



مجموعة ادوات الشفاء الامن و اماكن التعليم ٢٠١٦-٢٠١٧

مجمع العاب التعليم الاجتماعي العاطفي



المحتوى

6	هناك أربع خطوات لاختيار لعبة SEL
8	كيفية تنفيذ ألعاب SEL
	تقوية الذهن
9	1. انظر ماذا فعلت هناك؟ الوقت: ٤٥ دقيقة
11	2. مينغ - مانغ - مونغ الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
11	3. ماذا يوجد في حقيبتي الوقت: ٣٠ دقيقة
13	4. سيمون يقول الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
14	5. كرة السماء و كرة الماء الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
16	6. راس، كتف ركبة، اصابع الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
17	7. قطة صفنا الوقت: ٣٠ دقيقة (مرنة)
18	8. التراصف! الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)
19	9. دحرجة الكرة الورقية الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
21	10. الضوء الاحمر ، الضوء الاخضر الوقت: ٢٥ دقيقة (قابل للتغيير)
22	11. العد الى ١٠ الوقت: ٢٥ دقيقة (قابل للتغيير)
23	12. الاغنية المشتركة
23	13. كتاب الوصفات المصورة الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)
25	14. الاصغاء و المتابعة الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
27	15. الماء و الثلج الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
28	تنظيم العاطفة
28	16. دع المزارع ينام! الوقت: ٣٠ دقيقة
29	17. ذهاب الكلب الى الغابة..... الوقت: ٣٠ دقيقة

- 30 18. ما اشعر به اليوم ؟
الوقت: ٤٥ دقيقة
- 31 19. تخمين المشاعر
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 32 20. تهدئة الشعور – الرأس و الاصابع الفنة العمرية: ٦-١١ سنة
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 33 21. قراءة القصة
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 34 22. كتاب شعور بصمة الابهام
الوقت: ٤٥ دقيقة
- 35 23. صورة المرأة
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 37 24. لنغني اغنية
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 37 25. نمر نمر فهد
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 39 26. مسرحية المشاعر
الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)
- 40 27. مستوى العواطف
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 42 28. تغيير شكلي تغيير شعوري
الوقت: ٣٠ دقيقة

44 المهارات الاجتماعية الايجابية

- 44 29. المفضل لدي
- 45 30. انظر و اختار
- 45 31. دائرة الصداقة
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 46 32. مني لك
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 47 33. تهب الرياح على.....
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 48 34. الدمية الورقية
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 50 35. رفع البالونات
الوقت: ٢٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 51 36. التمثال الضاحك
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 52 37. تكلم شيء جميلا
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 53 38. الفن الطبيعي
الوقت: 40 دقيقة
- 54 39. تكوين الصداقات
الوقت: 45 دقيقة

- 55 40. شبكة الصداقة
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 56 41. أطول برج
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 57 42. سلسلة - سلسلة
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 57 43. لعبة تخمين الحيوانات
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

حل النزاعات

- 63 44. العقدة البشرية
الوقت: ٣٠ دقيقة
- 64 45. عبور الصديق
الوقت: 30 دقيقة
- 65 46. الالتقاط
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 66 47. سوء الفهم
الوقت: ٢٠ دقيقة
- 68 48. بينتنا السلمية
الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)
- 68 49. صورة الذهن
الوقت: 30 دقيقة (مرونة)
- 69 50. موافق - غير موافق
الوقت: 45 دقيقة
- 72 51. الكلمات تجرح
الوقت: 30 دقيقة
- 73 52. التسابق ضد الغضب
الوقت: 30 دقيقة
- 74 53. صناع السلام
الوقت: 30 دقيقة

76 المتابرة

- 76 54. لغز " هدي "
- الوقت: 30 دقيقة
- 77 55. نجمة للنجم
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل لتغيير)
- 79 56. تمثال من بقايا المواد
الوقت: ٤٠ دقيقة
- 80 57. الكرة الورقية
الهدف من اللعبة: تخطيط وتحقيق الهدف كفريق واحد.
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 82 58. الرمي
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

- 83 59. الاحساس بالمشاورة
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 84 60. سهل او صعب
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 85 61. الطريق الضيق
الوقت: ٢٠ دقيقة (قابل للتغيير)
- 87 62. الاستيلاء على الاعلام
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

المقدمة

مرحباً بكم في (SHLS) مجمع ألعاب التعلم الاجتماعي العاطفي ! الهدف من هذه الألعاب في المجمع تعزيز كفاءات التعلم الاجتماعي، العاطفي (SEL) - تقوية الذهن ، تنظيم العاطفة، المهارات الاجتماعية الإيجابية، حل النزاعات، والمثابرة

إن ألعاب التعلم الاجتماعي العاطفي في SHLS هي:

- ← الذهاب للعب بعد مرور ٣٠ دقيقة من درس SEL
- ← مصممة للأطفال بين اعمار ٦-١١ سنة ، ولكن يمكن تعديلها للأطفال الأكبر سناً.
- ← معدة للتكيف مع مختلف السياقات الثقافية والمساواة بين الجنسين.
- ← ممكن استخدامها في بيئات قليلة الموارد
- ← مصممة وفقاً للاختصاصات SEL الخمسة، بالرغم أن معظم الأنشطة تقوم بتطوير كفاءات متعددة.

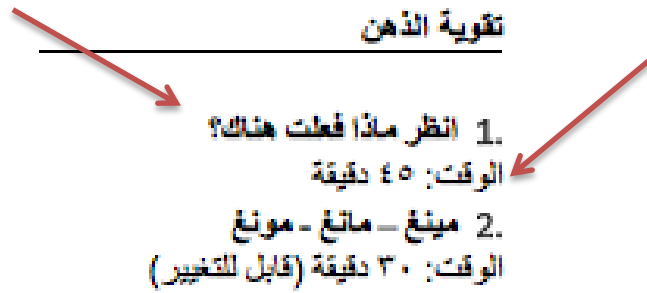
هناك أربع خطوات لاختيار لعبة SEL

الأسابيع ١-١٢: يتم توفير مقترحات لعبة SEL في مخطط دورة SEL . إذا لم يكن لديك المساحة أو الموارد للألعاب المقترحة ، اختار لعبة SEL مختلفة باستخدام الخطوات الأربع أعلاه.

الأسابيع ١٣-٣٦: اختيار ألعاب SEL باستخدام الخطوات الأربعة السابقة

الخطوة ١: حدد لعبة SEL في جدول المحتويات

انتقل إلى جدول المحتويات صفحة (٢). تحت اسم كل لعبة SEL في جدول المحتويات تجد قائمة "الاسابيع المتطابقة" التي تحدد الأسابيع الذي يجب أن تلعب فيها تلك الألعاب. تحت "الاسابيع المتطابقة" سوف تجد الوقت اللازم لكل نشاط. بعض ألعاب SEL تتسم بالمرونة ويمكن تمديدها أو اختصارها على النحو المطلوب. من المفترض أن تستمر ألعاب SEL لمدة ٦٠ دقيقة من جدول الألعاب التي تتوافق مع الأسبوع، اختر الألعاب لكي تصل إلى ٦٠ دقيقة.



الخطوة ٢ : اذهب الى الصفحة الصحيحة

اذهب الى رقم الصفحة المحددة لتلك الانشطة

8	تقوية الذهن
8	1. انظر ماذا فعلت هناك؟ الوقت: ٤٥ دقيقة
10	2. مينغ - ماتغ - مونغ الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

الخطوة ٣: تحقق من متطلبات المساحة والموارد

في صفحة ألعاب SEL ، ستري ملخص النشاط في بداية كل نشاط. اقرأ متطلبات "المساحة" و"الموارد" للعبة المختارة. تأكد من أنه لديك المساحة والموارد اللازمة لتطبيق كل نشاط تختاره لـ SHLS.

1. انظر ماذا فعلت هناك؟

الفئة العمرية ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٣، ٤، ٥، ٦، ٧

الهدف من اللعبة: تذكر جميع الإجراءات التي قام بها الميسر

الوقت: ٤٥ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة جلوس لـ ٥ فرق بشكل مربع

الموارد: المؤقت، لوحة أو ورقة لتسجيل النتيجة

الإعدادات: لوحة أو ورقة لتسجيل النتائج (انظر الى مثال بطاقة التسجيل أدناه)، قيم بأعداد مجموعات العمل (انظر الى عينة العمل أدناه)

الخطوة ٤: وضع الصيغة النهائية للعبة أو اختيار واحدة أخرى

إذا كانت لديك المساحة والموارد اللازمة لتنفيذ الألعاب المختارة، ضع اللمسات الأخيرة عليها لجلسة SEL. أما إذا وجدت أنك لا تملك المساحة أو الموارد لأي من ألعاب SEL المقترحة حسب ذلك الأسبوع، راجع جدول المحتويات واختر أي لعبة SEL التي من شأنها ان تعزز كفاءة SEL في ذلك الأسبوع.

الاستعدادات

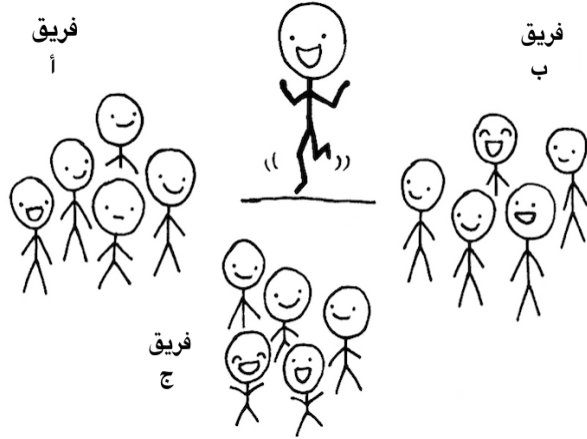
- الخطوة ١:** اقرأ ألعاب SEL وضع اللمسات الأخيرة بعناية.
- الخطوة ٢:** قم بملائمة ألعاب SEL حسب الفئة العمرية، والسياق وعدد الأطفال في SHLS، كما هو مطلوب. وهناك نصائح عن كيفية الملائمة.
- الخطوة ٣:** قراءة رسالة اللعبة بعناية والتي تكون موجودة في نهاية فقرة "طريقة اللعب"، استخدام اللغة المناسبة لضمان فهم الأطفال في صفك.
- الخطوة ٤:** اجمع الموارد، قم بترتيب المساحة والتحضير للنشاط.
- الخطوة ٥:** اقرأ القواعد مرة أخرى حتى تتمكن من تسهيل اللعبة بدلا من قرائتها كلمة كلمة كل مرة. و حاول ايجاد مقترحات لمساعدتك على تسهيلها بشكل أفضل



المبادئ التوجيهية العامة للتيسير:

- ← اختار بوضوح حدود اللعبة و قل للأطفال عدم الخروج خارج المساحة المحددة من اجل سلامتهم.
- ← تعزيز أهمية اللعب بنزاهة وأمانة.
- ← إذا كانت اللعبة تنافسية فتكلم مع الأطفال عن روح "المنافسة الشريفة". حيث يجب أن يقوموا بها بأفضل قدراتهم. فإذا فازوا يجب أن يكونوا متواضعين في هذا الموضوع ولا يسخروا من الأطفال الذين خسروا، اما إذا خسروا يجب أن نعترف بأن الشخص الآخر لعب بشكل أفضل والتصفيق له. تعزيز ذلك يجب ان يتم بغض النظر عن ما إذا كان ذلك الشخص فاز او خسر وان على الجميع ان يعززوا مهارات SEL
- ← بعض الألعاب قد تبرز المشاعر السلبية أو الأفكار المؤلمة عند الأطفال. فأن هنالك مقترحات لتجنب المواضيع الحساسة للمساعدة في التأكد من عدم حدوث ذلك ومع هذا، إذا حصل ذلك بشكل غير متوقع، راجع ما تعلمته في تدريب الإسعافات النفسية الأولية وإحالة الطفل إلى الشخص المناسب.
- ← العديد من الألعاب تتطلب تشكيل مجموعات. أثناء قراءة اللعبة اختر أفضل طريقة لتشكيل المجموعات من الأطفال حسب العمر و / أو الجنس.

