



משרד העבודה הרווחה
והשירותים החברתיים
חוסן חברתי לישראל



fun

بالمنطقة الآمنة

سلة فعاليات للآولاد والاهل مناسبة للمنطقة الآمنة



مقدم مع الحب من قبل جمعية "أولاد في احتمال"



الفهرس

العاب قديمة من "التراث"

انا والمجموعة

العاب قصيرة لا تنتهي

لا تجيبوا بالطريقة الصحيحة
أغراض معروضة
ما معنى؟
نلعب ونضحك
ما في عيد ميلاد
الفوز خلال دقيقة
بالونات منفوخة
شجرة على الصحن
مترايطون
كرة قدم صينية

العاب هادئة في المنطقة الامنة

لائم الاشكال
لعبة الغواصات
العاب ورقية وقلم
حفلة الحروف
البحث عن البينجو
سر السودوكو
قف كلمة مرور
اين كان مختبئ جوز الملك

ننتج ونلعب

ورشة تحضير العاب

لذيذ بالفم

مساء البوظة
كعكة الشوكولاتة بالكأس

فعاليات إبداعية

عمل مجسمات بعجينة الملح
انتاج فعاليات من خلال المندلا
السيدة جوربه متكرة
الفراشات
العصفور
تزيين غرفتي
الكويلينج



العاب قديمة
من "التراث"

انا والمجموعة

مأخوذ من: مجلة الأولاد "مساع تسعير" العدد 120

قبل عصر الانترنت، والحواسيب وحتى قبل وجود التلفاز الملون كان الأولاد يلعبون معظم وقتهم في الخارج مع الأصدقاء. وباقتراب الصيف والمخيم الصيفي قررنا أن ننعش ذاكرتكم ونقدم بين أيديكم عدد من الألعاب القديمة والجيدة بنفس الوقت

سمك مملح

مجموعة من الأولاد يقفون بصف واحد، وولد واحد هو "السمكة المالحة" يقف وظهره إليهم وينادي: "واحد، اثنان، ثلاثة، سمكه مالحة" اثناء ذلك باقي الأولاد، الذين يقفون على بعد عشرة أمتار منه تقريبا، يتقدمون ويحاولون الوصول الية، بعد ان ينادي يلف بوجهه إليهم وعلى كل الأولاد ان يتجمدوا في مكانهم، إذا الولد "السمكة المالحة" التفت ورأى ان هنالك ولد لم يتمكن من الوقوف وما زال يتحرك. فعليه ان يعود الى خط البداية وعليه ان يقوم بالمحاولة مرة أخرى.... إذا أردنا ان نطور من اللعبة أكثر ممكن ان يقوم الولد "السمكة المالحة" بأضحاك الاولاد المتجمدين في مكانهم وممكن ان يؤدي الى تحركهم وهكذا يعودوا الى نقطة البداية (ولكن ممنوع ان يقوم بالدغدغة)

ما الذي نحتاجه: على الأقل خمسة أولاد ومن الأفضل أكثر.



المغيط (المطاط)

قوموا بأخذ أربعة أمتار من مغيط الخياطة واربطوا اطرافه، اختاروا ولدين وعليهم ان يقفوا واحد مقابل الثاني، ولفوا المغيط حول كاحلهم وهم مبعدين الارجل. هكذا لينتج مستطيل بضلعين متقابلين.

الان يجب ان يقفز من طرف المغيط الى طرفه المقابل بعدة طرق: ان يمشي على جانبي المغيط (المطاط)، ان يمشي عليه، ان يمشي في المنتصف، ان يجمع الضلعين وان يحرر بقفزه وهنالك المزيد من الأفكار. عند الارتفاع بالمستوى نقوم برفع الحبل الى ارتفاع الركب، ثم بعد ذلك الى ارتفاع الوركين، ثم الخصر، ثم تحت الابط، ثم الرقبة، هل نجحتم؟ حسنا. الان حاولوا العبور من جهة الى الجهة الأخرى بالتدرج.

ما الذي نحتاجه: أربعة أمتار من المغيط (مطاط الخياطة) وعلى الأقل ثلاثة أولاد.

الجلل (البنائير)

تجميع الجلل هو امر من اهتمام المحترفين. ليس من الشطارة ان تجمع الكثير من الجلل البسيطة، يجب ان تعرف وتميز بين الجلل الثمينة وبين الجلل الرخيصة التي لا تستحق اللعب.

بلعبة قريب من الحائط كل ولد يرمي الجلة الخاصة به حتى تصطدم بالحائط وترتد عانده اليه. الولد الذي تقف جلته أقرب الى الحائط هو الفائز ويفوز بكل جلل أصدقائه التي أقيت في هذا الدور من اللعب.

بلعبة الى داخل الحفرة يجب ان نلقي الجلة الى داخل الحفرة في النهاية الذين يفوزون بهذه المهمة يقومون بتقاسم الجلل الخاصة بالأولاد الذين لم ينجحوا بهذه المهمة. نجحتم بالحصول على جلل ثمينة بمساعدة جلة بسيطة؟ لقد نجحتم.



ما الذي نحتاجه: جلل وعلى الأقل ولدين للعب.

اهلا سيدي الملك

نقوم باختيار ولد واحد ليصبح ملك، وباقي الأولاد عليهم الخروج من الغرفة ويقوموا بتأليف قصة عن مكان كانوا به من قبل. مثلا عندما كانوا في قصر ملك من الصين واستخرجوا هنالك جواز سفر. عندما يكونوا مستعدين، يقومون بالعودة الى الغرفة ويقولون للملك: "مرحبا سيدي الملك" وهو يجيبهم: "اهلا اولادي الاعزاء اين كنتم وماذا فعلتم؟" والان هم يجيبونه: "كنا في....." ويعرضون عن طريق التمثيل الصامت المكان الذي كانوا به (في حالتنا هنا كانوا في قصر ملك الصين) وعلى الولد الملك ان يحزر ما كانوا يعرضون، بعد اكتشافه اين كانوا يقول الأولاد: "ولقد قمنا ب....." ويستمررون بالعرض عن طريق التمثيل الصامت ما الذي فعلوه في القصر (أي قاموا باستخراج جواز السفر). الولد الذي ينجح باكتشاف اين كانوا وما عملوا فهو ملك بالفعل.

ما الذي نحتاجه: خيال منفتح وعلى الأقل ثلاثة أولاد للمشاركة باللعب.



ثلاثة عصي

خذوا ثلاثة عصي وضعوهم على الأرض متقابلة وعلى أبعاد متساوية كل ولد عليه ان يقفز بين العصي. رجل بعد رجل من دون ان يلمسوهن. الذي يقوم بالقفز بالأخر يسمى الولد الذي يبعد المسافة. وعليه ان يقفز بعيدا قدر المستطاع ابعد من العصي الثالثة بعد ان يستقر في المكان الذي قفز اليه يمرر العصي الثالثة الى ذلك البعد ونمرر العصي الثانية الى مكان منتصف المسافة بين الأول والثالث. ومرة ثانية كلهم يقومون بالقفز. إذا لم تنجحوا بعبور هذا البعد، او قمتم بالدعس على احدي العصي؟ لقد خرجتم من اللعبة إذا. استمروا بالتمرن وربما تصلون الى الأولمبياد إذا قفرتم الى بعد كبير.

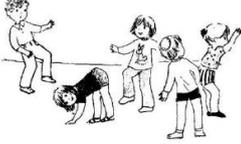


ما الذي نحتاجه: ثلاثة عصي وعلى الأقل ثلاثة أولاد للعب معا.

امسك الفئران

لعبة الإمساك متقدم: كل ولد يقوم الصياد بأسماكه عليه ان يقف في مكانه وأرجله مفتوحة، حتى ننفذ من تم اصطياده. الأولاد الذين مازالوا في اللعبة يهربون من الصياد عليهم ان يزحفوا من بين أرجل الأولاد الذين اصطيادوا. الولد الذين ينجحوا بالعبور زحفاً من بين أرجله يعود الى اللعبة ويمكنه ان يعود الى انقاذ الأولاد الآخرين. ولماذا على أحد الأولاد ان يقوم بإنقاذكم؟ لأنه ببساطة ربما يأتي عليك الدور وتحتاج الى ان يقوموا بإنقاذك.

ما الذي نحتاجه للعبة: ساحة كبيره وأكبر عدد ممكن من الأولاد.



لعبة طاق طاقيّة

كل الأولاد يجلسون بشكل دائري وبيدهم ممدودة الى الخلف. وولد واحد يحمل بيده طاقيّة او محرمة (منديل) ويدور دورة كاملة وهو يردد "طاق طاقيّة، ويرد عليه الجالسون... رن رن يا جرس... حول واركب ع الفرس". وطيلة دورانه لا يجوز للأطفال الجالسين الالتفات أو النظر إلى الخلف. وأثناء دورانه يختار من الجالسين في الدائرة أحد الفتيان، ويكون من يختاره إما طفلاً سميناً أو ثقيل الهمّة أو قليل الانتباه والملاحظة، وبخفة يد ودون أن يشعر بها أحد يقوم بوضع الطاقيّة وراء ظهر الفتى الذي اختاره، ويسرع بالدوران حتى يبتعد عن هذا الفتى تحسباً من ان يشعر بوضعها ويلحقه يضربه بها. وإذا انتبه الطفل الجالس في الدائرة عند وضع زميله الطاقيّة وراء ظهره، التقطها في الحال ونهض مسرعاً ولحق زميله ليضربه بها قبل ان يكمل الدوران حول الحلقة الدائرية. وإذا أفلح زميله في الوصول إلى المكان الذي نهض منه وجلس مكانه قبل أن يمسك به او يضربه بالطاقيّة اعتبر خاسراً. والولد الذي لم ينتبه وكان غير متنبه كفايه يقوم ويجلس في المنتصف. اما إذا نجح بالأسماك بالولد الذي يدور حولهم إذا هو من سوف يجلس بالمنتصف ومن كان متنبه وفاز يكون عليه الدور بالدوران حولهم وهكذا.

في وقت اللعبة ينشد الولد الذي يدور حولهم: "طاق طاقيّة، ويرد عليه الجالسون ... رن رن يا جرس، ... حول واركب ع الفرس"

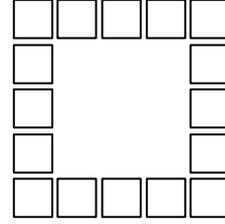
ما الذي نحتاجه

للعبة: منديل وعلى الأقل عشرة أولاد.

لعبة البطاقات والذاكرة

الأدوات المطلوبة: بطاقات بحجم صغير مكتوب على كل بطاقة عبارة معينة. لكل مجموعه نحتاج من 16-20 بطاقة.

سير الفعالية: نقوم بتوزيع البطاقات على سطح الطاولة أو مكان اللعب بحيث يجلس كل المشتركين حولهن نعمل شكل مربع، نعطي وقت قصير من دقيقة إلى اثنتين حتى يقوم المشتركين بقراءة البطاقات ومحاولة تذكر العبارات المكتوبة عليها. بعد ذلك يقوم المرشد بقلب البطاقات وهنا يبدأ اللعب حسب الدور من يكون له الدور عليّة تذكر بطاقة معينة وما كتب عليها، إذا نجح بذلك يقوم بالسير إلى الأمام أو الخلف حسب الاتجاه وعدد الخطوات التي كتبت على البطاقة. المشترك الذي خسر ينقل الدور للمشارك الذي يليه وهكذا.....



أمثلة للعبارات المكتوبة على البطاقات:

- أنا والبيت في داخلي
- الفعاليات الأكثر تشويقاً
- أولاد في احتمال
- جلسة طاقم
- برنامج المناوبة للمرشدين
- إبداع وتسليّة
- الموقع الأكثر طلباً
- جوزيف النشاشيبي
- أزمة السير
- المركز التربوي
- غرفة المركز التربوي
- أيام دراسية
- فعالية تحميه
- استراحة الأكل
- فعالية إبداع
- قلم تخطيط
- نقاط للحوار
- عبلين بيت الحنان

أالريخ تهب

فعاآية افآآاحية

فعاآية افآآاحية آركية: "الريخ تهب"

أهءاف الفعاآية:

- آرفيه وآنشيط المشآركين.
- من آلال الفعاآية يتم الآعارف على المشآركين (صفاآهم، هواياآهم، الأفلام الآي آحبونها، الأكلاآ المفصلة لآيهم).

المواد: كراسي بحسب عءء المشآركين ناقص كراسي لمشآرك واحد (مآلا: إذا كان عءء المشآركين 10 نضع 9 كراسي فقط).

سير الفعاآية:

1. نآرب الكراسي بشكل دائري مغلق مآوسط الحجم وكل مشآرك آجلس على كراسي.
2. يبدأ المرشد الفعاآية مآلا تهب الريخ على كل من يسكن في آهة الشمال، فالمشآركون الآين يسكنون بآهة الشمال عليهم الركن لآبديل أماكنهم على الكراسي إلى كراسي آآر. المشآرك الآي لم آبديل كراسييه أو لم آبء مآانا أو كراسيا آآر آير كراسييه فآينها آآر من اللعبة.
3. هآذا آسآم اللعبة والفآآز هو الآي آبقي مآواآ آآى آآر اللعبة.

أمآلة على تهب الريخ:

- تهب الريخ على من آلبس بلوزة باللون الأحمر.
- تهب الريخ على من كان بالعطلة في نزهة آآر البلاد.
- تهب الريخ على من آنآعل آآاء "رياضيا".

تهب الريخ على من آحب السباحة. وآآ

العاب قصيرة

لا تنتهي

لا تُجيبوا بطريقة صحيحة

فعالية افتتاحية

هدف الفعالية : للترفيه عن النفس وللتسلية والتمتع والانبساط واستغلال وقت الفراغ .

سير الفعالية :

على المشتركين الجلوس بشكل دائري , يتوجه المرشد بكل مرة بطرح سؤال مختلف لأحد المشتركين لكن على المشترك الإجابة على السؤال بإجابة غير متعلقة بتأنا عن السؤال الذي طرح عليه, إذا أجاب على السؤال بطريقة صحيحة أو حتى إجابة ملائمة للجواب يخرج خارج اللعبة .

ملاحظة :

- على المرشد طرح الأسئلة بصورة سريعة والإجابة تكون بصورة أسرع. مثلاً :

المرشد -- يطرح المرشد سؤالاً لأحد المشتركين ما هي ثمرة حذائك ؟

الإجابة : البارحة أكلت شوكولاتة .



أمثلة للأسئلة :

* كم قطعة من الكعك يمكنك أكلها في نفس الوقت ؟

* ما اسم صديقك المقرب ؟

* أي لون تحبه ؟

* أي أكلة ترغبها أكثر شيء ؟

* أي نوع من اللباس لم تلبسه أبدا ؟

* إلى أي دولة تحب أن تسافر ؟



كل البدايات

أغراض معروضة

الهدف : من خلال هذه اللعبة التعرف على أعضاء المشتركين بشكل أفضل وبصورة أعمق.

المواد: عدة أغراض متنوعة متواجدة في المؤسسة، نضعها في وسط الحلقة مثل مديسة، ممحاة، مسطرة، ملعقة، لعبة، خيط، مقص، قلم، وردة، حجر، دواء و الخ...أغراض المتنوعة ومتوفرة بين يدينا.

سير الفعالية : على المرشد وضع الأغراض في وسط الحلقة وكل مشترك بدوره يختار غرض من الأغراض المعروضة، فيتم اختيار هذا الغرض بحسب نقطة مشتركة تربطه مع هذا الغرض. بعدها يعبر المشترك عن مشاعره وأحاسيسه .

على جميع المشتركين المشاركة في الفعالية.

ما معنى؟

فعالية افتتاحية

هدف الفعالية : معرفة مصطلحات غير مألوفة.

الجيل: كل الأجيال

المواد:

- تحضير 6-8 كلمات أو مصطلحات بلغه أجنبيه أو بالأحرى انجليزية.

سير الفعالية:

يتم اختيار أحد من أفراد المشتركين في الخروج خارج القاعة وقبل خروجه يتم إعلامه في تفاصيل الفعالية وانه سيتم اختيار مصطلح وعليه معرفة ذلك.

خلال الفعالية عند دخول المندوب من الخارج، يجب على باقي المشتركين ذكر كلمات لا تختص بالمصطلح أو الكلمة التي تم اختيارها سابقاً لبلبله المندوب و فقط شخص واحد من المشتركين عليه ذكر الكلمة أو المصطلح الذي تم اختياره بشكل عشوائي، وعلى المندوب التدقيق في أجوبة المشتركين ومعرفة المصطلح المطلوب.



ما في عيد ميلاد

حفلة يوم ميلاد تكون مرة واحدة بالسنة . ولكن يوجد ايضا 364 يوم بالسنة وبهن لا يوجد لنا يوم ميلاد . الا نستحق ان نحتفل بهن ؟؟؟؟؟
اليوم نقوم بالاحتفال ب " ما في عيد ميلاد " سعيد . الحفلة هي لكل من ليس له يوم ميلاد اليوم .
والكل مدعوا للحفلة .

الاهداف :

استجمام وانبساط بالمخيم الصيفي .

الادوات :

- بطاقات دعوة ل لا يوجد يوم ميلاد اليوم (مرفق نموذج للدعوة) .
- ادوات للكعكة لكل فرقة وشموع لعيد الميلاد .
- مواد لتحضير تاج لأعضاء الفرق توزع على كل فرقة على حدى .
- اغنية لا يوجد اليوم يوم ميلاد (مرفق مثال)
- بالونات للتزيين .
- اكياس عيد ميلاد مع حلوى .
- كاسات من عصير التوت .
- ادوات لألعاب ممكن تحضيرها لأعياد الميلاد .

سير الفعالية :

- من بداية اليوم نعلق في انحاء المؤسسة دعوات " لا يوجد اليوم عيد ميلاد " .
- كل فرقة تحصل على مجموعة من المهمات لتحضيرها بعد الظهيرة ، قبل وقت الحفلة :
 - تحضير كعكة لا يوجد يوم ميلاد (ممكن عملها كمنافسة بين الفرق) .
 - لصنع تيجان او قبعات لكل اعضاء الفرقة
 - لكتابة تهنئة بمناسبة ليس اليوم يوم ميلاد .
- نتجمع بالمساء في قاعة مزينة بالبالونات .
- عريف الحفل يفتتح بقول " تجمعا اليوم لنحتفل بليس لدينا اليوم يوم ميلاد وليكون حظ سعيد لكل من ليس له اليوم عيد ميلاد . "
- كل فرقة تعرض وتقرأ التهنئة الخاصة بها .
- نغني اغاني ممكن تحويلها لليس اليوم يوم ميلادي .
- نغني ونطفيء الشموع ونتمنى دعوات ونحن نعلم انه حتى في اليوم الذي ليس لنا به عيد ميلاد دعواتنا تستجاب .
- للنهاية – نوزع على الاولاد اكياس مملوءة بالحلوى ونوزع عليهم العصير والكعك ونهني بالغناء وبالأجواء الفرحة .
- اذا وجد بالصدفة لولد فعلا يوم ميلاد وصادف هذا بنفس اليوم نشجعه ونقول له انه من يوم غد لديه 364 يوم ليس فيهن يوم ميلاد



اليوم ما في عيد ميلاد
ما في عيد ميلاد
ما في عيد ميلاد
لأي واحد
لنا عيد سعيد
مكلببالأناشيد
لأنه لولا لواحد في اليوم يوم عيد

ما في عيد
ما في عيد
والكل فرحان وسعيد
امنية وغنية عبطة وهدية
على الرغم من انه ما في عيد
ما في عيد
ما في عيد والكل فرحان وسعيد

كلمات
ياسمين سلامه

هادا اليوم لنحلم
لنحقق الاحلام
It's a celebration
364 يوم كمان
Happy no birthday to you
وكتير من الاحلام
رقص وفرح حتى الصباح
Happy no birthday to you
والسنين بيمرقوا
مكييفين بفرح وسعادة

Always
الاولاد بيكبروا
وكمنا سنة بيكبروا
It's a celebration
مرتين بالسنة كمان
Happy no birthday to you
الاحلام محققة
والكل فرحان
دائما في سبب للحفلة
Its my party
ياسمين سلامه





الفوز خلال دقيقة

الهدف :

هناك مجموعة كبيرة من الفعاليات المسلية والشيقة التي تحتاج الى كثير من التدريب والمهارة التي تنمي لدى الاولاد بشكل عام واولاد المؤسسة بشكل خاص الروح الرياضية والحركة , المرح والتسلية التي يحتاجونها خصوصا في المخيم الصيفي.

هذه مجموعة صغيرة من الفعاليات التي تلعب في دقيقة للفوز بها لعب ومنافسة كثير من التمرن ومهارات مستغلة بشكل ايجابي ومسلي.

فعالية رقم (1)

الادوات: طاقة (كاسكيت) وفراشي للاسنان .

سير الفعالية :

تنافس بين اثنين كل ولد يلبس الطاقة وعليهم تعليق الفرشاة على مقدمة الطاقة ونقلها من نقطة الى اخرى من ينقل اسرع او من ينقل اكبر كمية خلال دقيقة هو الفائز .

