

ألعاب

٢٥

• يشارك في ١٥ لعبة كشفية

الآن

- | | |
|----|---------------------------------------|
| ١ | لعبة كيم.....(١٠ دقائق) |
| ٢ | حاول أن تعبّر.....(١٠ دقائق) |
| ٣ | لعبة الفاكهة.....(١٠ دقائق) |
| ٤ | الصياد الأعمى.....(١٠ دقائق) |
| ٥ | الرسالة المزقة.....(١٠ دقائق) |
| ٦ | لعبة الحجلة.....(١٠ دقائق) |
| ٧ | التفاحة العائمة.....(١٠ دقائق) |
| ٨ | لاعب الكرة.....(١٠ دقائق) |
| ٩ | سباق الجري المترج.....(١٠ دقائق) |
| ١٠ | بر جو بحر.....(١٠ دقائق) |
| ١١ | قال القائد.....(١٠ دقائق) |
| ١٢ | لعبة الأسود والنمور.....(١٠ دقائق) |
| ١٣ | الكشافون.....(١٠ دقائق) |
| ١٤ | لاتدعها سقط في الدائرة.....(١٠ دقائق) |
| ١٥ | أرسم.....(١٠ دقائق) |

٠٢:٣٠

• أدرجت لوازم كل لعبة ضمن الفقرة.

الآن



١ - لعبة كيم

الهدف: تنشيط الذاكرة بالتركيز على حاسة البصر.

الأدوات: أزرار - دبوس - مسمار - عملة - قلم .. - قطعة قماش - طاولة -

أقلام بعدد المجموعات - أوراق بيضاء بعدد المجموعات.

التنفيذ: يوضع على طاولة من ٢٠ إلى ٣٠ من الأشياء الصغيرة المختلفة ثم تُغطى بقطعة قماش، يطلب من الطلائع أن تقف حول الطاولة، ثم يُرفع الغطاء لمدة دقيقة واحدة تسمح للاعبين بحفظ ما هو موجود على الطاولة، ثم يُعاد الغطاء وتبتعد الطلائع لتقوم بتدوين ما شاهدته.

ملاحظة: تحتسب نقطة لصالح الطليعة عن كل شيء تذكره وكان موجوداً على الطاولة، وتحصّم نقطتان عن كل شيء تذكره ولم يكن موجوداً.

خطر!!!

الطفل الذي لا يمارس
اللعب هو طفل مريض



٢ - حاول أن تعبر

الهدف: تنمية المهارات الذهنية والقدرة على التعبير الحسي لدى الأفراد.

الأدوات: أوراق ملاحظات بيضاء - أقلام.

التنفيذ: نكتب عدّة أوامر على قطع من الورق، ويُشرط في هذه الأوامر إمكان التعبير عنها بالحركات مثل:(إفتح زجاجة كولا وشربها، إنزع قشرة الموزة وكلها ، إركب السيارة وأدرها وسرّ بها)، تُطوى الأوراق وتحلّط، ثم يتقدّم كل لاعب بدوره ويختار ورقة، ثم ينفذ الأمر المكتوب بها بشكل تمثيلي، فإذا نجح في التعبير وعرف المشاركون ما قصده يعتبر فائزاً.

إرشادات

- سُم كلّ لعبة باسم ...
فهذا يُسهل عليك أداءها
مرة أخرى بمجرد ذكر
اسمها.

- حدّد خطوط البداية
والنهاية.

- اشرح بوضوح وإيجاز
قواعد وقوانين اللعبة،
وتأكد من استيعاب
الفتية لها.

٣- لعبة الفاكهة

الهدف: تتمية القدرة على التركيز والإنتباه وسرعة البديهة.
الأدوات: لا يوجد.



التنفيذ: يدخل في هذه اللعبة مجموعة من الكشافين لا يتعدى عددهم العشرة ويمكن أن ترشح كل طليعة ٢. يقف كل كشاف جنب الآخر في مواجهة القائد، يختار كل كشاف إسماً لفاكهه، أو يقوم القائد بتسمية كل كشاف بفاكهه، وتكتب على بطاقات كرتونية يرفعها كل كشاف بيده. يقوم القائد بسرد قصة ومن ضمن هذه القصة يذكر أسماء الفاكهة الموزعة، يجلس الكشاف الذي يسمع اسم الفاكهة التي اختارها ويقوم بسرعة. يخرج من اللعبة كل كشاف لا ينتبه لذكر اسمه، والفائز هو الذي يستمر لنهاية اللعبة.
فائدة: لا تنس أن تعد قصة مشوقة ومضحكة.



