المكتبة الكشفية

مختارات من ألعاب الأشبال

Anthology of Cubs games

2023

قائد تدريب /علاء رمضان

د. محمد محمد مرزوق

مختارات من العاب الاشبال
ANTHOLOGY OF CUBS GAMES
قائد تدريب علاء رمضان
د. محمد مرزوق

الإهداء

إلى من أُفضِّلها على نفسي، ولِمَ لا ؛ فلقد ضحَّت

من أجلي ولم تدَّخر جُهدًا في سبيل إسعادي على الدَّوام

(أُمِّي الحبيبة).

نسير في دروب الحياة، ويبقى من يُسيطر على أذهاننا في كل مسلك نسلكه

صاحب الوجه الطيب، والأفعال الحسنة فلم يبخل عليَّ طيلة حياته.

(والدي العزيز).

أُقدِّم لكم هذا العمل المتواضع، وأتمنَّى أن يحوز على رضاكم.

قائد / علاء رمضان زيان

قائد . د / محمد محمد مرزوق

المقدمه

رسالة من الاشبال والكشافة الى زملائى القادة :

انا احب اللعب فدعونى اتعلم بطريقة شيقة من خلال اللعبة التى اعشقها فلا تجبرونى على ترك شىء احبه

(حقا ان حركة الكشف هي لعبة الفتي و فرصة القائد.)

اللعب يقود إلى اكتشاف العلاقات السلبية للطفل، من خلال اللعب يكتشف القائد ما يعاني منه الشبل او الزهرة مثلاً، من انفعالات أو عادات سلبية كالعدوان، وحب التملك والأنانية والحرمان.

اللعب يساعد الشبل او الزهرة على الاستكشاف. حين يقوم الشبل او الزهرة مع جماعة يمثل دوراً معيناً من أصحاب المهن" الطبيب" فإنه يتعرف بطريقة مباشرة الوسائل والأدوات التي يستخدمها، ويتعرف أهمية هذه المهنة ودور كلٍ من أصحاب المهن الأخرى في خدمة المجتمع.

اللعب يساعد على تشكيل مواقف تعليمية تعليمة علاجية.

يعتبر اللعب مهم لدراسة الاشبال والزهرات ، وتحليل شخصياتهم، وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات وانفعالات، تصل إلى مستوى الأمراض النفسية، كذلك يعتبر وسيلة لعلاج الاضطرابات الانفعالية حيث يكتشف المعلم رغبات الشبل او الزهرة وميوله واتجاهاته تلقائياً، ويقدم له ما يحتاج له من عون وتوجيه.

قائد / علاء رمضان زيان قائد . د / محمد محمد مرزوق

المحتويات

الباب الاول : التعلم من خلال اللعب

الفصل الاول : التعلم من خلال اللعب

- اللعب .
- سمات اللعب
- تعريفات اللعب
- الأنشطة الرئيسية.

الفصل الثانى : النظريات

- النظريات الكلاسيكية
- النظريات الحديثة
- النظريات المعاصرة

الفصل الثالث : التعلم القائم على اللعب و الطرق المختلفة التى تساعد القائد

- التعلم القائم على اللعب.
- الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب.

الباب الثانى : الاهداف التربوية والمميزات والخصائص السنية لمرحلة الاشبال

الفصل الاول : الاهداف التربوية لمرحلة الاشبال.

- الفصل الثانى : المميزات والخصائص السنية لمرحلة الاشبال.
- احتياجات مرحله الاشبال والزهرات
- طرق اشباع احتياجات الاشبال والزهرات

الباب الثالث : أهمية اللعب و التعلم في الحركة الكشفية

الفصل الاول : علم الأطفال وهم يَلْعَبُون.

- اللعب أسلوب من الأساليب الكشفية التربوية.
- ومن أسباب نجاحك في تسيير الألعاب.
- لنجاح عملك التربوي كقائد .
- وتتوزع الألعاب إلى: (ألعاب داخلية، الألعاب الخارجية ، ألعاب تقّوي الذاكرة والملاحظة وتذّكي الإحساس، ألعاب ليلية).
- وللتذكير لا بّد من.

الفصل الثانى : أهمية التعلم عن طريق اللعب ودور المعلم (القائد).

- تعريف أسلوب التعلم باللعب.
- أهمية اللعب في التعلم .

- فوائد أسلوب التعلم باللعب.
- أنواع الألعاب التربوية.
- دور المعلم(القائد) في أسلوب التعلم باللعب .
- أداء الالعاب .
- فوائد الالعاب

الفصل الثالث : التعلم القائم على اللعب والطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور

- التعلم القائم على اللعب
- الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب

الباب الرابع : مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخلية وخارجية ومتنوعه

الفصل الاول :افضل ألعاب كشفية داخلية ممتعه .

الفصل الثانى :افضل ألعاب كشفية خارجية ممتعه .

الفصل الثالث : الألعاب الحركية وألعاب الذكاء.

الفصل الرابع : الألعاب التمثيلية وألعاب الغناء والرقص.

الفصل الخامس: ألعاب الحظ والقصص والألعاب الثقافية.

الباب الاول : التعلم من خلال اللعب

الفصل الاول : التعلم من خلال اللعب

- اللعب .
- سمات اللعب
- تعريفات اللعب
- الأنشطة الرئيسية.

الفصل الثانى : النظريات

- النظريات الكلاسيكية
- النظريات الحديثة
- النظريات المعاصرة
- الفصل الثالث : التعلم القائم على اللعب
- التعلم القائم على اللعب
- الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب

الباب الاول :

- الفصل الاول : التعلم من خلال اللعب
- اللعب
- سمات اللعب
- تعريفات اللعب
- الأنشطة الرئيسية.

الفصل الاول: التعلم من خلال اللعب

التعلم من خلال اللعب هو مصطلح يستخدم في التربية وعلم النفس ويصف إمكانية تعلم الشبل او الزهرة وفهمه للعالم من حوله، ومن خلال اللعب فأنه يمكن للطفل أن يكتسب مهارات اجتماعية ومعرفية ونضجًا عاطفيا وثقة لازم بالنفس تساعده في خوض التجارب والبيئات الجديدة. وتشمل الوسائل الأساسية التي يتعلم بها الاشبال والزهرات : اللعب وتواجدهم مع الأشخاص الآخرين وكونهم نشيطين واستكشاف ما حولهم وخوض الخبرات الجديدة والتحدث إلى أنفسهم والتواصل مع الآخرين ومواجهة التحديات الجسدية والعقلية وتعلمهم عن كيفية القيام بالأشياء الجديدة وممارسة المهارات وتكرارها والاستمتاع بوقتهم.

اللعب

وفقًا لمؤيدي هذا المفهوم فأن اللعب يُمكّن الاشبال والزهرات من فهم عالمِهم، فضول الاشبال والزهرات للاستكشاف هو أمر طبيعي ويعد اللعب بمثابة وسيلة للقيام بذلك. سردَ كتاب (بالإنجليزية: Einstein Never Used Flash Card) **خمس سمات للعب، وهي:**

- يجب أن يكون اللعب سار وممتع.
- يجب ألا يكون للعب أي أهداف خارجية؛ أي أنه لا يجب أن يظهر أي تعليم إلزامي.
- اللعب يجب أن يكون عفوي وطوعي.
- اللعب يستلزم التفاعل من طرف الأعبين.
- اللعب يستلزم عنصر التصديق.

تعريفات اللعب

- **الإبداع** :إن لعب الدور والتظاهر باللعب يستلزم الإبداع، مثل استخدام الدعائم أو العثور على أشياء لاستخدامها كدعائم، ويمكن للعب أن يكون إبداعي حينما يقوم الشخص بتشكيل المكعبات أو الطلاء أو استخدام مواد مختلفة لبناء غرض معين. فالإبداع لا يكون في نتيجة العمل النهائي بل أثناء تشكيله وقت اللعب.
- **الخيال:** يستخدم الخيال في اللعب حينما يرغب الشخص المعني في خلق صور في عقولهم لتتفاعل مع مشاعرهم وخواطرهم وأفكارهم، ثم يستخدمها في اللعب.
- وذكر كلًا من بيفرلي ديتز وديان كاشين سبع خصائص مشتركة في اللعب والتعلم: فاللعب نشط ومنشئة للطفل وموجة عملية وجوهري وعرضي تحكمه القواعد والرموز.
- اللعب والعمل
- ثمة اختلافات هامة بين اللعب والعمل، فاللعب هو نشاط حر ذاتي يقرره الشبل او الزهرة وليس أحد الوالدين أو المعلمين، فاللعب هو عملية وليس نتيجة توقع أو منتج، أما من ناحية أخرى فالعمل ينتج عن نية أكيدة ونتيجة مقررة.
- وفقًا لديتز وكاشين:

«ولكي يعد النشاط لعبًا فأن التجربة يجب أن تتضمن قدرًا من السيطرة الداخلية والقدرة على ثني أو اختراع واقعٍ ما والدافع الداخلي القوي للعب. فإذا حاول الآباء والمربين رسخ التجربة باللعب ولكن بمتطلبات محددة للنشاط فحينها يصبح هذا النشاط عملاً لا لعبًا، فمثلًا يستحيل اللعب بالبطاقات الومضة التي غاياتها تتطلب تذكر الشبل او الزهرة لكل البطاقات، فهذا لا يعدُ لعبًا ويستطيع الاشبال والزهرات التفريق بسرعه بين اللعب الحقيقي وبين العمل المتنكر في زي اللعب.»

- لا يضيع اللعب الوقت بل إن الوقت الذي يتم إمضاءه باللعب يساعد على بناء معارف جديدة من الخبرات السابقة. وبالرغم من ذلك فإنه من الصعب البحث عن المحاسن التنموية على المدى البعيد.

وثمة العديد من الطرق التي اختارها البحاثون في البحث بين اختلافات العمل واللعب. فالباحث قد يختار في تعريفات اللعب والعمل على أساس:

- **الأنشطة الرئيسية**
- حتى لو اعتبرت ثقافةٌ ما أن قيام الشبل او الزهرة بعمل ما هو لعب، فأنه يمكن للباحث أن يختار تعريف ذلك الفعل كعمل حيث أنه يضاف إلى "الفائدة الفورية لوحدة العائلة".

مفهوم الآباء

- تختلف تعريفات الآباء لأفعال أبنائهم من حيث كونها عمل أو لعب من ثقافة لأخرى. فمثلًا ستنظر الأم من شعب المايا لتصرف ابنتها التي تقوم بوضع الفاكهة وبيعها في بساط البيع كلعب، أما العديد من الغربيين سينظرون إليه كعملٍ إذا كان الشبل او الزهرة ناجحا فعلًا في بيع الفاكهة؛ فالشبل او الزهرة في الولايات المتحدة حينما يقوم ببيع عصير الليمون، فإن فعله هذا سيعد عملًا لأجل المال.

مفهوم الشبل او الزهرة

- لدى الاشبال والزهرات أفكار مختلفة حول مفهوم اللعب والعمل مقارنةً بالبالغين.

- وجهات النظر الكلاسيكية والحديثة والمعاصرة
- هناك ثلاث مجموعات رئيسية من نظريات اللعب وهي:

اولا : النظريات الكلاسيكية

- تركز النظريات الكلاسيكية للعب على جوانب حرق الطاقة الزائدة والترفيه والاسترخاء وتجديد الطاقة بعد العمل الشاق وممارسة الأدوار المستقبلية ونظرية التلخيص (أي أنها مرت وانتقلت عبر مراحل متتالية من قبل الأجداد السابقين). ويشير هربرت سبنسر أن اللعب هو آلية تسمح للبشر من التخلص من الطاقة الزائدة عن الحاجة لأجل البقاء على قيد الحياة، وهذا لا يمكن أن يتحقق الاشبال والزهرات إلا من خلال اللعب.

ثانيا : النظريات الحديثة

- تدرس النظريات الحديثة اللعب من منظور كيفية تأثيرها على نمو الشبل او الزهرة. ووفقًا لديتز وكاشين "لم يعد يُنظر إلى المتعلم كمتلقي سلبي للمعرفة بل كمساهم نشط للمعنى". وأُكد هذا المنظور ضمن النظرية البنائية من خلال التعليم التجريبي. يشير المنظر جون ديوي أن الاشبال والزهرات يتعلمون تعلمًا أفضل خلال كلٍ من النشاط البدني والفكري، أي أنهم يحتاجون إلى القيام بدور نشط في اللعب.

ثالثا : النظريات المعاصرة

- تركز النظريات المعاصرة على علاقة اللعب من حيث التنوع والعدالة الاجتماعية في الحياة اليومية والمعرفة. فالاشبال والزهرات يتعلمون السياقات الاجتماعية والثقافية من خلال تجاربهم اليومية. ويشير مفهوم حيز التنمية الدائنة التي وضعها ليف فيجوتسكي إلى أن الاشبال والزهرات بحاجة إلى أنشطة تدعم ما تعلموه سابقًا وتشجع على تعلم أشياء جديدة ذات مستوى أصعب بقليل. ويعتقد فيجوتسكي أن مشاركة الاشبال والزهرات الاجتماعية وتعاونهم مع الآخرين هي عامل قوي في تغيير فكرهم. ويذكر اري برنفنبرنر أن نمو الاشبال والزهرات يتأثر بكلاٍ من الأشخاص والبيئة (والتي تشمل الأسرة والمجتمع والثقافة والمجتمعات الأخرى).

- وقد يختار الباحثون تعريفات اللعب أو العمل على أساس:
- الثقافة والتعلم من خلال اللعب
- فالطريقة التي يتعلم فيها الاشبال والزهرات من خلال اللعب هي محددة ثقافيًا "وذلك نتيجة لاختلاف تنشئة الاشبال والزهرات ومعتقداتهم وقيمهم وممارساتها." فاللعب يؤثر على طريقة تعلم الاشبال والزهرات من الثقافات المختلفة ويعكسها. فمعظم الثقافات الغربية تتفق مع تعريف اللعب السابق من حيث أن اللعب ممتع ولا يحتوي على أهداف خارجية ولا تعليم إجباري ظاهر وأن يكون عفوي وطوعي ويستلزم تفاعل اللاعب وعنصر التصديق. ولكن هذا التعريف لا يتفق مع مفهوم اللعب لدى الثقافات الأخرى، فمثلًا لا يوجد عند المايا اليوكاتيكية عنصر العاطفية والتصديق في التظاهر فمعظم لعبهم مبني على الواقع. ويتعلم المايا اليوكاتيكية عادةً من خلال المشاركة الاجتماعية المتعمدة، وهذا نهج مختلف جدًا عما هو شائع بين متوسط العائلات الأمريكية والأوربية حيث أنه يؤكد على أن يشتبك الأفراد في العمل المجتمعي. وعلى عكس الاشبال والزهرات من الولايات المتحدة، فإن طفل المايا نادرًا ما يشارك في ألعاب التظاهر حيث أن هيكلهم الثقافي لا يدعم فكرة "التظاهر". فبدلًا من خلق ظروف وأصدقاء وهميين، فطفل المايا يلعب مختلف مواقف الحياة الحقيقة التي تعكس الحياة اليومية اليوكاتيكية كأن يخبز الشبل او الزهرة الخبز أو يصنع النسيج أو ينظف الملابس وهذا يعود على عدم وجود التمييز العمري لديهم حيث أن الشبل او الزهرة ينخرط مع كافة الأعمار ويستكشف كافة الأنشطة اليومية بخلاف أبناء الطبقة الوسطى للبلدان المتقدمة الذين يلعبون مع من يقاربهم بالعمر.
- تقوم الثقافات والمجتمعات المختلفة بتشجيع الاشبال والزهرات على اللعب بطرق مختلفة. فقد لا يشارك الآباء اللعب وقد لا يُعطى الاشبال والزهرات ألعابًا ليلعبوا بها بل أنهم غالبًا قد يصنعونها بأنفسهم وقد يلعب الاشبال والزهرات في مجموعات ذات فئات عمرية مختلفة بعيدا عن البالغين، وقد يُتوقع نضج الشبل او الزهرة عن اللعب في الخامسة أو في مرحلة الطفولة المتوسطة.

- لكل الفئات العمرية المختلفة قدرات معرفية مختلفة. فعلى سبيل المثال، عندما يتظاهر الشبل او الزهرة بالانضباط الكبير (بتقليد نمط الوالدين واستكشاف مشاعرهما) فإن الشبل او الزهرة الصغير قد يتفاعل بشكل سلبي وذلك لأنه لا يعلم أن ما يفعله الكبير هو لعب.
- تؤكد الثقافة اليوكاتيكية على التعلم من خلال الملاحظة. فالاشبال والزهرات هم مشاركين فعالين في مراقبة الأنشطة المفيدة وتقليدها بما ينفع المجتمع. "أي أنها مدمجة طبيعيًا في الأنشطة اليومية في المجتمع." فإن تمثيلهم الواقعي المتكرر لعالم البالغين يتمثل في لعبهم.
- لايدعم الآباء من الثقافة اليوكاتيكية للمايا فكرة التظاهر، حيث أنهم يعدون التظاهر شكلًا من أشكال الكذب وذلك لأن الشبل او الزهرة يقوم بتمثيل شيء غير موجود في الواقع، فمثلًا قالت إحدى أمها المايا لأحد الإنثوغرافيون أنها لن "تتحمل" رؤية طفلها يتظاهر بأن الأورق الموجودة في الصحن نوع من أنواع الطعام.
- قدمت سوزان ايزاك في النصف الأول من القرن العشرين دراسة حول اللعب. وجاءت هذه الدراسة لغرض فهم تطور الشبل او الزهرة الأوربي الغربي والأمريكي. إلا أن بعض الخبراء مثل غونيا داهبلرغ وآخرون (١٩٩٩) ذهبوا إلى أن الطرق الغربية للعب لا يمكن تطبيقها على الثقافات الأخرى. وفامت فيلر (١٩٩٥) بالعمل مع عدة أطفال أستراليين أصليين لكي تتحدى الخبراء الغربيين حول إذ ما كان أساليبهم مشجعه للعب ام لا، وكانت النتيجة "أن الاشبال والزهرات الذين عمِلت معه لم يلعبوا، وليس لزامًا عليهم أن يفعلوا."

الفصل الثالث :

- **التعلم القائم على اللعب**
- **الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب**
- **التعلم القائم على اللعب**

- يطور اللعب حصيلة الشبل او الزهرة المعرفية ويعطي الاشبال والزهرات فرصةً في تنمية المهارات الاجتماعية والكفاءة والرغبة في التعلم. ويستند مفهوم التعلم باللعب على نموذج فيجستكا Vygotskian التدريجي حيث يعير المعلم انتباهه على عناصر محددة من أنشطة اللعب، كما يقوم بتشجيع طلابه مع تزويدهم بالتغذية الراجعة أثناء التعلم. ويمكن للعب أن يكون تحديًا على تفكير الاشبال والزهرات حينما ينخرطون في الأنشطة الواقعية والخيالية. ويمكن تمديد عملية التعلم عند الحاجة بتدخل البالغين أثناء عملية التعلم القائمة على اللعب.
- يمكن تعريف التعلم القائم على اللعب بالنحو التالي:
- "اللعب يجعل الاشبال والزهرات نشيطين ومعنيين بالتعلم ... فالاشبال والزهرات يتعلمون بشكل أفضل من خلال التجارب المباشرة ... والغرض من التعليم باللعب النشط أنه يحفز الاشبال والزهرات ويحثهم ويدعمهم في تنمية مهاراتهم ومفاهيمهم واكتسابهم للغة ومهارات التواصل والتركيز. كما أنه يوفر فرصة الاشبال والزهرات لتنمية السلوكيات الإيجابية وإظهار وعيهم والاستفادة مما تعلموه مؤخرًا من مهارات وكفاءات مع ترسيخه."
- وفي عام ٢٠٠٩، أعدت إدارة شؤون الاشبال والزهرات والمدارس والعائلات DCSF ملفًا لكل الأنشطة السابقة يوضح مدى فائدة استخدام نهج اللعب في دعم التعلم وذلك بسبب الآتي:
- أن الاشبال والزهرات المولعين باللعب يستخدمون معارفهم ومهارتهم وفهمهم ويطبقونه بطرق مختلفة وفي سياقات مختلفة.
- أن المهنيين والمعلمين المولعين باللعب يستخدمون عدة طرق مختلفة لكي يشركوا الاشبال والزهرات في الأنشطة التي تساعدهم على التعلم وعلى تطور تصرفاتهم الإيجابية أثناء التعلم.