فعالية رقم (2)

الادوات : كاسات بلاستيك +ماء + طابات تنس.

سير الفعالية :

تملى الكاسات بالماء حتى نهايات الكاسات وتوضع عدد من الكاسات الممتلئة امام كل مشارك , على كل مشارك النفخ على الطابة لايصالها الى اخر كاسة دون ان تسقط على الارض. ممكن ان تنقل اكثر من طابة من نقطة البداية الى النهاية خلال دقيقة ومن ينقل اكبر عدد خلال دقيقة هو الفائز.

فعالية رقم (3)

الادوات : حبات بازلاء او ذرة +صحن بلاستيك +عيدان لشرب العصير.

سير الفعالية :

على المشتركين نقل حبات البازلاء من نقطة بداية الى نقطة نهاية خلال دقيقة الفائز من ينقل اكبر عدد.

فعالية رقم (4)

الادوات: قنينة زجاج فارغة عدد 2 , + اوراق شدة.

سير الفعالية:

على المتسابقين النفخ على اوراق الشدة , الذي ينهي الكمية ورقة ورقة دون ان تسقط هو الفائز.

فعالية رقم (5)

الادوات: اقلام رصاص او الوان... الخ

سير الفعالية:

على كل واحد من المتسابقين وضع كمية معينة من الاقلام فوق سطح كف اليد والانتقال من نقطة الى اخرى دون ان يسقط اي قلم.

فعالية رقم (6)

الادوات: لفاقتين من المحارم وعصائيتين.

سير الفعالية:

كل مشارك ان يحل اللفافة كلها حول نفسه ومن يقوم بالانتهاء من اللف خلال دقيقة هو الفائز.

فعالية رقم (7)

نحتاج من 30 الى 40 شيكل حديد من بيني اطول برج خلال دقيقة دون ان يسقط هو الفائز.

فعالية رقم (8)

الادوات: طاقتين من كاسكيت + اكياس للشاي.

سير الفعالية:

نعمل خزقين على اطراف الطاوية ونربط الخيطان التي تحمل اكياس الشاي,,, على المشتركين ان يقوموا برفع الاكياس للاعلى مع بعضاض من ينجح اولاً هو الفائز.

فعالية رقم (9)

الادوات: كاسات ورق + بلونات.

سير الفعالية:

على المتسابقين نقل اكبر عدد من الكاسات عن طريق نفخ بالونة داخل الكاس من ينقل اكبر عدد خلال الدقيقة هو الفائز.

فعالية رقم (10)

الادوات: بالونات + عدد من الكاسات .

سير الفعالية:

توزع الكاسات صف جنب بعضها البعض على حافة الطاولة امام كل من المتسابقين على المتسابقين نفخ البلونة بكمية من الهواء بحيث انه يكفي لكل الكاسات لتسقط على الارض قبل ان ينفذ الهواء. وقت ممتع من طاقم المركز التربوي.



بالونات منفوخة

ملونه، طائرة
لعب ممتع حتى الانفجار

سباق المبعوثين مع البالونات



نتقسم الى فرقتين تنافس احدهما الأخرى.
كل فرقة تقف بالدور، خلف خط الانطلاق. امامه على بعد ثابت نقطة الهدف. الأول يمسك بالون. عليه ان يصل
لنقطة الهدف بالطريقة التي حددت من البداية يعود ويمرر البالون للتالي بالدور.
الفرقة التي تفوز هي التي كل أعضائها أنها أولاً، يركضوا ويعودوا الى نقطة الهدف بالطريقة التي حددت.
البالون فقح او وقع على الأرض نبدأ من البداية.

أفكار للسباق:

- البالون بين الركب.
- البالون على ظهر صحن بلاستيكي للاستعمال لمرة واحده.
- على البالون ان تبقى بالهواء طوال الوقت.
- بالممكنة (ان يقوموا بتكنيس البالون حتى تصل الى الهدف ثم العودة)

من يستطيع؟



كل مشارك يقوم بنفخ بلونه. يصطف المتنافسين في صف وتبدأ المنافسات، من يستطيع أن يقذف البالون الى
أبعد نقطة:

- يقذفها بقبضة يده.
- بمساعدة صحن (استعمال لمره واحده) كأنه مضرب تنس.
- بالنفخ.
- بالركل بالأرجل.

الجامعين 1



منافسة بين فرقتين.
كل فرقة تبعث مندوب عنها بحوزته بالون منفوخ. يقوم المرشد بتوزيع طابابت مصنوعه من ورق الجرائد على
الأرض. المندوبين عليهم ان يجمعوا أكبر عدد من الطابابت وبنفس الوقت أن يحافظوا على البالون أن تبقى في
الهواء دون أن تلامس الأرض.
الفرقة الفائزة هي التي ينجح المندوب عنها بجمع أكبر عدد من الطابابت الورقية.



الجامعين 2

منافسة بين فرقتين.

نقوم بتوزيع على الأرض كمية من البالونات المنفوخة . الفرقتان تتنافسان بينهما أي من الفرقتين تقوم بجمع أكبر عدد من البالونات بدون استخدام الأيدي ولكن باستخدام صحن بلاستيك .
الفرقة الفائزة هي التي تقوم بجمع أكبر عدد من البالونات.



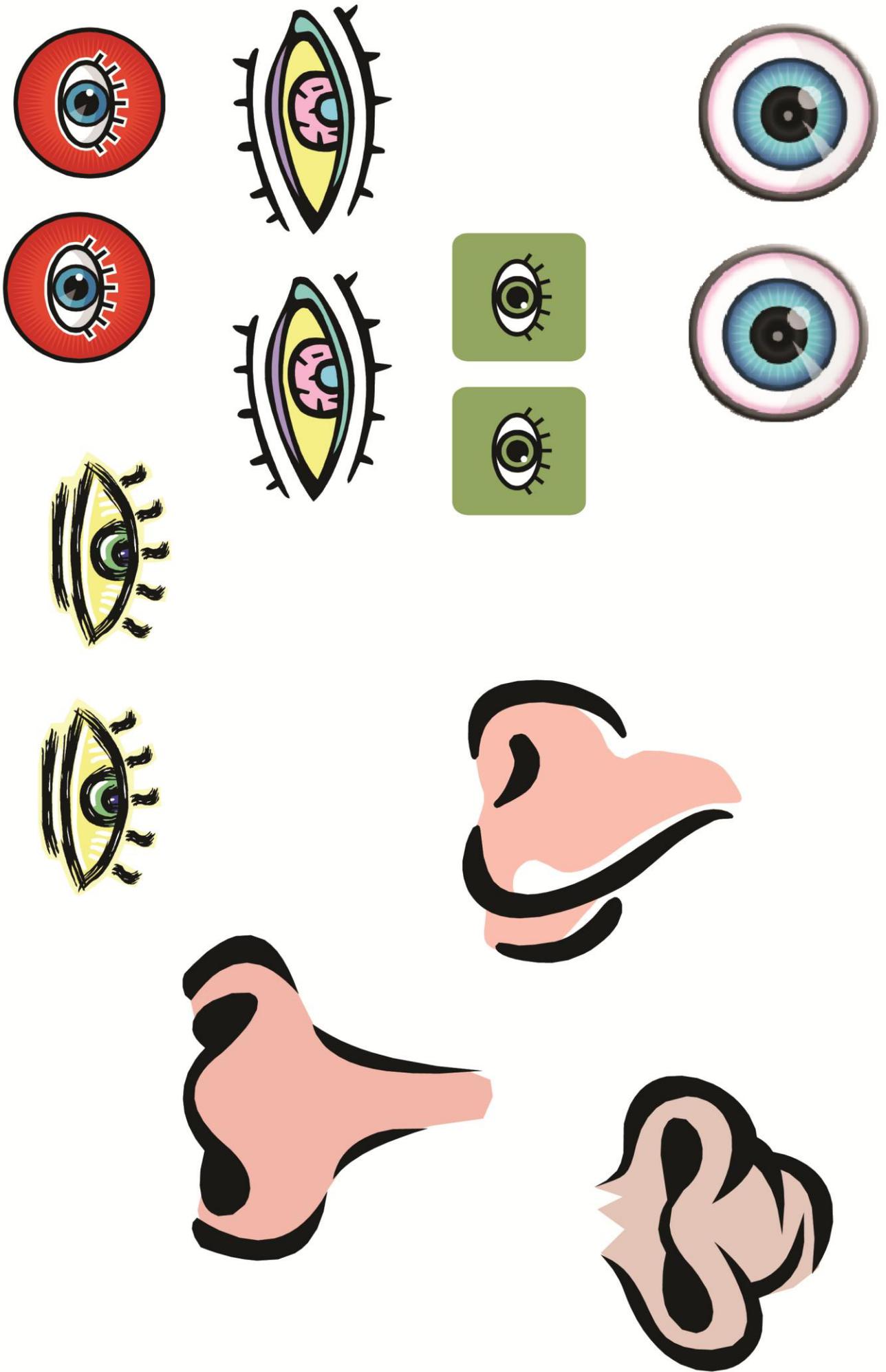
بالون الأسماء

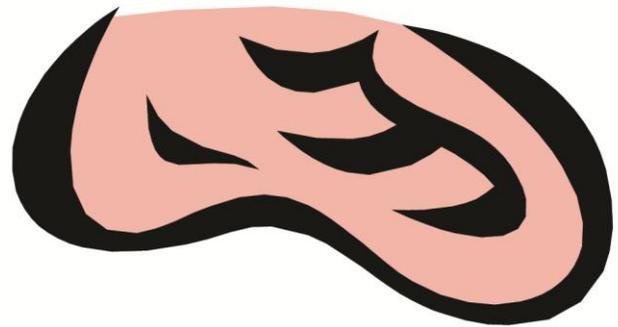
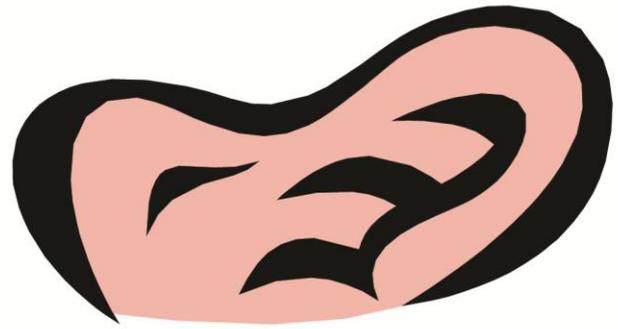
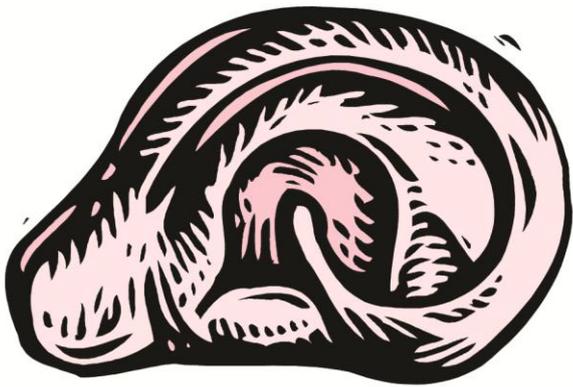
الفرقة تجلس بشكل دائري. كرسي لكل مشارك . في المركز يقف مشارك واحد الذي يحمل بين يديه بالونا . وهو يذكر اسم أحد أعضاء الفرقة وبنفس الوقت يلقي البالون للأعلى . المشارك الذي ذكر اسمه عليه أن يقوم مسرعا ويمسك البالون قبل أن يسقط ويلامس الأرض وعلى من قذف البالون للأعلى أن يسرع ويجلس مكانه، إذا نجح – عليه أن يقف في المركز ويقوم بذكر اسم مشارك اخر . اذا لم ينجح بإمسك البالون يخرج من اللعبة اخذا معه كرسيه .
وهكذا بالتدريج يقل عدد المشاركين باللعبة واللعبة تصبح اسرع في كل مرة



سلسلة بالونات للتكرار

كل مشارك يحصل على بالونه، منفوخ، يرسم عليه وجهه بألوان التوش او يزينه بلاصقات تنكريه للوجه، تقص وتلصق على البالون كأنها أقنعه أو وجوه وثم يزين النادي لحفلة تنكريه





سيد مرن



الأدوات اللازمة:

. بالونات صغيرة

. قمع او نشا

. قمع صغير

. ألوان توش

. بواقى من خيطان الصوف

. عيون متحركة

. صمغ (دبق)



سير الفعالية:

نقوم بمليء البالون بالطحين بالاستعانة بالقمع ومن ثم نربطها، من ثم نقوم بإلصاق الشعر (الصوف المقصوص) ونلصق العينين المتحركة. ومن الممكن ان نستمر بالتزيين بالاستعانة بألوان التوش.

ابداع أشكال بالبالونات



الأدوات اللازمة:

. كمية لا بأس بها من البالونات ذو الشكل الطويل حتى يتسنى لنا عمل أشكال منها.

. منفاخ صغير للبالونات .

سير الفعالية:

الان يوجد عدد كبير لا بأس به من المواقع الالكترونية التي تحتوي على أفلام توضيحية عن كيفية عمل اشكال من البالونات نفخها وتثبيتها.

من المحبذ أن نتدرب على شكلين أو ثلاثة ومن ثم نقوم بعملها وتعليمها للأولاد بشكل أساسي.



شجرة على الصحن

الادوات الخاصة لكل مشارك:

- صحن ورق حجم كبير .
- اقلام توش غير قابلة للمحي .

سير الفعالية :

نجلس بشكل دائري . خلال كل الفعالية المشاركين يبقوا مستمرين بحمل الصحن بيد واحدة فوق الرأس وباليد الثانية قلم التوش .
المرشد يوجه المجموعة ما يجب رسمه على الصحن .
بالمرحلة الاولى نطلب من الاولاد رسم خط الارض ، الارض التي تنبت عليها الاشجار ، نكمل ونرسم الجذع ، الاغصان ، الاوراق ، الثمار على الاغصان ، على جانب الصحن الايمن ممكن ان نضيف شمس مشرقة وكل هذا وما زاله الصحن فوق رأسنا .
في نهاية الفعالية ننزل الصحن ونتفحص الرسم الذي حصلنا عليه ، من نجح ان يرسم الجذع فوق خط الارض كما ينبغي ، من نجح ان يرسم الاوراق متصله بالاغصان كما يجب وهكذا



مترابطين

الاهداف :

لعبة ممتعة ، مضحكة وتعمل على توطيد العلاقة بين الافراد وتعزز التفكير المبدع .

الادوات اللازمة :

حبل رفيع (ممكن خيط من الصوف) بطول كنصف متر لكل مشترك .
في طرف كل حبل حلقتان تتسعان لادخال كف اليد .

اللعبة :

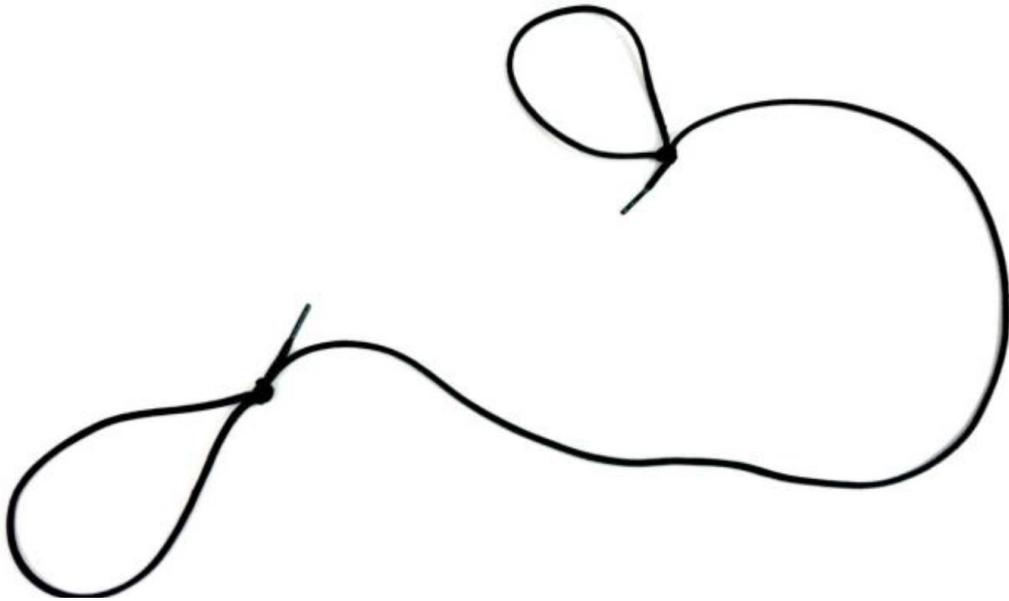
1. نتقسم الى ازواج .
كل واحد من الزوجين يحصل على حبل خاص بهويدخل احدهما يديه الاثنتين بالحلقتين والزوج الاخر يقطع الحبل معه قبل ان يدخل يديه الاثنتين في حلقة حبله .
2. على كل زوج ان يحاول اخراج حبله من تشابكه مع الطرف الاخر من دون ان يخرج يديه من الحلقة .

ملاحظة :

تفكير ابداعي - استخدموا الحلقة .

الحل : المشارك الاول يعمل حلقة صغيرة من حبله

<http://youtu.be/wkCjAty2w8M>



كرة قدم صينية

فعاليه ترفيهيه



ألجيل : 6 سنوات وما فوق

ألمكان : ملعب

أأدوات : كرة (طابة)

هدف اللعبة : إحراز اكبر عدد ممكن من الأهداف ومنع الفريق المنافس من إحراز أي

هدف

أأهداف التعليميه : التركيز, تناسق عين يد, تعلم العد .

سير اللعبة :

1) يقف الأولاد في دائرة وأرجلهم منفرجة (قدما كل طالب تلامسان قدمي الطالبين اللذين على يمينه

ويساره في الدائرة .

ألمرمى : هو الفسحة التي بين رجلي كل طالب

المشركون : يدحرجون الكرة على الأرض بأكفهم المفتوحة أو المقبوضة .

