

الألعاب والمنافسات الذهنية والحركية

ألعاب الرحلات والمخيمات :

- ١ - نصب الخيام : أسرع مجموعة تنصب الخيمة . (في حالة وجود رحلة بها مجموعة من الخيام المتساوية الحجم)
- ٢ - التعرف على الأثر : يطلب المشرف على المسابقة من أحد أفراد الرحلة المشي حافيا على التراب الناعم بدون علم البقية . ثم في فترة راحة يقوم مشرف المسابقة بالمرور مع الأعضاء قرب الأثر وسؤال البقية عن صاحب هذه الآثار ويطلب التوقع مباشرة .. يجيب الأعضاء بالترتيب كل عضو ومن يتوقع .. العضو (أو الأعضاء) الذي يجيب الإجابة الصحيحة هو الفائز.
- ٣ - البحث عن الغريب : (وهي قريبا مما سبق) يبلغ المشرف الأعضاء أن هناك من دخل خيمة محددة أو موقع محدد وأنه على الأعضاء اكتشاف ذلك الغريب .. ويطلب من أحد أعضاء الرحلة (أو مجموعة) النظر في أثر ذلك الشخص من بين مجموعة من آثار أشخاص (ويكون المشرف رتب مع أحد الأعضاء بأن يمشي في ذلك المكان) .. ويمكنهم رسم شكل الأثر ..
- ويترك للمجموعة فترة محددة يمكنهم بطرق خفية محاولة التعرف على صاحب الأثر عن طريق النظر في آثار الأعضاء أو شكل أرجلهم من غير أن يظهر ذلك من تصرفاتهم .. ويتم كتابة ورقة تسلم للمشرف في الوقت المحدد عن من تتوقعه المجموعة ..
- المجموعات (أو الأفراد) الفائزون هم الذين وصلوا إلى الحل ..
- (ملاحظة :
- ١ - يمكن البدء في تعلم وتعليم الأثر عن طريق النظر في صدر القدم وهي المنطقة التي تربط الأصابع بالرجل .
- ٢ - عند وجود أحد عنده قدرة يمكن أن يكون هناك تدريب لمعرفة أخلاق الشخص من أثر المشي ، غاضب أم منشرح أم كبير أم صغير ... إلخ .. ويظهر هذا على الأثر فالضغط في جزء الكعب أكثر فيه دلالة على الغضب مثلا والضغط عند أطراف الرجل دلالة العجلة وهكذا في السلوك ..)
- ٤ - البحث عن الضائع : ينبه الطلاب في بداية الرحلة على تذكر الموجودات عموما وفي الخيمة الخاصة بهم خصوصا .. ثم بعد خروجهم لأي برنامج خارج الخيمة يقوم الأستاذ بإخفاء شيء ما كان في الخيمة ، وبعد عودة الطلاب ينبههم الأستاذ أن هناك شيئا ما أخذ من الخيمة وعليهم تذكره ، وأول شخص يتذكره هو الفائز .
- (تنفع هذه الطريقة في تنمية قدرة التذكر والانتباه .. كما تنبه إلى أهمية التنبيهات والملاحظات التي يقدمها المدرس لطلابه في بداية الرحلة)

٥ - الذاكرة : يضع الأستاذ مجموعة أدوات كثيرة في قدر -ملعقة سكين وتد حبل ...- ثم يطلب من مجموعة طلاب النظر في القدر ، ثم يرفع القدر وتقوم كل مجموعة بكتابة ما رأوه في القدر .. المجموعة التي تذكر أكبر قدر من الأدوات هي الفائزة .

٦ - أعمق حفرة : عمل منافسة بين الفرق لعمل أعمق حفرة ..

(ملاحظة : يمكن الاستفادة من الحفرة بعد اللعبة في النفايات فيمكن عمل المنافسة في أواخر الرحلة للاستفادة منها)

٧ - جمع الحطب : عمل منافسة في جمع أكبر عدد من الأخشاب والأعواد .

(ويستفاد من الأخشاب والأعواد في إشعال نار للتدفئة في الشتاء)

٨ - أحسن أكلة : المنافسة على أحسن وجبة يتم إعدادها في أقل وقت ممكن .