- فهذا التوجيه يقول: "أنه لا يمكن للممارسين أو المعلمين أن يخططوا للعب الاشبال والزهرات لأن هذا من شأنه أن يعمل ضد شرطا الاختيار وعدم السيطرة اللذان يعدان من مزايا اللعب الأساسية. ولكن يمكن لهم أن يخططوا للعب الاشبال والزهرات بل ينبغي لهم ذلك عن طريق خلق بيئة تعليمية عالية الجودة مع توفير فترات مستمرة الاشبال والزهرات لكي يطوروا من لعبهم."
- ووفقًا للباحثتين كاثي هيرش بايسك وربيرتا ميتشنك قولينكف **Kathy Hirsh-Pasek and Roberta Michnick Golinkoff**، فأن "مستوى لعب الاشبال والزهرات يرتفع حينما يشاركهم الكبار اللعب، كما أن تنوع الألعاب التي يلعبها الاشبال والزهرات تزداد حينما ينضم الكبار إليهم فانضمام البالغين للعب لا يعد سيطرة وذلك لأن السيطرة تكون حينما يقومون بفرض قوانين اللعب على الاشبال والزهرات وهذا النوع لا يؤدي إلى التطور المعرفي على عكس الانضمام بحيث يتبع البالغين قوانين الاشبال والزهرات ."

ثمة عدة طرق مختلفة تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب:

- يمكن للكبار أن يكونوا قدوةً بتصرفاتهم الإيجابية أثناء اللعب مع تشجيعهم الاشبال والزهرات أن يوفروا التوازن بين اللعب في الأماكن المغلقة وفي الهواء الطلق على مدار السنة. فعندما ينضم البالغين للعب فعليهم أن يقوموا بتنظيم اللعب بالانخراط فيه وتوسيعه بدلاً عن إملاء الأوامر والسيطرة على اللعب.
- تحديد البيئة باختيار نوع الألعاب والمواد والمعدات التي يريدون إدراجها في تلك البيئة. فمن المهم أن نوفر مجموعة متنوعةً من المواد والتجارب على مستوياتٍ مختلفة من الصعوبة. كما أن اختيار المواد مهم لأنه يحفز عنصرا الاستكشاف والاكتشاف لدى الاشبال والزهرات . ويجب أن يلعبوا في الأماكن المغلقة وأماكن الهواء الطلق على حد سواء مع توفير الفرصة للاستكشاف والمساحة المناسبة لذلك، ويجب على بيئة اللعب أن تسمح الاشبال والزهرات بتحديد خيارهم واستكشاف إمكانيات اللعب حيث أنه يجب على بيئة اللعب أن تعكس تجارب الحياة اليومية للطفل.
- مراقبة الاشبال والزهرات بعناية أثناء استخدامهم للألعاب والمواد والمعدات أثناء اللعب، فالملاحظة هي عملية مستمرة تقوم بتوفير المعلومات الآزمة لكي نعرف اهتمامات الشبل او الزهرة وقدراته ونقاط

قوته والفرص المناسبة لزيادة مستوى تعلمه وتطويره. والملاحظة تساعد على تحديد الطرق التي تساعد البالغين في بناء التعليم وتوجيهه.

- كيفية جذب أحد الاشبال والزهرات بالتلميح إلى نشاط اللعب.
- الاستماع والتكرار والتوسيع وطرح الأسئلة في الوقت المناسب.
- تطوير قدرة مراقبة الشبل او الزهرة من خلال توفير اللغة الازمة التي تساعده على التعبير عما يراه حوله. ويمكن للبالغين تعزيز اللعب وفرص الاستكشافات الواسعة. ويمكن لهم أيضًا تعزيز اللعب أو تسهيله عن طريق تشجيع الاشبال والزهرات لكي يجلبوا اهتمامهم وتجاربهم للعب. كما يمكن للبالغين ان يطرحوا الأسئلة لغرض توسيع اللعب وتعزيزه.
- مساعدة الاشبال والزهرات على معرفة المفاهيم التي تحيط ببيئتهم والقدرة على صنع الفرضيات ومعرفة أوجبه التشابه والاختلاف وحل المشاكل التي تواجههم.
- توفير المعرفة الاجتماعية مع تخصيص الفرصة المناسبة الاشبال والزهرات لكي يتعلموا المعرفة الرياضية المادية والمنطقية التي تساعدهم على فهم العالم حولهم.
- وأخيرًا فإن اللعب يساعد الاشبال والزهرات على التعلم عن طريقة اتصاله مع الحواس واللغة الجديدة التي تساهم في تعلمهم.

الباب الثانى:

الاهداف التربوية والمميزات والخصائص السنية لمرحلة الاشبال

الفصل الاول: الاهداف التربوية لمرحلة الاشبال.

الفصل الثانى: المميزات والخصائص السنية لمرحلة الاشبال.

الفصل الثالث: وسائل تدريب الاشبال

الفصل الاول:
الاهداف التربوية لمرحلة الاشبال.

يعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الفرد، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الشبل بأبعادها وسماتها كافة، وهووسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه و نموه، ويشبع احتياجاته، ويكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس. فاللعب بعامة، والألعاب التربوية بخاصة مدخل أساسي لنمو الشبل او الزهرة من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية، كما يساعد على اكتشاف العلاقات بينها وينمي التفكير، ويخلص الفرد من انفعالاته السلبية والتوتر، ويساعده على إعادة التكيف.

وتعتبر الألعاب التربوية التعليمية من الاستراتجيات الهامة والأساسية في تنمية مهارات التفكير لدى الطلاب وخاصة في المراحل الأولى من الدراسة، كما يعد التدريب باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق والإستراتيجيات التدريبية التي تراعى سيكولوجية الاشبال والزهرات، فالشبل او الزهرة له دور إيجابي من خلال هذه الطريقة فهو يتميز بكونه عنصر نشط وفعال داخل الصف خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية تم إعدادها وتنفيذها ذبطريقة علمية منظمة.

وهكذا فإن الألعاب التعليمية الصغيرة إذا أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها؛ تؤدي دوارً فعالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

تحسين عمل الجسم الداخلي وتنمية اللياقة البدنية

اتباع القواعد الصحية فى الغذاء والنظافة العامة.

تنمية حب الاستطلاع والمغامرة.

اكتساب القيم الحسية والمعنوية للحركة الكشفية.

استكشاف وتنمية الميول والهوايات الشخصية .

الاندماج في القطيع والسواديس والعمل والتفاعل معها

الاقتداء بالكبار لاكتساب الخبرة وتنمية الثقة بالنفس .

ربط وتكوين العلاقات بين الأشياء لاكتساب مفاهيم وحقائق جديدة واتاحة الفرصة للتعلم بالممارسة.

التعرف على الوطن وأهميته للفرد وللمجتمع .

التعرف على دلائل قدرة الله وعظمته وإتاحة الفرصة للقيام بالواجبات .

تنمية الإحساس بالعدل في الألعاب والمسابقات

الفصل الثانى : المميزات والخصائص السنية لمرحلة الاشبال

خصائص النمو للجانب الجسدي للاشبال

- نمو جسمي بطئ فى البداية ويزداد مع نهاية المرحلة.
- نمو فى العضلات الكبيرة (الظهر– الكتفين – الصدر) والسيطرة عليها اوضح من السيطرة على العضلات الدقيقة (الاصابع – الكتفين) مما يؤدى الى قلة اتقان المهارات الدقيقة .
- اتزان فى نمو الاجهزة الداخلية مع تحسن التوافق العضلى العصبى والشعور بالتعب اثناء المجهود.
- نمو الجهاز العضلى يسبق جهاز الدورة الدموية والجهاز التنفسى.
- كثرة الحركة والنشاط وحب اللعب (جهد عضلى) .

خصائص النمو للجانب الحركي للاشبال

- تطور ونمو تدريجى وليس مفاجئ بالنسبة للاداء الهادف بمختلف الجوانب الحركية.
- يظهر تحسن واضح فى اداء الحركة وخاصة من الناحية الكيفية.
- كلما زاد نشاط الطفل زاد نموه الحركى. وهذا من معالم السلوك الحركى فى هذه المرحلة
- يبدأ الطفل تدريجيا فى الانضمام للنشاط الجماعى بعد النشاط الفردى.

خصائص النمو للجانب العقلي للاشبال

- الإدراك: فى بداية المرحلة يستطيع إدراك الاشياء حسيا وفى نهايتها يستطيع ان يدرك الاشياء عقليا وتكوين العلاقات القائمة بين الاشياء.
- الانتباه: ضعيف فى بداية المرحلة، وفى النهاية يستطيع ان يركز انتباهه حول عدد من الموضوعات البسيطة السهلة.
- التذكر: يتمتع بذاكرة قوية فى بداية المرحلة ويسهل علية استرجاع وتذكر الاشياء ويميل للحفظ دون فهم وفى نهاية المرحلة يلجأ للفهم ولحفظ الاشياء.
- التفكير: يكون التفكير خياليا فى بداية المرحلة ويتحول قبل انتهاء المرحلة الى **تفكير واقعى**

خصائص النمو للجانب الاجتماعي للاشبال

- يميل الطفل الى حب الانتماء الى جماعه (الشلة) ويكون الولاء لجماعه الاصدقاء اكثر من الولاء للكبار .
- يميل الطفل الىان يكون قائدا فى الجماعه الصغيرة التى ينتمى اليها وان يكون محبوبا بينهم ومسيطرا عليهم.
- يميل الطفل الى ان يقدرة الكبار .
- كثرة الكلام والمبالغه .
- كثرة الاسئلة للوصول الى التوافق الاجتماعى .
- يميل الطفل الى معرفة الصواب والخطا ونيل رضا الاخرن .
- يميل الطفل الى اللعب في جماعات كبيرة خارج المترل .
- يميل الطفل الى حب المغامرة والنشاط الاجتماعى وفهم الفروق الفردية بين اقرانه

خصائص النمو للجانب الروحي للاشبال

- يهتم بالتعرف على القيم والمعتقدات الدينية والروحية التى تجعله مقبولا اجتماعيا.
- يهتم بالوطن ويعتز به.

من وسائل تدريب الاشبال

اخيرا يعتمد تدريب الاشبال والزهرات على خصائصهم السنية مثل الحركه واللعب والميل إلى سماع القصص وحب الاستطلاع والملاحظات وشارات الهوايات والمخيمات والرحلات.

ومن اهم خصائص النموا لاشبال والزهرات

١. الميل إلى اللعب

٢.حب التصور والخيال

٣. زيادة تدريجيةفى النمو الجسمانى

٤.نمو اجتماعى

٥.ظهور الميل للنواحى الدينيه

احتياجات مرحله الاشبال والزهرات:

١.انشطة مليئه بالألعاب

٢.ممارسه أدوار ذات طابع خيالى

٣.انشطة وفق القدرات السماني

٤.الاعتماد على الغير

٥.معرفهالتميز (التميز بين الخير والشر) الحق والباطل

طرق اشباع احتياجات الاشبال والزهرات □

١ .العاب حركيه

٢ .اغانى واناشيد وصيحات

٣ .التمثيل والقصص الدينيه

٤ .العاب بدنية

٥ .العمل فى جماعات صغيرة (سداسيات)

الباب الثالث:

أهمية اللعب والتعلم في الحركة الكشفية

الفصل الاول: علم الاطفال وهم يلعبون.

- اللعب أسلوب من الاساليب الكشفية التربوية.
- ومن أسباب نجاحك في تسيير الالعاب.
- لنجاح عملك التربوي كقائد.
- وتتوزع الالعاب إلى: (ألعاب داخلية، الالعاب الخارجية، ألعاب تقوي الذاكرة والملاحظة وتذكي الإحساس، ألعاب ليلية).
- وللتذكير لا بد من.

الفصل الثانى: أهمية التعلم عن طريق اللعب ودور المعلم (القائد).

- تعريف أسلوب التعلم باللعب:
- أهمية اللعب في التعلم:
- فوائد أسلوب التعلم باللعب:
- أنواع الالعاب التربوية:
- دور المعلم (القائد) في أسلوب التعلم باللعب

الفصل الثالث :

- التعلم القائم على اللعب والطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور
- التعلم القائم على اللعب
- الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب

الفصل الاول:

- علم الأطفال وهم يلعبون.
- اللعب أسلوب من الاساليب الكشفية التربوية.
- من أسباب نجاحك في تسيير الألعاب.
- لنجاح عملك التربوي كقائد.
- وتتوزع الألعاب إلى: (ألعاب داخلية، الألعاب الخارجية، ألعاب تقوي الذاكرة والملاحظة وتذكي الإحساس، ألعاب ليلية).
- وللتذكير لا بد من.

اعتبر مؤسس الحركة الكشفية منذ البداية أن هذه الحركة لعبةٌ للعبة تربويّة ودعا إلى المشاركة في هذه (jouer le Jeu) كما دعا الشبّان إلى اللعب وعدم الاكتفاء بالفرجة... واعتبر أن كل عمل يصبح سهلا عندما نعتبره لعبة نؤدي فيها دور لاعبي الفريق، وكل لاعب يقوم بدوره لفائدة المجموعة. وبهذا التفكير نكتشف حالاّ بأّنها ليست مجّرد لعبة بل هي لعبةكبرى هادفة.

اللعب أسلوب من الأساليب الكشفية التربوية

حيث ان الأنشطة الأساسية لكل المجموعات الشبابية. ولهذا وجب أن تأخذ حيّزا كبيرا في البرامج الكشفية باعتبارها مفتاح كل نجاح... لأن الشبل او الزهرة يعرف الحيـــاة من خلالها، ويكتشف الصعوبـــات والتحديات، ويسعى إلى إيجاد الحلول.

- فيعمل بجسمه ويفكر بعقله ويتفاعل مع الآخرين من أصدقاء أومنافسين.
- إذًا فالألعاب على اختلاف أنواعها ضرورية للصغار والكبار على حّد السواء. ولكن الميل إليها، والنزوع نحوها، يختلف عندهم يميل اختلافا بيّنا فنرى الصغار ون إليها كل الميل، منجذبين نحوها بفطرتهم، فلا يهدأ لهم بال، ولا يقّر لهم قرار إلاّ إذا نهلوا منها وعبّوا. أما الكبار فإن ميلهم لها يقل نوعا ما كلّما تقدمت بهم السن، على الرغم من زيادة إيمانهم بفائدتها.
- وتختلف أنواع الألعاب التي تميل إليها نفوس الصغار باختلاف أعمارهم.
- كما تختلف أنواعها فمنها ما يصبو إليه الذكور ومنها ما تصبو إليه الإناث.
- فعلى القادة والقائدات أن يتبيّنوا ذلك عند إعداد ألعابهم للصبية.
- وتتعّدد أنواع اللعب وتكثر غاياته فمنها ما يرمي إلى تقوية العضلات وترويض الجسم والمدارك العقلية والحواس والمهارات اليدوية ومنها ما يرمي إلى إبراز المواهب وتنميتها، ومنها ما يرمي إلى غرس بعض الفضائل في نفس الشبل او الزهرة واجتثاث الّرذائل... فيدّرب بالطف على المنافسة البريئة وعلى

قبول الهزيمة بروح لعبرة يدّرب على عدم الإفراط في النَّشوةِ عند الانتصار واستخلاص اعند الخيبة والنصر مًعا.

- ولهذا وجب على القادة أن يحسنوا اختيار الألعاب التي تتماشى مع مستوى أفرادهم ومع ما اختاروه من أهداف تربوية...
- ولا يكفي أننا نختار الألعاب بل يجب أن نحرص على حسن الإعداد لتطبيقها وتقديمها.
- ولتنجح ألعابنا يجب أن تُعرض اللعبة على المشاركين وتُقَّدم للعبة لهم بطريقة واضحة لتشّد اهتمامهم.
- كما يجب أن نطرح برنامج اومراحلها بوضوح حتى يدرك المشارك ماذا يجب أن يقوم به.
- وإن لزم الأمر نكّرر العملية حّتى يدركها كل المشاركين.

ومن أسباب نجاحك في تسيير الألعاب:

- يجب أن تراعي تعاقب الألعـــاب وتدّرجها حسب برنامج مسبـــق.
- كما يجب وضع مقاييس واضحة وصحيحة تساعد على تحديد النتائج الايجابية والسلبية مع الحرص على إعطاء ضعاف المشاركين فرصا للتدارك وتسجيل بعض النقاط الايجابية اجتنابا للإحباط أو اللامبالاة. وتمكينهم إن لزم الأمر من إعادة المحاولة والتحدي.

لنجاح عملك التربوي كقائد:

- لابد من تعويد المشاركين على اللعب بشفـــافية
- ووضوح
- ونزاهة
- واجتنـــاب العنف
- والتعجرف
- والتحدي المبالغ فيه
- والبروز السلبي

- حتى تبقى اللعبة مدرسة طبيعية للصداقة وتقريب الأفراد من بعضهم البعض باحترام قانون اللعبة ومقاييسها.
- ومن البديهي أن يتجنّب القائد الألعاب الخشنة المرهقة أو تلك التي يمكن أن تؤدي إلى حوادث أو مخاطر كما يجب اختيارالمكان المناسب لتطبيق لعبته في ظروف طيبة كما يجب اختيارالألعاب الجذابة والهادفة التي تشّد الأفراد بما فيها من مرح وفرح وشغف وحركية وثبور فلا يترددون في المشاركة ولا يحترزون على قواعدها ولا يتخاذلون في الأداء.

وتتوزع الألعاب إلى:

ألعاب داخلية:

نقوم بها في النادي أو حتى في الخيمة

كالألعاب الفكرية (الشطرنج–الدمينو– المونوبولي– الكلمات المتقاطعة...).

الألعاب الخارجية:

التي كلعبة تطبّق في الهواء الطلق

مثل (اقتفاء الأثر – علامات الطريق– لعبة الكتر – لعبة جواز السفر– الرياضة البدنية الفردية والجماعية...).

ألعاب تقّوي الذاكرة والملاحظة وتذكي الإحساس:

كألعاب "كيم" واقتفاء الأثر والانتباه إلى الأخطاء أو الفوارق في الصورة وغيرهاوكذلك

ألعاب ليلية:

بتقدم الخبرة القيادية يمكن أن يقوم القائد بابتكار ألعاب تتماشى مع جّو فرقته مع التذكير بأنه لا لعب بدون غاية تربوية. واللعب يندرج في نطاق التربية الكشفية الشاملة.

وللتذكير لا بد من:

١– حسن اختيار المكان والزمان لتطبيق لعبتك

٢– تحديد الأفراد المشاركين

٣- تحديد الأهداف التربوية

٤- توضيح قانون اللعبة وتراتيبها

٥- الإعداد المسبق لما تتطلبه من أثاث وتجهيزات ووسائل. حتّى تكون ألعابك هادفة وحتّى يتعلّم الاشبال والزهرات وهم يلعبون.

٦- ولهذا فان الألعاب جميعها تعتبر من العوامل الهامة في تربية الصبية والفتيان وفي تدريبهم على الأعمال الجدية وإعدادهم بذلك للاضطلاع بتكاليف الحياة.

٧- كما أنها فضلا على الترويح على نفوس الصبية والفتيان وتمكينهم من اجتناب الكسل والركود فإنها تكشف عن خبايا أنفسهم وتظهر صحائف نزعاتهم وميولهم التي يلههم بها القائد فيوجهها التوجيه الأسلم ليعّودهم على الجرأة والإقدام والثقة بالنفس وضبط عواطفهم والابتعاد عن الأنانية وحب الذات

٨- تعّودهم على إيثار المجموعة على الفرد وعلى تقبّل الفوز من غير طيش ولا تشف في الخصم المهزوم، والهزيمة من غير انهيار أو انكسار وألم ممض والاستعداد لفوز قريب.

الفصل الثانى:
أهمية التعلم عن طريق اللعب ودور المعلم (القائد).

- تعريف أسلوب التعلم باللعب.
- أهمية اللعب في التعلم.
- فوائد أسلوب التعلم باللعب.
- أنواع الألعاب التربوية.
- دور المعلم (القائد) في أسلوب التعلم باللعب.
- أداء الالعاب.
- فوائد الالعاب.

الفصل الثانى:
أهمية التعلم عن طريق اللعب ودور المعلم (القائد)

- تعريف أسلوب التعلم باللعب
- أهمية اللعب في التعلم
- فوائد أسلوب التعلم باللعب
- أنواع الألعاب التربوية
- دور المعلم في أسلوب التعلم باللعب

أكدت البحوث التربوية أن الاشبال والزهرات كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، ويعتبر اللعب وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الشبل او الزهرة بأبعادها المختلفة؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

تعريف أسلوب التعلم باللعب:

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الاشبال والزهرات لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية؛ وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم الاشبال والزهرات وتوسيع آفاقهم المعرفية.

أهمية اللعب في التعلم:

١- إن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.

٢- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.

٣- يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الاشبال والزهرات وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

٤- يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الاشبال والزهرات .

٥- يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الاشبال والزهرات .

٦- تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الاشبال والزهرات .

فوائد أسلوب التعلم باللعب:

يجني الشبل او الزهرة (الشبل او الزهرة) عدة فوائد منها:

١- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق المجموعه الصغيرة.

٢- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.

٣- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.

٤- يعزز انتمائه للجماعة.

٥- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.

٦- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها.

أنواع الألعاب التربوية:

١ـ **الدمى:** مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرايس، أشكال الحيوانات، الآلات، أدوات الزينة. الخ.

٢ـ **الألعاب الحركية:** ألعاب الرمي والقذف، التركيب، السباق، القفز، المصارعة، التوازن والتأرجح، الجري، ألعاب الكرة.

٣ـ **ألعاب الذكاء: مثل** الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة.. الخ.

