

الفصل الثاني



أخيال

ماذا سيكون، لو...

الهدف:

هذه اللعبة تنمي موهبة الإبداع عند الأطفال. إضافة إلى ذلك، سيكون لديكم فرصة رائعة لمعرفة الأطفال بشكل أفضل، وفهم إحساساتهم، وآمالهم وأمنياتهم. ويمكنكم استعمال هذه اللعبة بعد اختتام أي عمل كان، أو في نهاية اليوم، أو عندما يكون لديكم وقت إضافي من أجل العمل مع المجموعة.

التعليمات:

أردت أن نلعب سوية لعبة، كل ما فيها، كما في أي حكاية. فماذا سيحصل لو أنك تحولت إلى حيوان ما؟ أي حيوان تختار أن تصير، ولماذا؟ أعطوا لكل طفل حرية اختيار الحيوان الذي يريد أن يكونه. بعد ذلك، يجب على كل طفل أن يخرج إلى وسط غرفة الصف، ويسمي هذا الحيوان، ويبين: كيف يتحرك هذا الحيوان وكيف «يتحدث» عن أسئلة مثل: «ما الذي كان سيحدث، لو أن...» لا توجد إجابات صحيحة وإجابات غير صحيحة. نحن نريد، ببساطة، تنمية خيال وبديهة الأطفال.

يمكن طرح الأسئلة التالية للمداولة في هذه اللعبة:

- أي أمنية تضرر إذا وجدت الفانوس السحري؟
- إلى أين ستطير لو كان لديك «بساط الريح»؟
- ما الذي كان سيحدث لو كان لك من السنوات بقدر ما تريد؟ ولماذا؟
- ما الذي كان سيحدث لو كنت معلماً؟
- ما الذي كان سيحدث لو أصبح لونك أخضر كلياً؟ ماذا ستكون عندها؟

- لو أنك استطعت التحول إلى شخص آخر، من أردت أن تصبح عندها؟

تخييلات صغيرة

الهدف:

التخييلات الصغيرة هي لوحات رائعة يمكنها أن تعطي الأطفال شعوراً بالانتعاش، والسعادة والدفع، لأنها تعيد تذكيرهم بانفعالات حلوة. قدّموا لعبة «تخييلات صغيرة» للأطفال، بعد أن يكونوا متوترين جداً، أو بعد أن يكونوا في وضع مرهق. لأن «تخييلات صغيرة» تذكّر الأطفال بما هو جيد في حياتهم وتعطيهم قوة جديدة.

التعليمات:

ولكي تشعروا بالنشاط أكثر، أريد أن أقترح عليكم استراحة قصيرة. لذلك، اجلسوا بشكل مناسب، وأغمضوا عيونكم، ثم خذوا نفساً عميقاً ثلاث مرات.



والآن، تخيّل أنك مستلق على مرج أخضر، وفوقك تسبح بعض غيوم بيضاء منقوشة، في سماء زرقاء صافية.

أعطوا الأطفال فرصة الاستمتاع بهذه اللوحة، لمدة دقيقة أو دقيقتين. احتمالات أخرى ممكنة للعبة:

- في حديقة رائعة، تركض أنت وصديقك (صديقتك) في الصباح الباكر.
- أنت تركض فوق رمال الشاطئ البيضاء باتجاه البحر.
- في يوم ربيعي مشمس، وأنت في طريقك إلى السيرك، تلعب مع ظلك.
- أنت تحديق في النجوم المتألئة في السماء، في ليلة صافية تماماً.
- أنت تمرر يدك بلطف على هرّ صغير بوبره الحريري الناعم.
- أنت تقضم تفاحة غضة.
- أنت تشاهد أوراق الخريف، وهي تتطاير من الأشجار.

- في يوم بارد ، أنت تتدفأ بجانب نار تدوي في موقد داخل الحائط.
- على مرج أخضر ، أنت تتمرغ حول نفسك ، ويداك مفتوحتان ، إلى أن يبدأ رأسك بالدوران.
- أنت تقفز إلى بحيرة من فوق حجر دائري كبير.
- أنت تستمع إلى أغنيتك المفضلة ، عبر الراديو.

اللعبة ١٩

من ٦ سنوات

تحويلات

الهدف:

في هذه اللعبة ، يستطيع الأطفال أن يتعلموا لغة البديهة ، مستخدمين قوة مخيلتهم. واللوحات التي ستولد لدى الأطفال أثناء هذه اللعبة ، سوف تساعدهم على التشبع بالثقة بشخصيتهم المتعددة الجوانب. وفي النهاية ، من الجيد جداً أن نعرض على الأطفال موضوعاً أو لوحة إبداعية ، حتى يتأثروا بشكل أعمق وأعمق بالانطباعات المعاشة.

