40 لعبة في صفحة واحدة: لعب، وتعلُّم، ونمو

من 11 إلى 13 سنة

التعليم فوق الجميع | education above all

القراءة والكتابة

مجلس الحكايا	اطلب من اللاعبين الجلوس في حلقة، وحدّد موضوع قصة (مثلاً: كوميديا، رعب، وما إلى ذلك)، واطلب من كل لاعب صياغة جملة لتأليف قصة حول الموضوع المحدد إلى أن تصل القصة إلى نهاية منطقية. **اجعل اللعبة أكثر تحدياً:** يجب أن تبدأ كل جملة بآخر حرف انتهت به الجملة السابقة لها (مثلًا: الجملة الأولى: خرجتُ ليلًا أتنسم الهواء العليل. الجملة الثانية: لِمحت عند زاوية الشارع رجلًا يستند إلى الجدار.)
حروف القافية	اجمع اللاعبين، وابدأ اللعبة بقول أي كلمة تخطر لك. يجب على اللاعب التالي أن يقول كلمة أخرى على القافية نفسها، ويستمر اللعب إلى أن يتوقف أحد اللاعبين أو يكرر كلمة سابقة، فيخرج هذا اللاعب، وتُستأنف اللعبة مرة أخرى بكلمة جديدة. **اجعل اللعبة أكثر تحدياً:** في نهاية كل جولة، اطلب من اللاعبين استخدام الكلمات المقفاة في تأليف قصيدة، ويكون الفائز من يستخدم أكبر عدد من هذه الكلمات بصورة صحيحة.
اقفز .. لا تقفز	ارسم خطًا على الأرض، واطلب من جميع اللاعبين الوقوف خلفه. قُل كلمة بصوت عالٍ؛ فإذا كانت الكلمة فعلًا (مثلاً: ركض، أكل... إلخ)، يقفز جميع اللاعبين إلى الجهة الأخرى أمام الخط؛ وإذا كانت نعتاً أو صفةً (مثلاً: جميل، طويل... إلخ)، يبقون جميعًا في مكانهم خلف الخط؛ ومن يتحرك في الاتجاه الخاطئ يخرج من اللعبة. استخدم كلمات مختلفة وانطقها بسرعة لتزيد من صعوبة اللعبة، كما يمكنك التنويع باستخدام الحروف وأسماء الإشارة والظروف وغيرها بدلاً من الأفعال والصفات.
سباق التهجي	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول تحديد كلمة وذكرها للفريق الثاني الذي عليه أن يحاول تهجئتها أو كتابتها بصورة صحيحة حتى يكسب نقطة واحدة، ثم يأخذ الفريق الثاني دوره ويذكر كلمة للفريق الأول، ويتبادل الفريقان الأدوار ليكون الفريق الفائز من حصد أكبر عدد من النقاط بعد لعب 10 جولات من اللعبة.
سباق الأغنيات	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول أن يغني أغنية، وبعدها يغني الفريق الثاني أغنية تتضمن كلمة أو أكثر من كلمات الأغنية السابقة، وهكذا تستمر اللعبة على هذا المنوال.
بناة الكلمات	اعرض على اللاعبين مجموعة حروف أو كلمة واحدة، واطلب منهم تكوين كلمات منها، ويكون اللاعب الفائز من يستطيع استخدام الحروف في تكوين أكبر عدد من الكلمات خلال وقت محدد. (مثلًا: كلمة "كتاب" يمكن استخدام حروفها لتكوين كلمات مثل كَتَبَ، وكُتُب، وأب، وتاب ...).
عيني تشوف..	صِفْ أحد الأشياء الموجودة حولك باستخدام خمس صفات بينما يحاول اللاعبون تخمين الشيء الذي تصفه.
تقدر تمسكني	اجمع عددًا من اللاعبين في مساحة محددة، واختر أحدهم وغطي عينيه بعصابة. يجب على هذا اللاعب أن يحاول الإمساك بالآخرين الذين عليهم أن يوجهوه باستخدام كلمات متضادة. مثلاً يمكن للاعبين أن يقولوا "ساخن" عندما يقترب اللاعب المعصوب العينين من الإمساك بأحد اللاعبين الآخرين و"بارد" عندما يبتعد عنهم. كما يمكن أن يستخدم اللاعبون كلمات متضادة أخرى (مثلًا: سعيد وحزين).
قصتي في يدي	قسِّم اللاعبين إلى مجموعات، واطلب من أعضاء كل مجموعة أن يستخدموا أياديهم لتشكيل شخصيات ظلية وسرد قصة، ثم ادعهم للتصويت واختيار أفضل قصة.
بدون تكرار	اطلب من اللاعبين الوقوف في دائرة، واختر موضوعًا محددًا للعبة (مثل أسماء البلدان أو الألوان أو غير ذلك)، ويجب على كل لاعب أن يذكر كلمة لها صلة بالموضوع المحدد، ويخرج اللاعب إذا كرّر كلمة سابقة أو استغرق وقتًا أطول من اللازم في التفكير.
بناة العبارات	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول إعطاء 3 كلمات للفريق الثاني حتى يكوّن منها جملة مترابطة ومفيدة. وكلما تباعدت الصلة بين الكلمات، ازدادت اللعبة صعوبة وتحديًا. ويمكنك زيادة الإثارة بتحديد مدة زمنية للإجابة.
بدون كلام	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول تحديد كلمة وذكرها لأحد أعضاء الفريق الثاني الذي يجب عليه أن يمثّلها بتمثيلها لفريقه، ويجب على الفريق الثاني تخمين الكلمة خلال مدة زمنية محددة. يأخذ الفريق الثاني دوره ويذكر كلمة للفريق الأول، ويتبادل الفريقان الأدوار في جولات متعددة.

