وزارة التربية والتعليم
الإدارة التربويّة
وحدة البرامج التعليميّة المكمّلة - القسم الابتدائيّ

ألعاب الطفولة

مشروع الإثراء التربويّ

براعم

في صفوف الأوّل والثاني

"ألعاب الطفولة"

ألعاب شعبيّة على مرّ الأزمنة، ألعاب مبتكرة، ألعاب الطفولة المبْكِرة

مقدِّمة

إنّ برنامج الإثراء التعليميّ في هذه الكرّاسة، مُعَدّ لتفعيل التلاميذ ضمن برنامج "براعم". يحتوي البرنامج على أنشطة مختلفة؛ يكتسب التلاميذ فيها مهارات أساسيّة، بطرُق تعليميّة ممتعة ومتنوّعة. نبدأ اليوم بنشاط افتتاحيّ، ثمّ ننتقل إلى نشاط تربويّ، فنشاط تلخيصيّ نختتم به يومنا.

تعتمد الأنشطة على قيام التلميذ بتجارب ناجحة وأنشطة حيويّة ذات صلة، تعود عليه بالفائدة واكتساب المعلومات والمهارات الأساسيّة.

- سوف نقوم بالعمل هذا الشهر على إثراء التلاميذ بأنواع عديدة من ألعاب الطفولة، وزيادة قدرتهم على الابتكار والإبداع من خلال موضوع الشهر "ألعاب الطفولة".
- نعمل على إكساب التلميذ خبرات ذات معنى، يستطيع من خلالها اكتشاف قدراته ومواهبه الخفيّة.
- يشارك التلاميذ في اختيار الألعاب وتحضير ألعاب مُبتَكَرة من موادّ متوفّرة في بيئتهم.
- نتيح الفرص أمام التلاميذ لخوض تجارب فعّالة من خلال اللعب، وبالتالي؛ توفير مساحة للتعبير عن مشاعرهم ومشاركة أفكارهم.
- ندعم ونشجّع التلاميذ في بناء توجُّه إيجابيّ نحو عالم غنيّ بالألعاب الشعبيّة التراثيّة المتداوَلة بين الأجيال والشعوب، ومعرفة أهميّتها في مختلف جوانب تطوّر التلاميذ.
- نعمل على تطوير القدرات الحسّيّة لدى التلاميذ.
- نعمل على زيادة متعة التعلّم لدى التلاميذ؛ من خلال توظيف الألعاب كأداةٍ تعليميّة لموضوعات مختلفة؛ كالحروف، الأعداد، الأشكال، الألوان وغيرها.
- تُساهم مشاركة التلميذ في الأنشطة الجماعيّة في تعزيز مهاراته الاجتماعيّة وتطويرها.
- تساهم الألعاب في تحسين وتطوير مهارات التلاميذ الحركيّة، الاجتماعيّة، العاطفيّة والذهنيّة.

- تهدف إلى تنمية وتطوير مهارات التعاون والتفاعل لدى التلاميذ الصغار.
- تمكّن التلميذ من اكتساب مفردات جديدة وتعزيز مهاراته اللغويّة.

علينا أن نتذكّر دائمًا ما يلي:

- التلميذ هو شريكٌ، فعّال، مبادر ومؤثّر.
- نتيح للتلاميذ أن يقترحوا أفكارًا وينفّذوها.
- يطوّر التلميذ مهاراته الاجتماعيّة من خلال المشاركة في الأنشطة المقترَحة.
- يستمتع التلميذ بالمشاركة ويتذوّق طعم النجاح؛ من خلال ممارسة الأنشطة والألعاب على نحوٍ يوميّ.
- يكتسب التلاميذ المعلومات ويطوّرون مهاراتهم المختلفة؛ حين يخوضون تجارب ناجحة. وعليه، يُوصَى بالعمل على تعديل/ تسهيل/ تصعيب/ وملاءمة الأنشطة لسنّ وقدرات التلاميذ المشاركين فيها.

المضمون المركزيّ لهذا الشهر هو **"ألعاب الطفولة"**

نعزّز إدراك التلميذ بأهمّيّة فهم وإدراك خبرات حياتيّة عديدة؛ من خلال إتاحة الفرص أمامه للمشاركة والمبادرة في أنشطة البرنامج اليوميّة.

المعرِفة:

يدركُ التلميذُ أنّ اللعب لا يقتصر على اقتناء الألعاب من المَتاجر فحسب، إنّما هناك أساليب أخرى تداولتها الأجيال السابقة.

يوسّعُ التلميذُ آفاقه المعرفيّة والإبداعيّة.

يتعمّق التلميذُ في التعرّف إلى آليّاتٍ تساعدُه على التأقلم مع المخاوف، والتغلّب عليها.

يكتسبُ التلميذُ مهاراتٍ عديدةً تزيد من قدرته على التعبير والإبداع، ويتعرّف على ألعاب مارسها والداه وأجداده، ينمّي فهمه أيضًا من خلال ممارسة اللعب، التجربة وابتكار الألعاب الجديدة بما يتلاءم مع سنّه ومرحلة نضجه.

مهارات:

ذهنيّة، حركيّة، اجتماعيّة وعاطفيّة

يكتسبُ التلاميذُ مهاراتٍ متنوّعة في مختلف مجالات النموّ، من خلال المشاركة والتجربة في الأنشطة المخطّط لها ضمن البرنامج التعليميّ ؛ فهو يساعد التلميذ على تعزيز ثقته بنفسه وتنمية التفكير والتخطيط، ويطوّر قدراته الإبداعيّة، ويزيد القدرة في التعبير عن النفس وتحمّل المسؤوليّة والتعاون، المشاركة الفعّالة، العلاقات المتبادلة، المبادرة، تقوية وتدريب العضلات الغليظة والدقيقة.

القيَم:

يدركُ التلاميذُ قيمةَ العمل الجماعيّ وما يحصده الفرد من فوائد نتيجة هذا العمل.

يزدادُ شعورُ التلميذ بالمسؤوليّة تجاه المجموعة، فتزداد رغبته في التعاون والمشاركة في اللعبة كعضو من الفريق، والرغبة في المنافسة أو صنع وابتكار لعبة جديدة على نفس مبدأ ألعاب الطفولة، كذلك يدرك أهمّيّة اللعب في حياة الفرد صغيرًا كان أم كبيرا ومساهمته في تحسين المزاج، تطوير المهارات المختلفة ومساهمته في التنفيس عن المشاعر.

نقترح عنوانًا لكلّ أسبوع

الأسبوع الأوّل – ألعاب زمان

الأسبوع الثاني – مشاركة بين الأجيال

الأسبوع الثالِث – نبتكر الألعاب

الأسبوع الرابِع – نصنع ونُنْتِج ألعابًا

الأسبوع الأوّل- ألعاب زمان

	اليوم الأوّل	اليوم الثاني	اليوم الثالِث	اليوم الرابِع	اليوم الخامِس
نشاطٌ افتتاحيّ	لعبة "الأسماء"	لعبة "قريمشة يا قريمشة	لعبة "سلوى يا سلوى"	لعبة "يا جسر يا جسر"	لعبة "بحر/ برّ"
وجبةٌ ساخنةٌ صحّيّةٌ					
نشاطٌ إثرائيٌّ تربويٌّ	لعبة "الحربيّة"	أيدٍ جميلةٌ	قصّة "عندما غمرت المياه المدينة"	لعبة "الكهرباء"	لعبة "طاق طاق طاقيّة"
نشاطٌ ختاميٌّ	لعبة "1 2 3 شمس"	لعبة "صبّحكم بالخير يا عُمّارة العُمّارة"	لعبة "البالونات"	لعبة "الجريدة الراقصة"	لعبة "سباق الملاعق"

مقدِّمة:

إنّ تضمين ألعاب الطفولة التقليديّة في الأنشطة اليوميّة يحمل تأثيرًا إيجابيًّا كبيرًا على تطوير الأطفال في سنّ الطفولة المُبْكّرة. قد تكون هذه الألعاب أيضًا فرصة للربط بين الأجيال، حيث يمكن للآباء والأجداد مشاركة تجاربهم ومهاراتهم مع الأطفال. كما أنّ إحياء وتنشيط ألعاب الطفولة التقليديّة يمكن أن يكون له فوائد كبيرة لتطوّر الأطفال في سنّ الطفولة المُبْكرة، نحو:

1. **تنمية المهارات الاجتماعيّة**: تتطلّب الألعاب الجماعيّة التعاون والتفاعل بين التلاميذ، ممّا يساعد على تعلُّم قيم التعاون، والمشاركة، وتطوير المهارات الاجتماعيّة.

2. **تعزيز المهارات الحركيّة**: تتطلّب العديد من الألعاب التقليديّة حركة بدنيّة، مثل الجري والقفز والركض. تُساعدُ هذه الأنشطة في تطوير الانسجام الحركيّ والقدرة على التحكّم في الجسم، ويعمل على نموّ المهارات الحركيّة الكبيرة والدقيقة.

3. **تحفيز الإبداع**: غالبًا ما تعتمدُ ألعاب الطفولة القديمة على خيال الأطفال وإبداعهم. تُشجّعُ مثل هذه الألعاب الأطفالَ على التفكير بطريقة جديدة وإيجاد حلول مبتكرة، ممّا يعزّز قدراتهم الإبداعيّة.

4. **تعليم القيم الأخلاقيّة**: تشملُ بعض الألعاب التقليديّة دروسًا في القيم مثل الصدق، التعاون، والتحلّي بالصبر. من خلال المشاركة في هذه الألعاب، يتعلّم الأطفال أهمّيّة هذه القيم وطريقة تطبيقها في حياتهم اليوميّة.

5. **تقوية الذاكرة والتركيز**: إنّ الألعاب التي تعتمد على القواعد والتكتيك، يمكن أن تساعد في تحسين قدرة الأطفال على التركيز وتذكّر المعلومات. تحفّز مثل هذه الأنشطة الدماغَ على التفكير والتحليل.

6. **تعزيز التراث الثقافيّ**: إنّ إدراج الألعاب التقليديّة يمكن أن يساعد الأطفال في التعرّف على ثقافتهم وتراثهم، ممّا يعزّز لديهم شعور الهويّة والانتماء.

7. **تقليل الاعتماد على التكنولوجيا:** تشجّع ألعاب الطفولة التقليديّة الأطفالَ على الانفصال عن الشاشات والتفاعل بشكل مباشر مع البيئة المحيطة والأطفال الآخرين، ممّا يعزّز تجربتهم الحسّيّة والاجتماعيّة.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "الأسماء"

معلومات للمرشدين:

نفتتح يومَنا بلعبة تقليديّة مألوفة، اعتادَ الأطفال على مرّ السنين ممارستها. عند اختيار أحد التلاميذ المشاركة بلعبة يختارها ، يتمّ من خلالها إتاحة الإمكانيّة أمام التلميذ الذي أُختير أن يشارك بمعلومة واحدة حسب رغبته.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يقف جميع التلاميذ في حلقة دائريّة كبيرة، تفتتحُ المرشدةُ النشاطَ بتوضيح طريقة اللعب مع شرح التعليمات، بالإمكان أيضًا تمثيل طريقة اللعب للتأكّد من مدى فهم قواعد اللعبة لدى التلاميذ. تبدأ المرشدةُ النشاطَ بربتَتَيْن على الأرجل، وتصفّق مرّتيْن، ثمّ تقول اسمها أوّلًا ثمّ اسم أحد التلاميذ بالتزامن مع فرقعة الأصابع (فرقعة واحدة مع كلّ اسم).

مثال:

- ربتتان متتاليتان على الأرجل
- التصفيق مرّتيْن متتاليتيْن
- فرقعة الأصابع مرّتيْن بالتزامن مع قولها " سماح – خالد"

على خالد أن يُعلِم المرشدةَ بحضوره "حاضر" ثمّ يشارك الجميع بمعلومة واحدة من اختياره نحو، "اليوم سأعود إلى البيت مع بابا"، ثمّ يبدأ خالد اللعب بنفس الطريقة والتسلسل الذي استخدمته المرشدة:

- ربتتان متتاليتان على الأرجل
- التصفيق مرّتيْن متتاليتيْن

فرقعة الأصابع مرّتيْن بالتزامن مع قوله " خالد – مايا"

ملاحظة : قد تعدّد الأسماء للعبة الواحدة كونها لعبة شعبيّة، فالأسماء قد تتغيّر وفق لهجة المنطقة جغرافيًّا.

نشاط إثرائيّ تربويّ: لعبة "الحَربيّة"

معلومات للمرشِدين:

نبدأ أسبوعنا الأوّل بلعبة حركيّة ممتعة لعبة "الحربيّة". تُعتَبَرُ لعبة "الحربيّة" نشاطًا ممتعًا يعزّز العمل الجماعيّ والقدرة على تطوير المهارات الاستراتيجيّة أو التفكير الاستراتيجيّ بالإضافة إلى أنّها تساعد التلاميذ على تحسين مهاراتهم الحركيّة.

مستلزَمات النشاط:

كرة متوسّطة الحجم خفيفة الوزن.

سَيْر النشاط:

نقترح ممارسة لعبة "الحربيّة" في مساحة واسعة ومناسبة للتحرّك بحرّيّة، ووضع حدود واضحة للملعب. بالإمكان اللعب في الساحة أو الحديقة إذا توفّر مكان لذلك، وتحديد المنطقة بحبل. نوزّع التلاميذ في فريقيْن أو مجموعتين. يمكن أن يكون عدد التلاميذ في كلّ فريق متساويًا أو مختلفًا حسب عدد اللاعبين. يتّخذ كلّ فريق جهة من المساحة، حيث يكون الفريقان في وضعيّة المواجهة ويُشار إلى الحدّ الفاصل بينهما بحبل؛ حيث لا يمكن تخطّيه خلال اللعب. بالإمكان استخدام كرة أو أداة أخرى (مثل كرة من القماش أو قطعة من الورق) كرمز للّعبة. الهدف في اللعبة هو محاولة "أسر" أكبر عدد ممكن من أعضاء الفريق المنافس عبر لمسهم أو إلقاء الكرة عليهم، ثمّ يُخرَج الأسرى من منطقة اللعب. على اللاعبين التحرّك السريع والتكتيك، حيث يحاول كلّ فريق إعادة أعضائه "الأسرى" إلى اللعبة من خلال الإمساك بالكرة عند قذفها من قبل الفريق الآخر، والتخطيط بطرق لإصابة أعضاء الفريق الآخر.