٤ـ **الألعاب التمثيلية:** مثل التمثيل المسرحي، لعب الأدوار.

٥ـ ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي، تقليد الأغاني، الأناشيد، الرقص الشعبي.. الخ.

٦ـ ألعاب الحظ: الدومينو، الثعابين والسلالم، ألعاب التخمين.

٧ـ القصص والألعاب الثقافية: المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير.

دور المعلم (القائد) في أسلوب التعلم باللعب:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة الشبل او الزهرة.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الشبل او الزهرة.
- توضيح قواعد اللعبة للاشبال.
- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل شبل او زهرة.
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
- تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.

فوائد الالعاب: - أداء الالعاب :

- ليس المقصود بالالعاب مجرد تمضية وقت في مرح وسعادة والا كان في ذلك مضيعه للوقت فيما لا يفيد

فتحقق الالعاب الفوائد الاتية:-

1ـ **صحيا** : بتقوية عضلات الجسم نتيجة للحركات التي تؤدى ونتيجة التواجد في الخلاء حيث الهواء الطلق.

2ـ **عقليا**: بتشذيب الملكات و اعمال الفكر و التقوية للحواس و شحذ الذاكرة

3ـ **خلقيا**: بغرس القيم الخلقية و الروحية.

4ـ **اجتماعيا**: بالغاء الفردية و الانانية و الالتزام بروح الجماعة و اذكاء التعاون.

5ـ **نفسيا** : باشاعة روح الفرح و الحبور و اكتساب المرح و السرور و اكتساب روح التفائل بالحياه و ما يعقب ذلك من راحه للنفس و انشراح للقلب مما يؤدى الى التغلب على مشاكل الحياه و الاقبال على العمل بجد ونشاط

الفصل الثالث :

- **التعلم القائم على اللعب والطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور**
- **التعلم القائم على اللعب**
- **الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب**

اولا : التعلم القائم على اللعب

التعلم من خلال اللعب هو مصطلح يستخدم في التربية وعلم النفس ويصف إمكانية تعلم الطفل وفهمه للعالم من حوله، ومن خلال اللعب فأنه يمكن للطفل أن يكتسب مهارات اجتماعية ومعرفية ونضجًا عاطفيا وثقة لازم بالنفس تساعده في خوض التجارب والبيئات الجديدة. وتشمل الوسائل الأساسية التي يتعلم بها الاشبال والزهرات : اللعب وتواجدهم مع الأشخاص الآخرين وكونهم نشيطين واستكشاف ما حولهم وخوض الخبرات الجديدة والتحدث إلى أنفسهم والتواصل مع الآخرين ومواجهة التحديات الجسدية والعقلية وتعلمهم عن كيفية القيام بالأشياء الجديدة وممارسة المهارات وتكرارها والاستمتاع بوقتهم.

اللعب

وفقًا لمؤيدي هذا المفهوم فأن اللعب يُمكّن الاشبال والزهرات من فهم عالِمهم، فضول الاشبال والزهرات للاستكشاف هو أمر طبيعي ويعد اللعب بمثابة وسيلة للقيام بذلك. سردَ كتاب (بالإنجليزية: **Einstein Never Used Flash Card**) خمسة سمات للعب، وهي:

- يجب أن يكون اللعب سار وممتع.
- يجب أن لا يكون للعب أي أهداف خارجية؛ أي أنه لا يجب أن يظهر أي تعليم إلزامي.
- اللعب يجب أن يكون عفوي وطوعي.
- اللعب يستلزم التفاعل من طرف الأعبين.

- اللعب يستلزم عنصر التصديق.

ثانيا : الطرق المختلفة التى تساعد القادة والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب

ثمة عدة طرق مختلفة تساعد المعلمين والآباء وأولياء الأمور في تعليم الاشبال والزهرات أثناء اللعب:

١ – يمكن للكبار أن يكونوا قدوةً بتصرفاتهم الإيجابية أثناء اللعب مع تشجيعهم الاشبال والزهرات أن يوفروا التوازن بين اللعب في الأماكن المغلقة وفي الهواء الطلق على مدار السنة. فعندما ينضم البالغين للعب فعليهم أن يقوموا بتنظيم اللعب بالانخراط فيه وتوسيعه بدلاً عن إملاء الأوامر والسيطرة على اللعب.

٢ – تحديد البيئة باختيار نوع الألعاب والمواد والمعدات التي يريدون إدراجها في تلك البيئة. فمن المهم أن نوفر مجموعة متنوعةً من المواد والتجارب على مستوياتٍ مختلفة من الصعوبة. كما أن اختيار المواد مهم لأنه يحفز عنصرا الاستكشاف والاكتشاف لدى الاشبال والزهرات . ويجب أن يلعبوا في الأماكن المغلقة وأماكن الهواء الطلق على حد سواء مع توفير الفرصة للاستكشاف والمساحة المناسبة لذلك، ويجب على بيئة اللعب أن تسمح الاشبال والزهرات بتحديد خيارهم واستكشاف إمكانيات اللعب حيث أنه يجب على بيئة اللعب أن تعكس تجارب الحياة اليومية للطفل.

٣ – مراقبة الاشبال والزهرات بعناية أثناء استخدامهم للألعاب والمواد والمعدات أثناء اللعب، فالملاحظة هي عملية مستمرة تقوم بتوفير المعلومات الآزمة لكي نعرف اهتمامات الطفل وقدراته ونقاط قوته والفرص المناسبة لزيادة مستوى تعلمه وتطويره. والملاحظة تساعد على تحديد الطرق التي تساعد البالغين في بناء التعليم وتوجيهه.

٤ – كيفية جذب أحد الاشبال والزهرات بالتلميح إلى نشاط اللعب.

٥ – الاستماع والتكرار والتوسيع وطرح الأسئلة في الوقت المناسب.

٦ – تطوير قدرة مراقبة الطفل من خلال توفير اللغة الازمة التي تساعده على التعبير عما يراه حوله. ويمكن للبالغين تعزيز اللعب وفرص الاستكشافات الواسعة. ويمكن لهم أيضاً تعزيز اللعب أو تسهيله عن طريق تشجيع الاشبال والزهرات لكي يجلبوا اهتمامهم وتجاربهم للعب. كما يمكن للبالغين ان يطرحوا الأسئلة لغرض توسيع اللعب وتعزيزه.

٧ – مساعدة الاشبال والزهرات على معرفة المفاهيم التي تحيط ببيئتهم والقدرة على صنع الفرضيات ومعرفة أوجبه التشابه والاختلاف وحل المشاكل التي تواجههم.

٨ – توفير المعرفة الاجتماعية مع تخصيص الفرصة المناسبة الاشبال والزهرات لكي يتعلموا المعرفة الرياضية المادية والمنطقية التي تساعدهم على فهم العالم حولهم.

وأخيرًا فإن اللعب يساعد الاشبال والزهرات على التعلم عن طريقة اتصاله مع الحواس واللغة الجديدة التي تساهم في تعلمهم.

الباب الرابع :

- مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخلية وخارجية
- الفصل الاول :افضل ألعاب كشفية داخلية ممتعه .
- الفصل الثانى: أفضل ألعاب كشفية خارجية ممتعه.
- الفصل الثالث: الألعاب الحركية وألعاب الذكاء.
- الفصل الرابع: الألعاب التمثيلية وألعاب الغناء والرقص.
- الفصل الخامس: ألعاب الحظ والقصص والألعاب الثقافية.

الباب الرابع :

- **مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخلية وخارجية**
- **الفصل الاول :افضل ألعاب كشفية داخلية ممتعه .**

الفصل الاول :افضل الالعاب الكشفية الداخلية الممتعه .

ألالعاب الكشفية الداخلية التي تمارس في أماكن مغلقة أو لا تحتاج إلى أماكن واسعة لممارستها

١ -لعبة معركة الأكتاف

الهدف : القدرة على الحفاظ على التوازن

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة : بدون.

المشاركين : المتوقع: من (٢) إلى (٥) شبل / زهرة

التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- توضع دائرة على الأرض قطرها مترين
- ويختار اثنين متناسبين في الجسم بحيث يقفان داخل الدائرة
- ويرفع كل منهما رجله بيد واليد الأخرى خلف ظهره
- ومن ثم يحاول كل واحد إخراج زميله من الدائرةبالدفع بالأكتاف
- ويشترط عدم استخدام الأيدي أو الوقوف على الرجلين
- ويمكن خصم نقاط على ذلك

تحديد الفائز: من يستطيع اخراج زميلة من الدائرة فهو الفائز

٢ -لعبة من القائد

الهدف : تنمية قوى الملاحظة والاستدراك ومعنى القيادة وأهميتها في الحياه.

ضرورة التجانس بين القائد وأتباعه) في حالة عدم التجانس يتم اكتشاف القائد بسرعة

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة : بدون.

المشاركين : المتوقع: من (٥) إلى (٢٠) شبل / زهرة.

التوقيت : مفتوح الزمن.

شرح طريقة اللعبة :

- يجلس المشاركون على شكل دائرة.
- ويتم اختيار شخص من بينهم ليقوم بدور القائد الذي يقوم بأداء حركات معينة.
- بحيث يقوم الآخرين بتقليده.
- ويأتي شخص من خارج المجموعة ويقف في منتصف.

الدائرة ومهمته اكتشاف الشخص الذي يقوم بتغيير الحركات (القائد)(ويقلّده الباقون).

- ويقوم القائد بين فترة وأخرى بتغيير الحركات ويقوم الآخرى ن بتقليده حتى يتمكن الشخص الواقف في المنتصف من اكتشاف الشخص.
- ويعطى الشخص من محاولتين إلى ثلاث لاكتشاف القائد وإن تمّكن من اكتشافه يخرج شخص آخر وتبدأ اللعبة من جديد

•ضرورة التجانس بين القائد وأتباعه) في حالة عدم التجانس يتم اكتشاف القائد بسرعة

- **تحديد الفائز:** الشخص الذي اكتشاف الشخص الذي يقوم بتغيير الحركات (القائد) (ويقلّده الباقون).

٣ - لعبة المرور من فوق المقعد السويدي-:

الهدف : كيفية المحافظة على الاتزان فوق المقعد السويدي.

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة : مقعد سويدي.

المشاركين : ستة طلاب على جانبي المقعد

التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- يضع مقعد سويدي في منتصف قاعه الالعاب.
- يقف الطلاب على شكل قاطرة خلف المقعد للمرور فوق المقعد.
- واحد تلوى الواحد محاولين الاتزان وعدم لمس الكرة جسده.
- يقف ستة طلاب على جانبي المقعد محاولين إصابة الطلاب الذين يحاولون المرور من فوق المقعد. السويدي.

تحديد الفائز: الطالب ألتي تصيبه الكرة يخرج من اللعبة حتى يبقي طالب يصبح هو الفائز .

٤ -سباق نقل الكرات

الهدف : كيفية المحافظة على الاتزان فوق المقعد السويدي.

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة : مقعد سويدي – صافرة– سلة من الكرات.

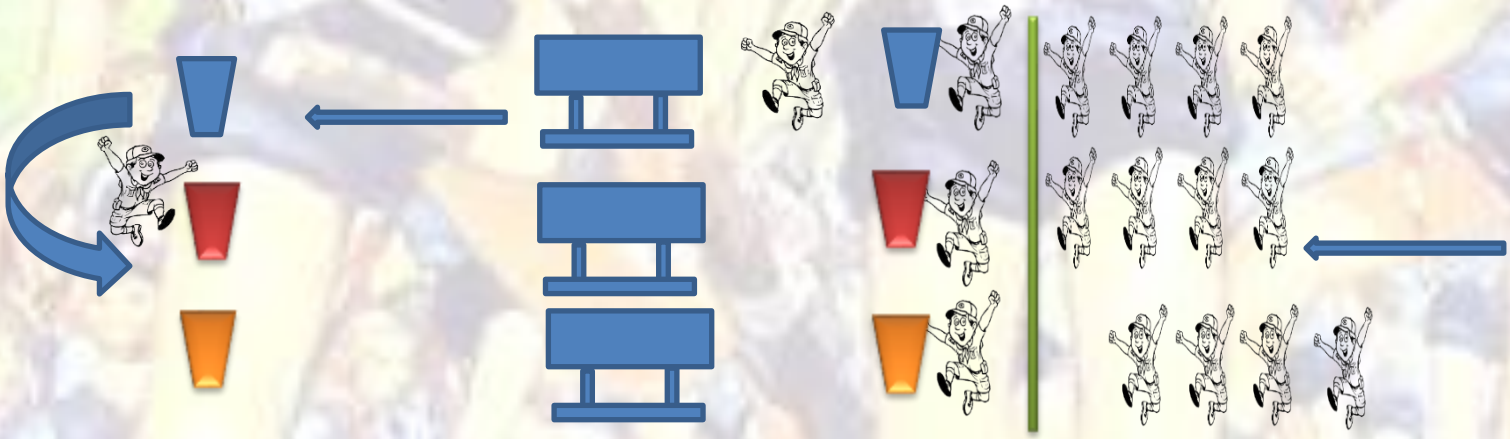
المشاركين : ستة طلاب على جانبي المقعد

التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات يقفون على خط البداية.
- أمام كل قاطرة سلة من الكرات.
- في المنتصف مقعد سويدي
- بعد الصافرة يجري الأول من كل قاطرة لأخذ الكرة من السلة
- الجري فوق المقعد السويدي مع الاتزان ونقلها إلى السلة الأخرى الموجودة على خط النهاية ثم العودة

تحديد الفائز: وهكذا حتى نقل جميع الكرات والقاطرة التي تنتهي أولاً هي الفائزة .



٥ - الكوب والكرة

الهدف : اختبار سرعه البديه

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. عدد ٣ أو ٥ اكواب بلاستيك و كرة بينج

المشاركين : ٢شبل ×٦ فرقه

التوقيت : ٥ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال فى قاعه تدريب.
- نقوم بملىء الأكواب بالماء إلى الآخر
- ونضع الاطوال بجانب بعضهم البعض ملتصقين
- ثم يقوم كل شبل على حده بنفخ الكرة بحيث يقوم بتمريرها الى الكوب الثانى ثم الثالث.
- **تحديد الفائز:** وهكذا دون أم تسقط والشبل الفائز هو من يتمكن من تمرير الكرة خلال جميع الاكواب

٦ - حماية الحصن-:

الهدف: كيفية المحافظة على الاتزان فوق المقعد السويدي.

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة : مقعد سويدي – صافرة– سلة من الكرات.

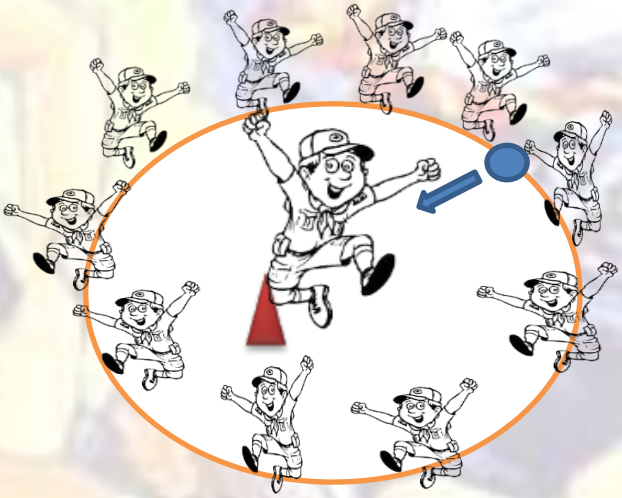
المشاركين : ٦ اشبال على جانبي المقعد

التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الاشبال في دائرة ويوضع في مركز الدائرة صولجان (الحصن)
- ويختار أحد الاشبال لحماية الحصن.
- ثم يقوم التلاميذ بالتصويب على الحصن بالكرة
- بينما يدافع الحارس عنه بإبعاد الكرة

تحديد الفائز: وإذا نجح تلميذ في إصابة الحصن يتبادل المكان مع الحارس.. وهكذا.



٧ - تكوين دوائر بالعدد-:

الهدف : العمل الجماعى .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة :.بدون

المشاركين : ٦ اشبال على جانبي المقعد

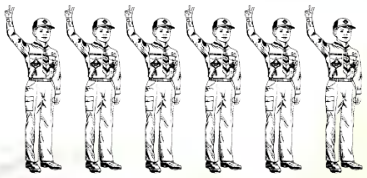
التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- ينتشر الاشبال في جري حر في المكان

- ثم ينادي القائد أي عدد .
- يحاول الاشبال عمل دوائر من نفس العدد

تحديد الفائز: والدائرة التي تتكون أولاً يصفق لها باقي الاشبال.. وهكذا.



بالعدد٦

بالعدد ٥

بالعدد٤

٨ - لعبة نقل الكرات:-

الهدف : العمل الجماعى

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. سلة كرات وكرسي وعارضة وأطواق

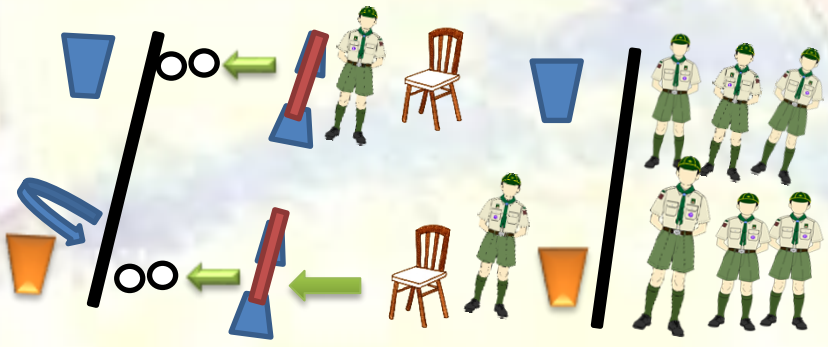
المشاركين : ٦ اشبال

التوقيت : مفتوح الزمن

شرح طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات
- أمام كل قاطرة سلة كرات وكرسي وعارضة وأطواق
- وفي الخط النهائي سله توضع فيها الكرات
- وعند سماع الصافرة يقوم أوائل كل قاطرة بأخذ كرة من السلة
- ثم الجري والصعود فوق الكرسي ثم الهبوط والوثب من فوق العارضة
- ثم الهبوط والقفز بين الأطواق حتى يصل الى ألسله

تحديد الفائز: ويضع الكره ثم يعود للمس زميله وهكذا حتى تعرف القاطرة الفائزة



٩ -سباق الزحف تحت الحبل- :

الهدف : العمل الجماعى.

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. حبل بارتفاع ٥٠سم من الأرض

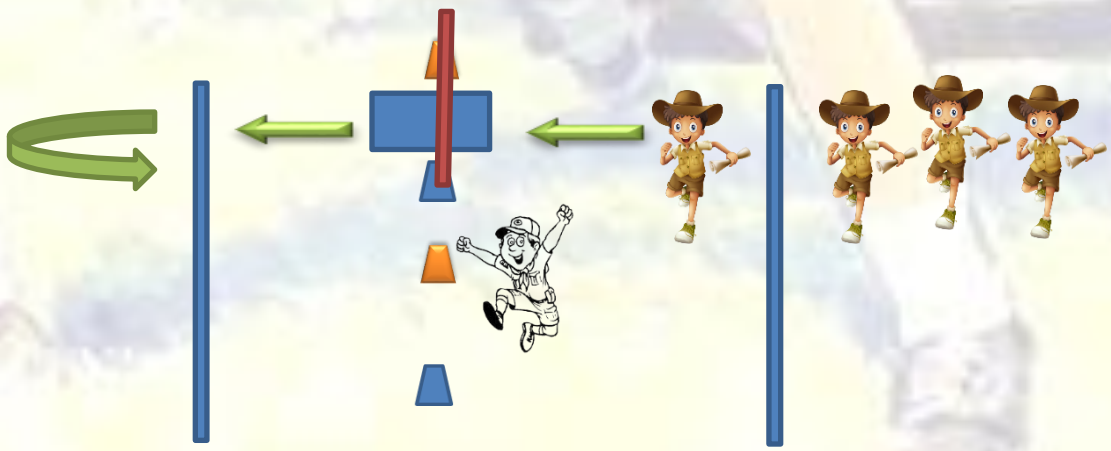
المشاركين : ١٢ شبل

التوقيت : ١٠ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات مع كل قاطرة عصى.
- ويحدد البداية والنهاية وفي المنتصف حبل بارتفاع ٥٠سم من الأرض.
- ويجري اللاعب الأول من كل قاطرة مع الزحف تحت الحبل.
- والجري إلى خط النهاية ثم العودة إلى زميله.

تحديد الفائز: وهكذا والقاطرة التي تنتهي أولا هي الفائزة.



١٠ -لعبة نقل البيض داخل السلة : -

الهدف : العمل الجماعى.