هدف كل مشترك :

1- أن يحرس "مرماه" (الفسحة التي بين رجليه) كي لا تمر الكرة من خلالها

2- إدخال اكبر عدد ممكن من الأهداف في مرمى غيره من الطلاب (ما عدا الطلاب اللذين يقفان

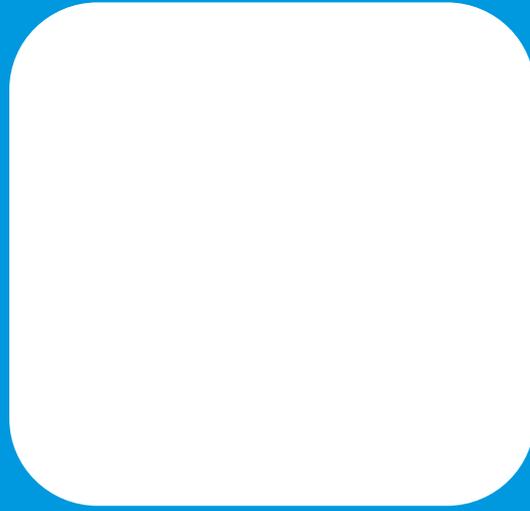
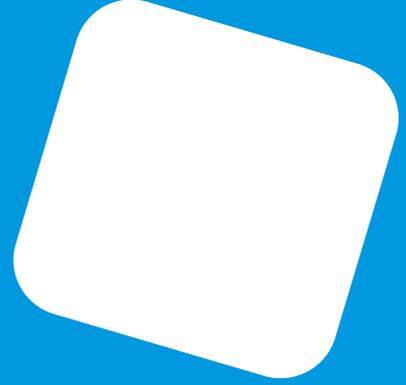
بجواره)

***الفائز – من ادخل اكبر عدد من الأهداف, ودخل الى مرماه اقل عدد من الأهداف .

تقدمة

رفيقة + وأمل

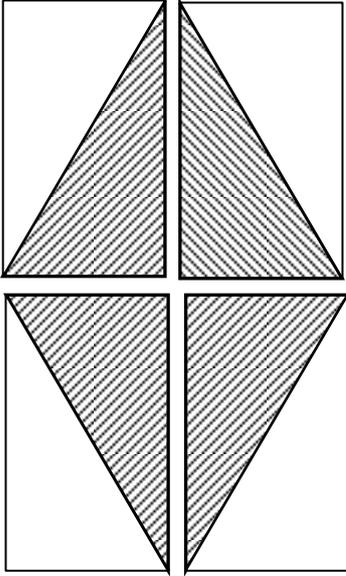
معهد الأمل طمرا



العاب هادئة في
المنطقة الآمنة

لائم الأشكال

لعبة تفكيرية للاعبين أو أكثر



الأدوات والمواد:

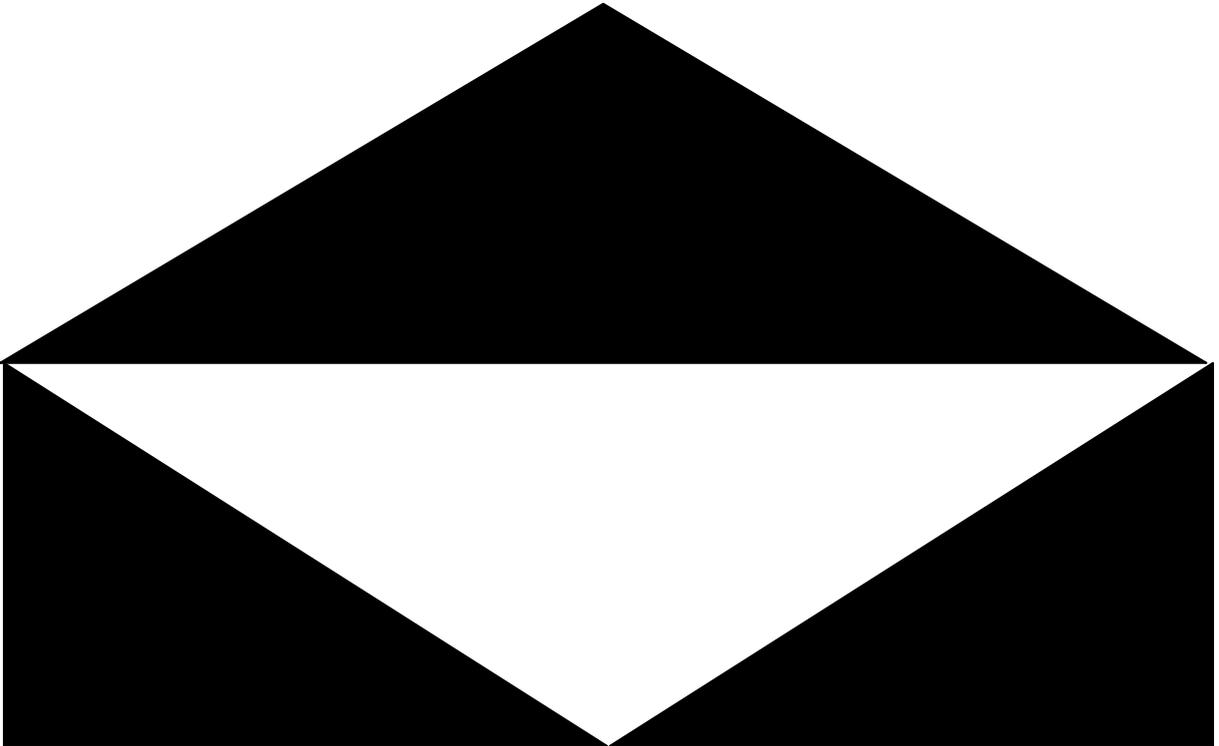
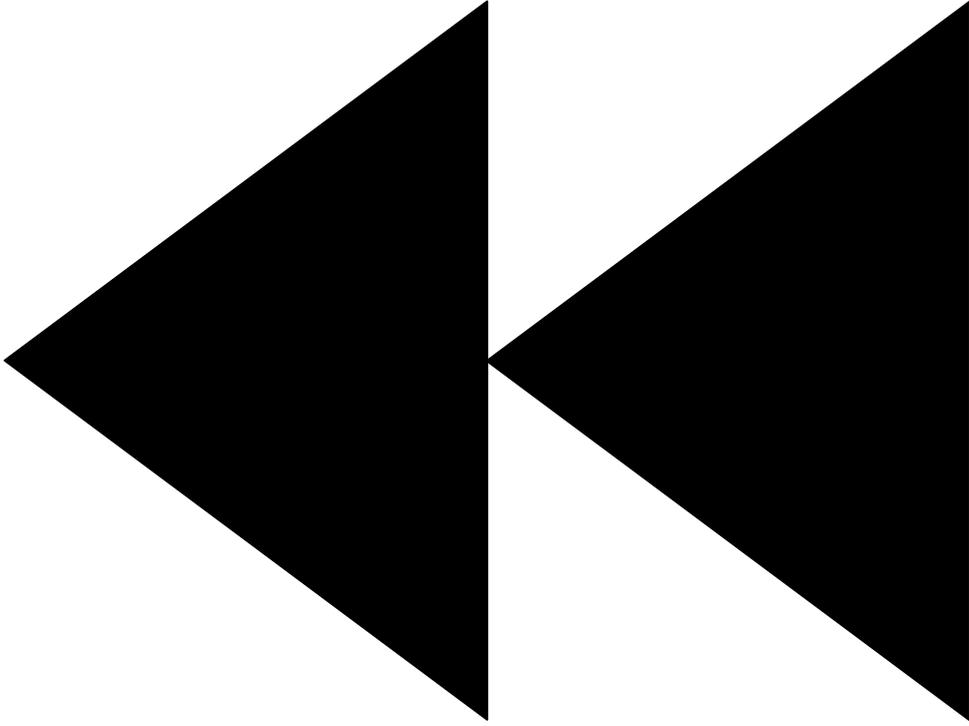
- 4 علب كيريت فارغة لكل مشارك.
- قلم توش بلون غامق.
- بطاقات الأشكال (ملحق).

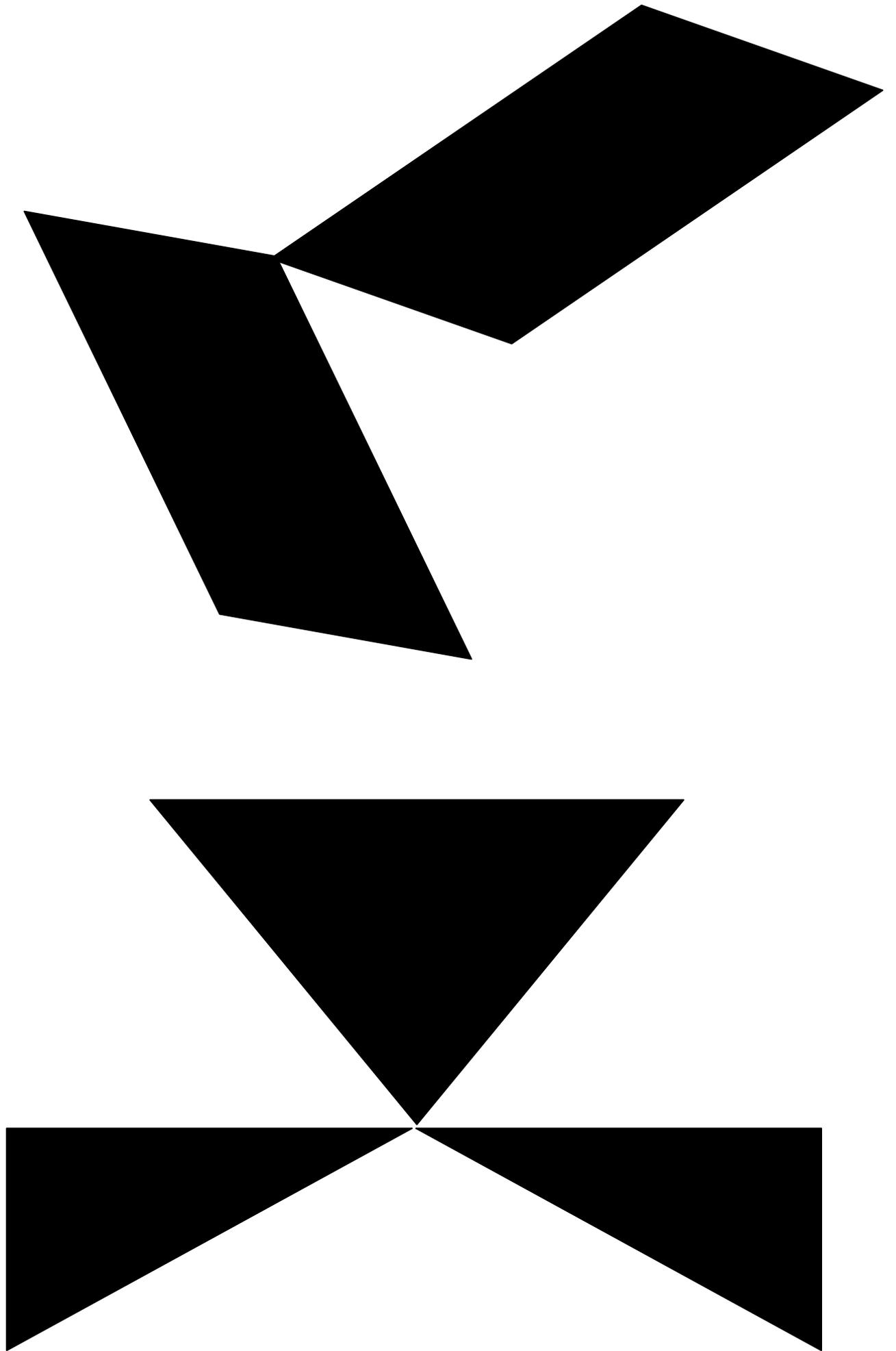
تحضير للفعالية:

- على ظهر كل علب كيريت. نلصق لاصقة بيضاء ونرسم مثلثات بلون غامق حسب التخطيط.
- الأشكال نطبعها على برستول ونقصها الى بطاقات.

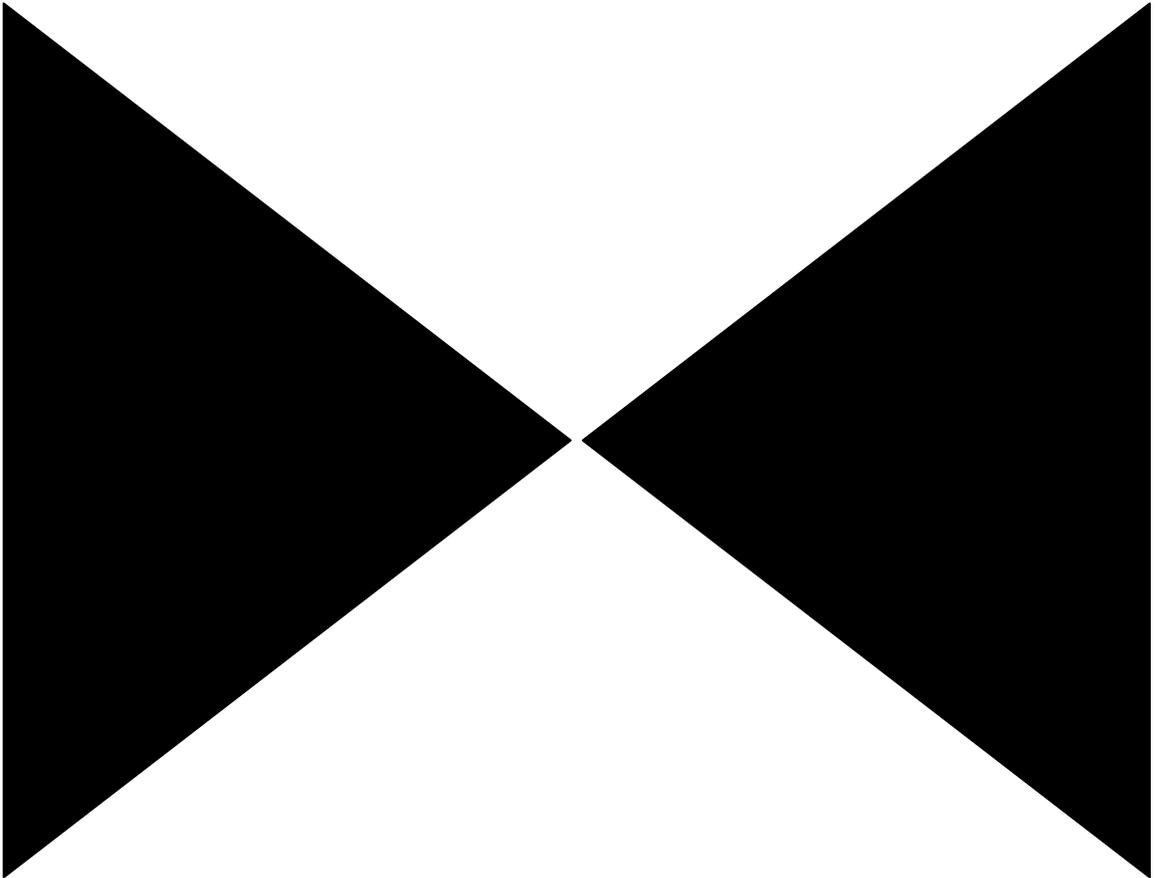
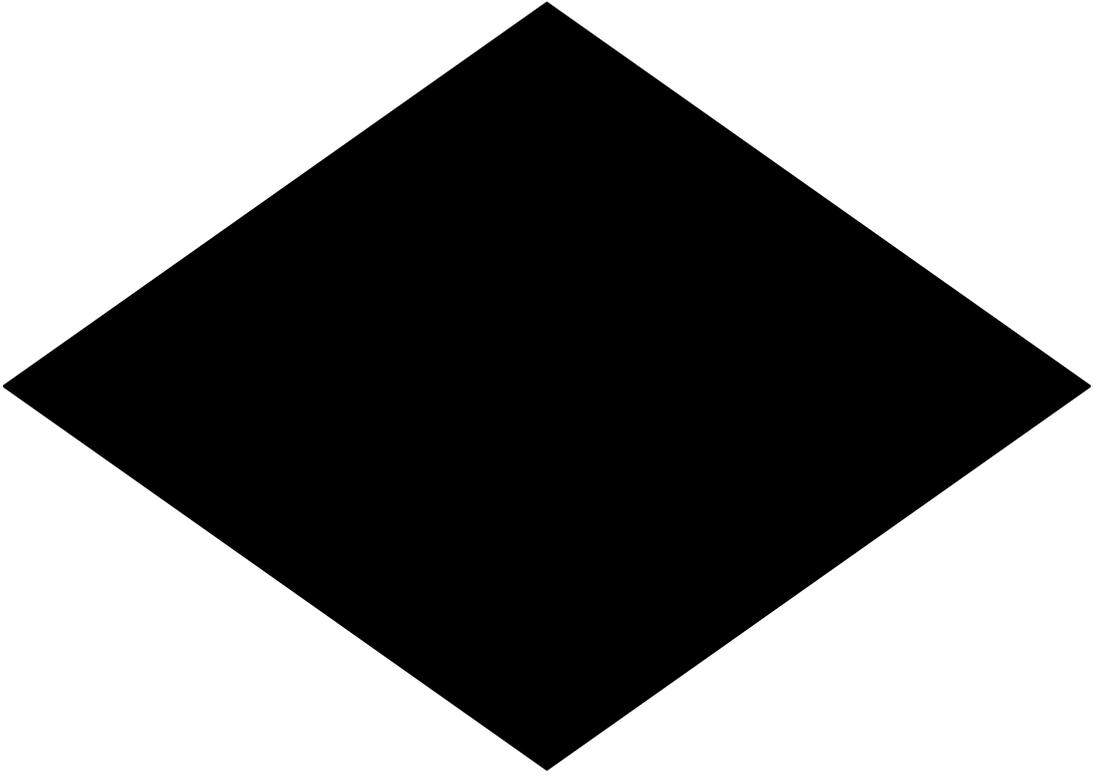
سير الفعالية:

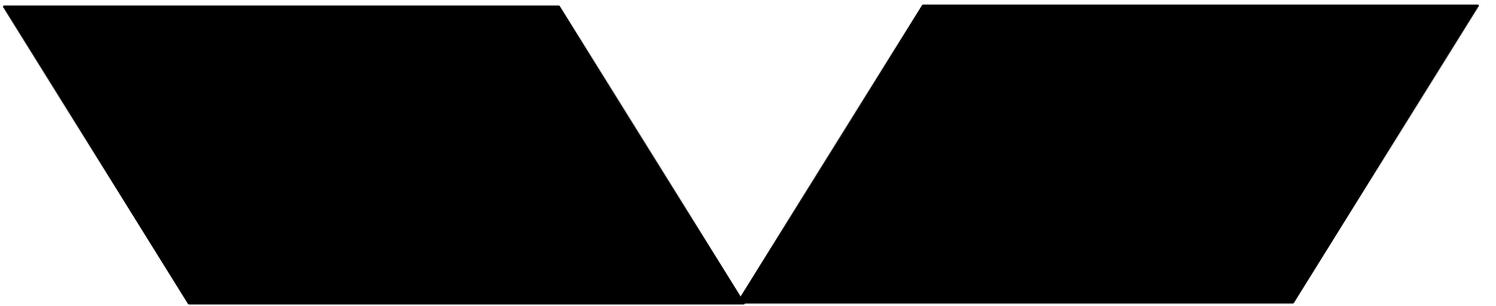
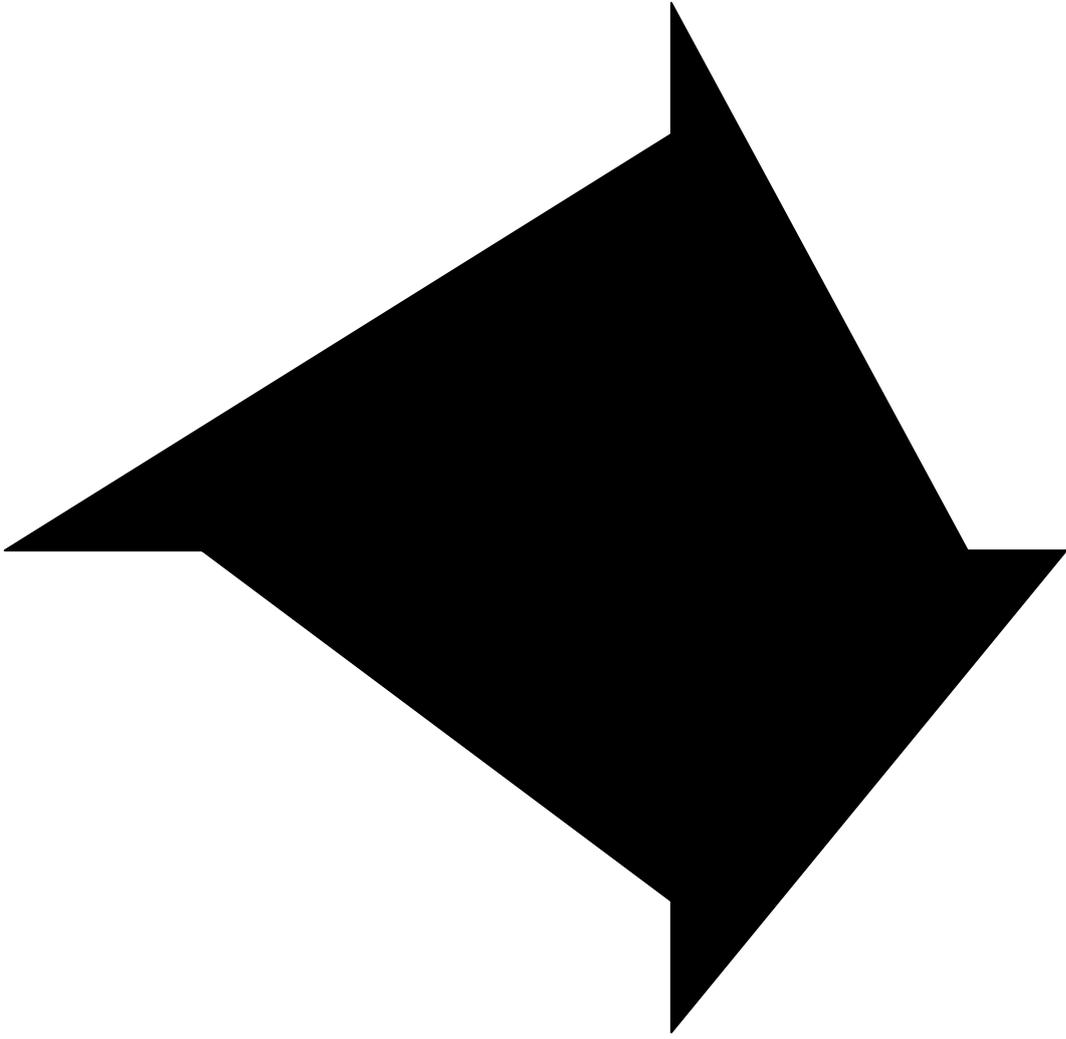
1. كل مشارك يحصل على أربعة علب وبهن هو يلعب.
2. يقوموا بفتح بطاقة واحده وكل مشارك يحاول أن ينتج الصورة الظاهرة على البطاقة بالاستعانة بأربعة العلب التي لديه. الأول الذي ينتهي من المهمة بشكل صحيح بإنتاج الشكل يحصل على البطاقة.
3. الفائز – الذي بيديه عدد أكبر من البطاقات.