الأدوات:

ورقة بيضاء ، وأقلام رصاص لكل طفل.

التعليقات:

سمّوا لي الشيئين ، اللذين تعرفونهما بالخبرة. هل تستطيعون ذكر أي شيء قد تتعرفون عليه عبر مخيلتكم؟ وهنا أريد أن أقترح عليكم لعبة ، تكتشفون فيها الأشياء الممتعة بواسطة خيالكم فقط.

أنتم تشاهدون في مخيلتكم اللوحات ، التي يمكن أن تسبب لكم الدهشة. ولا يجب عليكم اختراعها ، فهي تأتيكم بنفسها. يجب عليكم ألا تحاولوا استبدالها ، فالأفضل لو أنكم - ببساطة - تلاحظونها وتلمسونها بشعوركم.

اجلسوا بشكل مناسب ، أغمضوا عيونكم. خذوا نفساً ثلاث مرات... تخيل أن الوقت صباحاً. أنت تستيقظ في الوقت المحدد بالنسبة لك ، وفجأة ، تجد أنك تستطيع ، في هذا اليوم ، أن تصبح حيواناً عجيباً ما... انظر حولك ، ما هذا

الحيوان، الذي تمثله؟ كيف تشعر نفسك في دور هذا الحيوان؟ تمشي قليلاً، وتحسس جسدك الجديد..

والآن.. عثرتَ على العصا السحرية. وتعرف أن الحيوانات فضولية جداً، لذلك تشمّ العصا. وهنا تشعر أنك تحولت من جديد، وأصبحت وردة رائعة، أو شجرة. ماذا أصبحت؟ زهرة أم شجرة؟ أي زهرة، وأي شجرة؟ ماذا يعجبك، أكثر من غيره، في هذه الزهرة أو الشجرة؟

وبعد ذلك، تتحول من جديد، لقد أصبحت لوناً ما. أي لون أردت أن تكون؟ هل هذا اللون ناعم الملمس؟ هل هو سلس جداً أم خشن؟

ثم، تحولت إلى بالون هوائي عجيب. ما هو الشكل الذي أخذه هذا البالون؟ هل هو مستطيل أم دائري؟ هل توجد عليه رسومات أو أوصاف؟

بعد ذلك، وفي هذا الصباح السحري، تتحول إلى طفل صغير. انظر إلى نفسك، وأنت صغير... اسمع الأصوات التي يطلقها هذا الوليد.

أنت تريد أن تتفحص هذا الصغير عن قرب، لذلك اجث على ركبتيك قبالتة، وامسح عليه بلطف. خذ به بين يديك وهدده.. كيف تشعر؟ هل يعقل أن تتحول إلى ذلك الطفل الصغير، الذي يهزونه على أيديهم؟

ضع الطفل مكانه، وتذكر كل المشاهد، التي شاهدتها كحيوان، ثم كشجرة، أو زهرة، ثم كلون، وكبالون هوائي، وكرضيع صغير.

والآن تستطيع التمدد، والإحساس بحرية جسدك، تنفس بعمق، وعد بمخيلتك إلى الورا إلى غرفة الصف، وافتح عينيك. هل أردت أن ترسم اللوحات التي شاهدتها؟ أو أنك تريد أن تحدثنا عما عايشته؟

؟ التحليل:

- إلى أي درجة من الوضوح، استطعت أن تشاهد اللوحات؟
- مع مشاهداتك، هل سمعت شيئاً ما؟
- بالنسبة إليك، ماذا كان الشيء الأصعب؟
- ما هي الشخصية التي أمتعتك تشخيصها أكثر من غيرها، في مخيلتك؟

• هل قمت أحياناً بألعاب مماثلة، والتي توجب عليك فيها أن تشخص لنفسك أشياء ممتعة، غير عادية، أم لا؟.

اللعبة ٢٠

من ٨ سنوات

الوحدة الثلاثية

الهدف:

الأولاد الذين يقدرّون على العمل بمخيلتهم، يشعرون أنهم أكثر معرفة وثقة بأنفسهم. وهم يحسون بأن لديهم قوة إبداعية، يمكن أن تخلق جديداً، وتؤثر على حياتهم. من المهم جداً أننا كبار، ونلاحظ مجدداً أهمية الخيال، إذا أردنا من الأولاد، عندما يكبروا، أن يكونوا مبدعين في إيجاد الحلول الخلاقة للمشاكل والمسائل المختلفة، التي تواجههم. ونحن نعرف أن الأوساط المعروفة في عالمنا المتنامي بسرعة، لا تساعد على ذلك في أغلب الأحيان.