الفريق الرابح هو الفريق الذي يتمكّن من أسر جميع أعضاء الفريق المنافس.

كما ويمكن تقييم الفريق الفائز بناءً على عدد "الأسرى" أو أدائهم بشكل عامّ.

نشاط ختاميّ: لعبة "1-2-3 شمس"

معلومات للمرشدين:

تُعدّ لعبة "1 2 3 شمس" لعبةً تقليديّة معروفة بين الأطفال في العديد من الثقافات، وتهدف إلى تعزيز التفاعل الاجتماعيّ والمهارات الحركيّة، وهي وسيلة رائعة لتشجيع النشاط البدنيّ والنموّ الاجتماعيّ للأطفال. تُسهم لعبتنا الختاميّة هذه في:

- **تنمية المهارات الحركيّة**: تتطلّب اللعبةُ من الأطفال الجَرْيَ والتوقّف فجأة، ممّا يساعد في تحسين التنسيق الحركيّ والتوازن.
- **تعزيز الانتباه والتركيز**: يتعلّم الأطفال مهارة الانتباه لعلامات "الشمس" والتوقّف في الوقت المناسب، ممّا يعزّز مهارات التركيز.
- **تعزيز التفاعل الاجتماعيّ**: تشجّعُ اللعبةُ الأطفالَ على التفاعل والعمل كفريق، ممّا يعزّز من مهارات التواصل والعمل الجماعيّ.
- **تنمية القدرة على الاستجابة السريعة وسرعة البديهة**: يتعلّم الأطفالُ كيفيّة الاستجابة بسرعة للتغيّرات في اللعبة، ممّا يعزّز قدرتهم على اتّخاذ القرارات السريعة.
- **التسلية والترفيه**: توفّر اللعبةُ متعةً وسعادةً للأطفال، ممّا يجعلها وسيلة فعّالة للتسلية في الأنشطة الجماعيّة.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدةُ مساحةً آمنة في الصفّ، فالتلاميذ يحتاجون إلى مساحة كافية للركض والتحرّك.
تختارُ أحدَ التلاميذ الراغبين بالمشاركة ليكون "الشمس"، يقف في مكان معيّن مُغلِقًا عينيه أو يُدير وجهه إلى الجهة الأخرى حيث لا يرى باقي التلاميذ. يقف باقي التلاميذ على مسافة قصيرة.
تبدأ اللعبة حين يتحرّك التلاميذ ويتقدّمون نحو "الشمس" بسرعة، وحين تقول الشمس "1 2 3 شمس" وتلتفت خلفها، يجب على التلاميذ التوقّف عن الحركة فورًا.
إذا رصدت "الشمس" أيّ تلميذ يتحرّك بعد أن قالت كلمة "شمس"، يُطلب منه العودة إلى نقطة البداية.
تستمرّ اللعبة حتّى يصل أحد التلاميذ إلى "الشمس" ويكون هو الفائز ليأخذ مكان "الشمس" في الدور التالي.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "قريمشة يا قريمشة"

معلومات للمرشدين:

تُعدُّ لعبة "قريمشة يا قريمشة" لعبةً تقليديّةً من الألعاب الشعبيّة للأطفال في بعض الثقافات العربيّة، وتتميّز بالبساطة والمرح. تُثري الأطفال بمفردات لغويّة جديدة، صفات، قافية وأفعال.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذُ على مقاعدهم أو على السجّادة أو يقفوا في حلقة دائريّة. يمدّ كلّ منهم كفّتي يديه إلى الأمام. تمرّ المرشدة على جميع الأطفال ملامسةً كفّات الأيدي بحركة النقش؛ بالتزامن مع ترديد كلمات اللعبة " قريمشة يا قريمشة، يا حبّة قريمشة، بعتتني معلّمتي، اشتري كوز البصل، وقع منّي وانكسر، علّقتني عالشجر، والشجر ملان قروش، ضبّي إيدك يا عروس، يا ام الحلق والدبّوس، يا ام الحلق والدبّوس".

عندما تصل إلى نهاية الكلام وتقول "والدبّوس"؛ على التلميذ الذي وصلت عنده المرشدة بالكلمة الأخيرة أن يخبّئ يده التي نقشت عليها المرشدة بالتزامن مع إنهاء الجملة خلف ظهره. تستمرّ اللعبة على هذا النحو، ويخبّئ كلّ تلميذ كفّتي يديه الاثنتيْن خلف ظهره ويخرج من الحلقة، حتّى يبقى رابحٌ واحدٌ أو اثنان، أو حسب ما تراه المرشدة مناسبًا. نرى أن تتيح المرشدةُ الإمكانيّةَ أمام التلاميذ للمشاركة والقيام بالنقش على أيدي زملائهم؛ مع ترديد كلام اللعبة لزيادة القدرة علو الحفظ لديه وإكسابه مهارة السجع والقافية.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "الأيدي الجميلةُ"

معلومات للمرشِدين:

للأنشطة الإنتاجيّة دور مهمّ في تطوير مهارات التلاميذ المختلفة، فهي تعمل على تنمية المهارات الحركيّة الدقيقة، تعزيز الإبداع والخيال، تطوير مهارات حلّ المشكلات، تحسين التركيز والانضباط، تعزيز الثقة بالنفس، تنمية المهارات الاجتماعيّة وتعلّم الصبر والمثابرة.

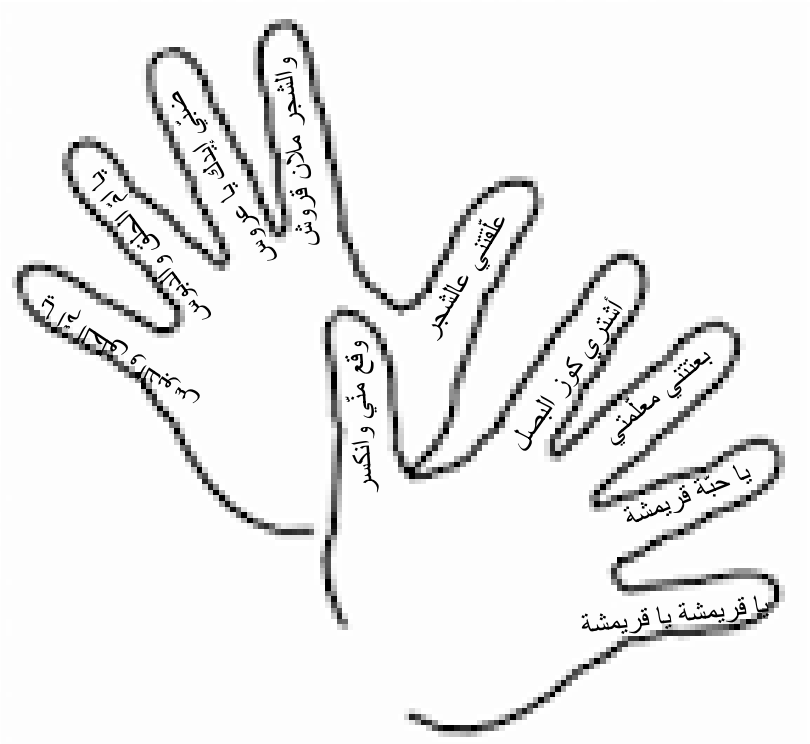
مستلزَمات النشاط:

أطباق كرتونيّة أحاديّة الاستعمال؛ أقلام رصاص؛ مقصّ؛ ألوان مختلفة من الأقلام المائيّة "التوش" الرفيعة.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في مجموعات صغيرة ليتسنّى للمرشدة التواجد مع أفراد المجموعة التي تنفّذ النشاط، لتوجيههم وتلبية احتياجاتهم. تضع المرشدة على طاولة المجموعة أطباق الكرتون، مقصّات وأقلام التوش بكمّيّات ملائمة لعدد التلاميذ في المجموعة، يحصل كلّ طفل على زوج من أطباق الكرتون وقلم رصاص ليقوم برسم كفّتي يديه على الأطباق، قصّها ثمّ كتابة كلمات اللعبة على الأصابع؛ حيث تكون كلّ جملة على إصبع.

رسمٌ توضيحيٌّ للمُنْتَج:



نشاط ختاميّ: لعبة "صبّحكم بالخير يا عُمّارة العُمّارة"

معلومات للمرشدين:

تُعدُّ لعبة "صبّحكم بالخير" لعبةً تقليديّةً شعبيّةً قديمةً تُمارَس في بعض البلدان العربيّة. وهي لعبة تعتمد على التفاعل الاجتماعيّ، تشجّع على الانتباه والتركيز، الحوار والسرد، وتتيح أجواء التحدّي والحماس.

سَيْر النشاط:

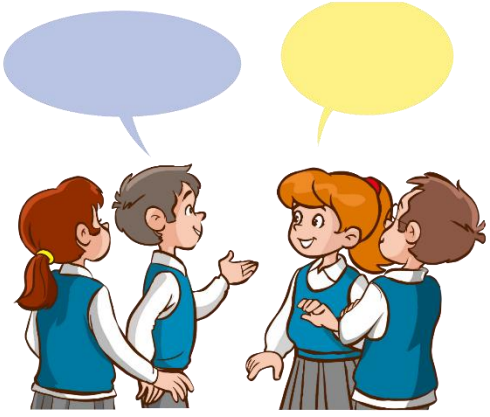
نقترح أن يتوزّعَ التلاميذُ في مجموعتيْن؛ والمجموعة الأولى تقف في مواجهة المجموعة الثانية للتحدّي في الحوار. تمثّل إحدى المجموعتيْن عائلةَ الفتاة والمجموعة الثانية تمثّل عائلة الشابّ، فيتمّ طلبُ الفتاة بالصورة التقليديّة القديمة من خلال الحوار التالي:

عائلة الفتاة: صبّحكم بالخير يا عُمّارة العُمّارة (يتقدّمون بخطوات كبيرة نحو المجموعة المقابلة لهم).

عائلة الشابّ: بالله اعطونا بنتك يا عُمّارة العُمّارة (يتقدّمون بخطوات كبيرة نحو مجموعة عائلة الفتاة وتعود الثانية أدراجها بخطوات إلى الخلف).

- ما منعطيكوا ايّاها إلّا بألف وميّة.
- حطّينا هالميّة جوّات الصينيّة.
- مننزل على داركم ومنكسّر أبوابكم.
- والجامع بوّابكم والحلوة/ هاي عروستنا.

ثمّ يختار أحد التلاميذ عروسًا للشابّ. نرى أن نوضّح للتلاميذ أنّ لعبة "صبّحكم بالخير" هي لعبة تقليديّة قديمة وهي عبارة عن حوار بين عائلتيْن، ونحن اليوم نلعبها لبثّ الشعور بالمتعة والمرح وللحفاظ على إحياء ألعاب زمان.



نشاط افتتاحيّ: لعبة "سلوى يا سلوى"

معلومات للمرشدين:

تُعدُّ لعبة "سلوى يا سلوى" لعبةً تقليديّةً شعبيّةً تُمارَس في بعض الدول العربيّة، وتُعْتَبَرُ من الألعاب الممتعة التي تعتمد على التفاعل بين اللاعبين وتشجّعهم على التعبير عن مشاعرهم وفهمها بشكل ممتع ولطيف.

سَيْر النشاط:

يقف التلاميذ في حلقة دائريّة. تختار المرشدةُ أحدَ التلاميذ الراغبين بالمشاركة ليجلس وسط الحلقة ويكون "سلوى" مُفتعلًا الحزن والبكاء. بالإمكان اختيار اسم آخر يُتّفق عليه مسبقًا، عندما يشارك الأولاد الذكور، أو استخدام اسمَي التلميذ والتلميذة الحقيقيّيْن.

يبدأ التلاميذُ بالدوَران حول "سلوى" مُمْسِكين الأيدي؛ بالتزامن مع ترديد أغنية اللعبة، وعلى "سلوى" أن تجيب عن السؤال أو التعليمات التي تحصل عليها من الأطفال في الحلقة.

- "سلوى يا سلوى ليش عم تبكي"؟
- "بدّي رفيقاتي".
- "طب يلّا قومي نَقّي".
- "ولا إنت, ولا إنت , ولا إنت -هوّ إنت"

تدخل أو يدخل التلميذ/ة الذي اختارته/ها "سلوى" إلى وسط الحلقة، ليكرّر التلاميذ اللعبة مرّة أخرى حتّى يشارك الجميع. نقترح أن تستوقف المرشدة التلميذ/ة المشارك/ة قبل الانتقال إلى جولة جديدة لتسأله/ها عمّا يمكن أن يسبّب له/ها الحزن والبكاء في الحقيقة، وعمّا يحسّن مزاجه/ها كما يحدث في لعبتنا مع "سلوى"؛ فقد حزنت لأنّها تريد صديقاتها وتحسّن مزاجها عندما اختارت من تريد.

بالإمكان تبديل كلمة "بشعة" بكلمة "لا أريد لا أريد... أريد" أو أيّ كلمة أخرى متّفق عليها مسبقًا؛ حيث لا يشعر التلاميذ بالإهانة أو عدم الاحترام.

نشاط إثرائيّ تربويّ: قصّة "عندما غمرت المياه المدينة" – مكتبة الفانوس

معلومات للمرشِدين:

قصّة "عندما غمرت المياه المدينة" تأليف ورسوم مَرَخو - ترجمة جودت عيد.

