وزارة التّربية والتّعليم
الإدارة التّربويّة
قسم كبار المسؤولين، الخدمات النّفسيّة الاستشاريّة

لعبة واحدة خلال اليوم (على الأقلّ)

ألعاب معدّة للتّلاميذ في المدارس الابتدائيّة، تتمحوَر حَوْل النّاحية الشّعوريّة-الاجتماعيّة، تهدف إلى تعميق التّعارف وتوطيد العلاقات والاستمتاع وتعزيز التّماسك الاجتماعيّ

أهداف الألعاب

01

تقوية الشّعور بالانتماء لدى الأولاد، وتوطيد العلاقات الاجتماعيّة فيما بينهم

02

التّدرّب على التّأمّل الذاتيّ، والتّعبير عن المشاعر والمشاركة

03

الاستمتاع والفرح

04

تقوية الإحساس بالرّفاهيّة النّفسيّة على المستوى الشّخصيّ

من خلال اللعب، وباللعب فقط، بإمكان الولد أو البالغ أن يكون مبدعًا وأن يستخدم شخصيّته بأكملها، ومن خلال الإبداع فحسب يمكن للفرد أن يكتشف ذاته"

دونالد وينيكوت

لعبة واحدة خلال اليوم (على الأقلّ)

تحوي الفعاليّة **لعبة مُقترَحة** تَلِيها **سيرورة لمعالجة التّجربة من النّاحية الشّعوريّة-الاجتماعيّة.**

يحوي هذا الملفّ ألعابًا تتمحوَر حول **أربعة مواضيع**.
ستجدون في الجهة اليمنى قائمة الألعاب المُدرجة في إطار كلّ موضوع. عليكم الضّغط على اسم اللعبة للوصول إليها.
يمكنكم العودة إلى قائمة المواضيع من خلال الضّغط على الرّابط في أسفل كلّ صفحة.

لعبة واحدة خلال اليوم (على الأقلّ)

ألعاب تتمحوَر حول الجانب الشّعوريّ-الاجتماعيّ خلال اللقاء في الصّفّ أو المجموعة

مِن القلب || ألعاب لتشجيع الوعي بالمشاعر

أنا-نحن || ألعاب لتعميق التّعارف

لديّ وقت || ألعاب للتّدرّب على الإصغاء للآخر وتنظيم الانفعال

معًا || ألعاب للتّدرّب على التّعاون والتّكافل المتبادل

أبجديّة المشاعر
قلبي والمشاعر
هذا حدث لي أيضًا!
حروف ومشاعر
بماذا أشعر؟
أنا أملك مشاعر
الذّاكرة والمشاعر

أبجديّة المشاعر

الوقت يمرّ والمنافسة في أوجها! يحاول التّلاميذ العثور على أكبر عدد من الكلمات الّتي تصف شعورًا والّتي تبدأ بحرف معيّن، وهكذا يقومون بالتّدرّب على إثراء لغتهم في المجال الشّعوريّ

ماذا علينا أن نحضّر مسبقًا؟ أوراق، أدوات للكتابة، مخزن مشاعر معدّ للصّفوف الّتي تحتاج إلى مساعدة وشَرْح

كيف نلعب اللعبة؟
يقول أحد التّلاميذ حروف الأبجديّة بالتّرتيب سرًّا، إلى أن يوقفه تلميذ آخر. يشير التّلميذ إلى الحرف الذي توقّف عنده.
يحاول التّلاميذ العثور على أكبر عدد من الكلمات الّتي تصف شعورًا، إحساسًا، أو موقفًا، والّتي تبدأ بهذا الحرف. يقومون بذلك خلال دقيقتين (إلى أن تعلن المعلّم\ة أن الوقت قد انتهى). على سبيل المثال: حرف الميم – محبّة، مهمّ، متعب..
يحصل التّلميذ على نقطة مقابل كلّ كلمة!

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:
- لماذا ليس من السّهل دائمًا أن نعثر على كلمات تصف المشاعر؟
- لماذا من المهمّ أن نحدّد الشّعور الذي ينتابنا بدقّة؟
- كيف يمكن أن تساعدنا قدرتنا على وصف شعورنا للآخرين بدقّة؟
- من يودّ أن يختار شعورًا أشرنا إليه اليوم وأن يخبرنا كيف أخبر شخصًا آخر عن هذا الشّعور حين راوده؟

العودة إلى قائمة المواضيع

قلبي والمشاعر

لوح اللعبة فارغ عدا الخطوط الّتي فيه، رويدًا رويدًا يرتسم القلب ويمتلئ بالكلمات!