المهارات الاجتماعية-الوجدانية

فك العقدة	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من أعضاء الفريق الأول أن يمسك كل منهم بيد الآخر ليصنعوا دائرة، ثم يتقاربوا ويتشابكوا معًا كأنهم عقدة بشرية دون أن تنفلت أياديهم، واطلب من الفريق الثاني محاولة حل أو فك هذه العقدة البشرية دون كلام.
اختبر ذاكرتك	اجمع اللاعبين، وحدّد موضوعًا أو مجالًا معينًا للعبة، الألوان مثلًا، واطلب من اللاعب الأول البدء بذكر أي لون، ويتبعه اللاعب الثاني بذكر الكلمة نفسها وإضافة كلمة جديدة، وهكذا تتواصل اللعبة. يمكنك التنويع بين الموضوعات. (مثال: أزرق، أزرق وأصفر، أزرق وأصفر وأسود، وهكذا).
سر الطابور	شكّل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول الاصطفاف بالترتيب حسب الطول أو مقاس الحذاء أو تاريخ الميلاد أو غير ذلك، مع الحفاظ على طريقة الترتيب سرًا، ثم اطلب من الفريق الثاني محاولة تخمين طريقة الترتيب دون أن يتحدث أحدهم مع الآخر (بالحركات والإيماءات فقط) ومن خلال العمل الجماعي.
تقدر تلحقني	في هذه اللعبة يلاحق لاعب واحد باقي اللاعبين الذين يركضون هربًا منه ويحاول أن يلمس أحدهم، وإذا نجح في لمس لاعب آخر، يتحول هذا اللاعب إلى ملاحقة الآخرين ويدخل اللاعب الأول ضمن المجموعة التي تركض هربًا منه.
أرى بعينيك	شكّل ثنائيات من اللاعبين، واطلب من الثنائي الأول تصميم مسار عوائق (باستخدام الحجارة مثلاً لتشكيل العوائق) ويجب أن يقود هذا المسار إلى "كنز" في نهايته (قد يكون الكنز عبارة عن عناق مع شخص آخر)، ثم اطلب من ثنائي آخر أن يجتاز هذا المسار دون لمس العوائق. يجب أن يغطي أحد لاعبي الثنائي عينيه بعصابة بينما يوجهه زميله عبر المسار للوصول إلى الكنز مستخدمًا التوجيهات اللفظية فقط.
سلسلة الصداقة	في هذه اللعبة يحاول أحد اللاعبين الإمساك بالآخرين الذي يركضون هربًا منه، وعندما ينجح في الإمساك بلاعب آخر، يجب أن يمسك كل منهما بيد الآخر ويواصلا معًا ملاحقة اللاعبين الآخرين، وهكذا تستمر اللعبة وتكبر "سلسلة الصداقة" حتى تضم إليها آخر لاعب. وفي حال انكسرت السلسلة، تبدأ اللعبة من جديد.
البحث عن الألوان	اجمع عددًا من اللاعبين، وقُل لهم اسم أحد الألوان، واطلب من كل لاعب أن يصف الشعور الذي يُحدثه هذا اللون بداخله، ثم اطلب منهم جمع أكبر عدد من الأشياء يجدونها حولهم بهذا اللون، ويكون الفائز من جمع العدد الأكبر من الأشياء.
وقت اللطف	اجمع عددًا من الأطفال، وأخبرهم أن أمامهم 5 دقائق فقط للقيام بأكبر عدد ممكن من التصرفات والأفعال المعبرة عن اللطف والطيبة (مثلًا: توجيه التحية لشخص آخر، أو الإشادة به أو تقديم إطراء، أو مساعدة الآخرين، أو تنظيف القمامة، وغير ذلك).

