

## الفصل الثالث



الثقة



## القطار الليالي

### الهدف:

في هذه اللعبة، يستطيع الأطفال الاستحواذ على خبرات متنوعة نتيجة الاختلاط مع شخصيات متعددة. وهنا ستقوم القاطرة بسحب عربات القطار عبر الحقل، أما الأشجار فهي تنذر القطار بالمخاطر، حتى لا يصطدم بشيء في أي مكان. والقاطرة والعربات يجب أن تعمل بتوافق تام وثقة كاملة بالآخر. وفي هذه الحالة فقط، يسلك القطار طريقه هارباً من الاصطدامات. ويستطيع الأطفال أن يتخيلوا أن هذا القطار يحمل ألعاباً بمناسبة عيد الميلاد، إلى أطفال المدينة، وهو في طريقه إليها.



### الأدوات:

٦ أو ١٢ ربطة للعيون، وثلاث قبعات.

### التعليمات:

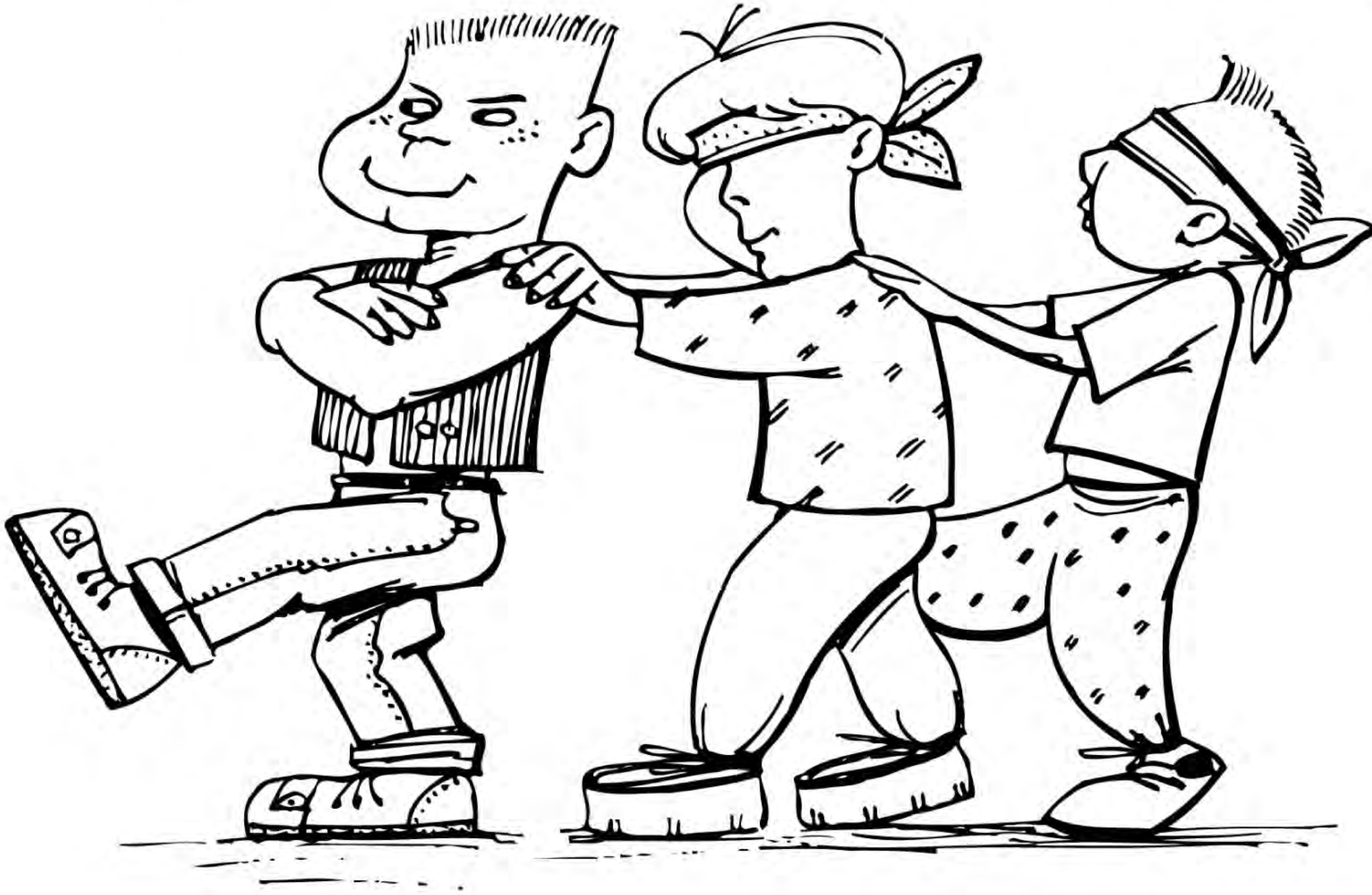
تخيلوا أن عيد الميلاد قريب جداً، وأطفال مدينة صغيرة ينتظرون الهدايا بفارغ الصبر. وقد سمعوا أن القطار الذي يحمل الألعاب لهذا المساء الاحتفالي، يجب أن يمر - ليلاً - عبر حقل موحش، مغطى بالثلج. والمصابيح التي ستدير الطريق، موجودة فقط في القاطرة. فهل استطاع أحدكم القول: أي هدايا تلك التي أراد أطفال هذه المدينة الصغيرة استلامها؟

فمن منكم يريد أن يصبح قاطرة لإيصال القطار والألعاب للأطفال؟ وستة أطفال سيكونون العربات التي تحمل الهدايا، فمن منكم يريد أن يمثلهم؟ أما البقية فإنهم سيشكلون أشجاراً في هذا الحقل المعتم.

والأشجار، يجب أن تقف بحيث يكون بينها مكان كاف. وهنا يجب لفت نظر الأطفال، إلى أن الأطفال (الأشجار) يجب أن لا يتحركوا، ويستطيعون إصدار

صوت خفيف على شكل: «اش..ش..ش» في اللحظة التي تتعرض فيها إحدى العربات لخطر الاصطدام بهم. وهناك ثلاث من الأشجار تعتمر القبعات، ويجب على القطار أن يمر بجانب هذه الأشجار الثلاث، قبل أن ينهي عبوره للحقل. حددوا مكاناً في الحقل، حيث يعبر القطار، وقفوا، أنتم أنفسكم، في ناحية الحقل الأخرى لتكونوا أنتم المدينة الصغيرة، حيث ينتظر الأطفال الصغار وصول القطار.

بعد ذلك، هيا بنا، نشكل قطارنا. قفوا خلف القاطرة، وضعوا يديكم على كتف الشخص الذي أمامكم. وأنا سأربط عيون كل طفل - عربة -، لأنه لا يوجد نور إلا في القاطرة فقط، وهي تستطيع الرؤية. القاطرة ستسير ببطء شديد، لكي تشعر



العربات بالثقة بنفسها ولا تضيع طريقها. والطفل (القاطرة)، هو الذي سيختار الطريق الذي سيسلكه عبر الحقل، غير أنه ملزم بالمرور بالقرب من الشجرات الثلاث الخاصة (اللواتي يعتمرن قبعات).