٩ - أحسن خبزة : يتم إبلاغهم عن المسابقة قبل الرحلة . ويمكنهم سؤال خباز أو أم البيت .

١٠ - كوخ : (في مناطق النخيل) المجموعة التي يمكنها إعداد كوخ صغير أو مظلة من سعف النخل .

١١ - أين الاتجاه : يقوم الأستاذ بالابتعاد عن المخيم والقيام بتغيير الاتجاهات ثم يطلب من كل طالب أن يحدد الاتجاهات في الليل (إما اتجاه المخيم أو الشمال أو القبلة) ويمكنهم الاستعانة بالنجوم ويضع كل منهم خطاً في الأرض وبعد ذلك يقوم الأستاذ عن طريق البوصلة أو جهاز الـ GPS بتحديد الاتجاه الصحيح

والفائز هو أقرب شخص للاتجاه الصحيح . (ملاحظة : لو يعطي المدرس للطلاب درساً عن كيفية تحديد القبلة عن طريق النجوم والأبراج) (ويمكن أن تكون لعبة تخارية) توقع اتجاه القبلة (عن طريق الشمس / الرياح / شكل الرمال / ثم التأكد من ذلك بواسطة البوصلة أو جهاز الـ GPS)

١٢ - إضرام النار : وهي أسرع مجموعة تضرم النار .. وتتم بين مجموعتين (لعدم الحاجة إلى إشعال نيران كثيرة) وأول مجموعة تصبح النار جاهزة لتدفئة الأيدي -حسب وجهة نظر الأستاذ أو الحكم - فهم الفائزون .

الأرصاء : بعد إشراق الشمس بنصف ساعة تقريباً ، كل مجموعة تتوقع أحوال الجو في ذلك اليوم من حيث الرياح والبرد وحرارة الشمس .. وتسجل توقعاتها على ورقة وتسلمها للمشرف .. المجموعة الفائزة هي أقرب مجموعة للواقع .. (يمكن معرفة الأحوال المناخية عن طريق ملاحظة الصباح كل يوم .. الأيام السابقة للرحلة .. إضافة إلى الإنترنت ... ولكن الهدف الأكبر أن يتعلم الطلاب كيف يمكن توقع المناخ من بداية اليوم أو أقرب توقع).

١٣ - تسلق الشجر : وتكون المسابقة في تسلق شجرة أو جدار (أو حتى عمود قوي طويل للخيمة مع لمس سقف الخيمة) والفائز هو أسرع شخص يصل للموقع المطلوب ..

(ملاحظة : يجب الانتباه والتنبيه على خطورة السقوط)

١٤ - اتباع الآثار : يسبق أحد المشرفين المجموعة ويضع رموزاً أو كتابات أو آثاراً وفي النهاية يضع علماً أو أداة محددة .. وتحاول المجموعات اتباعه عن طريق الإشارات التي وضعها .. والمجموعة التي تصل للعلم أولاً هم الفائزون.

١٥ - ابحث عن الخاتم : (يجب أن أحدهم الخاتم ثم يبحث عنه البقية) ويمكن استبدال الخاتم بشيء آخر. ويمكن للطلاب الانتباه لطريقة نظر الذي خبأ الخاتم و طريقة إجاباته للتعرف على مكان الخاتم بشكل أسرع .

١٦ - **الخطاب** : كل مجموعة تقدم شخص وأسرع شخص فيهم يكسر الخشبة بالفأس هو الفائز .. (ينبغي أن تكون الأخشاب متساوية الحجم والقوة)

١٧ - كيف تتصرف في الحالة التالية : يخرج طالب من كل مجموعة ويذكر لهم موقف معين ... ويطلب كيف يمكن التعامل مع الموقف .. ومن المواقف :

ماذا تفعل لو كنت في الطريق وتوقفت إحدى السيارات ..

ماذا تفعل لو انتهت النقود وأنت مع الزملاء في رحلة.

ماذا تفعل لو حدث أن لدغت عقرب أحد الطلاب .

وغيرها من المواقف التي تنفع الطالب في وقت الحاجة .. وتكتشف قدرات الطالب.