يطرح الكتابُ موضوعةَ التعامل مع المشكلات واستخدامها مهارةً حياتيّةً، على الطفل اكتسابها، ويُلقي الضوء على الفروقات الفرديّة واختلاف وجهات النظر في نفس المواقف.

مستلزَمات النشاط:

قصّة "عندما غمرت المياه المدينة"؛ رابط تسجيل القصّة.

للرابط اضغط هنا

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة، لزيادة قدرتهم في التركيز والإصغاء وللمحافظة على تواصل بصريّ بينهم وبين المرشدة. تعرض المرشدةُ صورةَ الغلاف قبل السرد لتتيح أمام التلاميذ إمكانيّة التخمين والربط بين عنوان القصّة وموضوعها. تعرّفهم على هويّة القصّة (العنوان؛ المؤلّف؛ المترجم والرسّام)، ثمّ تبدأ بقراءة القصّة مستخدِمةً نبرات مختلفة من الأصوات تتلاءم والشخصيّة أو الموقف. بالإمكان استخدام التسجيل المرفق لقراءة القصّة.

تتحدّث القصّة عن عدم تحمّل الأفراد مسؤوليّة تقديم حلول للمشاكل الجماعيّة الموجودة في محيطهم، كوسيلة دفاعيّة أمام الشعور بقلّة الحيلة والعجز عن مواجهة تلك المشاكل بشكل فرديّ.

نقترح أن تجري المرشدةُ محادثةً مع التلاميذ عن الحاجة إلى معالجة التحدّيات والصعوبات؛ من خلال العمل المشترك، أي العمل ضمن مجموعة، وهي مهارة يكتسبها التلاميذ من الأشخاص البالغين من حولهم كالمعلّمين والأهل. نرى أنّه من الضروريّ أن يفهم التلاميذ أنّ العمل المشترك ضمن المجموعة هو وسيلة للتعامل مع المشاكل، تمامًا كما حدث مع مجموعة الحيوانات في تعاملها مع الفيضان والدمار الذي ألحقه فيما بعد. يكمن دورنا في مساندة التلاميذ، من أجل التعامل الجماعيّ مع التحدّيات التي تجمعهم مع أقرانهم؛ مثل الزملاء في الصفّ؛ أولاد الحارة؛ فريق كرة القدم؛ جوقة المدرسة؛ القيام بدور فعّال؛ تعزيز

حسّهم بالمقدرة على التأثير على واقعهم؛ تعميق شعورهم بالمسؤولية والانتماء في الدوائر المختلفة لحياتهم.

نشاط ختاميّ: لعبة "البالونات"

معلومات للمرشِدين:

تُعدُّ لعبة البالونات واحدة من الألعاب الشعبيّة التي تجمع بين المرح والنشاط البدنيّ، وتُستخدم في العديد من المناسبات مثل الحفلات أو الفعاليّات التعليميّة. يمكن تنفيذ اللعبة بطرق متعدّدة وفقًا للأهداف والفئة العمريّة للمشاركين.

مستلزَمات النشاط:

خيط هدايا؛ بالونات ملوّنة.

سَيْر النشاط:

نوصي المرشدة بتنفيذ النشاط في الساحة الخارجيّة، للتمكّن من الحركة بحرّيّة ومتعة. تختار المرشدةُ عددًا من التلاميذ للمشاركة في اللعب، ينفخ كلّ منهم بالونه ثمّ يُربَط البالون في رجل كلّ تلميذ مشارك. عند تشغيل الموسيقى؛ يبدأ التلاميذ بتتبّع بعضهم ا ومحاولة فرقعة بالونات زملائهم، كلّ تلميذ يتفرقع بالونه يخرج من اللعبة، والتلميذ الرابح هو من يحافظ على بالونه منفوخًا. نقترح أن تختار المرشدة مجموعة أخرى من التلاميذ وتكرار اللعبة، حتّى يشارك جميعهم، فهم يحبّون ألعاب التحدّي.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "يا جسر من ذهب"

مستلزمات النشاط:

لرابط لعبة وأغنية "يا جرس من ذهب" : الرابط الامن من هنا

سَيْر النشاط:

نقترح أن تمثّل المرشدةُ طريقةَ اللعب بمساعدة أحد التلاميذ، وتوضّح لهم أنّه ليس هناك ربح وخسارة في هذه اللعبة، إنّما الهدف هو الاستمتاع لزيادة الحماس وتشجيع الجميع على المشاركة.

نشاط إثرائيّ: لعبة "الكهرباء"

معلومات للمرشدين:

تُعدُّ لعبة "الكهرباء" لعبةً شعبيّةً من ألعاب الطفولة المألوفة لدى أجيال عديدة، تناسب مرحلة الطفولة المُبْكِرة لسهولة طريقة اللعب، ولأنّ أداة اللعب فيها هي الكرة، وهي من الأدوات المحبّبة لقلوب الأطفال. بالإمكان إدخال التعديلات؛ كزيادة درجة الصعوبة أو العكس حسب سنّ ونضج الأطفال في الإطار.

مستلزَمات النشاط:

كرة خفيفة الوزن متوسّطة الحجم.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يتوزّع التلاميذ في مساحة الصفّ أو المساحة الخارجيّة إذا كان الحيّز متوفرًا يحصل التلاميذ على الكرة ويبدؤون اللعب، يدحرج التلميذ الكرة بهدف إصابته وعدم تمكينه من الإمساك بها، حين تصطدم الكرة بأرجل أو أيّ عضو آخر من أعضاء جسم أحد التلاميذ، يعلن التلميذ الذي دحرج الكرة عن الإصابة بكلمة "كهربا"، فيُبعَد التلميذ من اللعبة، ويستمرّ اللعب بهذه الطريقة حتّى يبقى لاعب واحد؛ ليكون هو الرابح.

نشاط ختاميّ: لعبة "الجريدة الراقصة"

مستلزَمات النشاط:

موسيقى من اختياركم؛ جرائد.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدةُ مساحةً واسعةً، ليتمكّن التلاميذ من الرقص بحرّية ودون التعرّض للأذى. تختار المرشدةُ أزواجًا من التلاميذ؛ باستخدام قرعة حسب اختيارها، فالقرعة هي أيضًا جزء لا يتجزّأ من ألعاب الطفولة الجميلة (قرعة النقود المعدنيّة، حجرة- ورقة- مِقصّ...). بعد اختيار الأزواج المشاركة، تضعُ

المرشدةُ الجرائدَ المفتوحة على الأرض وتشغّل الموسيقى؛ حيث يختار كلّ زوج جريدة ليقف عليها ويمارس الرقص لمدّة دقيقة. بعد مرور دقيقة، توقف المرشدةُ الموسيقا حيث يكون على المشاركين طيّ الجريدة طيّة واحدة فقط، والعودة للرقص عليها عند تشغيل الموسيقا مرّة أخرى. الجدير بالذكر أنّ مساحة الرقص على الجريدة تقلّ وتصغر كلّما قمنا بطيّ الجريدة. أمّا الزوج الرابح فيكون هو الزوج الذي نجح في الرقص على الجريدة مهما صغر حجمها بدون ملامسة الأرض.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "بحر/ برّ"

مستلزَمات النشاط:

شريط لاصق عريض ملوّن.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يتوزّع التلاميذ في مجموعتيْن؛ لتمارس إحداهما لعبة "بحر/ برّ"، والمجموعة الثانية تلعب على الطاولات بألعاب الصفّ لتفادي الاكتظاظ والحفاظ على حقّ كلّ تلميذ في المشاركة. تضع المرشدةُ الشريطَ اللاصق على الأرض لتقسم المساحة المستخدمة للعبة إلى قسميْن؛ إحداهما تشكّل البرّ والأخرى البحر، وعندما تقول المرشدة "بحر" على الجميع القفز إلى الجهة المتّفق عليها على أنّها البحر، وعندما تقول "برّ" على الجميع القفز إلى الجهة المتّفق عليها على أنّها برّ. لزيادة المتعة والتشويق بإمكان المرشدة تمويه التلاميذ عند ذكر كلمة "بحر" مرّتين متتاليتيْن أو أكثر؛ فهم يتوقّعون سماع كلمة "برّ" بعد كلمة "بحر"، أو أن تغيّر التعليمات بسرعة حيث لا يحصل التلاميذ على فترة زمنيّة كافية للتفكير.
التلميذ الذي يخطئ، أي يقفز إلى المكان الخطأ، يُبعَد من اللعبة ويتمّ تبديله بتلميذ من المجموعة الثانية التي تلعب بألعاب الطاولة، حتّى يشارك جميع التلاميذ.

نشاط إثرائيّ تربويّ: لعبة "طاق طاق طاقيّة"

معلومات للمرشدين:

تُعَدُّ لعبة "طاق طاق طاقيّة" لعبةً شعبيّةً قديمةً أحبّها الأطفال على مرّ السنين، وهي لعبة هادفة وتعمل على تطوير المهارات الحركيّة، العاطفيّة واللغويّة أيضًا، فيتعلّم الأطفال السجع من خلال ترديد كلماتها.

مستلزَمات النشاط:

محرمة أو منديل.

سَيْر النشاط:

نحتاج أن يجلس التلاميذ متربّعين في حلقة دائريّة مغلقة. تختار المرشدةُ أحدَهم للمشاركة، فيبدأ الدوران حول حلقة التلاميذ ملوّحًا بالمنديل مردّدًا أغنية اللعبة، وعلى التلاميذ في الحلقة الردّ عليه بجمل الأغنية المسجوعة، التالية:

- طاق طاق طاقيّة
- طاقيتين بعلّيّة
- رن رن يا جرس
- حوّل واركب عالفرس
- الدبّة وقعت بالبير
- لاقاها واحد أمير
- غمضوا عنيكوا يا شطّار
- واللي بفتّح بكون مكّار

نشاط ختاميّ: لعبة "سباق الملاعق"

مستلزَمات النشاط:

ملاعق الطعام الكبيرة؛ كرات الصوف أو البلاستيك أو الكلكار؛ موسيقا حماسيّة.

سَيْر النشاط:

نقترح أن توزّع المرشدةُ التلاميذَ في مجموعتيْن، تصطفّ كلّ مجموعة في طابور بعد أن تحدّد لهم نقطةَ البداية ونقطة النهاية. يخرج، إلى السباق، المتسابقُ الأوّلُ من كلّ طابور؛ أي متسابقيْن اثنيْن، بعد حصول كلّ منهما على ملعقة وكرة. يمسك المتسابقان الملعقة بواسطة الفم ويضعان الكرة داخل الملعقة محاوليْن نقلها من الصندوق المليء بالكرات في نقطة البداية إلى الصندوق الفارغ في نقطة النهاية. الفريق الذي ينقل الكرات أسرع هو الفريق الرابح. ممنوع سقوط الكرة على الأرض خلال نقلها، فإذا سقطت الكرة يعود المتسابق إلى نقطة البداية ويبدأ من جديد. ممنوع الإمساك بالكرة أو الملعقة بالأيدي.

ملاحظة: نشدّد على ضرورة الانتباه وتنظيم البيئة قبل ممارسة اللعبة، وعدم إتاحة الإمكانيّة لحدوث الفوضى خلال اللعب، والتشديد على الوقوف بالطابور. ممنوع الاقتراب من اللاعب خلال السباق، ممنوع الركض خلال السباق، وعلى البالغين اتّخاذ الحيطة والحذر من تعرّض التلاميذ للأذى عند استخدام الملاعق. إذا كان لدى المرشدة تخوّف وقلق من ممارسة اللعبة بسبب سلوك التلاميذ، فمن المفضّل اختيار لعبة أخرى.

" مشاركة بين الأجيال "

الأسبوع الثاني

	اليوم الأوّل	اليوم الثاني	اليوم الثالث	اليوم الرابع	اليوم الخامس
نشاطٌ افتتاحيٌّ	رسالة إلى الأهل	لعبة "يا دُبّ يا دُبّ"	لعبة "البس والفار"	لعبة "الصنم"	لعبة "المغّيطة"
وجبةٌ ساخنةٌ صحّيّةٌ					
نشاطٌ إثرائيٌّ تربويٌّ	نلعب ونستمتع	نحيي لعبة جديدة	نتشارك اللعب	قصّة "هكذا"	يوم الأهل
نشاطٌ ختاميٌّ	لعبة "كرة الجرائد"	لعبة "حجرة ورقة مقصّ"	أوريجامي	لعبة "الكراسي"	مكافأة جميلة

مقدّمة: نسعى من خلال خطّتنا التربويّة لهذا الشهر، وتحديدًا في الأسبوع الثاني منها، إلى دمج الأهل في أسبوع بعنوان "مشاركة بين الأجيال/ جسر الأجيال"؛ لتسهم مشاركتهم في زيادة المتعة والرغبة في المشاركة لدى التلاميذ وتنمية المهارات المختلفة لديهم.