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ لوح وقلم قابل للمحو، أو ورقة بحجم كبير وألوان، مخزن مشاعر معدّ للصّفوف الّتي تحتاج إلى مساعدة وشرْح

كيف نلعب اللعبة؟

يختار أحد التّلاميذ كلمة تشير إلى شعور، ويكتب خطوطًا على اللوح بعدد حروف الكلمة.
على سبيل المثال: "حُب"، يكتب خطّين ___ ___
يرفع سائر التّلاميذ أصابعهم ويحاولون أن يحزروا الحروف الّتي تكوّن الكلمة ("هل تحوي الكلمة حرف الباء؟")
يحصل المشارك الذي اقترح حرفًا صحيحًا على نقطة، ويُكتَب الحرف على الخطّ المعدّ له (إذا ظهر الحرف في الكلمة عدّة مرّات، يُكتَب على جميع الخطوط المعدّة له). المشارك الأوّل الذي يحزر الكلمة يحصل على خمس نقاط.
يا\تقوم المعلّم\ة برْسم قلب، ثمّ وجه داخل القلب بمراحل، وذلك مع كلّ محاولة لمعرفة الكلمة. تستمرّ في ذلك إلى أن يعرف التّلاميذ الكلمة.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- لماذا من المهمّ معرفة كلمات تعبّر عن المشاعر؟
- لماذا من المهمّ أن نحدّد لأنفسنا الشّعور الذي يراودنا بدقّة؟
- كيف يمكن أن تساعدنا قدرتنا على وصف شعورنا للآخرين بدقّة؟
- مَن يودّ منكم أن يختار شعورًا أشرنا إليه اليوم وأن يخبرنا متى راوده هذا الشّعور؟

العودة إلى قائمة المواضيع

هذا حَدَث لي أيضًا!

متى راودني هذا الشّعور أو ذاك؟ هيا نتذكّر ونتحدّث عن هذا الشّعور.

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ مكعّب مشاعر

كيف نلعب اللعبة؟

يرمي كلّ تلميذ المكعّب حين يحين دوره. يفحص الشّعور الذي حصل عليه في المكعّب، ويخبر المجموعة عن موقفٍ راوده هذا الشّعور خلاله. تحصل كلّ قصّة يقصّها التّلميذ على نقطة.

بعد أن يشارك التّلميذ المجموعة بالقصّة، يحصل المشارك الأوّل الذي يأخذ الغرض الموجود على الطاولة ويقول "هذا حدث لي أيضًا" ويقصّ للمجموعة موقفًا مشابهًا على نقطتين.

يرمي المشارك التّالي المكعبّ ويستمرّ الأمر على هذا المنوال..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- لماذا من الصعب أحيانًا أن نجد قصّة شخصيّة تتعلّق بشعور معيّن؟
- لماذا من المهمّ أن نحدّد الشّعور الذي يراودنا؟
- ما كان شعوركم حين قصّ تلميذ آخر قصّة تشبه قصّتكم؟
- كيف يمكن أن تساعدنا قدرتنا على وصف شعورنا للآخرين بدقّة؟

العودة إلى قائمة المواضيع

حروف ومشاعر

أحيانًا يجب أن نبحث بين السّطور كي نفهم ما نشعر به..

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ ورقة حروف ومشاعر

كيف نلعب اللعبة؟

على التّلاميذ أن يعثروا على الحروف الّتي تكوّن الكلمات المعبّرة عن مشاعر، وأن يضعوا عليها خطًا.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- لماذا من المهمّ أن نعرف أسماء المشاعر؟
- كيف يمكن أن تساعدنا قدرتنا على وصف شعورنا للآخرين بدقّة؟
- مَن يودّ منكم أن يختار شعورًا أشرنا إليه اليوم وأن يخبرنا متى راوده هذا الشّعور؟

العودة إلى قائمة المواضيع

أبجديّة المشاعر
قلبي والمشاعر
هذا حدث لي أيضًا!
حروف ومشاعر
بماذا أشعر؟
أنا أملك مشاعر
الذّاكرة والمشاعر

بماذا أشعر؟

يخبرنا جسمنا عن شعورنا أيضًا، علينا فقط أن نتمعّن بالإنسان وأن نلاحظ ما لا يقوله بالكلمات.

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ يمكن أن تستعينوا بمخزن المشاعر

كيف نلعب اللعبة؟

ينقسم الصّفّ مجموعات مكوّنة من خمسة تلاميذ.
تقف كلّ مجموعة أمام الصفّ حين يحين دورها. يا\تهمس المعلّم\ة في أذن أحد التّلاميذ اسم أحد المشاعر، وعليه أن يمثّل الشّعور بالإيماء (دون كلمات) أمام مجموعته.
إذا نجح أعضاء مجموعته في معرفة الشّعور فسيحصلون على 10 نقاط.
إذا لم ينجحوا في ذلك، فسيخسرون نقطة.

مَن الفائز؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والمجموعة الحاصلة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- لماذا من المهمّ أن نحدّد شعور الآخرين؟
- كيف بإمكاننا أن نحدّد شعور الآخرين؟
- هل تكفي ملامح الوجه أو لغة الجسد كي نحدّد شعور الآخرين؟
- ما المشاعر الّتي واجهتم صعوبة في التّمييز بينها؟ لماذا؟

العودة إلى قائمة المواضيع

أبجديّة المشاعر
قلبي والمشاعر
هذا حدث لي أيضًا!
حروف ومشاعر
بماذا أشعر؟
أنا أملك مشاعر
الذّاكرة والمشاعر

أنا أملك مشاعر

كيف نعبّر عن أنفسنا بكلمات أخرى؟ نتحدّث عن الأمر دون أن نقول ما هو!

