن يفتح عينيه ويتحرك بكل هدوء ويختبئ تحت الغطاء

القماشى (البطانية). بعد أن يختبئ التلميذ بواسطة الغطاء، سوف أطلب منكم فتح أعينكم، ومحاولة معرفة من هو التلميذ الغائب. الآن على الجميع أن يغمضوا أعينهم.

على المعلم أن يبدأ اللعبة أولاً، وذلك من أجل شدة انتباه التلاميذ وإضفاء الجدية على اللعبة: يقوم بالاختباء تحت الغطاء، بعد أن يحزر التلاميذ من الغائب. عد من جديد إلى الحلقة، قم بتغطية أحد التلاميذ وسط الحلقة. في البداية اختر أحد الأطفال الواثقين من أنفسهم، والذين يستطيعون الاختباء تحت الغطاء دون إحراج؛ واطلب من بقية الأطفال أن يحزروا اسم الطفل الغائب. إذا لم يستطع الأطفال معرفة التلميذ الغائب اطلب منه أن يقول شيئاً ما، حتى يتمكن الأطفال من معرفته من صوته. أعط الفرصة لأكبر عدد من الأطفال للاختباء تحت الغطاء. كرر هذه اللعبة بعد مدة من الوقت من جديد.

💡 التحليل:

- برأيك، هل لاحظ الأطفال في الصف غيابك؟
- ما أهمية وجود كل تلميذ في الصف؟
- كيف يمكنك أن تظهر للأطفال أهميتهم بالنسبة لك؟
- هل تعرف أسماء جميع زملائك في الصف؟
- أي الأسماء لم تحفظها بعد؟

من ٨ سنوات

اللعبة ١٢

التدرب على قيادة الأوركسترا

🎯 الهدف:

في هذه اللعبة، كل طفل تتاح له إمكانية التعبير عن مشاعره وانفعالاته، من خلال تدريبه على عمل الأوركسترا. هذه اللعبة تغرس لدى الأطفال شعور الترابط الوثيق فيما بينهم.

٢ الأدوات:

شريط تسجيل يحتوى على موسيقا حماسية منشطة يحبها أطفال الصف.

📖 التعليمات:

من منكم رأى يوماً قائد الأوركسترا الموسيقية؟ هل لاحظتم كيف يتحرك وهو يقود الأوركسترا مستخدماً العصا بيده؟
عندما تبدأ الموسيقى يقف الجميع. وكل منكم يتخيل نفسه قائد الأوركسترا، وعليه أن يحرك قبضة يده أو يده أو ذراعه ورجله وكل أعضاء جسمه، حتى يتضح لأعضاء الفرقة الموسيقية كيف عليهم أن يعزفوا.

من ١١ سنوات

اللعبة ١٣

عشرون سؤال

🎯 الهدف:

على الأطفال في هذه اللعبة أن يحزروا من منهم أضممرته في نفسي. بالنتيجة، يتجه كل انتباه الصف باتجاه أحد الأطفال، الذي سوف يشعر بقوة بانتمائه إلى الجماعة. في الوقت نفسه يقنع كل تلاميذ الصف أن يفكروا بكل تلميذ باعتباره شخص مستقل، يمتلك سماته الشخصية الخاصة.
عندما يعتاد الأطفال على اللعبة، يمكن إتاحة إمكانية لأحد الأطفال أن يكون الطفل القائد.

📖 التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. أريد أن أقترح عليكم لعب لعبة جديدة تسمى «العشرون سؤال». سميت هكذا لأنه يمكنكم أن تطرحوا عشرين سؤالاً لكي تتمكنوا من معرفة اسم الشخص الذي أضممرته من بينكم. إذا أردتم يمكنكم السؤال عن شكله الخارجي، مثلاً عن لون عينيّه، أو عن سماته الشخصية الخاصة، أو عن مهاراته، أو عن طباعه. عندما تراود أحدكم

فكرة يستطيع أن يرفع يده بصمت دون أن يسمى أحداً. عندما أنتهي من الإجابة عن أسئلتكم العشرين، عندها باستطاعتكم أن تقولوا اسم الشخص الذي أضمرته.