١٨ - الساعة الليلية : تسحب جميع الساعات قبيل صلاة المغرب ويبلغون بمحاولة التعرف على الوقت بدون ساعة .. وبعد صلاة العشاء بفترة طويلة تكون المسابقة وهي محاولة معرفة الوقت بالليل بدون ساعة (عن طريق القمر أو النجوم) .

(ملاحظة : يمكن للمعلم التعرف على الوقت وتعليم الطلاب عن طريق النظر في النجوم بعد صلاة المغرب بقليل وتثبيت بعض النجوم والأبراج في جهة المشرق .. وهذه النجوم تتحرك في الفضاء على شكل ساعة .. فإذا وصلت إلى كبد السماء فتعلم أنه قد ذهب نصف الليل)

١٩ - أجمل حديث : أمام شعلة النار يجتمع الطلاب .. (وبدون إخبارهم بأنها منافسة حتى تكون الأحاديث طبيعية) يتم ترك مجال لكل فرد بتقديم قصة أو حادثة أثرت فيه .. وبعدها يخرج الأستاذ هدية رمزية ويقوم بتقديمها لصاحب أجمل قصة وأكثرها تأثيرا ..

٢٠ - كلمة السر : -وهي لعبة ليلية - كل مجموعة تختار كلمة سر .. ثم يتم انتشار وتوزيع الطلاب في أرض مكشوفة قرب المخيم .. ويحاول الجميع الوصول لبعضهم البعض بدون ذكر أسماء وإنما بكلمات السر .. وأسرع مجموعة تصل كاملة عند الأستاذ هي الفائزة .

(يكون التفتن في كيفية عدم اكتشاف واستخدام كلمة السر من الآخرين وكيف يمكن تضليل الآخرين عن طريق كلمات السر الأخرى)

٢١ - قياس الأبعاد : ترك مجال لمجموعات الطلاب لتقدير المسافات والأبعاد في الصحراء وتقدير بعد جبل ما أو شجرة ما وتسليم الأبعاد للأستاذ .. ثم يتم قياس البعد بالسيارة بخط مستقيم .. والمجموعة الفائزة هي التي تكون أقرب المجموعات إلى البعد الصحيح .

والألعاب النافعة كثيرة وكثيرة وإنما اخترنا مجموعة .. وينبغي عموما اختيار الألعاب

ذات الأهداف النافعة .. والتجديد في العرض ... ولعله إن كان سعة من الوقت
وضعنا بعض المنافسات البدنية للمخيمات والرحلات ..

الألعاب الكشفية :

وهي أفكار مرتبطة بالجانب الكشفي .. وهي مفيدة وممتعة .. ومنها :

١- العقدة : عمل أفضل عقدة قوية لا يمكن فكها بالسحب .. ويمكن فكها بسهولة بأي طريقة أخرى غير
السحب .. وينبغي على الطالب عملها بسرعة .

٢- المشي السري : (وتكون لعبة ليلية أفضل وفي منطقة فيها أوراق أو بقايا شجر جافة) يمشي الفرد على منطقة
فيها ورق أشجار جافة مع محاولة عدم إصدار أي صوت من مشيه . الشخص الذي لا يسمع له صوت أو أقل صوتا
هو الفائز ...

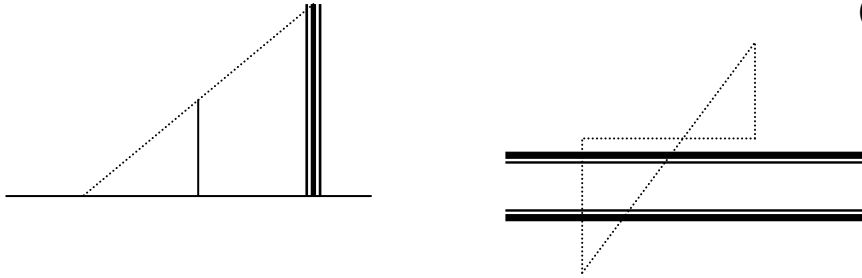
(ملاحظة : يمكن للطالب المشي على أطراف الأصابع أو المشي مع تقويس القدم) .