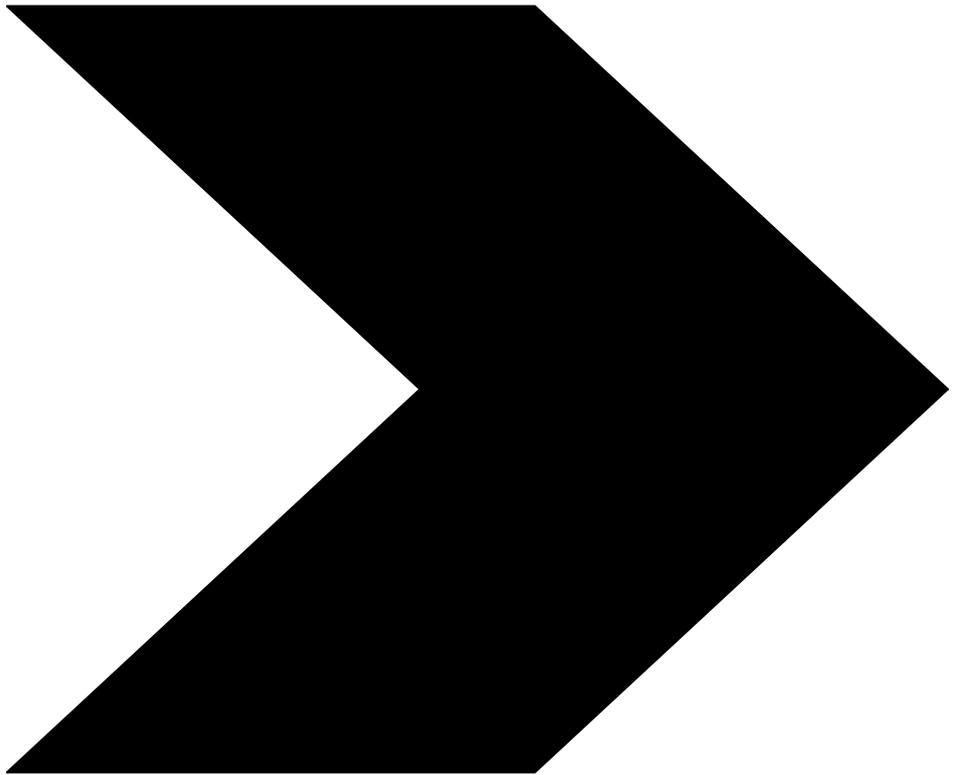
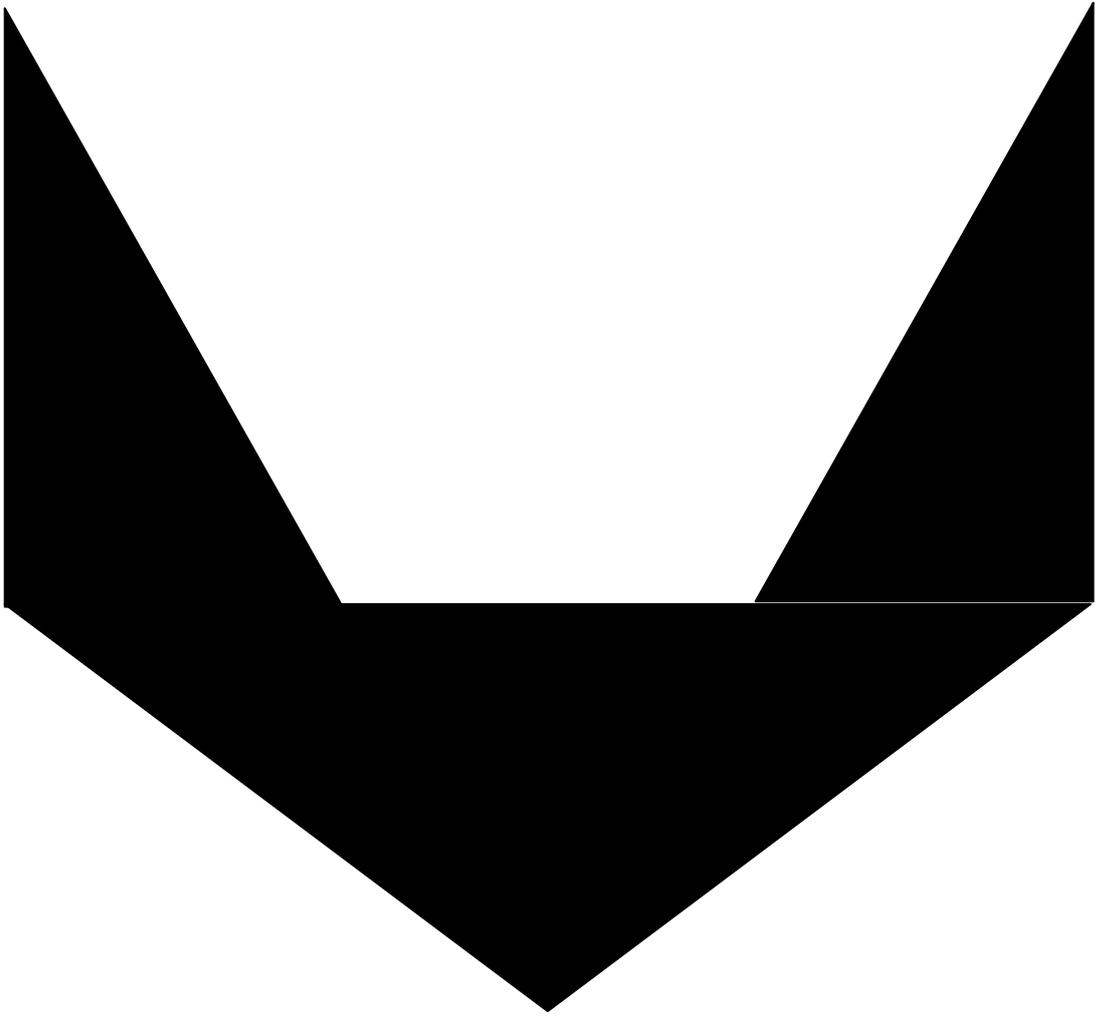


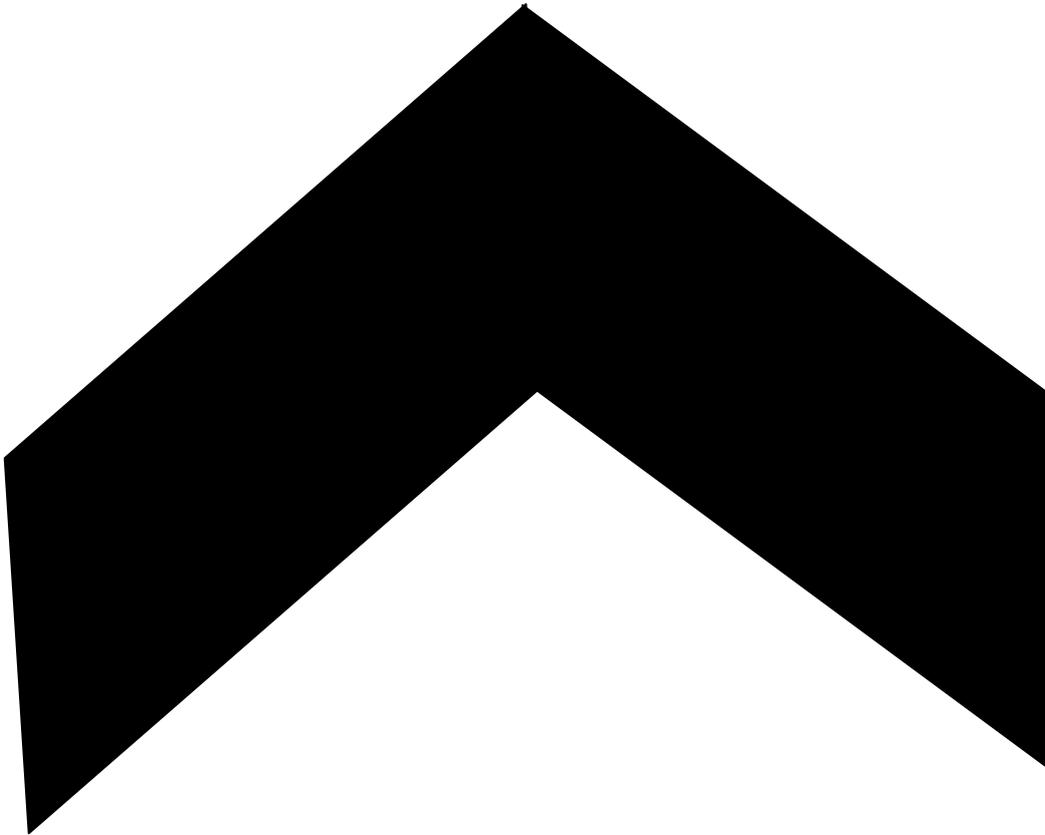
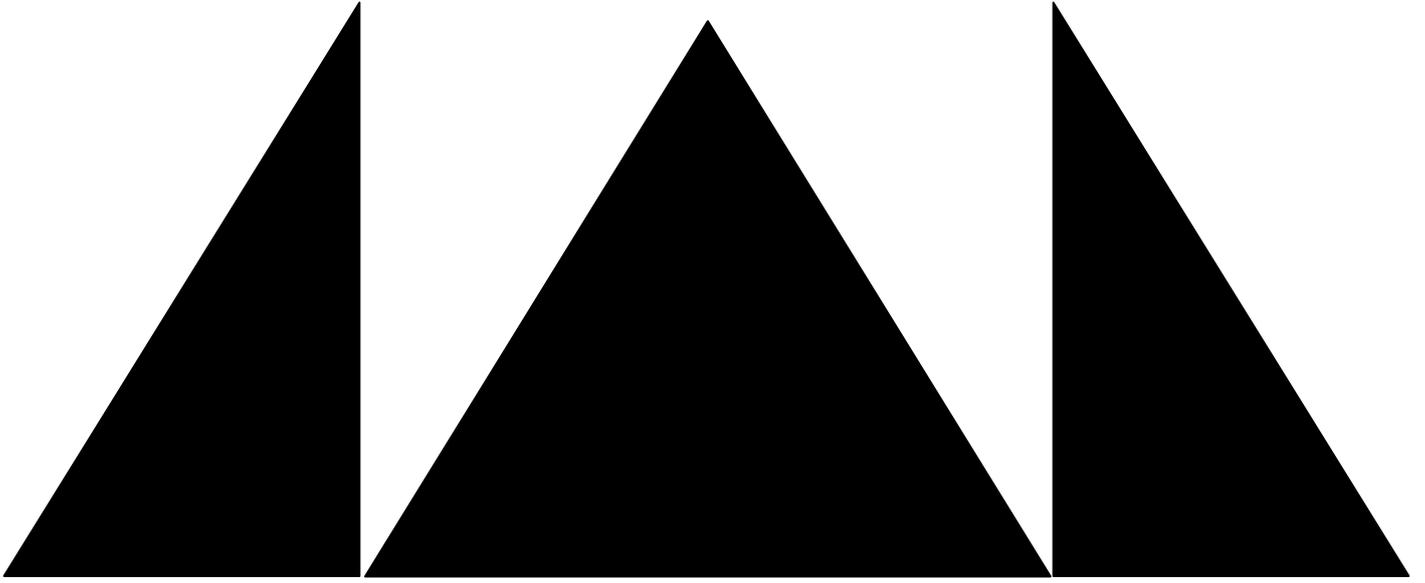




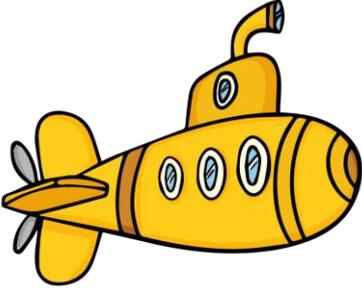












لعبة الغواصات

مشاركون اثنين فقط . مفضل أن يجلسان واحد مقابل الآخر (أي وجهها لوجه) .

المواد: قلم، ورقة تخطيط المرفقة من قبل المرشد/ة .

الهدف: التركيز، المثابرة والتحدى لنهاية اللعبة ، تقبل الخسارة

سير اللعبة: المهم في هذه اللعبة محاولة الفوز بها, على أحد المشاركين إيجاد غواصات المشارك الآخر ليفوز.

كبيبيف ؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟!!!!!!

بورقة التخطيط المرفقة من قبل المرشد/ة يوجد مستطيلان كبيراً أ + ب .

المستطيل الأول أ: على كل مشترك أن يقوم بتوزيع المربعات للغواصات في المستطيل الكبير أ بحسب الجدول الموجود بأعلى ورقة التخطيط من جهة الشمال . بشرط أن لا يسمح لكل مشترك بمعرفة الغواصات الأخرى . وهذا المستطيل لفحص الغواصات .

المستطيل الثاني: ألبء باللعبة وطرح الأسئلة حسب اختيار اللاعب ، أي يختار السؤال كما يشاء فقط النظر بالمستطيل ب (الفارغ) لا حاجة للنظر للمستطيل أ لأنه في حال نظر المشارك لغواصاته وقام بطرح السؤال بحسب ما هو موجود عنده سوف يكشف للمشارك الآخر عن غواصات التابعة لك ويكشفك ويربحك . , بهذا المستطيل يتم وضع إشارة أو إشارة دائرة , وهذا المستطيل ب لإيجاد وفحص الغواصات للمشارك الآخر .

أنظر الملحق.

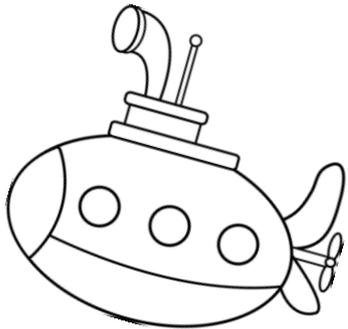
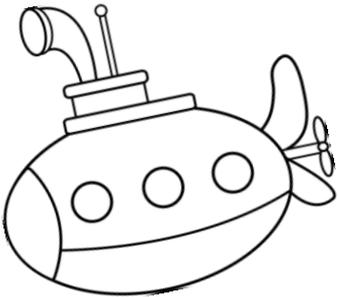
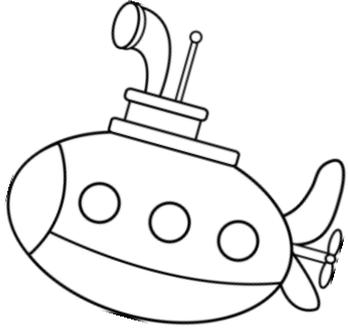
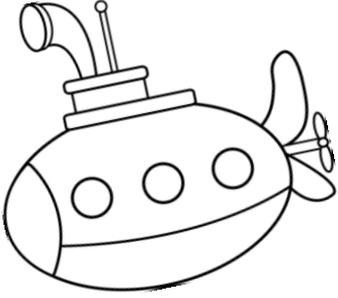
ملاحظة: انظر للنموذج المرفق في كيفية توزيع المربعات للغواصات بحسب الجدول .

بعد النظر والانتهاء من توزيع الغواصات ، على كل مشترك التوجه إلى المستطيل الكبير ب ، بحسب الترتيب يبدأ المشترك الأول بطرح السؤال على المشترك الثاني : مثلا " هل لديك حلقة من العامود a-3 ,يقوم المشترك الثاني بالفحص , إذا كان لديه a-3 ، في حال كان لديه يقول (نعم) المشترك الأول مباشرة يضع عنده إشارة حلقة (دائرة)وفي كل مرة ينجح في إيجاد حلقة يسمح له معرفة إذا غرقت الغواصة بمعنى إذا انتهت الغواصة أولا لكي يعرف ويدرك بتوجيه سؤال آخر مرة أخرى أي عليه معرفة وجود الحلقة الأخرى ممكن أن تكون من أعلى a-3 أو أسفل a-3 , أو من بعد /قبل a-3 وبهذا إذا لم يخمن أين توجد الحلقة (الدائرة) الثانية ، ينتقل الدور للمشارك الثاني بطرح السؤال للمشارك الأول بنفس الطريقة (ليس شرطا أن يسأل نفس الأسئلة للمشارك الأول , يختار السؤال كما يشاء مثلا: 5-b, 3-j , 10-c , 15-d الخ وهكذا دوليك .

ملاحظة: عند إيجاد كل غواصة علينا بتحويطتها

فتحات משבצות	גואصات צוללות
6	1
5	2
4	2
3	2
2	2
1	2

גואصات צוללות



15										
14										
13										
12										
11										
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

15										
14										
13										
12										
11										
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

ألعاب ورقية وقلم

جمعنا هنا عدد من الألعاب المصنوعة فقط من الورق وأدوات كتابه.



رسم عشوائي

عدد المشتركين: اثنان أو أكثر من المفضل اقل من خمسة مشتركين.

الأدوات:

- أوراق
- أدوات كتابة لكل مشترك.

مسار الفعالية:

- يقوم احد المشتركين بكل دورة اللعبة بالرسم بشكل عشوائي (غير معروف).
- كل مشترك باللعبة ينسخ نفس الرسم العشوائي لورقته, ويستمر بالرسم العشوائي, ممنوع أن ينظر الواحد إلى أوراق الآخر(المشتركون باللعبة).
- عند الانتهاء نرى ما رسم كل مشترك وبنفس الوقت يستمر المشتركون بالرسم العشوائي التالي.

اختلاف آخر:

بدلاً من الرسم العشوائي يرسم احد المشتركين باللعبة 6 نقاط على الورقة وينقله للكل, يجب رسم رسمة التي تدخل أو تمر داخل النقاط هذه.

خيار آخر:

يرسم كل مشترك رسماً عشوائياً على ورقته ويمررها الى الجالس عن يمينه, كل واحد يكمل الرسم العشوائي بحيث يكون هناك مغري للرسم.





"5 في صف واحد"

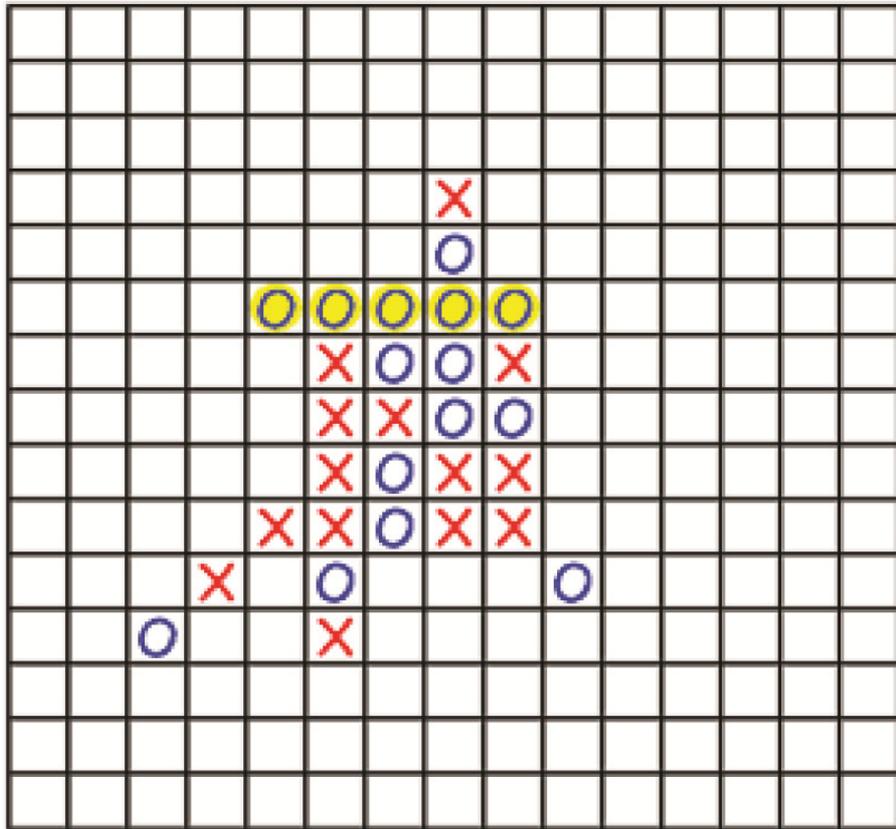
عدد المشتركين: اثنان

الأدوات:

- ورقة حساب (هندسي) بحجم 15*15 سم 2 على الأقل, أداة كتابه (من المفضل بلونيين)

طريقة اللعبة:

- يأخذ كل مشترك له رمزا " (X) والثاني (O).
- يقوم كل واحد بدوره رسم مربع من المربعات بعلامته, الهدف الحصول على العلامة نفسها في الخمس مربعات متتالية.
- أالفائز في النهاية هو الذي يحصل على أكثر من 5 (عامودي, أفقي ومائل).





رأس رقبة وأرجل

عدد المشتركين : 3

أدوات :

- أدوات كتابة
- أوراق لكل المشتركين بحجم A4

مسار الفعالية أو اللعبة :

- يحصل كل مشترك على أداة كتابة وورقة , عليها يرسم رأس مع رقبة في الثلث الأول من الورقة (ممنوع النظر الواحد للآخر) ونطوي الورقة بحيث تظهر الرقبة فقط
- يتبادل المشاركون فيما بينهم الأوراق بدون أن يفتحوا الجزء المطوي من الورقة , يرسموا جسم مع مقدمة الأرجل في استمرارية للرقبة التي رسمها زميله
- بعد الانتهاء من الرسم يطوون الورقة مرة أخرى بحيث يظهر فيها مقدمة شكل الأرجل , يتبادلون الأوراق فيما بينهم وبدون أن يفتحوا الأجزاء المطوية من الأوراق يقومون برسم الأرجل , ثم يفتحون الأوراق وينظرون إلى المشاهد والرسومات المسلية التي رسموها أو نتجت عن رسمهم.