؟ التحليل:

- هل فهمت بسرعة عمّ يدور الحديث؟
- هل يوجد أطفال من صفك يشبه بعضهم بعضاً؟
- هل تستطيع أن تسمي أسماء طفلين يختلفان عن بعضهما بعضاً بكل شيء؟
- هل يوجد أحد ما في الصف يشبهك؟

من ١٠ سنوات

اللعبة ١٤

القصة العائلية

🎯 الهدف:

الحياة الأسرية لا تخلو عادة من مشكلات أو تعقيدات، مع ذلك فإن كل طفل يرغب أن يتفاخر بأسرته. استغل هذه الرغبة لدى الأطفال، وامنحهم إمكانية التحدث عن أسرهم، ذاكرين بعض الأمور الجيدة.

بهدف تحضير الأطفال للقيام بهذه اللعبة، يتم إعطاؤهم وظيفة لليوم التالي: مثل أن يجلبوا معهم إلى الصف شيئاً قديماً تحفظه الأسرة ويعد مصدر فخرها. كلما كان ذلك الشيء قديماً يكون أفضل. قد يكون صورة فوتوغرافية قديمة للأجداد أو الجدات، أو كتاب قديم تناقلته الأسرة من جيل إلى جيل، أو وثائق قديمة أو أوسمة... اطلب من الأطفال أن يناقشوا الموضوع مع أهلهم، وأن يشرحوا لهم لماذا يمثل ذلك الشيء الذي جلبوه إلى الصف مصدر فخر للأسرة. إذا كان ذلك الشيء كبير الحجم جداً أو ثميناً لدرجة يصعب جلبه، فيُكتفى برسمه. من المهم أن يبحث التلاميذ مع أهلهم سبب أهمية ذلك الشيء، وسبب القيمة المعنوية التي يحتلها في الأسرة وبماذا يذكرونهم، وكم قدم ذلك الشيء، ونبذة عن ذلك الشيء. على الأطفال أن يجلبوا تحفهم ضمن أكياس أو علب غير شفافة، وحتى بداية الدرس يجب ألا يظهروها، وألا يتحدثوا عنها لأحد.

📖 التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. اليوم سوف نتحدث عن أسرنا.

إن أسرنا لا تتألف منّا فقط، بل من أجدادنا وأجداد أجدادنا. يعود الفضل لهم بالدرجة الأولى في وجودنا في هذه الحياة، وبسببهم أصبح لحياتنا طعم ومعنى. هم منحونا الأمل، وهم وهبونا الكثير من ذخيرة المعرفة والتجارب الحياتية. كل منكم يضع أشياءه أمامه على الأرض. الآن وحسب الدور، على كل منكم أن يعرض لنا الشيء الذي جلبه معه ويحدثنا عنه. من يريد أن يبدأ أولاً؟

ساعدوا الأطفال من خلال توجيه بعض الأسئلة التوجيهية، حيث يكون الحديث مفهوماً للأطفال الآخرين وممتعاً لهم. راقبوا حيث يتم بحث الأمور الأسرية المهمة أولاً بالنسبة للتلميذ المتحدث.

💡 التحليل:

- هل عرفت معلومات جديدة عن أسرتك عند تحضيرك لهذه اللعبة؟
- بأي جد من أجدادك تفتخر أكثر؟ ومن منهم تريد أن تعرف عنه أكثر؟
- أي أسرة تريد أن تمتلك عندما تكبر؟
- أي الأطفال عرفت عنهم اليوم أشياء جديدة؟
- في أي مكان من العالم عاش أجدادك؟
- ما هي الأمور التي تفتخر فيها أسرتك؟

من ٦ سنوات

اللعبة ١٥

مكاناني الشخصي الخاص

🎯 الهدف:

عندما نتحدث عن الانتماء للجماعة، غالباً ما نستخدم عبارات ارتياح للمقارنة. على سبيل المثال: عندما أكون هنا أشعر وكأنني في منزلي؛ هنا مكاني، هنا لكل مكانه، وهكذا... إلخ.

أثناء تنفيذ هذا التمرين نستطيع وحسب المستوى العمري أن نحدد مكان كل طفل في الصف. عند ذلك تؤكد حق كل طفل في التواصل بشكل منفرد، وذلك حسب الحالة المعنوية. إن هذا وذاك يعتبر مؤشراً مهماً على التعاون المشترك والتوازن بين التلميذ والمجموعة بشكل عام.