تقوية الذهن



1. انظر ماذا فعلت هناك؟

الفئة العمرية ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٣، ٤، ٥، ٦، ٧

الهدف من اللعبة: تذكر جميع الإجراءات التي قام بها الميسر

الوقت: ٤٥ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة جلوس ل ٥ فرق بشكل مريح

الموارد: المؤقت، لوحة أو ورقة لتسجيل النتيجة

الإعداد: لوحة أو ورقة لتسجيل النتائج (انظر الى مثال بطاقة التسجيل أدناه)، قم باعداد مجموعات العمل (انظر الى عينة العمل أدناه)

قم بتقسيم المجموعة إلى فرق تتكون من ٥ - ٦ لاعبين لكل فريق. وضع أسماء لكل فريق مثل، فريق A، فريق B، فريق C ، الخ.

طريقة اللعب:

- توجد منافسة بين الفرق.
- قم باداء واحدة من المهمات لفريق A أمام الصف كله.
- يجب على الأطفال المراقبة جيداً، وان يحاولوا أن يتذكروا جميع الإجراءات.
- بعد الانتهاء من الاداء، قل لهم "ابدأ!" وإعطاء فريق A دقيقة واحدة للتذكر والقيام بالإجراءات التي قام بها الميسر.
- كل فريق سيحصل على نقطة واحدة مقابل كل اجراء يتذكرونه بشكل صحيح.
- احسب النقاط في النهاية، وأعلن الفريق الفائز.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، مارستم كيفية الاستماع، الاصغاء و الاهتمام وتذكر إجراءات مختلفة في عقولكم. هذه المهارات تساعدك على ان تكون اكثر ذكاء وتساعدك على التعلم بشكل أفضل".

بعض الاجراءات المقترحة أدناه:

@ القيام بها يكون حسب الحاجة ويجب ان تكون مناسبة للسياق الخاص بك.

الجولة ١	الجولة ٢	الجولة ٣	الجولة ٤	الجولة ٥
١. اقفز على قدم واحدة ٥ مرات	١-امشي في الصف ٢-المس كتف الطالب ٣-اقفز إلى زاوية من الصف	١. اجلس على الأرض ٢. تظاهر و كأنك تاكل الطعام ٣. تظاهر وكأنك تشرب الماء	١. اطوي اكمام القميص ٢. تظاهر وكأنك ترفع شيء ثقيل جدا ثم انزله ٤. المشي ٥ خطوات والتظاهر بالسقوط ٥. الوقوف والجلوس ٣ مرات ٦. الوقوف و الاختباء وراء شيء ما أو شخص ما	١. تظاهر وكأنك تنتظر الى المرأة وتمشط شعرك ٢. المشي الى طالبين ومصافحتهم ٣. تقليد بعض أصوات الحيوانات ٤. اغمض عينيك وارجع ٣ خطوات إلى الوراء ٥. مدد نفسك مثل الشجرة ٦. اجلس وقل "اه!"
٢. حك أنفك	٤- ارجع الى وسط الصف راكضا ٥- ارقص قليلا ٦- قل "وهههههههه" و صفق بيديك	٤. انهض، ضع يدك على قلبك وابدء بغناء سطر واحد من أغنية ٥. القفز صعودا وهبوطا ٣ مرات ٦. الاستلقاء على الأرض والتظاهر بانك نائم.		
٣. المشي نحو الطالب و لمسه من الكتف				
٤. النقط كتابا (أو أي شيء في الصف) ووضعه على رأسك				
٥. حاول أن تمشي مع الكتاب (أو أي شيء آخر) على رأسك				
٦. وضع الكتاب (أو أي شيء آخر) مرة أخرى في مكانه				

يمكنك تغيير هذه الحركات وان تضع بنفسك اخرى غيرها. لكن اجعل الحركات مضحكة ومثيرة قدر المستطاع للحفاظ على مشاركة الأطفال.

عندما يتعود الأطفال على هذه اللعبة، يمكنك أن تطلب من الأطفال اختيار وتقديم الحركات بدلا منك.

@يمكن ان تتلائم هذه اللعبة للفئة العمرية الأكبر سنا من خلال القيام بالحركات بترتيب عكسي.

@إذا كنت تشعر انه من السهل جدا أو من الصعب على الأطفال أن يتذكروا ٦ حركات، يمكنك زيادة أو انقاص عدد الحركات في كل جولة.

@إذا كنت تستخدم الإجراءات المقترحة أعلاه، تأكد من أنها ملائمة للسياق الخاص بك.

اقترح لتجنب المواضيع الحساسة: إذا كان هناك أطفال يعانون من إعاقات جسدية في الصف، تأكد من إشراكهم في اللعبة بما في ذلك الحركات التي يمكن أن يؤديها أيضا. على سبيل المثال، إذا كان في فريق B شخص لديه ضعف البصر، تأكد من أن تشمل الحركات التي يمكن ان يسمعها (مثل التصفيق ٥ مرات)

نموذج بطاقة التسجيل:					
فريق هـ	فريق د	فريق ج	فريق ب	فريق ا	الجولة
					١
					٢
					٣
					٤
					٥

2. مينغ - مانغ - مونغ

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٢،٤،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: الانتباه، تذكر القواعد والاستعداد للرد عندما يأتي دورك

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة كبيرة

ليس بحاجة الى اي موارد / استعدادات

جميع الأطفال يقفون في دائرة كبيرة.

طريقة اللعب:

- تحديد النطاق - ستقام اللعبة ضمن دائرة ضيقة.
- اطلب من احد الاطفال ان يبدأ اللعبة من خلال النظر بوضوح إلى شخص آخر ويقول - "مينغ"
- الطفل الذي حصل على "مينغ" سوف يختار (ينظر) و يشير الى شخص آخر في الدائرة ويقول "مانغ!"
- الطفل الذي حصل على 'مانغ' سوف ينظر و يشير إلى شخص آخر في الدائرة ويقول "مونغ!"
- الطفل الذي حصل على "مونغ!" لا يقوم بأي شيء.
- الطفل الذي على يمين الشخص الذي حصل "مونغ!" سيبدأ الجولة مرة أخرى يختار ويشير إلى شخص ما ويقول "مينغ!"
- تذكر أن تنظر وتشير بشكل واضح جداً
- استمر بالقيام بمينغ مانغ-مونغ
- ! ابدأ ببطء ثم قم بزيادة السرعة
- من فاته الدور أو اخطأ يجب ان يرفع يديه، ويقول "مينغ! مانغ! مونغ! أنا اخطأت! "والجلوس في مكانه.
- استمر حتى يبقى ٥ أطفال. واطلب من الجميع التصفيق لهم.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة مارستم كيفية تذكر القواعد، و ان نركز اهتمامنا وكيف نكون مستعدين للاستجابة بشكل صحيح. هذه المهارات تقوي الذهن و تجعلك متعلماً أفضل."

3. ماذا يوجد في حقيبتني

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

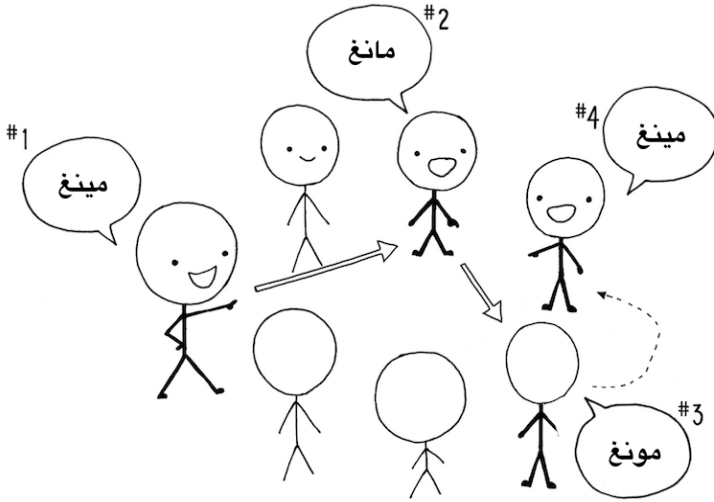
كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٣،٤،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: حفظ و تذكر جميع الأشياء الموجودة في الحقيبة

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً



المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة واحدة كبيرة

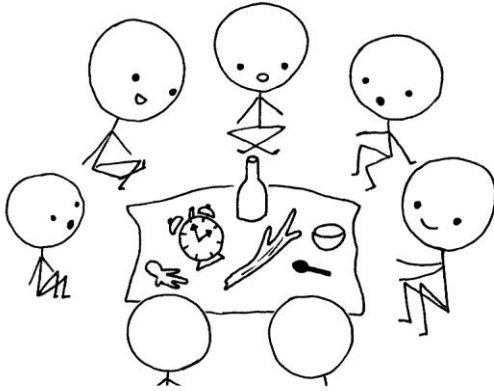
الموارد: قطعة كبيرة من القماش أو صينية فيها ١٥ شيء متوسط الى كبير الحجم من حولك، قطعة قماش كبيرة لتغطية الأشياء، ورقة واحدة وقلم رصاص لكل طفل، مؤقت، قائمة للأشياء الموجودة في الصينية.

الاستعدادات: جمع ١٥ شيء ووضعها على قطعة قماش كبيرة أو صينية كبيرة. قائمة بالأشياء الموجودة في الحقيبة.

اطلب من جميع الأطفال الجلوس في دائرة واحدة كبيرة. ضع الحقيبة في الوسط حيث يمكن للجميع رؤيتها.

@إذا كنت تشعر أن الفتيات والفتيان ليسوا مرتاحين في الجلوس بجانب بعضهم البعض، اطلب من جميع الأولاد ان يجلسوا معا في جزء واحد من الدائرة والفتيات في الجزء الآخر. يمكنك أيضا أن تلعب اللعبة ضمن مجموعتين منفصلتين.

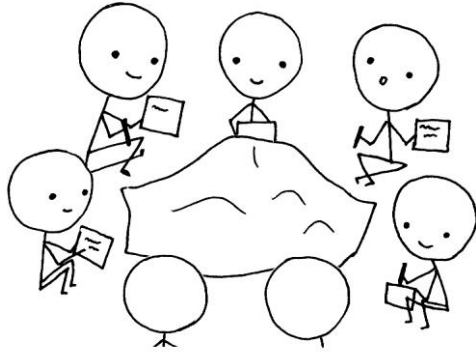
طريقة اللعب:



- ضع قطعة القماش / الصينية مع جميع الأشياء في وسط الدائرة.
- إعطاء الأطفال ٥ دقائق للنظر ومحاولة حفظ كل شيء داخلها.
- يمكن للأطفال الجلوس أو الوقوف في أماكنهم للنظر الى الأشياء في الحقيبة ولكن لا يمكنهم أن يتقدموا الى الأمام أو دفع شخص آخر.
- تأكد من أن كل طفل في الدائرة يمكن أن يرى القماش / الصينية و إن لم يستطيعوا، يمكنك أن تلعب ضمن ٢-٣ مجموعات صغيرة.
- بعد ٥ دقائق، غطي الأشياء بقطعة قماش كبيرة.
- إعطاء الأطفال ٥ دقائق لرسم جميع الأشياء.

إذا كان الأطفال قادرين على الكتابة، يمكنهم كتابة القائمة بدلا من الرسم.

- كل طفل يقوم بالقائمة لوحده. ولا يمكنهم طلب المساعدة من شخص آخر.
- بعد ٥ دقائق، اطلب منهم تبادل قائمتهم مع الشخص الجالس بقربهم.
- اطلب منهم مراجعة اجابة زملائهم ، بينما تقرأ أنت من قائمة الأشياء المعدة سلفا .



- اطلب من الأطفال التصفيق لأنفسهم لانهم لعبوا بشكل جيد.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، مارسنا كيفية تركيز اهتمامنا على الأشياء وتذكرها في عقولنا. ان هذه المهارات تساعد على الذكاء و التعلم بشكل أفضل."