خطوط ونقاط

عدد المشتركين : اثنان

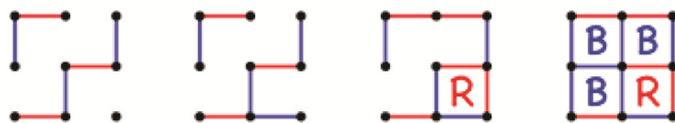
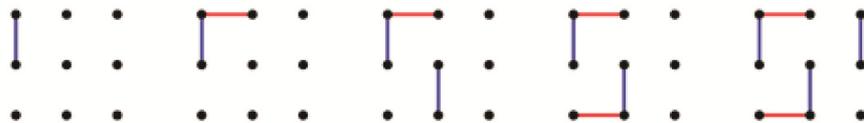
أدوات :

- أوراق حساب مربعة وأداة كتابة بلونين مختلفين لون واحد لكل مشترك (من الممكن أوراق مرسوم عليها فقط نقاط – ملحق بهذا).

مسار الفعالية :

- في كل دور يُرسم خط واحد بين مربعين (عامودي أو أفقي) - الهدف إغلاق مربع , فمن يغلق المربع يعلم المربع له (يكتب في المركز الحرف الأول من اسمه) ويرسم خط , مسموح رسم خط واحد في كل دور.

الفائز هو الذي يغلق في نهاية اللعبة أكثر عدد من المربعات .







التوأم

عدد المشتركين : اثنان

الأدوات :

ورقة واحدة , واثنان من أدوات الكتابة (مفضل بلونيين)

سير الفعالية :

يقسم المشتركون الورقة إلى قسمين, المشترك، الأول يكتب على نصف الورقة الألوان من 1 إلى 21 ليست بحسب الترتيب, بل يجب كتابتهم بطريقة التوزيع على كل الورقة, يطوى الورقة ويمررها للمشارك الثاني الذي يعمل نفس العمل على نصف الورقة (بدون النظر إلى النصف الثاني من الورقة) يفتحون الورقة وكل واحد يقوم بدوره برسم خط بين عددين متشابهين بدون المرور بالخط على خط آخر, الخاسر الذي لا يستطيع رسم أكثر, يبدوا سهلاً ؟ جربوا...



لعبة "حجر الزهر"

عدد المشتركين: بين 3 إلى 5

الأدوات :

ورقة لكل مشترك, أداة كتابة, نرد واحد للعبة.

مسار اللعبة :

يقفون حول الطاولة وأمام كل مشترك ورقة, في مركز الطاولة حجر الزهر وأدوات الكتابة, كل واحد بدوره يرمي حجر الزهر, إذا حصل على رقم 6 يقوم أو يبدأ بكتابة الأرقام من 1-100, في هذه الإثناء يستمر برمي حجر الزهر- عند ظهور عدد 6 لمشارك ما, يأخذ أداة الكتابة ويبدأ بتسجيل الأرقام في ورقته. الفائز من يصل أولاً إلى العدد 100.

خيار آخر :

بدلاً من الأرقام يقررون مثلاً كتابة : بلاد , أسماء , أزهار , حيوانات , والخ وكل واحد يسجل للتعرف.

الفائز هو الذي يكتب أكثر عدد من العناصر.



الدولة والمدينة

اللعبة هي مسابقة بالمعلومات العامة التي تدل على قدرة المشترك في إيجاد الكلمات التي تبدأ بحرف تدل على واحد من عدد الفئات العامة.

عدد المشتركين: 2 أو أكثر.

أدوات العمل:

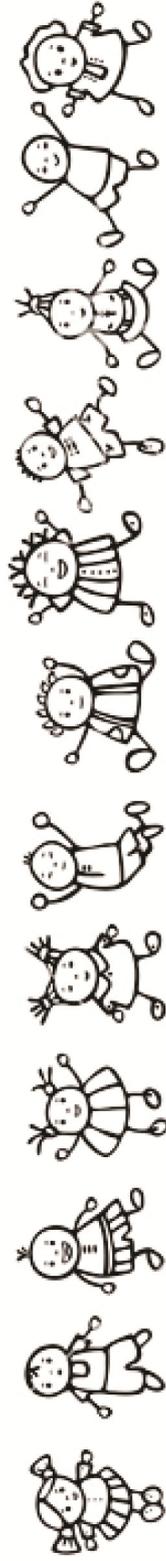
- أوراق
- أدوات الكتابة لكل المشتركين (انظر الملحق).

قواعد أو قوانين اللعبة :

- يبدؤون باختيار حرف بشكل عشوائي (بشكل عام بواسطة واحد من المشتركين يقول الأحرف سرا بشكل مخفي بدون اللفظ أو إهداء صوت الماء.
- بقية المشتركين يطلبون التوقف بواسطة كلمة "stop" توقف أو قف)
- بعد اختيار الحرف يحاول المشتركون بسرعة إيجاد عدد كبير من الكلمات المختلفة التي تبدأ بالحرف الذي اختاره أو اختير بسبب القوانين التي وضعت أو اتفق عليها مسبقا - كل مشترك يكتب الكلمات في القائمة في حال إنهاء كتابه القائمة من قبل أحد المشتركين كتابة القائمة , يأخذون بالمقارنة بين كل قوائم المشتركين , يتوقف البقية عن الكتابة والذي كتب أكثر عدد من الكلمات يكون هو الفائز.

الدولة والمدينة

مهنة	فتاة	طفل	لا يزال	متزايد	حيوان	مدينة	بلد	حرف



حفلة الحروف

الهدف :

اعطاء الفرصة للفرقة المسؤولة عن المسابقة الاستفادة من قدراتها في تحضير فقرات من الرقص ، الرسم ، الغناء حتى يندمجوا ببرنامج الاحرف .

ادوات مساعدة :

- 28 بطاقة ، الاحرف الهجائية من جهة واحدة – الحرف ، والجهة الاخرى _ الفعاليات التي تبدأ بهذا الحرف .
- الاغراض التي نحتاجها لتنفيذ المهمات المعطى .
- حبل بطول مناسب لعدد الاحرف يعلق عليه البطاقات .
- جوائز للفائزين عادتا سكاكر وشوكولاتة .
- ممكن اغنية تتحدث عن الاحرف الهجائية .

سير الفعالية :

على الحبل الممدود من حائط الى الحائط المقابل له نعلق الاحرف الهجائية حسب الترتيب وتكون مقابلة للمتسابقين .

المرشد يقبل الحرف في كل مرة ويقرا الفعالية التي تتعلق بالحرف المحدد وهكذا يستمر حرف بعد الاخر .

- مهم ان نختار مجموعة فعاليات متنوعة ومفاجئة ومختلفة من حيث النوع والمضمون لمثال : حزريه، تنافس ، اطعام ، موسيقى ، مفاجئة ، فلم ، معلومة مهمة ، تهنئة وهكذا
- مهم ان ننتبه ان الفعالية تشمل 28 حرف ولذلك علينا ان ننتبه لتخطيط مهمات لا تحتاج الى وقت طويل او للتغاضي عن بعض الاحرف مثلا :
عند الحرف واو – و ... نتقدم الى الامام .
عند الحرف نون – نحزر ما سوف يكون بالحرف سين .
عند الحرف خاء – خسارة على الوقت ، ولذلك نتقدم الى الامام .
عند الحرف تاء – تعالوا نكمل المسابقة .
- في فعاليات المنافسات – المرشد يعطي مكافئات من سلة المكافئات المخصصة لذلك .
اقتراح وضع اغنية الاحرف الهجائية في البداية .

امثلة على المهمات وممكن ان تقوم الفرق بإضافة مجموعة من الفعاليات حسب الرغبة .





حرف الالف :

- ازياء – عرض مجموعة ازياء المؤسسة لصيف 2016 .
- اضواء من فضلكم (قبلها نقوم بتعقيم الغرفة) .
- اسطورة – قراءة اسطورة قصيرة .

حرف الباء :

- بالونات- لعبة بالونات .
- باليه – عرض رقصة باليه مع موسيقى وملابس ملائمة .

حرف التاء :

- تهنئة – حسب ما يخطر على بالكم من عيد ميلاد او نجاح بالامتحانات الخ .
- تقليد – لتقليد شيء وعلى الاولاد تمييز ما هو .
- تذوق – مع اعين مغطى عليهم تمييز الاطعمة من فواكة وخضار وحلوياتالخ.

حرف الثاء :

- نتقدم بالدور الى الامام

حرف الجيم :

- جيتارة - احد الافراد ممن يستطيع العزف على الجيتارة يقوم بعزف مقطع موسيقي .

حرف الحاء :

- حزريه- ممكن بموضوع معين او اي موضوع .
- حوار – منافسة حوار مع الوقوف على رجل واحدة .

حرف الخاء :

- خطاب – الفاء خطاب مقتع مع او ضد (اي موضوع كان) .

حرف الدال :

- دقيقة صمت – دقيقة من الصمت يقوم بها افراد المجموعة .

حرف الذال :

- ذرة – اكل عرنوس من الذرة ، من ينهيه بالأول .



حرف الراء :

رقص – عليهم الرقص مع الموسيقى وعندما تتوقف الموسيقى عليهم التجمد .
ريجيم – مسابقة اكل الخس .

حرف الزاي :

زهر – ممكن عد اكبر عدد من انواع الزهور .

حرف السين :

سكاكر – ممكن توزيع او القاء عليهم السكاكر .
سمبا – سلسا – انواع من الرقص .
سباجيتي – منافسة اكل .
سر – شيء لم نتحدث عنه حتى اليوم .
سوبرمان – لو كنت سوبرمان كنت سوف
سلام – من الاول من يغني اغنية بموضوع السلام .
سحر – لعرض سحر امام الاولاد . يوجد ملئ بالكتب وعلى الانترنت ..

حرف الشين :

شوكولاتة – منافسة لأكل الشوكولاتة بالشوكية والسكين .

حرف الصاد :

صف – عليهم الوقوف في صف من الاطول الى الاقصر
صورة- المرشد يعطي التعليمات والاولاد يرسموا الصورة حسب ما فهموا من التعليمات . ممكن ان يقوم ولد واحد برسم صورة وهو مغمض العينين .

حرف الضاد :

ضجة – دقيقة من ماكسيموم من الضجة يحدثها الاولاد .
ضحك – مضحك وبضحك .

حرف الطاء :

طبريا - لقبت بهذا الاسم لماذا ؟
طعم – تذوق عصائر لتمييز الطعم .



حرف الظاء :

هيا نتابع

حرف العين :

عمل لم تعرفوه من قبل .

عربية – كتابة جملة بأكبر عدد من الكلمات مع المحاولة الا نكرر نفس الاحرف عند الاستعمال .

حرف الغاء :

غناء –

حرف الفاء :

فقاعات من الصابون كل المجموعة عليهم نفخ فقاعات من الصابون تحضر مسبقا من قبل المرشدين .

ماذا سوف يكون بحرف النون ؟؟؟

حرف القاف :

قهوة –التقديم .

قصة - كتابة قصة قصيرة ضمن وقت محدد .

حرف الكاف :

كرمبو –مسابقة اكل بدون يدين .

كراسي – لعبة الكراسي والجرس .

كلمة طيبة – عليهم قول كلمة طيبة عن شخص او شيء .

حرف اللام :

لماذا – توجيه اسئلة تبدا ب لماذا .



حرف الميم :

مديح – كل ولد يكتب او يقول مديح للولد الذي يجلس عن يمينه .
معجون اسنان - عليهم ان يقوموا بالتخمين بحيث يخرجوا المعجونة على قطعة خشبية ويجب ان يكون طولها ملائم ..
مسرحية هزلية -
موسيقى – اسماع مقطوعة موسيقية مشهورة .
مستقبل – كل واحد كيف يرى نفسه بالمستقبل بعد عشرين عام .

حرف النون :

احضار اغراض تبدأ بحرف النون .

حرف الهاء :

هاتف – الهاتف المكسور .
هدوء من فضلكم

حرف الواو :

وردي – احضار خلال خمس دقائق اغراض باللون الوردي .

حرف الياء :

يوم ميلاد – لمباركة وتهنئة الاولاد الذين يحتفلون بعيد ميلادهم بنفس الشهر .

البحث عن الينجو

اللعبة :

تفعيل الاولاد ضمن المساحة المتوفرة لديهم في المؤسسة .

الاهداف :

اثراء وتفعيل الاولاد ضمن العمل الجماعي .

الادوات :

- حسب عدد الاولاد –
- الواح بينجو مقسمة الى 16 خانة
- الوان ماركر ملونة
- مقصات
- نصف كرتونة او بوليجال

سير الفعالية :

1. ننقسم الى مجموعات ، كل مجموعة تختار لها اسم محدد .
 2. كل فرقة تحصل على لوح بينجو، مسجل عليه الادوات التي يجب ايجادها (مرفق) .
 3. عند اعطاء الاشارة، يخرج الاولاد للبحث عن الاغراض (ينبغي تحديد الوقت) .
 4. ضمن الوقت المحدد لإيجاد الادوات تعطى لكل فرقة كرتون، الوان ماركر ، ورق لاصق ومقصات.
 5. على كل فرقة كتابة قصة ، وجمع الادوات كجزء من القصة . عليهم ان يلصقوا الاغراض في الموقع المخصص للكلمة التي تدل عليها .
- في نهاية الفعالية – كل فرقة تعرض وتقوم بقص القصة امام الجميع .



الاعراض المحددة على الالواح :

لوح ا

- 1 . شيء يخرج صوت
- 2 . شيء مصنوع من الشمع
- 3 . شيء مكتوب بالأعجمي
- 4 . شيء شفاف
- 5 . أداة للخياطة
- 6 . ورقة نبات بلونين مختلفين من الاتجاهين .
- 7 . غلاف علبة لبان .
- 8 . شيء ممكن ان يتحرك .
- 9 . شيء مصنوع من البلاستيك .
- 10 . حجر املس .
- 11 . شيء بني اللون .
- 12 . شيء بيضوي .
- 13 . لعبة .
- 14 . قشرة ثمار .
- 15 . أداة للكتابة .
- 16 . شيء لامع .

لوح ب

- 1 . أداة للكتابة .
- 2 . شيء يحتوي على مغناطيس .
- 3 . ادوات للمكياج .
- 4 . شيء خيالي .
- 5 . شيء شفاف .
- 6 . سكاكر باللون الاصفر .
- 7 . قشرة ثمرة .
- 8 . خيط من الصوف .
- 9 . مخلفات من حيوانات .
- 10 . شيء مصنوع من الحديد .
- 11 . شيء لامع .
- 12 . اوراق مسننة .
- 13 . غلاف لعلبة حلوى .
- 14 . شيء دائري اللون .
- 15 . حجر خشن الملمس .
- 16 . شيء مثلج .

لوح ج

- 1 . شيء ممكن ان يتحرك .
- 2 . شيء مضيئ .
- 3 . شيء خشن .
- 4 . بوصلة .
- 5 . شيء مربع .
- 6 . شيء لامع .
- 7 . شيء مصنوع من القماش .
- 8 . شيء بنفسجي اللون .
- 9 . عقرب الساعة .
- 10 . سكاكر باللون الاخضر .
- 11 . ورق الاشجار السميك .
- 12 . بذور ثمار .
- 13 . لعبة .
- 14 . شيء مثلج .
- 15 . أداة للتزيين (المكياج) .
- 16 . كشتبان .

لوح د

- 1 . شيء مصنوع من الزجاج .
- 2 . شيء مثلج .
- 3 . شيء املس .
- 4 . كشتبان .
- 5 . ملقط غسيل .
- 6 . سكاكر باللون الاحمر .
- 7 . قشرة ثمار .
- 8 . شيء مصنوع من الخشب .
- 9 . لعبة .
- 10 . شيء احمر .
- 11 . غلاف حبة سكاكر .
- 12 . شيء كشكل قطع البازل .
- 13 . ريشة .
- 14 . شيء سخن .
- 15 . شيء يصدر صوت .
- 16 . شيء مضحك .

لوح هـ

- 1 . شيء من الحيوانات .
 - 2 . شيء طري .
 - 3 . سكاكر زرقاء .
 - 4 . ملقط غسيل .
 - 5 . شيء مصنوع من العسل .
 - 6 . شيء يعمل ازعاج .
 - 7 . شيء مكتوب بالأعجمي .
 - 8 . شيء يحتوي على مغناطيس .
 - 9 . ادوات للمكياج .
 - 10 . شيء مضيئ ز .
 - 11 . شيء مثلج .
 - 12 . كشتبان .
 - 13 . شيء مضحك .
 - 14 . بذور لثمرة الفاكهة .
 - 15 . ورق اشجار اصفر .
 - 16 . حجر املس .
- 1 . شيء مضحك .
 - 2 . شيء محكم الاغلاق .
 - 3 . شيء مخيف .
 - 4 . خيط صوف .
 - 5 . شيء يصدر صوت .
 - 6 . شيء مصنوع من البلاستيك .
 - 7 . شيء مكتوب باللغة الاعجمية .
 - 8 . اكسسوارات .
 - 9 . شيء مكسور .
 - 10 . شيء مربع .
 - 11 . شيء لاصق .
 - 12 . شيء مثلج .
 - 13 . ورقتي نبات مختلفتين .
 - 14 . شيء يحتوي على مغناطيس .
 - 15 . اداة للكتابة .
 - 16 . سكاكر بطعم المنته .

ملاحظات :

- ممكن ان ندمج اغراض اخرى غير التي قد ذكرت .
- ممكن ان نلعب باللعبة من دون ان نعطي نقاط على التنافس .
- في حالة اردنا ان نعطي نقاط ، علينا ان نحدد من البداية قائمة فيها اسماء القوائم والاسس التي بموجبها تعطي النقاط .

لوحة النقاط كمثال :

فرقة رقم	عدد الادوات التي تم جمعها	امتلاء كل لوحة البينجو	استخدام الاغراض في القصة	العمل والتعاون الجماعي	التلخيص
1					
2					
3					
4					
5					
6					

النقاط :

كل غرض تم جمعه يحصل على عشرة نقاط
امتلاء كل لوحة البينجو- 100 نقطة
استخدام الاغراض في القصة -10 نقاط (لكل غرض) .
العمل والتعاون الجماعي .
ملاحظة : يوجد اغراض سهل ايجادها ، ويوجد اخرى اكثر صعوبة ، مثلا الكشتبان . ممكن تحديد لهم عدد نقاط مختلف ...

سر السودوكو

السودوكو هو كلمات المتقاطعة (عادةً يكون من الأرقام) التي تلعب على لوحة من 4x4 خانات التي ترتب بأربعة صناديق للمبتدئين أو الأولاد (انظر الملحق 1).

او 9x9 خانات المرتبة بتسعة صناديق ل 3x3 للمتقدمين او البالغين (انظر الملحق 2).

في كل لوحة سودوكو يقام جزء من الرموز او الأرقام من البداية. درجة صعوبة اللعبة تزداد كلما اعطينا أقل رموز على اللوح من البداية.

الهدف من اللعبة:

أن نكمل ونملأ الخانات الفارغة بالرموز او الأرقام وهكذا حتى يكون بكل دور، وبكل سطر، وبكل صندوق يظهر كل واحد من الرموز او الأرقام.

الأدوات اللازمة:

- لوحات السودوكو.
- علبة كبيرة من البيجلا ذو الأشكال.
- بطاقات مطبوعة (انظر الملحق 3).

حتى نتعلم كيفية اللعب من المفضل أن نبدأ بلوحة 4x4. إذا اخترنا استعمال البيجلا ذو الأشكال، استعمال البيجلا ممتع، ممكن ان نحركها على ظهر اللوح (ولا حاجة أن نكتب ونمحي كل مرة إذا اخطأنا). وفي النهاية.... نأكلها. الأولاد يستطيعون أن يحضروا الواح البيجلا واحد عبر الثاني، يمررونها ويقوموا بحلها. مرفق صور لعدد من الالواح الجاهزة مسبقاً.

سير الفعالية:

المرحلة الأولى

كل لاعبين يحصلون على:

- لوحة السودوكو
- 4 من البيجلا من كل الأشكال. (تقريباً 16 من البيجلا).
- بطاقات من السودوكو مطبوعة من البداية ومجهزة وفيهن الوضع لبداية اللعبة موجود من البداية على البطاقة (ملحق 3).
- كل زوج من اللاعبين يقوم بحل السودوكو على حسب البطاقة المطبوعة وهو يضيف البيجلا ذو الأشكال حسب قوانين اللعبة.

المرحلة الثانية

من خلال لوح اللعب 4x4 للمبتدئين –

كل متشاركين اثنين يحصلون على لوح سودوكو وأربع من البيجلا من كل شكل. مجموع نهائي 16 من البيجلا. واحد من المشتركين يضع بيجلا واحدة على اللوح، والثاني يجب أن يقوم بأكمل الناقص حسب قانون لعبة السودوكو. وبعدها يقوموا بالتبديل.