بعد ذلك، اذهبوا إلى الطرف الآخر من الحقل، وأعطوا القاطرة إشارة البدء. وفي المرة التالية، يستطيع أطفال آخرون أن يكونوا القاطرة. ويمكن تصعيب المسألة، مثلاً: زيادة عدد العربات، أو تسيير أكثر من قطار في آن واحد.

## ؟ التحليل:

- كيف أحسست نفسك عندما كنت في دور القاطرة؟
- كيف شعرت عندما «قادت» قطاراً كاملاً؟
- كيف أحسست نفسك عندما كنت عربة؟
- هل أحسست بأمان في داخلك وأنت تسير خلف القاطرة، وهل صدقت الأشجار عندما كانوا يحذرونك من المخاطر؟
- من أعجبك أكثر، أن تكون قاطرة أم عربة؟

## تحقيق من دون رؤية

### الهدف:

هنا يمكن للأطفال أن يتعلموا التعاون، مع بعضهم وفي أضيق المجالات. حيث يمثل أحد اللاعبين طائرة صغيرة، يجب أن تهبط في مكان غير مضاء. ويمثل اللاعب الآخر موجّه الطائرة. وهو يستطيع أن يقود الطائرة بمساعدتها بالكلمات فقط. لذلك، مدّوا شريطاً لاصقاً على الأرض بعرض متر واحد، وطول ستة أمتار، ويتخلله استدارة أو اثنتين سهلتين، ليكون «خط الهبوط». وفي نهاية «خط الهبوط» هذا، ضعوا بطانية وقبل أن يبدأ الأطفال اعرضوا لهم هذه اللعبة بأنفسكم.

### الأدوات:

شريط لاصق، وربطة للعيون، وبطانية غير كبيرة من الصوف.

### التعليقات:

في بداية لعبتنا، أردت أن أروي لكم حكاية غير كبيرة: مرة، في الليل، طارت طائرة صغيرة، وأرادت أن تهبط في المطار. وكانت تلك الليلة، مظلمة جداً، حيث لم توجد الكهرباء في المطار. ولكن، ولحسن الحظ، كان موجوداً في مركز التوجيه الأرضي، عندها، ابن الموجه الأرضي: شارلي. ولاحظ شارلي الطائرة على شاشة الرادار، فتوجه بسرعة، إلى جهاز المحادثة، وأخبر قائد الطائرة في أي اتجاه يجب عليه الطيران، ليصل إلى خط الهبوط بالضبط. وفرح ركاب الطائرة جداً، لأنهم استطاعوا الهبوط بدقة، فقاموا بشكر شارلي لهذه المساعدة مهمة.

أريد أن أقترح عليكم لعبة، يكون فيها كل شيء متقناً، كما في الحكاية. فواحد منكم سيكون شارلي، والآخر طياراً، يقود الطائرة للهبوط ليلاً. والطيار هنا يضع ربطة على عينيه. وشارلي يقود الطائرة، موجهاً إياها من إحدى جهات القاعدة، حتى يوصلها إلى البطانية الصغيرة، الموجودة في الجهة الأخرى. وقد مددنا شريطاً لاصقاً بديلاً عن «خط الهبوط».

أمّا شارلي فيقود الطائرة بحيث يقول لها إلى أين يجب أن تتوجه. ويمكن لقسم منكم أن يقف على اليمين، وقسم على اليسار حول «خط الهبوط والصعود»، حيث تمثلون المباني والأشجار.

تدربوا مع كل المجموعة على فهم تعليمات شارلي. اجعلوا الأطفال خلفكم، ولتتظروا جميعاً في اتجاه واحد، ولقنّوهم: خطوة إلى اليسار، والآن: خطوة إلى اليمين، خطوتان إلى الخلف، وهكذا... ثم عليكم أن تعرضوا على الأطفال ما عليهم فعله عند ذلك. قفوا في بداية «خط الهبوط والصعود»، وضعوا إلى جانبكم طفلاً، وهو سيكون «مرسلاً»: بهذا الشكل نكون قد تخلصنا من مشكلة الانعكاس المرئي. قوموا، فقط، بالخطوات، التي يقولها الطفل، ولكن أبقوا العيون مفتوحة، من أجل الاطمئنان.

هل فهتم كيف يجب أن نلعب، أم لا؟ من أراد أن يكون أول طائرة؟ من أراد أن يكون شارلي؟

أغمضوا عيني الطفل - الطائرة. ثم يمكنكم أن تبدؤوا قيادة الطائرة. وبعد ذلك، يجب على شارلي متابعتها، ولكن على مسافة اليد الممدودة. ابقوا غير بعيدين عن الطفلين الاثنين، لتمنحوهما الثقة والاطمئنان. وعندما تهبط الطائرة فوق البطانية، يجب على شارلي القول: «تمت عملية الهبوط»، ويمكن نزع الربطة عن العيون. حين يطلب الأطفال، يمكنكم زيادة طول وصعوبة «منطقة الهبوط» وإنزال عدد أكبر من الطائرات بوقت واحد. أعيدوا اللعبة مرات عديدة، لكي يحصل الأطفال الآخرون على مشاركة فعّالة فيها. وبعد كل «رحلة»، دعوهم يتبادلون الأدوار.

## ؟ التحليل:

- أيهما أعجبك أكثر، كونك طياراً أم موجهاً؟
- هل أحسست بالثقة بنفسك، عندما أدت دور «الطائرة»؟
- هل كان صعباً عليك قيادة الطائرة بالكلمات؟
- أي موجه استطاع إيصال الطائرة إلى الهدف؟
- من تختار من الأطفال لتعيّنه موجهاً؟

## الطائرة

### الهدف:

في لعبة «الطائرة»، يعمل الأطفال في مجموعات غير كبيرة، ويجب عليهم التفاهم أثناء ذلك، وإعطاء الطفل (الطائرة) الشعور بالثقة للتحليق بسلاسة. وعندما تشعر الطائرة الصغيرة، بأنها تستطيع الوثوق بالأطفال، الذين يحملونها، فستغلق عينيها وتستمتع بالتحليق.

### الأدوات:

غطاء (بطانية) من الصوف.

### التعليقات:

من منكم حلق بالطائرة ولو لمرة واحدة؟ هل يمكنكم أن تفسروا ما الذي يبقى الطائرة في الهواء؟ هل تعرفون بعض أنواع الطائرات؟ هل أراد أي واحد منكم أن يكون «طائرة» صغيرة؟

أولاد الصف الباقون سيساعدون الطائرة على «الطيران». حسناً! أحمد، أنت ستكون الطائرة الأولى التي يجب عليها «التحليق». استلق على بطنك فوق البطانية، وافتح يديك في الاتجاهين كأجنحة الطائرة. والآن، أريد أن تقفوا رتلاً أحادياً، من كل جهة على جانبي الطائرة. ثم اجلسوا القرفصاء، وأدخلوا أيديكم تحت رجلي وبطن وصدر أحمد، فيما يعدّ واحد منكم حتى الثلاثة، عندها تقومون جميعاً رافعين الطفل عن الأرض.. (انتظروا حتى يرفع الأطفال الطائرة).