٥٥ التعليمات:

ابدؤوا التجوال في الصف من أجل البحث عن ذلك المكان الذي ينال إعجابك. لا تستعجل. حاول انتقاء المكان المناسب حيث لا يكون قريباً من أماكن أطفال آخرين. (امنح الأطفال مزيداً من الوقت وتأكد من أن كل طفل وجد لنفسه المكان المناسب).

مكانك يقع هناك، حيث تقف. تحسس وزن جسمك، وكيف يضغط على الأرضية. المكان الذي تقف عليه هو مكانك الشخصي، لا أحد غيرك يستطيع أن يتواجد فيه. هذا المكان من الأرضية حيث تقف يعتبر مكاناً شخصياً لك، ويعتبر رائعاً ومريحاً. اجلسوا على الأرض. عندما تجلس فإنك تحتاج إلى مكان أكبر بقليل لكي تستطيع الجلوس، وهذا المكان أيضاً يعتبر مكاناً خاصاً. حاول استخدامه، فهو يعود بملكيتك لك. تحسس الأرض تحت رجليك! المكان مريح وجيد للطفل اللطيف....

الآن استخدم يدك في رسم دائرة تحدد مكانك الشخصي. اجعل مكانك واسعاً كما ترغب. عند ذلك يجب الانتباه عند تواجدك في مركز الدائرة، وعندما تمد يدك يجب أن تطال أي نقطة من المكان. كل مساحة الأرض التي تطالها يدك تعود ملكيتها لك...

الآن كل ما تلمسه بيدك من مساحة الأرض يكون مكاناً خاصاً بك. تستطيع أن تلونه بأي لون تريده. تستطيع أن تتخيل أنك وضعت في مكانك نوعاً من السجاد الفارسي الناعم، أو تغطيه بطبقة سميكه من العشب لكي تجلس عليه. كذلك بإمكانك أن تقفز في مكانك هذا إلى الأعلى والأسفل.

وإذا رغبت بإمكانك أن تبني جداراً حول مكانك. من أجل ذلك تستطيع أن تلمس الأرض وتتخيل أنك بنيت جداراً حول مكانك، بالارتفاع الذي تريد، حيث

لا يستطيع أحد أن يراك. تأكد من أن الجدار يحيط بشكل كامل بمكانك. لديك الآن بناؤك الخاص والشخصي الذي تعيش داخله.

ربما ترغب بأن تفتح طاقة في جدارك لكي تتمكن من النظر إلى الخارج. اجعل النافذة في الجدار على شكل قلب (أظهر كيف تفتح النافذة على الجدار، وكيف سيكون شكل تلك النافذة).

أريد أن أطلّي أحد الجدران باللون الأزرق، وأعلق على الجدار سجادة سمينة، كي أتمكن من الاتكاء على سطحها الدافئ والناعم بشكل مريح. (مثل ذلك بواسطة الإشارة). ماذا يمكنك أن تفعل أيضاً في مكانك الشخصي ذي السور الذي يحيط به؟

تعالوا لنصمت قليلاً، وذلك من أجل أن يتمعن كل منا في مكانه الخاص مستفيداً من فترة الهدوء، وأن يفكر ماذا يمكنه أن يفعل أيضاً...

من منكم أعجبه المكان الذي يتواجد به؟ الآن سوف أقول بصوت عالٍ: «بدلوا أماكنكم!». على كل منكم أن يترك مكانه السابق، وعليه أن ينتقل إلى مكان آخر. وهكذا يحصل تبادل في الأماكن! هل عرف الجميع الأماكن الجديدة؟ هل أعجبتكم الأماكن الجديدة كما الأماكن السابقة؟ جيد. أما الآن ليعد كل منكم من جديد إلى مكانه السابق. كيف تشعرون الآن؟ كل في مكانه؟ هل أعجبكم المكان القديم أكثر من الجديد؟ الآن ليجلس الجميع على الأرض. فكروا لمدة دقيقة واحدة: كيف تشعرون عندما يكون لكم مكان خاص بكم؟

أما الآن عليكم ترتيب أماكنكم وجمعها ووضعها بجانبكم، ثم العودة إلى أماكنكم في الصف.