أهمّيّة مشاركة الأهل في أسبوع "مشاركة بين الأجيال/ جسر الأجيال"

تلعب الألعابُ دورًا أساسيًّا في نموّ الأطفال وتطوير مهاراتهم الاجتماعيّة والمعرفيّة. عندما يشارك الأهل في الألعاب التي كانت مألوفة لهم في طفولتهم، تتحقّق العديد من الفوائد الإيجابيّة:

1. **تعزيز الروابط العائليّة:** يعزّزُ اللعبُ مع الأطفال الروابطَ الأسريّةَ ويخلقُ لحظاتٍ ممتعةً ومؤثّرةً. يقوّي التفاعل الإيجابيّ بين الأهل والأطفال أثناء اللعب العلاقة العاطفيّة ويجعل الأطفال يشعرون بالأمان والحبّ.
2. **إحياء الذكريات:** عندما يشارك الأهلُ ألعابًا كانت مألوفة لهم في صغرهم، فإنّهم يساهمون في نقل التراث الثقافيّ والعائليّ إلى جيل جديد. تمنحُ هذه الأنشطةُ الأطفالَ فرصةً لتجربة ما كان يستمتع به آباؤهم، ممّا يعزّز التواصل بين الأجيال.
3. **تعليم القِيَم والمهارات:** غالبًا ما تعزّز الألعابُ التقليديّةُ القِيَمَ المهمّة مثل التعاون، الصبر، والقدرة على حلّ المشكلات. من خلال مشاركة الأهل، يتعلّم الأطفال هذه القيم من خلال التجربة العمليّة.
4. **تشجيع الإبداع والتخيّل:** تشجّعُ الألعابُ التقليديّةُ، مثل الألعاب التي تعتمد على الحركة أو التحدّيات البسيطة، الأطفالَ على استخدام خيالهم والإبداع. تُضيفُ مشاركة الأهل بُعْدًا إضافيًّا للمتعة وتفتح مجالًا للابتكار والتفاعل.
5. **توفير نموذج إيجابيّ:** عندما يشارك الأهل في اللعب، يصبحون قدوة إيجابيّة للأطفال، ويُظهرون لهم كيفيّة التفاعل بشكل لائق، واحترام قواعد اللعبة، وتعزيز روح الفريق.
6. **تعزيز التعلّم من خلال اللعب:** يمكن للألعاب أن تكون وسيلة تعليميّة فعّالة، حيث تساعد الأطفال على تحسين مهاراتهم اللغويّة، المهارات الرياضيّة، والذاكرة. تدعمُ مشاركة الأهل هذا التعلّم وتجعله أكثر إثارة.

نشاط افتتاحيّ: "رسالة إلى الأهل"

معلومات للمرشدين:

نفتتح يومنا بمحادثة مع التلاميذ عن تخطيطنا للأسبوع الثاني من الشهر الحاليّ، وعن رغبتنا بدعوة الأهل لمشاركتنا اللعب خلال هذا الأسبوع، فالأمر سوف يزيدهم رغبة وحماسًا.

مستلزَمات النشاط:

رسالة الأهل المرفقة أدناه.

سَيْر النشاط:

تفتتح المرشدةُ النشاطَ بالحديث عن رغبتها في دعوة الأهل للمشاركة في أنشطة الأسبوع الثاني، وتتيح الإمكانيّة أمام التلاميذ لمشاركة مشاعرهم بهذا الصدد وطرح الأفكار والاقتراحات للمشاركة. تطلب منهم التحدّث مع والديهم والتفكير معًا في إمكانيّة المشاركة. توضّح لهم أنّ المشاركة ليست إلزاميّة، إنّما حسب رغبة الأهل وإمكانيّاتهم، فكلّ وليّ أمر يرغب بالمبادرة والحضور إلى ال المدرسة لإحياء لعبة من ألعاب زمان ومشاركة التلاميذ اللعب، فبالطبع مرحّب به، كما توضّح لهم أنّها ستخصّص يومًا واحدًا لمشاركة جميع الأهالي معًا.

الأهل الأعزّاء،

يسعدنا الإعلان عن تنظيم "أسبوع المشاركة بين الأجيال" في مدرستنا، والذي سيبدأ بداية الأسبوع القادم، يوم الإثنين، ويستمرّ حتّى السبت. هدفنا من هذا الأسبوع، هو تقديم تجربة ممتعة وتعليميّة للأطفال، من خلال ألعاب تقليديّة كان يلعب بها آباؤنا وأجدادنا- "ألعاب زمان".

ندعوكم لمشاركة أطفالكم والمبادرة لإحياء ألعاب عرفتها الأجيال السابقة؛ ليتعرّف عليها أطفالكم، ومشاركتهم تجربة رائعة، إذ بدأنا كشفهم لبعض الألعاب التقليديّة القديمة منذ بداية الشهر الحاليّ مثل "بحر برّ"، "الحربيّة"، "سلوى يا سلوى" وغيرها.

بالإمكان إحياء ألعاب أخرى بمبادرة من يرغب من الأهل مثل لعبة "الكنز المدفون"، "شدّ الحبل"، و"السلم والثعبان"، والكثير من الألعاب الأخرى التي تعزّز التعاون والإبداع والمرح.

نأمل أن تشاركوا أطفالكم في "مشاركة بين الأجيال" لتخوضوا معًا هذه التجربة ا الرائعة وتستكشفوا من جديد عالم من المرح والتعلّم بصحبة أبنائكم. فنحن نتطلّع إلى قضاء أوقات ممتعة معكم. نأمل رؤيتكم وأنتم تعيدون إحياء هذه الألعاب القديمة وتساهمون في جعل هذه التجربة مميّزة ومفيدة لأطفالكم.

شكراً لتعاونكم واهتمامكم

نرجو التواصل معنا لتنسيق مشاركتكم معنا خلال الأسبوع

نشاط إثرائيّ تربويّ: "نلعب ونستمتع"

معلومات للمرشدين:

يُفترض أن يكون نشاطنا الإثرائيّ النشاط الأوّل بمشاركة أحد الأهالي الراغبين بذلك، بعد التنسيق معًا والتجهيز له من جميع الجوانب؛ كنوع اللعبة التي تمّ اختيارها، اسمها، طريقة اللعب والأنشطة التابعة لها. ليس بإمكاننا تحديد مستلزمات النشاط أو توضيح سير النشاط أو اللعبة؛ فنحن لا نعلم حتّى الساعة ما هي اللعبة التي ستُقام في هذا اليوم، كلّ ما نستطيع توضيحه هو أنّنا سنستقبل أحد الأهالي في كلّ يوم من أيّام الأسبوع الحالي، ونرى أن تعمل المرشدة على التخطيط للنشاط واللعبة بمشاركة الأهل عند الاتّفاق والتنسيق للزيارة.

مستلزَمات النشاط:

المستلزمات التي تخدم اللعبة التي اختارها الأهل المشاركون.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تمهّد المرشدةُ لزيارة الأهل وأن تكشف للتلاميذ عن هويّة الأهل المشاركين، تجهيز المستلزمات اللازمة لممارسة اللعب، تهيئة التلاميذ وتوضيح تعليمات التصرّف السليم خلال الزيارة، وتشجيعهم على المشاركة واللعب.

نشاط ختاميّ: لعبة "كرة الجرائد"

معلومات للمرشدين:

تُعَدُّ لعبة "كرة الجرائد" لعبةً تقليديّةً مارستها الأجيال السابقة في العديد من المناسبات والاحتفالات نحو، حفلات أعياد الميلاد وغيرها، تُعتبر لعبة محبّبة لدى الأطفال لما فيها من عناصر التشويق؛ كالحماس والمفاجأة. بالإضافة إلى أنّ الأطفال يحصلون على مكافأة خلال اللعب، حتّى لو كانت المكافأة رمزيّة، فهي تبثّ مشاعر الفرح والسعادة في قلوبهم.

مستلزَمات النشاط:

جرائد ومجلّات؛ كرة معجونة صغيرة؛ ساعة بلاستيكيّة صغيرة؛ قطعة حلوى؛ قطعة صلصال صغيرة؛ خاتم من البلاستيك البسيط وهدايا رمزيّة أخرى صغيرة الحجم.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تجهّز المرشدةُ مسبقًا كرة الجرائد، حيث تقوم بوضع إحدى الهدايا الصغيرة داخل ورقة من الجريدة، تغلّفها بشكل عشوائيّ بعدّة طبقات من أوراق الجريدة، حتّى يصبح شكلها كالكرة الصغيرة. تضع هديّة صغيرة أخرى وتستمرّ بالتغليف في أكثر من ورقة جرائد، تكرّر العمليّة حتّى الحصول على كرة من الجرائد فيها العديد من الهدايا الرمزيّة. لممارسة اللعبة؛ من المفضل أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة. تشغّل المرشدة الموسيقا ويبدؤون بتمرير كرة الجرائد بينهم حتّى تتوقّف الموسيقا. عندها؛ على التلميذ الذي حصل على الكرة قبل توقّف الموسيقا بلحظات أن يفكّ ورقة واحدة من الجرائد، والحصول على الهديّة في حال وجودها. أمّا إذا لم تكن هناك هديّة، فتشغّل المرشدة الموسيقا مرّة أخرى ويبدؤون من جديد بتمرير كرة الجرائد إلى أن تتوقّف الموسيقا مرّة أخرى، ويقوم التلميذ بفكّ ورقة واحدة وهكذا.
يلازمُ التشوّق والحماس التلاميذَ خلال اللعب إلى أن تحدث المفاجأة ويحصل أحدهم على الهديّة، نقترح أن تجهّز المرشدةُ هدايا إضافيّة بعدد التلاميذ كي يحصل الجميع في النهاية على الهدايا، وليس فقط من يجد الهديّة داخل كرة الورق خلال اللعب.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "يا دُبّ يا دُبّ"

سَيْر النشاط:

نلعب في نشاطنا الافتتاحيّ اللعبة المعروفة "يا دُبّ يا دُبّ" لإثارة حماس التلاميذ للنشاط التالي واستقبال ضيف جديد. تختار المرشدةُ أحدَ التلاميذ الراغبين بتقمّص دور الدُبّ، يقف متّجهًا بوجهه إلى الحائط متّكئًا عليه مُغمِضًا عينيه متظاهرًا بالنوم. يقف باقي التلاميذ خلفه، يطرحون عليه سؤال اللعبة: "يا دُبّ يا دُبّ فايق ولا نايم؟"، إذا لم يجِبْ الدُبّ يقتربون منه أكثر ويطرحون عليه السؤال مرّة أخرى، يكرّرون السؤال حتّى يجيبهم بأنّه مستيقظ (فايق) ليفاجئهم بالهجوم نحوهم فيهربون منه مسرعين. حين يمسك الدبّ بأحد التلاميذ، يتبادلون الأدوار فيصبح التلميذ الأسير هو الدُبّ وينضمّ الدبّ إلى باقي التلاميذ وهكذا.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "نحيي لعبة جديدة"

معلومات للمرشِدين:

نتابع استقبال الأهالي الراغبين بالمشاركة بعد التنسيق معًا والتجهيز للنشاط من جميع الجوانب كنوع اللعبة التي تمّ اختيارها، اسمها، طريقة اللعب والأنشطة التابعة لها. ليس بإمكاننا تحديد مستلزمات النشاط أو توضيح سير النشاط أو اللعبة؛ فنحن لا نعلم حتّى الساعة ما هي اللعبة التي ستُحيا في هذا اليوم. كلّ ما نستطيع توضيحه هو أنّنا سنستقبل أحد الأهالي في كلّ يوم من أيّام الأسبوع الحاليّ، ونرى أن تعمل المرشدة على التخطيط للنشاط واللعبة بمشاركة الأهل عند الاتّفاق والتنسيق للزيارة.

مستلزَمات النشاط:

المستلزمات التي تخدم اللعبة التي اختارها الأهل المشاركون.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تمهّد المرشدةُ لزيارة الأهل وتكشف للتلاميذ عن هويّة الأهل المشاركين، تجهيز المستلزمات اللازمة لممارسة اللعب، تهيئة التلاميذ وتوضيح تعليمات التصرّف الصحيح خلال الزيارة، تشجيعهم على المشاركة واللعب.

نشاط ختاميّ: لعبة "حجرة ورقة مقصّ"

مستلزَمات النشاط:

فيديو أغنية "حجرة ورقة مقصّ" من قناة "مرح T.V"؛ لرابط الفيديو الآمن اضغط هنا.

سَيْر النشاط:

تُعَدُّ لعبة "حجرة ورقة مقصّ" من الألعاب التقليديّة التي تستخدم كقرعة لاختيار لعبة أو شخص ما. من الممكن أن يشعر التلاميذ بصعوبة فهم قواعد اللّعب في البداية، لكن مع التدريب والممارسة سوف يتقنون لعبها واستخدامها كقرعة مسلّية. نقترح أن تشرح المرشدةُ طريقة اللعب، وتعمل على تمثيلها ، ولتسهيل الأمر أرفقنا فيديو اللعبة مغنّاة مع توضيح طريقة اللعب. يُسهم مشاهدة الفيديو وحفظ الأغنية في جعلها سهلة، ممتعة وجذّابة.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "القطّ والفار"

معلومات للمرشِدين:

لعبة "القطّ والفار" من الألعاب الممتعة وسهلة الممارسة على الأطفال. نفتتح يومنا بممارسة اللعبة لزيادة المتعة والحماس ليوم جديد من برنامجنا لهذا الشهر.

سَيْر النشاط:

يقف التلاميذ في حلقة دائريّة كبيرة بأيدٍ متشابكة. تختار المرشدةُ تلميذيْن يرغبان في المشاركة، فيختار كلّ منهم الشخصيّة التي سيتقمّصها، أحدهما القطّ والآخر الفأر. يخرج القطّ خارج الحلقة، أمّا الفأر فيبقى في الداخل. يحاول القطّ الدخول إلى الحلقة للإمساك بالفأر؛ فيحاول التلاميذ جاهدين مَنْعَه من الدخول والمحافظة على الفأر في الداخل لحمايته هاتفين "اطلع يا قط وفوت يا فار". تنتهي اللعبة عند تمكّن القطّ من الدخول إلى الحلقة والإمساك بالفأر، حينها يتمّ اختيار تلميذيْن آخريْن لممارسة اللعب.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "نتشارك اللعب"

معلومات للمرشِدين:

نتابع استقبال الأهالي الراغبين بالمشاركة بعد التنسيق معًا والتجهيز للنشاط من جميع الجوانب كنوع اللعبة التي تمّ اختيارها، اسمها، طريقة اللعب والأنشطة التابعة لها. ليس بإمكاننا تحديد مستلزمات النشاط أو توضيح سير النشاط أو اللعبة؛ فنحن لا نعلم حتّى الساعة ما هي اللعبة التي ستُقام في هذا اليوم. كلّ ما نستطيع توضيحه هو أنّنا سنستقبل أحد الأهالي في كلّ يوم من أيّام الأسبوع الحالي، ونرى أن تعمل المرشدة على التخطيط للنشاط واللعبة بمشاركة الأهل عند الاتّفاق والتنسيق للزيارة.