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ بطاقات المشاعر

كيف نلعب اللعبة؟

نجلس بشكل دائريّ. يختار تلميذ بطاقة من البطاقات الموجودة في وسط الدّائرة، وعليه أن يشرح للجميع الشّعور المكتوب في البطاقة دون استخدام اسم الشّعور أو أيّ كلمة فيها جذر هذا الاسم. محظور أن يستعين بلغة الجسد أو الإيماء أو التّمثيل.
المشارك الأوّل الذي يعرف الشّعور يحصل على خمس نقاط.
نواصل اللعب تبعًا لمكان الجلوس في الدائرة ..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوركم خلال اللعبة؟
- لماذا من المهمّ أن نعرف المشاعر وأن نعرف كيف نَصِفها؟
- ما كان صعبًا وما كان سهلًا بالنّسبة لي في اللعبة؟
- لِمَ لا يكون العثور على كلمات تَصِف المشاعر سهلًا في بعض الأحيان؟

العودة إلى قائمة المواضيع

لعبة الذّاكرة والمشاعر

لن نعرف دائمًا ما سيكون شعورنا خلال المواقف، وفي بعض الأحيان يراودنا شعور مختلف ومميّز..

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الثّانية حتّى الصّفوف السّادسة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ بطاقات المواقف وبطاقات المشاعر

كيف نلعب اللعبة؟
ننقسم أزواجًا.
يحصل كلّ زوج على مجموعتين من البطاقات (المواقف والمشاعر). توضع البطاقات وهي مقلوبة إلى الأسفل.
يأخذ أحد التّلاميذ بطاقة من كلّ مجموعة ويحاول أن ينشئ علاقة بينهما، على سبيل المثال: "حين يهينونني، فأنا أغضب".
هل نجح في ذلك؟ إذا كانت الإجابة "نعم"، فسيأخذ البطاقتين، إذا كانت الإجابة "لا" فسيضع البطاقتين جانبًا وسينتقل الدّور للمشارك الآخر.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من البطاقات في كلّ زوج.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوركم خلال اللعبة؟
- لماذا يكون من الصّعب أن نلائم الشّعور للموقف في بعض الأحيان؟
- لماذا من المهمّ أن نحدّد شعورنا في المواقف المختلفة؟
- كيف يمكن أن تكون مشاعر مختلفة ملائمة للموقف نفسه؟ مَن يودّ أن يعطي مثالًا لذلك..

العودة إلى قائمة المواضيع

تهبّ الرّيح نحو ..

إذا أخبرتكم عن نفسي فَقَد أجد مَن يشبهني!
لعبة يتمّ خلالها تبادل الأماكن بسرعة مع خلق صِلَة شخصيّة بين التّلاميذ.

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الرّابعة حتّى الصفوف السّادسة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ كراسي مرتّبة بشكل دائريّ. يجب أن يكون عددها أقلّ من عدد التّلاميذ بواحد.

كيف نلعب اللعبة؟
يجلس التّلاميذ بشكل دائريّ، أما المعلّمة فلا تجلس. تعطي المعلّمة مثالًا عن نفسها في إطار اللعبة: " تهبّ الرّيح نحو.." وتشير إلى صفة تميّزها، على سبيل المثال: الذين يحبّون الرّياضة، الذين يجيدون الطّبخ، المجتهدين، ...
على كلّ مشارك لديه هذ الصّفة أن يقف وينتقل للجلوس مكان مشارك آخر لديه الصّفة نفسها.
تسرع المعلّمة للجلوس مكان التّلميذ الذي نهض من مكانه. بعد تبادل الأماكن سيكون هناك تلميذ لم يجد كرسيًا ليجلس عليه. هذا التّلميذ هو الذي سيقول الجملة التّالية ("تهبّ الريح نحو ...") وسيشير إلى صفة تميّزه.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:
- ما الشّعور الذي راودكم حين لاحظتم التّشابه بين صفاتكم وصفات زملائكم وزميلاتكم في الصّفّ؟
- ما الشّعور الذي روادكم حين اكتشفتم أن هناك صفة تميّزكم؟
- لماذا يكون الانتقال من أماكن جلوسنا من أجل الجلوس إلى جانب تلميذ آخر لطيفًا في بعض الأحيان؟

العودة إلى قائمة المواضيع

مَن؟ أنا؟ لعبة تبادل الهويّات

يجلس كلّ منّا قريبًا من الآخر ونحاول أن نُربِك زميلنا.. هل سيكتشف أننا تبادلنا الهويّات؟

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الرّابعة حتّى الصفوف السّادسة

كيف نلعب اللعبة؟

يخرج أحد التّلاميذ خارج الصّفّ. بعد أن يخرج، نختار تلميذين يتطوّعان لتبادل الهويّات (نمنحهما بضع دقائق كي يخبر كلّ منهما الآخر تفاصيل شخصيّة عن نفسه).