وهكذا، يمكن الآن حمل الطائرة، بهدوء، على مدار القاعة. وعندما يشعر أحمد أنه آمن جداً، فهو سيغلق عينيها. دع الطائرة تكمل «تحليقها» على مدار القاعة، ومن جديد «تهبط» على البطانية ببطء.

وعندما تطير الطائرة، يمكنكم التعليق على «تحليقها»، وإعطاء انتباه خاص للعناية والاهتمام، اللذين أبداهما الأطفال تجاه الطفل المحمول. بعدئذ، يلعب

هذا الدور، أطفال آخرون. ويمكنكم أن تطلبوا من الطفل - الطائرة - أن يختار بنفسه أولئك الذين سيحملونه. وعندما تلاحظون أن الأطفال يقومون بأدوارهم بشكل جيد، تستطيعون «إطلاق» طائرتين في وقت واحد.

## ؟ التحليل:

- كيف كان شعورك حين مثلت دور طائرة؟
- هل وثقت بالذين حملوك، أم لا؟
- متى بدأت تشعر بالأمان؟
- كيف كان شعورك أثناء تأديتك لدور حمّال الطائرة؟
- هل عمل الحمّالون بتنسيق مع بعضهم؟
- لمن، من الأطفال، تعطي الثقة بحملك؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٣٥

## صديقتي الشجرة

## 🎯 الهدف:

هنا تكمن أهمية خاصة للطفل الذي يشعر أنه غير مدرج في المجموعة، ويمكن أن يشكل ذلك بالنسبة له تجربة ذات قيمة. وفي اللعبة، تعمل المجموعة الصغيرة كلها، على أن يحصل طفل واحد على شعور رائع ومدهش كهديّة له. من فضلكم، لا تجبروا أي طفل على المشاركة في هذه اللعبة.

## 📖 التعليمات:

كيف يجب أن يكون الشخص حتى تصدقونه؟ لأي الناس تمنحون الثقة؟ ومع من تختبرون وجودها من عدمه؟ هل حدث معكم أن امتنعتم عن منح ثقتكم لشخص ما لأنكم لا تأتمنونه، ثم فيما بعد منحتموه هذه الثقة؟ هل يظهر لدينا الإحساس بالأمان تجاه البشر فقط؟ هل تستطيع منح الثقة للحيوانات، وللنباتات، وللأحجار، وللأرض أيضاً، أم لا؟

قبل بداية لعبتنا التالية، أردت لو أروي لكم حكاية مختصرة... كان ياما كان، في قرية صغيرة، فتاة اسمها «فاطمة». وكانت تلعب مع صديقاتها، كل يوم، بألعاب ممتعة. وقبل نهاية يوم طويل، تعبت جداً بسبب الألعاب الكثيرة، لذلك، استسلمت للنوم تحت شجرة جليلة رائعة، وفي غضون بضع ثوان، غطت في نوم عميق. والشجرة العظيمة هذه أحبت فاطمة جداً، فقد كانت تتحدث معها في كثير من الأوقات، وأرادت الشجرة أن تقدم لفاطمة النائمة هدية رائعة. فأنزلت فروعها القوية بلطف، ورفعت الفتاة بواسطتها، وأخذت تهددها بنعومة، حتى بدأت «فاطمة» برؤية أحلام مدهشة وذهبت عنها كل المخاوف، فأحست من حولها بحماية وأمان كبيرين، ووثقت بها. وبفضل تلك الهدية السحرية الناعمة، رأت في حلمها أنها أصبحت في البلدة المفضلة لديها، حيث تسطع الشمس دائماً، والأطفال لا يتخاصمون نهائياً.. وعندما حان وقت العشاء، أنزلت الشجرة العجوز الفتاة بحذر فوق الطحالب، ودغدغتها بأحد فروعها الصغيرة، على أنفها، حتى أفاقت من نومها. ولطالما تذكرت فاطمة هذا الشعور الرائع بعد ذلك.

من منكم يريد أن يكون «فاطمة»؟ حسناً ليس «فاطمة» بل «أحمد»، أنت أول طفل، سيشعر، شعوراً حسناً. استلق، من فضلك، على ظهرك وأغمض عينيك، افتح يديك على الجانبين، وأبق رجلك مع بعضهما، والآن، يلزمنا ثمانية أطفال، ليكونوا فروع الشجرة. قفوا أربعة من كل جهة على جانبي «الفتى المتعب»... ولتتبهوا أيها الفروع، إذ يجب عليكم أن تضعوا أيديكم وراحتي للأعلى، تحت رجلي وظهر «أحمد» وأنا سأمسك رأسه، وبعد أن أعد حتى الثلاثة، تنهض الفروع عن الأرض قليلاً.. قليلاً، وعندما يقفون، سوف نغني جميعاً، وبصوت منخفض، أغنية «يا الله تمام..». وهنا نتصور أن الهواء سيقوم وبهدوء، بتحريك الأغصان يمنة ويسرة، حتى يشعر الفتى نفسه وكأنه في أرجوحة بالضبط. (يجب على الفروع أن يهددوا الطفل بشكل هادئ). (٦٠ ثانية).

والآن نريد أن ننزل «أحمد»، الطفل المحمول من جديد، على الأرض بإحكام. أمسكوا رأس وكتفي الطفل بأيديكم. الفروع تنزل اليدين إلى الأسفل بهدوء.

وواحد منكم، يمكن أن يقوم بدور الغصن الرقيق، الذي يدغدغ الطفل حتى يصحو من نومه، وهو سوف يهرول إلى البيت فرحاً طيب الخاطر. بعد ذلك، أعطوا فرصة لطفل آخر في أن «تهده الشجرة». وسيكون جيداً إذا اختار الطفل لنفسه أولئك الذين سيكونون فروعاً.

## 💡 التحليل:

- ماذا أحسست عندما كنت تؤدي دور الطفل المتعب؟
- هل كانت الفروع مهمة بك؟
- هل شعرت بالأمان؟
- بماذا شعرت عندما كنت فرعاً؟
- هل هددت الطفل المتعب عن طيب خاطر؟
- لماذا تعطينا الهدية بلطف شعوراً رائعاً؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٣٦

## طريق الثقة

### 🎯 الهدف:

هذه اللعبة الكلاسيكية، تصلح لكل المجموعات من المراحل العمرية المختلفة. فهي تقوي الثقة داخل المجموعة، وتنمي حب الاستطلاع والإدراك الحسي أيضاً. الطفل «القائد»<sup>(١)</sup>، يمكن أن يجرب دوره، الذي يتحمل بواسطته جزءاً من المسؤولية، أما الجزء الآخر فهو يعطيه لشريكه. وبين اثنين من الأطفال، الذين يلعبان في هذه اللعبة، يمكن أن تتغير الانطباعات السابقة لدى كل واحد منهما عن الآخر، وتتحسن العلاقة فيما بينهما. ويجب أن توجد مساحة كافية داخل القاعة، إضافة للكثير



١- القائد: هنا تأخذ معنى "الدليل" الذي يقود الأعمى. المترجم.