مستلزَمات النشاط:

المستلزمات التي تخدم اللعبة التي اختارها الأهل المشاركون.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تمهّد المرشدةُ لزيارة الأهل وتكشف للتلاميذ عن هويّة الأهل المشاركين، تجهيز المستلزمات اللازمة لممارسة اللعب، تهيئة التلاميذ وتوضيح تعليمات التصرّف الصحيح خلال الزيارة، تشجيعهم على المشاركة واللعب.

نشاط ختاميّ: "أوريجامي-طيّ الورق"

معلومات للمرشِدين:

يرغب التلاميذ المشاركة في أنشطة الإنتاج، خاصّة وأنّ الإمكانيّة لممارسة الأنشطة الإنتاجيّة محدودة وتكاد تكون غير متاحة في برنامجهم اليوميّ الصباحيّ. الجدير بالذكر، أنّ مثل هذه الأنشطة تسهم في تطوير وتقوية مهارة العضلات الدقيقة لديهم.

مستلزَمات النشاط:

كرتون ملوّن؛ رابط النشاط.

لرابط إنتاج الفأر بطيّ الورق اضغط هنا

لرابط إنتاج القطّ بطيّ الورق اضغط هنا

سَيْر النشاط:

نقترح أن تشاهد المرشدةُ فيديو النشاط وتجهّز نموذجًا من كلّ شخصيّة. يجلس التلاميذ في مجموعات صغيرة حول طاولاتهم، يختار كلّ تلميذ الشخصيّة التي يرغب في إنتاجها بطيّ الورق، كما ويختار لون الكرتون. تحصل كلّ مجموعة على كراتين حسب الحاجة. بالإمكان القيام بتنفيذ خطوات المنتَجات من قبل المرشدة؛ بالتزامن مع التلاميذ أو عرض الفيديوهات على شاشة العرض.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "الصنم"

معلومات للمرشدين:

تُسهِمُ لعبة "الصنم" في زيادة قدرة التلاميذ على الانتباه والتركيز في صوت الموسيقا حين يتوقّف، وزيادة قدرة التلاميذ على تمالك أنفسهم بلا حراك. بالإضافة إلى تقوية العضلات الغليظة لديهم.

مستلزَمات النشاط:

دفّ.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدةُ مساحةً كافية في الصفّ ليتحرّك التلاميذ بحرّيّة دون التعرّض للأذى. يبدأ التلاميذ بالرقص والتنقّل الحرّ عند النقر على الدفّ، عندما تقول المرشدة كلمة "صنم". على كلّ تلميذ التجمّد مكانه دون حراك، فالتلميذ الذي لا يتمكّن من تمالك نفسه والوقوف بلا حراك يجلس على الأرض حتّى يحصل على النجاة؛ حين يلمسه أحد التلاميذ في الجولة التالية قبل قول المرشدة كلمة "صنم".

نشاط إثرائيّ تربويّ: قصّة "هكذا"-مكتبة الفانوس

معلومات للمرشدين:

قصّة "هكذا" تأليف آغنس لاروش، رسومات ستيفاني أوغوسو، ترجمة تمارا ناصر والناشر كلّ شيء.

يشجّع الكتابُ الأطفالَ على طرح الأسئلة والاستفسار عن كلّ ما هو غير مفهوم، كما توصي الأهلَ والبالغين أن يصغوا لهم ويجيبوا عن أسئلتهم، لتزيد قدراتهم على فهم سلوك الآخر والتعاطف مع الآخرين. يوضّح الكتاب علاقة الأهل بأطفالهم وأهمّيّة مشاركتهم ودعمهم.

مستلزَمات النشاط:

قصّة "هكذا".

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة، نتحاور معهم حول عنوان القصّـــة، ونتيح لهم إمكانيّة التخمين حول مضمون القصّة. نقرأ القصّة بمشاركة التلاميذ، ونسلّط الضوء على الكلمتيْن اللتيْن استخدمهما الطفل في القصّة، وهما "لماذا" و "لأنّ"، ليحصل على إجابات لأسئلته واستفساراته، كما ونسلّط الضوء على الحوار بين الطّفل وأهله الذي ينقلب فيما بعد إلى لعبةٍ بين الطّرفين. تساعد القصّة الطفل في التفكير بإجاباتٍ عن أســئلة يطرحها هو ووالداه، ومن خلال ذلك تتطوّر قدرته على فهم ســلوكه، والتّعاطف مع الآخرين وفهم وجهة نظرهم.

نشاط ختاميّ: لعبة "الكراسي"

معلومات للمرشِدين:

تُعَدُّ لعبة الكراسي لعبةً تقليديّةً وممتعة للأطفال، ويمكن استخدامها في الروضة لتشجيع الحركة والتفاعل الاجتماعيّ.

مستلزَمات النشاط:

عدد من الكراسي أقلّ بواحد من عدد الأطفال المشاركين. على سبيل المثال، إذا كان لدينا 10 أطفال، فسنحتاج إلى 9 كراسي.

سَيْر النشاط:

تُساعدُ هذه اللعبة في تطوير مهارات الحركة والسرعة، وتعزّز التفاعل الاجتماعيّ والتعاون بين التلاميذ.

نقترح أن يستمتع أفراد الطاقم باللعب مع التلاميذ، ترتّب المرشدة الكراسي في صفّ واحد أو في دائرة؛ بحيث تكون المقاعد متقاربة، وتختار موسيقا ممتعة للتلاميذ وتبدأ في تشغيلها. يمكن أن تكون الموسيقا أغاني للأطفال أو نغمات حيويّة.

تطلب المرشدةُ من التلاميذ أن يدوروا حول الكراسي أثناء تشغيل الموسيقا. يجب أن يكون التلاميذ نشطين ومتحمّسين أثناء دورانهم. عندما تتوقّف الموسيقا، على التلاميذ العثور على مقعد والجلوس عليه بسرعة. التلميذ الذي لا يجد مقعدًا للجلوس عليه، يخرج من اللعبة.

بعد كلّ جولة، على المرشدة إزالة كرسيّ من المجموعة، بحيث يكون عدد الكراسي أقلّ بواحد من عدد التلاميذ المتبقّين. نكرّر الخطوات السابقة حتّى يتبقّى تلميذ واحد فقط، هو الفائز.

ملاحظة: علينا التأكّد من أنّ المكان حول الكراسي آمن وخالٍ من العقبات، كي لا يتعرّض التلاميذ لأيّ إصابات أثناء اللعب. نشرح للتلاميذ قواعد اللعبة بوضوح قبل البدء حتّى يفهموا المطلوب منهم.

تشجّع المرشدة التلاميذ على اللعب بإنصاف وعلى احترام بعضهم، وتحرص على أن تكون اللعبة ممتعة ومشوّقة.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "المغّيطة"

مستلزَمات النشاط:

قطعة طويلة من المطّاط الأبيض العريض.

لتنشيط الذاكرة والاستزادة، بالإمكان الاستعانة برابط اللعبة "لعبة المغّيطة"

سَيْر النشاط:

تُعَدُّ لعبة "المغّيطة" لعبةً تقليديّةً قديمةً مارستها الأجيال في جميع أنحاء العالم. تعتمد اللعبة على القفز فوق المطّاط ومن خلاله، ويشارك اللعب في كلّ جولة ثلاثة تلاميذ؛ يشدّ التلميذان المطّاطَ حول أرجلهما ويقفان مقابل بعضهما، ويكون على الطفل الثالث الدخول من الوسط، منتصف المطّاط، والقفز من فوقه بخطوات ووضعيّات مختلفة متّفق عليها في تعليمات اللعبة. ثمّ يدخل تلميذٌ آخر ويقفز بنفس الطريقة، يرفع التلميذان المطّاط بعد كلّ جولة إلى مكان أعلى على أرجلهما، ممّا يزيد من صعوبة اللعبة. ينتقل اللاعب من مرحلة إلى أخرى حين يتقن المرحلة التي يلعبها ولا يخطئ. التلميذ الذي يخطئ بإحدى الحركات خلال اللعب ينتهي دوره، ويحاول مرّة أخرى في الجولة التالية، ويبقى في نفس المرحلة إلى أن يتقنها.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "يوم الأهل"

معلومات للمرشدين:

كما أسلفنا سابقًا، تُسهم مشاركة الأهل في تطوير وتنمية مهارات التلاميذ الاجتماعيّة والعاطفيّة، بالإضافة إلى المهارات الحركيّة والذهنيّة، من خلال مشاركتهم مع أهله؛ مصدر أمانهم.

تُساعدُ لعبة "الكنز المدفون" التلاميذَ على تطوير مهارات حلّ المشكلات، وتعزّز روح التعاون، وتمنحهم تجربة ممتعة ومثيرة، ويمكن استخدامها لتحفيزهم على التفكير والبحث والاستكشاف.

لعبة "شدّ الحبل" هي لعبة ممتعة وشيّقة، يمكن للتلاميذ الاستمتاع بها، وهي وسيلة رائعة لتعزيز مهارات التعاون وتشجيع النشاط البدنيّ، وإعطاء الأطفال فرصة للترفيه والاستمتاع مع أصدقائهم وأهاليهم.

بالإمكان اختيار ألعاب أخرى أو بديلة تراها المرشدة مناسبة وملائمة لقدرات ورغبات التلاميذ؛ نحو "السلالم والحيايا"، "إصابة الهدف" وغيرها.

مستلزَمات النشاط:

حبل سميك وطويل؛ أسهم ورموز؛ خرائط؛ شريط لاصق؛ موسيقا.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تطلب المرشدةُ المساعدةَ من بعض الأهالي في تجهيز الألعاب ليوم الأهالي. بالإمكان تجهيز ألعاب من اختيارها بالتشاور معهم، كما بالإمكان التجهيز للعبة "الكنز المدفون" المألوفة ليتشارك الأهل والتلاميذ بالبحث عن الكنز، أو لعبة "شدّ الحبل" ليتنافس الأهل والتلاميذ معًا.

- لعبة "الكنز المدفون"

1. نختار شيئًا صغيرًا وجذّابًا ليكون "الكنز"، مثل قطع الحلوى، الألعاب الصغيرة، أو الملصقات.
2. نحدّد منطقة آمنة ومناسبة للبحث عن الكنز، مثل منطقة لعب في الصفّ أو حديقة المدرسة.
3. نقوم بإخفاء الكنز في مكان ما، ضمن المنطقة التي حدّدناها. بالإمكان استخدام تلميحات أو إشارات لتسهيل البحث.
4. قد نحتاج إلى أدوات مثل خرائط بسيطة أو إشارات، أو حتّى ألغاز صغيرة يمكن للأطفال حلّها بمساعدة الأهل للوصول إلى الكنز.

نشاط ختاميّ: "مكافأة جميلة"

معلومات للمرشدين:

يشعرُ كلّ فرد منّا بالسعادة والقيمة عند تقديره ومكافأته. أسبوعنا الثاني كان مليئًا بالتحدّيات، المشاركات، المبادرات والعمل النَشِط من قِبل التلاميذ وأهاليهم، وهذا يستحقّ منّا الاعتراف بهذا المجهود ومكافأة كلّ من شاركنا من الأهالي والتلاميذ الصغار خلال الأسبوع.

مستلزَمات النشاط:

ميداليات مجهّزة مسبقًا من قِبل المرشدة؛ شريط هدايا.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تجهّز المرشدة بالتعاون مع التلاميذ والأهالي مساحة ملائمة في الصفّ لإجراء احتفال توزيع الميداليات للأهل والتلاميذ. تجهّز المقاعد في حلقتيْن؛ حلقة خارجيّة وحلقة داخليّة، إذ يجلس الأهل في الحلقة الخارجيّة ويجلس كلّ تلميذ أمام والده/ والدته في الحلقة الداخليّة، ثمّ تبدأ المرشدة بتوزيع الميداليات بمناداة اسم التلميذ، فيتقدّم بمرافقة الأهل.

نبتكر الألعاب-الأسبوع الثالِث

	اليوم الأوّل	اليوم الثاني	اليوم الثالِث	اليوم الرابع	اليوم الخامس
نشاطٌ افتتاحيٌّ	ألعابنا المفضّلة	لعبة "النفق"	فكرة ولعبة	تحدّي " القارورة والقلم "	لعبة "أنا النحلة، أنا الدبّور"
وجبةٌ ساخنةٌ صحّيّةٌ					
نشاطٌ إثرائيٌّ تربويٌّ	قصّة "أعظم الأشياء"	لعبة "حقيقة أم أمر؟"	لعبة " X/O"	لعبة "الحجّة"	لعبة "السبع حجارة"
نشاطٌ ختاميٌّ	لعبة "الأربع خشبات"	لعبة "إصابة الهدف"	لعبة "الزقيطة"	لعبة "سلام سليم"	لعبة "أين الخاتم؟"

نشاط افتتاحيّ: "ألعابنا المفضّلة"

معلومات للمرشدين:

تسهمُ مشاركةُ التلاميذ، بما يحبّون ويفضّلون من ألعاب، في توطيد العلاقات بينم أوّلًا، وإثراء معلوماتهم بأنواع جديدة وجيّدة من الألعاب، ثانيًا.

مستلزَمات النشاط:

بالونات.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يقف التلاميذ بشكل عشوائيّ حرّ. ترمي المرشدة البالونَ إلى الأعلى؛ ليستمرّ التلاميذ في رميه إلى الأعلى شرط أن يتفادوا سقوطه. يذكر التلميذ الذي يدفع البالون بيده إلى أعلى اسم لعبته المفضّلة بوضوح.

يستمرّون باللعب حتّى يتسنّى للجميع المشاركة أو حتّى يسقط البالون على الأرض.