حين يعود التّلميذ إلى غرفة الصّفّ يقف أمامه ثلاثة أزواج (الزّوج الذي تبادل الهويّات، وزوجين آخرين). على التّلميذ أن يطرح عليهم أسئلة حول أنفسهم وأن يكتشف الزّوج الذي تبادل الهويّات. أمثلة لأسئلة: كم عدد أخوتك؟ أيّ فريق كرة قدم تشجّع؟ في أيّ شارع تسكن؟

عندما ينجح التّلميذ في تحديد الزّوج الذي تبادل الهويّات، ننطلق إلى جولة ثانية في اللعبة.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما الشّعور الذي راودكم حين اكتشفتم أن زملاءكم يعرفونكم ويعرفون تفاصيل عنكم؟
- ما الذي يساعدنا كصفّ في أن يعرف كلّ منا الآخر أكثر؟
- لماذا من اللطيف أن نعرف تفاصيل عن الزّملاء والزميلات في الصّفّ؟

العودة إلى قائمة المواضيع

القوى الكامنة في داخلي: لعبة لكشف نقاط القوّة

توجد داخل كلّ منّا قوى وقدرات! آن الأوان كي نفخر بما نملكه ويملكه زملاؤنا من قوى

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الثّالثة حتّى الصّفوف السّادسة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ بطاقات القوى

كيف نلعب اللعبة؟
يجلس الأولاد بأزواج أو مجموعات وتوضع في الوسط بطاقات القوى وهي مقلوبة نحو الأعلى (حيث يكون ما كُتِب فيها ظاهرًا للعيان).
يختار كلّ تلميذ حين يحين دوره بطاقة تعبّر عن قوّة يملكها برأيه. يختار التّلميذ البطاقة بواسطة **النّظر نحوها فقط** دون أن يأخذها، ودون أن يعرف سائر التّلاميذ البطاقة الّتي اختارها. لن يفصح التّلميذ عن البطاقة الّتي اختارها، ولكنه سيَصِف مواقف ظهرت هذه القوّة من خلالها. على سبيل المثال: حللتُ سؤالًا صعبًا في الحساب، ساعدتُ صديقي في الواجب المنزليّ (قوّة العقل).
يحاول التّلاميذ معرفة القوّة الّتي اختارها التّلميذ. يحصل التّلميذ الذي يعرف القوّة والتّلميذ الذي اختار القوّة على نقطة. يواصل التّلاميذ باللعبة..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:
- ما كان شعوركم حين عرفتم أن زملاءكم يلاحظون قوى تملكونها؟
- ما الشّعور الذي راودكم حين أثبتّم لأنفسكم أنكم تملكون قوى؟
- لماذا من المهمّ أن نلاحظ القوى الّتي نملكها؟
- لماذا من المهمّ أن نمدح الآخرين من خلال القوى والقدرات الّتي يملكونها؟

العودة إلى قائمة المواضيع

تهبّ الريح نحو..
مَن؟ أنا؟ لعبة تبادل الهويّات
القوى الكامنة في داخلي: لعبة لكشف نقاط القوّة
عن نفسي: لعبة لتعميق التّعارف
مسار المحبّة
لعبة الصّفات
صداقة أم واجب؟

"عن نفسي": لعبة لتعميق التّعارف

نجتاز المسار معًا ونستمتع ممّا سيعرفه كلّ منّا عن الآخر

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ لوح اللعبة وحجر نرد.

كيف نلعب اللعبة؟
يجلس التّلاميذ بأزواج أو مجموعات وفي الوسط لوح اللعبة "عن نفسي".
يرمي كلّ تلميذ حجر النّرد حين يحين دوره، ويتقدّم في المسار تبعًا لما يحصل عليه. عليه أن يجيب عن السّؤال الذي في الخانة الّتي وصل إليها.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الذي\الّتي وصل\ت إلى نقطة النّهاية طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوركم حين تحدثتم عن أنفسكم أمام زملائكم؟
- ما كان شعوركم حين حدّثكم زميل من الصفّ عن نفسه؟
- لماذا من المهمّ أن نتعارف أكثر مع زملائنا في الصّفّ ونعرف عنهم أكثر؟
- أمر جديد ومفاجئ عرفته اليوم عن نفسي أو عن زميلي..

العودة إلى قائمة المواضيع

أنا-نحن || ألعاب لتعميق التّعارف

تهبّ الريح نحو..

مَن؟ أنا؟
لعبة تبادل الهويّات

القوى الكامنة في داخلي:
لعبة لكشف نقاط القوّة

عن نفسي:
لعبة لتعميق التّعارف

مسار المحبّة

لعبة الصّفات

صداقة أم واجب؟

مسار المحبّة

نجمع القلوب ونجيب عن أسئلة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ لوح لعبة "مع المحبّة"، ورقة شخصيّة فيها قلوب وحجر نرد.

كيف نلعب اللعبة؟

يجلس التّلاميذ في مجموعات مكوّنة من أربعة تلاميذ، ويوضع في الوسط لوح "مسار المحبّة" ويحصل كلّ مشارك على ورقة شخصيّة فيها قلوب وخمسة أسئلة حَوْل أمور يحبّها.

يرمي كلّ تلميذ حجر النّرد حين يحين دوره ويتقدّم في المسار تبعًا لما حصل عليه، في الاتّجاه الذي يختاره.

على التّلميذ أن يجيب عن سؤال في أيّ نقطة يصلها. إذا وصل إلى سؤال يظهر في ورقة القلوب الخاصّة به، فعليه أن يضع بجانبه علامة.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الذي\الّتي أجاب\ت عن الأسئلة الخمسة ووصل\ت إلى نقطة النّهاية.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوركم حين أخبرتم زملاءكم عن أمورٍ تحبّونها؟
- لماذا من المهمّ أن نعرف الأمور الّتي نحبّها؟
- لماذا من المهمّ أن نتعارف أكثر مع زملائنا في الصفّ ونعرف عنهم أكثر؟
- أمرٌ جديدٌ ومفاجئ عرفته اليوم عن نفسي أو عن زميلي..