وفي هذه اللعبة تستطيع مخيلة الأطفال التأثير بمزاياها الخاصة تلك، التي هي ضرورية لهم في الاختلاط بالجماعة، وأيضاً بإمكانها أن تقوي ثقتهم بأنفسهم.

التعليقات:

من منكم تواجد في المسرح؟ ما الذي أعجبكم هناك أكثر من غيره؟ ألم يخطر لكم أن تكونوا المخرجين، الذين يقولون للممثلين ماذا يجب عليهم أن يفعلوا؟ أنتم تستطيعون أن تكونوا مخرجين مسرحيين في مخيلتكم، وأنا أريد أن أريكم، كيف يمكن القيام بذلك.

اجلسوا بشكل مناسب وأغمضوا عيونكم، خذوا نفساً عميقاً ثلاث مرّات. وبعد ذلك... فكر بالشخص الذي تحبه. فإذا كان هذا الشخص سيمثل في عرض مسرحي للأطفال، فأني دور تُسند إليه عند ذلك؟. والآن، فكر بالشخص الذي لا تحبه، ما هي الشخصية التي يستطيع أن يمثلها في مسرحيتك؟. هيا، في هذا الوقت، فكر بنفسك، أي دور كنت ستؤدي بارتياح؟

بعد ذلك، نعود إلى الشخص الذي تحبه، أي حيوان يستطيع أن يكون؟ والشخص الذي لا تحبه؟ أي حيوان يستطيع أن يكون أنت نفسك؟

ضع في مخيلتك روضة خضراء، وتصور أنك ذلك الحيوان، الذي اخترته لنفسك، وموجود في هذه الروضة، والشخص الذي تحبه، يحضر إليك في هذه الروضة كحيوان. وبعد ذلك يظهر أمامكما معاً، في الروضة، الحيوان الثالث الشخص الذي لا تحبه. تخيل الحيوانات الثلاثة في الروضة، وألف حكاية ليست بالكبيرة، عن هؤلاء الثلاثة، وماذا يفعلون. (دقيقتان)

قصتك تصل إلى النهاية؟ والآن، تمطّ وعد من جديد إلى نفسك. ارجع ثانية إلى صفنا، تنفس عميقاً، وافتح عينيك... أتمنى أن تحدثنا عما جرى في حكايتك مع هؤلاء الثلاثة.

❓ التحليل:

- هل استطعت أن تصور في مخيلتك هذه اللوحات وبوضوح؟
- ماذا كان أصعب شيء بالنسبة لك؟
- هل أدهشك أي شيء؟
- هل أعجبك تحويل الناس في مخيلتك أم لا؟ إذا كان جوابك نعم، فأني واحد أكثر؟
- كيف ترى نفسك مع الشخص الذي تحبه في الحياة، هل تُظهر له ذلك؟ وكيف؟
- ماذا يخطر لك أن تفعل مع الشخص، الذي لا تحبه؟
- هل ظهرت معك أي أفكار جديدة؟

اللعبة ٢١

من ٩ سنوات

الـدب المـروّض

🎯 الهدف:

في هذه اللعبة يجب على الأولاد أن يُكوّنوا كثيراً من الأفكار المختلفة، في فترة زمنية قصيرة، دون أي تقييم. وهنا يمكن لخيال الأطفال أن يكون المفتاح.

٢ الأدوات:

ورقة وأقلام رصاص لكل طفل.



٣ التعليمات:

هل تستطيع التفكير بسرعة؟ خذ الورقة والقلم وأمعن التفكير من أجل ماذا يمكن أن يلزمك الدب المروض؟ ربما من أجل حمل حقيبتك؟ أو حراسة الشقة؟ هل أردت أن يكون هو حارسك

الشخصي؟ لديك ثلاث دقائق لكي تؤلف وتسجل قدر الإمكان أكبر كمية من الأفكار، إذا ظهرت لديك عشر أفكار، فإن هذا سيكون رائعاً، وإذا كتبت خمس عشرة فكرة فذلك سيكون خارقاً، وهنا لا يجب التفريق بين الأفكار الجيدة والسيئة، فالمهم أن تكتبها. (٣ دقائق)

والآن، انقسموا إلى مجموعات، كل مجموعة مؤلفة من أربعة أشخاص، وليعرض كل واحد قائمته للآخر. ماذا يفكر زملاؤك عن الأفكار التي كتبتها؟ حاول خلق خمس أفكار معهم.

وفيما بعد تستطيعون استخدام هذه المجموعات، من أجل الإقحام العقلي، حيث يمكن للأطفال هنا، اختيار موضوع ما، لكي يصيغوا أكبر قدر ممكن من الأفكار في فترة ثلاث دقائق. ومن المحتمل أنهم سيكونون أفكار قد تصل إلى عشرة أفكار وربما أكثر. في النهاية، دعوا الأطفال يختارون أيضاً مشروعاً آخر. وهنا، يجب على أي واحد من المجموعة أن يدوّن محضراً يسجل فيه اختيارات المجموعة. وأهم قاعدة في هذه اللعبة، عدم تقييم الإقحام العقلي للأطفال.

