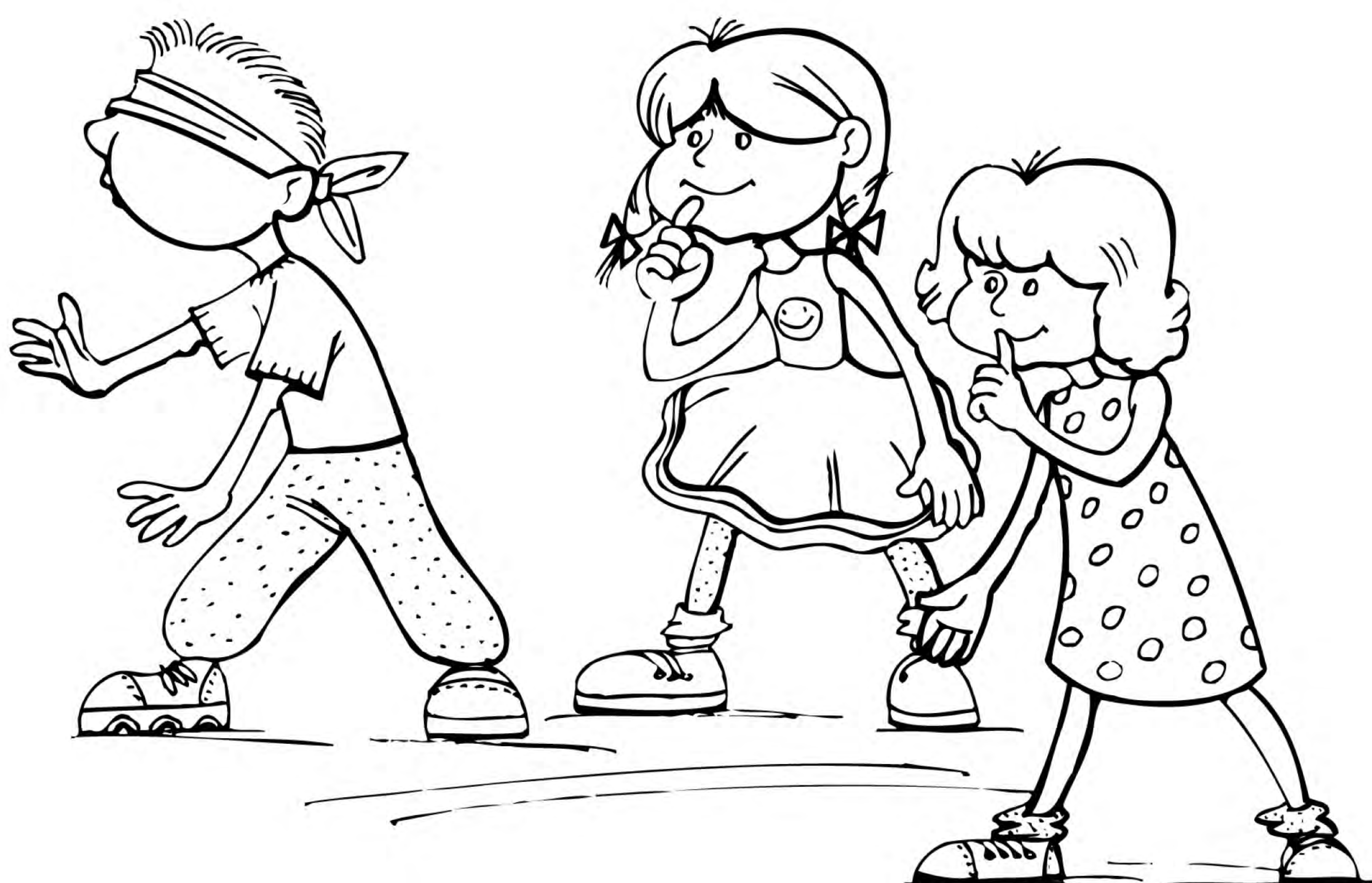


الفصل الثالث



الإدراك الحسي

الحقيبة السحرية

الهدف:

في هذه اللعبة على الأطفال أن يفهموا ما يريده الآخرون، لكن من دون كلام. إنها مهمة ممتعة جداً، لكنها في الوقت نفسه صعبة بالنسبة إلى الأطفال. تنمي هذه اللعبة حس المعرفة والاطلاع لديهم، ولذلك تساعد في تكوين أفكار وانطباعات على مشاهد قد رآوها سابقاً.

إضافة إلى ذلك، يمكن لهذه اللعبة أن تفيد في إثارة الأطفال قبل العمل الذي يتطلب الانتباه الشديد والتركيز.

التعليمات:

أريد أن ألعب معكم لعبة اسمها الحقيبة السحرية. اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة.

هذه هي حقيبتي السحرية (اظهروا للأطفال عن طريق الإشارة أنه يوجد أمامهم على الأرضية حقيبة كبيرة). سوف أخرج من هذه الحقيبة السحرية الكثير من الأشياء المختلفة، وباستطاعتكم رؤيتها، لكن ليس بشكل واقعي، بل من خلال مخيلتكم. لكي تتمكنوا من فهم ماهية الشيء، سوف أنه لكم كيف يمكن استخدامه. مجرد أن يحزر أحد منكم الشيء الذي أخذته من الحقيبة السحرية، عليه أن يقف، لكن عليه ألا يقول شيئاً. عندما يقف جميع الأطفال، يستطيعون التحدث عما رأوا.

الأشياء التي يمكن إخراجها من الحقيبة السحرية تكون على سبيل المثال:

- مطرقة، ويشرح بأنها تستخدم لطرق المسامير.
- ثمرة الموز، كيفية تقشيرها وأكلها.
- شرائح اللحم مع الخبز وكيفية تحضيرها وأكلها.
- قطعة خشب وكيفية تتجيرها.
- مقص، وكيفية استخدامه لقص قطعة من الورق.

• كأس ماء واستخدامه للشرب.

• محفظة نقود ، وكيفية إخراج المال منها.