التعليمات للتعبة الأولى للرموز تكون حسب الأشكال من السهل الى الأكثر صعوبة

سهل 7-8 بيجلا

متوسط 5-6 بيجلا

صعب 4 بيجلا (واحد في كل صندوق).

المرحلة الثالثة

كل زوج يحضر على طاولته لوحة سودوكو.

يقوم الأزواج بالتبادل حتى هكذا كل زوج يحل السودوكو الذي حضره له الزوج الاخر.

المرحلة الرابعة

ينتقل الأولاد لحل السودوكو ذو الأرقام . يبدأ الأولاد بألواح ذو 4x4 ومن ثم ينتقلون الى اللوح التقليدي العادي ذو 9 x 9.

سر السودوكو

السودوكو هو كلمات المتقاطعة (عادةً يكون من الأرقام) التي تلعب على لوحة من 4x4 خانات التي ترتب بأربعة صناديق للمبتدئين أو الأولاد (انظر الملحق 1).

او 9x9 خانات المرتبة بتسعة صناديق ل 3x3 للمتقدمين او البالغين (انظر الملحق 2).

في كل لوحة سودوكو يقام جزء من الرموز او الأرقام من البداية. درجة صعوبة اللعبة تزداد كلما اعطينا اقل رموز على اللوح من البداية.

الهدف من اللعبة:

ان نكمل ونملأ الخانات الفارغة بالرموز او الأرقام وهكذا حتى يكون بكل دور، وبكل سطر، وبكل صندوق يظهر كل واحد من الرموز او الأرقام.

الأدوات اللازمة:

- لوحات السودوكو
- علبة كبيرة من البيجلا ذو الاشكال
- بطاقات مطبوعة (انظر الملحق 3)

حتى نتعلم كيفية اللعب من المفضل ان نبدأ بلوحة 4x4. اذا اخترنا استعمال البيجلا ذو الاشكال، استعمال البيجلا ممتع، ممكن ان نحركها على ظهر اللوح (ولا حاجة ان نكتب ونمحي كل مرة اذا اخطأنا). وفي النهاية..... نأكلها. الأولاد يستطيعون ان يحضروا الواح البيجلا واحد عبر الثاني، يمررونها ويقوموا بحلها. مرفق صور لعدد من الالواح الجاهزة مسبقا.

سير الفعالية:

المرحلة الأولى

كل لاعبين يحصلون على:

- لوحة السودوكو
- 4 من البيجلا من كل الاشكال. (تقريباً 16 من البيجلا).
- بطاقات من السودوكو مطبوعة من البداية ومجهزة وفيهن الوضع لبداية اللعبة موجود من البداية على البطاقة (ملحق 3).
- كل زوج من اللاعبين يقوم بحل السودوكو على حسب البطاقة المطبوعة وهو يضيف البيجلا ذو الاشكال حسب قوانين اللعبة.

المرحلة الثانية

من خلال لوح اللعب 4x4 للمبتدئين –

كل متشاركين اثنين يحصلون على لوح سودوكو و اربع من البيجلا من كل شكل. مجموع نهائي 16 من البيجلا. واحد من المشتركين يضع بيجلا واحدة على اللوح, والثاني يجب ان يقوم بأكمل الناقص حسب قانون لعبة السودوكو. وبعدها يقوموا بالتبديل.

التعليمات لتعبئة الأولى للرموز تكون حسب الاشكال من السهل الى الأكثر صعوبة

سهل 7-8 بيجلا

متوسط 5-6 بيجلا

صعب 4 بيجلا (واحد في كل صندوق).

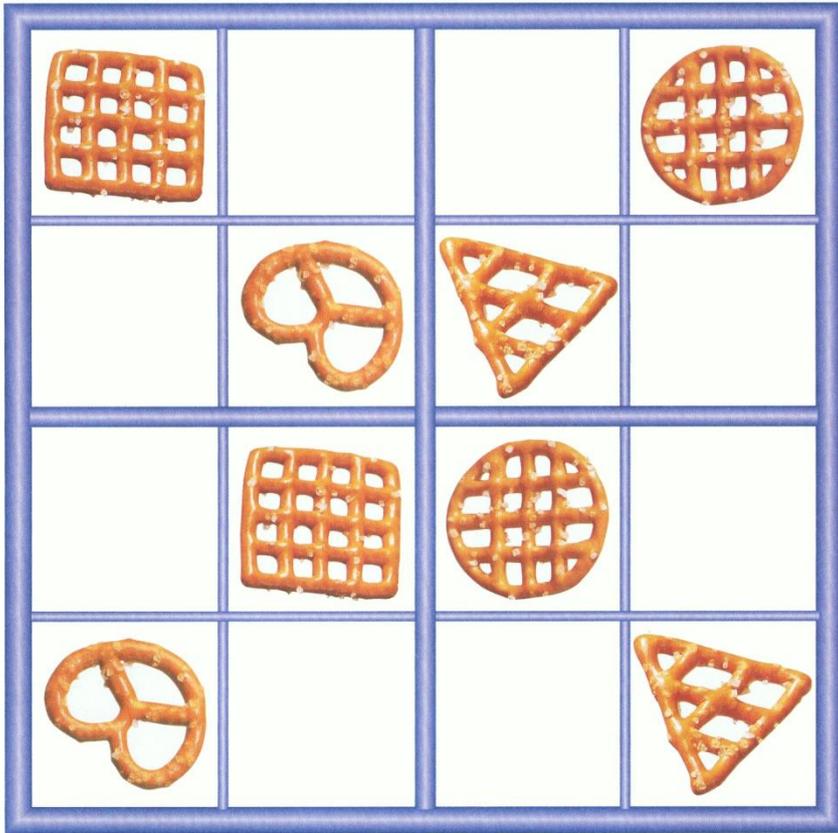
المرحلة الثالثة

كل زوج يحضر على طاولته جزيرة سودوكو.

يقوم الأزواج بالتبادل حتى هكذا كل زوج يحل السودوكو الذي حضره له الزوج الاخر.

المرحلة الرابعة

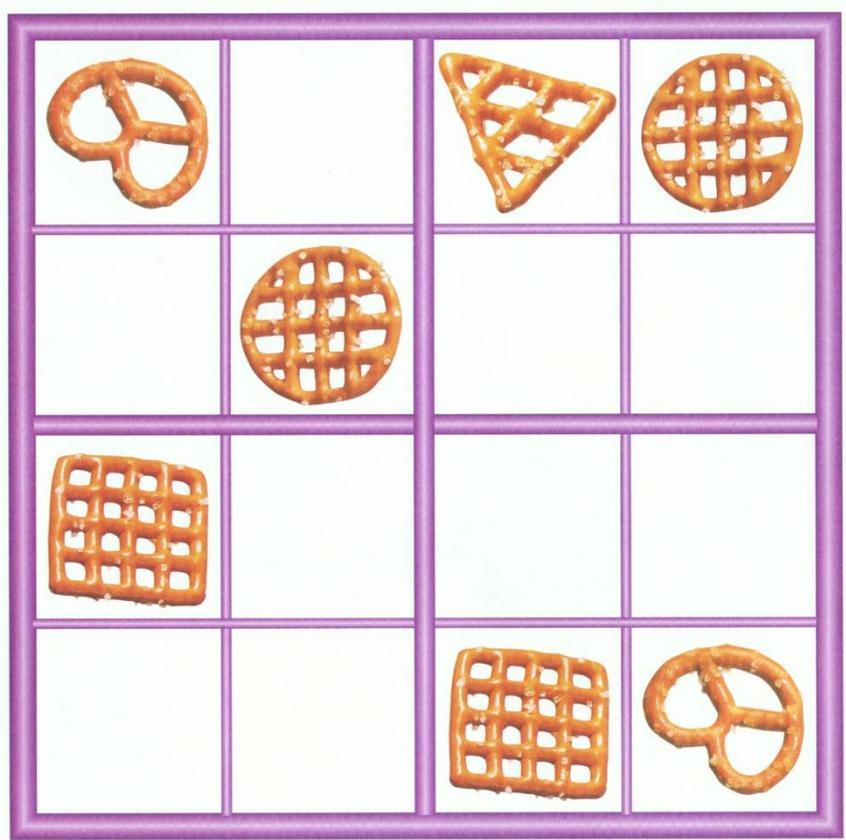
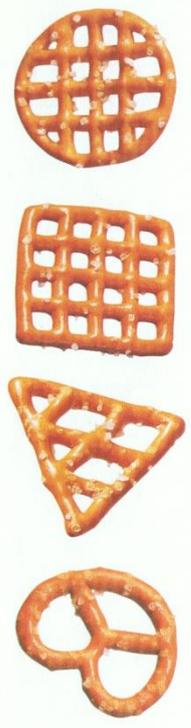
ينتقل الأولاد لحل السودوكو ذو الأرقام . يبدأ الأولاد بألواح ذو 4x4 ومن ثم ينتقلون الى اللوح التقليدي العادي ذو 9 x 9.



בייגל בייגל המשחק הכי טעים שיש

קל

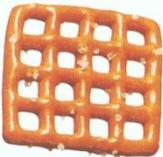
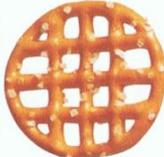
10



11

קל

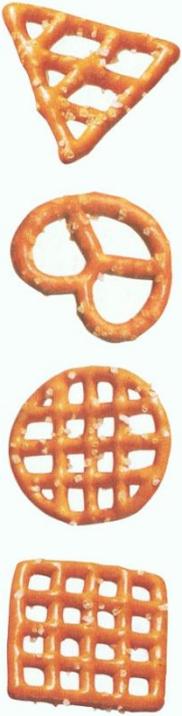
בייגל בייגל המשחק הכי טעים שיש

בייגל בייגל המשחק הכי טעים שיש

בינוני







	1		2
4			1
2			
	4		3

דוגמא ללוח 4X4:

דוגמא ללוח 6X6:

	4		6		5
3		6			2
2		4	5		
	6		1		4
	3	5	2	4	
		1			6

דוגמא ללוח 9X9:

	1		6			2		4
2		9		7			1	
	4		9		2			3
1		5		8		6		
	8		1		9		7	
		2		3		4		1
9			7		3		4	
	6			4		9		7
4		3			5		6	

דוגמא ללוח 9X9:

9	1		8					
	6							1
2	3	4	1	6				
6		5	3				4	2
		1				5		
3	2				4	6		7
				5	1	3	6	8
4							7	
					6		5	4

9	1	7	8	2	5	4	3	6
5	6	8	9	4	3	7	2	1
2	3	4	1	6	7	9	8	5
6	7	5	3	1	9	8	4	2
8	4	1	6	7	2	5	9	3
3	2	9	5	8	4	6	1	7
7	9	2	4	5	1	3	6	8
4	5	6	2	3	8	1	7	9
1	8	3	7	9	6	2	5	4

פתרון:



قف كلمة المرور

المواد :

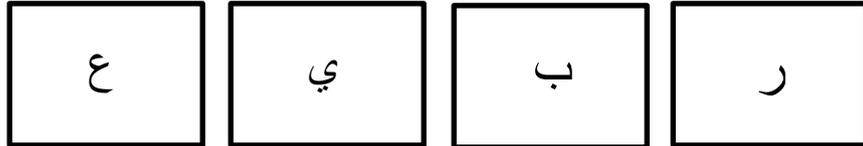
- أوراق كتابة .
- أدوات للكتابة .

سير الفعالية :

نقسم الفرقة ل 4-5 مشتركين بالفرقة .

كل مشترك بالفرقة يكتب اسمه على الأوراق – حرف على كل ورقة .

كما في المثال :



بعدها على كل فرقة أن تختار موضوع بمساعدة أحرف أسماء كل
أصدقائهم .مثلا يقومون بتكوين كلمه أو جملة أو رمز جديد من خلال
تجميع أحرف أسماء المجموعه الواحدة

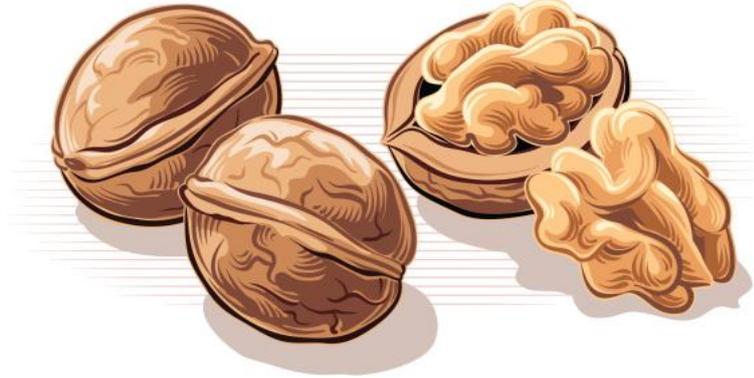
أين كان مختبئ جوز الملك لعبة افتتاحية

الأدوات اللازمة:

- 10 علب محكمة الأغلاق (ممكن أن نستخدم علب الشموع نضعهن مقلوبات ومغلقات بلاصق من ورق التابيت الملون).
- 9 من حبات الجوز العادي
- "جوز الملك" - ملون باللون الذهبي عدد 5-6 حبات.

سير اللعبة:

نقوم بدفن حبات الجوز في العلب، نقلبها ونقوم بخلطها.
أول المشتركين عليه أن يحزر أين دفنت "حبة جوز الملك" ويقوم برفع العلب، إذا كان تخمينه صحيح يفوز بحبة جوز وثم يقوموا بدفن حبة جوز ثانية في مكانها. الفائز يقوم بخربطة العلب من جديد للعب الدور التالي وهكذا.



نتج
وتلعب

ورشة تحضير ألعاب

في أيام الشتاء الماطرة نجد أنفسنا نقضي عدد ساعات كثيرة مع الأولاد في مركز الفنون

وليس هنالك أجمل من أن نقضي وقتنا معا بالألعاب المشتركة؟

عندما يكون هنالك ألعاب جديدة نلعب بها!

هذه فرصة لتشغيل الأولاد وأن ننتج معهم ألعاب جديدة.

يمكن أن نحضر بأدوات بسيطة عدد كبير من الفعاليات والألعاب التي يمكن أن تثري النادي.

تعرض ألعاب وفعاليات التي قوانينها بسيطة وبعض منها معروفه. منها ما نحب أن نتعلم، منها تصلح لعدد من المشاركين، منها ما يمكن أن نتسلى لوحدها بها. والاهم انه نستطيع أن ننتجها بأيدينا.

تحضير البازل

الأدوات والمواد:

✂ صور ملونه كبيره (حتى حجم 811 بريستول).

✂ 118 بريستول

✂ صمغ، مقص، أقلام رصاص .

✂ ورق جدران (تايبيت) شفاف.

✂ علبة مستحذثة.

التحضير:

1. نقوم بإلصاق الصورة التي اخترناها على ظهر بريستوله 118.

2. نقوم بإلصاق التايبيت الشفاف على الصورة. (نقوم بقصه حسب حجم الصورة) .

3. نقلب الصورة على ظهرها وبواسطة قلم الرصاص نخطط خطوط التي سوف نقطعها الى بازل. (كل ولد يقرر عدد الأجزاء التي يريد أن يقسم البازل الخاص به).

4. نقص الصورة الى أجزاء البازل ونحفظها داخل كيس من النايلون ونضعها داخل العلبة المستحذثة حتى نحافظ على أشكال البازل.

اكس دائرة – ضرب 5

لعبة اكس دائرة.

هدف اللعبة:

هذه لعبة استراتيجية تنافسية لمشاركين اثنين.

طريقة اللعب:

لكل لاعب الشكل الخاص به = اكس او الدائرة

كل لاعب بدوره يضع على ظهر اللوح بالمكان الذي يختاره الشكل الذي اختاره. هدف اللاعب أن ينتج تسلسل من 5 أشكال الخاصة به بشكل عمودي او افقي او مائل، وأن يمنع من منافسه انتاج ذلك التسلسل بأشكاله، الفائز الذي ينتج التسلسل أولاً.

تحضير اللعبة:

الأدوات والمواد:

- لوحة من البوليجال بحجم 50\50 سم (ممكن اقل).
- مسطرة، توش، مقص، صمغ.
- قطع من قماش اللباد او (مادة السول).

التحضير :

بالاستعانة بالمسطرة والتوش نقسم ونخطط على ظهر اللوح مربعات اللعبة (حجم المربعات 10\10 سم او حسب حجم اللوح) ثم نقوم من السول او قماش اللباد بقص الإكسات والدوائر بلونين مختلفين. لون لكل صورة واللوح نفسه ممكن أن نزينه بالرسم، اللاصقات او من قطع السول الصغيرة.

التفكير

هدف اللعبة:

لعبة استراتيجية للاعب واحد، تعطي الفرصة للولد لتحضير لعبة خاصة به.

سير اللعبة:

نضع 32 جندي لاعب (بنورات، او خرز... الخ) على ظهر لوح اللعب في داخل البيوت ونترك البيت في الوسط فارغ. الجنود تتحرك وتتخطى ا نرفع جندي، نتجاوز به وتتخطى الجندي الذي بجانبه ونضعه في بيته الفارغ الذي بجانب الجندي الذي تخطيناه. الجندي الذي تخطيناه يخرج من اللعبة. ممكن التحرك مع الجندي بالطول والعرض ولكن ليس بشكل مائل او بشكل قطري.

لوحة الإنجازات:

- إذا بقي جندي واحد في المركز = "ممتاز"
- إذا بقي جندي واحد على جانب اللوح = "جيد جدا"
- إذا بقي جنديين = "جيد جدا بالتقريب"
- بقي ثلاثة جنود = "جيد"
- أربعة جنود = "جيد بالتقريب"
- وهكذا.... نستمر وتندرب.

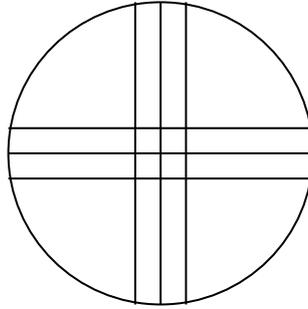
تحضير اللعبة:

الأدوات والأغراض اللازمة:

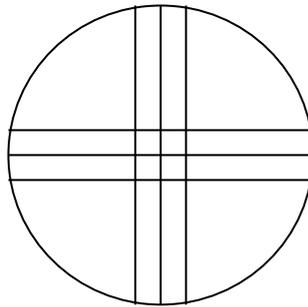
- لوحة البوليجال مقطعة الى دوائر بقطر 40 سم .
- مسطرة ، توش .
- 33 أغطية قناني مستحدثة .
- صمغ uhu سائل او صلب، صمغ للأقمشة.
- لاصقات ملونه للتزيين.
- 32 جندي للعب (بنورات ، خرز ، عجم... الخ)
- علبة او مرطبان زجاجي مستحدث.

التحضير :

- أدوات اللعبة التي اخترناها، نحفظها داخل العلبة او المرطبان.
- على ظهر اللوح نخطط بالاستعانة بالمسطرة الخطوط، وعلينهن نضع الاغطية التي تكون كبيوت لأدوات اللعب.



- نضع الأغطية على ظهر الخطوط التي رسمت بأبعاد متساوية, 7 بيوت للعب في كل سطر (على الطول والعرض). في الوسط ممكن أن نضع البيت المركزي بلون أو حجم مختلف.
- بعد أن نضع كل غطاء في مكانه علينا أن نلصقه على لوح البوليجال.
- ممكن أن نزين بلاصقات ملونة.



رباعيات

هدف اللعبة:

تعلم وتدريب على مصطلحات كنتسلية وممكن أن تلعب بين مشاركين أو أربعة مشاركين.

سير اللعبة:

- 1 . نخلط البطاقات ونوزع أربعة بطاقات لكل مشارك.
باقي البطاقات نقلبهن ونضعهن بكومه.
- 2 . كل مشارك بدوره يطلب من أحد المشاركين حسب اختياره بطاقة ضرورية له لإكمال الترتيب والتسلسل الخاص به.

- لا تطلب بطاقة إذا لم يكن يملك المشارك بطاقة واحدة على الأقل من الرباعية.
- إذا حصل المشارك على البطاقة المطلوبة ، يمكنه ان يطلب بطاقة إضافية . وإذا لم يحصل على البطاقة يأخذ من العلية وينتقل الدور للمشارك التالي الذي يجلس على يمينه.

نهاية اللعبة – عندما تترتب البطاقات بالترتيب حسب التسلسل.

الفائز – الذي جمع أكبر عدد من البطاقات المتسلسلة.

تحضير اللعبة:

الأدوات والمواد:

- 28 بطاقة لعب مقصوصه من البداية (8\12 سم)
- مجلات ملونه.
- صور ولاصقات ملونه.
- مقصات، صمغ(دبق)، أدوات للكتابة.

1. نختار موضوع مثلاً: (أشكال) ونقرر على 7 مواضيع متفرعة مثلاً (دائرة، مربع، مثلث، مكعب، معين، كروي، أسطواني).
2. من المجلات الملونة ومن الطبع الملونة، نقوم بجمع صور عن هذه المواضيع السبعة وأربعة صور عن كل موضوع متفرع.
3. على كل أربع بطاقات نسجل الموضوع الفرعي. أربع مرات، مرة على كل بطاقة.
4. نلصق الصور المقصوصة على ظهر البطاقات الملائمة، ممكن أن نضع البطاقات في نيلون حتى نحافظ عليهم بشكل أفضل.