@حاول ان تتلائم هذه اللعبة مع الاطفال الأصغر سنا، اجعل القائمة تتكون من ٨ أشياء

@إذا كنت تشعر أن الأطفال غير قادرين على تذكر الأشياء لوحدهم، يمكنك طلب العمل بشكل زوجي لإعداد قائمة واحدة مشتركة.

@لكي تتلائم مع المجموعات الكبيرة من الأطفال يمكن اللعب ضمن مجموعتين.

4. سيمون يقول

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٢،٤،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: الاستماع الجيد و القيام فقط بالامور التي تبدأ بعبارة "سيمون يقول...."

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة واحدة كبيرة

الموارد: لا شيء

الإستعدادات: لا شيء

%اطلب من الاطفال تشكيل دائرة واحدة كبيرة. قف انت أيضا في الدائرة، بحيث يمكن لجميع الاشخاص رؤيتك.

طريقة اللعب:

- الميسر هو سيمون.
- عندما يقول سيمون "سيمون يقول ... " (على سبيل المثال " سيمون يقول طبطب على رأسك")، على الجميع القيام بما يقوله/ها.
- إذا لم يبدأ سيمون العبارة ب "سيمون يقول ... " (مثل " طبطب على رأسك")، واللاعبون قاموا بذلك، عليهم الخروج من اللعبة والجلوس.

إلجب ان تبدأ ببطء اولا و من ثم قم بزيادة سرعة العبارات.

- استمر باللعب حتى يبقى ٥ اطفال. اطلب من الأطفال التصفيق لأنفسهم.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة استخدمتم الذكاء للتركيز على ما كان يقوله سيمون ، والقيام فقط بالاشياء التي بدأت بـ " سيمون يقول ... " ممارسة الاستماع الجيد وتركيز اهتمامك مهم جدا لانه يساعد على الذكاء ويجعلك متعلما أفضل."

@يمكنك تغيير اسم "سيمون" إلى أي اسم آخر

@يمكن ان تتلائم هذه اللعبة مع الأطفال الأكبر سنا عن طريق اعطاء الفرصة للأطفال للقيام بدور سيمون لجولة واحدة أو جزء من جولة

5. كرة السماء و كرة الماء

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٢،٣،٤،٥،٧

الهدف من اللعبة: تذكر رمي كرة السماء في الهواء ودرجة كرة الماء على الأرض

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة واحدة كبيرة

الموارد: كرتان بأحجام مختلفة

إلاستعدادات: إذا لم يتوفر لديك كرتان مختلفة الاحجام يمكنك صنع كرتين من قطع كبيرة من الورق. انظر أدناه للحصول على إرشادات حول كيفية صنع الكرة من الورق.

اطلب من الاطفال تشكيل دائرة كبيرة

يمكن القيام بهذه اللعبة قياما او جلوسا حسب التفضيل.

طريقة اللعب:

- اختيار كرة واحدة لتكون كرة السماء والأخرى تكون كرة الماء.
- اشرح للطفل أن كرة السماء يجب أن تلقى دائما ويجب أن تدرج كرة الماء على الأرض.
- اعطي الكرتين لطفلين في المجموعة.
- الطفل الذي معه كرة السماء يجب ان يرميها إلى شخص آخر، والذي سوف يحصل عليها يجب ان يقوم برميها إلى شخص آخر.
- الطفل الذي معه كرة الماء يجب ان يقوم بدحرجتها الى شخص آخر، هذا الشخص سيقوم بلقها بيده و دحرجتها الى شخص آخر.
- إذا قام الطفل بدحرجة كرة السماء أو القاء كرة الماء، سيخرج من اللعبة ويجب عليه الجلوس

!بعد ان يتم بدء اللعبة، اطلب من الأطفال زيادة السرعة.

- عندما يبقى ٥ اطفال، انهي اللعبة واطلب من الأطفال التصفيق.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة كان يجب الحفاظ على عدة قواعد مختلفة في رأسك - نتذكر رمي كرة السماء ودحرجة كرة الماء. وأصبح من الأكثر صعوبة أن نتذكر بعد ان زادت سرعة اللعبة. ممارسة هذه المهارة تساعدك على ان تكون متعلما أفضل لتتعلم أشياء جديدة، وتغيير تفكيرك وفقا لحالات مختلفة، ويساعد ذكائك على القيام بالمهام الصعبة بشكل اسهل."

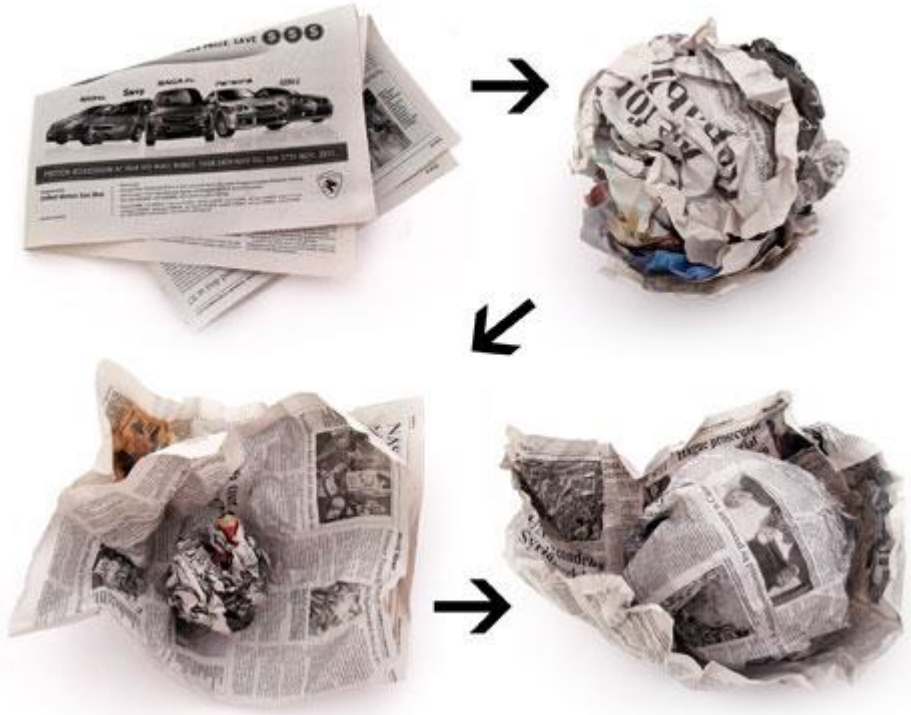
@لجعل اللعبة أكثر صعوبة، أضف الكرة الأرضية التي يمكن اعطائها فقط إلى الشخص الواقف على اليمين.

كيفية صنع الكرة الورقية

الموارد المطلوبة: قطعة كبيرة من الورق أو صحيفة، شريط

خطوات صنع الكرة الورقية:

الخطوة ١. قم بتجعيد ورقة من صحيفة ثم لفها مع ورقة أخرى حتى تصل إلى الحجم المطلوب لمشروعك كما هو موضح أدناه.



خطوة ٢. غلف بإحكام الكرة (الصحيفة) بشريط لاصق (صورة ٢ أ) وتأكد من أن الشكل كروي تقريبا. اضبط الشكل وفقا لذلك. إذا كنت تريد أن تعلق الكرة، اربطها بوشاح (٢ ب).



6. راس، كتف، ركبة، اصابع

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٣، ٤، ٥، ٦، ٧

الهدف من اللعبة: متابعة التعليمات المعقدة وتنظيم الحركات

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة واحدة كبيرة

الموارد: لا شيء

إلاستعدادات: لا شيء

%اطلب من الاطفال تشكيل دائرة كبيرة. قف في الدائرة، حيث يمكن للجميع رؤيتك.

طريقة اللعب:

← اطلب من جميع الأطفال لمس رؤوسهم، لمس الكتف، ولمس الركبتين ولمس أصابع القدم. قم بذلك عدة مرات. يمكنك القيام بذلك لكي يروا كيفية القيام به و يتابعوا بانفسهم

← في الجولة ١، عندما تقول "المس أصابع قدميك!" على الأطفال لمس رؤوسهم، وعندما تقول "المس رأسك!" على الأطفال لمس أصابع قدميهم. جرب الجولة ١ عدة مرات. ابدأ ببطء و بعد ان يصبح الأطفال افضل في اللعبة، زد سرعة التعليمات.

← في الجولة ٢، عندما تقول "المس كتفك!" على الأطفال لمس ركبهم، وعندما تقول "المس ركبتيك!" على الأطفال لمس أكتافهم. جرب الجولة ٢ عدة مرات.

← في الجولة ٣، اجمع بين الجولات ١ و ٢، فعندما تقول "المس اصابعك" على الاطفال لمس رؤوسهم، وعندما تقول "المسو رؤوسكم" على الاطفال لمس أصابعهم، وعندما تقول "المس أكتافك!" على الأطفال لمس ركبهم، وعندما تقول "المس ركبتيك!"، على الأطفال لمس أكتافهم.

← استمر باللعب حتى يتعلم الاطفال معظم الحركات أو حتى يتعبوا.

← شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، كان عليكم الحفاظ على كثير من القواعد الصعبة في رأسكم وكانت مربكة. على سبيل المثال، عندما طلبت منكم أن تلمسوا رأسكم كان عليكم أن تتذكروا عدم لمس رأسكم بل لمس أصابع قدميكم! وأصبح من الأكثر صعوبة القيام بذلك بعدما زادت سرعة اللعبة. ان القيام بمثل هذه المهام المربكة يساعد ذكائكم على تعلم أشياء جديدة بسرعة اكثر، وتغيير تفكيركم وفقا لحالات مختلفة، والقيام بالمهام الصعبة بشكل اسهل."

@إذا كان الأطفال لا يشعرون بالراحة عند الحديث عن أجزاء الجسم، قم بملائمة اللعبة مع اجزاء الوجه - "الرأس والأنف والعينين والأذنين". يمكنك أيضا ملائمة اللعبة مع الاتجاهات الأربعة - "أعلى، أسفل، يسار، يمين". للعب بالاتجاهات، ربما تضطر إلى تعليم الأطفال الاتجاهات أولاً.

7. قطة صفنا

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ١،٣،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: حفظ الكلمات المستخدمة لوصف قطة صفنا

الوقت: ٣٠ دقيقة (مرنة)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل نصف دائرة كبيرة.

الموارد: ورق قلاب كبير، قلم سبورة، قطعة صغيرة من الورق وقلم رصاص لكل طفل.

إلاستعدادات: وضع اللوح القلاب على الجدار

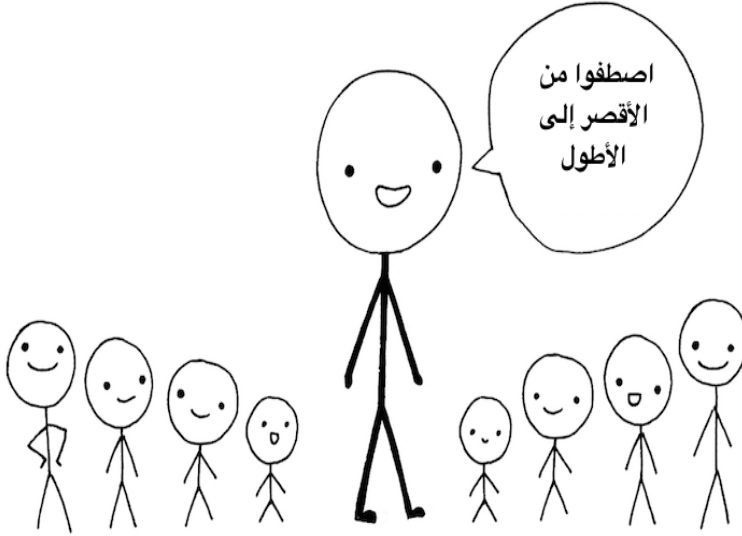
اطلب من الأطفال ان يجلسوا في نصف دائرة كبيرة حتى يتمكن الجميع من رؤية اللوح القلاب.