العودة إلى قائمة المواضيع

تهبّ الريح نحو..

مَن؟ أنا؟
لعبة تبادل الهويّات

القوى الكامنة في داخلي:
لعبة لكشف نقاط القوّة

عن نفسي:
لعبة لتعميق التّعارف

مسار المحبّة

لعبة الصّفات

صداقة أم واجب؟

لعبة الصّفات

لقد فزتُ! هذه صفاتي بالضّبط!

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ "لوح اللعبة"، ورقة تحوي الصّفات , بطاقات الصّفات

كيف نلعب اللعبة؟

نختار موجّهًا للعبة.

يحصل كلّ تلميذ على لوح لعبة فارغ (يمكن رسم خطوط حيث تكون هناك 3 خانات عموديّة و3 خانات أفقيّة ، المجموع: 9 خانات).

يختار التّلميذ 9 صفات من ورقة الصّفات ويكتبها في لوح اللعبة الخاصّ به.

يمكن اختيار الصّفات الخاصّة بي، أو الصّفات الّتي أريدها، أو صفات أفراد عائلتي.

يأخذ الموجّه كلّ مرّة بطاقة ويقرأ الصّفة. إذا كانت هذه الصّفة موجودة في لوح أحد المشاركين فعليه أن يضع علامة بجانبها.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الذي\الّتي وضع\ت علامة بجانب جميع الصّفات الّتي في لوحه\ا وقال\ت "لقد فزتُ". يمكن مواصلة اللعب بَعْد ذلك ليكون هناك فائز\ة بالمرتبة الثّانية والثّالثة..

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوركم حيث كان عليكم كتابة صفاتكم في لوح اللعبة؟
- لأيّ مدى كان هذا صعبًا أو سهلًا، لماذا؟
- لماذا من المهمّ أن نعرف صفاتنا؟
- أمر جديد عرفته أو فاجأني، عن نفسي أو عن زميل في الصفّ.

العودة إلى قائمة المواضيع

تهبّ الريح نحو..

مَن؟ أنا؟
لعبة تبادل الهويّات

القوى الكامنة في داخلي:
لعبة لكشف نقاط القوّة

عن نفسي:
لعبة لتعميق التّعارف

مسار المحبّة

لعبة الصّفات

صداقة أم واجب؟

صداقة أم واجب؟

أحيانًا أستمتع بأن أحكي وأشارك، وفي بعض الأحيان أفضّل أن أقوم بأمور، اليوم بإمكاني أن أختار!

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الأولى حتّى الصّفوف الثّالثة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ مجموعة بطاقات "صداقة" ومجموعة بطاقات "واجب"، قنينة فارغة.

كيف نلعب اللعبة؟
نجلس بشكل دائريّ ونضع قنينة في الوسط.
يدير التّلميذ الأوّل القنينة. حين تتوقّف القنينة عن الدوران ستشير فوّهتها نحو أحد التّلاميذ. يطرح التّلميذ الذي أدار القنينة عليه السؤال الآتي: "صداقة أم واجب؟"، ثمّ يأخذ بطاقة من إحدى المجموعتين تبعًا لِإجابته ("صداقة"- أسئلة حول الصّداقة، "واجب"- مهمّة عليه تنفيذها)، ثم يقرأ ما كُتِب في البطاقة. على التّلميذ أن يجيب عن السّؤال أو أن ينفّذ المهمّة، ثم يقوم بدوره بإدارة القنينة، وتستمرّ اللعبة على هذا المنوال..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري حين سُئِلتُ أمام أصدقائي؟
- ما كان أسهل بالنّسبة لي: بطاقات "الصّداقة" أم بطاقات "الواجب"؟
- ماذا عرفتُ عن نفسي من خلال اللعبة؟
- ماذا عرفتُ عن أصدقائي من خلال اللعبة؟
- مَن هو الصّديق الجيّد برأيي؟

العودة إلى قائمة المواضيع

هذا أم ذاك؟

في بعض الأحيان نعرف بالضّبط ما سيكون جواب شخص آخر عن سؤال معيّن.. هيا نجرّب هذا!

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الأولى حتّى الصّفوف السّادسة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ بطاقات "هذا أم ذاك؟"، بطاقات فارغة

كيف نلعب اللعبة؟
ينقسم التّلاميذ مجموعات. تجلس كلّ مجموعة بشكل دائريّ وتوضع مجموعة بطاقات "هذا أم ذاك؟" وسط الدائرة. يأخذ التّلميذ الأوّل بطاقة ويقرأ ما كُتِب فيها ثمّ يكتب إجابته على بطاقة. يكتب سائر أعضاء المجموعة الإجابة الّتي يعتقدون أنه سيكتبها.
يكشف التّلاميذ ما كتبوا. مَن كتب أقرب إجابة لإجابة التّلميذ يحصل على 5 نقاط، وتستمرّ اللعبة..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:
- لأيّ مدى أنا أعرف نفسي؟
- لأيّ مدى يعرفني أصدقائي؟
- هل عرفت شيئًا جديدًا عن نفسي أو عن أصدقائي؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نشجّع أم نُعيق؟

بإمكان كلماتنا أن تمنح قوّة لأصدقائنا، هيّا نتدرّب على استخدام كلمات مشجّعة.