شجّع الأطفال أيضًا على ممارسة الألعاب الفلسطينية التقليدية مثل عسكر وحرامية، وشد الحبل، والحجلة، وغيرها.

education above all | التعليم فوق الجميع

الحساب

خمّن الرقم

اختر رقمًا بين الرقمين واحد (1) وخمسين (50)، وأخبر شخصًا آخر عن الرقم الذي اخترته ليكون شاهدًا، ثم اطلب من اللاعبين أن يتفقوا معًا على 5 أسئلة يوجهونها لك وتكون إجاباتها بنعم أو لا فقط حتى يخمنوا الرقم. (مثلًا: هل الرقم زوجي؟ هل الرقم من مضاعفات العدد 10؟ وهكذا).

سباق الرياضيات

اطلب من اللاعبين الجلوس في دائرة، واطرح عليهم مسألة حسابية (مثل 25 × 3)، واستمر في طرح مسائل متنوعة، والأسرع في الإجابة يكسب نقطة.

مستكشفو الأشكال

اذكر شكلًا من الأشكال ليبدأ الأطفال في البحث حولهم عن أكبر عدد من الأشياء التي تُشبه هذا الشكل، مثلًا الدائرة (من الأشياء على شكل الدائرة غطاء الزجاجة، وعجلة السيارة، وساعة الحائط، وغيرها).

أحجية الأنماط

شكّل فرقًا من اللاعبين، واطلب من كل فريق تكوين نمط عددي وفق قاعدة معيّنة لحساب الرقم الذي يليه؛ مثلًا إذا كان الرقم الأول 7، اضرب 6 واطرح 3 لتحصل على 39 (العدد التالي في النمط)، ويكتب كل فريق الأرقام الأربعة الأولى وفق قواعد الأنماط للفرق الأخرى، ويكون الفريق الفائز هو الأسرع في حساب الأرقام الصحيحة لأنماط الفرق الأخرى.

عُد وصفّق

اطلب من الأطفال أن يعدّوا معك الأرقام بتسلسل معين مع التصفيق وفق نمط محدد، **مثلًا** مثال للنمط: مضاعفات العدد 3 (في هذه الحالة يكون نمط التصفيق كالآتي: 1 .. 2 .. تصفيق .. 4 .. 5 .. تصفيق ..)، ويخرج من الجولة اللاعب الذي يفوت التصفيق أو يصفق في الموضع الخطأ.