ريفرسي

هدف اللعبة:

لعبة لوحة استراتيجية لمشاركين اثنين.

بداية اللعبة:

امام المشاركين نضع لوحه مقسمه الى 64 مربع. ومعهم 64 اسطوانة للعب لكل أسطوانة لونان لون على كل جهة.
كل مشارك يلعب بلون مختلف.

في بداية اللعبة يضع كل لاعب اسطوانتين بلون الذي اختاره في مركز اللعبة، وهكذا تبدأ اللعبة بأربع أسطوانات موضوعة بمركز اللعبة اثنتان من كل لون.

كيف نلعب؟

اللاعبين يضعان الاسطوانات على لوح اللعب واحد بعد الثاني بشكل أن كل واحد يغلق الطريق على خصمه بواسطة الاسطوانات، في كل مره يغلق الطريق على خصمه يقالب الاسطوانات وهكذا يبدل لونهن من لون خصمه الى لونه وتستمر اللعبة بهذه الصورة حتى تمتلى الطاولة.
الفائز هو من في النهاية يكون قد حصل على عدد اسطوانات أكثر.

تحضير اللعبة

الأدوات والمواد:

- لوح من البوليجال 24\24 سم
- مسطره
- دبق
- توش رفيع
- مقص
- قطعتين من السول بلونين مختلفين.

التحضير:

- 1 . نخطط على اللوح بالاستعانة بالمسطرة والتوش مربعات بحجم 3\3 سم بالنهاية 64 مربع .
- 2 . نقوم بإصاق قطع السول واحدة لجانب الثانية.
- 3 . نرسم على قطع السول مربعات بحجم 2\2 سم ونقص (كل قطعتين من السول الملصقات واحده مع الثانية معا).

تذيد بالفم

مساء البوظة

بوظة :

اغلقوا اعينكم وتخليلوا الطعم والملمس ، البرودة الطيبة الممتعة .البوظة افتحوا اعينكم انهن هنا بمجموعة من الاطعمة ومختلف الالوان مع الكريما والكرز او بدونهن، مقدم مع البقلة او الصاروخ . كإضافة على التحلية او كطبق منفرد لوحدة

بوظة صناعة بيتية بدون الات

طريقة ممتعة لتحضير البوظة في اكياس ، انتبهوا كم هو سهل ..:

الادوات:

- 1: كيسين من النايلون واحد كبير وواحد اصغر منه ... اكياس السحاب متوفرة في المحلات التجارية
- 2 : علبة من الكريمة الحلوة للطبخ (15%)
- 3 : معلقتين من السكر .
- 4 : مكعبات من الثلج .. على الاقل ثلاثة كؤوس ..
- 5 : ملعقة من سائل الفانيليا .
- 6 : نصف كاس من الملح الصلب .
- 7 : سائل شوكولاتة للإضافة .

طريقة التحضير:

- 1 . في الكيس الصغير نضع الكريمة والسكر وخلاصة الفانيليا السائلة ونغلقه بإحكام ونضعه على جنب .
 - 2 . في الكيس الكبير نملاه بالثلج ونضيف ملح . ونضيف الكيس الصغير داخل الكبير مع الثلج.
 - 3 . نخض الكيس الكبيرة لمدة 5 دقائق ، حتى يصبح الكيس الصغير مع الكريما كملمس البوظة الطرية .
 - 4 . نخرج الكيس الصغير مع البوظة ، نضيف الشوكولاتة السائلة
- والان بما ان البوظة اصبحت جاهزة نستطيع ان نبدأ باللعب



لعبة اضافات البوظة



مكعبات الاضافة

الادوات :

- 1 . بوظة على الصاروخ لكل مشترك .
- 2 . صحن مع خمس او ست اضافات (ممكن حلويات عيد الميلاد ، حلويات الحب (العدس) ، كريمة ،شوكولاتة،كرز ، بسكويت الاوريو مكسر ، سائل الشوكولاتة الخ) ..
- 3 . ثلاثة ملاعق
- 4 . مكعب على كل جهة مسجل اضافة للبوظة (ممكن على جهة او اثنتين ان يسجل خسرت الدور او تحصل على دور اضافي) .

سير الفعالية :

نضع على الطاولات صحون عليها تنوع من الاضافات .
كل ولد في دوره يلقي المكعب ويحصل على الاضافة التي تظهر على سطح المكعب .
تلعب هذه اللعبة اكثر من مرة حتى نحصل على صاروخ البوظة اللذيذ وبألف صحة

لعبة الاضافات الممنوعة



الادوات اللازمة :

صاروخ من البوظة لكل ولد
ممكن عشر صحون مع اضافات مختلفة للبوظة ..
ملاعق

سير اللعبة :

نعطي لكل ولد صاروخ البوظة .
نختار ولد يتطوع للخروج خارج الغرفة . وخلال ذلك يقوم اعضاء المجموعة بالاتفاق على الاضافة الممنوعة .
الان ندعوا المتطوع للعودة للمجموعة ونطلب منه اخذ اضافة واحدة لصاروخ البوظة الخاص به من دون ان
نكشف له ما الاضافة الممنوعة .
اذا اخذ اضافة التي اتفق على انها ممنوعة ينتحى الولد من اللعبة .
وهكذا نستمر باللعب مع المتسابق التالي ..



مندوبى الطلبات

الادوات اللازمة :

- 1 . بوظة + اضافات
- 2 . صواريخ البوظة الكبيرة \ صحن وملاعق كعدد المشتركين .
- 3 . ورقة الطلبية لكل فرقة .

سير الفعالية :

نضع منذ البداية في زاوية الغرفة طاولة وعليها صحن مملوءة بالإضافات المختلفة .
ننقسم الى فرقتين تتنافس نقف بصفين كل صف على جهة متقابلة من طرف الغرفة ، الاول في كل صف يحصل على صحن وملعقة او صاروخ للبوظة .
عندما يعطي المرشد الاشارة يتقدم الاول من كل صف من ورقة الطلبية، يفحص اي اضافة عليه احضارها يذهب لطاولة الاضافات ويأخذ بواسطة الملاعقة منها فقط .
الان ، على العودة للفرقة وان يعطي الملاعقة والصاروخ لمن يتبعه بالدور الذي على احضار الاضافة المسجلة بورقة الطلبية طبعا التالي بالدور .
الفائز الفرقة التي انتهت اولا تحضير الطلبية كما هي مسجلة بالورقة بالضبط وحسب الترتيب .
القانون _ مسموح النظر في ورقة الطلبية لمرة واحدة فقط ...

امثلة للطلبات :

- ثلاثة قطع من المارشملو (حلو الختمي) . قطعتان لونهما زهري وواحدة بيضاء .
خمسة من العدس الملون : احمر ، اصفر ، اخضر ، واثنين ازرق 10 شوكولا تشيبس ..
8 قطع من الكعك .
ملعقتان من سكاكر التريبين للكعك . 2 سكاكر المطاطة بلونين مختلفين .



امسية البوظة

امسية المهمات

الاهداف :

التسلية ، والمرح ، وتوطيد العلاقة بين الاولاد بالفرقة .

الادوات اللازمة :

- . ستة رزم من البوظة ، والصحون والملاعق .
- . قطع صغيرة من الورق واوراق مسجل عليها (لدي البوظة الافضل) مصورة بحجم كبير حسب عدد الفرق .
- . ادوات للكتابة .
- . عيدان المتلجات كعدد الاولاد المشتركين .
- . قماش اللباد بني اللون وورق الكرب الملون .
- . غطاء للاعين ومريلة للمطبخ .
- . مقصات ،مدبسة للأوراق، دبائيس ، لاصق ..
- . جائزة للفرقة التي تفوز _ مثلجات بعدة اطعمة .
- . كميرا رقمية .
- . لوح للنقاط .

سير الفعالية :

- نقسم الاولاد الى فرق ، كل فرقة تجلس حول طاولة .
- كل فرقة توجد لنفسها اسم .
- نسجل على ورقة بيضاء اسماء الفرق .

المهمات :

- البلع الاسرع..... كل فرقة تحصل على وعاء من البوظة وملاعق حسب عدد الاولاد ، الفرقة الفائزة ، هي التي تنهي اكل البوظة اولا .
- بطاقات صغيرة تحتوي على كلمات الفرقة التي تحصل على كل الكلمات اولا هي التي تفوز .
- الاكل بدون استخدام الايدي _ مندوبين من كل فريق يتنافسون على اكل البوظة من الصحن بدون استخدام الايدي .
- استخراج اكبر عدد من الاسماء للبوظة من جملة (انا لدي البوظة الافضل من الكل) .
- ان نطعم ونحن مغمضي الاعين ، نختار زوج من كل فرقة ، الزوج يجلس كل واحد مقابل الثاني بعيون مغطاه وعلى احدهم ان يطعم شريكه الاخر البوظة . الفائز من ينتهي اولا ، (ينصح بالباسهم المريول) .
- سباق بين المندوبين بعيدان المتلجات بوضعها بين الانف والشفة .
- مهمة للختام .. نعطي لكل فرقة ادوات للابداع : اللباد البني ، اوراق الكرب الملون ،الخ وعليهم ان يختاروا مندوب يكون ملك البوظة وعليهم بعمل تاج يرمز الى ملك البوظة ..

ف	ب	و	ظ	ة	ا	م	ر	ي	ك	ي	ة
ا	ت	و	ت	ب	ر	د	د	ج	ظ	ك	م
ن	ص	ا	ر	و	خ	م	ي	ب	ل	ث	ا
ي	د	ب	ح	ب	فا	ل	ة	ا	ا	ز	ز
ل	ك	ر	ي	م	ة	ك	ر	ي	ب	ا	ا
ي	ر	ا	م	ث	ل	ج	ا	ت	س	ك	ر
م	ز	د	م	ر	ث	م	ي	ل	و	ي	ا
ي	س	ل	ن	و	ت	ي	ل	ا	ص	ي	فا
م	س	ي	و	ز	ع	ا	ذ	ل	ع	ق	ا
ي	ك	م	ك	م	س	ل	ي	و	ع	د	س
ث	ن	و	و	غ	ل	د	ذ	ا	د	ك	ل
ش	و	ك	و	ل	ا	ط	ة	ن	و	ز	ظ

قائمة الكلمات :

لذيذ، فانيلا، بوظة، مثلجات، سكر، كرز، توت، براد، ليمون،
بسكوت، بفلة، عدس، بوظة امريكية، صاروخ، ميليل، زاكي، عسل
،شوكولاتة

كعكة الشوكولاتة بالكأس

الأدوات اللازمة:

5 من كاسات الاسبريسو

المركبات:

- 4 ملاعق من القمح
- 4 ملاعق من السكر
- 2 ملعقة من الكاكاو
- 1 بيضة
- 3 ملاعق من الحليب
- 3 ملاعق من الزيت
- 2 ملعقة من الشوكولاتة المرة
- نصف ملعقة من الفانيل

طريقة التحضير:

بوعاء صغير نقوم بخلط المواد الناشفة.

نضيف بيضة ونخلطهم قليلا.

ثم نضيف الزيت والحليب، ونستمر بالتحريك حتى يصبح متجانس. نضيف الشوكولاتة المره والفانيل ونستمر بالتحريك. ثم نسكب الخلطة في الكاسات على ارتفاع 3\2 من ارتفاع الكأس.

ندخلها الى الميكروويف الى 50 ثانية حتى دقيقة على درجة حرارة عالية، علينا الانتباه ألا نطيل الوقت عليهن حتى لا يبيس العجين. نخرجها ونسكب عليها من شراب الشوكولاتة ونقدمها بعد ذلك.

نجلس متحلقين حول فلم جيد ونتلذذ بأكل الكعكة قطعة قطعة.

ملاحظة:

ندخل كل كأس الى الميكروويف بشكل منفرد (لا تدخلوا كل الكاسات معا مرة واحدة).

ممكن أن نقوم بتقديم الكعكة مع كريما أو بوظة فانيل.

لا تتنازلوا عن سائل الشوكولاتة اللذيذ.



فَعَالِيَات إِبْدَاعِيَّة

عمل مجسمات بعجينة الملح

فعالية إبداعية



الأدوات والمواد:

- طحين، ملح، ماء، ورق للخبز
- قاطع الثوم
- ألوان جواش
- لাকা شفافة
- مشابك للورق، أجزاء اكسسوارات من المعدن.

سير الفعالية:

- نقوم بتحضير عجينة من الطحين والملح والماء بالمقادير التالية: 1 كأس طحين، نصف كأس من الملح، نصف كأس من الماء.
 - نضع على سطح العمل ورق الخبز ونقوم بإنتاج شكل اللعبة من العجينة، وطريقة التحضير هي: رأس كروي، الجسم، يدين ورجلين.
 - اللعبة نلبسها بملابس مصنوعة من العجينة ونضيف لها أجزاء مختلفة مثل (قبعة، حقيبة، اكسسوارات.....الخ) كلها مصنوعة من العجينة.
 - ممكن أن نضيف أجزاء من المعادن للترزين.
 - قبل الخبز ندخل برأس اللعبة المشبك حتى يصبح كعلاقه للعبة.
 - اللعبة نخبزها على درجة حرارة منخفضة عدد من الساعات حتى يجف العجين.
 - نقوم بتلوين الجسم بألوان الجواش ومن ثم عندما يجف ندهنها باللاكا الشفافة.
- * ممكن أن نقوم بتحضير أيضا بهذه الطريقة مهرجين, او مدالية للمفاتيح الشخصية..... الخ.



انتاج فعالية من خلال المنديلا (كل انواع الزخرفة)

الادوات اللازمة :

- نماذج لانواع من الزخرفة مطبوعة على اوراق للتلوين
- صحون للاستعمال لمره واحدة مصنوعة من البلاستيك الشفاف .
- مواد للتلوين مثل التوش الملون غير قابل للمحيي , معجونه , برق , خرز , اوراق ملونه الخ
- الصمغ الابيض

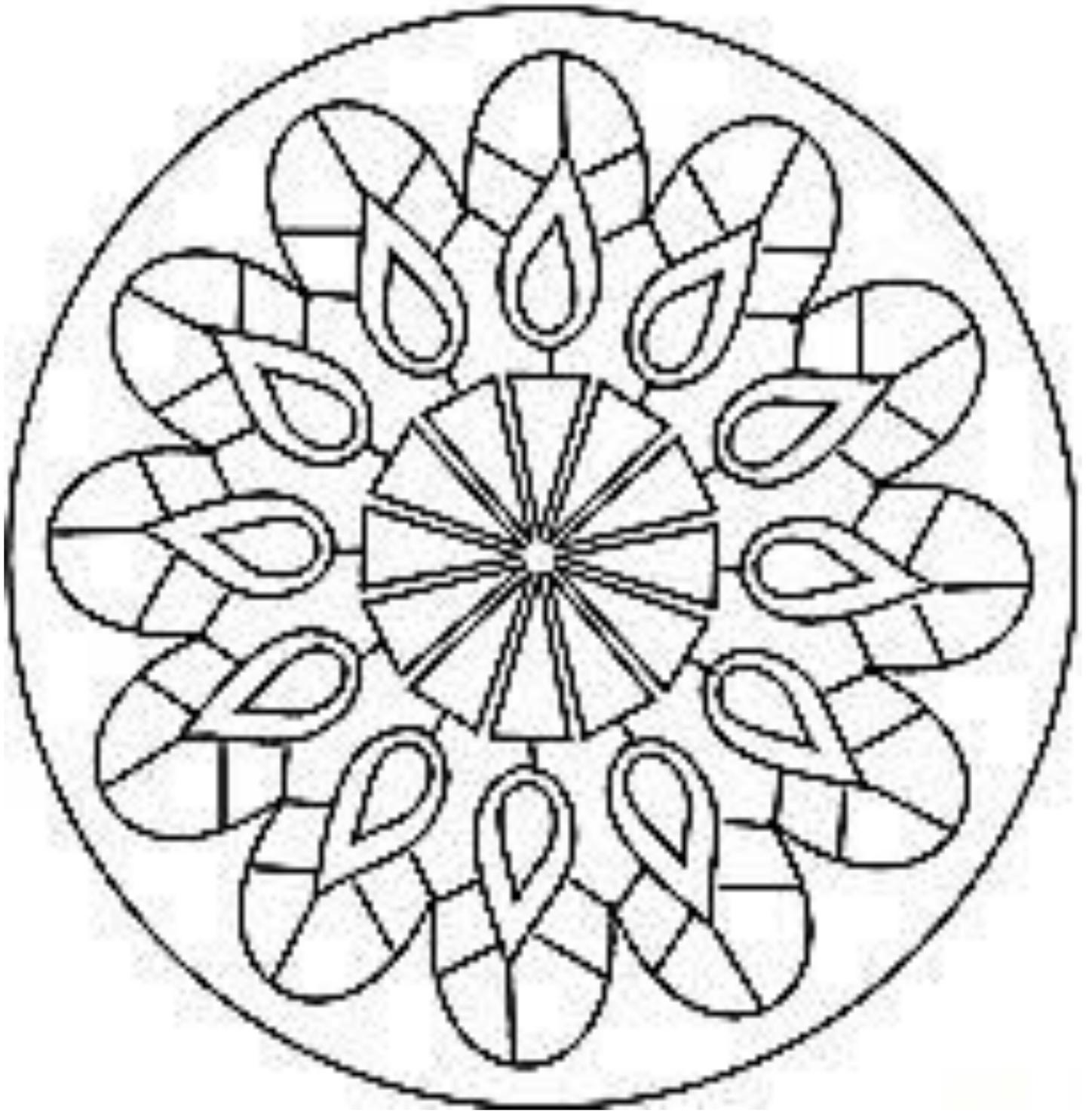
سير الفعالية :

كل مشترك يختار نموذج من الزخرفة , يضعها من تحت للصحن البلاستيكي الشفاف , يقوم بطباعة الخطوط باستعمال التوش الاسود المحدد الرفيع ..
الزخرفة نفسها نلونها ونزيينها بالوان التوش والمعجونه وباقي ادوات الزينة ..

ممكن ان نلون ونلصق مواد الزينة بالجهة المعاكسة للخطوط المحددة حتى اذا حدث خطأ ما لا نزال نستطيع رؤية الحدود









السيدة جوربه متكرة

تحضير لعبة جميلة من الجوارب

الأدوات اللازمة:

- جورب مستخدم فقد زوجه الثاني.
- رز: حفناات كبيرة كاملة (قبل الطبخ).
- أقلام خاصة للرسم على الأقمشة، متنوع الألوان: أبيض، اصفر، ازرق، اخضر، احمر أو ممكن بديل عنها ألوان التوش.
- فراشي ألوان.
- رابطات للشعر ملونه.
- قطعة من قماش اللباد.
- بواقي من خيطان الصوف الملونة.
- خرز للتزيين.
- أشرطة ملونة.

التحضير:

1. نقوم بمليء الجوارب بالأرز – ليس أكثر من حد نقطة الكعب على الجورب.
نربطها حتى نتمكن من اغلاقها ونترك طرفها حرا.

2. بالاستعانة بالألوان نعمل خطوط الوجه للعبة.

- على جورب لونه فاتح ممكن أن نستخدم ألوان التوش.
- على جورب لونه غامق ممكن أن نستخدم الألوان الخاصة بالأقمشة.

3. من الليفة أو قماش اللباد ممكن أن نصنع لها شعرها.

من قماش اللباد المستطيلة ممكن عمل قطع صغيرة ونلفها حول الرابطة الملونة التي ربطنا بها الجورب ونثبتها بالاستعانة بالرابطات الملونة.

4. ممكن أن نضيف ونزين أطراف الجورب بعدد من الخرز أو الأشرطة الملونة.

وهكذا..... الخ.

والان اختراع عالمي!!!!

نقوم بإدخال اللعبة الى الميكروويف لدقيقة أو اثنتين.

وعند إخراجها تكون ساخنة ولطيفة عند الملمس، لعبة التي تقوم بتدفئة كل سرير في ليالي الشتاء البارد.

فراشات



فراشات من الورق المطوي

الادوات اللازمة :

. مجلات ملونة , ورق لف و لتغليف الهدايا .

. مقصات .

طريقة الاعداد :

لكل فراشة نختار لفتين من الورق الملون . كل لفة نقصها الى مربع واحد بحجم 12/12 سم , والثاني بحجم 8/8 سم وسلك من الفرو ملون .

نثني كل مربع كما شكل الاوكورديون , نبدأ باحد الاطراف كل ثنية لا تزيد عن واحد 1 سم ...

نثني سلك الفرو الى اثنين نعمل مثل حرف التاء المربوطة بحيث يكون الضلعين الطوال للاعلى بحيث يبقى الجزء السفلي كأنه جسم الفراشة نلف الاجزاء العلوية على الورقتين بحيث تكون الكبيرة للاعلى .