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ **بطاقات "موقف"**، بطاقات "مفاجأة"، وقنينة

كيف نلعب اللعبة؟

يقول كلّ تلميذ رقمًا ابتداء من الرقم 1. يأخذ المشارك صاحب الرقم 1 بطاقة. إذا كانت البطاقة "موقف" فعليه أن يقرأها أمام المجموعة ثم يدير القنينة. حين تتوقّف القنينة عن الدّوران ستشير فوّهة القنينة نحو أحد التّلاميذ. على التّلميذ الذي تشير إليه فوّهة القنينة أن يقول للتّلميذ الذي قرأ البطاقة جملة مشجّعة تتعلّق بالموقف الذي وصفه. سيشير أسفل القنينة نحو تلميذ آخر. على هذا التّلميذ أن يقول لمن أدار القنينة "جملة معيقة" تتعلّق بالموقف الذي وصفه. جملة مشجّعة تمنح صاحبها نقطتين، وجملة معيقة تمنح صاحبها نقطة واحدة. تستمرّ اللعبة حسب ترتيب أرقام التّلاميذ. المشارك صاحب الرقم 2 يدير القنينة ويأخذ بطاقة، ويستمرّ الأمر على هذا المنوال. إذا كانت البطاقة "مفاجأة" فيجب العمل وفق ما كُتِب فيها: نزيد أو نحذف نقاط، نتجاوز دور أحد التّلاميذ، نربح دورًا إضافيًا للعب وما شابه..

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الحاصل\ة على أكبر عدد من النّقاط طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري حين شجّعتُ صديقًا؟
- ما كان شعوري حين قلتُ لصديقي جملة معيقة؟
- ما كان شعوري حين قالوا لي جملة مشجّعة أو جملة معيقة؟
- ما أهميّة التّشجيع؟
- هل يمكن أن أطوّر التّشجيع وأتعلّم كيف أكون مشجّعًا أفضل لأصدقائي وعائلتي؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نعيش في الفيلم: لعبة مسار

هيّا نكون المخرجين في حياتنا، ونرى كيف إمكاننا أن نغيّر مجرى الأحداث بكبسة زرّ.
سنكتشف معًا كم من السّهل والمهمّ أن نختار!

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الرّابعة حتّى الصّفوف السّادسة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ لوح اللعبة، أوراق شخصيّة، جنود اللعبة وحجر نرد

كيف نلعب اللعبة؟

ننقسم مجموعات. تجلس كلّ مجموعة حول لوح لعبة وتحصل كلّ مجموعة على جنود كعدد أعضائها.
كلّ خانة في المسار هي تقاطع بين موقف وزر في الكاميرا:

- زر التشغيل- ماذا من المفضّل أن أفعل؟
- زر التّقدّم- كيف ستُحَلّ المشكلة؟
- زر المحو- ماذا ليس من المفضّل أن أفعل؟
- زر التّوقّف- ما الأفكار الّتي تراودني الآن؟
- زر الرّجوع- ماذا كان بإمكاني فعله بشكل مختلف؟
- زر الزوم (تكبير وتصغير): ما شعوري الآن حيال الوضع وماذا سأشعر في الغد؟

يرمي التّلميذ الأوّل حجر النّرد وينطلق في المسار. يمكن التّقدّم في أي اتّجاه. سيتقدّم وفق الرقم الذي حصل عليه في حجر النرد. يتوقّف في خانة معيّنة ويجيب عن السؤال. بعد أن يجيب يمكنه أن يضع علامة في الورقة الشّخصيّة ليشير إلى نوع السؤال الذي أجاب عنه. يستمر اللعب على هذا المنوال..
مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الذي\الّتي أجاب\ت عن الأنواع السّتّة من الأسئلة.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري حين نجحت في المهمّة، وما كان شعوري حين لم أنجح؟
- أي زر كان أسهل بالنّسبة لي، وأيهم كان اصعب؟
- بأيّ طريقة يمكن أن تساعدنا معرفة أزرار التّشغيل؟
- ماذا عرفت عن نفسي أو ماذا فاجأني في اللعبة؟

العودة إلى قائمة المواضيع

سلالم وأسهم: لتلخيص الفترة

للأعلى للأسفل، للأسفل للأعلى.. في أيّ اتّجاه وطريق سنجد سببًا وقيمة.

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ لوح اللعبة، جنود اللعبة وحجر نرد.

كيف نلعب اللعبة؟

ننقسم مجموعات. تجلس كلّ مجموعة حَوْل لوح لعبة وتحصل على جنود كعدد أعضائها. يتقدّم التّلاميذ حسب الدور ووفق ما يحصلون عليه بحجر النّرد، حيث ينطلقون من خانة البداية نحو خانة النّهاية.

- خانة فيها سهم: ننزل نحو الأسفل.
- خانة فيها سلّم: نتسلّق نحو الأعلى.
- خانة حمراء: نجيب عن سؤال.
- خانة زرقاء: نقول اسم الشّعور المكتوب فيها ونشير على سلّم من 1 حتّى 10 لأيّ مدى شعرنا بهذا الشّعور خلال الفترة الأخيرة.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والتّلميذ\ة الذي\الّتي يا\تصل إلى نقطة النّهاية طبعًا.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما الشّعور الذي يراودني في أعقاب اللعبة؟
- ماذا الأمر الجديد أو المفاجئ الذي عرفته عن نفسي أو عن أحد الأصدقاء في الصفّ؟
- ما الذي أودّ أن أعبّر عن شكري وامتناني بخصوصه في نهاية هذه الفترة؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نعدّ للعشرة..

