

القراءة والكتابة

ارسم خطًا على الأرض، واطلب من جميع اللاعبين الوقوف خلفه. عندما تقول كلمة "ساخن"، يجب على جميع اللاعبين أن يقفوا أمام الخط، وعندما تقول كلمة "بارد"، يجب عليهم أن يقفوا خلف الخط. انطق الكلمة بسرعة وكزرها لتزيد من صعوبة اللعبة، (كأن تقول مثلًا: ساخن.. ساخن.. بارد.. ساخن..). استخدم كلمات أخرى وعكسها مع حركات مختلفة ينفذها اللاعبون عند سماع الكلمة (مثال: يمكنك أن تطلب من اللاعبين أن يرفعوا أيديهم إلى الأعلى عند سماع كلمة "يمين" وأن يقفوا بإزال أيديهم إلى الأسفل عند سماع كلمة "يسار").

فوق .. تحت
يمين .. يسار

اطلب من اللاعبين الجلوس في حلقة، واختر موضوعًا محددًا للعبة (أسماء الحيوانات مثلًا)، ثم اذكر اسم حيوان واطلب من أول لاعب أن يذكر اسم حيوان آخر يبدأ بالحرف الأخير من اسم الحيوان الذي ذكرته، ويفعل اللاعب التالي الشيء نفسه بعد اللاعب الأول، وهكذا (مثلًا: أسيد، ديب، يقرة، ...). حدّد مدة زمنية لكل لاعب. يمكن للاعبين أن يختاروا مواضيع أخرى في الجولات التالية للعبة.

قطار الكلمات

اجمع اللاعبين، وابدأ اللعبة بقول أي كلمة تخطر لك، ليتابع اللاعب التالي بقول كلمة أخرى على القافية نفسها (مثلًا: صديق، بريق، دقيق)، ويستمر اللعب إلى أن يتوقف أحد اللاعبين أو يكرر كلمة سابقة، فيخرج هذا اللاعب، وتُستأنف اللعبة مرة أخرى بكلمة جديدة. لجعل اللعبة أكثر تحديًا: في نهاية كل جولة، اطلب من اللاعبين استخدام الكلمات المقفلة التي ذكرت أثناء الجولة في صياغة جملة مفيدة، ويحصل اللاعب الذي يستخدم أكبر عدد من هذه الكلمات في جملة على نقاط مكافأة.

حروف القافية

اطلب من اللاعبين الجلوس في حلقة، وحدّد خمسة أشياء حولك، واطلب من كل لاعب صياغة جملة واحدة عن أحد الأشياء الخمسة لتأليف قصة مرتبطة بهذه الأشياء. على كل لاعب إضافة جملة عن الأشياء إلى أن تصل القصة إلى نهاية منطقية. يمكن أن يكون اللاعبون جزءًا من القصة التي ستؤلفها.

مجلس الحكايا

شكل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول تحديد كلمة واذكرها للفريق الثاني الذي عليه محاولة 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 10 جولات من اللعبة.

سباق التهجّي

شكل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول أن يغني أغنية، وبعدها يغني الفريق الثاني أغنية تتضمن كلمة أو أكثر من الكلمات التي ذُكرت في أغنية الفريق الأول، وهكذا تستمر اللعبة على هذا المنوال.

لعبة الأغنيات

اعرض على اللاعبين مجموعة حروف أو كلمة واحدة، واطلب منهم تكوين كلمات من هذه الحروف أو حروف الكلمة، ويكون اللاعب الفائز من يستطيع تكوين أكبر عدد من الكلمات مستخدمًا الحروف أو حروف الكلمة (مثلًا: كلمة "كتاب" يمكن استخدام حروفها لتكوين كلمات مثل كَتَبَ، وكَتَبَ، وأب، وتاب).

بناء الكلمات

يصف أحد اللاعبين أحد الأشياء الموجودة حوله باستخدام خمس صفات بينما يحاول اللاعبون الآخرون تخمين الشيء الذي يصفه اللاعب.

عيني تشوف..