٤ التحليل:

- أي الأطفال أعجبوك، بشكل خاص؟
- أي الأفكار جعلتك مندهشاً أكثر من غيرها؟

النقطة

الهدف:

تُظهر هذه اللعبة بشكل واضح، أن مخيلتنا تستطيع خلق أشياء مذهشة بحق من أدوات بسيطة. أضف إلى ذلك، أنها تحضير جيد لتلك الأعمال، التي يجب على الأطفال بواسطتها الخلق والإبداع.

الأدوات:

ورقة بيضاء وأقلام رصاص لكل طفل.

التعليمات:

خذوا ورقة وحددوا عليها عشرين نقطة، موزعةً على كامل الورقة. (دقيقتان).

بعد ذلك، تبادلوا الأوراق مع الطفل الجالس إلى جانبكم. أوصلوا النقاط بخط، بحيث يتكون منها شخص، أو حيوان، أو أي شيء آخر. (٥ دقائق).
في نهاية اللعبة، أفسحوا المجال لكل طفل أن يظهر رسمه للصف كله. وعلى البقية أن يحزروا ما هو الرسم الموجود.

أدوات الربط

الهدف:

في هذه اللعبة يعمل الأطفال عبر مجموعات صغيرة، ويستطيعون اختبار إمكانياتهم الإبداعية مع بعضهم، والتمرّن على عملية الخرق العقلي. وتتلخص مهمتهم في التفكير بإمكانية إيجاد أكبر كمية من الأفكار عن طريق استخدام أي مشروع مألوف.

٢ الأدوات:

لكل مجموعة أطفال حفنة من أدوات الربط (المربط)، وورقة وأقلام رصاص.

٣ التعليمات:

انقسموا إلى مجموعات تضم كل واحدة (من ٤-٥ أشخاص)، ولتجلس المجموعات إلى طاولات منفصلة. وكل مجموعة سوف تحصل مني على كمية من أدوات الربط، لأنني أريدكم أن تفكروا ما الذي باستطاعتكم أن تفعلوه مع هذه الأدوات. مثلاً، بإمكانكم القول:

- أنا أستطيع استخدام المربط كدبوس للشعر.
- أنا أستطيع أن أعمل فتحة في الورقة، عبر المربط.
- أنا أستطيع استعمال المربط لتنظيف الأسنان. وهكذا...

يمكن لكل واحد منكم عرض اقتراحه، والمشاركون الآخرون يجب أن لا يقولوا كيف يجدون هذا الاقتراح: جيداً أم سيئاً. وأيضاً يجب ألا يتكلموا عن إمكانية القيام بالاقتراح أم لا. اختاروا أي واحد من المجموعة، لتسجيل كل الاقتراحات. وبقدر ما تكون الأفكار مدونة أكثر على الورقة، فإن ذلك يكون أفضل. ويحدد الوقت، للجميع، بـ عشر دقائق. وأثناء الخمس دقائق يجب على من يقوم بالتسجيل أن يضع خطأً تحت الاقتراح، وبعد ذلك يتابع التسجيل. (١٠ دقائق).

في هذا الوقت انظروا في الورقة، هل يظهر الفرق بين الإجابات التي وجدتموها في أول خمس دقائق، والأجوبة الموضوعة في المرحلة المتبقية لنهاية الوقت، أم لا؟ في أي وقت جلبت لكم هذه اللعبة الارتياح؟ ومتى كان ذلك أقل بكثير؟ البحث بمعية الآخرين عن أفكار جديدة، هل جلب لكم الغبطة؟ ماذا تعلمتم من الأطفال الآخرين، المتواجدين معكم في نفس المجموعة؟ ماذا تعلمتم من أنفسكم؟

دعونا نأخذ عشر دقائق أخرى ليناقدش كل واحد مع الآخر الأسئلة التالية.

💡 التحليل:

- ماذا كان أصعب شيء بالنسبة لك؟
- هل وجدت تباين الاحتمالات بسهولة أم لا؟
- هل سمعت الصوت الداخلي الهادئ المتكرر الذي قال: «كل هذا هراء»، أم لا؟
- متى تصل إلى فكرة جيدة: عندما يكون لديك كل ما يلزمك؟ أم عندما ينقصك شيء ما؟
- هل تستطيع أن تتصور أنك أصبحت واضحاً؟
- ماذا يحتاج المفكر أكثر: الشجاعة أم التعليم؟
- هل تعرف أسماء بعض المفكرين العظماء، أم لا؟
- لماذا يحتاج الناس للمفكرين؟

اللعبة ٢٤

من ٦ سنوات

تحولات سريعة

🎯 الهدف:

نحن نستخدم هنا أسلوب الحركة المصطنعة، والتي يستطيع الأطفال بفضلها الحصول على إمكانية التعبير عن خيالاتهم. اقترحوا على الصف هذه اللعبة من ضمن الوقفات الإبداعية، مثلاً: بعد عمل طويل في وضعية «الجلوس».