٣- رموز : تحاول مجموعة ابتكار رموز لما يكثر استخدامه ثم يطلب من أحدهم أن يقول رسالة بدون كلام لزميله
المجموعة الفائزة هي التي تستطيع نقل بعض الرسائل بأقل وقت وبدقة .

٤- أكثر دخان : يتم إشعال نار لكل مجموعة ومن ثم يلق فيها أوراق خضراء أو قش رطب أو غير ذلك مما يزيد الدخان

(تنفع اللعب لتعلم كيفية عمل الدخان في حالة الحاجة له ..)

٥- مسافات : تقدير طول أرض أو عرض طريق أو معرفة ارتفاع جدار من بعد (عن طريق وضع النقاط وأعواد
وحسابها بطريقة رياضية)



المسألة مرتبطة بالحساب ولعل في وقت آخر يتم شرحها .. وهذه اللعبة نافعة في تقدير المسافات بل وحسابها بدقة .

٦- ماذا شاهدت : الطلب من الطلاب تذكر ما شاهدته خلال الطريق .. أو يترك الطلاب يركضون إلى نقطة
محددة والعودة ... ثم كتابة ما صادفوه من العلامات أو الشجر أو الإعلانات أو غيرها ..

(تنفع هذه اللعبة في تنمية الملاحظة وملكة الذاكرة والقدرة على وصف الأشياء ..)

٧- الوصول إلى المكان : يحاول أحدهم الوصول إلى خيمة محددة أو مكان ما (ويحضر شيء متفق عليه) ثم يعود
منطلقاً إلى المقر وينطلق البقية محاولين عدم وصوله إلى المكان أو المنزل على ألا يقتربوا من الخيمة أو المكان أكثر من
مائة متر (توضع دائرة) ..

- ٨-علامات الطريق : كل مجموعة تعمل رموزا لها وينطلق رئيس المجموعة يضع رموزا وبعد فترة تتبعه المجموعة تتبين الطريق بواسطة الرموز .. والمجموعة الفائزة هي التي تصل إلى الهدف المحدد للرئيس وتلتقي معه هناك أولا ..
- ٩-الأصوات : يتم تقليد أصوات تظهر ليلا ومحاولة التخاطب عن طريقها بعد الاتفاق عليها .. والمجموعة الفائزة هي التي توصل الرسائل المطلوب (الرسائل : اتجه يمينا / اتجه شمالا / تقدم / تراجع / اذهب للقائد / ...
- ١٠-رسم موقع قريب : رسم خريطة للموقع أو المواقع القريبة ..

الألعاب الحركية الممنوعة :

ألعاب ممنوعة .. وكلما كانت نافعة وتبني الجسم كانت الاستفادة منها أكبر :

- ١-لعبة نقل المصاب ، ويقوم كل مجموعة من اثنين بنقل زميل لهم من موقع إلى آخر (غير بعيد) والمجموعة تفوز إذا وصلت أولا بدون نزول الطالب المصاب .
- ٢-حمل الماء بالإسفنج ينقل الماء من برميل إلى آخر كل شخص يمثل أسرة . أو شخصين أو ثلاثة أشخاص تتابع يذهب الأول بالإسفنجة مبللة بالماء ويفرغها في البرميل الثاني ويرجعها الثاني ويعبئها الثالث ثم يعود الأول بها
- ٣-باستخدام (البالون الداخلي) لإطار سيارة يلبس مجموعة من الطلاب كل منهم واحدة ويدخلون دائرة ويحاول كل منهم إخراج أو إسقاط الأفراد الآخرين الفائز هو الباقي في الأخير ..
- ٤-(بين اثنين) يلبس كل فرد عدد ٢ (بالون إطار سيارة) ويحاول إسقاط أو إخراج الآخر من الدائرة (تتميز اللعبة الثانية عن الأولى بعدم توازن اللاعبين خاصة إذا كانت البالونات كبيرة)
- ٥-يصنع من مواشير بلاستيك ٢/١ إنش أهداف كره بحجم صغيرة جدا ويلعب فريقين بكرة صغيرة جدا داخل غرفة (تتميز اللعبة بالحدة والحركة)
- ٦-يتم تغطية عيني المشارك ويطلب منه (رسم سيارة ثم بيت ثم طريق للسيارة ويوصل الطريق لباب البيت وشمس فوق السيارة وبين البيت والسيارة ويقرب الطريق شجرة وهكذا) ستلاحظ : أن الراسم سيرسم بعض الرسومات فوق بعض (يتم التعليق على فضل العينين وشكر الله على هذه النعمة) الفائز صاحب أحسن رسمة ... والأفضل تكون المنافسة بين اثنين .
- ٧-تغطي عيني المشارك ويطلب منه كتابة جملة من سطرين على سبورة بدون نقاط ثم يطلب منه كتابة النقاط .. (ستجد أنه وضع كثير من النقاط في غير أماكنها - يتم التعليق على فضيلة نعمة العينين)
- ٨-العربة : كل فريق يتكون من اثنين يقوم أحدهما بمسك رجلي زميله ثم ينطلق من خط البداية وهو يجز رجلي زميله وصاحبه يتحرك بواسطة يديه والفريق الفائز يصل إلى خط النهاية أولا (تضفي اللعبة نوعا من المتعة والنشاط والحركة)
- ٩-نفخ الشمعة : يحمل كل مشارك شمعة وتغطي أعينهم والفائز هو الذي يبقى إلى آخر المنافسة وشمعته لم تنطفئ . يسمح للمشاركين بنفخ شموع الآخرين وكل يحاول حماية شمعته .. أي مشارك تنطفئ شمعته سيطلب منه الخروج من الحلبة والتوقف عن النفخ ..
- ١٠-جر الحبل (معروفة)