متى يجب أن أتكلّم، ومتى عليّ أن أتريّث وأنتظر؟

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الرّابعة حتّى الصّفوف السّادسة.

كيف نلعب اللعبة؟

ننقسم مجموعات وتجلس كلّ مجموعة بشكل دائريّ. نبدأ بالعدّ في كلّ مجموعة، حيث يقول أحد التّلاميذ بصوت مرتفع: "صفر"، وعلى المجموعة أن تقول الأعداد حتّى عشرة دون تخطيط مسبق.

- ممنوع أن يقول تلميذ قال التّلميذ الذي بجانبه رقمًا.
- ممنوع أن نقول الرّقم نفسه مرّتين..
- إذا قال تلميذان رقمًا معًا، نبدأ العدّ من جديد.
- التّخطيط المسبق ممنوع.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)
كيف نفوز؟ حين تنجح المجموعة في العدّ من صفر حتّى 10 بالتّرتيب ووفق القوانين.
ماذا إذا نجاحنا؟ نقرّر أن نعدّ حتّى 12، وهكذا دواليك..

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري خلال اللعبة؟
- لأيّ مدى كان من السّهل أو من الصّعب أن أنتظر دوري؟
- إلى ماذا نحتاج كي ننجح في اللعبة؟
- ماذا عليّ أن افعل كي أنجح في اللعبة؟
- ما المطلوب من المجموعة كي ننجح؟

العودة إلى قائمة المواضيع

لعبة الصّمت

رويدًا رويدًا وبصمت.. ينشأ هنا تعاون رائع!

هذه اللعبة معدّة للتّلاميذ في الصّفوف الأولى حتّى الثّالثة.

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ عدّاد زمنيّ.

كيف نلعب اللعبة؟

ننقسم مجموعات وتجلس كلّ مجموعة بشكل دائريّ. يقول أحد التّلاميذ في كلّ مجموعة "الآن.." ويبدأ بقياس المدّة الّتي تكون فيها المجموعة صامتة تمامًا بواسطة العدّاد الزّمنيّ. إذا أصدر أحد التّلاميذ أيّ صوت: ضحكة، سعال، أو كلمة، نوقف العدّاد الزّمنيّ، ونفحص مدّة الصمت، ثمّ نحاول من جديد أن نكسر الرّقم القياسيّ الذي حقّقناه في الجولات السّابقة.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري خلال اللعبة؟
- لأي مدى كان من السّهل أو من الصعب أن أنتظر وأصمت؟
- إلى ماذا نحتاج كي ننجح في اللعبة؟
- ماذا عليّ أن افعل كي أنجح في اللعبة؟
- ما المطلوب من المجموعة كي ننجح؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نرسم معًا

معًا، ودون كلمات، ننتج نتاجًا رائعًا

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ أوراق، ألوان

كيف نلعب اللعبة؟
ننقسم مجموعات وتجلس كلّ مجموعة حول طاولة بشكل دائريّ.
نَدَع التّلاميذ يرسمون رسمًا مشتركًا. التّعليمات: يجب العمل بصمت وهدوء، دون أيّ اتّصال فيما بينهم، دون استخدام كلمات أو إشارات، سواء كانت مكتوبة أم غير مكتوبة..
يرسم التّلميذ الأوّل على الورقة تفصيلًا معيّنًا ثمّ ينقل الورقة للتّلميذ الثّاني، والذي بدوره سيضيف إلى الرّسم، ويستمرّ الأمر على هذا المنوال.
بعد حوالي عشرين دقيقة نطلب من التّلاميذ التّوقف وتأمّل الرّسم والحديث عنه.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما كان شعوري خلال الرّسم؟
- هل أفضّل الرّسم وحدي أم مع الآخرين؟
- ما النّشاطات الّتي أفضّل القيام بها وحدي، والنّشاطات الّتي أفضّل القيام بها مع الأصدقاء؟
- ما رأيي حول الرّسم الذي أنتجناه؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نرسم معًا

رسم مشترك

قائد ومقود

نحكي قصّة معًا

أنا أراك

رَسْم مشترك

معًا، ودون كلمات، ننتج نتاجًا رائعًا

هذا النّشاط معدّ للتّلاميذ في الصّفوف الأولى حتّى الثّالثة

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ أوراق، ألوان

كيف نلعب اللعبة؟
ننقسم أزواجًا. يحصل كلّ زوج على ورقة من الحجم الكبير حيث توضع بينهما على الطّاولة. تعلن المعلّمة أن على المجموعة العمل بصمت وهدوء.
على الأزواج أن يرسموا رسمًا مشتركًا دون أيّ حديث أو اتّصال فيما بينهما.
بعد ربع ساعة نطلب من التّلاميذ التّوقف، وتأمّل الرّسم والحديث عنه.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ما المشاعر الّتي راودتني خلال الرّسم؟
- لأيّ مدى كان من الصّعب أو من السّهل أن أرسم رسمًا مشتركًا دون القدرة على الحديث مع زميلي؟
- ماذا أفكّر وأشعر حين أتأمّل الرّسم؟
- ماذا من المهمّ بالنّسبة لي أن أقول لشريكي؟

العودة إلى قائمة المواضيع

قائد ومقود

هيّا ننطلق معًا ونعتمد على بعضنا بعضًا

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ نختار مساحة مريحة وآمنة للسّير.