تخلوا الآن أن الحقيبة السحرية أمامكم. من منكم يريد أن يخرج منها أي شيء؟
امنحوا الأطفال الوقت الكافي لكي يعرفوا ماهية الشيء الذي تستخدمون
الإشارة للدلالة عليه. في النهاية ، تستطيعون استنباط إمكانيات إضافية للحقيبة
السحرية. على سبيل المثال: أخرجوا منها بعض قطع الغيار الخاصة بالسيارات
واستدعوا الأطفال لتقديم المساعدة.

نحتاج الآن إلى إخراج أشياء من الحقيبة السحرية وتركيبها وتجميعها
لنحصل على جسم كبير. من يحزر العمل الذي أقوم به ، فليأت للمساعدة لكي
نبني معاً هذا الشيء الكبير الحجم.
في نهاية العمل ، اطلبوا من الأطفال التحلق حول السيارة التي تم تجميعها ، ثم
دعوهم يخرجونها من الصف بحذر.

💡 التحليل:

• هل كان من السهل عليك أن تحزر ما أضمره الآخرون من خلال اللعبة؟

• ماذا عرضت أنت؟

• من هم الأناس الذين يستخدمون لغة الإشارة؟

• هل تتحدث عادة مع أصدقائك مستخدماً لغة الإشارات؟

• هل يعجبك أن تحل الألغاز؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٢٦

الملاحة

🎯 الهدف:

ينصح بإجراء التمرين من أجل تنشيط التلاميذ قبل البدء بدرس مهم.
هذه اللعبة تجعل الأطفال أكثر انتباهاً ، وتكسبهم حب الاطلاع ، وذلك من
أجل إدخالهم في عملية التعليم. تظهر لديهم إمكانية استخدام راحة الكف
بحساسية أكبر ، إضافة إلى حاسة البصر.

التعليقات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة. أمعنوا النظر في البناء، وابحثوا عن شيء ما لم تلاحظوه يوم أمس. من منكم اكتشف شيئاً جديداً؟ ومن يستطيع اكتشاف شيء لديه لم يكن موجوداً البارحة؟ أظهروا لي من مكانكم: هل تستطيعون لمس شيء صلب؟ أظهروا لي الشيء القاسي الذي استطعتم إيجاده. الآن المسوا شيئاً دافئاً. ما هو الشيء الدافئ من جسمكم؟ أظهروا لي ماذا وجدتم؟ الآن المسوا بحذر شيئاً من جسمكم رطباً أو مبللاً. ماذا اكتشفتم؟

يستطيع الآن كل منكم، وبالتتالي، أن يقف ويلمس أشياء متنوعة داخل الصف. عند ذلك، يجب أن نخبرنا جميعاً ماذا لمس وما هو ملمسه. على سبيل المثال: سوف ألمس الباب. إنه ذو ملمس ناعم وبارد... الآن سوف ألمس الكرسي. إنه بارد... نريد الآن أربعة أو خمسة متطوعين. عليهم أن يذهبوا ببعثة استكشافية خاصة داخل الصف. على كل شخص منهم أن يعبر بعدة جمل عن الأشياء التي لمسها. تستطيعون الآن الوقوف والتجوال في الصف ولمس مختلف المواد والأشياء التي سوف أحدد نوعها. المسوا شيئاً أملس... المسوا شيئاً خشناً... المسوا شيئاً بارداً... المسوا شيئاً دافئاً. الآن عودوا إلى أماكنكم وخذوا ورقة بيضاء واطركوا شيئاً ما مما لمستموه.

من ٦ سنوات

اللعبة ٣٧

الكشتبان

الهدف:

إنها لعبة بسيطة جداً، تساعد في تنمية قوة الملاحظة لدى الأطفال، وكذلك تجعل تلاميذ الصف يتقيدون بالهدوء التام والتركيز. نفذوا هذا التمرين مرتين أو ثلاث مرات.

الأدوات:

كشتبان خياطة عدد واحد فقط.

📖 التعليمات:

لقد خبأت في الصف كشتباناً واحداً ، وعليكم إيجاده. يمكنكم التجوال والبحث عنه في أي مكان. لا داعي للبحث عنه باللمس. افتحوا الخزانة أو الحقيبة تجدونه في مكان ظاهر للعيان. من يجد ذلك الكشتبان عليه أن يلوذ بالصمت، وألا يخبر أحداً، وألا يكشف نفسه من خلال الضحك. عليه فقط أن يجلس في مقعده ويراقب الآخرين كيف يبحثون. في المرة القادمة، من يجد الكشتبان أولاً هو من يقوم بإخفائه.

💡 التحليل:

- هل وُجد الكشتبان بسرعة؟
- هل تقيّد الأطفال بدقة بقواعد اللعبة؟
- هل أنت شخص قوي الملاحظة؟
- كيف بحثت أنت عن الكشتبان؟

من ٨ سنوات

اللعبة ٢٨

الأنف

🎯 الهدف:

من المهم جداً بالنسبة للأطفال التمعن جيداً في قسّمات وجه الآخرين. يسمح لهم هذا بمعرفة مزاج الشركاء أثناء تبادلهم الحديث. إن هذه المقدرة هي الأساس في الفراسة وإمكانية التعبير عن موقف المواساة والتضامن مع الأناس الآخرين. تعد هذه اللعبة رائعة في مجال تنمية شدة الملاحظة، وكذلك تساعد هذه اللعبة الأطفال في إدراك وفهم العالم المحيط بهم بسهولة ويسر.

📖 التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة. أريد أن أحدثكم اليوم عن الأنف. هل يملك أحد منكم أنفاً مدهشاً؟ هل تستطيعون وصفه؟ هل تعلمون لماذا يحتاج الناس لأنوفهم؟

ابحث مع الأطفال بما يتناسب مع أعمارهم، وشرح لهم الوظيفة الفيزيولوجية للأنف، والجمالية والتنفسية والتشريحية.