٤- الصياد الأعمى

الهدف: تتمية حاسّتي السمع واللمس وسرعة البديهة.
الأدوات: قطعة قماش.

التنفيذ: يقف اللاعبون بشكل دائري، ويقوم أحدهم بدور الصياد الأعمى، فتُعصّب عيناه، ثم يدور دوراً كاملة حول نفسه، ثم ينطلق إلى اللاعبين الباقيين، وعليه أن يعرف ثلاثة (أو أقل أو أكثر) منهم بواسطة اللمس، فإن عرف العدد المطلوب بقي في اللعبة واستلم مكانه أحد اللاعبين الذين تعرف عليهم، وإن لم يعرف العدد المطلوب خرج من اللعبة.

ملاحظة: على اللاعبين أن يبدّلوا أماكنهم حتى لا يتعرّف عليهم مباشرة. (من الممكن أن تُنفذ اللعبة على طريقة: صوت من؟ يد من؟)

٥- الرسالة المزقة

الهدف: تعلم رموز تتبع الأثر.

الأدوات: بطاقات ملونة (١٠ × ١٠) عدد الطلائع + ١.

التنفيذ: تبدأ طليعتان في وقت واحد في البحث عن الكنز، تملك كل طليعة نصف رسالة، بينما النصف الآخر يكون مخبأً في مكان ما.

يقوم القائد مسبقاً بإعداد طريقين وبنفس المسافة من نقطة البداية للوصول إلى النصف المخبأ، ويكون كلي طريق معلماً بالعلامات الكشفية (رموز تتبع الأثر) ثم تُوضع كل طليعة على بداية أحد الطريقين.

الطليعة التي تصل أولاً إلى معرفة مكان نصف الرسالة المخبأ تجمع النصفين وتقرأ الرسالة بالكامل، ثم تتبع ما جاء فيها للوصول إلى الكنز.

نموذج للرسالة: كيف تصل إلى الكنز:

ابداً في التحرك من هذا المكان في اتجاه الشمال ومسافة ٥٠ متراً. ثم انحرف تجاه الشرق وسرّ في هذا الإتجاه إلى أن تجد على يسارك صخرة صغيرة. إنحرف للغرب ثم في خط مستقيم إلى أن تعترضك شجرة. إحفر أسفل منها وسوف تجد الكنز.



ملاحظة

- يستحسن تمثيل اللعبة بسرعة ليشاهد الجميع كنموذج للأداء.
- لا تؤدي لعبة يستغرق شرحها أكثر من دقيقتين لأنها سوف تكون معقدة.
- راقب الأداء وتأكد من تطبيق الأفراد لقواعد اللعبة.

٦ - لعبة الحجلة :

الهدف: اللياقة البدنية والرشاقة.

التنفيذ: تقف الجماعات خلف خط البداية على هيئة قطارات. عند صدور إشارة البدء يقوم الفرد بتتشبيك يديه جيداً، ثم يرفع إحدى رجليه ليضع أسفل ركبته بين يديه، ثم يقفز على الرجل الأخرى حتى يصل إلى خط النهاية، ثم يعود من حيث بدأ ليتم زميلاً رقم ٢ ليحذو حذوه، وهكذا. الطليعة الفائزة هي التي تنتهي أولاً.

٧- التفاحة العائمة

الهدف: تتمية التأزر الحسي البصري والسرعة في الأداء.

الأدوات: تفاحة لها غصن صغير عدد ٢ - سطل ماء عدد ٢.

التنفيذ: على كل متسابق أن يحاول التقاط التفاحة من الماء بفمه دون استعمال يديه.

ملاحظة: إجعل اثنين يتتسابقان لكل واحد تفاحة وسطل ماء.



٨- لاعب الكرة :

الهدف: تتمية عضلات الأرجل واللياقة البدنية.

الأدوات: كيس خيش عدد ٢ - كرة غير منفوخة.

التنفيذ: يتافق المتسابقون على قطع مسافة محددة وهم يلبسون أكياس الخيش بأرجلهم، ويدحرجون أمامهم كرة قدم منفخة.