من الأدوات الرائعة، التي تعطي رائحة أو صوتاً عند لمسها. إنَّ من الجيد جداً إجراء هذه اللعبة في الأوقات الدافئة من السنة، وإجرائها في الشارع.

## ٢ الأدوات:

جرس صغير، وربطة عينين لأحد الطفلين في اللعبة.

## ٣ التعليمات:

توزعوا بشكل ثنائي. فأنا أريد أن أقترح عليكم لعبة تسمى «طريق الثقة»، ومختصرها هو التالي: واحد من المجموعة الثنائية سيضع العُصابة على عينيه، بحيث لا يرى أي شيء. أما الطفل الثاني فسيكون قائداً لزميله. ودور القائد هنا السير بالطفل «الأعمى» داخل القاعة، بشكل يشعر معه بالأمان والثقة. ومن وقت لآخر، يجري وقفات استراحة قصيرة لكي يتمكن رفيقه من لمس الأشياء المتنوعة، كبيرة وصغيرة، وناعمة وخشنة. ويستطيع أخذه إلى المكان الذي توجد فيه أدوات تصدر أصواتاً، أو رائحة. وهنا لا يُسمح للقائد بقول أي شيء عند ذلك. أثناء خمس دقائق سادق الجرس، عندها تقومان بتبادل الأدوار. وأيضاً، أثناء خمس دقائق سادق الجرس مرة أخرى عندها تعودان إلى مكانكما ضمن الدائرة، ونتكلم عن الأشياء التي عايشتماها أثناء جولتكما. قبل البداية اتفق مع زميلك، كيف سيصطحبك: من يدك، أو بأي طريقة أخرى.

وفيما يخص الأولاد الأكبر سنّاً، يمكن زيادة الفاصل الزمني إلى عشرة

دقائق.

## ٤ التحليل:

- كيف كان شعورك، عندما كنت «الأعمى»؟
- هل قام «القائد» بالسير بك بحرص وثقة؟
- هل كنت تعرف، طوال الوقت، مكانك؟
- هل وجدت أي شيء كان لمسه أو شمه أو سمعه محبباً لديك؟
- كيف كان شعورك حين أدت دور «القائد»؟

- هل حاولت أن تقود زميلك إلى الأماكن التي تحوي أشياء تعجبه؟
- ماذا فعلت لتستحضر وتزيد ثقة زميلك بك؟
- أي الحالتين كان شعورك فيها أفضل عندما كنت «قائداً»، أم عندما قادوك؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٣٧

## أصابع موسيقية

### الهدف:

تساعدكم هذه اللعبة الرائعة في تقريب الأطفال من بعضهم أكثر، لاسيما إذا أوجدنا جواً جيداً من الثقة داخل الصف، ومنعنا الأطفال من الشغب. وهي لعبة ممتازة لأنها تعطي الأطفال انطباعاً جديداً عن الموسيقى.

### الأدوات:

غطاء (بطانية) من الصوف، وتسجيل لمقطوعات قصيرة من الموسيقى الناعمة.

### التعليمات:

هل يريد أي منكم أن يُدَلَّلَ قليلاً؟ ممتاز.. خالد! استلق من فضلك على ظهرك فوق البطانية. والآن يلزمي تسعة أشخاص جاهزين لتدليل خالد قليلاً. اجثوا على ركبكم حول خالد: أربعة من كل جهة، وواحد من ناحية الرأس. أنا الآن سأشغل موسيقى سلسلة مهدئة. وأنتم ضعوا أناملكم على جبهة وكتفي ويدي ورجلي خالد لمدة ما. وأنت يا خالد، تستطيع إغماض عينيك والاستلقاء بهدوء. وعندما تبدأ الموسيقى، باشروا الطَّرْقَ بأطراف أصابعكم على جسد خالد بهدوء. من فضلكم، لا تقولوا أي شيء مع هذه العملية، لكن خالد يستطيع التعبير عن أي أمنية تتبادر إلى ذهنه. وربما يريد منكم أن تطرقوا بشكل آخر، أو أن تتوقفوا عن فعل ذلك.... (من دقيقة إلى دقيقتين).

والآن أبعادوا أيديكم. وأنت يا خالد تستطيع أن تفتح عينيك من جديد.

خذوا بيد الطفل المستلقي، وسيروا معه إلى أي مكان معزول وهادئ في القاعة، لكي يتمكن من تخطي التجربة التي عاشها.

## ❓ التحليل:

- كيف شعرت عندما دّلّوك؟
- متى دّلّت الآخرين؟

من ٦ سنوات

اللعبة ٣٨

## الرقص بعيون مغمضة

## 🎯 الهدف:

هذه اللعبة جيدة، تهذب ثقة الصديق بالآخر، وفيها يتحرك الأطفال على إيقاع الموسيقى.

## 🔧 الأدوات:

شريط تسجيل عليه موسيقى إيقاعية خفيفة، وعُصابات عيون، تكفي لنصف الأطفال.

## 👩‍🏫 التعليمات:

توزعوا بشكل مجموعات ثنائية، أحدهم سيستلم ربطة العين ويضعها على عينيه، فيكون «أعمى»، أما الآخر فيبقى «مبصراً» ويستطيع مشاهدة «الأعمى» بطريقة عين. ثم امسكوا بأيدي بعضكم وارقصوا كل مع زميله على مدى قاعة الصف، على إيقاع الموسيقى الهادئة.. (من دقيقة إلى دقيقتين). بعد ذلك تبادلوا الأدوار، وساعدوا الطفل الآخر في ربط عينيه.

وضمن المرحلة التحضيرية، يمكن إجلاس الأطفال، كل اثنين سوياً، على الأرض، والطلب منهم أن يمسكوا بأيدي بعضهم. والطفل المفتوح العينين يحرك يديه على إيقاع الموسيقى، أما معصوب العينين، فيحاول إعادة الحركة دون أن يترك يد زميله، وذلك خلال دقيقة إلى دقيقتين. بعدئذ، يتبادل الأطفال أدوارهم.

## 💡 التحليل:

- كيف قادك زميلك المبصر أثناء الرقص؟
- هل شعرت بالأمان مع زميلك؟
- هل قُدت زميلك المغمض العينين، بشكل جعله يشعر بالسعادة؟
- كيف تفضل الرقص، بعينين مغمضتين أم مفتوحتين؟
- أيهما أعجبك أكثر: الرقص على مدى غرفة الصف، أم الرقص جالساً؟

## اللعبة ٣٩

من ٦ سنوات

## القنفذ المذعور

## 🎯 الهدف:

الأطفال هنا، يملكون فرصة الإحساس بالضرورات اللازمة لنشوء الثقة، فأحدهم يُماثل نفسه مع قنفذ خائف، ويتحول إلى كرة. وزميله يحاول، بالكلام والحركات الإيحائية المناسبة، تهدئة القنفذ والحصول على ثقته. إذا.. فهذه اللعبة جيدة جداً، وتعطي الأولاد فرصة لمعرفة ما هو ضروري لكسب ومنح الثقة.

