نلعب بمُتعة

اسم اللعبة: طاق طاق طاقيّة

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
أوّل - ثالث
عدد المُشاركين
مجموعة
المكان
مكان واسع

سير اللعبة

يجتمع مجموعة من الأطفال من أجل اللعب (إن كنتم أربعة أفراد بالعائلة أو أكثر ستكون ممتعة أيضاً) بشكل دائريّ ويخصّص واحد منهم لحمل قطعة قماش أو طاقية، ويدور حولهم باستمرار ويردد "طاق طاق طاقية.."، ثمّ يردّدون "رن رن يا جرس"... ويستمرّ في إكمال الأغنية بهذه الطريقة مع الدوران حولهم، ثمّ يضع الطاقية خلف ظهر أحدهم. وخلال دورانه يتحسّس الأطفال خلفهم، ثمّ يأخذها الذي يجد الطاقية خلفه، يمسكها وينطلق راكضًا وراء من وضعها ليمسكه. الفكرة من الركض أن يتمكّن الطفل الأوّل من الهرب والعودة لمكانه ليكمل اللعبة مع الأطفال الآخرين، وإن لم يفعل يخسر ويخرج من الدائرة.

أهداف اللعبة

** تعزيز علاقات أفراد المجموعة ببعضهم.

** زيادة التركيز والانتباه.

**المُنافسة والمُتعة

اسم اللعبة: الطابة والسبع حجار

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
ثالث - سادس
عدد المُشاركين
فريقان- كلّ فريق على الأقل خمسة
المكان
غرفة واسعة أو ساحة

سير اللعبة

اللعبة تبدأ بعمل طابة من جرابة قديمة ويتمّ حشوها بقطع من القماش، ويتمّ تجميع سبعة أحجار مستوية الوجهين يتمّ وضعها فوق بعضها بعضًا، وينقسم اللاعبون الى قسمين ثمّ يقف ولد من احد الفريقين على بعد ثلاثة امتار ليبدأ عمليّة التصويب نحو الحجارة ليسقطها، وبعد إسقاطها يهرب هو وفريقه، ويبدأ الفريق الثاني بمحاولة إصابة ايّ شخص من الفريق الاوّل بالطابة، وكلّما اصيب واحد خرج من اللعبة، وإذا لم تصب الطابة هدفها يركض الفريق الأوّل ويقوم بإعادة بناء الحجارة السبعة قبل رجوع الطابة ليد الفريق الأوّل، لتعود اللعبة من جديد. وإذا عادت الطابة للفريق الأوّل قبل بناء الحجارة يتم ضرب الطابة باللاعب الذي يقوم ببناء الحجارة... وإذا تمّ بناء الحجارة يكون الفريق الأوّل قد فاز. وبعدها نقوم بتبادل الأدوار.

أهداف اللعبة

** مُتعة وإثارة

** تعاون ومُشاركة

**ترابط أفراد المجموعة

** مُنافسة مجموعاتيّة

اسم اللعبة: التلفون الخربان

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
ثالث - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة كبيرة
المكان
غرفة

سير اللعبة

يجلس اللاعبون في دائرة، يفكّر أحد اللاعبين في جملة أو عبارة ويهمس بها للاعب الذي بجانبه. يُكرّرها اللاعب الآخر للاعب الذي يليه وهكذا.. عندما تصل إلى آخر لاعب مرّة أخرى يقولها بصوت عالٍ هذه المرّة. ما يحدث عادة أنّنا نجد جملة النهاية مختلفة عن جملة البداية، حيث تتداخل الأخطاء كلّما انتقلت العبارة من لاعب للاعب.

أهداف اللعبة

** مُتعة وإثارة

** الدقّة والتركيز

**ترابط أفراد المجموعة

اسم اللعبة: القطّة العمياء

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
أوّل - سادس
عدد المُشاركين
10-5
المكان
غرفة

سير اللعبة

يتمّ ربط قطعة قماش على عيني أحد اللاعبين ويبدأ في محاولة الإمساك بالآخرين وهو مغمض العينين.