الفائز: اللاعب الذي يصل إلى خط النهاية قبلًا ومعه الكرة.

٩- سباق الجري المترعرج

الهدف: تتمية الرشاقة والمرونة والسرعة عند اللاعبين.

الأدوات: عصي تمرينات بعدد قاطرات السباق × ٣.

التنفيذ: يقف اللاعبون على شكل قاطرات (فرق) في مواجهة ساحة السباق، توضع ثلاثة عصي بشكل عرضي، موزعة على طول المسافة في مواجهة كل قاطرة.

عند الإشارة يبدأ المتسابقون الأولي بالجري نحو خط النهاية، محتازين العصي بالجري المترعرج بينها.

يفوز اللاعب الذي يعود إلى قاطرته أولاً، وتفوز قاطرته بنقطة. تفوز القاطرة التي تجمع أكبر عدد من النقاط، يكرر السباق من ٣ إلى ٤ مرات. (ممكّن أن تصعب اللعبة يجعل المتسابق يجري وهو معصوب العينين).

ملاحظة: مسافة السباق: ١٢ - ١٥ متراً، ذهاباً وإياباً.

١٠ - بر - جو - بحر:

الهدف: تتمية سرعة البديةة.

الأدوات: عصا كشفية.

التنفيذ: يجلسُ الأفراد في دائرة، والقائدُ في مركزها، وبيده عصا. يشيرُ القائد لأحد الأفراد بعصاه هاتقاً بإحدى هذه الكلمات الثلاث (بر - جو - بحر)، فإذا هتفَ بكلمة «بر» كان على الفرد أن يذكرَ فوراً إسم حيوان بري، وإذا هتفَ «جو» يذكرَ إسم طائر، وإذا هتفَ «بحر» يذكرَ إسم نوع من الأحياء المائية. يلحظ عدم تكرار الأسماء، فإذا أخطأَ الفرد أو ذكرَ إسماً سبقَ ذكره، يُستبعدُ من اللعبة، ويفوز آخرُ فرد يبقى في الدائرة.

١١ - قال القائد:

الهدف: تتمية سرعة الانتباه.

الأدوات: لا يوجد.

التنفيذ: تصدرُ التعليمات، وعلى اللاعبين تنفيذ الأمر المسبوق بعبارة «قال القائد». وعدم تنفيذ الأمر الذي لم يسبقُه «قال القائد»، يخرج الذين يخطئون في اللعب. أما الفوز فسيكونُ حليفَ من بقي من الأفراد حتى الآخر.

مثال: قال القائد: «دوروا» قال القائد «إرفع إحدى ذراعيك» «أخفضها» «إرفع ساقيك» «قرفص» قال القائد «قفا ظهراً لظهر»...الخ.

ملاحظة: عدد اللاعبين من ٥ إلى ٢٠ لاعباً.

١٢ - لعبة الأسود والنمور

الهدف: تتمية الرشاقة وسرعة ردّة الفعل وروح الإيماء.

الأدوات: طبشوره.

التنفيذ: يُقسمُ اللاعبون إلى مجموعتين: «النمور والأسود» تقفُ كل مجموعة على شكل دائرة متماسكة الأيدي. يقفُ عنصراً من مجموعة النمور داخل دائرة «مجموعة الأسود» وبالعكس.

عند إشارة القائد، يعملُ العنصران اللذان في وسط الدائرتين على الخروج من الدائرة المحاطة بهما والعودة إلى مجموعتهما، ويُحاول عناصرُ الدائرة منعه من ذلك.

يفوزُ العنصر الذي يخرج أولاً، وتتالت مجموعته نقطة واحدة. ثم يتم اختيار لاعبين آخرين لتكرار اللعبة وهكذا... تفوزُ المجموعة التي تستطيع تجميع أكبير عددٍ من النقاط.

المكان: الملعب أو الصالة.

عدد المشاركين: عشرة وما فوق.

١٣ - الكشافون

الهدف: تمية سرعة الانتباه.

الأدوات: قطعة نقود.