## 📝 التعليمات:

من منكم شاهد قنفذاً حقيقياً؟ هل تعرفون، ماذا يفعل القنفذ، عندما يخيفه ثعلب أو كلب، بظهوره المفاجئ أمامه؟ من فضلكم، تقسموا بشكل ثنائيات. أحدكم سيكون، الآن، قنفذاً خائفاً بشدة من الكلب. والآخر سوف يعمل على تهدئة القنفذ. فمن منكم يريد أن يكون قنفذاً؟

القنفذ، مستلقياً على الأرض، يتحول إلى كتلة - مسموطة - كما يفعل القنفذ الحقيقي، عندما يخاف. تخيل أنك قنفذ صغير جداً، وخبرتك في الحياة قليلة جداً، وقد أفزعك نباح كلب قوي. ثم بدأ الكلب يقرب أنفه منك ليشمك، فأصابك ذلك بذعر شديد، وتحولت إلى كرة قاسية، لتحمي أنفك وبطنك.

ولحسن الحظ، حضر طفل للمساعدة، وقام بنهر الكلب وإبعاده عنك. ولكنك لهذا الوقت لا تعرف من هم الأطفال، ولا تعرف أنهم يمكن أن يكونوا

لطيفين جداً. طبعاً لا تصدق لأنك لا تعرف ما الذي تنتظره من هذا الطفل. وهنا، يجب على الذي يلعب دور الطفل، أن يجلس على الأرض إلى جانب القنفذ.. وفي البداية يمكنك أن تتحدث إلى القنفذ بهدوء، فبعد سماع نباح الكلب القوي، سيكون لطيفاً على أذنيه سماع صوت هادئ ورقيق. قل له إنك لو كنت مكانه، لأصابك الخوف الذي أصابه، وقل له إنَّ بإمكانه أن يثق بك. وبعد ذلك تستطيع أن تهدده. وإذا أردت الحذر من أن يخزك بأشواكه، حاول، وبإيديك، أن تظهر للقنفذ، أنك تتعامل معه بشكل جيد جداً. وإذا كنت صبوراً، فسوف ترى، كيف يعود القنفذ إلى طبيعته ببطء شديد. كلَّمة مرة أخرى، فتجد أنه استسلم وبدأ يفتح. أتمنى أن يستطيع القنفذ أن يتحسس وبشكل حقيقي إمكانية الثقة بالزميل. إذا شعرت أن الطفل حريص جداً، ويتعامل معك بطريقة ودية، فهذا يعني أنه يستطيع الانفتاح بهدوء. (٣٠ ثانية، أعطوا للقنفاذ كلها فرصة للفتح). والآن تبادلوا الأماكن، ليصبح زميلكم القنفذ المذعور.

أعيدوا القواعد الأساسية للعبة. وعندما تفتح كل القنفاذ، يجب على الشركاء أن يتحدثوا مع بعضهم البعض.

تحدثوا عن الإحساس الذي شعرت به. هل كان كل الأطفال حريصين كفاية، أم لا؟ كيف فهم القنفذ أن بإمكانه الوثوق بالطفل؟ (دقيقة واحدة).

## ❓ التحليل:

- أنت شخصياً، ماذا تفعل عندما يباغتك أي شيء، ويخيفك بقوة؟
- في أي الحالات، ترى نفسك شبيهاً بالقنفذ؟
- كيف تُظهر أنك منغلق؟
- كيف تلاحظ، أن الأطفال أو الشباب «ينغلقون»، لكي يحموا أنفسهم؟
- ماذا يجب أن يفعل الآخر، لكي يستطيع الوثوق به؟
- كيف شعرت عندما كنت «قنفذاً»؟
- بماذا شعرت عندما كنت الطفل الذي يساعد القنفذ؟
- هل ساعدت حيواناً في حل أزمته، وإذا كان الجواب نعم، ففي أي وقت؟

## إنشاء تمثال

### الهدف:

هنا ، يلعب الأولاد بمجموعات ثلاثية. اثنان منهما نحّاتان ، والثالث «قطعة مرمر» ، سيصنعون منها نصباً. ولأجل الحصول على «منتج إبداعي» حقيقي ، من الضروري تعاون النحاتين وعملهما بتشارك حقيقي. الاهتمام بوقفة التمثال لتبدو دالة على الثقة ، ليحصلوا في نهاية العمل على «فن إبداعي» حقيقي.

### التعليقات:

انقسموا إلى مجموعات ، تضم الواحدة منها ثلاثة أطفال. اثنان منكم سيكونان نحّاتين ، والثالث سيشكّل «قطعة مرمر كبيرة». وفي بداية اللعبة يستلقي الثالث على الأرض ويغمض عينيه ، أما النحاتان فتتلخّص مهمتهما ، في أن يصنعا منه تمثالاً رائعاً. ويجب أن تقررروا بأنفسكم ، كيف سيبدو هذا التمثال ، وعلى أي أساس سيحمل رأسه ، وفي أي وضعية سيقف. ويجب على الطفل ، الذي سيُصنع منه التمثال ، أن يحافظ على الوضع الذي يضعونه فيه. وعندما ينهي النحاتان عملهما ، سيتوجب عليهما إيقاف التمثال على رجليه. وعند ذلك ، يكون من واجب التمثال أن يشد جسده ، لكي يكون قاسياً وقوياً مثل المرمر. وهنا يرفع النحاتان التمثال بعناية ، ويوقفانه على رجليه. بعد ذلك يمكنكم استدعائي لأتمتع بمشاهدة هذا المنتج الإبداعي.

ولأن الجميع لا يستطيعون إنهاء عملهم في وقت واحد ، فيجب على من ينتهي أن يؤدي دور الجمهور ، وينضم إليكم لمشاهدة «الفن الإبداعي». اطلبوا من الأطفال ، الذين كانوا تماثيل ، أن يتذكروا شكلهم جيداً ، ليستطيعوا فيما بعد عرضه على كل الصف. وعندما تكون الأجسام جاهزة ، تستطيعون التجول في «المعمل» ، واستعراض كل تمثال على حدة. وفيما بعد كرروا هذه اللعبة ، لكي يستطيع الأطفال لعب أدوار مختلفة بواسطتها.

## ❓ التحليل:

- بماذا شعرت عندما كنت تمثالاً؟
- هل تعامل معك النحاتان بعناية؟
- هل وثقت بالنحاتين، أم لا؟
- هل أعجبك الشكل الذي أعطياك إياه؟
- بماذا شعرت عندما كنت نحّاتاً؟
- هل أشعرك التعامل مع «المرمر» بالسرور؟
- هل كان من السهل عليك التعامل مع شريكك؟
- هل أنت سعيد بشكل «التمثال» الذي كونتماه؟
- أي تمثال أعجبك أكثر؟

## اللعبة ١٤

من ٨ سنوات

## الدائرة السحرية

## 🎯 الهدف:

تعطي هذه اللعبة خبرة رائعة في الثقة المتبادلة لمختلف المجموعات العمرية، وعادة ما يتمنى كل طفل أن يبدو في مركز الدائرة السحرية، ولو لمرة واحدة.