نشاط إثرائيّ تربويّ: قصّة "أعظم الأشياء"- مكتبة الفانوس

معلومات للمرشدين:

قصّة "أعظم الأشياء" من تأليف ورسوم آشلي سپايرْز الترجمة إلى العربيّة: تمارا ناصر.

قصّة مُلهِمة عن الإبداع، الخيال، والمثابرة والتجربة، وهي مفاتيح التعلّم من الحياة وعلى مدى الحياة، وتنمية قدرات من الضّروريّ أن يمتلكها الطّفل لكنّها غالبًا ما تُهمَل. يحتاج أطفالنا إلى بيئة داعمة وغنيّة لتشجيعهم على الإبداع، المبادرة، التّخطيط، والتّجريب.

مستلزَمات النشاط:

كتاب قصّة "أعظم الأشياء".

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة لزيادة الانتباه والتركيز في أحداث القصّة. تعرض المرشدة غلاف القصّة أمام التلاميذ وتتيح لهم إمكانيّة الربط بين العنوان وموضوع القصّة، التخمين ومحاولة معرفة ما تحتويه القصّة، تبدأ بالسرد وبالإمكان مشاركة التلاميذ أيضًا في قراءة وسرد القصّة.

تتحدّث القصّة عن طفلة تنهمك في صنع أعظم الأشياء، ويساعدها في ذلك صديقها الكلب. لكن، وبعد جهد عظيم، تأتي النتيجة معاكسة لما فكّر

ت به، فتشعر بالإحباط وتتخلّى عن قصدها. لكنّ صديقها يدعوها إلى التّنزّه، وفيما هي تسير تنتظم الأمور في رأسها، فتعود مسرعةً وقد عرفت ما تحتاجه من أجل نجاح اختراعها. نرى أن نسلّط الضوء على أهمّيّة التّخطيط، التّجريب، ورؤية الأمور كلّ مرّة من منظور مختلف.

نشاط ختاميّ: لعبة "الأربع خشبات"

معلومات للمرشدين:

إنّ مشاركة التلاميذ في الأنشطة الحركيّة والألعاب تحثّهم على المبادرة والمشاركة؛ فهي من الأنشطة المفضّلة والمحبوبة لديهم، تُشعرهم بالفرح والاكتفاء، كما أنّها تكسبهم خبرات وتجارب تنمّي مهاراتهم المختلفة.

مستلزَمات النشاط:

أربع قطع خشبيّة بأطوال متساوية (30 سم- طول و5 سم- عرض).

سَيْر النشاط:

نرى أن يلعب التلاميذ اللعبة في الساحة لاحتياجهم حيّز رحب، ليتمكّنوا من الحركة والقفز بحرّيّة. ترتّب المرشدة الخشبات الأربع على الأرض؛ كترتيب درجات السلّم الخشبيّ على أن تكون المسافات بينها متساوية. يصطفّ التلاميذ في طابور؛ وعلى كلّ منهم القفز عن الخشبات الأربع دون لمس أيّ منها. عند انتهاء جميع التلاميذ من القفز، تقوم المرشدة بتكبير المسافة بين القطع الخشبيّة بعض الشيء، لتزيد من صعوبة القفز عنها دون لمسها. تكرّر المرشدة تحريك القطع الخشبيّة بعد كلّ جولة. كلّ من يلمس الخشبات أو لا يتمكّن من القفز عنها يخرج من اللعبة. الرابح؛ هو التلميذ الذي ينجح في القفز بدون لمس القطع الخشبيّة في جميع المراحل.

نشاط افتتاحيّ : لعبة "النفق"

معلومات للمرشِدين:

تبثّ المسابقات والأنشطة الحماسيّة جوًّا من الفرح بين التلاميذ. تُسهِمُ أجواء الفرح والسعادة في زيادة محبّة التلاميذ للمكان.

مستلزَمات النشاط:

نفق القماش الملوَّن الجاهز أو حلقات بلاستيكيّة؛ كراسي التلاميذ.

سَيْر النشاط:

نهيّئ مساحة آمنة داخل الصفّ. بالإمكان أن يمارس التلاميذُ النشاطَ في الساحة الخارجيّة إذا كانت آمنة.
نقوم بتجهيز نفقيْن. بالإمكان استخدام النفق الجاهز إذا وُجد، والنفق الآخَر يكون من العجال البلاستيكيّة وكراسي التلاميذ نفسها، حيث نثبّت العجل كحلقة وصل بين ظهري الكرسيَّيْن. نعمل على هذا النحو حتّى يصبح لدينا نفق طويل نوعًا ما، ليمرّ التلاميذ من تحته.
يتوزّع التلاميذ في فريقيْن، نختار معًا اسمًا لكلّ فريق (فريق الأبطال؛ فريق الشجعان؛ النجوم؛ الكواكب...)
يقف كلّ فريق في طابور. يبدأ السباقَ أوّلُ زوجَيْن ثنائيَّيْن من التلاميذ بحسب دَوْره في الطابور.

نشاط إثرائيّ تربويّ: لعبة "حقيقة أم أمر؟"

معلومات للمرشِدين:

تُعَدُّ لعبة "حقيقة أم أمر" لعبةً تقليديّةً قديمة، لعِبَتْها الأجيال على مرّ السنين، وهي لعبة تبثّ أجواء من المتعة والفكاهة من خلال المهامّ التي يؤدّيها اللاعبون، ويكون على اللاعب المشارك تنفيذها نحو، أُرْقُصْ، قلّد صوت السعدان...
لكنّنا سوف نُدخِلُ عليها تعديلًا اليوم، وهو أنّ على اللاعب ذكر معلومة عنه حسب اختياره، بإمكانه اختيار معلومة حقيقيّة أو غير حقيقيّة، إذا كانت المعلومة غير حقيقيّة، فيصدر عليه حكم التنفيذ.

مستلزَمات النشاط:

قارورة/ قنّينة ماء صغيرة فارغة.

سَيْر النشاط:

نجلس مع التلاميذ على فرشات الرياضة في حلقة دائريّة. يبدأ أحد التلاميذ الناضجين باللعب لتوضيح قواعد اللّعبة لأقرانه. نُدير القارورة وننتظرها حتّى تتوقّف عن الدوران، يشارك التلميذ الجالس أمام فوّهة القارورة تمامًا، فيذكر معلومة واحدة عن نفسه. على التلاميذ الباقين معرفة إذا كانت المعلومة حقيقيّة أم غير حقيقيّة، فإذا كانت حقيقيّة يُمَرَّرُ الدور إلى تلميذ آخر، أمّا إذا اكتشف التلاميذ أنّها غير حقيقيّة فسينال عقابه وسيصدرون أمرًا عليه تنفيذه.

نشاط ختاميّ: لعبة "إصابة الهدف"

مستلزَمات النشاط:

كرتونة أسطوانيّة (كرتونة مناديل المطبخ)؛ صحن من الكرتون؛ صمغ متين؛ حلقات صغيرة.

لتجهيز أدوات اللعبة، نلصق الكرتونة الأسطوانيّة بشكل عموديّ في مركز الصحن الكرتونيّ بواسطة الصمغ. نقوم بذلك مسبقًا لتجفّ تمامًا.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدةُ مساحة كافية في الصفّ، تضع أدوات اللعبة بعد تجهيزها على طاولة في مكان ملائم في المساحة المتاحة. يصطفّ التلاميذ في طابور، يرمي كلّ تلميذ ستّ حلقات داخل العمود وتوثّق

المرشدة عدد الحلقات التي أصابت الهدف لكلّ تلميذ، بالإمكان اختيار تلميذ لتوثيق النتائج ثمّ إجراء المقارنة بين نتائج الجميع.

نشاط افتتاحيّ: "فكرة ولعبة"

معلومات للمرشِدين:

يكتسب التلاميذ مهارات التخطيط من خلال التجارب اليوميّة البسيطة. تسهم معرفة التلاميذ المسبقة باللعبة في فهم المطلوب منهم على نحو أسرع، وطرحهم لأفكار تلائم الهدف.

مستلزَمات النشاط:

10 قمصان أو بلوزات مستعملة أو مراييل الطلاء؛ طلاء؛ فرشاة طلاء عريضة.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ على الأرض للمشاركة في تجهيز لوازم اللعبة التي سيمارسونها في النشاط الإثرائيّ بعد الوجبة الساخنة. تجري المرشدةُ مُحادثةً معهم عن اللعبة، وهي لعبة "X/O" وتوضّح لهم أنّهم سوف يجهّزون رموز اللعبة من قطع الكرتون المقوّى، ولوحة اللعبة من كرتون "البيتسوع"، ليلعبوا اللعبة الممتعة معًا في النشاط اللاحق وبحلّتها المتطوّرة. يقصّ التلاميذُ قطعًا مستقيمة من الكرتون ويلصقون كلّ قطعتين لتشكيل رمز ال "X"، يقصّون دوائر من الكرتون بالاستعانة بغرض دائريّ كغطاء علبة أو مرطبان، لوحة اللعبة من كرتون "البيتسوع" بحجمه الكامل، ترسم عليه المرشدة رسمة اللعبة وهي عبارة عن تسعة مربّعات متساوية وترسم داخل كلّ مربّع رسمة اللعبة، أي تسعة مربّعات متساوية، فيصبح لديها تسع لوحات X/O صغيرة داخل لعبة واحدة كبيرة.

سوف نوضّح طريقة اللعب وكيفيّة استخدام لوازم اللعبة التي جهّزها التلاميذ بمساعدة المرشدة، في نشاطنا الإثرائيّ اللاحق.

نشاط إثرائيّ تربويّ: لعبة "X/O"

مستلزَمات النشاط:

لوحة اللعبة التي جهّزتها المرشدة؛ رموز اللعبة التي جهّزها التلاميذ من الكرتون؛ علبتان أو سلّتان بحجم متوسّط.

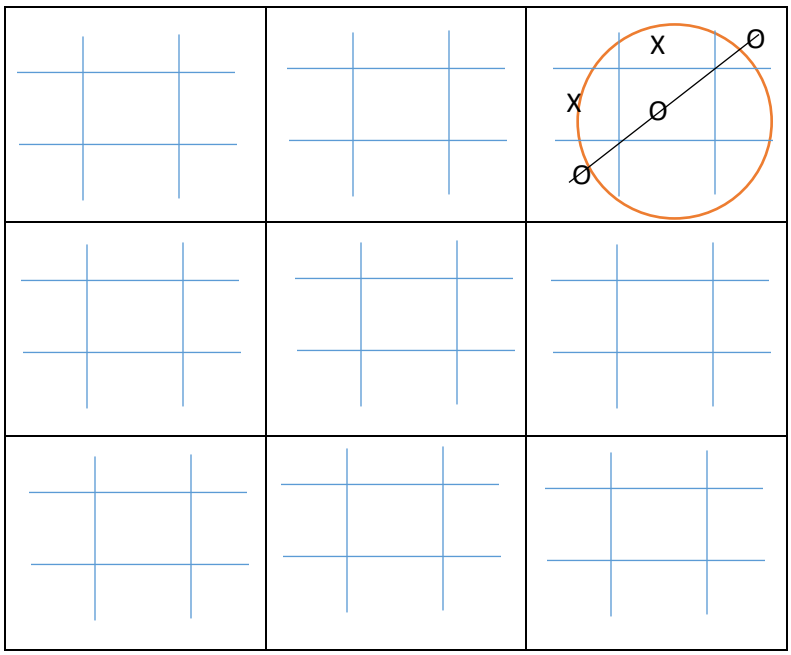
سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدةُ مساحةً واسعة في الصفّ وتضع لوحة اللعبة على الأرض وسط المساحة المجهّزة، توزّع التلاميذ في مجموعتين وتحصل كلّ مجموعة على سلّة، فيها رموز اللعبة الذي اختارته Oأو X.

طريقة اللعب:

تقام القرعة لمعرفة الفريق الذي سيبدأ اللعب أوّلًا، يضع أحد أعضاء الفريق الرمز داخل أحد المربّعات حسب اختياره. عندما يضع رمزه في المربّع الأيمن الأعلى من الرسمة، على عضو الفريق الآخر وضع رمزه في أحد مربّعات الرسمة المعلّقة على يمين اللوحة الكبيرة في الأعلى. حين يضع اللاعب الرمز في المربّع الأوسط تنتقل اللعبة إلى الرسمة الموجودة في وسط اللوحة الكبيرة وهكذا. عندما يتمّم أحد الفريقيْن خطًّا مستقيمًا عموديًّا كان أو أفقيًّا أو مائلًا، يرسم على رسمة اللعبة الصغيرة رمز فريقه بقلم توش وبلون يميّز فريقه. يستمرّ اللعب على هذا النحو حتّى يتمّم أحد الفريقيْن خطًّا مستقيمًا على لوحة اللعبة الكبيرة.

رسم توضيحيّ للوحة اللعبة:



نشاط ختاميّ: لعبة "الزقّيطة/ المسّاكة"

سَيْر النشاط:

نقترح أن تكون المساحة واسعة في الصفّ، ليتمكّن التلاميذ من الحركة والركض بحرّية ودون التعّرض للأذى. بالإمكان ممارسة اللعبة في المساحة الخارجيّة إذا توفّرت الشروط الملائمة، كحالة الطقس، الأمان والسلامة.

تختار المرشدةُ تلميذًا ليتبع باقي التلاميذ؛ وعليه الإمساك بأكبر عدد منهم، عند اقتراب اللاعب ليمسك أحد التلاميذ، بإمكان التلميذ استخدام إحدى وسائل النجاة كالوقوف بلا حراك وقول كلمة "صنم"، أو الصعود إلى مكان مرتفع كدرجة أو مصطبة، وحينها على اللاعب تركه والبحث عن تلميذ آخر للإمساك به.