طريقة اللعب:

- توزيع قطعة صغيرة من الورق وقلم رصاص لكل طفل.
- اطلب من كل طفل أن يكتب الحرف الأول من اسمه / اسمها على ورقة ورفعها حتى يتمكن الجميع من رؤيتها.
- يمكن ان تلائم الأطفال الذين لا يمكنهم الكتابة بتخطي هذه الخطوة.
- رسم صورة بسيطة لقطعة على اللوح القلاب و نقول للأطفال أن هذه هي قطة صفنا. وقل لهم سنجد كلمات لوصف قطة صفنا.
- على كل طفل التفكير في كلمة لوصف القطعة و يجب أن تبدأ الكلمة بالحرف الأول من اسمه أو اسمها.
- اختر احد الأطفال لبدء اللعبة. سيبدأ و يقول " قطة صفنا..." وإكمال الجملة مع كلمة لوصف القطعة.
- على سبيل المثال، إذا كان اسم الطفل جمال، سيقول " قطة صفنا..... جميلة!"
- الطفل الذي على اليمين سيضيف على الكلمات السابقة واصفا القطعة، و يقول: " قطة صفنا جميلة و(اضافة كلمة اخرى لوصف القطعة)."
- على سبيل المثال، علي سيقول " قطة صفنا جميلة و عصبية!"
- سوف تستمر اللعبة هكذا وكل طفل يتذكر ويعيد جميع الكلمات المستخدمة لوصف قطة الصف ويضيفوا كلماتهم في النهاية.
- الطفل الذي بدأ اللعبة سينهي اللعبة بتكرار جميع الكلمات.
- في النهاية، نسال ١-٢ من الأطفال إذا كان بإمكانهم أن يتذكروا أيضا جميع الكلمات.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة كان عليك الحفاظ على كثير من الكلمات في رأسك! هذا سيزيد قوة الذكاء على التفكير بسرعة وتذكر الأشياء".

@: إذا لم يكن القط موجود في ذلك السياق أو إذا ينظر الى القط كحيوان سلبي في المجتمع، قم بتغيير الحيوان.

8. التراصف !



الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ١،٤،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: تنظيم فريقك وفقا للتعليمات

الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة لـ ٤ فرق لتشكيل خطوط

الموارد: لا شيء

الإستعدادات: اكتب قائمة أوامر اللعبة

%: تقسيم الأطفال إلى ٤ فرق

@ هذه اللعبة تتطلب وقوف الاطفال بالقرب من الآخرين. إذا كان الفتيان والفتيات لا يشعرون بالراحة عند القيام بذلك، من الممكن وضع الفتيان والفتيات في فرق منفصلة.

طريقة اللعب:

- ➡ اعطي أمرا للفرق كي يصطفوا بطريقة معينة، كل فريق لديه ١٠ ثواني لتطبيق ذلك الأمر.
- ➡ إذا كنت تريد أن تجعل اللعبة تنافسية، إعطي الفريق الأسرع ٥ نقاط . في النهاية، الفائز هو الفريق الحاصل على أكثر النقاط.
- ➡ بعض الأوامر البسيطة:
 - اصطفوا من الأقصر الى الأطول حسب الطول!
 - اصطفوا من الأكبر سنا الى الأصغر سنا!
 - اصطفوا حسب ايام عيد الميلاد من بداية السنة الى نهاية السنة !
 - اصطفوا من الطفل الأقصر أنفا إلى الأطول أنفا!
 - اصطفوا من الطفل الأطول ذراعا الى الأقصر ذراعا!
 - اصطفوا من الطفل الأطول شعرا على رأسه إلى الأقصر شعرا على رأسه!
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة كان عليك ان تعمل مع فريقك لجمع المعلومات وتنظيمها في ترتيب معين. مارستم مهارات التفكير التي تساعدكم على التخطيط بشكل جيد، وتنظيم أفكاركم، وكذلك حل المشاكل" !

مقترح لتجنب المواضيع الحساسة: نضع في اعتبارنا ما نعرفه عن الأطفال عندما نعطي الأوامر. على سبيل المثال، لا يفضل ان تطلب من الأطفال ان يصطفوا وفقا لاعداد أفراد أسرهم لأنه من الممكن انهم فقدوا مؤخرا بعض أفراد الأسرة.

@يمكنك جعل هذه اللعبة أكثر صعوبة بإضافة قانون أن اللعبة يجب أن تكون لعبة صامتة، و التواصل يكون فقط من خلال الاشارات.

9. درجة الكرة الورقية

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ٣، ٤، ٥، ٦، ٧

الهدف من اللعبة: درجة الكرة الورقية لكي تتحرك بأسرع مايمكن على الخطوط

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

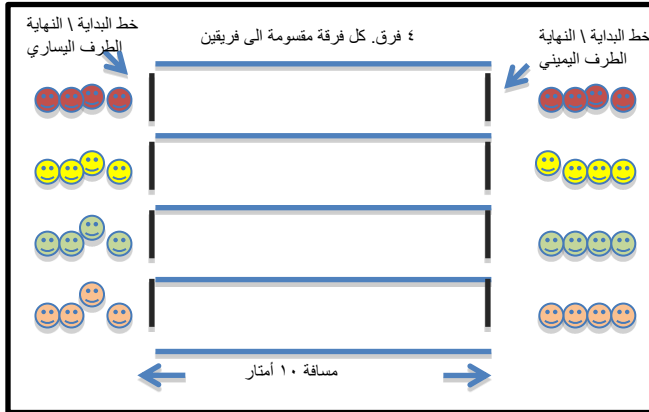
حجم المجموعة ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة واسعة مفتوحة مع أرضية نظيفة، ناعمة

الموارد: أربع قطع A ٤ من الورق، شريط، حبل / شريط / طباشير

الإستعدادات: اصنع ٤ كرات ورقية صغيرة من الورق (انظر الإرشادات المتوفرة أدناه)؛ ضع خمسة، خطوط طولها حوالي ٥ أمتار متوازية على الأرض باستخدام شريط / حبل / طباشير. استخدم الشريط / حبل / الطباشير لمعرفة بداية ونهاية الخطوط (يرجى الرجوع إلى الرسم التوضيحي أدناه)

- تقسيم الأطفال إلى ٤ فرق متساوية. تقسيم كل فريق إلى قسمين ويكون على كل جزء الوقوف على طرفي الخطوط الأربعة كما هو موضح أدناه. إذا كانت الفرق غير متساوية يجب أن يذهب طالب واحد مرتين



طريقة اللعب:

- ➡ إعطاء كرة الورق للطفل الأول في جانب A من كل فريق.
- ➡ عندما تقول "ابدأ!" الطفل الأول في الجانب A من كل فريق (انظر الشكل أعلاه) يضع الكرة على الخط، ينحني وباستخدام فمه يدفع (ينفخ) الكرة الورقية إلى الطرف الآخر بين الخطتين.
- (اما الأطفال الأصغر سنا، الذين لا يستطيعون نفخ الكرة، يمكنك ان تعطيمهم كتابا لكي يدفعوا الكرة كي يتقدموا بين السطور).

- ← عندما تصل الكرة الورقية الى خط جانبي B (انظر الشكل أعلاه) الطفل الأول في ألنهاية الاخرى ينفخ(يدفع) الكرة الورقية بين السطور إلى جانب A.
- ← إذا خرجت الكرة الورقية من بين الخطوط على الطفل أن يعود مرة أخرى إلى نقطة الانطلاق و يبدأ من جديد.
- ← عندما ينهي جميع الاطفال في الفريق دورهم، على الفريق ان يهتفوا "انتهينا"
- ← إذا كنت تريد أن تجعل هذه اللعبة تنافسية، أعلن ان الفريق الذي ينهي اللعبة اولا هو الفائز وعلى الجميع التصفيق له. ومع ذلك، تأكد من أن جميع الفرق يقومون بإكمال اللعبة.
- ← شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة عليكم أن تركزوا وتبذلوا اهتمامكم لدفع الكرة الورقية إلى الجانب الآخر مع الحفاظ على بقائها داخل الخطوط. ان ممارسة هذه المهارة تساعدك على التركيز بشكل أفضل على مهامك الخاصة وتساعدك على القيام بها بأفضل الطرق" !

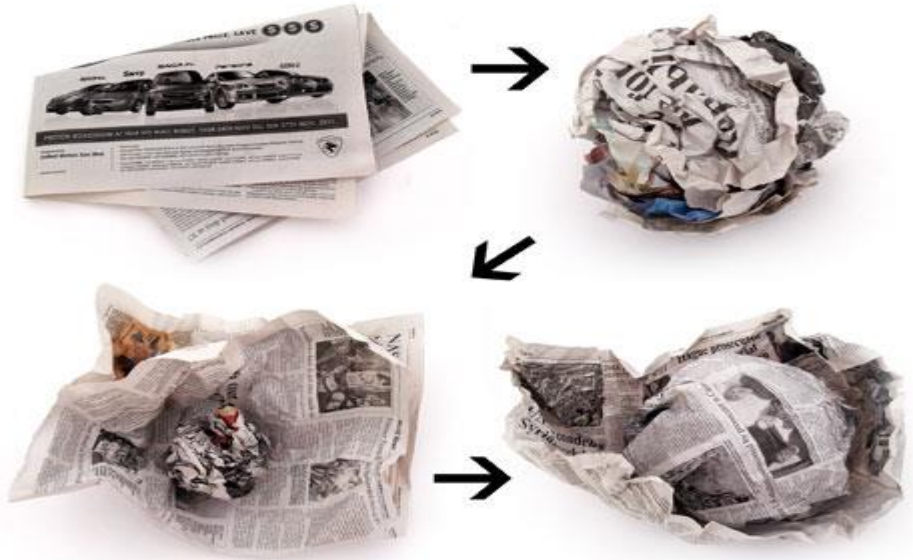
@يمكنك تغيير مستوى صعوبة اللعبة من خلال جعل الصفوف أضيق أو أوسع والكرة أصغر أو أكبر.

كيفية صنع الكرة الورقية

الموارد المطلوبة: قطعة كبيرة من الورق أو صحيفة، شريط

خطوات صنع الكرة الورقية:

الخطوة ١. قم بتجعيد ورقة من صحيفة ثم لفها مع ورقة أخرى حتى تصل إلى الحجم المطلوب لمشروعك كما هو موضح أدناه.



خطوة ٢. غلف بإحكام الكرة (الصحيفة) بشريط لاصق(صورة ٢ A) وتأكد من ان الشكل كروي تقريبا. اضبط الشكل وفقا لذلك. إذا كنت تريد أن تعلق الكرة، اربطها بوشاح (٢. B)



10. الضوء الاحمر ، الضوء الاخضر

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الاسابيع المتطابقة: ٢،٣،٤،٥،٧

الهدف من اللعبة: تنظيم السير على السرعة التي يمكن أن تتوقف فيها على الفور

الوقت: ٢٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة مفتوحة كبيرة

الموارد: أوراق حمراء وخضراء اللون / ورقة بيضاء مع اصباغ ملونة (خضراء وحمراء) ، مقص

الإستعدادات: إصنع بطاقتين حمراء و خضراء اللون بحجم ١٢ سم X ٦سم.

%: اطلب من الاطفال ان يقفوا في خط أفقي واحد. عليك ان تقف عموديا مقابل الطلاب عن بعد ٢٠ متر.

طريقة اللعب:

- ➡ أخبر الطلاب انه عندما ترفع البطاقة الخضراء يجب أن يبدأوا بالمشي. وعند رفع البطاقة الحمراء يجب أن يتوقفوا على الفور. اي يجب أن لا يخطوا اي خطوة بعد رفع البطاقة الحمراء.
- ➡ اللعب اللعبة بحيث يكون جميع (أو معظم) الأطفال قادرين على تنظيم سيرهم على السرعة التي يمكن أن يتوقفوا فيها على الفور.
- ➡ اللعب الجولة الثانية بنفس القواعد، ولكن اسأل الأطفال ان يقفوا بدلا من المشي.
- ➡ إذا كنت تريد أن تجعل اللعبة تنافسية، يمكنك إضافة خط النهاية في الطرف المقابل لبداية الأطفال، وجميع الأطفال الذين تمكنوا من عبور الخط دون استبعاد هم فائزون.
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، كان عليكم أن تركزوا كل أفكاركم على كيفية السيطرة على سرعة المشي حسب لون البطاقة. مارستم مهارات التفكير والتي تساعدكم على التحكم في أفكاركم وجسمكم، وتساعدكم على التركيز بشكل أفضل.