## 👉 التعليمات:

من فضلكم، ليغمض الجميع عينيه.  
تخيل أنك طفل صغير جداً، في الثالثة من العمر مثلاً، وتريد أن تقفز من فوق حائط حجري، إلى يدي شخص يافع. فكّر لدقيقة، من يجب أن يكون هذا اليافع: أباك، أم أمك، أم جدك، أم جدتك، أم أخاك الأكبر؟ ومن فوق الجدار، انظر إلى ذلك الشخص، الذي يجب عليه أن يتلقاك. حدّق إلى وجهه، إلى اليدين الممدودتين إليك. لديك الوقت الكافي، لكي تترك المكان الآمن، فوق الجدار، وترتمي على يدي الشخص. إذا كان ذلك كافياً، فإنك تستطيع القفز (في خيالك). اشعر كيف أصبحت على يدي الشاب، كيف تنزلك يداه ببطء، كيف أصبحت على الأرض

مجدداً ، بثبات وقوة. تخيل أنك تضحك ، والشاب يجيبك مبتسماً بمودة. من الممكن أن تلاحظ أن قلبك يدق بسرعة أكثر من المعتاد ، لأنك عشت مغامرة صغيرة.

بعد ذلك ، افتحوا عيونكم من جديد ، وأخبروني: ما التجربة التي مررتم بها ، ولماذا استطعتم الوثوق بهذا الرجل؟ من أين جاءتكم الشجاعة؟ بماذا شعرتم ، عندما سبحتم في الفضاء؟ أي يافع اختار كل واحد منكم؟

الآن ، أريد أن أقترح عليكم لعبة ، تحتاجون أثناءها إلى الثقة أيضاً. وسأريكم كيف يمكن اللعب فيها..

ليقف ثمانية أطفال في دائرة ، وليكونوا قريبين بما يكفي لبعضهم البعض. فهذه ، ليست دائرة عادية ، بل سحرية. وهي كذلك ، لأن الأطفال الذين يقفون فيها سوف يفعلون كل شيء ، من أجل أن يعيش ذلك الذي يقف في المنتصف أحداثاً مذهشة. فمن منكم يريد أن يقف أولاً في الوسط؟ حسناً.. زهرة ، سنتابع بإجراء التالي: قفي في مركز الوسط بالضبط ، وضعي رجلك معاً ، واجعلي جيدك مستقيماً. وليمرف كل الباقيين ، الواقفين في الدائرة ، أيديهم إلى مستوى الصدر. وعندما تسقط زهرة إلى جهتكم ، يجب عليكم أن تمسكوها ، وتعيدوها بحذر إلى وضعية الانطلاق.

ويمكن أن تختار زهرة السقوط إلى الجهة الأخرى ، وهناك يجب الإمساك بها أيضاً ، وإعادتها إلى مكانها بعناية. وفي هذه الحالة ، من المهم جداً ، أن يقف الطفل المتواجد في المركز ، مستقيماً جداً ، إلى الدرجة التي يبدو فيها وكأنه من خشب. هيا لنجرب...

أعطوا الطفل المتواجد في المنتصف فرصة ، ليجرب السقوط بحرية ، في اتجاهين مختلفين. (دقيقة واحدة). واسألوه: هل تعامل المحيطون مع مهمته بشكل جيد أم لا؟ هل لديه أي ملاحظات ، أم لا؟ وفي نهاية التمرين ، يجب على الطفل التشارك بانفعالاته مع الآخرين. ثم يقف الأطفال الآخرون في «الدائرة السحرية». وسيكون من الجيد جداً لو يحصل كل طفل على إمكانية اختيار مشاركته في «الدائرة السحرية». وستكون اللعبة أكثر كفاية ، لو أن الدائرة تكونت من أربعة

أو خمسة أطفال. اسألوا الطفل ، الذي في المنتصف ، هل يريد أن يغلق عينيه أم لا؟ أعطوا الأطفال غير المشاركين في اللعبة ، وعداً بأنهم يستطيعون فيما بعد التواجد في الدائرة ، أيضاً.

## ❓ التحليل:

- كيف شعرت عندما كنت في مركز الدائرة؟
- أي أطفال اخترت لدائرتك؟
- من أين عرفت أنك تستطيع الوثوق بهؤلاء الأطفال؟
- ما هو أصعب شيء بالنسبة لك؟
- هل جربت أن تغمض عينيك، أم لا؟
- لماذا شعرت عندما كنت جزءاً من الدائرة؟
- هل كان صعباً عليك الإمساك بالطفل الذي وقف في المركز؟
- هل تعاملتم بشكل جيد مع مهمتكم مع بعضكم البعض؟
- هل أردت الذهاب إلى وسط الدائرة بنفسك؟

من ٩ سنوات

## اللعبة ٢٢

### الثقة و المـساندة

## 🎯 الهدف:

إذا كان الأطفال قد اكتسبوا خبرة الثقة في لعبة «الدائرة السحرية»، فمن الممكن أن نجرب، معهم، ممارسة هذه اللعبة. ومن أجل ذلك يلزمنا توحيد الأطفال في مجموعات من ثلاثة أشخاص. ومن الضروري عرض اللعبة بشكل يستطيع معه الأطفال اللعب مع كامل المجموعة أي كل ثلاثة أشخاص سوية. قرروا شخصياً، من فضلكم، هل الأولاد جاهزون لهذه اللعبة، علماً أنه يلزم لهذه اللعبة التركيز البالغ، والتحلي بالمسؤولية.

## 📝 التعليمات:

أردت أن أقترح عليكم لعبة تسمى «الثقة والمساندة». من المهم جداً، في هذه اللعبة، أن يستطيع كل واحد الاعتماد على زميله، كما البهلوانات في السيرك، عندما يقفزون من «المربع» الحديدي إلى يدي شريكهم. ولكي تستوعبوا أكثر كيف سنجري اللعبة، هيا بنا نجرب للمرة الأولى. من أجل ذلك يلزمني ثلاثة

متطوعين، واحد منهم سوف يسقط، والآخرون سيمسكان به. وهنا يجب على المرتمي أن يقف بعيداً نصف متر، عن الاثنين الآخرين، مديراً لهما ظهره. ويقف مستقيماً، كأنه متجمد، ويداه مفتوحتان إلى الجانبين. أما الاثنان اللذان سوف يلتقطانه، فيباعدان بين رجليهما، لكي يكونا بوضع ثابت، ويتماسكان بالأيدي أمام صدريهما. وعندما يبدأ الطفل بالسقوط إلى الخلف، يقوم الاثنان الآخرون، وبأقصى سرعة، بوضع أيديهما المتشابكة خلفه، ليوقفا سقوطه. ثم يعيدان الطفل ببطء إلى وضعية الانطلاق السابقة. هل هذا مفهوم للجميع؟

من الأفضل أن تعرضوا لنا كيف يحدث ذلك. هيا بنا.. مرة أخرى. هل تشعرون بالثقة بأنفسكم لدرجة توسيع المسافة بين المرتمي، واللذين سيلتقطانه، أم لا؟ إذن.. أرونا، الآن، كيف تستطيعون عمل ذلك، إذا تبادلتم الأدوار.