إن الأنف ليس ضرورياً لتنفسنا وحاسة الشم لدينا فقط. إنه مهم باعتباره أحد قسّمات وجه الإنسان. من المستغرب أنه لا يوجد في الواقع أنوفاً تشابه بعضها تماماً: كل أنف له شكل يميزه عن غيره، لذلك سوف أقترح عليكم اللعبة التالية: سوف أسير بينكم وأتمعن في أنف كل منكم. بعد ذلك سوف أضمر في نفسي أنف أحدكم دون أن أذكر من يكون صاحب الأنف. ثم سأقوم بوصف ذلك الأنف. على سبيل المثال: إنه أنف مستقيم، قصير، عادي جميل، مقعر. وعليكم أن تحزروا من يكون صاحب هذا الأنف.

صفوا أنوف عدد من الأطفال. على التلاميذ أثناء اللعبة أن يتمعنوا في أنوف رفاقهم في الصف. في نهاية التمرين، تستطيعون أن تقترحوا على مجموعة من الأطفال أن يقفوا وسط الحلقة مع وصف أنف ما. إن وصف الأنف ليس أمراً بسيطاً، لذلك إن هذه اللعبة تحسن القاموس اللغوي لدى الأطفال.



يوم غد سوف نتحدث أيضاً عن الأنف، لذلك من الواجب عليكم أن تتمعنوا جيداً، وتذكروا وجوه الأناس الذين تقابلونهم. حاولوا فعل ذلك كما حصل أثناء لعبتنا اليوم، أما غداً فعلى كل واحد منكم التحدث عن أحد الأنوف الأكثر جمالاً، والتي تمت مشاهدتها من قبلكم.

؟ التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- هل تعجبك فكرة الفراسة والتمعن في وجوه الأشخاص؟
- ما هي أجزاء الوجه التي تراها أكثر أهمية؟

- هل تستطيع أن تعرف مزاج شخص ما من خلال التمعن في قسمات وجهه؟
- لماذا يتمتع الناس بقسمات وجه معبرة؟
- أي نوع من الأنوف تعتبره أكثر إمتاعاً؟
- هل تستطيع أن تصف أنفك؟

من ٩ سنوات

اللعبة ٣٩

المخبر السري

الهدف:

إن انتباه الأطفال يتطور بسرعة كبيرة عندما يقتنعون بتبادل نتائج مراقبتهم للوسط المحيط. من المهم جداً حينها زيادة القناعة لدى الأطفال بأن إجادة تركيز الانتباه على مختلف التفاصيل الخاصة بجزئيات الوسط المحيط تجعل الحياة أكثر متعة، ويصير تحقيق النجاح أسهل.

الأدوات:

اجلسوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية. سوف أطرح عليكم الآن أسئلة لا يستطيع الإجابة عنها إلا المخبرون السريون أو الجواسيس. هل يستطيعون ذكر أسماء بعض الجواسيس أو المخبرين السريين المشهورين؟

إن العميل السري الحقيقي يجب أن يمتلك إمكانية رؤية وسماع كل شيء، وأحياناً يحتاج حتى إلى حاسة شم قوية. من الواجب عليه امتلاك ذاكرة قوية لحفظ المشاهد والأصوات والروائح... إلخ. الآن سوف أقترح عليكم أن تتقمصوا دور «المخبر السري». أغمضوا أعينكم، ولا تفتحوها إلى أن أخبركم.

- من منكم يستطيع أن يخبرني من الذي يجلس إلى يمينه دون يفتح عينيه؟ (اسمح لبعض التلاميذ أن يجيبوا عن تلك الأسئلة بشكل طوعي أو عبر اختيارك).

- من منكم يستطيع أن يصف الحذاء الذي ارتديه الآن دون أن يفتح عينيه؟ (من الجيد أن يجيب عن ذلك السؤال أكبر عدد من الأطفال).

- من يستطيع أن يجيب ما هو لون سقف صفنا؟
- من يستطيع إخباري بلون عيني صديقه؟
- من يستطيع وصف الجوارب التي أرتديها؟
- من يستطيع إخباري بعدد النوافذ في الصف؟
- من منكم يستطيع أن يحزر أي أغنية أغنيها الآن؟ (على المعلم أن يردد خمس كلمات من أغنية يعرفها تلاميذ الصف).
- تستطيعون الآن فتح أعينكم والإجابة عن الأسئلة التالية وأعينكم مفتوحة:
- من يستطيع وصف نمط حلاقة والديه؟
- من يستطيع وصف الصحون التي استخدمها عند تناوله الطعام؟
- من يستطيع أن يحدثنا كيف يبدو المحل التجاري المفضل لديه؟
- من منكم يستطيع إخباري بما فعل بالأمس قبل أن يذهب إلى النوم؟
- امنحوا الأطفال إمكانية أن يؤلفوا أسئلة بأنفسهم ويطرحوها على بعضهم بعضاً.

💡 التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- ما أصعب سؤال كان بالنسبة لك؟
- ما الأسئلة التي كان من السهل عليك الإجابة عنها؟
- هل تلعب عادة بمثل هذه اللعبة؟
- ماذا تفعل لتمرين ذاكرتك؟

من ٦ سنوات

اللعبة

الغول

🎯 الهدف:

يرمي هذا التمرين لتشجيع الأطفال للتحديق في وجه الشخص الذي يتحدثون معه أثناء التعامل. الكثير من الأطفال يتهربون من النظر المباشر إلى محدثيهم، بسبب

ضعف الثقة بالنفس أو الشعور بالإحراج. نحن نريد تعليم الأطفال كيفية التعامل مع الآخرين، وكيفية إظهار العواطف والانفعالات تجاههم، وهذا ينمي القدرة على الفراسة. إن ذلك يساعدهم لاحقاً في إقامة علاقات اجتماعية متينة وعميقة وممتعة.