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

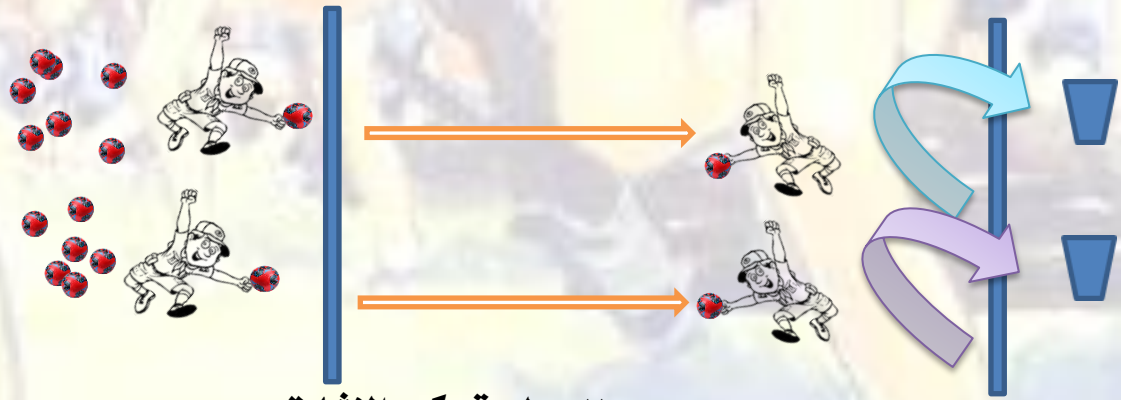
الأدوات المطلوبة:. حبل بارتفاع ٥٠سم من الأرض

المشاركين : ٢شبل ×٦ فرقه

التوقيت : ١٠ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى عدة فرق من طالبين
- يقوم الطالب الأول بدحرجة الكرة إلى زميلة
- ليقوم ألأخر بنقلها إلى السلة.
- **تحديد الفائز:** وهكذا ... والفريق الذي يستطيع إدخال جميع الكرات بوقت أقل هو الفائز.



١١ -لعبة عكس الإشارة:

الهدف : اختبار سرعه البديه .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. بدون

المشاركين : ٢شبل ×٦ فرقه

التوقيت : ٥ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال فى قاعه تدريب.
- ويقوم المدرب بالإشارة فى إتجاه.
- ويقوم الأشبال بالجرى عكس إشارة المدرب.
- وإذا فشل شبل فى التحرك يخرج خارج اللعبة.

تحديد الفائز: والشبل الذي ينجح فى الاستمرار معالمدر للنهايه هو الفائز.

١٢ -لعبة الكرة والعصى:

الهدف : المقدرة على الاتزان والتواصل .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. ٢ مقعد سويدى + كرة + ٢ عصى

المشاركين :فريق مكون ٢شبل مع التكرار

التوقيت :٢ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال على مقعد سويدى مواجهين لبعضهم البعض بقاعه التدريب.
- ويقوم المدرب بالإشارة بالبدء.
- ويقوم الأشبال بالمشى مبن بداية المقعد السويدى حاملين الكرة من بالعصى حتى نهايته .
- وإذا فشل الفريق فى الوصول او الوقوع يخرج خارج اللعبة.

تحديد الفائز: والفريق الذي ينجح فى الاستمرار معا للنهايه هو الفائز.

١٣ -لعبة الكف والقدم:

الهدف : المقدرة على الاتزان .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة:. اوراق مطبوعه للكف + اوراق مطبوعه للقدم

المشاركين :فريق مكون ٦اشبال

التوقيت :١٠ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال على شكل قطار بقاعه التدريب.
- ويقوم القائد بالإشارة بالبدء.
- ويقوم الأشبال بالمشى بوضع كفه او قدمه حسب الرم الموجود حتى نهايته .
- وإذا فشل الفريق فى الوصول او الوقوع يخرج خارج اللعبة.

تحديد الفائز: والفريق الذي ينجح فى الاستمرار معا للنهايه دون وقوع يعتبر هوالفريق الفائز.

١٤ -لعبة الزحافه :

الهدف : المقدرة على الاتزان .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة :. زحافه للقدم **المشاركين** :فريق مكون ٢اشبال

التوقيت :١٠ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال على شكل قطار بقاعه التدريب.
- ويقوم القائد بالإشارة بالبدء.

- ويقوم الأشبال بوضع اقدامهم ثم بالمشى حسب بالزحافه الى خط النهايه .
- وإذا فشل الفريق فى الوصول او الوقوع يخرج خارج اللعبة.

تحديد الفائز: والفريق الذي ينجح فى الاستمرار معا للنهايه دون وقوع يعتبر هوالفريق الفائز.

١٥

-لعبة المشى بالبالون :

الهدف : المقدرة على الاتزان .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الأدوات المطلوبة :. بلون

المشاركين :فريق مكون ١٢شبال /٢ زهر ة

التوقيت :٥ دقيقة

شرح طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال على بجوار بعضهم ووضع البلون بين وسط الاشبال اة الزهرات بقاعه التدريب.
- ويقوم القائد بالإشارة بالبدء.
- ويقوم الأشبال بالمشى حسب بالبالون الى خط النهايه .
- وإذا فشل الفريق فى الوصول او الوقوع يخرج خارج اللعبة.

تحديد الفائز: والفريق الذي ينجح فى الاستمرار معا للنهايه دون وقوع يعتبر هوالفريق الفائز.

١٦ - لعبة الكرات الملونة والبساط

الهدف : القياده _ العمل الجماعى _ مهارات التواصل

المكان : خارجى _ داخلى

الادوات :

كور ملونه _ بساط به فتحات بلون الكور وعددها

عدد المشاركين : من ٦ الى ٨ لاعب

طريقة اللعبة :

- تعتبر لعبة الكرات الملونه
- والبساط من اكثر الالعاب متعه وإثارة
- وتتميز بأنها ممتعه لجميع الأعمار
- على افراد المجموعه ان يتوزعون حول البساط بالتساوى ممسكا كل فرد بجزء من البساط كما هو موضح بالشكل ويجب عليهم ادخال الكرات الملونه فى فتحتها الصحيحه
- فى البساط كل حسب لونه

التحدى :

تعاون افراد الفريق فى ادخال الكرات الملونه فى الفتحات

١٧ - لعبة سباق دحرجة الكرة-:

الهدف : العمل بروح المجموعه و تعزيز العمل الجماعى

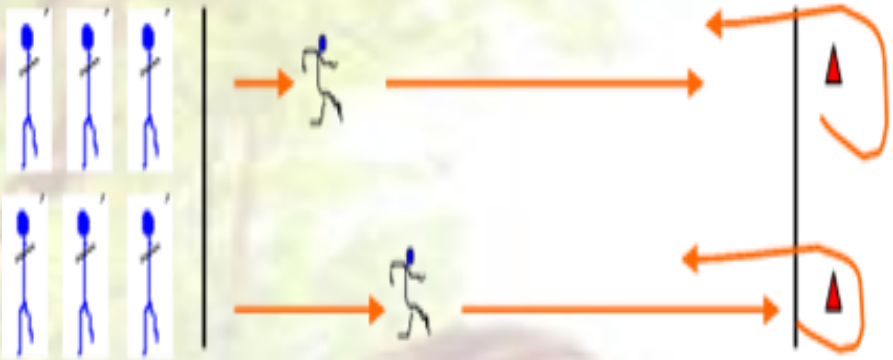
المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : كرة طبية

عدد المشاركين : من ٦ الى ٨ لاعب

طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات
- مع كل قاطرة كرة طبية
- ويحدد خط البداية والنهاية
- وعند سماع الصافرة يبدأ الطالب الأول من كل قاطرة بدحرجة الكرة حتى خط النهاية والعودة بها إلي زميله الذي يليه وهكذا .
- .. حتى ينتهي أفراد المجموعة
- **تحديد الفائز:** والذي ينتهي أولاً يصبح هو الفائز .



١٨ -سباق تتابع الوثب فوق العصا:

الهدف : العمل بروح المجموعه و تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

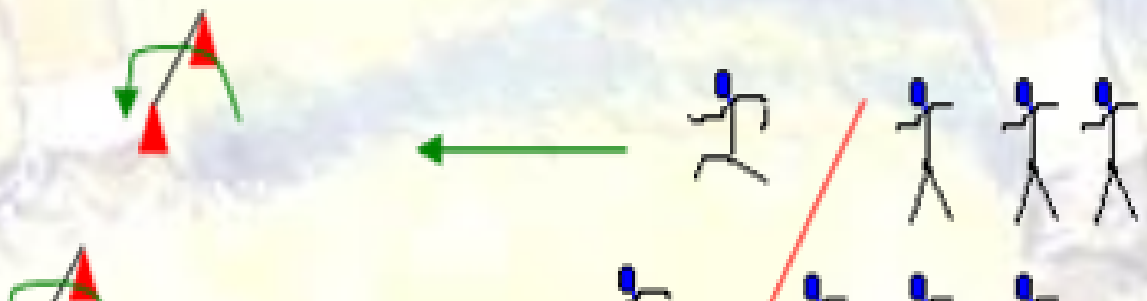
الادوات : عصا كشفية

عدد المشاركين : من ٦ الى ٨ لاعب

طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات
- ويمسك الشبلان الأماميان عصا على ارتفاع مناسب
- ويحدد خط البدء وتقف القاطرة خلفه
- وعند البدء يجري الاشبال ويثبون فوق العصا ويعودون إلى أماكنهم.
- .. حتى ينتهي أفراد المجموعة

تحديد الفائز: والذي ينتهي أولا هو الفائز .



١٩ - لعبة تتابع الحجل

الهدف : العمل بروح المجموعه و تعزيز العمل الجماعى

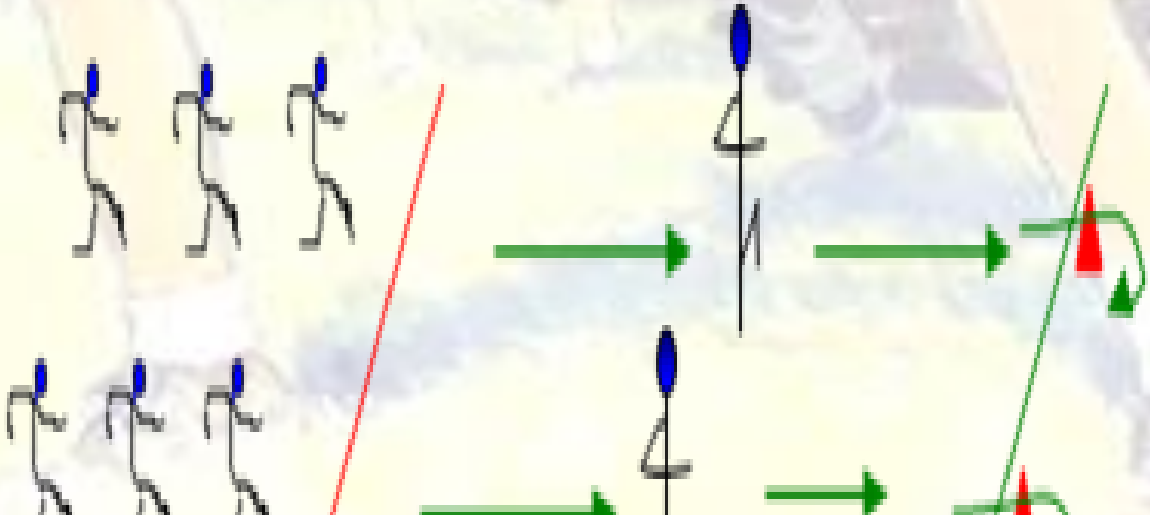
المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : بدون

عدد المشاركين : من ٦ الى ٨ لاعب

طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل لأربع قاطرات متساوية تقف خلف خط البداية
- وعند سماع الصافرة يحجل الأول من كل قاطرة لخط النهاية والعودة للمس الشبل الثاني في القاطرة والتتابع حتى أخر شبل
- **تحديد الفائز:** والقاطرة إلتي تنتهي أولاً تعتبر هي الفائزة



٢٠ - فوق وتحت

الهدف : تزكية سرعه البديه والتركيز لدىالاشبال .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : بدون

عدد المشاركين : من ٦ الى ٨ لاعب

طريقة اللعبة :

- يجري الاشبال في انتشار حر بعد الصافرة
- يشير القائد بيده لأعلى أو لأسفل.
- فيقوم الاشبال بالجلوس على أربع.
- إذا أشار لأعلى أو الوقوف على المشطين مع رفع الذراعين عالياً إذا أشار لأسفل ..... وهكذ
- **تحديد الفائز:** الفائز هو من يستطيع تنفيذ الأورام دون خطا

١

.

٢١ - سباق الدحرجة

الهدف : تزكية سرعه البديه والتركيز لدىالاشبال .

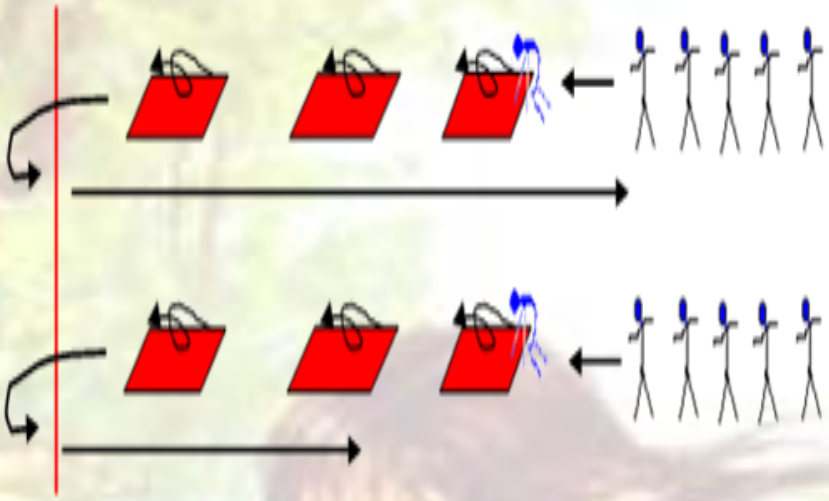
المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : ثلاث مراتب جمباز

عدد المشاركين : من ٤ الى٦لاعب

طريقة اللعبة :

- يقسم الفصل إلى أربع قاطرات .
- وأمام كل قاطرة ثلاث مراتب جمباز منفصلة عن الأخرى.
- عند الصافرة يجرى الأول من كل قاطرة للدحرجة على المراتب حتى نهاية السباق.
- ثم العودة إلى القاطرة
- **تحديد الفائز:** والفائز من ينتهي أولاً .



٢٢ - أحسن توازن-:

الهدف : المحافظه على التوازن .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : بدون

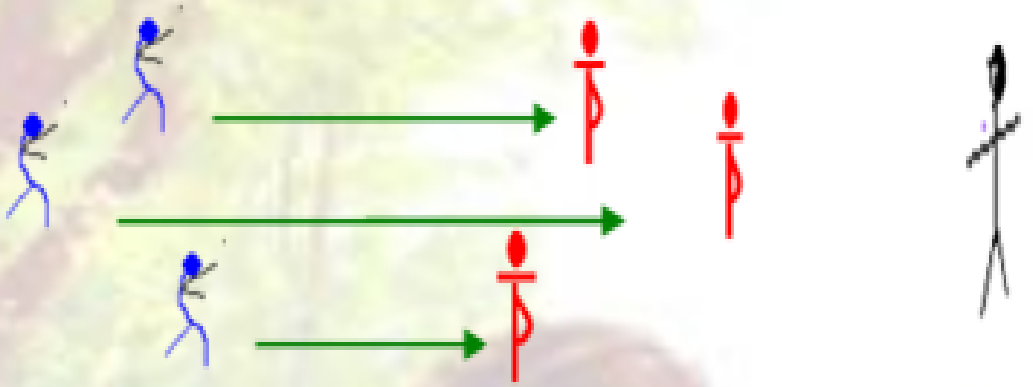
عدد المشاركين : من ٤ الى٦ لاعب

طريقة اللعبة :

- ينتشر الاشبال في انتشار حر في الملعب .
- وعندما يعطي القائد الإشارة يقف التلاميذ على قدم واحدة.
- ويعد إلى عشرة

تحديد الفائز: والفائز ويشجع القائد الشبل صاحب أحسن توازن.

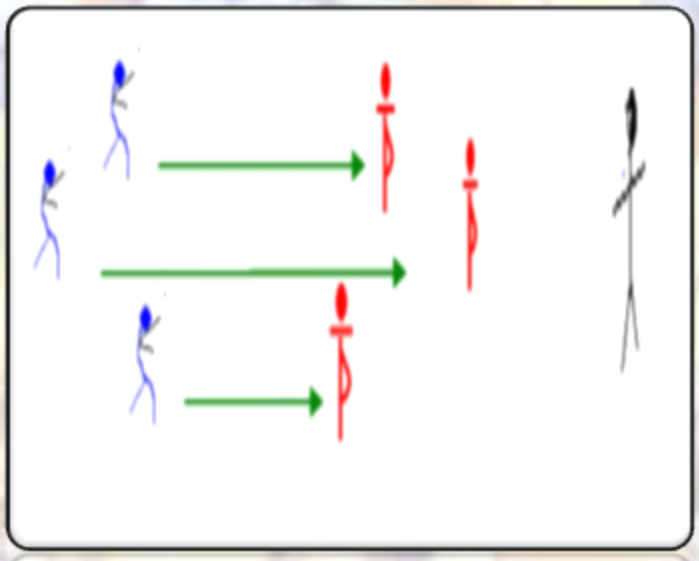
- .



٢٣ - احسن توازن

الهدف :

- زرع الثقة فى نفس الشبل ، التخطيط الجيد ، العمل الجماعى ، مهارات التركيز والثبات



المكان : خارجى او داخلى

الأدوات : لايوجد

عدد المشاركين : ٣ اشبال مع القائد

طريقة اللعبة :

- ينتشر الاشبال فالأرض انتشار حر
- يعطى القائد اشارة يقف الأشبال على قدم واحد
- ويعد القائد من واحد الى عشرة
- ويشجع القائد الشبل صاحب احسن توازن

٢٤ - سباق الحصول على الكنز

الهدف : المقدرة على عد م الاصابة بالكرة .

المكان : داخلى احدى القاعات الرياضية او الفصل الدراسى

الادوات : كرة خفيفة

عدد المشاركين : من ٤ الى٦لاعب

طريقة اللعبة :

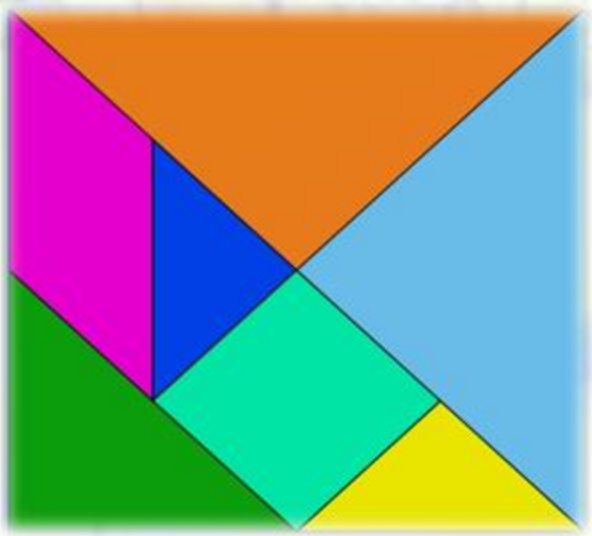
- يقف التلاميذ في صفين متساويين متواجهين المسافة بينهما مناسبة.
- يرقم الصفين في اتجاه عكسي
- توضع في منتصف المسافة بين الصفين الكرة (الكتر)
- وعند ينادي القائد أحد الأرقام يجري التلميذ الذي يحمل الرقم من كل صف محاولاً أخذ الكرة قبل زميله برجله وإرجاعها إلى صفه

تحديد الفائز: والفائز تحسب له نقطه.