أهداف اللعبة

** مُتعة وإثارة

**ترابط أفراد المجموعة

** سُرعة البديهة

اسم اللعبة: الأصليّ والمرآة

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
أوّل - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة كبيرة أو صغيرة
المكان
غرفة

سير اللعبة

يتمّ تقسيم المجموعة لأزواج، ثمّ يتمّ تقسيم الأدوار لكلّ زوج، أحدهما الأصليّ والثاني مرآة، يبدأ الأصليّ بإصدار حركات مُضحكة وعلى المرأة تقليد الحركات بدون أن يضحك. إذا ضحك "المرآة" يخسر الزوج ويخرجان من اللعبة. الزوج الفائز هو الزوج الذي تماسك للنهاية بدون أن يضحك.

أهداف اللعبة

** التماسك والصبر

** الدقّة والتركيز

** المنافسة المشتركة

اسم اللعبة: البنانير

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
رابع - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة صغيرة
المكان
غرفة أو مكان مفتوح

سير اللعبة

يمسك كلّ واحد من اللاعبين بنّورة، ويقذفها بضربة من إبهامه محاولًا أن تصيب البنّورة التي على الأرض، فإن إصابتها تكون تلك البنّورة من حقّ الفائز وتستمر اللعبة ويكون الفائز من حاز على أكبر عدد من البنانير، ويحرص كلّ مُشارك على عرض أنواع مختلفة من البنانير التي كسبها.

أهداف اللعبة

** انتظار الدور

** الدقّة والتركيز

** المُنافسة

** البراعة باللعب

اسم اللعبة: بارد سخن

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
أوّل - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة
المكان
غرفة مغلقة

سير اللعبة

يخرج أحد المُشاركين من الغرفة، تختار المجموعة غرضًا معيّنًا ويتّفقون على مكان لتخبِئته.
يدخل المُشارك المُبتعِد عن المجموعة ويبدأ بالبحث عن الغرض المخفيّ، إذا كان بعيدًا عن الغرض تهتف المجموعة "بارد بارد بارد"
وإذا اقترب من مكان الغرض تهتف المجموعة "سخن سخن سخن"، حتّى يجد الغرض

أهداف اللعبة

** الإصغاء

** السرعة

** العمل المجموعاتيّ

** التعاون

اسم اللعبة: برّ بحر

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
أوّل - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة
المكان
غرفة مغلقة

سير اللعبة

يقوم الموجّه بوضع حلقات على الأرض بعدد المُشاركين، كلّ مُشارك يقف داخل حَلَقة، عندما يُنادي الموجّه "برّ"- على الجميع الخروج من الحلَقة، وعندما يُنادي "بحر" علي المُشاركين الدخول للحلقة، يحاول الموجّه تمويه المجموعة، الفائز هو مَن يبقى للنهاية.

أهداف اللعبة

** الإصغاء والتركيز

** سرعة البديهة

** المُتعة

اسم اللعبة: دومينو الأغاني

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
رابع - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة
المكان
غرفة مغلقة أو ساحة

سير اللعبة

تتقسّم المجموعة لقريقين، الفريق الأوّل يختار أغنية، تغنّيها كلّ المجموعة، على المجموعة المُنافسة أن تبدأ بغناء أغنية تبدأ بحرف المقطع الأخير من أغنية الفريق الأوّل خلال وقت مُحدّد. المجموعة الفائزة هي المجموعة التي تمكّنت من غناء عدد أكبر من المقاطع الغنائيّة.

أهداف اللعبة

** المُشاركة والتعاون

** سرعة البديهة

** المُتعة

اسم اللعبة: حزّر فزّر

تفاصيل اللعبة

فئة الهدف
رابع - سادس
عدد المُشاركين
مجموعة
المكان
غرفة مغلقة

سير اللعبة

يقوم أحد أفراد المجموعة بالوقوف أمام المجموعة، يتخيّل غرضًا مُعيّنًا، ويقوم بوصفه بدون أن يذكر اسمه، وبإمكانه تحديده لأيّ فئة ينتمي.
ينتقل الدور لمن يعرف ما هو الغرض.

أهداف اللعبة

** الإصغاء والتركيز

** الدقّة

** المُتعة

**تنمية الخيال