قسّم اللاعبين إلى مجموعات، واطلب من أعضاء المجموعة استخدام أيديهم لتشكيل شخصيات ظلّية وسرد قصة، ثم ادعهم للتصويت لاختيار أفضل قصة.

قصتي في يدي

اطلب من اللاعبين الوقوف في دائرة، واختر موضوعًا أو مجالًا محددًا للعبة (مثل أسماء البلدان أو التكنولوجيا أو الألوان أو غير ذلك)، ويذكر كل لاعب كلمة مرتبطة بالموضوع أو المجال المحدد دون تكرار أي كلمة سابقة (مثلًا: الموضوع – التكنولوجيا، الكلمات – الهاتف، الحاسوب، التلفاز...).

بدون تكرار

شكل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول إعطاء 3 كلمات للفريق الثاني الذي يجب عليه أن يكون منها جملة مترابطة ومفيدة. وكلما تباعدت الصلة بين الكلمات، ازدادت اللعبة صعوبة وتحديًا. ويمكنك زيادة الإثارة بتحديد مدة زمنية للإجابة.

بناء عبارات

شكل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول تحديد كلمة واذكرها لأحد أعضاء الفريق الثاني حتى يمثلها 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.

بدون كلام

المهارات الاجتماعية-العاطفية

شكل 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 تتفك أيديهم، واطلب من الفريق الثاني محاولة حل أو فك هذه العقدة البشرية دون كلام.

فك العقدة

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 التنوع بين الموضوعات. (مثال: أزرق، وأصفر، وأخضر، وأصفر وأسود وهكذا).

اختبر ذاكرتك

شكل فريقين من اللاعبين، واطلب من الفريق الأول الاصطفاف بالترتيب حسب الطول أو مقياس الحذاء أو تاريخ الميلاد أو غير ذلك، مع الحفاظ على طريقة الترتيب سراً، ثم اطلب من الفريق الثاني محاولة تخمين طريقة الترتيب دون أن يتحدث أحد مع الآخر (بالحركات والإيماءات فقط) ومن خلال العمل الجماعي. يمكنك تسهيل اللعبة بالسماح للاعبين بالتحدث أثناء التخمين.

سر الطابور

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 تركز هربًا منه.

تقدر تلحقني

شكل ثنائيات من اللاعبين، واطلب من الثنائي الأول تصميم مسار عوائق (مثلًا، يمكن استخدام الحجارة لتشكيل العوائق) ويجب أن يقود هذا المسار إلى "كنز" في نهايته (قد يكون الكنز عبارة عن عنقاق مع لاعب آخر)، ثم اطلب من ثنائي آخر أن يجتاز هذا المسار دون لمس العوائق بينما يغطي أحد لاعبي الفريق الثاني عينيه بصصابة بينما يوجهه زميله عبر المسار للوصول إلى الكنز مستخدمًا التوجيهات اللفظية فقط.

أرى بعينيك

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 ويواصلًا معًا ملاحقة اللاعبين الآخرين، وهكذا تستمر اللعبة وتكبر "سلسلة الصداقة" حتى تضم إليها آخر لاعب.

سلسلة الصداقة

اجمع عددًا من اللاعبين، وقلّ 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.

البحث عن الألوان

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).

لحظة لطف

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

الحساب

اختر رقمًا بين الرقمين واحد (1) وعشرين (20)، وأخير 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. (مثلاً: هل الرقم أكبر من 10؟ هل الرقم زوجي؟ وما إلى ذلك).

اطلب من اللاعبين الوقوف في صف واحد، وحدد خط النهاية، ثم ابدأ بتوجيه أسئلة حسابية إليهم (مثل $5 + 8$ ، 6×7 ، $10 \div 2$ ، ...) يأخذ اللاعب الأسرع في الإجابة خطوة إلى الأمام، ويكون الفائز من يصل إلى خط النهاية أولاً. يمكنك أيضاً تقسيم اللاعبين إلى فرق أو ثنائيات.

اذكر شكلاً من الأشكال ليبدأ الأطفال في البحث حولهم عن أكبر عدد من الأشياء التي تشبه هذا الشكل، مثلاً الدائرة (من الأشياء على شكل الدائرة غطاء الزجاج، وعجلة السيارة، وساعة الحائط، وغيرها).