11. العدد إلى ١٠

الفئة العمرية: ٦- ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ٧، ٥، ٤، ٣، ٢

الهدف من اللعبة: تركيز الاهتمام والعمل معا من أجل العد إلى ١٠ كفريق واحد.

الوقت: ٢٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية لـ ٥ مجموعات للعمل في فرق صغيرة بدون إزعاج الآخرين.

ليس بحاجة الى اي موارد او استعدادات

اقسم جميع الأطفال إلى فرق من ٥-٧ أطفال لكل فريق

طريقة اللعب:

- أخبر الأطفال بان على فريقهم العد إلى عشرة بصوت عال ولكن كل شخص يتحدث على حدا. سيبدأ الطفل بقول "واحد" ثم يأتي دور طفل آخر وعلى هذا النحو تستمر عملية العد حتى تصل المجموعة الى رقم "عشرة". اذا تكلم اثنان من الأعضاء في نفس الوقت، يجب أن تبدأ المجموعة من البداية مرة أخرى من "واحد".
- لا يجب ان يتحدثوا لوضع استراتيجية للتنسيق- فقط يمكنهم استخدام التواصل بالعين والإيماءات. ! هذه اللعبة أصعب مما يبدو، في كثير من الأحيان اثنين من أعضاء المجموعة سيقولون نفس العدد في نفس الوقت. يجب عليهم العمل معا بنجاح، وذلك باستخدام تواصل العين والحذر، لكي يصلوا إلى "عشرة".
- اعطي الفرق ٥ دقائق لممارسة العد إلى "عشرة".
- اطلب من جميع الفرق ان يأتوا الى وسط الصف واحدا تلو الآخر والعد إلى "عشرة". الفريق الذي يمكن العد إلى "عشرة" بالاعتماد على طفل واحد لكل رقم سيحصل على تصفيق من بقية الفرق.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة عليك أن تمنع نفسك من عد جميع الأرقام بنفسك وانظر الى أصدقائك في المجموعة بانتباه لمعرفة كيفية تكملة المهمة معا. وتعلم كيف تحاول ان تحقق هدفك على الرغم من وقوع الأخطاء. مارس تركيز انتباهك على المشكلة والعمل معا لحلها."

!يمكن أن يغير الطلاب مجموعاتهم عدة مرات واللعب مع مجموعات مختلفة.

@يمكن ان تتنجم هذه اللعبة مع الأطفال الأصغر سنا، الذين لا يستطيعون العد عن طريق استبدال الأرقام بترتيب معين من ٥ اصوات، مثلا "أأ" "بب" "سس" "يايا" "بابا". لكن عليك تعليمهم هذه الأصوات قبل أن يتمكنوا من لعب هذه اللعبة.

12. الأغنية المشتركة

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ١، ٢، ٣، ٤، ٥

الهدف من اللعبة: الاستماع الجيد للأغنية و ذلك للبحث عن كلمة لتبدأ بها أغنية جديدة.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية لـ ٥ فرق للجلوس بشكل مريح

لا يحتاج الى اي موارد او استعدادات

٪: تقسيم الأطفال إلى خمس فرق، وتسميتهم من فريق A إلى فريق E

طريقة اللعب:

- ابدأ بغناء أغنية. على فريق A الاستماع جيدا لايجاد كلمة لبدأ أغنية خاصة بهم خلال ٣٠ ثانية. يجب أن تكون الكلمة من الأغنية الأولى في السطر الأول من الأغنية الخاصة بهم.
- تستمر اللعبة مع الفريق (B) ليختاروا كلمة من أغنية الفريق A ليبدأوا أغنيتهم خلال ٣٠ ثانية، والاستمرار بهذه الطريقة.
- يجب ان تعمل جميع الفرق معا لاعداد أطول أغنية مشتركة
- إذا لم تستطع اي من الفرق بدء أغنية جديدة خلال ٣٠ ثانية، تنتهي الأغنية المشتركة وتبدأ العملية من البداية مع الفريق الأخير الذي غنى اخر أغنية.
- يمكن أن تستمر اللعبة طالما يستمتع الاطفال باللعب.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة عليك أن تستمع جيدا لتكون قادرا على الاستمرار في اعداد أغنية مشتركة. ان تمارس مهارات الاستماع والذاكرة لتكون قادرا على تذكر الأغاني."

@إذا كانت اللعبة صعبة بالنسبة للأطفال الصغار، اطلب من احد الفرق ان يبدأوا بالغناء والفريق الثاني يقوم ببدء أغنيته مع الصوت الأخير من الأغنية السابقة. لا يجب أن يكون هناك توقف لأكثر من ٢ ثانية بين الاغنيين.

13. كتاب الوصفات المصورة

الفئة العمرية: ٦ - ١١ سنة

كفاءة SEL: تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ٣،٤،٥،٦،٧

الهدف من اللعبة: العمل معا لرسم خطوات الطبخ

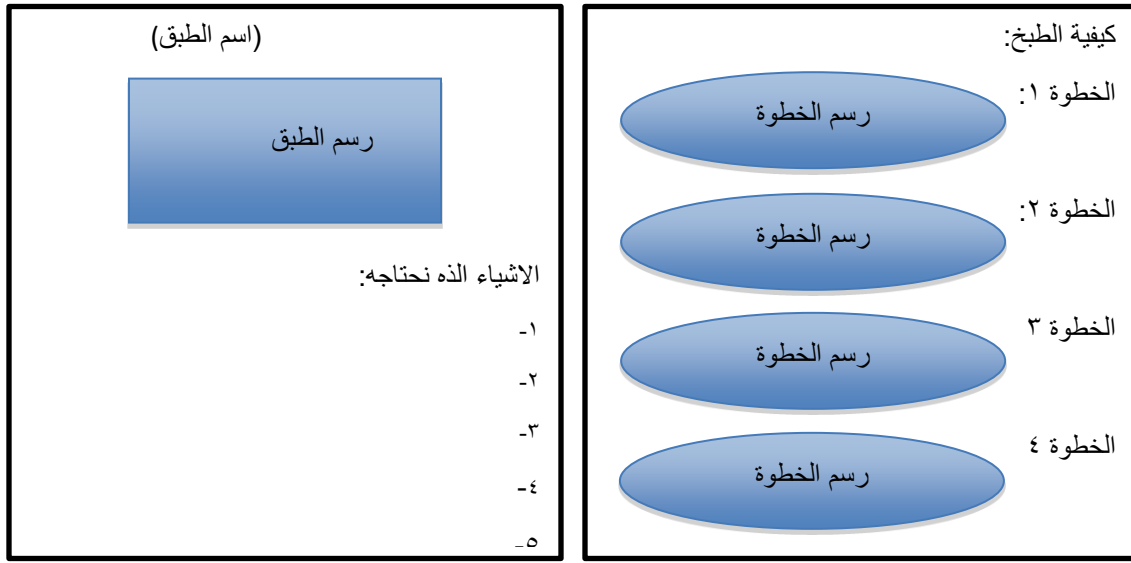
الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة لـ ٤ مجموعات دون إزعاج الآخرين

الموارد: ٣٢ ورقة A ٤ (٨ لكل مجموعة)، أقلام رصاص مع أقلام تلوين / أقلام ملونة، ثاقبة / قطعة من خيط، سبورة ورقية

إلاستعدادات: تقسيم المواد الفنية لكل مجموعة ٨ ورقة A ٤، أقلام رصاص، أقلام تلوين / أقلام ملونة، على ورق قلاب اكتب شكل وصفة للأطفال من اجل المتابعة (نموذج الصيغة أدناه)



١٪: قسم جميع الأطفال إلى ٤ فرق وقم بتوزيع المواد الفنية.

طريقة اللعب:

- ➔ أخبر الفرق اليوم سنقوم باعداد كتاب الوصفات. إذا لزم الأمر، اشرح لهم ان كتاب الوصفات يشبه كتاب الصور الذي يخبرك كيف تطبخ.
- ➔ اعطي الفرق ٣ دقائق ليختاروا الطبق الذي سيرسمون وصفته
- ➔ اشرح صيغة كتابة الوصفة على اللوح القلاب.
- ➔ أعط الفرق ٣٠ دقيقة لرسم خطوات إعداد الطبق الذي اختاروه. يجب أن يتأكدوا من أن كل خطوة في الطبق تظهر بوضوح وفقا للصيغة. القيام بشرح أن الشخص الذي لا يعرف ان يطبخ يجب أن يكون قادرا على النظر في كتاب الوصفة ويتعلم كيفية الطبخ.
- ➔ بعد انتهاء جميع الفرق، اربط جميع الوصفات مع بعض.
- ➔ كل فريق سيقدم وصفته امام الصف.
- ➔ اربط جميع الوصفات مع بعض في كتاب الوصفات المصورة.

➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، كان عليك العمل مع فريقك لتذكر كيفية طهي طبق وشرح الخطوات بالترتيب الصحيح. مارست مهارات التفكير التي تساعدك على التخطيط بشكل جيد، وتنظيم أفكارك وشرح أفكارك للآخرين."

وبالنسبة للأطفال الأصغر سنا الذين لا يمكنهم الرسم، أو اللعب مع المجموعة بأكملها، دعهم يقولوا لك الوصفة لترسمها على ورق قلاب، يمكنك دعوة أولياء الأمور أو الأطفال الأكبر سنا للمساعدة في هذا النشاط.

14. الاصغاء و المتابعة

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تقوية الذهن

الاسابيع المتتابعة: ١،٢،٣،٤،٥

الهدف من اللعبة: الاصغاء ومتابعة التعليمات بشكل صحيح.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل دائرة كبيرة

الموارد: ورقة A ٤ (واحدة لكل طفل)، أقلام رصاص (واحد لكل طفل)، قائمة التعليمات، ورقة الإجابة مع كل التعليمات

المتبعة على ورق قلاب

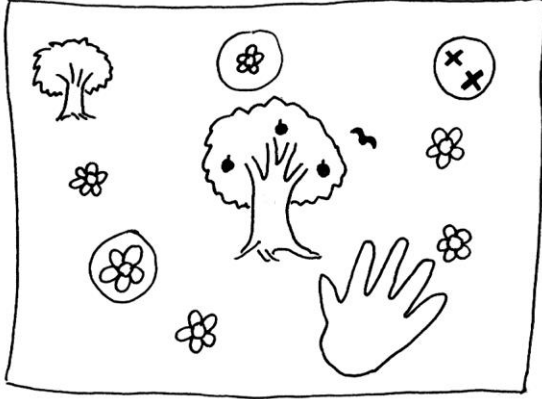
الإستعدادات: قائمة التعليمات مع الأخذ بعين الاعتبار عمر الأطفال في الصف. إعداد ورقة الإجابة على اللوح القلاب (نموذج التعليمات وأوراق الإجابة واردة أدناه)

٪: اطلب من الأطفال الجلوس على شكل دائرة حول الميسر.