٥٥ التعليمات:

ماذا تفعلون عندما تتكلمون مع أحد ما؟ هل تنظرون إلى وجه محدثكم أم تحرفون نظركم باتجاه آخر؟ هل تستطيعون من خلال النظرات أن تعرفوا بما يشعر محدثكم؟

أريد أن أجرب أن ألعب معكم لعبة؛ حيث تنظرون في عيون صديقكم لمدة من الزمن تحرفون بعدها نظركم بعيداً. قفوا جميعاً من فضلكم. ابدؤوا التجوال في الصف. قفوا أمام أحد ما. حدثوه بما تتوون فعله في العطلة الأسبوعية القادمة. أثناء التحدث، لا ينظر أحد منكم في وجه الآخر (دقيقتين).

تفرقوا الآن. تجولوا في الصف. اقتربوا من أحد آخر. حدثوه عن أشياء مهمة قمتم بها أثناء عطلة نهاية الأسبوع الماضية. في هذه المرة عليكم أن تحدقوا بعمق في عين كل منكم أو في وجهه (لمدة دقيقتين).

تفرقوا الآن. تجولوا قليلاً في الصف. قفوا بشكل زوجي. قررروا من منكم سوف يكون رمز (أ) ومن رمز (ب). ليبدأ الأشخاص (أ) بالتحدث عن الأشياء التي تخيفهم. الأشخاص (ب) يستمعون وهم ينظرون بعمق في وجوه محدثيهم. (٢-٣ دقائق). انهوا الآن من فضلكم الحديث الذي بدأتهموه. على الأشخاص أن يتحدثوا عن مواقف جلبت لهم السعادة الغامرة. الأشخاص (أ) يستمعون بإمعان ويحدقون في وجوه محدثيهم (٢-٣ دقائق).

هل تستطيعون من خلال النظر في وجه محدثكم تحديد ومعرفة أحاسيسه؟ يمكن من خلال النظرات إرسال رسائل إلى الآخر يصعب التعبير عنها بالكلمات.

دعونا نلعب لعبة جديدة، وفي الوقت نفسه نتمرن على استخدام النظرات في إقامة العلاقات. هذه اللعبة نسميها «الغول»، وهي تنفذ على الشكل التالي:

نقف جميعاً في دائرة مشتركة. يخرج أحدكم ويقف في مركز الدائرة. إنه (غولنا). (إن الغول) جائع ويريد الهجوم علينا. سوف يختار له فريسة ويقترّب منها بمنظر مخيف، وفكّه مفتوح استعداداً للافتراس. هناك وسيلة وحيدة أمام الفريسة لإنقاذ نفسها: إقامة اتصال من خلال النظر مع أحد ما من الأطفال، الذي عليه أن يصرخ بصوت عالٍ باسمه لكي يلفت نظر الوحش المفترس (الغول) إليه. عندما يقترّب (الغول) بشكّله المخيف من ذلك الطفل، الوسيلة الوحيدة لإنقاذ نفسه أن ينظر إلى المجموعة ويقيم اتصالاً بالنظر مع أحد الأطفال لكي ينقذه من خلال لفت انتباه (الغول) إليه... وهكذا تستمر اللعبة بالطريقة نفسها. بعد ثلاث محاولات للانقضاض على الفريسة يتعب ويذهب إلى النوم، ويحل محله طفل آخر.

يمكن أن يحصل الآتي: إحدى الضحايا لم تستطع إنقاذ نفسها، ينقض عليها (الغول) الجائع والمرعب. عندها يصرخ صرخة النصر المرعبة. هل فهتم قواعد اللعبة؟

❓ التحليل:

- هل تحب أن تحدد في عيني محدثك؟
- برأيك متى لا يحدد محدثك في وجهك؟
- هل تعرف أناس يجعلون محدثهم يشعرون بالخجل من خلال نظراتهم إليهم؟
- هل يوجد أطفال في الصف تستطيع من خلال نظراتهم أن تعلم بمَ يشعرون؟
- هل من الممكن قراءة قسّمات وجهك وتحديد ما تشعر به من خلالها؟

من ٦ سنوات

اللعبة ١

كـمـعـدـدنا

🎯 الهدف:

يهدف هذا التمرين لتنمية حاسة السمع لدى الأطفال، ويزيد لديهم المقدرة على تمييز أخف الأصوات المتنوعة والمتفاوتة. تخلق هذه اللعبة جواً عاماً من التركيز، وهذا يشكل أساساً جيداً لفهم المادة التي تتطلب من الأطفال انتباهاً وإصغاءً شديدين.

٢ الأدوات:

عصبة على العين.

٣ التعليمات:

قفوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. من منكم يريد أن يظهر لنا قدرته على الاستماع وتحسس الأصوات مهما كانت ضعيفة؟ شكراً كامل! قف في وسط الدائرة. الآن سوف نضع عصبة على عينيك. على الجميع أن يقفوا صامتين تماماً حيث يسمع صوت الذبابة عندما تطير. سوف أرفع الآن يدي. وفق هذه الإشارة، تأتون واحداً إزاء الآخر وتقتربون من زميلكم كامل وتقفون خلف ظهره. يقترب التلميذ التالي بعد أن يحتل رفيقه مكانه خلف كامل. عندما أخفض يدي، يقف الجميع هناك حيث



يجب أن يكونوا. على البقية التزام الصمت التام لكي يستطيع كامل الاستماع إلى أخفض الهمسات. عليه وهو مغمض العينين أن يعرف عدد الأشخاص الذين يقفون خلف ظهره. إذا استطاع أن يحدد ذلك بشكل صحيح سوف

نحييه ونصفق له بحرارة. الآن سوف أعطي الإشارة المتفق عليها.

على المعلم أن يرفع يده ويخفضها عندما يقف خلف ظهر الطفل العدد الكافي من التلاميذ. حاولوا معرفة إمكانية الطفل. يصعب على الأطفال الصغار معرفة العدد إذا كان يزيد عن خمسة أشخاص.