استخدم ذراعك للإشارة إلى توقيتات مختلفة بحيث تمثل إحدى ذراعيك عقرب الساعات وتمثل الأخرى عقرب الدقائق، واطلب من الأطفال إخبارك بالوقت. (مثلاً: إذا كانت ذراعك اليمنى تشير إلى اليمين وذراعك اليسرى إلى الأعلى تكون الإجابة الصحيحة هي الساعة الثالثة)

اطلب من الأطفال أن يعدوا معك الأرقام بتسلسل معين مع التصفيق وفق نمط محدد، مثلاً مثال للنمط: الأرقام التي تنتهي بالرقم 5 أو صفر (في هذه الحالة يكون نمط التصفيق كالآتي: 1.. 2.. 3.. 4.. .. تصفيق .. 6.. 7.. 8.. 9.. .. تصفيق)، مثال لنمط آخر: الأرقام الزوجية.

اجمع اللاعبين، واتفق معهم على حركة معينة مثل القفز أو التصفيق ثم قل أمامهم رقمًا بصوت عالي (مثلاً 20)، ويجب على أول من يقفز (أو يقوم بأي حركة أخرى متفق عليها) أن يقول الرقم السابق والرقم التالي للرقم الذي ذكرته (مثلاً إذا كان الرقم 20 فعليه أن يقول 19 و21)، وإذا أصاب، يكسب نقطة. اجعل اللعبة أكثر تحدياً باستخدام عمليات حسابية أخرى (مثلاً: زائد ونقص 3، أو ضرب وتقسيم 2، وما إلى ذلك).

حدد أماكن مختلفة للأرقام 10، 20، 30، 40، 50، 60، 70، 80، 90، 100، ثم اجمع اللاعبين، وقل أمامهم رقمًا بصوت عالي (مثلاً 63)، ليتسابق اللاعبون فور سماعه للوصول إلى مكان الرقم الأقرب في خانة العشرات (بما إن الرقم المعطى كمثل هو 60 فيجب على اللاعبين في هذه الحالة الركض إلى المكان المخصص لرقم 60)، ويخرج من اللعبة آخر اللاعبين وصولاً إلى مكان الرقم.

استخدم الشبر (القياس باليد) لقياس أشياء موجودة حولك، ثم أشر إلى أحد الأشياء الأخرى من حولك واطلب من الأطفال تخمين طوله بالأشبار (مثلاً شبر ونصف، شبران... إلخ)، ويكون الفائز هو صاحب التخمين الأقرب إلى الصواب. يمكنك أيضاً استخدام القياس بطول القدم.

اطلب من اللاعبين الوقوف في دائرة، واختر رقمًا تبدأ به اللعبة (مثلاً: 2) واتفق مع اللاعبين على قاعدة واحدة لتكوين المتواليات العددية (مثلاً إضافة 3)، ثم يبدأ لاعب بذف غرض ما (مكعب أو حجر صغير مثلاً) في اتجاه اللاعبين الآخرين لتبادل الأدوار، وفي كل مرة يمسك أحد اللاعبين الغرض، يجب عليه استكمال المتواليات بذكر الرقم التالي وفق القاعدة المتفق عليها (مثال المتواليات: 2، 5، 8، 11، ... وهكذا)، ويخرج من اللعبة أي لاعب يسقط من يديه الغرض أو يقول رقمًا غير صحيح.

قسم اللاعبين إلى فرق، واطلب منهم حل مسألة حسابية (مثلاً: 10 - 3)، لينطلق كل فريق في مهمة لجمع أغراض يساوي عددها حل المسألة (في هذه الحالة يجب جمع 7 أغراض)، ويحصل الفريق الذي ينجز المهمة أولاً على نقطة واحدة.

اجمع اللاعبين في صف واحد استعداداً للسباق، وحدد خط النهاية، ثم اشرح لهم مفهومي الأعداد الزوجية والفردي، وابدأ اللعبة بذكر أعداد مختلفة بصوت عالٍ بحيث يتسابق اللاعبون إلى خط النهاية فقط عند سماعهم أحد الأعداد الفردية مثلاً.