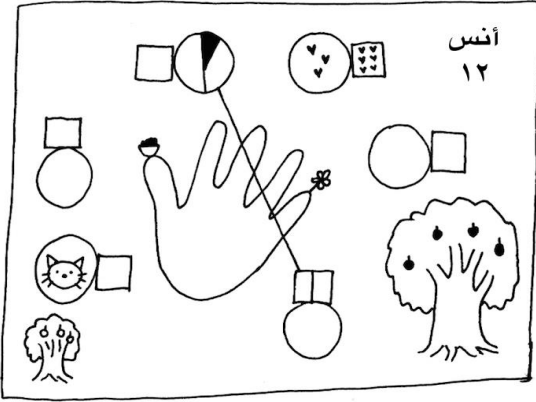
طريقة اللعب:

- ➡ أعط كل طفل ورقة وقلم رصاص.
- ➡ أخبر الأطفال انهم سيسمعون بعض التعليمات. يجب الاصغاء والمتابعة بدقة للورق الذي معهم. قل لهم ان سرعة الإرشادات سوف تزداد و تكون أكثر تعقيدا، لذلك يجب أن يركزوا كل اهتمامهم على الاستماع ومتابعة التعليمات.
- ➡ اقرأ التعليمات من القائمة المعدة سلفا للطلاب و ذلك للمتابعة.
 - امثلة عن التعليمات (البسيطة):
 - ارسم دائرة على ورقة
 - ضع علامة (X) داخل الدائرة

- ارسم شجرة صغيرة في احد زوايا الورقة وشجرة كبيرة في وسط الورقة
- على الشجرة التي وسط الورقة ارسم بعض الفواكه والطيور



- ارسم بعض الأزهار في اي مكان على الورقة
- ضع كل زهرتين في دائرة
- ارسم صورة يدك على ورقة
- امثلة على التعليمات (الصعبة):
- اكتب اسمك في الزاوية اليمنى العليا من الورقة
- اصف ٣ + ٩ واكتب الجواب تحت اسمك مباشرة
- ارسم ست دوائر على الورقة، ٢ على الجانب الأيسر، ٢ على الجانب العلوي، واثنان في أي مكان تختار.
- في احد دوائر اليسار ارسم حيوانك المفضل.
- اقسم أي دائرة الى نصفين ولون نصف واحد.
- ارسم صورة راحة اليد على الورقة.
- على أصغر إصبع ارسم زهرة.
- على الإبهام ارسم صورة لآخر وجبة اكلتها.
- ارسم شجرة صغيرة في الزاوية اليسرى السفلى من الصفحة وشجرة أكبر في الزاوية اليمنى السفلى.
- ارسم نوعين مختلفين من الفاكهة على الشجرتين.
- ارسم ٦ مربعات، وكل دائرة اربطها بمربع.
- قم بتقسيم أي مربع .
- اربط الدائرة المقسمة والمربع المقسم بخط
- اختر أي دائرة ومربع فارغين و بجانب بعضهم . في الدائرة ارسم ٣ نجوم وفي المربع ارسم ضعف عدد النجوم.



@ يمكنك ان تجعل هذه اللعبة أكثر أو أقل صعوبة من خلال زيادة أو تخفيف سرعة قراءة التعليمات.

@ إذا استخدمت ورقة امثلة التعليمات ، تأكد من ملائمتها مع عمر وسياق الأطفال في صفك.

- ➡ بعد الانتهاء من جميع التعليمات، ضع ورقة الإجابة على اللوح القلاب واطلب منهم أن يقارنوا الأجوبة على السبورة الورقية مع اجاباتهم.
- @ إذا كان الأطفال صغار جدا للقيام بتلك المقارنة بأنفسهم، قم باعادة قراءة جميع التعليمات ،و أشر إلى الجزء ذو العلاقة بورقة الإجابة والطلب من الأطفال التأكد إذا ما اتبعوا التعليمات أم لا.

- ➡ إذا وجد الأطفال بأنهم اخطأوا في التعليمات عليهم تصحيحها الآن.
- ➡ اطلب من جميع الأطفال التصفيق لأنفسهم.
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، مارستم كيفية الاصغاء ومتابعة التعليمات . هذه المهارات مفيدة جدا لمساعدتكم على تحقيق نتائج جيدة في أي عمل."

15. الماء و الثلج

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تقوية الذهن

الأسابيع المتطابقة: ٣، ٤، ٥، ٦، ٧

الهدف من اللعبة: يجب ان يجمد "الثلج" كل "الماء" من خلال الملامسة؛ وعلى "الماء" ان يذوب كل المجمدين عن طريق الطبطبة على أكتافهم.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كبيرة مفتوحة

لا نحتاج الى اي موارد او استعدادات.

٪: قم بتحديد الإطار الذي ستقام فيه المباراة. اطلب من ١٠ أطفال التطوع ليكونوا "ثلج" وبقية المجموعة سيكونوا "ماء"

طريقة اللعب:

- ➡ احدى الفرق ستكون "ماء" والاخرى ستكون "ثلج"
- ➡ اطلب من المشاركين صفات كلا من "الماء" و "الثلج".
- الإجابة: الثلج أكثر برودة، وصلابة، لا يمكن أن يتحرك. الماء أكثر دفئا، وسائل، ويمكن ان يتحرك.
- ➡ مجموعة "الثلج" تنتظر في الزاوية ومجموعة "الماء" لديها ٥ ثوان لتنتشر.
- ➡ عندما تقول "ابدا!" على مجموعة "الماء" محاولة الهروب من مجموعة "ثلج". إذا تمت ملامسة طفل "ثلج"، طفل "ماء" على كتفه، على "الماء" ان يتجمد ولا يتحرك من مكانه.
- ➡ مجموعة "الماء" يحاولون ان يذيبوا زملائهم المجمدين عن طريق ملامسة الكتف وتجنب التجميد في نفس الوقت. بعد الذوبان، يستطيعون التحرك مرة أخرى.
- @ إذا لم تكن ملامسة الاطفال مناسبة، اعطي الجميع شرائط طويلة من الورق لملامسة الاخرين.
- ➡ عدم الحديث خلال اللعبة، كل شيء يجب ان يحدث في صمت.
- ➡ بعد كل ١٠ دقائق، قم بتغيير الفرق بحيث يكون لكل شخص الفرصة ليكون "ثلج" و "ماء"
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة ذهنيا تقوم بأشياء كثيرة. عندما كنت "ثلج" كان عليك أن تنتبه وتحدد من هم "ماء". وعندما كنت "ماء" لم تكن مهمتك فقط انقاذ نفسك من "ثلج" بل ان تذيب اصدقائك كذلك دون ان تتجمد انت. ان القيام بعدة اشياء في وقت واحد يساعدك على التعلم بشكل أفضل."

@إذا كان الأطفال لا يفهمون مفهوم الثلج، يمكن تغيير الأسماء من "ثلج" و "ماء" إلى فريق (أ) وفريق (ب)، وتلعب اللعبة كما هو موضح أعلاه.

تنظيم العاطفة

16. دع المزارع ينام !

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ١٠، ١١، ١٥، ١٦

الهدف من اللعبة: إزالة كل الإبر من حول المزارع دون إيقاظه

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال لتشكيل مجموعة كبيرة

لاحتياج الى اي موارد او استعدادات

٪: اطلب من الاطفال ان يجلسوا في دائرة كبيرة، اجلس انت في الوسط.

طريقة اللعب:

- ➡ أخبرهم عن خلفية القصة: "كان هناك مزارع يعمل في حقله كل يوم، تحت حر الشمس. في نهاية اليوم امسى متعبا جدا، ذهب ونام تحت تلك الشجرة (أشر إلى شجرة وهمية). نام مباشرة دون أن يلاحظ أن هناك الكثير من الأشواك الكبيرة الحادة (وهمية) من حوله! ورأى بعض الأطفال هذا وقرروا إزالة الأشواك واحدا تلو الآخر، بهدوء جدا، ودون إيقاظه."
- ➡ يمكنك ان تلعب دور المزارع، والتظاهر بالنوم في الوسط. سوف يأتي الأطفال واحدا تلو الآخر لإزالة الأشواك (الوهمية) بهدوء جدا.
- ➡ إذا كنت لا تشعر بالراحة في دور المزارع، اطلب من الاطفال أن يتطوعوا لدور المزارع.
- ➡ إذا لزم الأمر قم بعرض طريقة القدوم الى المزارع و إزالة الأشواك.
- ➡ إذا سمع المزارع الخطوات، بدون التكلم يشير الى ذلك الاتجاه. إذا كان ذلك المكان الذي جاء منه الطفل ، عليه العودة بصمت وان يحاول مرة أخرى في وقت لاحق. إذا نجح الأول في إزالة الشوك وعاد دون أن يسمعه المزارع، سيعود إلى مكانه، ويقوم بإغلاق عينه والاسترخاء.
- ➡ استمر في اللعب حتى يلتقط الجميع الشوك و يناموا.
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة شعرتم بالعواطف مثل العصبية أو الإثارة، وكان عليكم السيطرة على هذه المشاعر وانهاء المهمة دون ان يمسكوك. بعد إتخلص (الوهمي) من الشوكة عليك أن تغمض عينيك أيضا. تمارس في هذه اللعبة السيطرة على العواطف واسترخاء الجسم."

17. ذهب الكلب إلى الغابة.....

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ٩، ١٢، ١٣، ١٤

الهدف من اللعبة: تخمين العاطفة من تصرف زميلك (شريك).

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للتحرك بحرية.

الموارد: صافرة، مؤقت

إلاستعدادات: إذا كان سياق الغابة غير مناسباً للأطفال، قم بتغيير عبارة "غابة" إلى "ميدان" أو "سوق"

٪: أسأل الأطفال ان يختاروا شريكا للعمل معه

طريقة اللعب:

➡ اطلب من كل زوج التفكير في احدى العواطف

إمكانك تقديم بعض الاقتراحات عن العواطف لضمان أن الأطفال لا يفكرون فقط في العواطف البدائية مثل السعادة والحزن

➡ أخبر الأطفال أنه لديهم دقيقتين لكتابة قصة الحواس الست مع الشريك. يجب أن تبدأ القصة بالعاطفة التي في ذهنهم ، والتي يمكن أن تكون إيجابية أو سلبية. ومع ذلك، يجب ان تكون نهاية القصة سعيدة.

➡ الطفل ١ يقول عبارة "ذهب الكلب إلى الغابة..." مع العاطفة التي كانت في ذهنه. الطفل ٢ يكمل القصة، مضيفاً جملة أخرى.

➡ يستمر الطفلين بهذه الصيغة حتى تتكون لديهم ٦ جمل و نهاية سعيدة للقصة.

إذا كان الأطفال صغار جداً ولا يستطيعون العد إلى ٦، أطلب من الأطفال رفع ثلاثة أصابع وبعد كل جملة ينزل احد الاصابع. وعندما يقوم بأنزال كل الأصابع، تنتهي قصتهم.

➡ بعد جولة واحدة، يقوم جميع الأطفال باختيار شريكا جديدا وهكذا تستمر اللعبة.

➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة استكشفتم مشاعركم التي اخترتموها لتكون أكثر تعمقا من خلال القصة، مارستم أيضا كيفية تحويل أي قصة إلى نهاية سعيدة!"

مقترح تجنب المواضيع الحساسة: تحدد هذه اللعبة انه بغض النظر عن المشاعر التي يبدأ به الأطفال قصتهم، فستنتهي سعيدة. وهذا لمنع خطر أي مشاعر قوية، سلبية أو الصدمة التي تذكر خلال القصة. تجول بينهم واطلب تغيير قصصهم إذا سمعت ان الأطفال يتحدثون عن الأشياء التي تؤدي إلى مشاعر قوية، والعواطف السلبية ، كذلك راجع تدريب الإسعافات الأولية النفسية والاستماع الجيد عن مؤشرات الاضطرابات العاطفية الشديدة أو سوء المعاملة. إذا كنت ترى بعض العلامات، قم بإحالة الطفل من خلال آلية الإحالة الموجودة.

@ قم بجعل اللعبة ملائمة للأطفال الأصغر سنا باستخدام قصة الحواس الست ، حيث ان كل شخص يقول ٣ جمل عن العاطفة ومن ثم التبديل مع الشريك.