كامل، قل لنا الآن عدد الأطفال الذين يقفون خلف ظهرك؟

٤ التحليل:

- هل التزم الأطفال الصمت والهدوء؟
- هل رغبت في الوقوف في مركز الدائرة؟

- هل تستطيع سماع أخف الهمسات؟
- أي المهن تحتاج إلى حاسة سمع قوية جداً؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٤٢

إيفان ودليّة

الهدف: 

تتطلب هذه اللعبة تركيزاً عالياً من المشاركين بها. إن رهافة السمع وقوة البديهة والحدس تساعدان في تنفيذ المهمة. هذه اللعبة تساعد في انسجام وتماسك الأطفال، وهي عبارة عن وسيلة ممتعة لتسلية وترفيه التلاميذ قبل الدروس المعقدة أو بعدها.

التعليمات:

أقترح عليكم أن تلعبوا لعبة اسمها «إيفان ودليّة». قفوا من فضلكم جميعاً على شكل حلقة دائرية. نريد أن يخرج لاعبان إلى مركز الدائرة. يقوم أحد الأطفال بدور إيفان، وطفلة تقوم بدور دليّة. يتم عصب عيني إيفان الذي يحاول أن يمسك دليّة وعيناه معصوبتان، وهو يصرخ: دليّة أين أنت؟ على دليّة أن تجيبه: أنا هنا يا إيفان. تلعب دليّة اللعبة وهي مفتوحة العينين وتحاول الهرب من إيفان. مع تأكيد عدم خروج إيفان ودليّة عن إطار الدائرة التي يقف حولها بقية الرفاق. أما بقية الأطفال فعليهم أن يراقبوا إيفان حيث لا يتوه. لدى إيفان دقيقة واحدة لكي يمسك دليّة. بعد ذلك يأتي دور الثنائية التالية.

من ٦ سنوات

اللعبة ٤٣

رسمّة على الظهر

الهدف: 

إنها لعبة متميزة وذات نمط خاص، فهي تساعد في تنمية قدرة التخيل لدى الأطفال ودقة الفهم والاستيعاب. إضافة لذلك، تؤمن هذه اللعبة مستوى محدد من

التقارب الجسمي والنفسي بين الأطفال. تصبح المجموعة أكثر تماسكاً وتراصاً، والأطفال يصبحون أكثر نشاطاً. يمكن أن تفيد هذه التمارين في تحضير الأطفال للدروس ذات الموضوعات المهمة والتي تتطلب منهم سرعة بديهة. عندما يتقن الأطفال هذه اللعبة بمستوى محدد يستطيعون استخدامها في أشكال مختلفة، ومنها ما يتعلق بالمواد الدراسية.

التعليمات:

انقسموا من فضلكم إلى مجموعات مؤلفة من ستة أشخاص (على المعلم في هذا الوقت أن يقف في منتصف الصف). علينا الآن جميعاً أن نشكل نجمة عملاقة، وتشكل كل مجموعة أحد أطراف هذه النجمة، لذلك على أفراد كل مجموعة أن يجلسوا على أرضية الصف على شكل رتل: كل طفل وراء الآخر، وظهركم إلي، على أن يكون آخر طفل من المجموعة من جهتي بعيداً عني مسافة متر واحد.

سوف أشرح لكم الآن ما الذي يجب علينا فعله. سوف أنادي جميع الأطفال الذين يجلسون بالقرب مني، وسوف أطلب من كل منهم أن يرسم رسمة على ظهر زميله الذي يجلس أمامه. يقوم التلميذ الثاني بتحسس ما قد رسمه على ظهره، ويرسم الرسمة نفسها على ظهر زميله الذي يجلس أمامه، وهكذا. عندما تصل الرسمة إلى الطفل الأخير عليه أن يركض باتجاهي ويمسك أذنه معلناً أن الرسمة قد وصلت إليه. من أجل الرسم يستطيع الأطفال استخدام إصبع السبابة فقط. يجب أن يتم الرسم بكل دقة وبسرعة، لأن المجموعة التي تنجز المهمة أولاً تفوز ويصبح لديها الحق في اختيار الرسمة التالية التي سوف يتم رسمها. الطفل الذي يجلس آخر الرتل، أي في رأس شعاع النجمة، يغير مكانه ويجلس في قاعدته، أي أقرب إلى المركز، أما بقية الأطفال فيتقدمون بمقدار مكان واحد إلى الأمام.

حاولوا في البداية أن يقوم الأطفال برسم رسومات بسيطة وغير معقدة. وإن أفضل مثال على ذلك: رسم مثلث، دائرة، بيت، شمس، قمر، شجرة، زهرة، إناء زهور....

❓ التحليل:

- هل كان من السهل عليك «تحسس» الرسمة التي رُسمت على ظهرك؟
- هل كنت مرتاحاً لعمل فريقك؟
- هل فهم شريكك بسهولة الرسومات التي قمت برسمها على ظهره؟

من ٧ سنوات

اللعبة

أنين الملكة

🎯 الهدف:

يمكن استخدام هذه اللعبة من وقت إلى آخر لكي تظهروا لتلاميذ صفكم أن بمقدورهم الحفاظ على الهدوء التام. على الطلاب أن يتدربوا على التحرك من دون أي صوت داخل الصف، أما «الملكة» عليها أن تحاول سماع أي صوت داخل الصف مهما كان خفيفاً.

بعد تكرار هذه اللعبة مراراً، يمكن أن تضيفوا بعض التعديلات الممتعة التي تعقد اللعبة بعض الشيء، مثل: وضع كتاب على الرأس أثناء السير، التجوال بشكل زوجي مع ملامسة ظهر كل طفل لظهر شريكه، السير بشكل ثلاثي... إلخ.

🔧 الأدوات:

منديل للملكة.

📝 التعليمات:

أريد أن أقترح عليكم لعبة تشترك بها ملكة حقيقية. تجلس الملكة في مركز الصف على كرسي، والبقية يجلسون على الأرض جميعاً وباتجاه واحد منها. عليكم أن تمرؤوا واحداً تلو الآخر من الجهة المعاكسة، حيث لا توقظون الملكة. لدى الملكة صداد شديد، لذلك فهي تتألم جداً من أي صوت حتى ولو كان خفيفاً جداً. على أحدكم المرور بشكل دائم بالاتجاه المعاكس. إذا سمعت الملكة أي صوت صادر عنك وأيقظها، فعليك أن تعود إلى مكانك السابق. نضع

المنديل على رأس الملكة حيث لا تستطيع أن ترى، وبالتالي لا أحد يشك بكونها تسترق النظر. من منكم يريد أن يكون أول ملكة؟

بعد أن يعبر جميع الأطفال الصف، يبدأ مشهد جديد مع ملكة جديدة، لكن على الأطفال في المرة الثانية أن يعبروا الصف في الاتجاه المعاكس.