التنفيذ:

- ١- يُقسّمُ اللاعبون إلى فريقين، يطلق على أحدهما «الكشافون»، وُيطلقُ على الآخر «الحملّون».
 - ٢- يحملُ قائδُ الحمالين قطعة نقود بين راحتي يديه، ويقوم بتمريرِ يديه بين راحتي أيدي زملائه، ثمَّ يتركُ قطعة النقود بين يدي أحدهم، يقوم الكشافون بلاحظة ذلك ويحاولون التعرّف على الحمال الذي حصل على قطعة النقود.
 - ٣- حينما يُنهي قائδُ الحمالين مهمته، ينادي قائδُ الكشافين «قفوا أيها الحمالون» فيقفُ جميعُ الحمالين مع رفع الذراعين عاليًا فوق الرأس، ثم ينادي قائδُ الكشافين «إجلسوا أيها الحمالون» فيجلسُ الحمالون على مقاعدهم مع مدّ الذراعين أماماً.
 - ٤- إذا تعرّف أحدُ الكشافين على الحمال الذي يحمل قطعة النقود، عليه أن يرفعَ يده، فيمنحُه قائδُ الكشافين الفرصة. وتُسجّلُ عددُ المرات التي يحاول فيها الكشافون التعرّف على حامل قطعة النقود، حتى يتمَّ الكشفُ عنها. وحينئذٍ يتبدّل الفريقان دوريهما فيصبحُ الكشافون حمالين والحملّون كُشافين.
- يفوزُ الفريقُ الذي يُسجلُ أقلَّ عددٍ من المرات خلال الزمن المحدد للعبة.

عدد اللاعبين: أيُّ عدد من اللاعبين.



١٤ - لا تدعها تسقط في الدائرة

الهدف: تتمية سرعة الإنفجاه والرشاقة ومهارة اللقف.

الأدوات: كرة قدم أو طائرة، عدد واحد.

التنفيذ:

- يقف اللاعبون في دائرة.
- يقف القائد في الوسط حاملاً كرةً. يقوم العناصر بالعد التسلسلي على أن يحفظ كل منهم رقمه.
- ينادي القائد أحد الأرقام، ويرمي الكرة عالياً. على صاحب الرقم الإسراع في التقدّم والتقاط الكرة قبل أن تسقط على الأرض. يخسر العنصر الذي لم يتمكّن من التقاط الكرة ويخرج من اللعبة، ويستمر الذي يتمكّن من ذلك.
- المكان:** الملعب أو الصالة.



١٥ - أرسم.

الهدف: تتمية مهارة الرسم.

الأدوات: أقلام ماركر أربع ألوان بعدد المجموعات، كرتون ملون 100×70 سم بعدد المجموعات ولاصق ورقي.

التنفيذ: يعلق المدرب الكراتين على حائط بمساعدة عرفاء الطلائع ويعطي لكل مجموعة أربعة أقلام بألوان مختلفة. تقف الجماعات في قطرات، ثم يطلب من المجموعات رسم معين، سيارة مثلاً.

يسمح للفرد من كل مجموعة أن يرسم لمدة زمنية معينة، ولتكن خمسة عشر ثانية، ثم تتطلق صافرة الإنفجاه ويرجع الذي كان يرسم ويأخذ مكانه فرد آخر وهكذا.

الطليعة الفائزة: هي التي تنهي في أقل وقت، وتكون رسمتها أكثر دقة وجمالاً.

إشارات هامة

- كن دائمًا على استعداد لإعطاء الكلمة تشجيع أثناء اللعب.

- حاول أن تصرف اللاعبين عن الشعور بوجودك كمُهَرِّبِّي يتفرغوا للعب.

- شجّع الجميع على اللعب ولا تُعد «لاعبين مختصين».

- إذا وجدت أن لعنة لم تلق حماساً كنت تنتظره بسبب من الأسباب، انتقل إلى لعبة أخرى.

- كُنْ حازماً ولطيفاً في آنٍ واحدٍ في تنفيذ قوانين اللعبة.

- لا تنس أن تحضر معدات اللعبة الازمة

- لاحظ لاعبيك: من الناحية البدنية (تعصب

- لهث - شحوب..) ومن الناحية التربوية (روح التعاون - البشاشة

- الروح الرياضية - الإنساف..) وعالج المساوئ التي يمكن أن تظهر.

- حاول أن تكون في مكان تستطيع أن ترى فيه الجميع.

- أظهر حماسة ورحابة صدر أثناء قيادة الألعاب، فاللعبة مشاركة.