🛠 الأدوات:

شريط تسجيل يحمل تسجيلاً موسيقياً إيقاعياً نشيطاً.

👨 المعلم:

الآن، ستصطحب الموسيقى، وأنتم ستبدؤون بالتحرك في غرفة الصف. وعندما تتوقف الموسيقى، يجب عليكم التوقف. وفي هذه اللحظة أقول لكم: من يجب أن تمثلوا... (شغلوا الموسيقى، وأوقفوها بعد دقيقة واحدة، مثلاً)

في هذا الوقت، يجب عليكم أن تقلدوا الساحرة الخبيثة (من جديد شغلوا الموسيقى لثلاثين ثانية).

والآن كلكم رجال آليون. اصطفوا كل بشكل ثنائي وأروا بعضكم أنكم رجال آليون... (من جديد شغلوا الموسيقى لثلاثين ثانية).

تحولات أخرى: مهرج غاضب، راقص مرح، سارق متوتر، عداء تعب، تمثال مبتسم، ملاكم قبل النزال، مطرب يستحق التصفيق.

اللعبة ٢٥ من ٨ سنوات

تسيب - تساب^(١)

الهدف:

في أحيان كثيرة، يريد الأطفال أن يصبحوا كباراً بسرعة، ليملكوا تلك القوة والتأثير كالبالغين. ونحن في هذه اللعبة نمنحهم فرصة ليكونوا صغاراً جداً.

الأدوات:

ورقة وأقلام رصاص لكل طفل.

التعليمات:

تصور، أنك، وأنت تقول الكلمة السحرية «تسيب تساب» تصبح صغيراً جداً، ولكنك دائماً تستطيع العودة إلى وضعك الطبيعي، متى أردت، وذلك بقولك «تساب تسيب» من أجل ذلك. تصور أن هذا ممكن في أي وقت. «تسيب تساب» تجعلك صغيراً جداً، و «تساب تسيب» تعيدك إلى وضعك الطبيعي. ماذا أنت فاعل، عند ذلك؟ فكر قليلاً بذلك، واكتب أو ارسم فكرتك. (١٥ دقيقة)

والآن، انقسموا إلى مجموعات (كل واحدة من أربعة أطفال)، واعرضوا أو اقرؤوا لبعضكم، ما حصل لكم. استمعوا، إلى ما ابتدعه الأطفال الآخرون.

١- يمكن اختيار كلمات بديلة أخرى تدل على عمليات أو ألعاب سحرية مناسبة. المترجم

💡 التحليل:

- أي امتيازات يملك الكائن الحي الصغير، وأي حالات حرجة لديه؟
- أي المخلوقات الحية تعتبرها صغيرة جداً؟
- أي امتيازات تملك المخلوقات الكبيرة، وأي نواقص لديها؟
- أي مخلوقات حيّة تعتبرها كبيرة جداً؟
- ماذا تفعل لو أن كلمات سحرية جعلتك أصغر؟
- ماذا ستفعل إذا أصبحت ضخماً جداً؟
- أي أفكار أعجبتك أكثر من غيرها؟
- كيف تعامل الأطفال الآخرين مع الأفكار العائدة لك؟

اللعبة ٢٦

من ٨ سنوات

خيال موسيقي

🎯 الهدف:

هذه اللعبة تتعلق بحب الأطفال للموسيقى، وتمهد السبيل أمامهم لتعلمها. وهي جيدة تحديداً كتمرين أو تمهيد قبل درس الموسيقى.

🔧 الأدوات:

علبة ورقية فارغة.

📝 التعليمات:

اجلسوا، من فضلكم، على شكل دائرة. والآن، سأمرّر العلبة على الجميع، بشكل دائري. تخيلوا أنكم ستجدون في العلبة آلة موسيقية مفيدة. ويجب على كل واحد منكم أن «يُخرج» من العلبة آله الموسيقية. أوجدوا لأنفسكم تلك الأداة التي تعجبكم، والتي أردتم أن تسمعوها.