عندما يستوعب جميع الأطفال طريقة اللعب، يستطيعون الانقسام إلى مجموعات ثلاثية، وتجربة ذلك.

مع بداية اللعبة، يجب مراعاة القاعدتين التاليتين:

- يجب على المرتمي فتح يديه إلى الجانبين.
- يجب على الملتقطين متابعة المرتمي بانتباه شديد، حتى يتمكنوا من الإمساك به، في الوقت المناسب.

تبادلوا المواقع، بحيث يستطيع كل واحد منكم أن يجرب السقوط. ويجب ألا تخافوا، ففي هذه اللعبة لا يوجد ما يثير الرعب، حتى يتسبب ذلك بوجود أطفال لا يودون المشاركة في اللعب اليوم. وإذا وجد، فيمكن أن تبدو لديه الرغبة بالمشاركة فيما بعد، عندما نكرر اللعبة من جديد.

والأولاد ذوو العشر سنوات أو أكثر، الذين يؤدون اللعبة بشكل جيد، يمكن أن نجرب معهم لعبة «أرجوحة الثقة». وفي هذا الاحتمال، يقف الطفل بين الرفيقين، اللذين سيلتقطانه، ويبدأ بالتأرجح بينهما، كالسهم الرقاص في ساعة قياس الضغط. في البداية، يجب أن يقف الأطفال قريبين من بعضهم، وبعد ذلك يمكن زيادة المسافة فيما بينهم، وبالتدريج.

## ❓ التحليل:

- بماذا شعرت عندما التقطت شريكك؟
- هل عملت بتناغم أنت وزميلك؟
- هل كنت واثقاً من قدرتك على التقاط المرتمي، أم لا؟
- بماذا شعرت عند السقوط؟
- هل كانت تنقصك الشجاعة، أم لا؟
- هل التقطوك جيداً، أم لا؟
- عندما سنلعب مرة أخرى، من تختار كي يلتقطك؟

## اللعبة ٤٣

من ١٠ سنوات

## الدرويش الراقص

## 🎯 الهدف:

في هذه اللعبة، هناك ضرورة ملحة لوجود ثقة حقيقية وكبيرة بين المشاركين. فهي لعبة مناسبة للمجموعات التي تضم مساهمين يعرفون بعضهم بعضاً بشكل جيد، جربوا الثقة فيما بينهم. وكذلك يلزمها الكثير من الشجاعة لنثق بأنفسنا ورفاقنا، وكيلاً نخاف دوار الرأس. ومن الضروري أيضاً في نهاية اللعبة أن نمنح أنفسنا وقتاً كافياً لمناقشة هذه التجربة التي عشناها معاً.

## 🔧 الأدوات:

شريط تسجيل، لموسيقى «الفالس»، وكمية كبيرة من البطانيات، التي سيشاد منها مرقد مناسب للدرويش في إحدى زوايا القاعة.

## 📝 التعليمات:

من فضلكم، قفوا كلكم في دائرة واحدة، كتفاً إلى كتف. وبعد ذلك، من أراد منكم أن يختبر الانفعالات غير الطبيعية، فليقف في مركز الدائرة. الواقف في المركز الآن هو: الدرويش الراقص. وعندما تعزف الموسيقى، يبدأ الدرويش بالدوران في مكانه، من دون توقف. وقد عرفتم سابقاً ما الذي سيحصل

عند ذلك. فعندما ندور حول أنفسنا في المكان ذاته، وعيوننا مغمضة، سنشعر بالدوار، ونفقد التوازن. ومهمة أولئك، الذين يقفون في الدائرة، المحافظة على الدرويش من السقوط، فحالما ترونه يفقد توازنه، يجب على ثلاثة أو أربعة منكم القفز من الدائرة والإمساك بالدرويش قبل سقوطه، ونقله بعد ذلك إلى مرقده المحضّر سلفاً من قبلنا. وفي الوقت الذي يرقص فيه الدرويش، يجب على الجميع أن يصمتوا.

والآن، من يريد منكم أن يكون درويشاً؟  
بقدر ما تحتاج هذه اللعبة إلى التركيز، بقدر ما يجب أن يكون الجو هادئاً أثناء تقييم النتائج، ويكون من الأفضل أن يتمكن طفلان فقط من تأدية دور الدرويش في اللعبة الواحدة. وبعد قليل، بإمكانكم تكرارها.

## 💡 التحليل:

- بماذا شعرت عندما كنت درويشاً؟
- هل كنت واثقاً أن الآخرين سيمسكون بك؟
- في أي الأوقات كان شعورك بالثقة أكثر؟
- ما الذي كان أصعب شيء بالنسبة إليك؟
- بماذا شعرت أثناء وقوفك داخل الدائرة؟
- هل خفت من أن يسقط الدرويش؟
- هل تَسَنَّى لك أن تمسك الدرويش؟
- لماذا كان الدرويش يفقد توازنه أحياناً؟
- كيف كانت ستبدو اللعبة لو أن الدرويش لم يغلق عينيه؟
- هل تعرف أي شيء عن رقص الدراويش الحقيقي؟
- هل تعرف رقصات أخرى قد تُخلّ بتوازن الراقص؟
- في هذه اللعبة، لماذا يجب أن يعرف كل واحد الآخر جيداً؟
- هل خطر لك أن تؤدي دور الدرويش الراقص؟

## سباق الحواجز

### الهدف:

هذه اللعبة تتطلب تركيزاً كبيراً، فمن الأفضل عدم إجرائها أكثر من مرتين متتاليتين. ولتنفيذها يجب أن يعم داخل المجموعة جو من الثقة المتبادلة، كما يتطلب من الذي يخوضها الكثير من الشجاعة أيضاً. وفي نهاية اللعبة، سيكون بانتظار المشارك فيها هدية، فهو سيصبر على اختبار الثقة، ولن يتركه الآخرون في المحنة. وسيكون الأطفال معجبين جداً بهذه اللعبة.

### الأدوات:

ربطة (عُصابة) لعيني المشارك.

### التعليمات:

توزعوا في القاعة، وبعد ذلك اجلسوا بحيث لا تكونون قريبين جداً من بعضكم، ولتكن المسافة بين كل اثنين متراً ونصف المتر تقريباً. والآن، ستكونون جميعكم حواجز، لكنكم، ولحسن الحظ، حواجز غير صامتة: فعندما يقترب المشارك المعصوب العينين منكم، تقومون بتببيه بالدندنة أو الطنين. هنا يجب على المعلم السير بين الحواجز، شارحاً أنه: لا يسمح بالطنين لاثنتين من المشاركين في وقت واحد، فبعد أن تبتعدوا عن أحد الحواجز، يمكن للذي تقتربون منه أن يدندن أو يطن.