١١- نقل الكرة بالملقعة (معروفة)

١٢- سباق الخياش (معروفة)

١٣- التدافع : (يقف كل طالب بعيداً عن الآخر متراً ثم يقترب كل من الآخر حتى يتلامس صدراهما ثم يبدأ بالتدافع بدون استخدام الأيدي والفائز هو الذي يخرج زميله من المنطقة المحددة (أو حدود الدائرة)).

١٤- الإحساس : تربط عيون أحدهم ويوضع داخل دائرة ويقف البقية في دائرة أكبر من الأولى ثم يحاول المجموعة الوصول إليه ولمسه دون أن يشعر بهم فإذا أحس أن هناك شخص يقترب داخل الدائرة الأصغر أشار إلى الجهة فيخرج الشخص .. وللشخص المغطى عينيه محاولة خاطئة واحدة والأخرى هو الخاسر .. والفائز هو الذي يصل إليه أو يكون أقرب شخص له ..

١٥- راقب القائد : يأخذ الحكم مكاناً ويرسل كل اثنين على بعد ٥٠٠ متر تقريباً .. ويقوم القائد بأعمال محددة (يلبس نظارة ينزعها ينظفها يجلس يرفع يديه .. الخ) ويحاول كل مجموعة أن يحصوا أعماله وكل شخص يظهر ويراه الحكم يخصم عليه درجتين .. وفي نهاية اللعبة كل مجموعة تعد تقريراً بما عمل الحكم وكل عمل يحصوه يحصلوا على ٣ درجات ..

١٦- البحث : يختبئ أحدهم ثم يبحث عنه الباقيون فإذا استطاع أن يتواري عن الأنظار المدة المطلوبة كان هو الفائز

١٧- اعتمد على أنفك : تغطي عين الفرد ويقرب إليه عدداً من الأكياس (بصل / فلفل / ملح / قشر ليمون) ويطلب منه تمييز ما فيها بدون اللمس .

١٨- سباق الكراسي (معروفة)

١٩- مهارات وابتكارات : كل شخص يعرض ما يستطيعه من مهارات وابتكارات

الالعاب الرياضية : (من المهم التنبيه أن الرياضة ليست مقصورة على كرة القدم وأنه يمكن تنمية مهارات الطلاب الرياضية النافعة بدلاً من الاقتصار على لعبة رياضية واحدة قد يكون ضررها كبيراً أو يدمن على اللعب بها البعض .. ومن الفوائد في تنويع الألعاب إبراز مهارات لبعض الطلاب الذين لا يجيدون القدم مثلاً .. والتجديد والتغيير .. وغيرها من الفوائد)

١- عمل منافسات في الألعاب الرياضية المشهورة : القدم ، الطائرة ، تنس الطاولة ..