انتظروا حتى يأخذ كل الأطفال في أيديهم أدواتهم الموسيقية التي يتخيلونها. بعد ذلك، يتوجب على كل واحد منكم أن يُرينا، كيف تعمل آله الموسيقية. ولأجل ذلك يجب أن يعبر بيديه عن كيفية العزف على تلك الآلة،

وبصوته عن الصوت الذي يصدر عنها. وعلى الأطفال الآخرين معرفة الآلة التي يتحدثون عنها.

وعندما تصبح كل الآلات معروفة، تستطيعون الطلب من الأطفال العزف كلهم مع بعضهم، على آلاتهم المتخيلة، أي معزوفة مشتركة تختارونها.

اللعبة ٢٧

من ٥ سنوات

الشمس، الماء، البيت

الهدف:

هذه اللعبة تصوغ الحداقة اللغوية، وتتميّ سرعة الخاطر لدى الأطفال.

الأدوات:

ورقة وأقلام رصاص لكل طفل.

التعليمات:

اخترت لكم ثلاث كلمات، هي: الشمس، والماء والبيت. فهل تستطيعون كتابة جملة، تتواجد فيها هذه الكلمات الثلاث؟ هكذا، مثلاً: «عندما تسطع الشمس، لا يوجد في البيت ماء». حاولوا تشكيل جملة واحدة تُقرأ بجديّة، وأخرى تبدو مضحكة. لديكم لأجل هذا خمس دقائق.

بعد ذلك، توزعوا على مجموعات رباعية، وليقرأ كل واحد جملته لزميله. اسمعوا ماذا ابتدع الآخرون، وقررُوا، أي جملة تعتبر هزلية أكثر؟ (دقائق)

ابقوا جالسين في مجموعات، وليُسمّ كل واحد منكم كلماته الثلاثة، التي سيكون من الصعب تشكيل جملة منها، مثلاً: برق، ومساءً، ولا أي وقت. فكّروا بعمق وأنتم تكتبون الاحتمالات المقترحة، خلال خمس دقائق. وبعد ذلك تبادّلوا الأفكار.

مشاهد حيّة

الهدف:

الأولاد الكبار والصغار يحبون هذه اللعبة التي تستند إلى الخبرة اليومية، وتعطي للمشاركين إمكانية إظهار حركاتهم وانفعالاتهم، والقيام بعمل غير معقول. وتستطيعون إجراء اللعبة في أي وقت على شكل استراحة إبداعية. وإن قمتم بها فأنتم تعلمون الأطفال الاختلاط بأسلوب صامت.

التعليمات:

انقسموا إلى ثنائيات. والآن سأقول لكم من ستمثلون، ستكونون (على سبيل المثال، الأولاد الذين يتابعون الممثلين في السيرك بحماسة)، ومن دون أن تقولوا أي شيء، يجب عليكم أن تدعونا نرى من أنتم وماذا تفعلون. لهذا تستطيعون أن تتحركوا، وتصدروا أصواتاً مختلفة، ولكن، من فضلكم، لا تقولوا أي شيء عند ذلك. فالتعبير عن الأصوات ممكن بالصوت أو بالجسد مثلاً (عندما تصفقون وتضربون كفاً بكف) أو تستخدمون أي أدوات أخرى موجودة في غرفة الصف. لاحظوا عند هذا أنه يجب المحافظة على الشيء الذي تمثلونه «سراً»، حتى يتمكن الأطفال الآخرون، من معرفة ذلك بأنفسهم. ولديكم من أجل ذلك خمس دقائق، حتى تتشاوروا مع بعضكم البعض، بصوت منخفض، حول كيفية نجاحكم بالأدوار الموكلة إليكم.

أخبروا كل مجموعة عن مشهدها بصوت منخفض:

- والدك أو والدتك يوقظانك صباحاً، وأنت لم تتم نوماً كافياً.
- أنت تقابل صديقك، وتبدؤون الخلاف.
- أنت تتخاصم مع أمك (أبوك).
- أنت تُهدئ صديقك الغاضب أو صديقتك الغاضبة.
- أنت تقف مع صديقتك (صديقك) مقابل مدخل المكان، الذي لا يُسمح لكم بدخوله أبداً.

• شرطي يوجه لك إنذاراً ، لأنك تسير في المكان المخصص للمشاة ، وليس على الطريق المخصص للدراجات الهوائية.

راقبوا ذلك ، بحيث تستطيع الثنائيات التحضير دون أن تزعج أي مجموعة من المجموعات الأخرى ، تجولوا في غرفة الصف ، وعند الضرورة ساعدوا المجموعات. بعد ذلك ، تقوم المجموعات باستعراض مشاهدها. أحياناً تكون إعادة المشهد ضرورية ، لكي يستطيع كل الأطفال فهم الفكرة.

وإذا كررتم هذه اللعبة ، استعملوا المشاهد ، التي يؤلفها الأطفال أنفسهم عن طيب خاطر. بعد قليل يمكن تمثيل مشاهد تتطلب ثلاثة ممثلين أو أكثر.