💡 التحليل:

- هل أنت ماهر في التسلل خفية؟
- بماذا شعرت عندما تم كشفك؟
- متى يزعجك الضجيج في الصف؟ ومتى لا يزعجك؟
- هل ترغب في أن تمثل دور الملكة في هذه اللعبة؟

من ٩ سنوات

اللعبة ٥

أين أنأ؟

🎯 الهدف:

من خلال هذه اللعبة يتدرب الأطفال على امتلاك مهارات الإنصات والتوجه على الأرض. في البداية يتم لعب هذه اللعبة داخل الصف الذي اعتادوه جيداً، بعد ذلك يستطيعون لعب هذه اللعبة في أمكنة أخرى أو أبنية داخل المدرسة.

🔧 الأدوات:

يجب تأمين أشرطة قماشية لنصف الطلاب لعصب عيونهم.

📌 التعليمات:

توزعوا أزواجاً. على طفل من الاثنين أن يرتدي على عينيه العصابة، أما الثاني عليه أن يقود شريكه الأعمى ماسكاً يده داخل الصف. من وقت لآخر يقف الشخص القائد ويصدر ضجيجاً ما، مستخدماً مواد أو أدوات موجودة داخل الصف: يستطيع أن ينقر على بلور النوافذ بيده، أو أن يضرب بيده على جهاز التدفئة. فتح أو

إغلاق الستائر... إلخ. على الطفل المعصوب العينين أن يعرف بدقة أين يتواجد. إذا تمكن من النجاح في هذه المهمة، يمكن لهما أن يتقدما إلى الأمام. بعد خمس دقائق وحسب إشارتي تتبادلون الأدوار.

في البداية يمكن استخدام التعديل التالي: إحدى المجموعات الزوجية تسير داخل الصف، والمجموعة الثانية تراقبها.

❓ التحليل:

- أي مصدر صوت كان من الصعب عليك التعرف عليه؟
- هل كان من السهل عليك تحديد في أي مكان من الصف تتواجد؟
- أي دور أعجبك أكثر: دور «الأعمى» أم دور رفيقه؟
- هل كنت تثق بالطفل الذي كان يرافقك عندما كنت تقوم بدور الأعمى؟
- هل قام رفيقك بإصدار صوت مميز عندما كنت معصوب العينين؟

من ٨ سنوات

اللعبة ٦٤

الوصف بعيون مغلقة

🎯 الهدف:

هذا التمرين مناسب في الحالات التي يتطلب فيها من الأطفال إيجاد تعليل دقيق على مشاهداتهم فيما يخص الوسط المحيط، وذلك عندما يحتاجون لتمرين ذاكرتهم. إضافة لذلك، فهو يعتمد عادات تقليدية قديمة، إذ إن معظمنا يحب سرد القصص أو الحوادث التاريخية.

يمكن أن تكون موضوعات هذا التمرين مختلفة، إذ ليست فقط حول الأحداث التي تخص حياة الأطفال، بل يمكن أن تكون حول مختلف المواد الدراسية والاطلاعية. على سبيل المثال: يمكن أن تطلبوا من الأطفال وصف شكل البيت الذي يعيش ضمنه. بببي ذات الجورب الطويل (Pippi Longstocking)، كيف تبدو طائرة الهلوكوبتر المخصصة لإطفاء الحريق التي تطير فوق المدينة... إلخ.

٥٥ التعليمات:

توزعوا من فضلكم أزواجاً، حيث يجلس كل واحد مقابل زميله. اختاروا من سوف يكون صاحب الرقم الفردي ومن صاحب الرقم الزوجي. ليغلق الأطفال الذين أرقامهم واحد أعينهم، ويبدأ كل واحد بوصف غرفته. أما أصحاب الأرقام الزوجية عليهم أن يسمعوا ويتصوروا من خلال الشرح كيف تبدو تلك الغرفة. من الممكن طرح أسئلة للتدقيق، مثلاً: كيف تبدو ستائر الغرفة؟ وما لونها؟ هل يوجد عليها تطريز؟ ممّ صنع سريرك: من الخشب أم من المعدن؟ هل توجد زخارف على غطاء السرير؟ ما لونه؟ كم مصباحاً يوجد في غرفتك؟ (٥ دقائق). بعد ذلك يتبادل الأطفال الأدوار. إذا توافرت إمكانية، يمكن للأطفال أن يدونوا وصف الغرفة بعد الانتهاء من التمرين.

هناك موضوعات أخرى يمكن الحديث عنها بعيون مغلقة: وصف مطبخ منزلي؛ وصف الشارع الذي أعيش به؛ أفضل صديق؛ أصغر فرد في الأسرة؛ مكان قضاء العطلة المفضل بالنسبة لي... إلخ. إن أفضل طريقة لتنفيذ اللعبة: يجلس الأطفال متحلقين على شكل دائرة، يجلس في مركزها زوج من الأطفال وينفذون التمرين أمامهم.

💡 التحليل:

- هل تذكرت جيداً ما قد قمت بوصفه؟
- إلى أي درجة كان وصف شريكك دقيقاً؟
- من أجل ماذا يمكن استخدام مثل تلك الذكريات؟

من ٦ سنوات

٥٦ اللعبة

إنه شبيه بالبيانو!