٢٥ لعبة لوح الاشكال

الهدف :

- المرونة والتفكير الابداعى
- حل المشكلات
- العمل الجماعى
- مهارات التواصل



المكان : داخلى

الادوات : لوحات ملونه على اشكال هندسية

عدد المشاركين : ٢ : ٧ اشبال

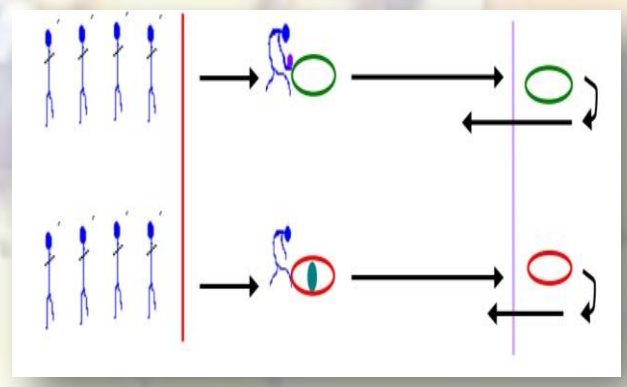
طريقة اللعبة :

- محاولة تشبيك اللوحات بطريقة صحيحه
- بالعمل الجماعى واستخدام مهارات التفكير
- حتى تكون الشكل النهائى مربع متساوى الاضلاع
- (كما هو فى الشكل)

٢٦ - نقل الكرات الطبيه

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: كور

عدد المشاركين: اتنين سداسيين

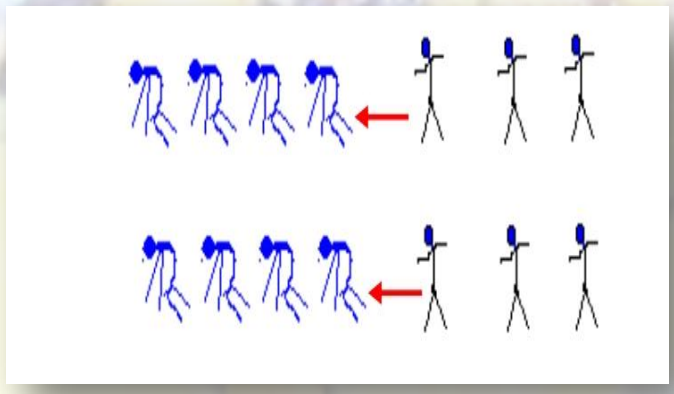
طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق اربع قاطرات
- يحدد خط البداية وخط النهاية
- أمام كل قاطرة طوقان أحدهما بداخلة كرة طبية
- بعد الصافرة يقوم الشبل الأول من كل قاطرة بالجرى ورفع الكرة الطبية من داخل الطوق والجرى بها ووضعها فى الطوق الأخر الموجود فى خط النهاية والعودة وهكذا
- والقاطرة التى تنتهى مجموعتها اولا تصبح هى الفائزة

٢٧ -لعبة سباق الثعابين

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

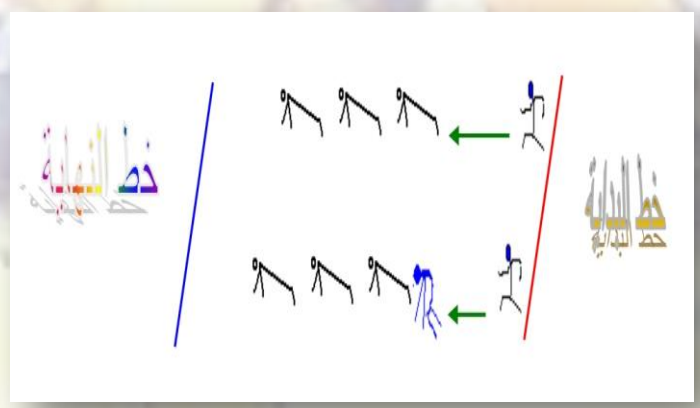
الأدوات: الفريق

عدد المشاركين: اتنين سداسيين

طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق الى اربع مجموعات
- المجموعة الأولى والثانية تؤديان
- إنبطاح مائل . المجموعة الثالثة والرابعة تقومان بالزحف من تحت
- المجموعة التى تنهى أولا تعتبر هى الفائزة . يتم التبديل بين المجموعات

٢٨ - لعبة النفق



الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى /داخلى

الأدوات الفريق:

عدد المشاركين: ٢ سداسى

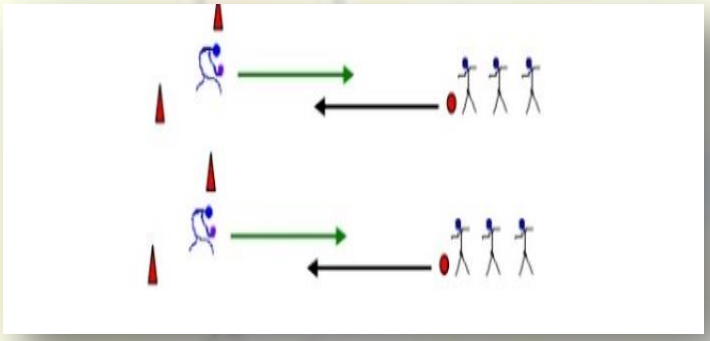
طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق إلى قطارين متساويتين متقابلتين .
- يحدد خط البداية وخط النهاية
- وفى المنتصف يؤدى الأشبال انبطاح مائل (نفق)
- ويقف شبلين على خط البداية
- وعند سماع صفارة القائد يجرى الشبلين للدخول فى النفق والخروج منة
- ثم الجرى للوقوف على خط النهاية ومن يصل أولا يعتبر هو الفائز

٢٩ - لعبة سجل هدفك

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: كرة – اقماع

عدد المشاركين: ٢ سداسى

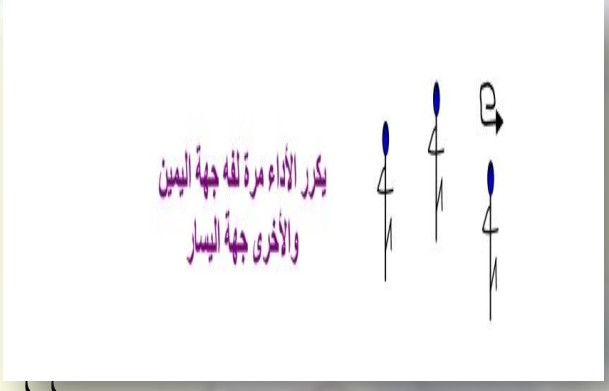
طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق
- إلى ثلاث مجموعات متساوية أمام كل مجموعة مرمى
- يضع شبل يمثل (حارس مرمى).
- يمرر الحارس الكرة إلى أحد أفراد مجموعته والذى يقوم بتثبيت الكرة بالقدم ثم
- التصويب على المرمى لتسجيل الهدف .
- من يستطع التسجيل يصبح هو الحارس

٣٠ - لعبة المروحة

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: الفريق

عدد المشاركين: ٢ سداسى

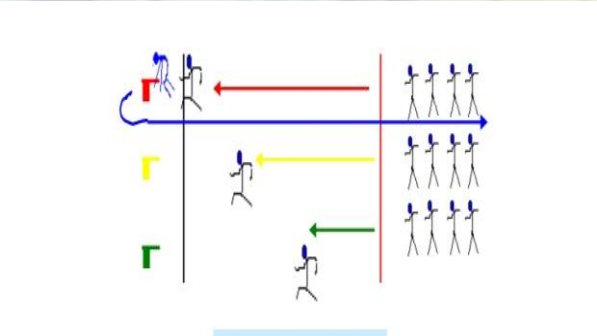
طريقة اللعبة :

- يجرى الأشبال فى محل إنتشار حر مواجه للقائد .
- عند سماع صافرة القائد
- يقوم كل شبل بالوثب عاليا ومحاولة اللف فى الهواء دورة كاملة للعودة لمواجهة القائد

٣١ - لعبة الحصول على العلم

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: ٢ علم

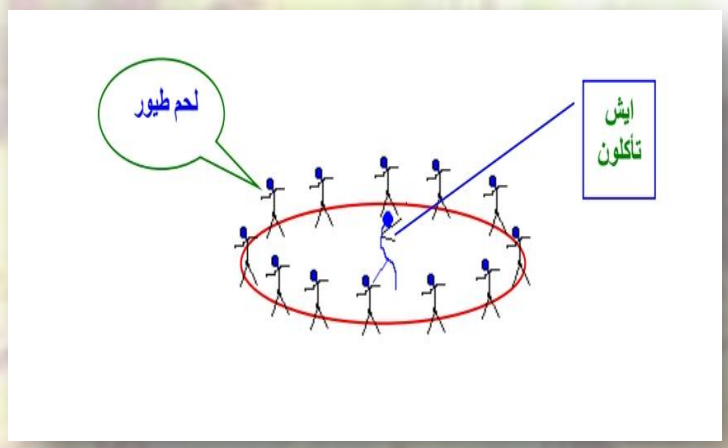
عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق إلى قطارين أو أكثر وتقف فى قاطرات خلف خط مرسوم
- ويوضع علم أمام كل قاطرة
- وعلى بعد مناسب من ١٠ – ١٥
- وعند سماع صفارة القائد يجرى دليل كل قاطرة لإحضار العلم
- ثم العودة لتسليمة للاعب الثانى الذى يجرى لوضع العلم فى مكانة الأول والعودة بسرعة

- وهكذا بفوز بالسباق الذى ينتهى أولا

٣٣ - لعبة إيش تـأكلون



الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى /داخلى

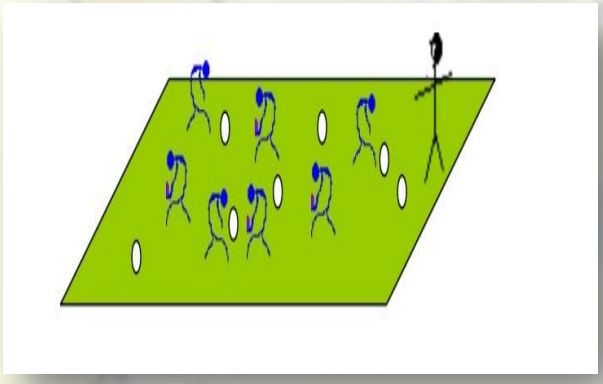
الأدوات: دائرة

عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة :

- يجرى الأشبال على محيط الدائرة ويقف الدليل فى مركزها ويجرى
- الحوار التالى
- الدليل: إيش تأكلون يردد الأشبال : لحم طيور
- الدليل : إيش تشربون ويردد الأشبال : نقط عسل
- الدليل : أنا جاى
- ثم يجرى الدليل محاولا مسك احد الأشبال بينما يجرى الأشبال للوقوف فوق
- أى شئ مرتفع عن الأرض

٣٤ - لعبة جمع المحصول



الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل

- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: كور

عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة :

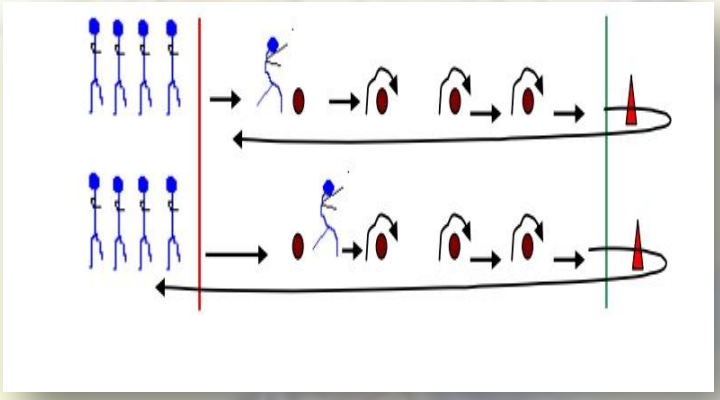
- ينتشر الأشبال انتشار حر فى الملعب
- ويقوم القائد برمى كرات التنس فى الملعب
- ويطلب من الأشبال جمع هذة الكرات
- ومن يجمع أكبر عدد من الكرات يعتبر فائزا

٣٥ - لعبة سباق الوثب فوق الكرات الطبية

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى /داخلى



الأدوات: كور – اقماع

عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق إلى أربع قاطرات ويوضع أمام كل قاطرة عدد من الكرات الطبية
- المسافة بينهما متر واحد .
- بعد الصافرة يجرى الشبل الأول من كل قاطرة للوثب بكلتا القدمين من فوق الكرات الطبية حتى خط النهاية ثمالعودة .
- وهكذا . والقاطرة التى تنتهى أولا تصبح هى الفائزه

١- لعبة الراعى والذئب

الهدف : تنمية عنصر الرشاقة

المكان : خارجى

والادوات: عدد من الأشبال

عدد المشاركين : من ٨ الى ١٢ لاعب

طريقة اللعب وشروطه :

- يتم اختيار لاعب ليكون الذئب وباقى اللاعبين يكونو قاطرة واحدة ويتشابك كل لاعب بمن امامة من وسطه بيديه مكونين (ارانب)
- اللاعب الأول فى القاطره يعتبر الراعى يحاول الذئب مسك اخر لاعب فالقاطره بينما تتحرك القاطره دايما بحيث يكون الراعى فى مواجهة الذئب بالالتواء والدوران واللف حول الراعى وعندما ينجح الذئب فى مسك احد اللاعبين يقف هو خلف الراعى ويكون المخطوف ذئبا وهكذا

٢- لعبة العجلة البشرية

الهدف :

- التنافس بين مجموعتين
- تعزيز العمل الجماعى
- التخطيط والقيادة

المكان : خارجى

الادوات :

- عجلة من القماش

عدد المشاركين : ٥ أشبال

طريقة اللعبة :

- على الأشبال دخول العجلة القماشية
- وتجاوز المسافة التى يحددها القائد فى اسرع وقت ممكن

٣- لعبة قطار الأنابيب -

الهدف :

- بناء فريق عمل متعاون
- القيادة والتخطيط
- إدارة الوقت
- مهارات الاتصال

المكان : خارجى

الأدوات : كور ملونة – انابيب طويلة نصف

عدد المشاركين : ٨ اشبال

طريقة اللعبة :

- توصل الانابيب ببعضها ويتنافس الاشبال
- على نقل الكرات من نقطة البداية الى نقطة النهاية
- التى يحددها القائد فى اسرع وقت

٤- لعبة الأيادى المتشابكة

الهدف :

- مهارات التواصل
- العمل الجماعى
- مهارات التفكير والابداع
- تمكين افراد المجموعه للعمل سويا عن قرب لحل اللغز

المكان : داخلى او خارجى

الأدوات : حبال يفضل ملونة

عدد المشاركين : ٢ أشبال

طريقة اللعبة :

- يربط كل شبل الحبل فى يديه
- ويتشابك مع زميله
- بالحبل الاخر
- يتنافس الاشبال بتحرر الحبل دون قطع الحبل
- او فك يديه (كما هو فالشكل)

٥- لعبة نقل البيضة الذهبية

الهدف :

- تعزيز العمل الجماعى
- مهارات الاتصال
- التخطيط والقيادة

المكان : خارجى او داخلى

الأدوات :

- اربع حبال طول ٢ متر ونصف
- كورة ذهبيه
- حلقة مطاطيه لربط الحبال بها

عدد المشاركين : ٤ اشبال

طريقة اللعبة :

- يقوم الافراد المشاركين بنقل المكورة من المنجم الى نقطة تخزين الذهب التى يحددها القائد

٦- لعبة حقل الألغام

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : خارجى او داخلى

الادوات : اطباق ملونه

شريط لعصب العينين لكل شبل

عدد المشاركين : اى عدد

طريقة اللعبة :

- ترص الالغام على الارض
- ويعصب الاشبال العينين
- وعند اشارة البدء يتحرك الاشبال بحيث يتفادى
- تلامس الالغام ويستعين بارشادات الفريق لتجاوزالحقل

٧- لعبة الاشكال بالحبال

الهدف :

- مهارات التواصل
- التخطيط
- العمل الجماعى
- القيادة

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات : حبل كبير يربط على شكل دائره

عدد المشاركين : ٥ : ١٠ اشبال

طريقة اللعبة :

- يمسك كل الاشبال بطرف من الحبل
- وعند صفارة البدء يتحرك الاشبال لعمل شكل هندسى
- يطلبة القائد بواسطة حلقة الحبل الكبيره

٨- صيد الحمام

الهدف : مهارات التواصل والعمل الجماعى

المكان : خارجى

الادوات : كرة / عمل دائره كبيره

عدد المشاركين : ٨اشبال

طريقة اللعبة :

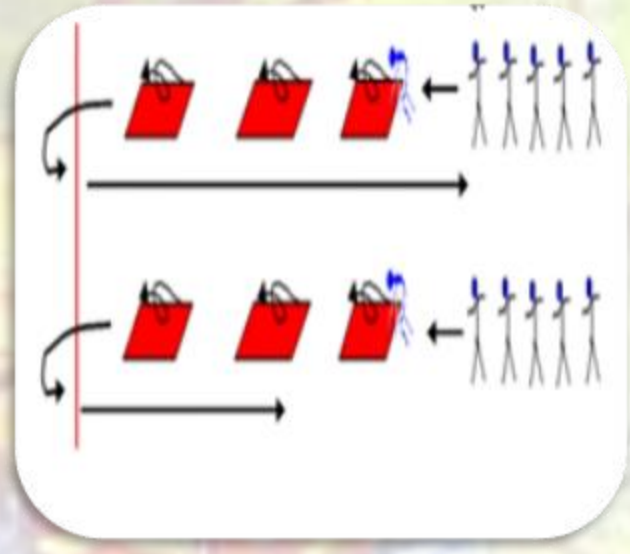
- يقسم الفصل إلى قسمين قسم منهم داخل دائرة كبيرة ويمثل الحمام .
- والقسم الثاني منتشراً حول الدائرة ويمثل الصيادين.
- ويبدأ اللعب بأن يصوب الصيادون الكرة على الحمام داخل الدائرة ومن يصاب من الحمام ينضم إلى الصيادون

تحديد الفائز: إلى أن يبقى أخر الحمام ويكون هو الفائز .

٩-سباق الدحرجة

الهدف :

- العمل الجماعى
- مهارات التنافس
- اللياقة البدنية



المكان : خارجى او داخلى

الأدوات : ٦ مراتب للوثب

عدد المشاركين : ٢ سداسى

طريقة اللعبه :

- يقسم الفريق قسمين
- الى قاطرتين وامام كل قاطره مراتب جمباز
- منفصلة عن الاخرى
- وبعد صافرة البدء يجرى الاول من كل قاطره للدحرجه
- على المراتب ؛ حتى نهاية السباق ثم العودة الى القاطرة
- والفائز من ينتهى اولا

١٠- لعبة الكوب والكرة

الهدف :

- العمل الجماعى
- تنمية المهارات العقلية
- التخطيط الجيد

المكان : داخلى / خارجى

الادوات : عدد ٥ من الاكواب البلاستيكه

كور بينج بونج

عدد المشاركين : شبل من كل سداسى

- **طريقة اللعبة :**
- نقوم بملئ الأكواب بالماء إلى الأخر
- ونضع الأكواب بجانب بعض البعض ثم يقوم كل طفل على حده
- بنفخ الكورة بحيث يقوم بتمريرها إلى الكوب الثانى ثم الثالث وهكذا
- دون ان تسقط
- الطفل الفائز هو من يتمكن من تمرير الكرة خلال جميع الاكواب

١١- لعبة الجوال

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات : ٦ شوال مناسب للاشبال

عدد المشاركين : ٢ سداسى اشبال

طريقة اللعبه :

يقوم كل طفل بارتداء الجوال

ويقفز ليصل إلى خط النهاية والفائز هو من يصل الأول

١٢- لعبة كورة السلة

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات :

سله وكوره

عدد المشاركين :

فريقين من الاشبال كل فريق سداسى

طريقة اللعبة :

الفريق الذى يقوم بوضع الكوره داخل السله اكثر من مره بعد انتهاء الوقت يكون هو الفريق الفائز

١٣- لعبة التوازن بالمعلقة

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات :

- ٤ ملاعق بلاستيك
- ٤ كور
- ٤ اشبال

عدد المشاركين :

فريقين كل فريق ٤ اشبال

طريقة اللعبة :

- يقوم كل شبل بوضع الكره فى المعلقه
- ويمشى بها مسافة حتى يصل بها الى السلة دون ان تسقط منه
- الشبل الفائز من يضع اكبر عدد كرات فى السله قبل انتهاء الوقت المحدد

١٤- لعبة البالونات والسلة

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان :_ داخلى / خارجى

الأدوات :

عدد ١٠ بالونه

سلتين بلاستيك

عصيتان مناسبه للاشبال

عدد المشاركين :

شبل من كل سداسى

طريقة اللعبة :

يبداء كل شبل بادخال البلونات فى السله

الفائز من يصوب اكبر عدد من البالونات فى السله

١٥- لعبة الأطواق

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات :

٤ عيدان خشب مثبته فى الارض

٤ أطواق بلاستك

عدد المشاركين :

٢ سداسى

طريقة اللعبة :

- مع صفارة البدء يقف كل شبل مسافة معينه بعيده عن العود المثبت بالأرض
- ويقوم برمى الاطواق على العيدان المثبته بالأرض
- الفائز من يدخل أكبر عدد من الأطواق بالعيدان

١٦- لعبة قفز الحبل

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان : داخلى / خارجى

الأدوات : _حبل مناسب للاشبال

عدد المشاركين :

٢ سداسى

طريقة اللعبة :

- يقوم كل طفل بمسك الحبل
- ثم يقوم بعدد من القفزات يطلبها القائد
- يمر الحبل تحت القدمين مع القفز المستمر دون خطاء
- كما هو بالشكل

١٧- لعبة الطبق الطائر

الهدف :

- تعزيز مهارات التواصل
- زرع الثقة بينهم
- تعزيز العمل الجماعى

المكان :_ خارجى

الأدوات :_ ٢ طبق طائر بلاستك

عدد المشاركين :

- شبل من كل سداسى

طريقة اللعبة :