❓ التحليل:

- ما الذي كان أصعب شيء بالنسبة لك؟
- هل كان التحضير سهلاً في مجموعتكم؟
- أي الأحاجي أعجبتك أكثر؟
- هل خفت من الظهور بمظهر المهرج ، أم لا؟
- هل حدث أن تغايبت عن طيب خاطر؟
- أي الأصوات نجحت أكثر ، حسب رأيك؟

اللعبة ٢٩

من ١٠ سنوات

حكاية غير عادية

🎯 الهدف:

إذا كان أطفالكم يتخيلون عن طيب خاطر ، ويحبون البداهة ، فهذه اللعبة سوف تعجبهم. وفيها يجب على الأولاد ، أن يثق واحداهم بالآخر ، وألا يخافوا من أن يبدوا مضحكين ، إذا كان عليهم أن يقولوا ، أو يغنّوا أي شيء ، من مؤلفاتهم الخاصة. وقد يكون من الضروري تحضيرهم لذلك سلفاً. والتحضير ممكن أن يكون كالتالي مثلاً: إعطاء الأطفال حرفين صوتيين ، وثلاثة حروف ساكنة ، والاقتراح عليهم بأن يفكروا كيف يمكن أن تشكل من هذه الأحرف الكثير من

الكلمات وبامتدادات مختلفة. بعد ذلك يستطيع الأطفال البدء بتأليف جمل من الكلمات التي يختارونها هم، ثم يقرؤونها بصوت عالٍ. وهذه - في الحقيقة - لعبة جذابة وخلاقة.

١٢ الأدوات:

يلزم لكل طفل بطاقة صغيرة عليها توصيف لأي حالة اعتيادية، مثلاً: «ظهر ثقب في عجلة دراجتك الهوائية»، «أذنك مريضة»، «أنت تشتري لنفسك فطيرة»، «أجروا لك تطعماً»، «أنت تكتب وظيفتك المنزلية»، «أنت تشاهد مباراة كرة قدم»، وهكذا...

١٣ التعليمات:

أريد أن أعرض عليكم لعبة ظريفة، اجلسوا في أماكنكم على شكل دائرة، وليأخذ كل منكم بطاقة من اللعبة. وهذه البطاقة مكتوب عليها وضعيات مختلفة، وكلها تحدث في حياتنا. ماذا كتب على بطاقتكم، اقرؤوها. بعد ذلك، يخرج أي واحد منكم إلى الوسط ويعرض لنا، الشيء المكتوب على بطاقته. ولأجل ذلك يمكنه إجراء حركات مختلفة، «الكلام» بالأرجل والأيدي، أمّا «الكلام» باللسان «العادي» فلا يجوز، ويجب، بل من الضروري، استخدام كلمات «مخترعة»، نصفها يقال، والنصف الآخر يكون على شكل غناء. أما الآخرون، فيجب عليهم تفسير ما يقوله هذا الطفل. وبعد حل المسألة مباشرة، يخرج الطفل الذي يليه، لعرض مسألته... وهكذا...

اللعبة ٣٠

من ٦ سنوات

قصص من داخل الكيس

الهدف:

يبتكر الأولاد بأنفسهم حكايات عن طيب خاطر، ويساعدهم في ذلك الأدوات التي يجدونها داخل «الكيس السحري». وهنا ينمو خيال الأطفال ونباهتهم ومقدرتهم على التفكير بالاتجاه المعطى.

١١ الأدوات:

كيس قماشى كبير يحوي في داخله أدوات غير محددة من أدوات الاستخدام اليومي، بحيث يحصل كل طفل على واحدة منها.

١٢ التعليمات:

أنا أحضرت لكم كيساً كبيراً، يحتوي على أشياء مختلفة كثيرة، وكل واحد منكم يستطيع إدخال يده في الكيس مرة واحدة وأخذ شيئاً ما..

الآن، توزعوا إلى مجموعات ثنائية، واختلقوا قصصاً، تتضمن استخداماً لأدواتكم. لديكم خمس دقائق من الوقت لذلك. ثم تحدثنا كل مجموعة عن قصتها.

عندما تكرررون هذه اللعبة، يمكن أن تطلبوا من الأطفال الحديث عن القصة، وتمثيلها أيضاً.

هنالك طرائق أخرى، يمكن أن تعرضوها على الأطفال حسب العمر: مجموعة من أربعة أطفال، يؤلفون قصة مع أدواتهم ويقومون بعرضها على طريقة المسرح الارتجالي.