🎯 الهدف:

يستطيع الأطفال أثناء القيام بهذا التمرين اختبار أصواتهم. إضافة لذلك، إن التركيبة غير العادية لهذه اللعبة تؤمن تركيزاً مكثفاً من قبل الأطفال على

ما يدور حولهم، وتجعلهم يصغون بانتباه إلى بعضهم بعضاً. عند ذلك، تنمو بالتأكيد وتتطور الموهبة الموسيقية والقدرة الإبداعية لديهم. يمكن اعتماد فرقة موسيقية مؤلفة من خمسة أطفال. ساعدوا الأطفال في استتباط النغمات والمقامات الموسيقية من خلال آلاتهم الموسيقية. بعد مدة من الزمن امنحوهم دور الموسيقي، وذلك بعد أن يصبح الجميع قادرين على التأليف الموسيقي، شرط أن يكون التأليف الموسيقي متضمناً أشكالاً جديدة، وطبيعة نغمة الآلة يجب أن تكون مميزة.

التعليمات:

سوف أصنع منكم اليوم آلة موسيقية منكم لا وجود لها في الطبيعة: تجمعوا من فضلكم في مجموعات مؤلفة من ستة أشخاص. خمسة منكم يصبحون آلة موسيقية، والسادس هو الموسيقي الذي يعزف عليها. سوف أساعد كل مجموعة لتبدأ العمل.

لنبدأ العمل مع المجموعة الأولى، وليراقب الباقيون.

أي نوتة وأي نغم تريد أن تكون مفتاحاً لها؟ تستطيع الآن اختيار الصوت، لكن عليك أن تتذكر أنه عليك تكرار هذه النوتة مرات عدة، بشكل متشابه في كل مرة (دع الطفل يصدر الصوت الذي اختاره). ينضم الآن إلى لوحة المفاتيح التلميذ التالي. وأنت أي صوت ترغب أن تكون؟

ليتوضع الأطفال الخمسة على الأرض على شكل «سلم»، حيث يضع كل طفل رأسه على بطن الطفل الذي قبله. ليستعرض كل طفل قبل ذلك الصوت الذي سوف يصدره.

سيكون الطفل السادس هو العازف. بعد ذلك يمكنه أن يتبادل الدور مع أحد ما من عناصر «الآلة الموسيقية». يحاول بعد ذلك اختيار الصوت المناسب الذي سوف يصدره.

سوف أبين لكم الآن كيف يمكن العزف على هذه «الآلة الموسيقية». عندما ألمس جبينك تصدر الصوت الموسيقي الذي اخترته، وتستمر في ذلك إلى أن أرفع يدي. بهذا الشكل سوف يتم عزف النوتة الموسيقية. تستطيع بيد واحدة أن

تعزف نغمة واحدة فقط. عندما تعزف بـكلتا يديك، عندها تستطيع أن تستحصل من «الآلة الموسيقية» مباشرة صوتين، ويمكن أن يكونا مختلفين بالطول.

استعرضوا الإمكانيات المتنوعة لهذه «الآلة الموسيقية»، وأعطوا فرصة العزف للطفل السادس. بعد ذلك تتم مساعدة باقي المجموعات لتشكيل آلاتها الموسيقية. حاولوا منح دور العازف لأكبر عدد من الأطفال.

💡 التحليل:

- هل أعجبتك الآلة الموسيقية التي كنت أحد أجزائها؟
- ما هو أكثر شيء نال إعجابك؟
- من هو العازف الموسيقي الذي أجاد العزف على كل آلاتكم الموسيقية؟

من ٨ سنوات

اللعبة ٨

نغمة صوتية

🎯 الهدف:

إنه تمرين مفيد جداً: يتدرب من خلاله الأطفال على التواصل دون كلام. الكثير من الأطفال لم يتعلموا فهم نبرات أصواتهم بدقة، لذلك نراهم لا يجيدون استخدامها بشكل جيد. إنهم لا يدركون كيفية استخدام نبرات الصوت عند التواصل الاجتماعي، مثل نبرات الصوت واللحن.... إلخ. من خلال هذا التمرين نستطيع لفت انتباه الأطفال إلى صوت كل منهم، ومنحهم فرصة إضافية لمزيد من المعرفة بصوتهم، وطريقة استخدامه بوعي ومسؤولية وتنوع، مع التحكم بنبرات الصوت واللفظ. هذا لا يعني أيضاً أننا نريد أن يقلع الأطفال عن التعبير عن شعور الغضب أو الانزعاج والعدوانية بشكل عفوي، إذ تنعكس تلك الانفعالات من خلال تصرفاتهم. يهدف هذا التمرين بالدرجة الأولى إلى أن يعرف الأطفال درجة تأثير نبرات صوت المتكلم في الشخص الذي يتحدث معه.

التعليمات:

توزعوا أزواجاً، حيث يجلس كل تلميذ مقابل زميله. نحدد الأرقام الزوجية والفردية. يبدأ الأطفال ذوي الأرقام الفردية اللعب. عليهم أن يتكلموا بهدوء وبلطف وبصوت منخفض، ويلفظوا كلمات تتم عن المحبة والصداقة. على سبيل المثال: أنت لطيف، صباح الخير، أنا مسرور لقُدومك اليوم إلى المدرسة! كيف حالك؟ ما أجمل هذا القميص الذي ترتديه! وهكذا. عندما تلفظ تلك العبارات حاول أن تراقب حنجرتك. حاول أن تركز كامل انتباهك على كل عضلة من عضلات رقبتك وحنجرتك. أما الأطفال ذوي الأرقام الزوجية، فعليهم الإنصات جيداً دون أن يتكلموا. بعد ذلك على ذوي الأرقام الزوجية إخبار ذوي الأرقام الفردية كيف بدت نبرات أصواتهم عند لفظ الكلمات (١ دقيقة).

تتابع الأرقام الفردية الكلام، لكن بلهجة عكسية، وبكلمات قاسية وغليظة ونبرات صوت متوترة. عليكم التكلم واختيار كلمات مزعجة قاسية. مثل: لتذهب إلى الجحيم! من قال لك إنه بإمكانك الحضور إلى هنا؟ ماذا تريد؟ كيف تجرؤ؟ ومن جديد حاول أن تتحسس ماذا يحصل في حنجرتك. عندما تلفظ مثل تلك الكلمات الجارحة والفظّة، حاول أن تنتبه إلى حركة كل عضلة من عضلات رقبتك وحنجرتك. كالعادة، على الأرقام الزوجية أن يصغوا بانتباه دون أن يتكلموا (١ دقيقة).