٢- عمل منافسات في الجري (قصير ، بعيد ، تتابع ..

٣- رمي القلة (ويمكن أن يتخذ حجراً مناسباً بدلاً من القلة إذا لم يوجد في رحلة مثلاً)

٤- رمي الرمح (ويمكن استخدام أعواد أروقة الخيام بدلاً من الرمح إن كان في رحلة)

٥- القفز الطويل

٦- المصارعة : مسابقة من يسقط الآخر بدون ضرب.

- ٧-مسابقة الضغط .. الفائز هو من يقوم بعمل أكبر عدد من الضغط (الصدر) من ملامسة الأرض إلى أن يرفع يديه إلى الآخر .. مع عدم التوقف بين كل ضغطة وأخرى .
- ٨-رمي السهام (معروفة).
- ٩-مكاسر: من يسقط يد الآخر.
- ١٠-هل تقبل التحدي (قدرات خاصة) : كل طالب يعرض قدرات جسمية خاصة فمنهم يستطيع يحرك بعض أجزاء جسمه ما لا يستطيعه الآخرون .. وبعضهم يستطيع عمل أشياء أخرى لا يستطيعها الكثير ..

الألعاب الذهنية :

- ١-في اللقاءات الأولى في الأنشطة : محاولة تذكر أسماء أكبر عدد ممكن من الطلاب
- ٢-كتابة كلمات على ورق ، ثم ترك مجال للطلاب لحفظها (دقيقة مثلاً) ، ثم محاولة التذكر في ورقة أو إلقاء.
- ٣-يقوم أحدهم بذكر اسم أول سورة في القرآن (الفاتحة) ثم يذكر المتسابق الثاني السورة الثانية (البقرة) والثالث اسم السورة الثالثة (آل عمران) وهكذا ويعود الدور للأول فيذكر التي بعدها ومن يتوقف يخرج من اللعبة . ويمكن البدء من سورة الناس فالفلق فالصمد (تفيد اللعبة التذكر وحفظ ترتيب سور القرآن الكريم)
- ٤-يذكر الأستاذ رقما من ثلاث خانات فيعيد الطالب الرقم مقلوبا (يقول الأستاذ ٣٩٤ - فيقول الطالب ٤٩٣) ثم يقول الأستاذ رقما من أربع خانات (مثلا : ٨٥٣٧ فيقول الطالب ٧٣٥٨) وهكذا يزيد الأستاذ وأقواهم ذاكرة هو صاحب أكبر رقم .. (ملاحظة : على الأستاذ أن يجهز مجموعة من الأرقام في ورقة)
- ٥-مسابقة نقل الجملة : يقوم أحد الأفراد بذكر جملة في أذن زميله ويقوم الزميل بنقل الجملة لآخر وهكذا إلى الأخير ، ثم ينظر كيف أصبحت الجملة .. (في الغالب ستتحول الجملة إلى عبارات أخرى بعيدة المعنى والشكل للجملة الأولى - يتم التعليق على الإشاعات)
- ٦-تقرأ قصة ثم يطلب من الأفراد إعادة أحداث القصة ..
- ٧-يطلب من الأفراد الذهاب إلى مكان معين ثم يطلب منهم وصف الأفراد الذين مروا ..
- ٨-يبعث الطلاب إلى فصل أو غرفة منفردة ويحدث كل منهم بما رآه

٩- لا تجب بنعم أو لا : يتم سؤال الطالب أسئلة وعليه ألا يجيب بنعم أو لا ولا يهز رأسه والفائز هو الذي يجعل خصمه يجيب بنعم أو لا أسرع من غيره

١٠- خطبة بدون حرف : مسابقة الخطابة بدون أن يذكر الخطيب حرفاً من الحروف . يتم اختيار حروف لا يكثر استخدامها مثل (الطاء) و في حالة الرغبة في تصعيب المسابقة يتم اختيار حرف مثل (الميم أو النون) ولا يحذف مثل الألف والواو واللام .

١١- تصرف وتعليق : عمل تصرف خطأ يتكرر ثم سؤال الطالب عن الخطأ ومن ثم التعليق على التصرف .