؟ التحليل:

- أين تجلس عادة في هذا الصف؟
- من يجلس بجانبك؟
- هل ترغب بين فترة وأخرى أن تبدل مكانك في الصف؟

- ما هو مكانك المفضل في البيت؟
- أيهما يعجبك أكثر: التواجد في الشارع، أم التواجد في مكان هادئ ومعزول؟
- ما هو المكان المفضل لوالدك أو لوالدتك؟
- أين هو مكان جلوس موجهة الصف، أو مكان جلوس كل معلم؟
- هل يوجد أمكنة كافية في الصف للحركة أو اللعب مع ألعابك المفضلة، أو اللعب في لعبة الغميضة؟

من ٩ سنوات

اللعبة ١٦

ما المهم بالنسبة لي؟

الهدف:

هذه اللعبة تتيح تنمية العلاقات المشتركة بين أفراد الجماعة، وتفسح المجال لكل طفل أن يقدم نفسه لباقي رفاقه الأطفال. تساعد هذه اللعبة بشكل فعال في تألق وانسجام تلاميذ الصف مع بعضهم بعضاً. الكثير من الأطفال يصابون بالدهشة عندما يرون رفاقهم في الصف الواحد متفرقين بسبب اختلاف الاهتمامات والقيم.

الأدوات:

ورقة بيضاء مع قلم رصاص لكل طفل.

التعليمات:

تخيلوا أنكم تسافرون مع ذويكم لقضاء العطلة على جزيرة نائية غير مأهولة بالسكان. وأعلمكم الأهل أن بإمكانكم أن تصطحبوا معكم حقيبة سفر، ويمكن أن تضعوا داخلها ثلاثة أشياء مهمة تخصكم. ما هي الأشياء التي سوف تختارونها؟ فكروا جيداً في ذلك الأمر، واكتبوا أسماء الأشياء التي اخترتموها على الورقة. (ه دقائق).

الآن قفوا وابدؤوا التجوال في الصف. امسكوا الورقة بيدكم حيث يستطيع الآخرون قراءتها. عليكم الآن أن تتجولوا وأنتم صامتون، وعليكم قراءة ما كتبه الآخرون. عندما أصرخ: «قف»، يستطيع كل شخص أن يقف بجانب أحد الأطفال ويتناقش معه عن سبب اختيار الأشياء الثلاثة التي سوف تأخذانها. الآن تابع التحرك داخل الصف...

أعطوا الأطفال إمكانية التجوال لمدة دقيقة. أما زمن تبادل الآراء يحدد بمدة نصف دقيقة. بعد ذلك دع الأطفال يتحركون في صمت، ويقرؤون ما كتبه الآخرون من زملاء الصف. عندما يقول المعلم «قف» يذهب الأطفال إلى أماكنهم السابقة في الصف.

❓ التحليل:

- هل اختار أحد ما قد اخترته؟
- كتابات مَنْ قد أدهشتك؟
- هل يوجد في الحياة أشياء تتميز بالمتعة والأهمية للأكثرية منا؟
- ما هي المادة التي أراد أحد اصطحابها معه، وكانت غير عادية حسب وجهة نظرك؟
- هل عرفت شيئاً ما جديداً عن أحد ما؟

من ٦ سنوات

اللعبة ١٧

صورة جماعية

🎯 الهدف:

بواسطة الإجراء المقترح، تستطيع أن تجعل تلاميذ صفك يشعرون بشكل أكبر بالانتماء إلى الجماعة. من خلال ذلك تستطيع أن تؤكد رغبتك في خلق مناخ أشبه بالأسري الحميم داخل الصف، وأن تبرهن للأطفال أنهم يحتلون مكاناً مهماً بالنسبة لك. قوموا بأخذ صورة جماعية مرة في الشهر لكل تلميذ من الصف، على أن تلتصق الصورة على كرتونة من نوع فاتمان.

هذه المجموعة من الصور تمهد لخلق مناخ أسري داخل غرفة صفك. بالنسبة لكثير من الأطفال هذه الصور قد تكون هي الأولى بالنسبة لهم خلال هذه الفترة من الزمن. عندما تأخذون صورة جديدة، بإمكانكم انتزاع الصور القديمة وإهدائها للأطفال.