يأتي دور الأرقام الزوجية. ويخبرون أصحاب الأرقام الفردية كيف كانت تبدو نبرات أصواتهم عندما كانوا يلفظون بعض الكلمات: كيف كانت نبرات أصواتهم في البداية؟ وكيف كانت في النهاية؟ وكيف كان شعور الأرقام الزوجية بذلك الحديث عموماً؟ (١-٢ دقيقة).

يتم الآن تبادل الأدوار (يعاد ذكر التعليمات)، وتجري الأمور كما في السابق. أريد الآن أن يتحدث كل شخصين مع بعضهما بعضاً بشكل عادي. أن يتحدثوا أولاً عن أحدهما، حيث لا يكون ذلك الشخص محبوباً من كليهما وغير متواجد في الصف. عندما يتحدثون عن ذلك الشخص، انتبهوا إلى نبرة صوتكم (١-٢ دقيقة). فليخبر الآن كل منكما الآخر عن ملاحظاته (١-٢ دقيقة).

❓ التحليل:

- كيف تتكلم عادة؟
- هل تعلم متى يكون صوتك حاداً ، ومتى يكون ناعماً؟
- هل تتكلم أحياناً بنبرات صوت «متوسطة» لا حادة ولا ناعمة؟
- هل تعجبك طريقة كلام التلاميذ الآخرين؟
- صوت مَنْ يعجبك سماعه؟ وصوت من يثير أعصابك؟
- هل يمتلك أحد التلاميذ نبرة صوت تشابه نبرة صوت المعلم؟ أو صوت رجل الشرطة؟ أو عامل الهاتف؟
- ما الذي يعجبك في صوت المعلم؟ وما الذي لا يعجبك به؟

من ٩ سنوات

اللعبة ٩٩

العين الحادة

🎯 الهدف:

يستطيع الأطفال من خلال هذه اللعبة تنشيط ذاكرة البصر لديهم، والحصول على الاتصال العكسي؛ وعلى مدى قدرتهم في ملاحظة ما يدور حولهم وتذكره. تستطيعون لعب هذه اللعبة «العين الحادة» في الصف، أو أثناء الرحلات، أو عند القيام بنزهات إلى الطبيعة.

📋 الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

📝 التعليمات:

أريد أن أقترح عليكم لعب لعبة تسمى «العين الحادة». انقسموا من فضلكم إلى مجموعات تتألف كل منها من ٦ أطفال، لتجلس كل جماعة إلى طاولة مستقلة. يتم الآن العد بالترتيب. يقوم ذوي الأرقام الأولى بطرح الأسئلة على الجميع. على سبيل المثال: ماذا تشاهد في الصف؟ كم مقعد مدرسي يوجد في الصف؟ ما هو

لون قميص أولغا؟ يقوم التلاميذ بتدوين إجاباتهم على ورقة دون أن ينظروا حولهم. بعد أن يكتب جميع التلاميذ إجاباتهم يستطيعون أن ينظروا حولهم ويصححوا إجاباتهم. إذا كانت إجابتك صحيحة ارسم نجمة.

بعد ذلك يأتي دور الأطفال ذوي الأرقام التالية بطرح الأسئلة، ويقوم الباقيون بالإجابة. في نهاية اللعبة تستطيع أن تحسب عدد النجمات لدى كل شخص. الطفل الفائز، أي الذي لديه أكبر عدد من النجمات، يمكن مكافأته.

💡 التحليل:

- ما الذي أعجبك أكثر: أن تطرح الأسئلة، أم أن تجيب عنها؟
- ما هي الأسئلة التي كانت صعبة بالنسبة لك؟
- ماذا تستطيع أن تفعل لكي تقوي ذاكرتك؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٥٥

من صوته في الغناء أقوى من

الجميع

🎯 الهدف:

إنها لعبة «صوتية سماعية»، تمنح إمكانية الاستماع وتحديد الصوت. يستطيعون القيام بهذه اللعبة من أجل تحريك وتنشيط المجموعة، ومعرفة إمكانياتها الإبداعية.

🔧 الأدوات:

عصبة على العين.

📖 التعليمات:

قفوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية كبيرة. يجب أن يبرهن أحدكم على قدرته على الاستماع. يتم وضع عصبة على وجه الطفل الذي تم اختياره، ثم

يقف في مركز الدائرة. بعد ذلك يبدأ الصف بغناء أغنية معينة. كل طفل يغني وفق مقدرته من حيث قوة الصوت.

على الطفل الذي يقف وسط الدائرة أن يحدد من هو الطفل الذي يغني بصوت أقوى من أصوات الباقين. عليه أن يقترب منه ويحزر اسمه. من يرغب أن يكون الطفل الأول الذي يحدد الصوت الأقوى؟ حسناً، جون اقترب وقف في مركز الدائرة. على المجموعة أن تختار من الذي سيغني بصوت أقوى، وعليها أن تختار الأغنية التي سوف تغنيها. في هذا الوقت يكون الطفل خارج الصف.

اطلب من كل طفل تحديد مستوى قوة صوته، وإيجاد ذلك الطفل الذي يرغب ويستطيع أن يأخذ على عاتقه أن يغني بصوت أقوى من أصوات الآخرين. بعد تحديد الطفل الذي يغني بصوت أقوى، يتم إحضار التلميذ المختار إلى داخل الصف. وتبدأ اللعبة.

💡 التحليل:

- هل كان من الصعب عليك أن تغني بقوة صوت واحدة؟
- كيف تتحدث عادة: بصوت منخفض أم بصوت متوسط الشدة أم بصوت عالٍ جداً؟
- هل من السهل عليك سماع الأصوات ضمن الجماعة؟ أم أن الأصوات تكون قوية جداً حيث لا تميزها؟