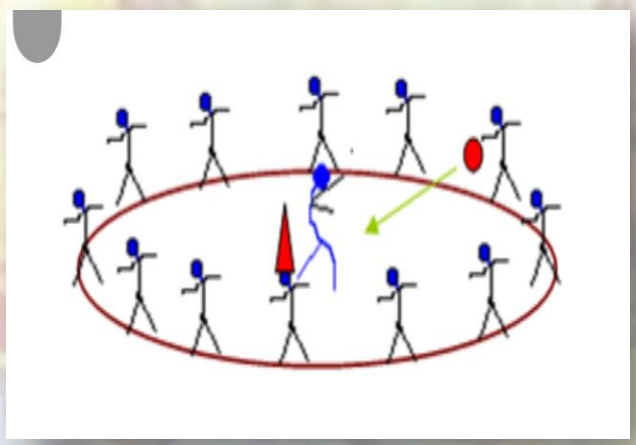
يمسك كل طفل طبق ويقوم برميه فى الهواء مسافات بعيد

الفائز من يكون طبقة الأبعد

١٨- حماية الحصن

الهدف :

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان : خارجى او داخلى

الأدوات :

عمل دائره

قمع من البلاستيك

كرة

عدد المشاركين : ١٠ اشبال

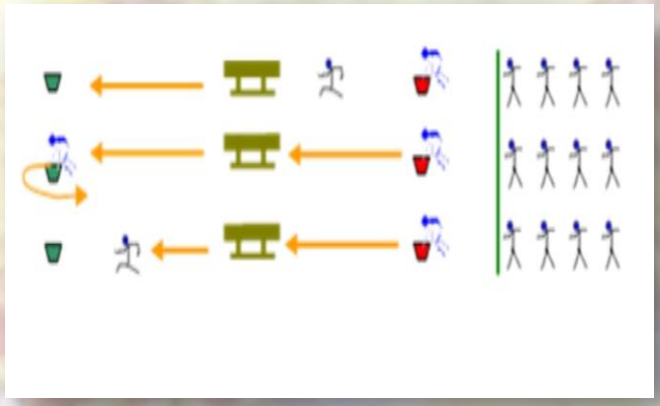
طريقة اللعبة :

- يقف الأشبال فى دلئرة ويوضع الصولجان او القمع يمثل الحصن الذى يدافع عنه الشبل
- ويقف احد الاشبال امام الحصن لحمايتة ويقوم الاشبال بالتصويب على الحصن بالكرة
- بينما يدافع الحارس عنه بأبعاد الكرة واذا نجح شبل فى ايقاع الحصن يقف مكان الحارس ... وهكذا

١٩ - سباق نقل الكرات

الهدف :

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان : خارجى او داخلى

الأدوات :

- سلة كرة
- كور ملونه
- مقعد سويدى

عدد المشاركين : ـ اربع سداسيات

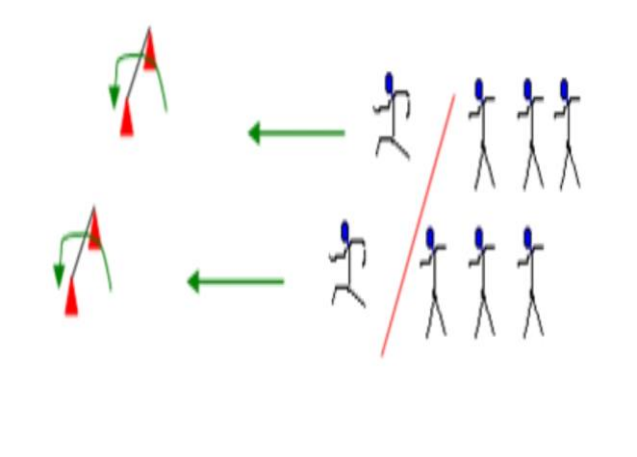
طريقة اللعبة :

- يقف اربع سداسيات على خط البدايه ، وأمام كل قاطرة سلة من الكرات
- وفى المنتصف مقعد سويدى بعد الصافرة يجرى الأول من كل قاطرة لأخذ الكرة
- من السلة والجرى فوق المقعد السويدى
- مع الأتزان ونقلها إلى السلة الأخرى الموجوده على خط النهاية ثم العودة
- وهكذا حتى نقل جميع الكرات والقاطرة التى تنتهى اولا هى الفائزة

٢٠- سباق التتابع والوثب

الهدف :

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان :_ خارجى

الأدوات:_ عصا على ارتفاع مناسب

عدد المشاركين: ٢ سداسى

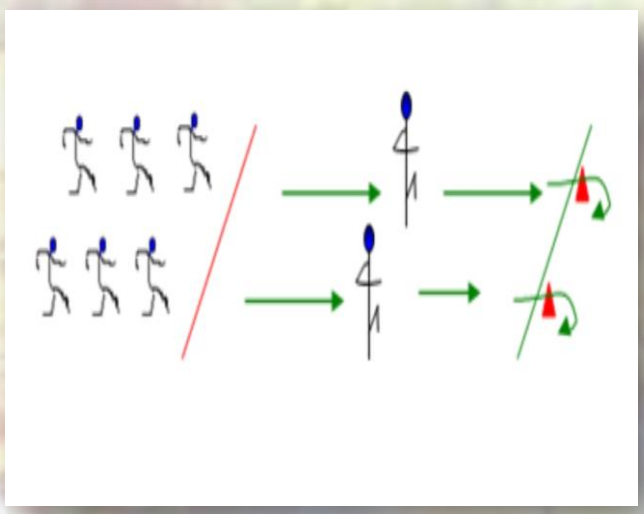
طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق أثنين سداسى الى قاطرات ويمسك الأشبال الأماميان عصا على إرتفاع مناسب
- ويحدد خط البدء وتقف القاطرة خلفة وعند البدء يجرى الأشبال
- ويثبون فوق العصا ويعودون إلى اماكنهم والذى ينتهى الأول هو الفائز

٢١- تتابع الحجل

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان : خارجى

الأدوات:

- عصا لتحديد
- علامات للارض _

عدد المشاركين: ٢ سداسى

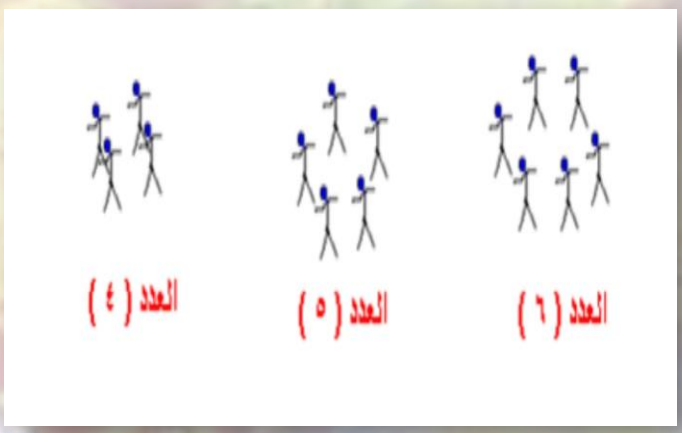
طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق أثنين سداسى يقفو خلف خط البداية وعند سماع صفارة القائد
- يحجل الأول من كل قاطرة لخط النهاية والعودة للمس الشبل التالى فى القاطرة
- والتتابع حتى أخر تلميذ والقاطرة التى تنتهى الأول هى الفائزة

٢٢ - لعبة تكوين دوائر بالعدد

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: لا يوجد

عدد المشاركين: كل الفريق

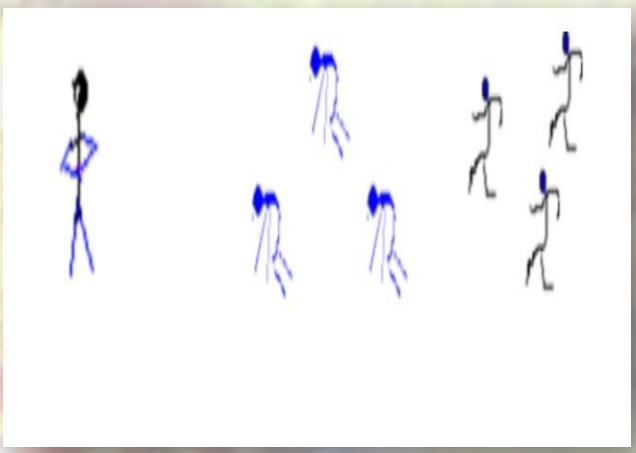
طريقة اللعبة :

- ينتشر الأشبال فى الأرض فى جرى حر بالملعب ثم ينادى القائد
- وأى عدد يعمل الأشبال دوائر من نفس العدد والدائره التى تكون الاول
- هى الفائزة

٢٣- لعبة فوق وتحت

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: داخلى خارجى

الأدوات: لا شئ

عدد المشاركين: الفريق الكشفى

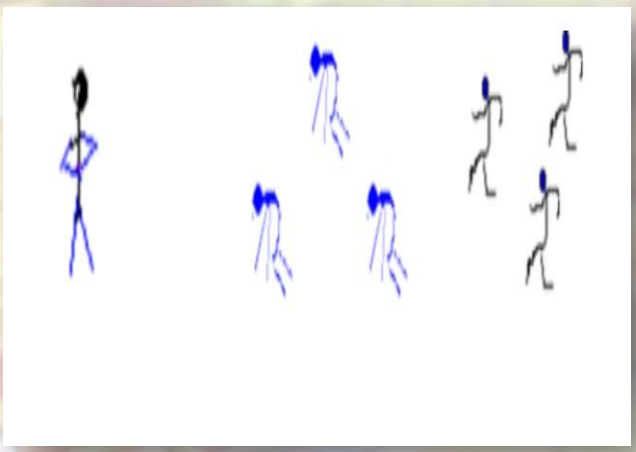
طريقةاللعبة :

- يجرى الأشبال فى انتشار حر بعد الصافرة يشير القائد بيدة لأعلى او اسفل
- فيقوم الأشبال بالجلوس على اربع إذا أشار لأعلى أو الوقوف على المشطين
- مع رفع الذراعين عاليا إذا أشار لأسفل .. وهكذا

٢٤- لعبة فوق وتحت

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: داخلى خارجى

الأدوات: لا شئ

عدد المشاركين: الفريق الكشفى

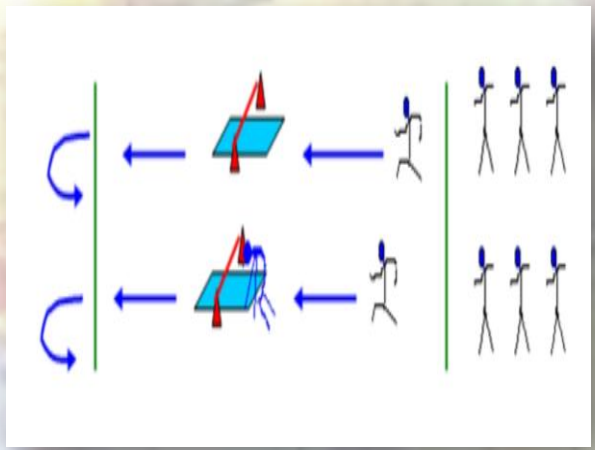
طريقةاللعبة :

- يجرى الأشبال فى انتشار حر بعد الصافرة يشير القائد بيدة لأعلى او اسفل
- فيقوم الأشبال بالجلوس على اربع إذا أشار لأعلى أو الوقوف على المشطين
- مع رفع الذراعين عاليا إذا أشار لأسفل .. وهكذا

٢٥- سباق الزحف تحت الحبل

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: ٢ حبل نصف متر

مفرش للارض

٢ عصى لربط الحبل

عدد المشاركين: ٢ سداسى

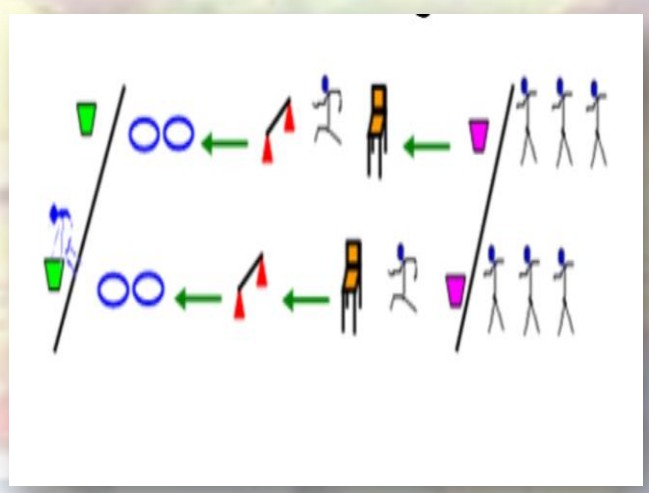
طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق الى اربعة قاطرات مع كل قاطرة عصى ويحدد البداية والنهاية
- وفى المنتصف حبل بارتفاع ٥٠ سم من الأرض ويجرى الشبل الأول من كل قاطرة مع الزحف تحت الحبل والجرى إلى خط النهاية ثم العودة الى زميله
- القاطرة التى تنهى الأول هى الفائزة

٢٦- لعبة نقل الكرة

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات:

- سله بلاستك
- ٢ كرسى
- عارضه
- اطواق

عدد المشاركين: الفريق

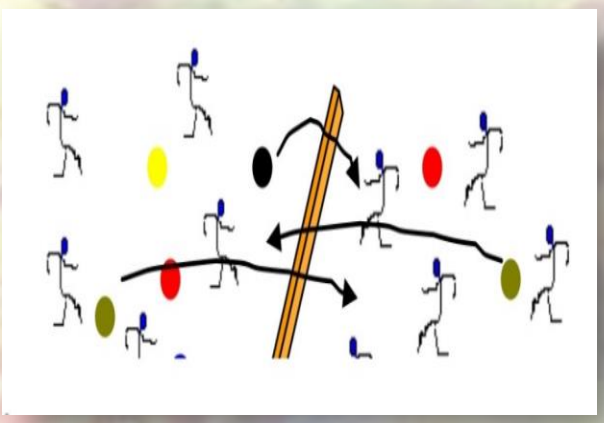
طريقة اللعبة :

- يقسم الفريق قاطرتين وامام كل قاطرة سلة توضع فيها الكرات وعند سماع صافرة القائد يقوم اوائل كل قاطرة أخذ كرة من السلة ثم الجرى والصعود
- فوق الكرسى ثم الهبوط والوثب من فوق العارضة ثم الهبوط
- والقفز بين الاطواق حتى يصل الى السلة ويضع الكرة ثم يعود للمس زميلة وهكذا
- حتى تعرف القاطرة الفائزة

٢٧- لعبة التخلص من الكرة باليدين

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: كور ملونة – حاجز

عدد المشاركين: ٢ سداسى

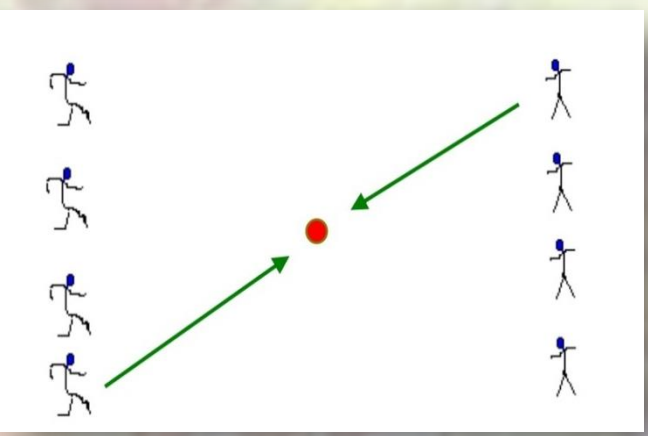
طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق الى سداسيين يقف كل سداسى على جانب الملعب ومع كل سداسى عدد متساوى من الكرات وعند سماع الصفارة يحاول كل فريق رمى الكورات الى معه فى جانب الفريق الاخر من فوق حاجز مرتفع بينهما وإعادة اى كرة تصل الية
- من الفريق الأخر بسرعهوبعد فترة محدده يوقف السباق
- وتعد الكرات فى نصف كل ملعب والفريق الذى يكون عنده اقل عدد من الكرات يصبح هو الفائز

٢٨- الحصول على الكنز

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى / داخلى

الأدوات: كرة

عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة:

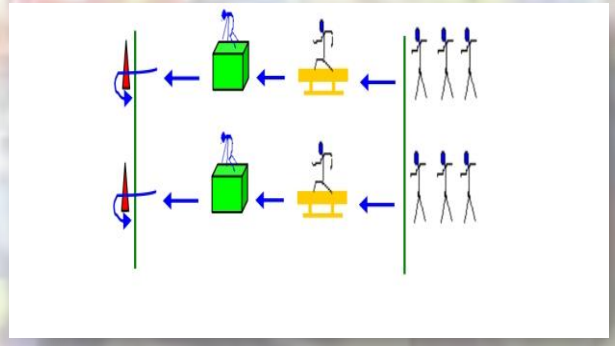
- يقف السداسيات قطارين متساويين متواجهين المسافة بينهما مناسبة يرقم الصفين فى اتجاه عكسى توضع فى منتصف المسافة بين الصفين الكرة (الكتر)
- وعندما ينادى القائد احد الارقام يجرى الشبل الذى يحمل الرقم من كل صف محاولا
- اخذ الكرة قبل زميلة برجله وارجاعها إلى صفه والفائز تحسب له نقطه .

٢٩- لعبة تعدية الحواجز

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى



- **الأدوات:**
- مقعد سويدى
- صندوقين
- اقماع
- مراتب ـ

عدد المشاركين: ٢ سداسى

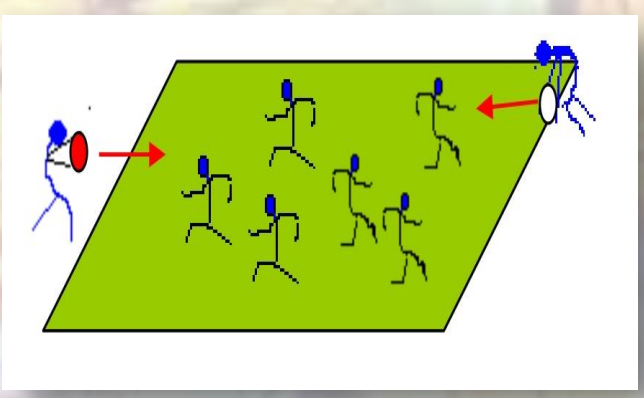
طريقة اللعبة:

- يضع القائد فى بداية الملعب مقعد سويدى وفى المنتصف صندوق مقسم
- وعلى نهاية الملعب اقماع ويقسم الفريق الى سداسيين وعند سماع الصفاره تقف كل مجموعة فوق المقعد للقفز بالقدمين ثم الجرى إلى المراتب والصعود فوقها والقفز باليدين والقدميين والدوران حول القمع وتفوز المجموعة صاحبة الاداء الأفضل والأسرع

٣٠- لعبة الصياد والحيوانات

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: كرة

عدد المشاركين: ٢ سداسى

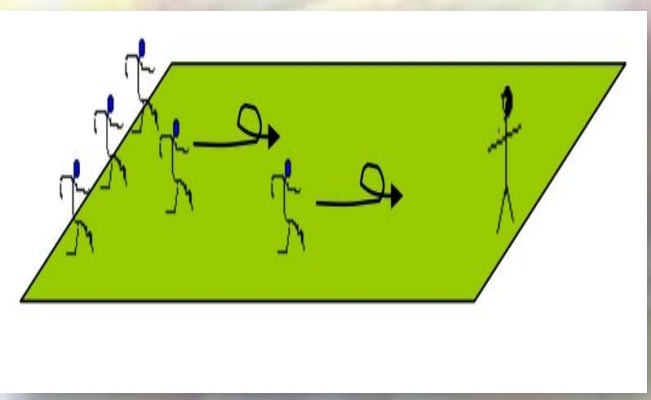
طريقة اللعبة:

- يرسم مربع ويقف على حدود المربع شبلين ومعهم كرة (صيادين) وباقى الأشبال منتشرين داخل المربع (حيوانات).
- يحاول الصيادون اصابة أكبر عددمن الحيوانات داخل المربع والمصاب يخرج من اللعبة
- وهكذا حتى يبقى شبلين يصبحون هم الفائزون ويصبحون الصيادون

٣١- لعبة العقدة

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات:_ رسم مربع

عدد المشاركين: ٢ سداسى

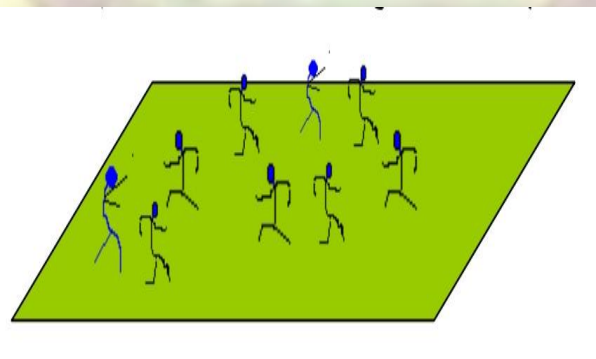
طريقة اللعبة:

الجرى بطول الملعب وعند سماع صفارة القائد يقوم كل تلميذ باللف دوره كامله حول نفسة ثم الاستمرار فى الاتجاه وتكرر