18. ما اشعر به اليوم ؟

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ٩، ١٠، ١١، ١٥

الهدف من اللعبة: الرسم و ذلك للتعبير عن ما تشعر به اليوم

الوقت: ٤٥ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس المريح والرسم

الموارد: ورقة A ٤ (واحدة لكل طفل)، أقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة

لاتوجد استعدادات

%: اطلب من الأطفال الجلوس في دوائر صغيرة للمشاركة

طريقة اللعب:

- ➡ اعطي ورقة لكل طفل وإعطاء كل مجموعة أقلام ملونة للمشاركة.
 - ➡ أخبر الأطفال أن هذا هو وقت الاسترخاء، ارسما صورة ما تشعر به اليوم و قم بتلوينها.
 - ➡ القاعدة الوحيدة هي الرسم بشكل صامت. إذا كنت تحتاج إلى شيء من شخص آخر، يمكنك استخدام الإشارات، وليس الكلمات في التواصل.
 - ➡ اقضي آخر ١٠ دقائق بين الأطفال اسألهم عن عنوان الرسم ، يمكن للميسر أن يكتب العنوان على المخططات.
- ! إذا كان الأطفال صغارا جدا، ربما لا يستطيعون رسم رسومات واضحة جدا بنفس الاحجام. دع الاطفال يرسموا بحرية للتعبير عن أنفسهم والسماح لهم بتفسير الرسم لك.

شارك رسالة اللعبة :- "إن الهدف من هذه اللعبة هو جعلكم تفكرون في شعوركم، والتعبير من خلال الرسم".

مقترح لتجنب المواضيع الحساسة: راجع تدريب الإسعافات النفسية الأولية ابحث عن مؤشرات الاضطرابات العاطفية الشديدة أو سوء المعاملة في رسومات الأطفال. إذا كنت ترى بعض العلامات، قم بإحالة الطفل من خلال آلية الإحالة ذات الصلة.

19. تخمين المشاعر

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ٩، ١٠، ١١، ١٥

الهدف من اللعبة: تخمين شعور المتصرف

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلاً

الموارد: ٢٠ قطعة من الورق مكتوب عليها المشاعر المختلفة

الإستعدادات: إعداد ٢٠ قطعة من الورق مكتوب عليها مشاعر (المشاعر المقترحة: سعيد، وحيد، خائف، أشعر بالملل و غاضب وحزين، ومضطرب، متفاجأ وقوي، وفخور، وخائف، خجول، قلق، تعب، أشعر بالحب)؛ إعداد بطاقة الأداء على اللوحة للحفاظ على التسجيل في اللعبة.

% :تقسيم الأطفال إلى ٥ فرق، و تسميتها فريق **A** ، **B**، **C**، **D**، **E**، وهكذا.

طريقة اللعب:

➡ يتقدم لاعب واحد من فريق **A**، ويلتقط قطعة من الورق ويقوم بتمثيل الشعور المكتوب فيها، أعضاء الفريق الآخرين في فريق **A** لديهم ٣ تخمينات لتسمية ذلك الشعور.

@ إذا كان الأطفال صغار جداً لقراءة المشاعر من الورقة، يمكن الميسر قراءتها ويقول لهم الشعور بهدوء لكي يمثلونه لهم.

➡ إذا لم يتمكن فريق **A** من الإجابة بشكل صحيح، فإن الفرق الأخرى لديهم فرصة واحدة لمعرفة الشعور.

➡ كرر هذا مع كل فريق.

➡ كل فريق سيحصل على ١٠ نقاط مقابل كل إجابة صحيحة.

➡ في نهاية المباراة، وباعتماد على نقاط الفرق سيعلن الفائز. والتصفيق من قبل الجميع للفريق الفائز.

➡ شارك رسالة اللعبة -: "إن الهدف من هذه اللعبة هو مساعدتك على ممارسة تسمية العواطف وكذلك فهم الاختلاف في التعبير عن المشاعر عند الناس.

@ ملائمة هذه اللعبة للأطفال الأصغر سناً باستخدام العواطف البدائية فقط - سعيد، خائف، غاضب، حزين، متفاجأ وقوي، خجول، قلق، تعب، أشعر بالحب. يمكن للأطفال تكرار العواطف.

! يمكنك زيادة عدد أوراق المشاعر أو زيادة عدد الأطفال.

20. تهدئة الشعور – الرأس و الأصابع

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨،١٠،١١،١٥،١٦

الهدف من اللعبة: مساعدة الأطفال على تهدئة مشاعرهم عن طريق ارخاء كل جزء من أجزاء الجسم.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كافية للأطفال للجلوس المريح

الموارد: جهاز لتشغيل الموسيقى أو آلة موسيقية

لا توجد استعدادات

٪: جلوس الاطفال بشكل مريح أينما يريدون.

طريقة اللعب :

- عزف الموسيقى، دع الأطفال يقفزوا و يرقصوا لمدة دقيقتين.
إذا لم تتوفر موسيقى اطلب من الجميع ان يغنوا أغنية شعبية بينما يرقصون
- اوقف الموسيقى واتبع التعليمات التالية لمساعدة الأطفال على تهدئة مشاعرهم عن طريق ارخاء كل أجزاء الجسم.
!!إذا لم يكن من الملائم الرقص والقفز،تخطى هذا الجزء واذهب مباشرة الى نشاط الاسترخاء.
- هذا النشاط يحتاج إلى أن يتم ببطء وبهدوء.
- اسأل الأطفال لإيجاد مساحة كافية حولهم للاستلقاء على الأرض دون لمس شخص.
- !!إذا لم تكن الارض نظيفة أو إذا كان الأطفال ليسوا مرتاحين في الجلوس على الأرض، يمكنهم الجلوس على كراسي.
- الذهاب الى كل جزء من اجزاء الجسم للاسترخاء،قراءة التعليمات أدناه للحصول على كل خطوة:
- الوجه - "تظاهر بملامح الوجه،الانف و الجباه و كانك شممت رائحة شيء نتن، ثم ارخي الوجه، كررها ثلاث مرات."
- الفك - "اطبق الفكين معا بإحكام وكأنك تضغط على شريحة لحم بين أسنانك. ثم حرر الشريحة الوهمية ودع الفك يسترخي تماما. كررها ثلاث مرات."
- الذراعين والكتفين - «مد ذراعيك أمامك، ومن ثم ارفعها فوق الرأس ومدها الى الاعلى قدرا تستطيع. ثم إسقطها لتسترخي. كررها ثلاث مرات."
- اليدين والذراعين - "تخيل عصر برتقالة بأقوى ما يمكن بيد واحدة، بعد ذلك قم بإسقاط البرتقال على الأرض، ودع الذراع واليد ترتخي. كررها ثلاث مرات، ثم غير إلى الذراع الأخرى."

- البطن- "استلقي على ظهرك، شد على عضلات بطنك بأكثر قدر ممكن للحظة، ثم اطلاقها والاسترخاء. كررها ثلاث مرات، ومن ثم قم بنفس العملية واقفا."
 - ! إذا كان الأطفال يجلسون على كراسي ، يمكنهم القيام به على الكراسي.
 - الساقين والقدمين - "الاستلقاء على الظهر وتملص أصابع قدميك. استخدم عضلات القدمين لسحب كل الأصابع مرة أخرى في اتجاه الوجه وعد إلى عشرة، ثم ارخي أصابع قدميك وعد إلى عشرة. كررها ثلاث مرات."
 - ! إذا كان الأطفال يجلسون على كراسي ، يمكنهم القيام به على الكراسي.
 - الجسم كله - "الاستلقاء على ظهرك مع اغلاق العين والتظاهر كأن عضلاتك من الثلج والثلج يذوب. الاسترخاء وترك الجسم . ارخاء الجسم كله لمدة ١ دقيقة."
 - ! إذا كان الأطفال يجلسون على كراسي ، يمكنهم القيام به على الكراسي.
 - "فرك راحة اليدين معا، و ضعها على عينيك، ببطء افتح عينيك. انهض ببطء" .
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "لقد بدأنا هذه اللعبة بالقفز ، وبعد ذلك مارسنا كيفية جعل كل أجزاء الجسم تسترخي و تهدأ كل عواطفنا".

21. قراءة القصة

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ٩، ١١، ١٣، ١٤

الهدف من اللعبة: بناء قصة معا باستخدام بطاقات العاطفة.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كافية للأطفال للجلوس في دائرة كبيرة.

الموارد: ست بطاقات كبيرة مع رسومات من العواطف، ومخطط توضيحي

الإستعدادات: إعداد ست بطاقات كبيرة حجم (A ٤) مع المشاعر المختلفة (العواطف المقترحة - سعيد، خائف، غاضب، حزين،

متفاجأ وقوي، وخائف، خجول، قلق، تعب، أشعر بالحب)، طرح المخطط التوضيحي حيث يمكن للجميع رؤيته

٪: اطلب من الاطفال ان يجلسوا في دائرة كبيرة.

طريقة اللعب:

- ← إبقاء جميع البطاقات مخبأة معك.
- ← أخبر الأطفال أنه سيتم بناء قصة معا. وتذكيرهم أن يكونوا حساسين مع اصدقائهم وان لا يقولوا اي شيء قد يزعج الآخرين.
- ← طرح مجموعة من الأسئلة التالية ورسم الاقتراحات على اللوح القلاب:
- ← أين تجري أحداث القصة؟
- ← من ستكون الشخصيات الرئيسية في القصة؟
- ← ما هو الشيء الذي سيكون جزءا من قصتنا؟

السماح للأطفال ان يذكروا ١٠-١٢ من الأمور العشوائية التي يريدونها في القصة (على سبيل المثال، الكلاب، القمر، الحمام الخ)

- !ا رسم الاقتراحات على اللوح القلاب لتشمل الأطفال الذين لا يستطيعون القراءة.
- ← اطلب من احد الاطفال التطوع بالبدء.
- ← ارفع بطاقة عشوائية حتى يراها الجميع.
- ← الطفل يقول العاطفة الموجودة على البطاقة وتبدأ القصة باستخدام المعلومات على اللوح القلاب. يمكن أن تذهب القصة في أي اتجاه، طالما يستخدم العاطفة الموجودة على البطاقة.
- ← بعد ١-٢ خط من القصة، ارفع بطاقة عاطفة أخرى.
- ← سيستمر الطفل التالي بالقصة باستخدام بطاقة عاطفة جديدة وعناصر القصة الموجودة على السبورة الورقية. استمر بهذا الوضع حتى يقوم الجميع بدورهم وتستخدم كل عناصر القصة.
- ← شارك رسالة اللعبة - "من خلال هذه اللعبة جميعنا تعلمنا المزيد عن المشاعر المختلفة، وكيف يمكن للناس التعبير عن مشاعرهم".

!خلط بطاقات العاطفة عدة مرات خلال اللعبة.

مقترح لتجنب المواضيع الحساسة : راجع التدريبات النفسية و الإسعافات الأولية والاستماع لأية علامات للاضطراب العاطفي الشديد أو سوء المعاملة في قصص الأطفال. إذا كنت ترى بعض العلامات، يجب إحالة الطفل من خلال آلية الإحالة ذات الصلة.

22. كتاب شعور بصمة الإبهام

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ١٠، ١١، ١٠، ٩، ٨

الهدف من اللعبة: اعداد " كتاب شعور بصمة الإبهام " اي تصوير مانشعر به

الوقت: ٤٥ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كافية للأطفال للجلوس في مجموعات صغيرة لتبادل التجهيزات الفنية.