فراشات من ورق الكريب واوراق التنظيف الناعمة



الادوات :

- . اوراق كريب ملونة , اوراق محارم ملونة ..
- . ملاقط من الخشب .
- . اسلاك من الفرو مقسوم الى اثنين .
- . صحنين بحجمين مختلفين .
- . مقصات .
- . ديق شفاف .
- .الوان توش .

طريقة الاعداد :

كل مشترك يختار ورقتين من نوعين مختلفين من الاوراق الكريب والمحارم مثلا اذا كان الكريب بلون واحد نختار المحرمة ملونه ومزخرفة ..

نقص الاوراق الى دوائر كما في الشكل كل دائرة بحجم مختلف عن الاخرى ممكن ان نطبع الدوائر بمساعدة صحنين بحجمين مختلفين ...

نضع الدائرة الصغيرة على الكبيرة ثم نقوم بثنيهن حتى نحصل على اجنحة الفراشة نثبتهن ببعض بواسطة الملقط ثم ندخل السلك حتى نحصل على قرون الاستشعار للفراشةكما في الصورة



فراشة بطريقة الاوريغامي

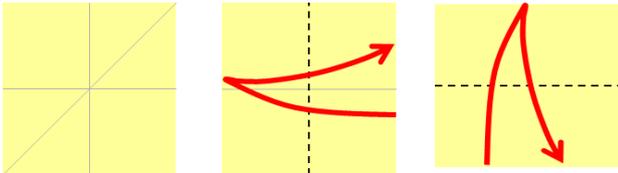


الادوات :

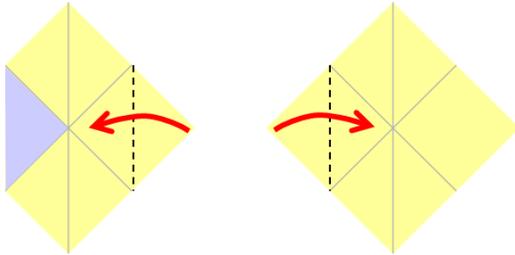
- . لكل فراشة نحتاج الى خمسة اوراق من الاوراق المخصصة للاوريغامي او من الاوراق الملونة مقصوصة بحجم 15/15 اربعة اوراق بنفس اللون وورقة بلون اخر للجسم ...
- . عيون متحركة صغيرة
- . دبق شفاف
- . لاصق شفاف

طريقة الاعداد :

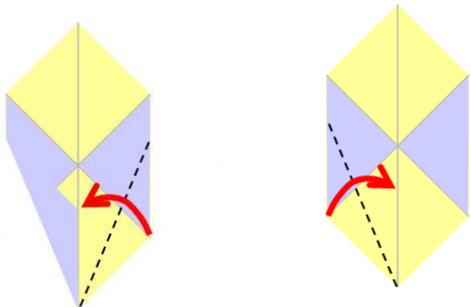
- نتبع التعليمات واحدة تلو الاخرى حسب التخطيط المرفق ..
- لكل واحد من الاجنحة :



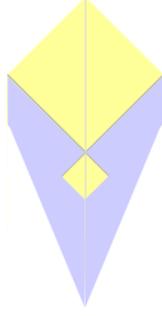
نطوي او نثني الورقة لثلاثة اتجاهات حتى نحصل على علامات الثني عمودي وافقي ومائل ..



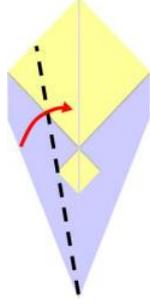
نثني طرفي المربع المتقابلة اتجاه المركز ..



نثني باتجاه مائل من الطرف التحتي باتجاه المركز كما يظهر بالتخطيط . طرف المثلث الناتج نثنيه باتجاه الخارج ..

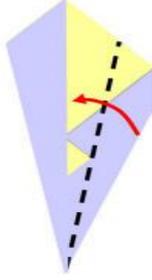


حصلنا على واحدة من الاجنحة الاربعة انتبهوا اذا
استخدمنا ورقة ملونه بلونين مختلفين من الجانبين
نحصل على جناح بلونين ,, تتابع عمل الاجنحة الثلاثة
المتبقية



لاكمال عمل جسم الفراشة

الجسم نبدأه تماما كما بدأنا الاجنحة ..



الجانب المضاد نثنيه بنفس الطريقة ولكن الطرف نمده
بداخل الثنيه السابقة



للهاية نثني الطرف العلوي حتى نحصل على الراس ..

العصفور

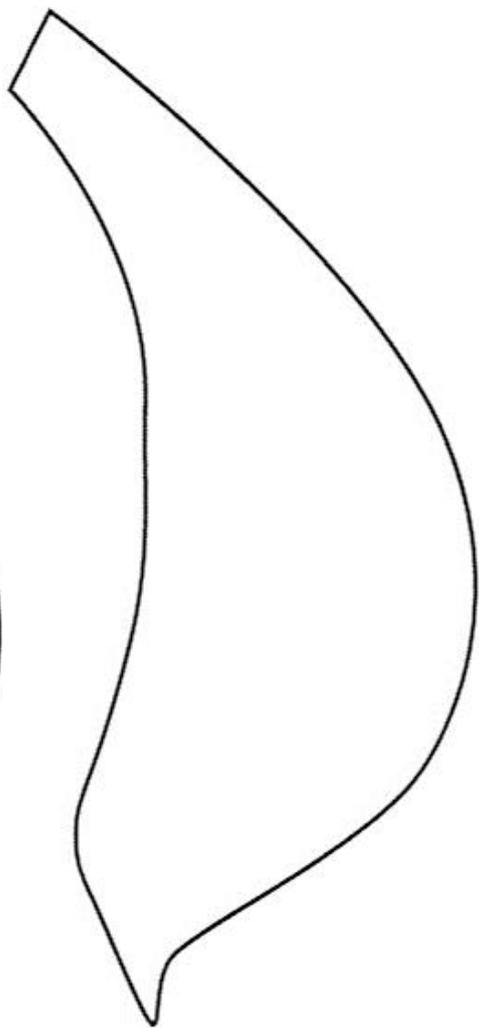
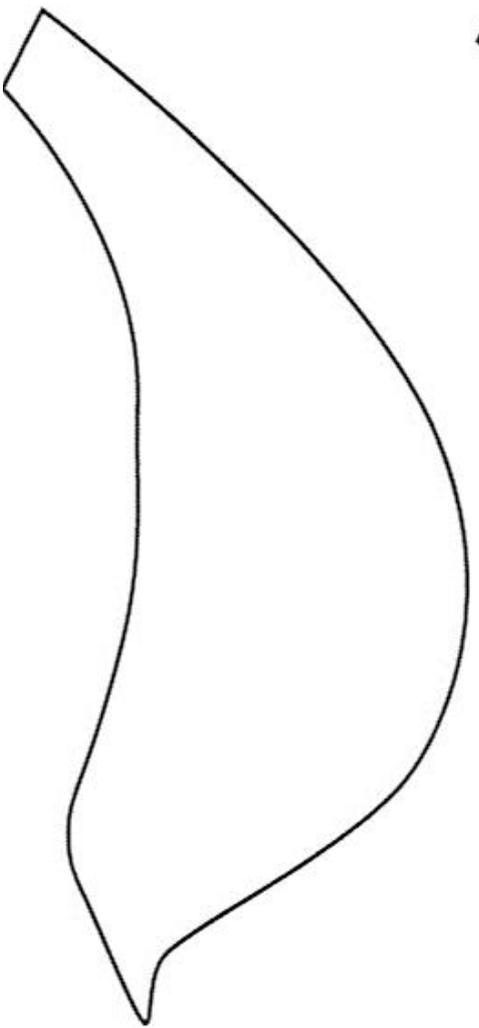
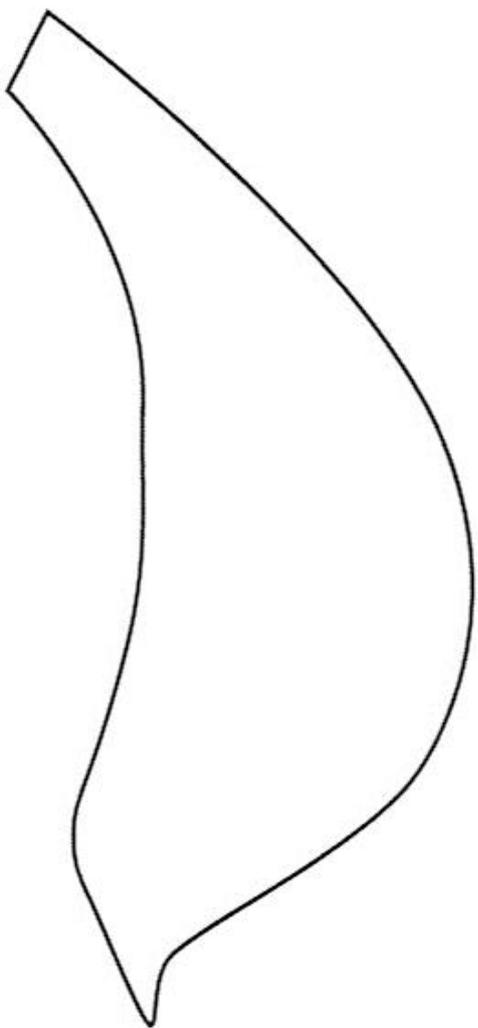
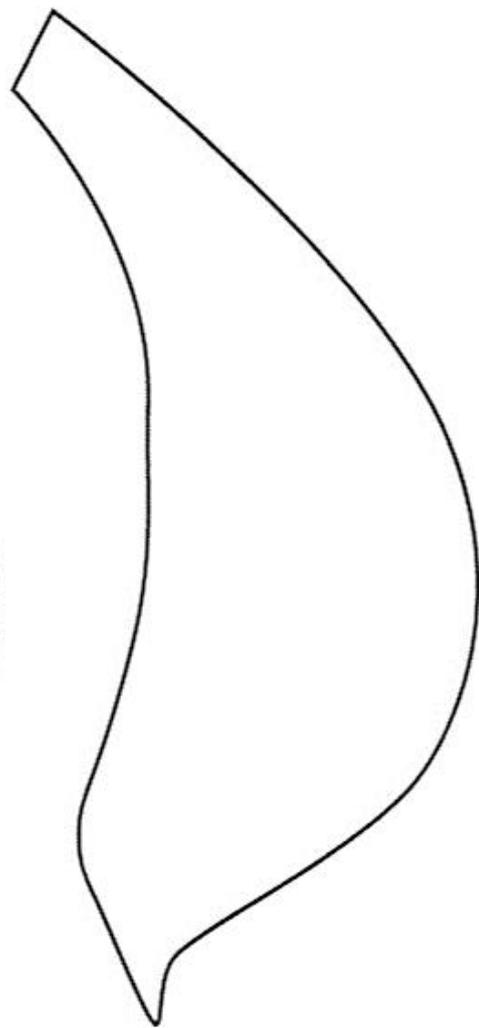
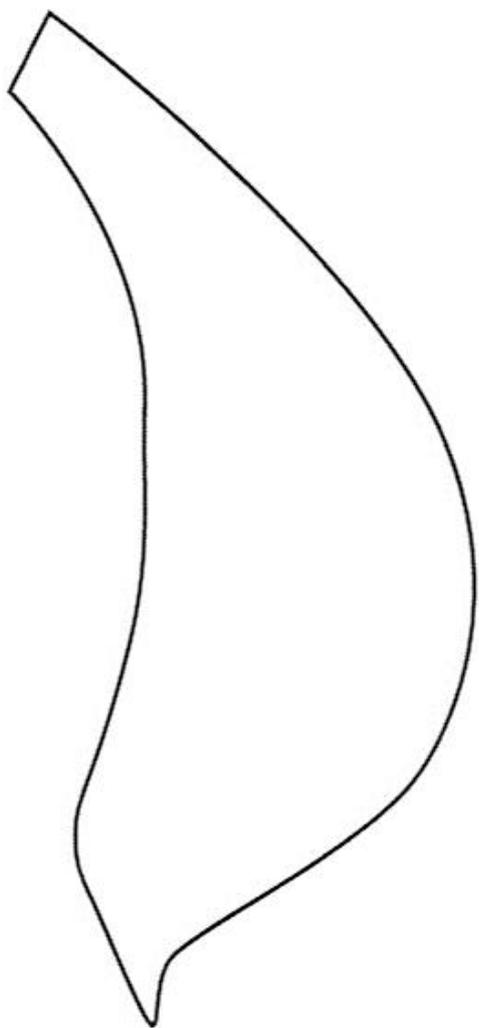
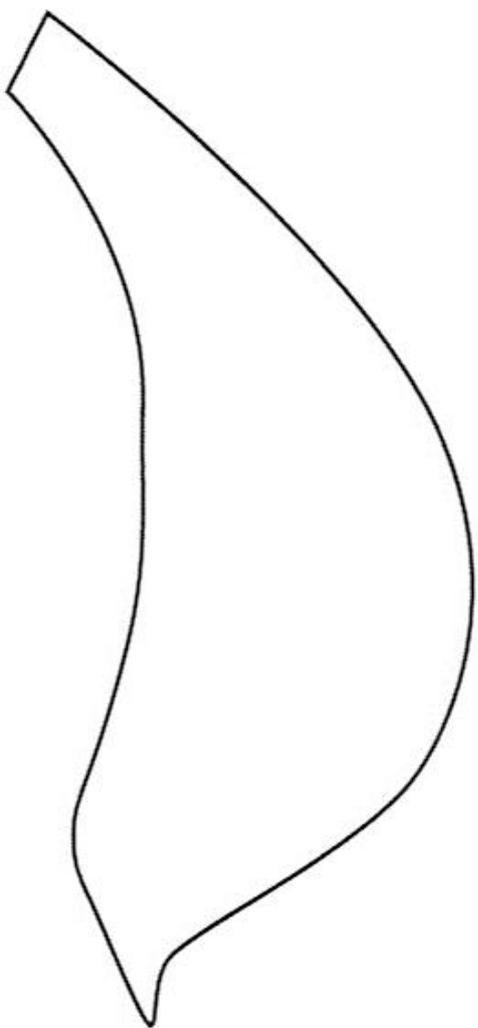
الادوات اللازمة:

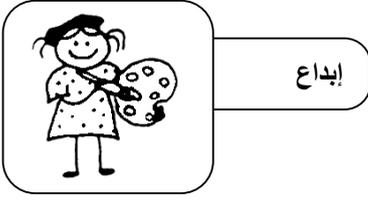
- 1: كرتون وبواقي كرتون للاستحداث .
- 2: اوراق مزينه لتغليف الهدايا او اي اوراق باشكال جميلة .
- 3 : مقصات , لاصق , دبق , اسلاك ملونه دقيقة ...

طريقة التحضير :

نصور شكل العصفور على الكرتونه .
نصور قالب لطائر إلى بريستول. ننسخ القالب على الورق الملون ونلصقه على بريستول.
نقوم بطباعة شكل العصفور على الورق الملون ثم نلصقه على الكرتون .
نضيف للعصفور زوج من الارجل الذي قمنا بتحضيره من الاسلاك الدقيقة ونوقفه على المكان الذي نريد ان نقوم بتزيينه







إبداع

تزيين غرفتي

الهدف: تزيين الغرفة والإبداع.

المواد:

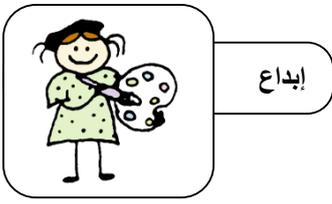
- كرتونة برستول ابيض.
- مقصات.
- دبق أو مدبسة.
- أقلام رصاص + توش.
- خيطان (بمثابة علاقة) دوائر بأحجام مختلفة.

سير الفعالية:

1. نقوم برسم دوائر بأحجام مختلفة أو إحضار وتجهيز مسوده (شبلونه) بدوائر لطباعتها ومن ثم قصها.
2. نقوم بقص أشريطه بألوان مختلفة من كراتين البرستول طولها 10سم أو أكثر حسب الرغبة والذوق وعرضها 3-4 سم.
3. عدد الاشرطه تقريبًا 6 أشرطه وكل شريط بلون مختلف.
4. نقوم بلصق الدوائر الواحدة فوق الأخرى بالصمغ بشكل غيمة. عند اكتمال صورة الغيمة نلصق الاشرطه.
5. بعدها نلصق خلف الغيمة كرتونة بشكل بيضاوي لتثبيتهم بشكل أقوى ونثقب خلف الغيمة ثقبين لإدخال الخيط بمثابة علاقة.
6. هكذا تصبح لدينا غرفة جميلة من إبداعاتنا الخاصة والمميزة(أنظر للصورة التطبيقية في الأسفل).

عملا ممتعًا!!





الكويلنج

الكويلنج هو فن الورق (متدحرج/ملفوف) فن قديم حتى انه بدأ قبل عصر الرينيسنس (عصر النهضة الإيطالية) .

السحر الموجود في هذا الفن ، أن لديه القدرة على عمل شئ من لا شئ !

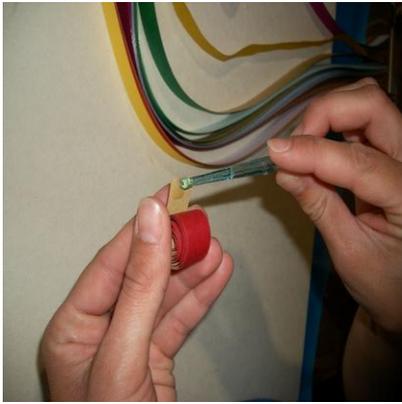
المواد هي بقايا أوراق ملونه _ والنتائج تتحدث عن نفسها .

المهارات المطلوبة هي لف الأوراق على ظهر عوده أو أسياخ من خشب .. تزيين الحلقات التي تنتج لأشكال (أمثلة لصور مرفقة) ولصقها على ظهر سطح صور تظهرها بشكل مميز

يمكن أن نختار أنواع مختلفة من الأوراق والملامس: برستول , قطع أو شرائط من الكرتون المموج والملون وحتى ممكن أغلفة أكياس الشاي

المواد :

- * شرائط الورق بألوان مختلفة .
- * قطعة خشب أو عيدان ، أسياخ من خشب الخاصة بالشاوي وحتى ممكن أقلام لللف الأوراق .
- * مقص .
- * الصمغ (دبق) .
- * قاعدة للوحة .



نلصق طرف اللفة

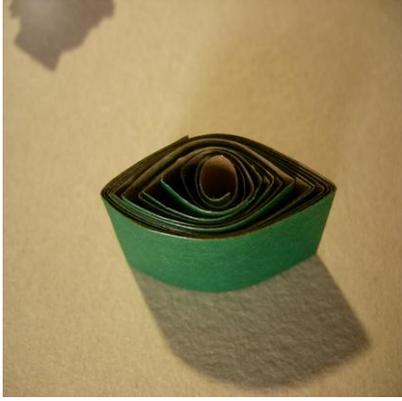


نخرج العودة ونعطيها الحجم الذي نريد



نلف على ظهر عوده

الأمثلة المختلفة تنتج عن طريق الضغط على طرف الشريط كما موضح بالشكل ...



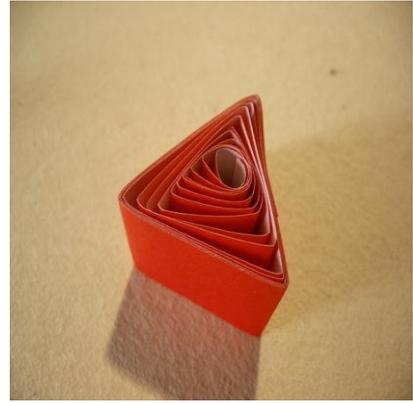
شكل ورقة شجر
الضغط مرتين على
كل طرف من
الشريط



شكل نقطة
الضغط على طرف
واحد من الشريط



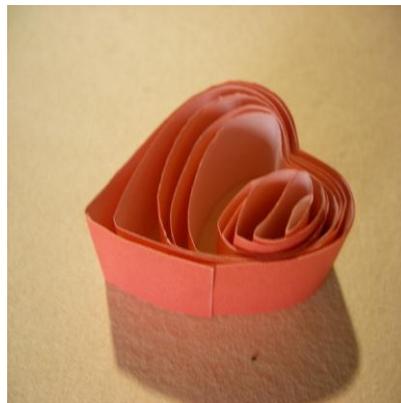
قطعة ملتوية
بكل طرف للشريط نلف بشكل معاكس



شكل مثلث
ثلاث ضغوط لإنتاج مثلث



شكل نقطة آخر
الضغط على طرف واحد من الشريط
والضغط أقوى على طول الشكل



شكل القلب
الضغط على طرف الشريط
ومن الطرف الثاني
الضغط أقوى نحو الداخل



شكل ورقة شجر ملتوية
شريط مطوي للنصف وملتف
بأطرافه

مثال آخر :



www.sabrin-mallin.com

نفتح الشريط بلطف

لإنتاج زهره جميله



www.sabrin-mallin.com

ندحرج ونلصق



نطوي شريط 2 على طول

نقص من الأعلى وليس للنهاية

أمثلة للإلهام