٣٢- لعبة مساكة الذيل

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: رسم مربع - حبال

عدد المشاركين: اتنين سداسى

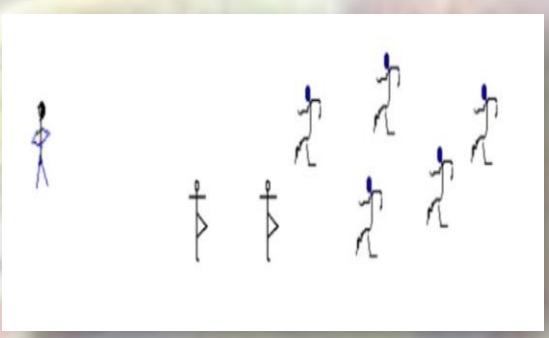
طريقة اللعبة:

- يضع كل شبل حبل قصير داخل السروال ومن الخلف بحيث يخرج جزء منه للخارج لعملية المسك .
- ويعين طالبين صيادين وعند الأشارة يجرون الطلاب فى ملعب كرة يد محاولين الهروب من الصيادين .
- والأحتفاظ على الحبل والشبل الذى يفقد الحبل يخرج من اللعبة حتى يبقى شبلين هم الفائزون ويصبحون صيادون

٣٣- الجرى الحر

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات:_ الفريق

عدد المشاركين: ٢ سداسي

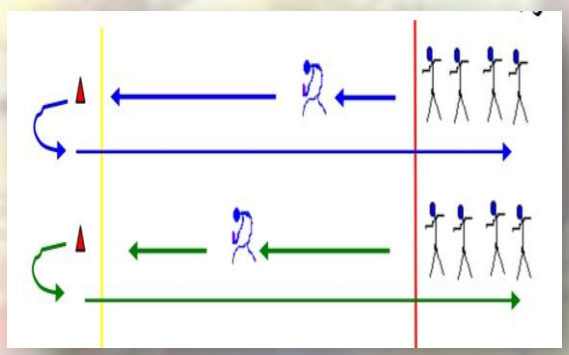
طريقة اللعبة:

يجرى الأشبال فى الملعب وعند سماع الصافرة يقف على رجل واحدة

٣٤- سباق حمل المصابين

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى

الأدوات: كور

عدد المشاركين: عشرة اشبال

طريقة اللعبة:

- يقسم الفريق اربع قاطرات متساويه
- ومع كل قاطرة كورة ويحدد خط بداية وخط نهاية
- وعند الأشارة يجرى الأول من كل قاطرة حاملة للكرة ذهابا وايابا
- ثم يتسلمها للذى يلية وهكذا والقاطرة التى تنتهى اولا هى الفائزه

٣٥- لعبة الغنم والذئب

الهدف:

زرع الثقة فى نفس الشبل

التخطيط الجيد

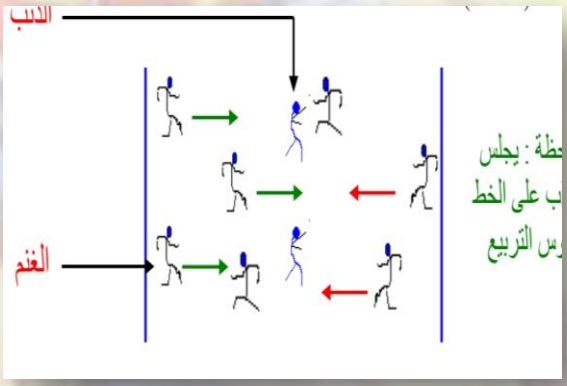
العمل الجماعى

مهارات التركيز والثبات

المكان: خارجى

الأدوات: الفريق

عدد المشاركين: ٢سداسي



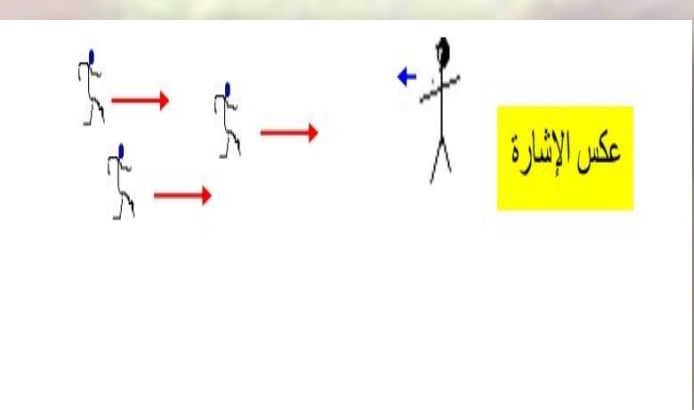
طريقة اللعب:

- يرسم خطان متوازيان بينهمامسافة مناسبة ويقسم الفريق الى قطارين
- ويطلق عليها (الغنم) ويقفون على الخطين ويختار القائد شبلين يمثلان (ا لذئب)
- ويقفان فى منتصف المسافة وعند الأشارة يتبادل المجموعتان اماكنهما ويحاول كل من الشبلين (الذئاب) اصطياد اكبر عدد ممكن من (الغنم) حتى يبقى شبلين يصبحان هما (الذئاب)

٣٦- لعبة عكس الإ شارة

الهدف:

- زرع الثقة فى نفس الشبل
- التخطيط الجيد
- العمل الجماعى
- مهارات التركيز والثبات



المكان: خارجى /داخلى

الأدوات: بدون

عدد المشاركين: ٢ سداسى

طريقة اللعبة :

- ينتشر الأشبال فى إنتشار حر داخل الملعب ويقوم القائد بالأشارة إلى مكان معين
- فى الملعب ويقوم الأشبال بالجرى عكس الأتجاه

الباب الرابع :

مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخليةوخارجية

الفصل الثالث : الألعاب الحركية وألعاب الذكاء.

الفصل الرابع : الألعاب التمثيلية وألعاب الغناء والرقص.

الفصل الخامس: ألعاب الحظ والقصص والألعاب الثقافية.

الباب الرابع :

مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخليةوخارجية

الفصل الثالث : الألعاب الحركية وألعاب الذكاء.

أفضل ١٠ ألعاب لتنمية الذكاء عند الأطفال وتنشيط الذاكرة

ماهي الألعاب التي تنمي ذكاء الشبل ؟

إن تنمية قدرات الشبل لها دور مهم وكبير في تنمية المهارات لديه ، ودائما ما يبحث الأمهات على تلك الألعاب التي تتناسب مع عمر أطفالها ،حيث أن لكل لعبة عمر معين تناسب الشبل لكي تزيد من مهارات هذا السن وتكون مناسبة لقدراته العقلية والجسمانية.

ومن هذه الألعاب التي تنمي ذكاء الشبل هي كالآتي :

- **لعبة المكعبات**

تُعد هذه اللعبة من أشهر الألعاب، فهي تعتبر لعبة من ألعاب تنمية ذكاء الشبل لعمر سنتين، بالإضافة انها تناسب أعمار كثيرة من الأطفال،وتختلف شكل المكعبات وصعوبتها حسب عمر الشبل ، ما يميز هذه اللعبة أنها مناسبة لكل الأطفال مهما كان عمرهم ،ويوجد فيها اشكال مختلفة وتساعد الشبل على التفكير السليم وتطوير خلايا المخ ، كما أنها توجد بألوان مختلفة تشجع الشبل على اللعب بها.

- **لعبة البازل**

ويتم لعب البازل بواسطة تجميع الأشكال حتى تصل إلى الشكل المطلوب ، هذه اللعبة تناسب بداية من سن ٣ سنوات ،وتتميز هذه اللعبة أن لها عدة مراحل ولكل سن مرحلة معينة للعب ، حيث أنه كلما زاد عمر الشبل زادت صعوبة اللعبة ، وصعوبة اللعبة تتم من خلال وضع وقت معين لتكوين الشكل المطلوب.

- **العاب الحروف والكلمات**

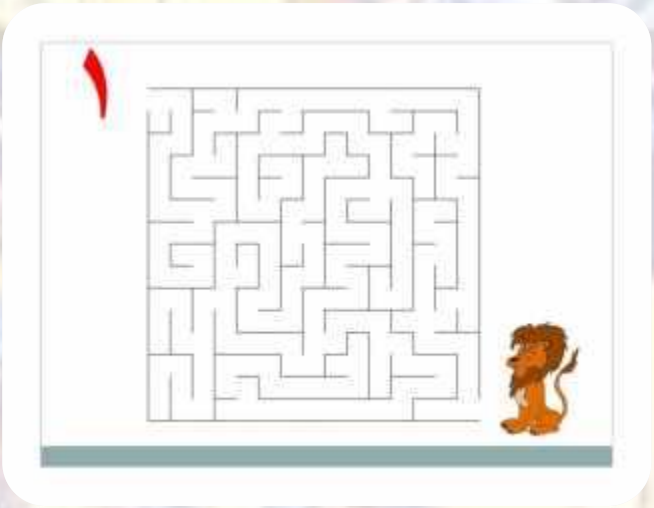
تعتبر هذه اللعبة مناسبة للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، فهي تساعد الأطفال على التعرف علي كلمات جديدة وحفظها مع التعرف علي أشكال الحروف. اتركي طفلك يطابق الكلمة ببطاقة الصورة الخاصة به، مما يشجعه على تكوين الكلمات وقراءتها وتوسيع حصيلة المفردات لديه.

- **لعبة تبادل الأدوار**

وهذه اللعبة مناسبة للأطفال من سن ثلاث سنوات، وطريقة لعبها هي تمثيل دور بعض الوظائف المهنية

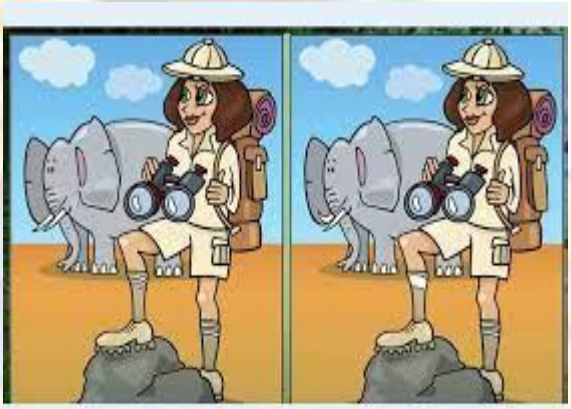
مما يساعد على تعزيز الإبداع والخيال عند الأطفال، يمكن أن تساعد تلك اللعبة كذلك على تعلم الطابع الأخلاقي الصحيح لكل مهنة، وهذا ما يُفيد عند التعامل مع المجتمع الخارجي والتكيف مع البيئة بشكل أفضل.

- **لعبة المتاهة**



هذه اللعبة مناسبة لسن أربع سنوات، فهي طريقة ذكية بشكل لا يصدق لتعزيز دماغ الشبل أثناء الاستمتاع، تشجع الشبل على التفكير المنطقي وتساعد على تنمية المهارات الحركية الدقيقة لديه ، طريقة لعب هذه اللعبة يعتمد على رسم الحل على المسارات المتعرجة. فيساعد ذلك على تطوير المهارات الحركية البصرية والمهارات الحركية الدقيقة وتعلم القدرة على حل المشكلات.

- **لعبة أوجد الاختلافات بين الصورتين**



فكرة هذه اللعبة تدور على أن يكون أمامك صورتان متشابهتان ولكن يوجد بأحدهما ١٠ أشياء لا توجد في الصورة الأخرى. يطلب من الشبل أن يطلع عليها ويستخرج هذه الاختلافات في زمن محدد.

- **لعبة أوجد الظل المقابل**

تُعد لعبة أوجد الظل المطابق من الألعاب التي تعزز الذاكرة عند الأطفال. ف الفكرة من اللعبة تدور على وجود صفين من الصور

أحدهما حقيقة والآخر ظل لهذه الصور. وهنا يقوم الشبل بتوصيل الصور بظلها المناسب والمماثل لها.

- **لعبة البحث عن الكنز**

والهدف من هذه اللعبة هو تنمية المهارات الحركية للطفل مثل القفز والجري وتقوية عضلاته حتى يستطيع الاعتماد على نفسه؛قم بتخبئة كنزًا في مكان ما وضعي مسارًا للبحث عنه أو ضعي إشاراتٍ تدل الشبل على المكان، وفي هذا المسار ضعي حواجزَ تتطلّب منه التحرك بحركات معينة كتسلق شيء أو القفز فوق شيء وتحديد وقت معين لجزء من المسار للجري والزحف في أرضية مناسبة، وإنّ اللعب في الحديقة يتيح خيارات أفضل كإمكانية الجرف والبحث داخل الأرض، وضعي في اعتبارك أمان الشبل أثناء اللعب، ويمكن إشراك لعبة رمي الكرة لتقوية عضلات اليد.

- **لعبة الذاكرة**

وتدخل هذه اللعبة في المرتبة الأولى من ألعاب الدماغ الموصي بها للأطفال، فهي تساعد على تحسين الذاكرة عند الأطفال بشكل كبير،الهدف من اللعبة هو الكشف عن جميع البطاقات التعليمية على الشبكة، في هذه اللعبة يمكن الكشف عن بطاقتين كحد أقصى في وقت واحد،وبعد ذلك يتم إخفاء الصور بعد ثوانٍ من الضغط عليها وإظهارها، إذا تم إظهار بطاقتين متشابهتين بشكل متتالي بعدها سيتم عرضهما بشكل دائم، بهذه الطريقة يجب أن يتذكر الشبل الموقع الصحيح للبطاقات لكشفها جميعًا، لذلك هذه اللعبة تساعد على تحسين الانتباه والتركيز عند الشبل .

- **ألعاب الطاولة**

تعتبر ألعاب الطاولة لعبة من لعب تنمية ذكاء الأطفال

ومن أمثلة هذه الألعاب :ألعاب الشطرنج والسلم والثعبان، كلها جيدة لأنها بالإضافة إلى قدرتها على تنمية ذكاء الشبل وتعزيز التفكير العقلي المنطقي لديه وتعليمه المشاركة، فهي تساعدكِ على فهم المهارات الاجتماعية لدي طفلك ، هل طفلكِ يتحلى بالصبر وينتظر دوره؟ أوهل يبكي ويغضب عندما يخسر لعبة؟ فستلاحظين هذه المهارات عندما تلعبين معه، وستساعدكِ على تعليمه الكثير من الأشياء من خلال اللعب.

الباب الرابع :

مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخليةوخارجية

الفصل الرابع : الألعاب التمثيلية وألعاب الغناء والرقص.

الفصل الخامس: ألعاب الحظ والقصص والألعاب الثقافية.

الباب الرابع :

مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخليةوخارجية

الفصل الرابع : الألعاب التمثيلية وألعاب الغناء والرقص.

التعلم باللعب

أكَّدت البحوث التربويَّة أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يُفكِّرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، ويُعَدُّ اللعب وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصيَّة الشبل بأبعادها المختلفة، وهكذا فإن الألعاب التعليميَّة متى أحسن التخطيط لها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعَّالا في تنظيم التعلُّم،وقد أثبتت الدراسات التربويَّة القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصُّل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

- **تعريف أسلوب التعلُّم باللعب:**

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنميَّة سلوكهم وقدراتهم العقليَّة والجسميَّة والوجدانيَّة، ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية، وأسلوب التعلُّم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفيَّة.

أهمية اللعب في التعلُّم:

إن اللعب أداة تربويَّة تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلُّم وإنماء الشخصيَّة والسلوك.

يمثل اللعب وسيلة تعليميَّة تُقرِّب المفاهيم وتساعدفي إدراك معاني الأشياء.

يُعَدُّ أداة فعَّالة في تفريد التعلُّم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفرديَّة وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

يُعَدُّ اللعب طريقة علاجيَّة يلجأ إليها المربون لمساعدتهم على حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال.

يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال.

تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقليَّة وتحسن الموهبة الإبداعيَّة لدى الأطفال.

فوائد أسلوب التعلُّم باللعب:

- يجني الشبل عدة فوائد منها:
- يُوكِّد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة.
- يتعلَّم التعاون واحترام حقوق الآخرين.
- يتعلَّم احترام القوانين والقواعد ويلتزمها.
- يعزز انتماءه إلى الجماعة.
- يساعد على نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.
- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها.

أنواع الألعاب التربويَّة:

الدمى: مثل أدوات الصيد والسيارات والقطارات والدمى وأشكال الحيوانات والآلات وأدوات الزينة .... الخ.

الألعاب الحركيَّة: ألعاب الرمي والقذف والتركيب والسباق والقفز والمصارعة والتوازن والتأرجح، والجري، وألعاب الكرة.

ألعاب الذكاء: مثل الفوازير وحل المشكلات والكلمات المتقاطعة..الخ.

الألعاب التمثيليَّة: مثل التمثيل المسرحي وتبادل الأدوار.

ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي وتقليد الأغاني والأناشيد والرقص الشعبي..الخ.

ألعاب الحظ: الدومينو والثعابين والسلالم وألعاب التخمين.

القصص والألعاب الثقافيَّة: المسابقات الشعرية وبطاقات التعبير.

دور المُعلّم في أسلوب التعلُّم باللعب:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوافرة في بيئة التلميذ.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربويَّة تتناسب وقدرات الشبل واحتياجاته.
- توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.
- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
- تقويم مدى فاعليَّة اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.

شروط اللعبة:

- اختيار ألعاب لها أهداف تربويَّة مُحدَّدة وفي الوقت نفسه هي مثيرة وممتعة.
- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.
- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.
- أن يكون دور التلميذ واضحا ومُحدَّدا في اللعبة.
- أن تكون اللعبة من بيئة التلميذ.
- أن يشعر الشبل بالحريَّة والاستقلالية في اللعب.

نماذج من الألعاب التربويّة:

لعبة الأعداد بالمكعبات على هيئة أحجار النرد :يلقيها التلميذ ويحاول التعرُّف على العدد الذي يظهر ويمكن استغلالها أيضاً في الجمع والطرح.

لعبة قطع الدومينو :ويمكن استغلالها في مُكوَّنات الأعداد، بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات ثم تعطى كل مجموعة قطعاً من الدومينو ويطلب من كل مجموعة اختيار مُكوَّنات العدد وتفوز المجموعة الأسرع.

لعبة (البحث عن الكلمة الضائعة :(وتنفذ من خلال لوحة بها مجموعة من الحروف، يحدد المُعلِّم الكلمات ويقوم التلاميذ بالبحث عن الكلمة بين الحروف كلمات رأسية وأفقية.

ر ---- س---- و---- م

ك---- ل------ ع---- ب

ت---- و------ ج---- د

ب---- ك---- م---- ك

ي---- ص---- و------ م

لعبة صيد الأسماك :عن طريق إعداد مُجسَّم لحوض فيه أسماك تصنع من الورق المقوى ويوضع فيها مشبك من حديد ويكتب عليها بعض الأرقام أو الحروف وتُستخدَم في التعرُّف على الأعداد أو الحروف الهجائية بأن يقوم التلاميذ بصيدها بوساطة صنَّارة مغناطيسية.

لعبة (من أنـا)وتُستخدَم لتمييز حرف من الحروف متصلاً ومنفصلاً نطقاً وكتابة وحسب موقعه.

أنـا في. المدرسة. ريم. حمد. ترسم.

الباب الرابع :

مختارات من العاب الاشبال ألعاب كشفية داخليةوخارجية

تعريف الألعاب التربوية (التعليمية):

الألعاب التربوية هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

تعريف آخر: وهي الأنشطة التي يؤديها الطالب وقد يبذل فيها جهوداً ، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً ، وعلى علاقة بموضوع الدرس. فهو أداة عندما يهدف إلى تنمية القدرات الذاتية والعقلية للطفل من خلال أنشطة تتضمن أنواعا متنوعة وهادفة وهو موقف تربوي عندما يمكن الطفل من الفعل والتفاعل مع الأشياء، الشيء الذي يساعده على ممارسة ذكاءه والتعبير عن رأيه والشعور بلذة التعلم

الأهداف العامة التي يحققها اللعب للطفل :-

جاء في كتاب الأستاذة العناني (حنان٢٠٠٢، ص٢٢):

- تشويق الطفل وتنمية الاستعداد لديه للتعلم وإكساب المهارات الجديدة .
- مساعدة الطفل على فهم ذاته وتقبل الآخرين واكتشاف البيئة التي يعيش فيها .
- مساعدة الطفل على الإلمام بالمواد الدراسية وفهمها .
- تهيئة الطفل للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة
- تفريغ الطاقة الزائدة الناجمة عن تناول الغذاء والتخلص من التوتر والانفعالات الضارة
- بناء شخصية الطفل وتحقيق التكامل بيم وظائفه الاجتماعية ، العقلية ، الانفعالية .
- ترويض الجسم وتمرين عضلاته وجهازه العصبي .
- إشباع حاجات الطفل الأساسية بطريقة مقبولة اجتماعيا .
- إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
- تكريس خبرات الطفل السابقة وتعزيز استيعابها .
- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية خاصة مهارة اتخاذ القرار، مهارة حل المشكلات.