١٣ التحليل:

- هل يعجبك اللعب مع أطفال آخرين، أم لا؟
- هل كانت الأداة التي انتشلتها من «الكيس السحري» ممتعة بالنسبة لك، أم لا؟
- اختراع قصة، هل شكل ارتياحاً لديك؟
- أي القصص تحديداً بدت لك رائعة؟
- هل روى لك شخص ما رواية مشابهة؟
- أي القصص يعجبك أكثر، القصص المروية أم المختلقة؟

الأبواب الأربعة

الهدف:

هذه اللعبة مخصصة للأطفال الأكبر سناً. فهم، في هذه الحالة، يستطيعون التوجه إلى المسائل التي تقلقهم في الوقت الحاضر، ويقدرّون على استذكار الماضي والتطلع إلى المستقبل. وفي النهاية، تستخدم خبرة هذه الجولة الخيالية كأساس للتأليف الإبداعي.

الأدوات:

ورقة بيضاء وأقلام رصاص لكل طفل، وبحسب الإمكانيّة، شريط تسجيل مع تسجيل لموسيقى هادئة.

التعليمات:

اجلسوا بشكل مناسب، فأنا أدعوكم الآن إلى رحلة خيالية. أغمضوا عيونكم وخذوا نفساً عميقاً ثلاث مرات.

تصوّر، أنك تقف في قاعة فارغة ذات جدران بيضاء.. وأمامك مباشرة يوجد باب مكتوب عليه: «الماضي»، وأنت تقرّأ ما هو مكتوب، أعد النظر في الباب بعمق، ولكن لا تفتحه.. (٢٠ ثانية). وبعد ذلك، تحرك قليلاً واستدر ناظراً نحو الجدار الآخر، وهناك ستشاهد باباً آخر، كُتب عليه: «الحاضر».

حدّق بانتباه في هذا الباب، ولكن لا تقم بفتحه.. (٢٠ ثانية). والآن، استدر قليلاً فترى الباب الثالث، وقد كُتب عليه: «المستقبل»، انظر جيداً إلى هذا الباب، ولا تفتحه أيضاً.. (٢٠ ثانية). استدر أيضاً، وللمرة الأخيرة، فتشاهد الباب الرابع، وهنا مكتوب: «غير معروف»، أعد النظر بإمعان إلى الباب الأخير، فكّر قليلاً، ماذا يمكن أن يكون خلف كل واحد من هذه الأبواب؟ (٣٠ ثانية).

قرّر، بعد ذلك، أي باب خطر لك أن تفتح. وعندما تصبح جاهزاً، اذهب إلى الباب المحدد، وستلاحظ أنه مغلق بشدّة. افتحه.. فتشعر بتيار الهواء، الذي يأتي من الباب المفتوح. ما هي درجة حرارة هذا الهواء؟ وكيف هي رائحته؟

والآن، إذا أردت تغيير اختيارك، فأغلق هذا الباب واذهب إلى الآخر.. وان وجدت الباب المطلوب بالضبط، فتقدّم منه بعناية. احصل على مصباح صغير، يمكن أن تستعمله، إذا لزم. ويمكنك السير في أي اتجاه وفعل ما تريد وفي أي مكان. تمتع بمغامراتك في الخمس دقائق التالية. من الممكن أن يبدو لك هذا الوقت طويلاً جداً، لكنه كاف لتتمكن من فعل ما تريد. (٥ دقائق).

والآن، انتهى الوقت، وحين موعد العودة إلى غرفة الصف، فودّع كل ما رأيته. عندما أنهي العدّ إلى آخره، يجب أن تكون هنا من جديد، مرتاحاً ونشطاً ومنتهبها.. عشرة، تسعة، ثمانية، الخ.

والآن، تفحص القاعة، هل تريد أن تروي لأي أحد منّا، ما عشته خلف الباب؟

بعد ذلك يمكنكم تصوير ما وجدتم خلف الباب المختار من قبلكم، من الممكن أن تبدووا ملاحظاتكم كما لو أنكم تروون حلماً، وممكن أيضاً أن تكون كقصة، أو كتحقيق وثائقي. ومن أجل ذلك لديكم عشرون دقيقة.

ثم تستطيعون منح الأطفال إمكانية «فتح الأبواب» من جديد، من أجل التنبؤ ببعض الأشياء: كالأحداث التاريخية مثلاً، أو الانقلابات التكنولوجية الجديدة.

💡 التحليل:

- إلى أي حد من الوضوح، رأيت المشاهد في المكان الذي اخترته بنفسك؟
- كيف أحسست نفسك عند ذلك؟

- ما الشيء الذي كان أكثر إمتاعاً بالنسبة إليك؟
- أي باب اخترت؟
- هل تعرفت إلى أي شيء مهم عند ذلك؟
- أي القصص أعجبتك أكثر من الأخريات؟