مستكشفو الزوايا

شكّل فرقًا من اللاعبين، واطلب من فريق رسم صورة باستخدام خطوط مستقيمة (ويمكن استخدام عصي لرسم الصورة)، ثم اطلب من الفرق الأخرى إيجاد عدد الزوايا الحادة والمنفرجة والقائمة في الصورة خلال وقت محدد، ويحصل الفريق صاحب الإجابة الصحيحة على نقطة واحدة.

احسبها بعقلك

اجمع عددًا من اللاعبين، وابدأ اللعبة بالرقم 5، واطلب من أحد اللاعبين إدخال الرقم في مسألة حسابية مع رقم آخر من 1 إلى 10 (مثلًا: 5 + 3)، وتكون مهمة اللاعب التالي حل المسألة ومن ثمّ إدخال الناتج في مسألة جديدة مع رقم جديد (مثلاً: 5 + 3 = 8، ثم إطرح 1 من النتيجة لنحصل على 7)، ثم ينتقل الدور إلى لاعب آخر، وهكذا تتواصل اللعبة بشكل تسلسلي، ومَنْ يجيب إجابة خاطئة يخرج من اللعبة.

جملة وقطاعي!

اذكر أحد الكسور الحسابية (مثلًا: ⅔)، واطلب من الأطفال أن يصنعوا أو يرسموا شكلاً يعبر عن هذه الكسور **تمثيلهبوسيلةمرئية**؛ على سبيل المثال يمكنهم تقطيع ورقة شجر إلى 3 أجزاء متساوية ووضع جزأين جانبًا للتعبير عن الكسر الحسابي ثلثين (⅔). يمكنك زيادة الإثارة بتحديد مدة زمنية للإجابة.

شبر .. شبرين

استخدم الشبر (القياس باليد) لقياس أشياء موجودة حولك، قم بالإشارة إلى أحد الأشياء واطلب من الأطفال تخمين طوله بالأشبار، ويكون الفائز هو صاحب التخمين الأقرب إلى الصواب. **اجعل اللعبة أكثر تحدياً**: اطلب من الأطفال قياس المحيط والمساحة باستخدام الأشبار. يمكنك أيضًا **استخدام** أن تتحداهم لاستخدام **بطول** القدم لقياس الأشياء.

متعامدان أم متقاطعان؟

اجمع عددًا من اللاعبين، وأخبرهم أن عليهم البحث عن أشياء حولهم تمثّل الخطوط المتعامدة أو المتوازية أو المتقاطعة، وعندما تقول نوع الخطوط بصوت مرتفع، يجب عليهم البحث حولهم عن نماذج تشبه هذه الخطوط والركض إليها، ولا يُسمح باستخدام النموذج الواحد لأكثر من لاعب. يخرج من اللعبة مَنْ لم يجد نموذجًا يعبر عن نوع الخطوط المذكورة. (من أمثلة الخطوط المتوازية حواف الجدران، ومن أمثلة الخطوط المتعامدة نقطة التقاء نبات أو شجرة مع سطح الأرض).

احسب وجمّع

قسّم اللاعبين إلى فرق، واطلب منهم حل مسألة ضرب (مثلًا: 2 × 5)، لينطلق كل فريق في مهمة لجمع أغراض يساوي عددها حل المسألة (10 أغراض في هذه الحالة)، ويحصل الفريق الذي ينجز المهمة أولًا على نقطة واحدة. يمكن لكل فريق احتساب عدد أعضائه ضمن حل المسألة أيضًا.

سباق الأعداد

اجمع اللاعبين في صف واحد استعدادًا للسباق، وحدّد خط النهاية، وابدأ اللعبة بذكر أعداد مختلفة بصوتٍ عالٍ بحيث يتسابق اللاعبون إلى خط النهاية فقط عند سماعهم أحد الأعداد الأولية. يمكنك أيضًا إدخال تعديلات على اللعبة باستخدام الأعداد الفردية أو الزوجية، أو مضاعفات العدد 9، أو غير ذلك.