فوائد الألعاب التربوية:

تزود المتعلم بخبرات أقرب للواقع العلمي من أي وسيلة تعليمية أخرى.

تكشف للمتعلم بعض الجوانب الهامة من المواقف الحياتية التي يجب أن يكرس أكبر جهد لها أو يتخصص فيها في المستقبل.

توفر السلامة والأمن للمتعلم.

تزيد من دافعية الطلبة للتعلم.

يستطيع الطلبة أن يتعلموا جميع أنواع التعلم : المعرفي و النفسي و الانفعالي.

تمكن المربين والآباء من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق والمفاهيم والمبادئ والمهارات التي درسوها على المواقف الحياتية المختلفة.

تعمل على اشتراك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم اكثر من أي وسيلة أخرى مشابهه

يختلف دور كل من المعلم والمتعلم في حالة استعمال الألعاب التربوية فالمعلم لم يصبح الحكم الوحيد على فعالية سلوك الطالب ولم يصبح مصدر المعلومات بل اللعبة ذاتها.

تصلح لأغراض البحث العلمي.

عناصر اللعبة التعليمية:

تتألف عناصر اللعبة التعليمية من الآتي : ــ

١ ــ مجموعة من اللاعبين

٢ ــ بعد مكاني

٣ ــ بعد زماني ــ زمن محدد للعبة

٤ــ أنظمة وقوانين تحكم اللعبة

فالألعاب ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفية والتسلية فقط بل هي أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية تعلمية حيث يتم توظيف الميل الفطري للعب عند المتعلمين والمقرون بالمتعة في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام

خصائص الألعاب التعليمية:

على المتعلم أن يعرف دوره بوضوح للمشاركة في اللعبة وأن يعرف الهدف من اللعبة .

ينبغي أن يكون البرنامج قوة حفز لإثارة حماس المتعلم للعمل أطول فترة وأن يستخدم الرسوم المتحركة والألوان كأساس لعناصر اللعبة .

يجب أن يتضح الهدف النهائي من اللعبة في ذهن المتعلم ليعمل على تحقيقه بوضوح ويستخدم في ذلك المعلومات والإرشادات التي توضح الطريق الذي عليه أن يسلكه .

مزايا الألعاب التعليمية:

الألعاب التعليمية هي أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى:

مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم.

المشاركة الايجابية للمتعلم في عملية التعلم

تدرب الأطفال على التعاون و وتقبل الخسارة واحترام الآخرين.

الألعاب عملية ممتعة ومن أكثر الوسائل تشويقاً وجذباً.

الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم وهذا يقوي العلاقات الاجتماعية ويعزز ثقة الفرد بنفسه وتقلل من الخوف والانعزالية لديه.

معظم الألعاب تعتمد على مواد رخيصة ممكن الحصول عليها أو تصنيعها محلياً.

تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي ، فيحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

تعمل على إيجاد جو ديمقراطي في غرفة الصف، مما يكسب المعلم حب المتعلمين.

من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

عيوب الألعاب التعليمية:

إن تعدد مزايا الألعاب التعليمية لا يعني خلوها من بعض العيوب، والتي يمكن تفاديها أحياناً ومن هذه العيوب:

صعوبة فهم التعليمات اللازمة لتنفيذ اللعبة خصوصاً إذا كانت طويلة.

صعوبة تنفيذ اللعبة مع الفصول الكبيرة العدد.

ارتفاع تكاليف الألعاب التعليمية خصوصاً التي يتم شراؤها مصنعة.

عدم وضوح المفاهيم التي تتضمنها الألعاب التعليمية بسهولة، أو انشغال الطلاب باللعبة وعدم التركيز على المفاهيم.

الحركة والصخب الذي قد يصاحب هذا النوع من التعليم، وينبغي للمعلم أن يتقبل ذلك حتى لا يفسد متعة اللعب على الطلاب.

أنماط الألعاب التعليمية:

تأخذ الألعاب التعليمية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسم أنماط الألعاب التعليمية إلى:

النمط التنافسي: في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى، أو بين متعلم وجهاز تعليمي كالكمبيوتر.

النمط العلمي الاستكشافي: في هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق فرد على آخر أو فريق على آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر أو في الواقع.

أنواع الألعاب التعليمية:

من حيث عدد المشاركين: فردية و جماعية.

من حيث المكان المناسب: داخلية و خارجية.

من حيث الجانب الإنساني المستخدم: عضلية وذهنية.

دور المعلم عند استخدام الألعاب:

يحتاج استخدام الألعاب التعليمية في تدريس المناهج إلى إلمام كامل بالمباديء التربوية التي تستند إليها وهذا يتوقف على المعلم إلى حد كبير باعتباره المحرك الفعال للعملية التربوية على الرغم من كل المستحدثات التربوية ، فيقول " كورتز " : إن نجاح أية لعبة تعليمية داخل الصف الدراسي يتوقف على الإعداد الكامل لها من جانب المعلم ويتم هذا الإعداد على عدة مراحل هي :

أولاً : مرحلة تحديد الأهداف وتتضمن :

١) تحديد الأهداف التعليمية التي يسعى المعلم لتحقيقها وصياغتها كأهداف سلوكية .

٢) تحديد المعلومات والمهارات والاتجاهات التي يريد المعلم إكسابها للطلاب .

٣) تحديد أنماط السلوك التي يمارسها الطلاب كدليل على تحقيق الأهداف .

٤) أن يكون المعلم على دراية كاملة بطلابه من حيث مناهجهم وميولهم وخبراتهم وقدراتهم و. الخ .

ثانياً : مرحلة اختيار اللعبة وتصميمها وتتضمن :

١) أن يكون هذا الاختيار متضمناً أهداف وجدانية معرفية .

٢) أن يستخدم المعلم اللعبة في توقيتها وموقعها المناسب .

٣) يجب ألا يختار المعلم ألعاباً تحكمها قواعد معقدة يصعب فهمها .

ثالثاً : مرحلة تهيئة الموقف وتتضمن :

١) تحديد المعلومات المسبقة التي يحتاجها المشتركون في اللعبة .

٢) تهيئة الإمكانيات المادية بما يناسب كل لعبة .

٣) إعادة تنظيم الصف الدراسي وتحديد الأدوار المناسبة لكل مجموعة .

٤) توجيه الطلاب غير المشتركين لأنشطة أخرى حتى لا يشعروا بالإهمال .

٥) المحافظة على الانضباط داخل الصف بدرجات متوازنة لا تمنع حرية الطلاب ولا تسبب إزعاجاً للآخرين .

رابعاً : مرحلة إلقاء التعليمات وتتضمن :

١) إلقاء تعليمات اللعبة ببساطة وتسلسل بحيث يفهمها الطلاب ويستطيعون تنفيذها .

٢) تجنب إعطاء أوامر قد تشيع جواً من الرهبة والخوف .

خامساً : مرحلة اللعب وتتضمن :

١) يجب أن ينسى المعلم أنه يمثل السلطة داخل الصف حتى يتيح جواً من الحرية .

٢) وعلى المعلم أن يراقب اللعب ويتأكد من إيجابية جميع الطلاب .

٣) وعلى المعلم أن يتحرك بين المجموعات ويستمع وينصت جيداً ولا يتدخل إلا عند الوقوع في خطأ أو عدم فهم اللعبة .

سادساً : مرحلة التقويم وتتضمن :

١) المستوى الأول: وهو المستوى المرحلي ويكون أثناء إجراء اللعبة وفيه يقوم المعلم بجمع البيانات وتسجيل الملاحظات وتزويد الطلاب بالتعليمات والتوجيهات لتعديل مسار اللعب

٢) المستوى الثاني : وهو المستوى النهائي ويكون بعد إنهاء اللعبة وفيه يقوم المعلم بالتوصل إلى قرار حكم شامل حول مدى نجاح طلابه في استخدام اللعبة ومدى الاستفادة منها

دور الطالب عند استخدام الألعاب:

يتضح دور الطالب في اللعب في مقولة " آلن " :

" إن إجراء أية لعبة يعتبر قمة التعاون والمنافسة ولكي نحافظ على القواعد التي تنظم اللعبة يجب أن يؤديها كل طالب بموافقته وإرادته " ونلخص ذلك في الآتي :

١) يجب أن يلتزم كل طالب بالدور المحدد له ولا يتدخل في أدوار زملائه .

٢) يجب أن يتكيف الطالب مع أفراد مجموعته التي اختير ضمنها .

خطوات تطبيق الألعاب التربوية:

هذا التصميم الذي نادى به «روبرتس» (Roberts, 1996) حيث لا تنفصل أي خطوة عن الأخرى وإنما تتفاعل وتتكامل معها، وفيما تأتي خطوات هذا النموذج:

الخطوة الأولى: تحديد الأهداف العامة للعبة التربوية:وقد تكون الأهداف معرفية (عقلية)، أو انفعالية (وجدانية)، أو مهارية (نفس حركية)، أو جسمية، أو اجتماعية.

الخطوة الثانية: تحديد خصائص الفئة المستهدفة: لا بد لمصمم اللعبة من أن يسأل نفسه لمن هذه اللعبة ؟ وفي أي مستوى (صف) أكاديمي هم ؟

الخطوة الثالثة: تحديد النتاجات المتوقع من الطلبة بلوغها (الأهداف الخاصة)

الخطوة الرابعة: تحديد الاستراتيجية المستعملة في اللعب: لا بد من مراعاة حجم المجموعة وتحديد عدد المشاركين في اللعب، وأيضًا تعيـــين الزمن اللازم في ضوء قواعد اللعبة.

الخطوة الخامسة: صناعة اللعبة وتجريبها لتحصل على تغذية راجعة تفيد في تعديل اللعبة أو قوانينها وقواعدها.

الخطوة السادسة : تنظيم البيئة الصفية (مكان اللعب) وتنفيذ عملية اللعب.

الخطوة السابعة: التقويم والمتابعة: تقويم جميع هذه الخطوات من أجل عملية الإنتاج والتطوير بشكل ثابت، ولزيادة فعالية عملية التعلم.

أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة:

الألعاب اللغوية وسيلة شيقة لتعلم اللغات عامة وتعلمها من قبل الأطفال خاصة، فهي تضفي على التعلم مسحة من المرح والانطلاق، وتيسر التفاعل في مواقف تواصلية حيوية تركز على المتعلم ونشاطه اللغوي الهادف.

للألعاب اللغوية دور بارز في تعلم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة، حيث إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها، وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية:

إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلاميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة، فضلا عن ذلك فهي توظف اللغة المفيدة ذات المعنى توظيفا جيدا داخل سياقات واقعية حقيقية.

الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدى كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل.

إن الألعاب اللغوية تساعد التلاميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق سياقا دالا ذا معني لاستخدام اللغة.

إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة.

استخدام الألعاب اللغوية يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة مثل التحدث والاستماع والقراءة والكتابة.

تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة اهتمامات التلاميذ، كما تعمل على ترقية وإثراء الكفاءة اللغوية لديهم وهي تعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال.

تساعد الألعاب اللغوية في إتقان المرادفات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية والعمليات المورفولوجية الظاهرية المختلفة، بالإضافة إلى بناء الجمل وأوجه الخطاب وتنمية الفهم القرائى.

تتمركز الألعاب اللغوية حول المتعلم ، وتعمل على تكامل المهارات اللغوية المتعددة ، وتؤسس بيئة التعلم التعاوني من خلال تبنى الاتجاهات التعاونية ومشاركة التلاميذ في عملية التعلم، بالإضافة إلى أنها تشجع على استخدام اللغة الإبداعية والتلقائية.

أنواع الألعاب اللغوية:

أنواع الألعاب اللغوية كما يلي:

- الدمى: مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرائس، أشكال الحيوانات، الآلات، أدوات الزينة....إلخ
- الألعاب الحركية: مثل ألعاب الرمي والقذف، التركيب، السباق، القفز، التوازن والتأرجح، الجري، ألعاب الكرة... الخ .
- ألعاب الذكاء: مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة ... الخ .

- الألعاب التمثيلية: مثل التمثيل المسرحي، لعب الأدوار... الخ
- ألعاب الغناء والرقص: النشيد التمثيلي، تقليد الأصوات، الأناشيد،... الخ.
- ألعاب الحظ: الدومينو، الثعابين والسلالم، ألعاب التخمين ... الخ.
- القصص والألعاب الثقافية: المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير ... الخ

دور المعلم أثناء ممارسة الألعاب اللغوية:

وفى هذا السياق يلعب المعلم دورا فاعلا عند اختيار وتصميم وأثناء ممارسة التلاميذ للألعاب اللغوية وفيما يلي توضيح لهذه الأدوار:

- تحديد اسم اللعبة التي يقوم بها التلاميذ منذ البداية.
- تحديد الأهداف الخاصة بكل لعبة لغوية يقوم التلاميذ بممارستها.
- تحديد المصادر والأدوات التي يمكن الاستعانة بها عند القيام باللعبة اللغوية.
- تحديد إجراءات اللعبة وعدد المشتركين فيها.
- على المعلم أن يعمل على تهيئة ظروف العمل الجيدة أثناء ممارسة النشاط اللغوي.
- تشجيع المناقشة المفتوحة حيث يزداد احترام التلاميذ واحترام جهودهم في التفكير بالمناقشة.
- التعزيز الفوري لاستجابات التلاميذ بعد إنهاء اللعبة لأن هذا من شأنه تحفيز الهمم والتشجيع على المنافسة.

المراجع

١. القائد رشاد الخرباشي، فى التربية الكشفية ، دليل القائد المربي ،. تونس/جانفي. ٢٠١٣.

٢. ويكيبيديا، الموسوعة الحرة

٣. م. سينا عبد الغفور زارعي دليل الألعاب التربوية

٤. كتاب الألعاب التربوية المتكاملة يحتوي الكتاب على اكثر من ١٠٠ لعبة تربوية .

٥. الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعلمياً وعملياً ، محمد محمود الحيلة ، دار المسيرة للنشر والتوزيع – عمان ٢٠٠١ .

٦. تصميم الألعاب التعليمية للمعاقين عقلياً ، النظرية والتطبيق ، حسن الباتع ، دار الجامعة الجديدة ،٢٠١٤.

٧. الألعاب الصغيرة وأهميتها فى تعلم الاشكال الحركية الاساسية ،رافد مهدى قدوري ، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ، جامعة ديالي ، العراق ،٢٠١٥ .

٨. أفضل ١٠ ألعاب لتنمية الذكاء عند الأطفال وتنشيط الذاكرة، أبريل ١٨، ٢٠٢٢ بقلم نجلاء عامر-https://flash toons.com

٩. أ.د. توفيق أحمد مرعي،د. محمد محمود الحيلة، تفريد التعليم دار الفكر ١٩٩٨م ـ الأردن .

١٠. ديفيد وجونسون،روجرت. جونسون، إديث جونسون هولبك التعلُم التعاوني ترجمة مدارس الظهران الأهلية ١٩٩٥م.

١١. د. عدنان زيتون، تقديم أ.د.محمود السيد، التعلُم الذاتي، دمشق ١٩٩٩م.

١٢. أحمد بلقيس، د. توفيق مرعي، الميسر في سيكلوجية اللعب، دار الفرقان،١٩٨٧م.

١٣. عفاف اللبابيدي، عبد الكريم خلايله، سيكلوجية اللعب، دار الفكر، ١٩٩٣م.

١٤. د . خليل يوسف الخليلي، د.عبد اللطيف حسين حيدر، د. محمد جمال الدين يونس، تدريس العلوم في مراحل التعليم العام، دار القلم _ ١٩٩٦م، الإمارات. المراجع:

١٥. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة للدكتور محمد علي حسن الصويركي (٢٠٠٦): لكل لعبة مستوى دراسي تخدمه. أ.د.محمد محمود الحيلة –الأردن.

١٦. أبو جلالة، حمدان(٢٠٠١م)الأساليب المناهج الميسرة،الكويت مكتبة الفلاح.

١٧. إبراهيم، معتز، بلعاوي، برهان (٢٠٠٧م) فن التدريس وطرائقه العامة، الكويت، مكتبة الفلاح، ط١.

١٨. الحيلة، محمد (٢٠٠٣م) طرائق التدريس واستراتيجياته، العين: دار الكتاب الجامعي.

١٩. الحمامي، محمد (١٩٩٩م) فلسفة اللعب، القاهرة: مركز الكتاب.

٢٠. العناني ، حنان،(٢٠٠٢) ، نمو الطفل المعرفي واللغوي ،ط١ ،(دار الفكر والنشر والتوزيع ، عمان)

٢١. الرشيدي، محمد، صلاح، سمير (١٩٩٩م) التدريس العام وتدريس اللغة العربية، الكويت: مكتبة الفلاح، ط١.

٢٢. اللقاني، أحمد و فارعة حسن (٢٠٠١م) مناهج التعليم بين الواقع والمستقبل، القاهرة: دار عالم الكتب، ط.

٢٣. الهويدي، زيد (٢٠٠٥م) اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية، القاهرة، ط١.

٢٤. جاب الله، علي سعد (٢٠٠١م) أثر استخدام النشاط التمثيلي في تنمية بعض مهارات التعبير الشفوي لدى تلاميذ الصف الأول بسلطنة عمان، الجمعية المصرية للمناهج، مجلة دراسات في المناهج، العدد٦٨.

٢٥. رزق، سامي محمد (٢٠٠٢م) اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية، القاهرة: ط١.

٢٦. شحاته، حسن سيد (٢٠٠٤م) النشاط المدرسي " مفهومه ووظائفه ومجالات تطبيقه، القاهرة: الدار المصرية، ط٨.
٢٧. شلبي، مصطفى (٢٠٠٠م) تعليم اللغة العربية والتربية الدينية الإسلامية، القاهرة: دار الشمس.
٢٨. عثمان، فاروق عثمان (١٩٩٨م) سيكولوجية اللعب والتعلم، القاهرة: دار المعارف.
٢٩. غزالة، شعبان وآخرون (٢٠٠٨م) محاضرات في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، القاهرة: مكتبة كلية التربية – جامعة الأزهر ط١.
٣٠. فضل الله، محمد رجب (١٩٩٩م) الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، القاهرة: عالم الكتب.
٣١. قطامي، يوسف، وقطامي، نائفة (١٩٩٨م) نماذج التدريس الصيفي، عمان: دار الشروق، ط٢.
٣٢. ناصف، عبد العزيز (١٩٩١م) الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، الرياض: دار المريخ، ط٢..
٣٣. يحي، حسن، والمنوفي، سعيد (٢٠٠١م)المدخل إلى التدريس الفعال، الرياض، الدار الصولية ط٣.
٣٤. عبد السلام، مندور(٢٠٠٦). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض.

35.Sandbox Lawn Jam Our Community Place Harrisonburg VA June 2008.jpg.

36.Human growth and the development of personality, Jack Kahn, S usan Elinor Wright, Pergamon Press(ردمك ٩٧٨ -١ -٥٩٤٨٦- ٠٦٨- ٣)،

37. ^Learning, playing and interacting. Good practice in early years foundation stages . Page 9

38. ^Einstein Never Used Flash Cards, Kathy Hirsh-Pasek, Roberta Michnick Golinkoff, Rodale Inc(ردمك ٩٧٨ -٠ -٠٨ -٠٢٣٣٨٣- ٣)،.

39. ^Bergen, 2009 as cited in Playing and Learning, Beverlie Dietze, Diane Kashin,2011, page 5,Pearson Prentice Hall(ردمك ٩٧٨ -٠ -١٣ -٥١٢٥٤٦- ٥)،

40. ^Isenberg and Quisenberry,2002 as sited in Thinking It Through: Teaching and Learingng in the Kindergarten Classroom Playing is Learning, page 12, Elementary Teachers' Federation of Ontario, 2010

41. ^Chick ،Garry (2010). Work, Play, and Learning. Plymoth, UK: AltaMira Press .١٢٣ .ص
ISBN 978-0-7591-1322-0.

42. ^Chick ،Garry (2010). Work, Play, and Learning. Plymoth, UK: AltaMira Press .١٤٣–١١٩ .ص
ISBN 978-0-7591-1322-0.

43. ^Knowledge Development in Early Childhood: Source of learning and classroom Implications. New York, NY: Guilford Press. نسخة محفوظة ١٦ ديسمبر ٢٠١٩ على موقع واي باك مشين .

44. ^Full Day Early Learning - Kindergarten Program" (PDF). Ontario Ministry of Education, Full Day Early Learning Kindergarten Program Policy 2010- 2011. Ontario Ministry of Education.(٢٠١٠–٢٠١١).

٤٥. . مؤرشف من الأصل (PDF) في ٢١ ديسمبر ٢٠١٨. اطلع عليه بتاريخ ١١ يونيو ٢٠١٢.

46. https://www.belarabyapps.com ١٠أفكار العاب جماعية و مسابقات الاشبال والزهرات .

47. Scouting Games. by Sir Robert Baden-Powell. sixth edition .

48. The MacScouter's .Big Book of Games. Volume 2: Games for Older Scouts

49. Compiled by Gary Hendra and Gary Yerkes