كيف نلعب اللعبة؟
ننقسم أزواجًا. نشرح للتّلاميذ اللعبة ونريهم كيف تتمّ وبعدها نبدأ اللعب:
في كلّ زوج، على أحد التلميذين أن يغمض عينيه، حيث سيؤدّي دور "المقود". سيكون التلميذ الثّاني "القائد" وسيسير معه ويوجّهه في السّير بأمان نحو نقطة النّهاية الّتي تحدّدها المعلّمة.
إذا كانت المساحة مفتوحة وآمنة يمكن أن ننفّذ النّشاط كمنافسة بين الأزواج، وبعد جولة واحدة يتمّ تبادل الأدوار بين التّلميذين.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)، والزّوج الأوّل الذي وصل نقطة النّهاية.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- في أيّ دور شعرتُ بأمان أكبر، دور القائد أم المقود؟
- ما العلاقة بين اللعبة والشّعور بالأمان؟ الشّعور بالسّيطرة؟ الصّداقة؟
- ما الأمر الجديد أو المفاجئ الذي عرفته عن نفسي من خلال اللعبة؟
- ما الذي يساعدني في الاعتماد على صديقي؟

العودة إلى قائمة المواضيع

نحكي قصّة معًا

حين أروي قصّتك بكلماتي تتحوّل إلى قصّتنا المشتركة

كيف نلعب اللعبة؟

تختار المعلّمة أربعة متطوّعين يمكنهم الخروج والانتظار في الخارج.
نطلب من أحد التّلاميذ التّفكير بقصّة قصيرة يودّ أن يرويها: يمكن أن تتمحوَر حَوْل أمرٍ حَدَث له، أو أن تكون قصّة خياليّة يخترعها.. يجب أن تحوي القصّة تفاصيل كثيرة، أماكن، أوقات، أسماء..

- يدخل المتطوّع الأوّل إلى الصفّ ويروي له التّلميذ القصّة.
- يصغي المتطوّع جيّدًا ويحاول أن يتذكّر جميع التّفاصيل.
- يدخل المتطوّع الثّاني إلى الصّفّ. يروي المتطوّع الأول القصة له وللصفّ.
- يصغي المتطوّع الثّاني له جيدًا ويحاول أن يتذكّر جميع التّفاصيل. ينقل القصّة للمتطوّع الثّالث، ويستمرّون على هذا المنوال حتّى المشارك الأخير.

نشكر المشاركين في نهاية الجولة ونفحص ما حَدَث للقصّة.
إذا كان هناك متّسع من الوقت ننفّذ جولة ثانية.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا)

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:

- ماذا حدث للقصّة الأصليّة؟ هل تغيّرت؟ هل تشبه القصّة النّهائيّة القصّة الأصليّة؟
- ما الذي جعل القصّة تتغيّر أو لا تتغيّر؟
- ماذا يمكن أن نتعلّم من خلال هذه اللعبة عن حياتنا اليوميّة؟
- ماذا يحدث لكم حين يشركونكم بقصّة شخصيّة؟

العودة إلى قائمة المواضيع

"أنا أراك"

نتحدّث عنّي وعنك

ماذا علينا أن نحضر مسبقًا؟ بطاقات أسئلة.

كيف نلعب اللعبة؟
يجلس التّلاميذ بأزواج أو مجموعات وتوضع البطاقات في الوسط وهي مقلوبة إلى أعلى (أيْ يكون المكتوب فيها ظاهرًا للعيان).
- الجولة الأولى- يأخذ كلّ تلميذ بطاقة حين يحين دوره، ويجيب عن السّؤال في البطاقة.
- الجولة الثّانية- يأخذ كلّ تلميذ بطاقة حين يحين دوره ويجيب عن السؤال وكأن زميله الذي يجلس إلى يمينه هو الذي يجيب.

إمكانيّة إضافيّة للعمل بأزواج: يمنح كلّ زوج خمس دقائق كي يطرح كلّ منهما على الآخر أسئلة بواسطة البطاقات. بعد ذلك، نجري "مسابقة"، حيث نسأل التّلاميذ أسئلة حول شركائهم. إذا أجاب التّلميذ إجابة دقيقة يحصل الزّوج على نقطة.

مَن الفائز\ة؟ لقد فاز الجميع (لأنهم استمتعوا) والزّوج الذي حصل على أكبر عدد من النّقاط.

نقاط مهمّة للمحادثة الشّعوريّة-الاجتماعيّة الّتي نُجريها بعد انتهاء اللعبة:
- ما الشّعور الذي راودكم حين أخبرتم زميلكم أمورًا عن أنفسكم؟
- ما الشّعور الذي راودكم حين أخبركم زميلكم أمورًا عن نفسه؟
- لماذا من المهمّ أن نعمّق التّعارف ونعرف أكثر عن زملائنا في الصفّ؟
- أمر جديد أو مفاجئ عرفته اليوم عن نفسي أو عن زميلي.

العودة إلى قائمة المواضيع