جمّع فريقك

اجمع اللاعبين، وقُل رقمًا بصوت مرتفع ليبدأ اللاعبون تجميع أنفسهم في مجموعات بحيث يساوي عدد أفراد كل مجموعة أي عامل من عوامل هذا الرقم، ويخرج من اللعبة كل لاعب لم يدخل ضمن مجموعة. (مثال: يمكن للاعبين تشكيل مجموعات من فردين "2" أو ثلاثة أفراد "3" إذا كان الرقم "6"). **اجعل اللعبة أكثر تحدياً**: بدلًا من ذكر الرقم (6) مباشرة، يمكنك طرح مسألة حسابية على اللاعبين (مثلًا 11 - 5 أو 72 ÷ 12 وعليهم حل المسألة أولاً ثم تشكيل المجموعات وفقاً لعوامل النتيجة).

العالم من حولنا

صح أم خطأ؟

اذكر مجموعة من المعلومات العامة المتنوعة بعضها واقعي وصحيح والبعض الآخر خيالي وغير صحيح، واطلب من اللاعبين تحديد الصواب والخطأ ويجب على مَنْ يجيب إجابة صحيحة شرح السبب المنطقي لإجابته، ويحصل صاحب الإجابة الصحيحة على نقطة، ويكون الفائز من يحصد أكبر عدد من النقاط.

10 أسئلة

حدّد في ذهنك اسم حيوان، وأخبر شخصًا آخر بالاسم ليكون شاهدًا، ثم اطلب من اللاعبين أن يتفقوا معًا على 10 أسئلة يوجهونها لك وتكون إجاباتها بنعم أو لا فقط حتى يخمنوا اسم الحيوان. جرّب أيضًا أسماء أخرى مثل الأغراض المنزلية والبلدان والمشاعر وغير ذلك.

المعلم يقول...

اجمع اللاعبين واشرح لهم أنك ستطلب منهم أشياء يجب ألا ينفذوها إلا إذا كان التوجيه يبدأ بعبارة "المعلم يقول ..."، مثلًا عندما تقول: "المعلم يقول اذكر اسم عاصمة دولة"، يجب على اللاعبين الرد بسرعة؛ أما إذا كان التوجيه لا يبدأ بعبارة "المعلم يقول ..."، يجب على اللاعبين عدم تنفيذه.

خارج الصندوق

التقط أي غرض من الأغراض المحيطة بك، واطلب من اللاعبين التفكير في طرق مختلفة ومتنوعة لاستخدامه، ويكون الفائز من يذكر أكبر عدد من الاستخدامات للغرض.

فلسطيني وأفتخر

شكّل مجموعات من اللاعبين، واشرح لهم أن مهمتهم هي تقديم معلومات تعريفية عن فلسطين لأشخاص لا يعرفون عن بلدهم أي شيء، واطلب منهم تصميم إعلان تلفزيوني أو كتابة قصيدة لتسليط الضوء على أهم المعلومات وأبرز المحطات في تاريخ فلسطين، ثم ادعهم في النهاية للتصويت واختيار أفضل عرض.

المخترع الصغير

قسّم اللاعبين إلى فرق، وحدّد مشكلة ما تواجهها في حياتك اليومية، واطلب من كل فريق تصميم حل لهذه المشكلة وعرض فكرته على الآخرين، ثم ادعهم في النهاية للتصويت واختيار أفضل حل.

موسيقى بلا آلات

شكّل مجموعة من الأطفال، واطلب من أحدهم أن يبدأ إيقاعًا نغميًا (بالتصفيق مثلًا)، ثم ينضم إليه آخر لتطوير الإيقاع بطريقة مختلفة (مثلاً بالنقر بالأقدام)، ويتبعهما ثالث بصوت آخر (الصفير مثلًا)، وهكذا حتى تتآلف الأصوات في إيقاع منسجم ورائع، ومن ثمّ أضف إليه كلماتك لتصبح لدينا أغنية.