اجمع اللاعبين واطلب منهم حل مسألة حسابية (مثلاً: 3 + 2)، ليبدأ اللاعبون تجميع أنفسهم في مجموعات بحيث يساوي عدد أفراد كل مجموعة حل المسألة (في هذه الحالة يجب عليهم تكوين مجموعات من 5 أفراد)، ويخرج من اللعبة كل لاعب لم يدخل ضمن مجموعة، ثم تكرر الجولة بمسألة حسابية أخرى، ويفوز اللاعبان المتبقيان في نهاية اللعبة. يمكنك أيضاً إدخال تعديلات على اللعبة حسبما ترى.

العالم من حولنا

اذكر مجموعة من المعلومات العامة المتنوعة، يمكن أن تكون بعضها واقعية وصحيحة والبعض الآخر خيالي وغير صحيح، واطلب من اللاعبين تحديد الصواب والخطأ (مثلاً: تعتمد النباتات في صنع غذائها على ضوء الشمس)، ويجب على من يجيب إجابة صحيحة شرح السبب المنطقي لإجابته، ويحصل صاحب الإجابة الصحيحة على نقطة، ويكون الفائز من يحصل أكبر عدد من النقاط.

حدد في ذهنك اسم حيوان، وأخير 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. جرب أيضاً أسماء أخرى مثل الأغراض المنزلية والبلدان والمشارع وغير ذلك.

اجمع اللاعبين واطلب منهم أن يتفقوا على شيء، ثم اطلب من اللاعبين أن يتفقوا معًا على 10 أسئلة يوجهونها لك وتكون إجاباتها بنعم أو لا فقط حتى يخمنوا اسم الحيوان. جرب أيضاً أسماء أخرى مثل الأغراض المنزلية والبلدان والمشارع وغير ذلك.

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.

شكل مجموعات من اللاعبين، واطلب من أحدهم أن يبدأ بإقناعاً نغمياً (بالتصفيق مثلاً)، ثم ينضم إليه آخر لتطوير الإيقاع بطريقة مختلفة (مثلاً بالنقر بتصميم إعلان تلفزيوني أو كتابة قصيدة لتسليط الضوء على أهم المعلومات عن فلسطين، ثم ادعهم في النهاية للتصويت واختيار أفضل عرض.

شكل فرقاً من اللاعبين، واختر غرضاً صغيراً يمكن أن يتدحرج أو ينزلق (مثل كرة أو حجر صغير أو ما شابه)، واطلب من كل فريق تصميم مسار يتحرك الغرض على امتداده (تلميح: يمكن للاعبين استخدام أجسادهم أيضاً لدرجة الغرض)، ويكون الفريق الفائز من ينجح في تحريك الغرض المستخدم لأطول مدة.

شكل مجموعة من الأطفال، واطلب من أحدهم أن يبدأ بإقناعاً نغمياً (بالتصفيق مثلاً)، ثم ينضم إليه آخر لتطوير الإيقاع بطريقة مختلفة (مثلاً بالنقر بالأقدام)، ويتبعها ثالث بصوت آخر (الصفير مثلاً)، وهكذا حتى تتألف الأصوات في إيقاع منسجم ورائع، ومن ثم أضف إليه كلماتك لتصبح لدينا أغنية.

قسم اللاعبين إلى فرق، وحدد مشكلة ما نواجهها في حياتنا اليومية، واطلب من كل فريق تصميم حل لهذه المشكلة وعرض فكرته على الآخرين، ثم ادعهم في النهاية للتصويت واختيار أفضل حل.

خمن الرقم

سباق الرياضيات

مستكشفو الأشكال

الميفاتي

عدّ وصقّ

سباق ولاحق

تقريب العدد

شبر .. شبرين

المتواليات العددية

احسب وجمع

سباق زوجي أم فردي

جمع فريقك

صح أم خطأ؟

10 أسئلة

المعلم يقول...

خارج الصندوق

فلسطيني وأفتخر

دحرجها!

موسيقى بلا آلات

المخترع الصغير