نشاط افتتاحيّ: تحدّي "القارورة والقلم"

معلومات للمرشِدين:

يتفاعل التلاميذ مع الأنشطة الحركيّة التي تبثّ التحدّي بينهم، فتشعرهم بالنجاح والمتعة بعد المنافسة.

مستلزَمات النشاط:

قارورتان كبيرتان فارغتان؛ خيط وقلم.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تتيح المرشدةُ مساحةً في الصفّ لممارسة التحدّي أمام الجميع. بالإمكان توزيع التلاميذ في مجموعتين واختيار تلميذ من كلّ مجموعة ليتنافسا معًا ، تضع المرشدة أمام كلّ منهما قارورة وتربط قلم كلّ منهما بالخيط؛ فيضع كلّ متسابق الخيط بفمه واليدان مشبوكتان خلف ظهره، يمنع استخدامهما ليكون التحدّي أكبر. على كلّ متسابق محاولة إدخال القلم داخل القارورة، والمتسابق الرابح هو من ينجح بإدخال القلم داخل القارورة أسرع من الآخرين وبدون الاستعانة بيديه.

نشاط إثرائيّ تربويّ: لعبة "الحجّة/ الحلجة"

معلومات للمرشِدين:

تُعَدُّ لعبة الحجّة، هي أيضًا، من الألعاب التقليديّة التي تعمل على تطوير المهارات المختلفة لدى الأطفال نحو، تطوير المهارات الحركيّة كالتناسق الحركيّ والتوازن، الذهنيّة كمعرفة الأعداد والعدّ بتسلسل صحيح، العاطفيّة كالشعور بالتحدّي والمتعة، الاجتماعيّة كاحترام الآخر وانتظار الدور وغيرها من المهارات.

مستلزَمات النشاط:

رسمة لعبة "الحجّة"؛ حجر مسطّح؛ طبشورة أو شريط لاصق عريض؛ بطاقات الأعداد من 1-10.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يلعب التلاميذ اللعبة في المساحة الخارجيّة، ترسم المرشدةُ رسمةَ اللعبة بواسطة الطباشير أو الشريط اللاصق بمشاركة التلاميذ، يكتبون أو يلصِقون بطاقات الأعداد داخل المربّعات حسب الترتيب المبيّن في الشكل أدناه. نقترح استخدام الحجر ونقله من البداية العدد 1 إلى العدد 2 وفيما بعد الذي يليه بالقفز على رجل واحدة.

طريقة اللعب:

القفز على رجل واحدة على مربّعات الأعداد؛ بالتزامن مع نقل الحجر بواسطة القدم من العدد 1 وصولًا إلى العدد 10 ثمّ الاستدارة باتّجاه الرسمة ثمّ العودة بنفس الخطوات، بشكل عكسيّ.

نشاط ختاميّ: لعبة "سلام سليم"

سَيْر النشاط:

في نشاطنا الختاميّ، يجلس التلاميذ على مقاعدهم في حلقة دائريّة، يفتحون كفّات الأيدي؛ حيث يضع كلّ طفل كفّة يده اليمنى على كفّة يد زميله الجالس عن يمينه وكفّة يده اليسرى تحت كفّة يد زميله الجالس عن يساره، يضرب كلّ تلميذ كفّة يد زميله اليمنى بلطف، بالتسلسل، مع ترديد أغنية اللعبة، "سلام سليم،

أرقّ من النسيم، وأحلى من العسل". يخرج التلميذ الذي وصل إليه الدور مع انتهاء الأغنية، أي عند كلمة العسل، ويستمرّ اللعب حتّى يبقى لاعب واحد و يكون الرابح.

بالإمكان تغيير طريقة إنهاء اللعبة بعدم إخراج التلاميذ من اللعبة إنّما بتوجيههم لمهمّة أو لعبة أخرى، ويستمرّ اللعب حتّى يبقى ثلاثة رابحين وليس رابحًا واحدًا.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "أنا النحلة، أنا الدبّور"

سَيْر النشاط:

لعبة أنا النحلة، أنا الدبّور مقتبسة من برنامج الأطفال القديم " زينة ونحّول"، حيث يقف زوج من التلاميذ بشكل معاكس وتلتقي ظهورهما، يشبكون أذرعتهم ويميلون مرّة باتّجاه النحلة ومرّة باتّجاه الدبّور مردّدين كلّ بدوره:

- أنا النحلة
- أنا الدبّور
- وين رايح؟
- على استنبول
- توخدني معاك؟
- تعالي

ثمّ يمسكون الأيدي ويسيرون معًا كأنّهم ذاهبون إلى مكان ما. هدف اللعب هو الاستمتاع وبثّ أجواء المرح.

نشاط إثرائيّ تعليميّ: لعبة "السبع حجارة"

معلومات للمرشدين:

تعمل لعبة "السبع حجارة" على تطوير مهارة التآزر بين العين واليد. تزيد من شعور الطفل بالانتماء للمجموعة ورفع قيمته الذاتيّة، كما ويطوّر الأطفال مهاراتهم العاطفيّة بتقبّل الخسارة والاهتمام بمتعة اللعب.

مستلزَمات النشاط:

سبعة أحجار (أو قطع من بلاط مكسّر) مسطّحة بعض الشيء؛ كرة؛ شريط لاصق ملوّن.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة. تطلب المرشدةُ من أحد التلاميذ الراغبين بالمشاركة ترتيب الأحجار فوق بعضها، وتتيح الإمكانيّة أمامه للتجربة والمحاولة حتّى ينجح في ترتيبها. من الممكن الاستعانة بتلميذ آخر حسب رغبة التلميذ المشارك. توزّع المرشدةُ التلاميذَ في مجموعتين ليلعبوا ويتنافسوا، يضرب التلميذ الأوّل من المجموعة الأولى الكرة بهدف إسقاط أكبر عدد من الأحجار، ثمّ يضرب بعده الطفل الأوّل من المجموعة الثانية الكرة بهدف إسقاط أكبر عدد من الأحجار، توثّق المرشدةُ عددَ الأحجار التي يسقطها كلّ تلميذ ثمّ تجمع النقاط في نهاية اللعبة للمقارنة بين أعداد كلّ مجموعة، الفريق الذي يجمع أكبر عدد من النقاط هو الفريق الرابح.

نشاط ختاميّ: لعبة "أين الخاتم؟"

مستلزَمات النشاط:

خاتم أو أيّ غرض صغير آخر.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في مقاعدهم، تمرّر المرشدة الخاتم بين أيدي التلاميذ على أن يبقى جميعهم مغلقي الأيدي، كي لا ينكشف مكان الخاتم. بعد تمرير الخاتم على جميع التلاميذ، يبدؤون بتخمين مكان الخاتم، عند معرفة التلميذ الذي يخفي الخاتم بين يديه يصدر عليه حكم من قِبَل التلميذ الذي كشف أمره، وعليه الانصياع وتنفيذ الحكم. يحصل التلميذ الذي كشف عن مكان الخاتم على حقّ تمرير الخاتم بين التلاميذ لتخبئته.

"نصنع ونُنْتِجُ ألعابًا"

الأسبوع الرابِع

	اليوم الأوّل	اليوم الثاني	اليوم الثالِث	اليوم الرابِع	اليوم الخامِس
نشاطٌ افتتاحيٌّ	حامي/بارد	صفّوا قناني صفّوا أقداح	سباق الكلمات	الدفّ الصامت	ممنوع اللمس
وجبةٌ ساخنةٌ صحّيّةٌ					
نشاطٌ إثرائيٌّ تربويٌّ	نُنْتِج لعبة	وشاح الاتّجاهات	قصّة "إلى أين ستأخذني يا رشيد؟"	نُنْتِج تاجًا	أفعى وسلّم
نشاطٌ ختاميٌّ	لعبة "الباولينج"	لعبة الاتّجاهات	نفكّر ونبدع	لعبة "الملك قال"	لعبة "السلّم والأفعى"

مقدّمة:

إنّ مشــاركة التلاميذ في إنتاج ألعابهم، تعود عليهم بفوائد كبيرة. فلا تقتصر عمليّة إنتاج/ بناء الألعاب بقواهم الذّاتيّة فقط على كونها ممتعة، بل إنّها تعزّز العديد من المهارات والقدرات الأساسيّة، نحو؛ تعزيز الإبداع والابتكار، تطوير المهارات الحركيّة، تعزيز مهارات حلّ المشــكلات، بناء الثقة بالنفس، تحســين مهارات التعاون، تشــجيع التعلّم النشــط، تعزيز المســؤوليّة، تطوير مهارات التخطيط والتنظيم، تعزيز التواصل اللغويّ وتشجيع التعلّم من الأخطاء.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "حامي/ بارد"

معلومات للمرشِدين:

نفتتح أسبوعَنا الرابع والأخير بمحادثة قصيرة عن تخطيطنا لهذا الأسبوع، وعن الألعاب التي سننتجها معًا ثمّ نمارس لعبها، ننتقل إلى لعبة خفيفة لبثّ الحماس وأجواء الترفيه.

مستلزَمات النشاط:

لعبة صغيرة أو أيّ غرض من الصفّ.

سَيْر النشاط:

تختار المرشدةُ أحدَ التلاميذ الراغبين في المشاركة، تشرح له ولباقي التلاميذ اللعبة. يخرج التلميذ إلى الخارج، تخبّئ المرشدة بمشاركة التلاميذ وسماع اقتراحاتهم اللعبة أو الغرض المتّفق عليه، ثمّ ينادون التلميذ ليبدأ البحث، كلّما اقترب من مكان المخبأ يهتف التلاميذ "حامي، حامي..." وكلّما ابتعد عنه يهتف التلاميذ "بارد، بارد..." حتّى يتمكّن من إيجاد الغرض.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "نُنْتِج لعبة"

معلومات للمرشدين:

تُسْهِمُ الأنشطةُ الإنتاجيّة في تطوير مهارات التفكير والتخطيط، القدرة على اتّخاذ القرارات، التعرّف إلى الموادّ وتقدير قيمة المنتَج، أيّ اللعبة.

مستلزَمات النشاط:

15 قارورة من البلاستيك؛ حبوب الحمّص؛ صمغ أبيض؛ فراشي الطلاء؛ ألوان مختلفة من الطلاء و جرائد.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في مجموعتيْن، تعمل الأولى على تجهيز القارورات للعبة؛ من خلال تعبئتها بحبوب الحمّص وطلائها، وتعمل الثانية على تجهيز كرة من الجرائد باستخدام الجرائد والصمغ الأبيض.

نشاط ختاميّ: لعبة "الباولينغ"

مستلزَمات النشاط:

لعبة الباولينغ التي أنتجها التلاميذ في النشاط السابق؛ شريط عريض لاصق.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة. تهيّئ المرشدة مساحة ملائمة لممارسة اللعبة، تعلن عن كلّ مجموعة تلاميذ فريقًا، تحدّد خطّ اللعب بواسطة الشريط اللاصق؛ حيث يشكّل الحدّ الذي لا يمكن تخطّيه عند ضرب الكرة. يضرب الكرةَ تلميذٌ من كلّ مجموعة ثمّ تعاد الجولة من جديد، الفريق الذي يصيب أكبر عدد من الأهداف- القارورات يكون هو الفريق الرابح.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "صفّوا قناني صفّوا أقداح"

سَيْر النشاط:

نفتتح يومنا بلعبة غنائيّة جميلة لمغنّي الأطفال "عمّو روني"، نغنّيها مع التلاميذ ونقوم بحركات راقصة معهم تمثّل الأغنية ومعانيها.

للاستعانة بتسجيل الأغنية اضغط هنا

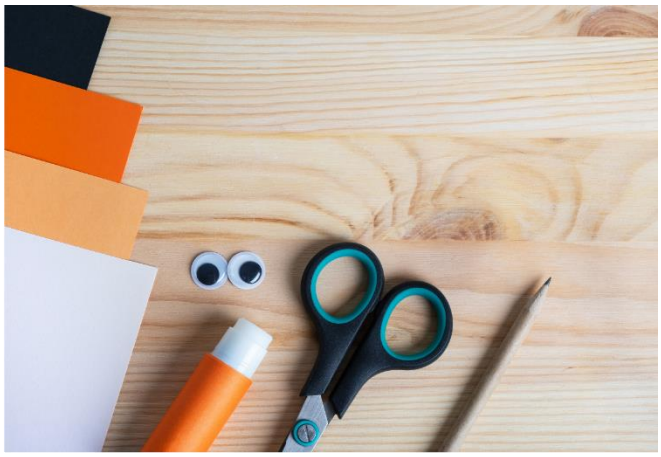
نشاط إثرائيّ تربويّ: "وشاح الاتّجاهات"

مستلزمات النشاط:

وشاح من القماش؛ كراتين ملوّنة؛ صمغ متين؛ مقصّات.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ على مقاعدهم في مجموعات صغيرة، يحصل كلّ تلميذ على قطعة من الكرتون الملوّن بلون من اختياره، يرسم قدم رجله وكفّة يده على الكرتون الملوّن. يقصّ التلاميذ رسمات أقدامهم وكفّات أيديهم، يلصقونها على الوشاح باتّجاهات مختلفة، على أن تُدمج أقدامهم وكفّات أيديهم مع أقدام وكفّات أيدي أقرانهم، فتكون لعبة الاتّجاهات جاهزة للاستعمال.



نشاط ختاميّ: لعبة "الاتّجاهات"

مستلزَمات النشاط:

مسار الأقدام الذي جهّزه الأطفال في النشاط السابق؛ موسيقا.

سَيْر النشاط:

نقترح أن تهيّئ المرشدة مساحة واسعة في الصفّ أو في المساحة الخارجيّة؛ فالتلاميذ يحتاجون إلى مساحة كافية لممارسة اللعبة. تضع المرشدةُ المسارَ على الأرض وتشغّل الموسيقا، يصطفّ التلاميذ في طابور ويبدؤون القفز على أقدام الأرجل وكفّات الأيدي حسب اتّجاهاتها.