والجميع هنا ملزمون بمساعدة المشارك بأصواتهم، لعبور القاعة من دون أن يصطدم بهم، أو بأي شيء آخر. وإذا دنا المتسابق من أي حاجز، بشكل قريب جداً، فيسمع صوت الدندنة بشكل متنامٍ، عندها يستطيع أن يغير اتجاهه. وأيضاً يجب على المتسابق ألا يتوقف. ويضيف المعلم: أنا سأراقب بإمعان أيضاً، إن كان المتسابق سيصطدم بالجدران أو المفروشات، أم لا. فمن منكم يريد أن يجرب أولاً الذهاب معصوب العينين إلى الحواجز، معتمداً على أصواتها فقط؟

## 💡 التحليل:

- كيف شعرت عندما كنت متسابقاً؟
- هل كنت واثقاً أن الجميع سيولونك الاهتمام اللازم، أم لا؟
- هل أثبتّ وجودك في كل مراحل هذه اللعبة، أم لا؟
- هل شعرت بالضيق في أي مرحلة من مراحل اللعبة، أم لا؟
- بماذا شعرت عندما كنت حازماً؟

## 🎮 اللعبة ٥

من ٨ سنوات

## حافظ على التوازن

## 🎯 الهدف:

هذه اللعبة تمهّد الطريق لنمو الإحساس بالثقة لدى المشاركين، كل واحدٍ تجاه الآخر، ولتنظيم جو المؤازرة المتبادلة ضمن المجموعة. فعندما يحاول الأطفال المحافظة على توازنهم، كل واحد بمفرده، أو كل اثنين مع بعضهما، ستوضح لهم ضرورة إدراج بعض التصويبات على وضع أجسادهم، ومن أجل هذه الغاية، يجب أن نكون مجتمعين ومنتبهين.

## 👉 التعليمات:

من منكم توازن بالوقوف على جذع شجرة، ولو لمرة واحدة؟ من منكم توازن بالوقوف على حائط حجري، ولو لمرة واحدة؟ هل كنتم في السيرك، وشاهدتم البهلوان يسير على حبل رفيع مهتز؟ فعندما نتوازن هكذا، علينا أن نكون منتبهين جداً، وأن نحرك يدينا كل الوقت، لنستطيع حفظ التوازن. من فضلكم، قفوا بحيث لا يضايق بعضكم بعضاً، وارفعوا رجلاً واحدة. وأروني كيف تستطيعون المحافظة على توازنكم، مساعدين أنفسكم بحركات اليدين والجسد.

فلينضمّ كل واحد منكم إلى زميله، وتقابلوا وجهاً لوجه، ثم ليمسك كل منكم شريكه من يديه، أو من مرفقيه. اجلسوا القرفصاء مع بعضكم قليلاً،

وبعد ذلك، عودوا إلى وضعية الانطلاق، بحيث يمكن لثقل أحدكم أن يعدّل وضع الآخر أثناء عملية قيامكم.

لنجرب أوضاعاً أخرى، يلزم فيها أيضاً أن يسوّي أحدكم وضع الآخر: ليمسك كل واحد منكم شريكه بيد واحدة، صالبا أيديكم، وحاولوا الجلوس ثم الوقوف، وظهركم مستقيم.

والآن، اجلسوا على الأرض، كلٌّ مقابلَ شريكه، امسكوا أيدي بعضكم، وقلّدوا عمل المنشار.

ثمّ استديروا، واجلسوا مديرين ظهوركم لبعضكم البعض. حاولوا الوقوف معاً، معتمدين على ظهر شريككم ليس إلا. وبعد أن تقفوا، جرّبوا الجلوس بالأسلوب السابق نفسه. وكرروا ذلك عدة مرات.

بعد ذلك، انقسموا إلى مجموعات، وكل مجموعة من أربعة أشخاص، فليقف اثنان منكما إلى جانب بعضهما، كتفاً إلى كتف، أما الآخران فيلتصقان بهما الظهر للظهر، وكل اثنان يقتربان من الاثنين الآخرين، بالظهر فقط. وليجلس الأربعة مع بعضهم على الأرض، وهم في هذه الحالة. ثمّ حاولوا الوقوف معتمدين على ظهور بعضكم.

ولكي يكون احتمال نجاح اللعبة كبيراً، يجب على الأولاد اعتماد إشارة محددة تعلن بداية عملية الجلوس والوقوف.

من ٦ سنوات

اللعبة ٦

## شظايا في النهـر

الهدف: 

باستطاعتنا إضفاء الهدوء والثقة الكاملة على الجو، بواسطة هذه اللعبة. فالأطفال الذين يمثلون مجموعة شظايا خشبية، يستطيعون بأنفسهم تقرير كيفية «تحركهم فوق الماء»، وهل سيكون ذلك ببطء أم بسرعة؟ أما الأطفال الذين سيشكّلون الماء، فيجب عليهم التمرّن على كيفية توجيه الشظايا المختلفة.

## التعليقات:

قفوا في صفين طويلين متقابلين. والمسافة بينهما يجب أن تكون أكثر بقليل من اليد الممدودة. تخيلوا أنكم جميعاً تشكلون مياه نهر ما، وفوق المياه تعوم بعض الشظايا، ويتوجب عليكم مساعدتها للوصول بسلام. أحد الأطفال (أول شظية) يتوجّه في طريقه فوق الماء. أي فيما بين الصفين، وهو يقرر، بنفسه، كيفية تحركه، مثلاً: يستطيع إغلاق عينيه والسير ببطء إلى الأمام، والمياه بسلاستها، وبإشارات من يديها، ستساعد «الشظية» في إيجاد طريقها. ومن الممكن ألا تتمكن الشظية من السباحة بشكل مستقيم، بل ستدور حول نفسها، وهنا يجب على المياه مساعدتها في سلوك الطريق الصحيح. وهناك احتمال لأن تحافظ الشظية على عينيها مفتوحتين، وتتحرك بشكل ملتوٍ أو دائري، وهنا أيضاً، من واجب المياه تقديم المساعدة. وعندما تصل «الشظية» إلى نهاية النهر، فإنها تقف إلى جانب آخر طفل وتنتظر حتى تظهر «الشظية» التالية، التي يجب عليها أن تقف مقابل الأولى، وهكذا بالطريقة ذاتها يساهمون في تشكيل النهر ويطيلونه تدريجياً. بهذا الشكل، ومن دون تسرع، سيستمر النهر بالتجوال في الغرفة، طالما أن كل الأطفال لم يسبحوا فيه بعد، ممثّلين «شظايا». هل فهم الجميع؟

## التحليل:

- بماذا شعرت عندما أدت دور الشظية؟
- بماذا شعرت عندما أدت دور الماء؟