نشاط افتتاحيّ: "سباق الكلمات"

معلومات للمرشِدين:

تعمل مسابقات الحروف والكلمات على تطوير مهارات التلاميذ اللغويّة بأسلوب شائق وممتع.

سَيْر النشاط:

نقترح أن توزّع المرشدة التلاميذ في مجموعتيْن، فتجلس كلّ مجموعة في جهة من جهات الصفّ ليتمّ الفصل بينها. تبدأ إحدى المجموعتيْن بالسباق من خلال قول كلمة، على المجموعة الأخرى البحث عن كلمة من نفس الحقل الدلاليّ للكلمة التي ذكرتها المجموعة الأولى، نحو، هاتف – حاسوب – تلفاز، ويستمرّ البحث عن كلمات من نفس الحقل الدلاليّ حتّى تنفد جميع الكلمات، فتُحسب نقطة للفريق الذي ذكر الكلمة الأخيرة ويبدأ جولة جديدة بكلمة جديدة من حقل دلاليّ جديد

نشاط إثرائيّ تربويّ: قصّة "إلى أين ستأخذني يا رشيد؟"- مكتبة الفانوس

معلومات للمرشدين:

قصّة "إلى أين ستأخذني يا رشيد؟" من تأليف آمال شعبي بشارة ورسوم شارلوت شاما.

مستلزَمات النشاط:

كتاب "إلى أين ستأخذني يا رشيد؟".

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة لزيادة الانتباه والتركيز في أحداث القصّة. تعرض المرشدةُ غلافَ القصّة أمام التلاميذ وتتيح لهم إمكانيّة الربط بين العنوان وموضوع القصّة، التخمين ومحاولة معرفة ما تحتويه القصّة. تبدأ بالسرد، وبالإمكان مشاركة التلاميذ أيضًا في قراءة وسرد القصّة.

تُسهم قصّة "إلى أين ستأخذني يا رشيد؟" في تطوير خيال الأطفال وتوسيع مداركهم وآفاقهم، وذلك من خلال اقتراح استعمالات متنوّعة لنفس الغرض البسيط والمتوافر بين أيدي الجميع. اللعِب والخيال يساعدان على تنمية مهارات التعلُّم لدى الطفل، ويدعمان تطوُّرَه العاطفيّ، ويُغْنيانه بالأفكار، ويسهمان في تطوير قدرته على إيجاد حلول إبداعيّة للمشكلات، إلى جانب كونهما متنفَّسًا للطفل.

نشاط ختاميّ: " نفكّر ونبدع"

مستلزَمات النشاط:

أوراق رسم بيضاء؛ أقلام تلوين متنوّعة؛ كرتون ملوّن؛ طبع لاصقة؛ أغراض متنوّعة تصلح للفعاليّات الفنّيّة.

سَيْر النشاط:

نقترح أن توزّع المرشدةُ التلاميذ في مجموعات صغيرة، تحصل كلّ مجموعة على جميع الموادّ والأدوات المختلفة حسب حاجة المجموعة، وتنتج فكرتها بعد التخطيط لها معًا.

على كلّ مجموعة رسم الأشكال التي ترغبها وتتخيّل أنّها شيء آخر ، مثال: يرسم الطفل خطًّا مستقيما ويقول هذا ليس خطًّا إنّما هو سكّة قطار، هذه ليست غيمة إنّما هي قطعة كعك وهكذا...

نؤلّف مع الأطفال كتابًا جديدًا بعد تجميع رسوماتهم، فنضيف إليه العناوين ونطلق عليه اسمًا من اختيارنا واختيار الأطفال نحو، "هذا ليس خطًّا" أو "هذه ليست مظلّة"...

نشاط افتتاحيّ: لعبة "الدفّ الصامت"

مستلزَمات النشاط:

دفّ.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة، توضّح المرشدةُ تعليماتِ اللعبة حيث عليهم تمرير الدفّ بينهم بدون إصدار صوت. تتيح الإمكانيّة أمام التلاميذ لإيجاد طرق وأساليب مبتكرة لنقل الدفّ بدون إصدار الأصوات. تزيد اللعبة من قدرة التلاميذ على التركيز، التخطيط والإبداع في إيجاد أساليب جديدة مبتكرة تخدم الهدف.

نشاط إثرائيّ تربويّ: "نصنع تاجًا"

معلومات للمرشدين:

كما أسلفنا وذكرنا بأنّ التجهيز للألعاب وصنعها من قبل التلاميذ يزيدهم ثقةً بالنفس ورغبةً في المشاركة في اللعب. سوف يصنع كلّ تلميذ تاجًا له، حسب ذوقه واختياره.

مستلزَمات النشاط:

كرتون ملوّن؛ مقصّات؛ صمغ؛ ملصقات؛ أقلام توش ملوّنة وأغراض أخرى متوفّرة تصلح لتزيين التاج.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ حول طاولات العمل في مجموعة واحدة كبيرة؛ وتترتّب الطاولات بشكل طوليّ ملائم لورشات العمل، توضع جميع الموادّ والأغراض وسط طاولات العمل، يحصل كلّ تلميذ على قطعة من الكرتون بلون من اختياره. يرسم كلّ تلميذ تاجًا من اختياره ثمّ يقصّ تاجه، يزيّنه حسب رغبته واختياره، وتساعد المرشدةُ التلاميذ على إغلاق التاج بعد قياسه ثمّ يكتب كلّ تلميذ اسمه على تاجه.

نشاط ختاميّ: لعبة "الملك قال"

مستلزَمات النشاط:

تيجان التلاميذ التي أنتجوها.

سَيْر النشاط:

نقترح أن يجلس التلاميذ في حلقة دائريّة لممارسة لعبة "الملك قال" المألوفة. يتقدّم التلميذ الراغب بالمشاركة، يلبس تاجه ثمّ يقوم بالحركة التي يطلب التلاميذ منه تقليدها، دون استخدام الكلام، مستعينًا بالإشارة، من منطلق أنّه هو الملك والتاج على رأسه؛ فبدل القول "الملك قال ارفعوا إيديكم" يرفع يديه فقط ويقلّده التلاميذ، لكن عندما يُنْزِل التاج عن رأسه ويقوم بحركة جديدة، على التلاميذ ألّا يقلّدوه، فهو ليس الملك لأنّه لم يلبس التاج عند قيامه بالحركة.

نشاط افتتاحيّ: لعبة "ممنوع اللمس"

سَيْر النشاط:

تهيّئ المرشدة مساحة واسعة ليتمكّن التلاميذ من الحركة والتنقّل بحرّية وأمان. تطلب منهم التحرّك؛ الرقص؛ القفز باتّجاهات مختلفة حسب تعليماتها. من الضروريّ توضيح التعليمات للتلاميذ قبل البدء بالنشاط، وأهمّها أن يتحرّكوا بحرّيّة، لكن بحذر، ويُمنع الاصطدام بالآخرين أو حتّى اللمس أو الاحتكاك بهم، فمن يصطدم أو يلامس تلميذًا آخر يغادر اللعبة، كما يجب الالتزام بتعليمات المرشدة كالسير إلى الأمام، إلى الخلف، القفز على رجل واحدة.

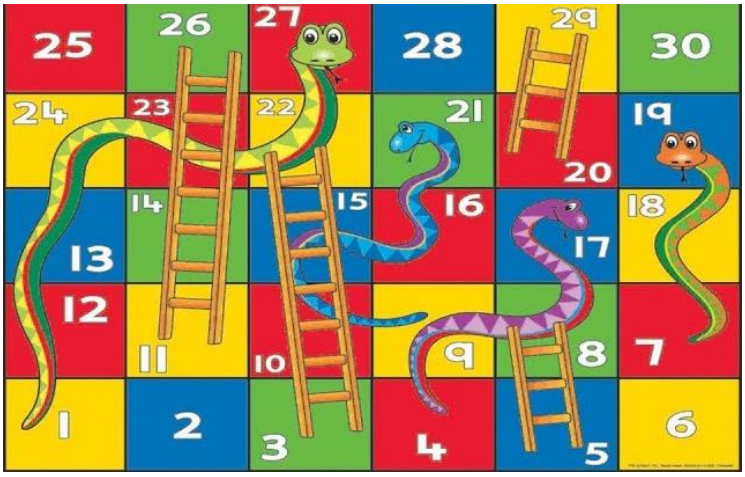
نشاط إثرائيّ تربويّ "أفعى وسلّم"

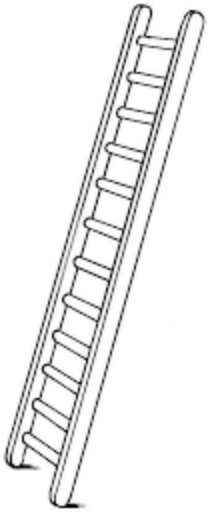
مستلزَمات النشاط:

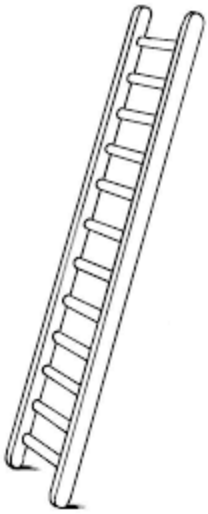
كرتون مقوّى (بيتسوع أو بوليجال)؛ رسومات سلالم وأفاعي بالأبيض والأسود؛ أقلام توش؛ مقصّات؛ صمغ.

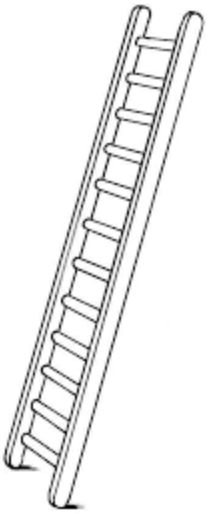
سَيْر النشاط:

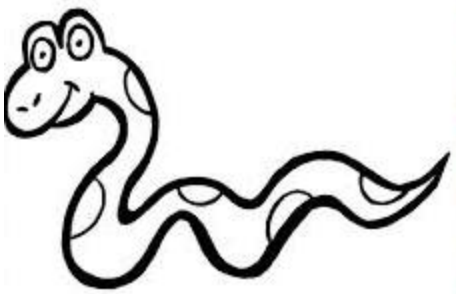
نقترح أن تجهّز المرشدة الألواح مسبقًا؛ إذ عليها تجهيز لوح مقسّم إلى 30 مربّعًا لكلّ مجموعة، لتقوم المجموعة بإنتاج لعبة "السلم والأفعى" خاصّة بها. توزّع التلاميذ في مجموعات صغيرة لتحصل كلّ منها على لوح مرسوم عليه 30 مربّعًا فارغًا ورسومات سلالم وأفاعٍ للتلوين، يلوّن التلاميذ الرسومات ويقصّونها ثمّ يلصقونها على اللوح حسب رغبتهم وبمسافات متباعدة بعض الشيء. بالإمكان تلوين اللوح في بداية النشاط، أي قبل البدء بتلوين السلالم، كما وبالإمكان إبقاؤه على اللون الأبيض أو اللون الأساسيّ للوح المربّعات.











نشاط ختاميّ: لعبة "السلّم والأفعى"

مستلزَمات النشاط:

ألواح الألعاب التي أنتجها التلاميذ؛ أغطية كراتين الحليب وحجارة النرد.

سَيْر النشاط:

يجلس التلاميذ في مجموعاتهم، تحصل كلّ مجموعة بدايةً على لوحة "السلّم والأفعى " التي قامت هي بإنتاجها، وتحصل كل مجموعة (مكونة من لاعبين) على حجر النرد وثمانية أغطية؛ فيحصل كلّ لاعب على أربعة أغطية بلون مختلف عن زميله. يبدأ المتبارون اللعب بإشارة من المرشدة، ويستمرّون حتّى يكسب الجولةَ أحدُ اللاعبَيْن في كلّ مباراة. بعد الجولة الأولى يتمّ تبديل التلاميذ حتّى يتمكّن الجميع من اللعب والتنافس.

طريقة اللعب:

بعد أن يحصل كلّ لاعب على أربعة أغطية بلون مختلف عن منافسه، يبدؤون اللعب برمي حجر النرد ليبدأ اللاعب الذي حصل على القيمة الأكبر، يرمي اللاعب حجر النرد ليدخل جنوده (الأغطية)، يدخل الجنديّ إلى اللعبة فقط إذا حصل اللاعب على القيمة 6، ثمّ يتابع كلّ لاعب اللعب حسب دوره فيتقدّم بخطوات حسب القيمة التي حصل عليها عند رميه لحجر النرد. عند وصول اللاعب إلى السلّم عليه النزول إلى الأسفل والعودة إلى البداية، أمّا عند وصوله إلى الأفعى فيتقدّم إلى الأعلى.

חומרים וסיפורים ליישום התוכנית החודשית – משחקי ילדות- יסודי

ציוד וחומרים	ציוד וחומרים	סיפורי הפאנוס - قصص الفانوس
חבילת גומי	סקוצ' זכר ונקבה	عندما غمرت المياه المدينة (כשהמים כיסו את העיר)
כדורי פלסטיק קטנים	בלונים	أعظم الأشياء (הדבים הכי טובים)
סיכות צרפתית קטנות	חישוקים	هكذا (כך)
צבעי טוש דקים	חוט מתנות	إلى أين تأخذني يا رشيد؟ (לאן אתה לוקח אותי רשיד?)
צבעי עץ עבים		
בריסטול כל הצבעים		
סיכות תפיסת נייר		
לוחות ביצוע		
לוחות פוליגל		
סיכות ניקוב		
דפי ציור A4 צבע לבן		
חוט שקוף		
קרטון A4כל הצבעים		
דבק לבן		
אקדח סילקון חם ואצבעות סיליקון		
דבק יבש uho		
מספריים		
מדבקות עגולות צבעים וגדלים שונים		
צלחות חד פעמי		
כרטיסיות מילמין		