الموارد: ألوان في ألواح (كل ٥-٦ أطفال يتشاركون مع بعضهم البعض)، قلم رصاص لكل طفل ، ٦-٨ أوراق صغيرة لكل طفل، كابسة / خيط

الإستعدادات: ضع أربعة ألوان في لوحة واحدة (لا تضع كثيرا من الألوان حتى لا تجف بسرعة)، وإعداد التجهيزات الفنية لكل مجموعة

%: الأطفال يعملون بشكل مستقل ولكن جلوسهم يكون في مجموعات صغيرة لتبادل التجهيزات الفنية

طريقة اللعب:

- أخبر الأطفال بأنه سيتم اعداد "كتاب شعور بصمة الإبهام"
- شرح عملية اعداد "كتاب شعور بصمة الإبهام" للأطفال-
- اغرس اصبعك في اللون
- دع أي ألوان إضافية تسقط على اللوحة
- ضع الإبهام على ورقة لجعل بصمة الإبهام مع الطلاء على الورقة
- انتظر حتى تجف
- ارسم وجهها مع الشعور به ، واكمل الجسم.
- اعطيهم الامثلة أدناه

- أخبر الأطفال أن عليهم أن يجعلوا بصمات الإبهام بالوان مختلفة على صفحات مختلفة ومن ثم الرسم عليها.
- ! أخبر الأطفال ان يستخدموا الطلاء بكمية قليلة جدا، وإلا فإن بصمة الإبهام ستستغرق وقتا طويلا لتجف
- !يمكنك اعداد " كتاب شعور بصمة الإبهام " الخاص بك قبل الصف لتعطيهم كمثال للطلاب.
- اكبس او اربط الصفحات معا لتصنع كتابا لكل طفل أو مساعدة الأطفال على القيام بذلك بأنفسهم إذا كانوا يستطيعون.
- قم بعرض جميع الكتب في الفصول الدراسية وقم بجولة ليرى مشاعر أصدقائهم .
- شارك رسالة اللعبة - "من خلال رسومات بصمة الإبهام عبرنا عن مشاعر مختلفة نشعر بها. فعن طريق النظر الى كتاب شعور الآخرين رأينا أن أصدقائنا يشعرون أحيانا بالعواطف المماثلة لنا."

!!إذاكان الأطفال يمكنهم الكتابة بإمكانهم ان يكتبوا "أحيانا أشعر ... " فوق بصمة الإبهام

23. صورة المرأة

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٩، ١١، ١٢، ١٣، ١٤

الهدف من اللعبة: تقليد نفس حركات الجسم، وتعبيرات الوجه.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة كافية للأطفال لينتشروا.

لا نحتاج الى موارد او استعدادات

٪: تقسيم الاطفال إلى فرق من زوجين.



طريقة اللعب:

أقرأ مسرحية للقيام بتمثيلها. و من كل فريق سيقوم احد الاطفال بالقيام بتمثيل المسرحية والشخص الثاني يقوم بتقليد حركات جسمه وتعابير وجهه، وذلك بدون استخدام أي كلمة (تقليد الشخص الآخر وكأنك مرآة ذلك الشخص).

- أقرأ مسرحية أخرى. هذه المرة الطفل الثاني يقوم بحركات المسرحية والطفل الأول يكون مرآته / تقليد حركاته.
- بعد دقيقتين تقوم بالتصفيق، ثلاث مرات، وعلى الجميع العثور على شريك جديد. ونقوم بتكرار اللعبة في فرق جديدة.
- يمكن أن تقوم بهذه اللعبة طالما احب الاطفال ذلك.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة و من خلال تقليد حركات وتعابير الوجه فأنت كنت قادرا على الفهم الأفضل لكيفية شعور شخص آخر وكيف يتصرف في المسرحيات المختلفة. وهذا أمر مهم جدا بالنسبة لك لفهم أصدقائك أفضل."

امثلة على المسرحيات:

- الاستعداد للذهاب الى المدرسة (على سبيل المثال الشعور يكون - متحمس)
- انت مزارع تعمل في المزرعة و فجأة بدأ هطول المطر (على سبيل المثال الشعور يكون - متفاجأ)
- أنت طبيب تقوم بمعالجة سيدة مسنة عندها ألم الظهر (مثلا الشعور يكون - قلق)
- تنتظر وقوف المطر حتى تتمكن من الخروج واللعب (على سبيل المثال الشعور يكون - الملل)
- تحاول النوم ولكن البعوض يآز في أذنك ولا يدعك تنام (على سبيل المثال الشعور يكون - الغضب)
- تبحث عن نظاراتك و لا يمكنك العثور عليها (على سبيل المثال الشعور يكون - مزعج)

!ضع مسرحيات خاصة بك مع الأخذ بعين الاعتبار العمر وسياق الأطفال في صفك.

@نلائم هذه اللعبة للأطفال الأكبر سنا وندعوهم إلى التفكير في المسرحية وتمثيلها في حين أن الطفل الآخر يعكس ذلك التمثيل وأيضا يقوم بتخمين المسرحية.

24. لنغني أغنية

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٦،٩،١٠،١١،١٥

الهدف من اللعبة: استخدام لحن مألوف لتقديم أغنية جديدة مع مجموعتك.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل لتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة كافية للأطفال للعمل في مجموعات.

لاحتياج الى اي موارد او استعدادات

٪: اطلب من الاطفال ان يجلسوا في مجموعات صغيرة تتكون من ٥-٦ أطفال في كل فريق.

طريقة اللعب:

- سيعمل الأطفال في مجموعاتهم لكتابة شطرين من أغنية. ويجب اختيار الشعور الذي سيكون موضوع الأغنية ولحن مألوف (من الأغنيات الذي يعرفونها مسبقاً) و يقوموا بغنائها.
- أعط كل مجموعة ٥ دقائق لتحديد الشعور الذي ستستخدمه كموضوع للأغنية، ولحن مألوف. ! يمكنك اختيار المشاعر للأطفال إذا كانوا غير قادرين على الاختيار.
- أعط كل مجموعة ١٥ دقيقة لوضع الأغنية، وان تناسب اللحن المختار. ! يمكن أن تقوم بتغيير اللحن إذا كان لا يتناسب مع الكلمات.
- اعطي لكل مجموعة فرصة لأداء أغنيته امام الصف.
- شارك رسالة اللعبة - "من خلال هذه اللعبة تعلمنا أكثر عن الانفعال الذي اخترناه من خلال أغنية. و فهمنا أيضاً كيف ان الإيقاعات المختلفة من الموسيقى يمكن أن تنقل مشاعر مختلفة."

@تكيف الأطفال الأصغر سناً من خلال جلوس الجميع معاً في مجموعة كبيرة وعملية التوجيه تكون للصف بأكمله في ان يضعوا أغنية معاً.

@إذا كان لديك أطفال من مختلف الفئات العمرية في الصف، يمكن للأطفال الأكبر سناً العمل في مجموعات لتقديم أغنيتهم، ويمكنك العمل مع الأطفال الأصغر سناً لتقديم أغنيتهم أيضاً .

25. نمر نمر فهد

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨،١٠،١١،١٥،١٦

الهدف من اللعبة: الركض بأسرع ما يمكن، والتوقف للمصافحة، ثم التسابق للحصول على الأماكن الفارغة.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس في دائرة كبيرة.

لا نحتاج إلى أي مواد أو استعدادات

٪: اطلب من الأطفال أن يجلسوا في دائرة كبيرة.

طريقة اللعب:

- شرح قواعد اللعبة للأطفال.
- سيتطوع طفل واحد لبدء المباراة، وسوف يطلق عليه اسم "الأسد". سيقف الأسد خارج الدائرة ولا يوجد مكان له في الدائرة.
- عندما تقول "ابدأ!" سيبدأ الأسد بالمشي خارج الدائرة ويلمس أي لاعبين اثنين ليكونا "النمر". النمر لا يتحركون، يجب أن يبقوا جالسين.
- يلمس الأسد اللاعب الثالث، ويسميه "الفهد" ويبدأ بالركض، ينهض الفهد أيضاً بسرعة ويبدأ الركض في الاتجاه المعاكس للأسد.
- ! إذا لم يكن مناسباً للأطفال أن يلمسوا بعضهم البعض، إعطاء الجميع ورقة طويلة يمكن استخدامها ليلمسوا بعضهم.
- عندما يلتقي الأسد والفهد، يتوقفوا، يتصافحوا، ويحيوا بعضهم البعض بلغتهم، ومن ثم يركضوا بأسرع ما يمكن لأخذ مكان الفهد. إذا لم يتوقف اللاعب بشكل كامل سيخسر المكان فوراً.
- التأكيد على أن الأسد والفهد عليهم التوقف الكامل للمصافحة، وليس القيام بها وهم يتحركون.
- ! إذا لم يكن مناسباً للأطفال القيام بالمصافحة، اطلب منهم أن يتوقفوا بشكل كامل و القاء التحية بلغتهم.
- اللاعب الذي لم يحصل على المكان يصبح الأسد في الجولة القادمة وتستمر المباراة حتى يحصل كل طفل على فرصة واحدة على الأقل أن يكون الأسد أو الفهد.
- أخبر الأطفال أن الجميع يجب أن يحصلوا على فرصة لتكون اللعبة كاملة بحيث يشارك جميع الأطفال.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، الأسد والفهد كانوا يشعرون بسعادة بالغة ويركضون بسرعة وكان عليهم الوقوف فجأة ليهذأوا ويتوقفوا بشكل كامل في الوسط. ان ذلك يساعد على ممارسة السيطرة على العواطف و تهدئتها بسرعة عند الحاجة".

نصيحة لتجنب الحساسية: قل للأطفال أن الجميع يجب أن يحصلوا على فرصة في اللعب لتكون كاملة بحيث تشمل جميع الأطفال.

@ إذا كان هناك أطفال يعانون من إعاقات جسدية في الصف، التكيف مع اللعبة لإدراجهم. بدلاً من الركض ندعو الأطفال إلى السير بسرعة. و نقوم بتعيين "صديق" لكل طفل من ذوي الإعاقة، وعندما يأتي دورهم للعب الفهد فإن "الصديق" سيساعدهم في الركض معهم ومساعدتهم على الخروج.

@ إذا كان الأطفال لا يعرفون الأسود والنمر، والفهود، أو إذا كان ينظر إليها بشكل سلبي في السياق الخاص بك، يمكنك استبدالها بالحيوانات التي هي أكثر ملاءمة.

!يمكنك تعديل اللعبة، فيمكن للأطفال أن يتخطوا، يقفوا أو يمشوا بدلاً من الركض وكذلك يمكن لهم استخدام تحيات مختلفة أثناء المصافحة.

26. مسرحية المشاعر

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ١٠، ١١، ١٢، ١٣، ١٤

الهدف من اللعبة: العمل في مجموعات لخلق مسرحية مدتها ٣-٥ دقيقة باستخدام عواطف معينة

الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للعمل في مجموعات

لا نحتاج الى اي موارد او استعدادات

٪: تقسيم الأطفال إلى فرق تتكون من ٥-٦ أطفال

طريقة اللعب:

- أعط كل فريق مكان واحدا وثلاثة عواطف (على سبيل المثال، الموقع - قمة التل، العواطف - متعب، فاقد، متحمس).
- كل فريق لديه ٢٥ دقيقة لخلق مسرحية صغيرة بين ٣-٥ دقائق.
- تنكير الطلاب بأنه يجب أن يكونوا حذرين في ان لا يشملوا الأشياء التي قد تزعج الأطفال الآخرين، في لعبهم.
- يجب عليهم ان يستخدموا جميع العواطف التي أعطيت لهم في المرحلة الاولى من المسرحية.
- يجب أن يكون لكل عضو في الفريق دورا في المسرحية.
- بعد ٢٥ دقيقة، اطلب من الفرق أن يأتوا لتقديم المسرحية في وسط الصف.
- في نهاية كل لعبة، على بقية الصف أن يخمنوا كل العواطف التي عرضت في اللعبة.
- شارك رسالة اللعبة - "من خلال هذه الدراما تعرفتم على كيفية معرفة اسباب العواطف المختلفة و كيفية اضهار التعبير عنها. من خلال مشاهدة الأعمال الدرامية الأخرى، لقد كنت قادرا على رؤية أنه في بعض الأحيان يقوم الأشخاص الآخرين بالتعبير عن العواطف مثلك، وأحيانا يمكن التعبير عن العواطف بشكل مختلف تماما عن الطريقة التي تعبر انت بها .

نصيحة لتجنب الحساسية: يجب الحرص على عدم إعطاء المواقع التي يمكن أن تؤدي إلى ردة فعل مؤلمة عند الطفل.

نصيحة لتجنب الحساسية: يجب التجول في الصف للتأكد من ان الاحداث الموجودة لا تؤثر على الطفل بشكل سلبي.

27. مستوى العواطف

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٨، ١٠، ١١، ١٢، ١٤

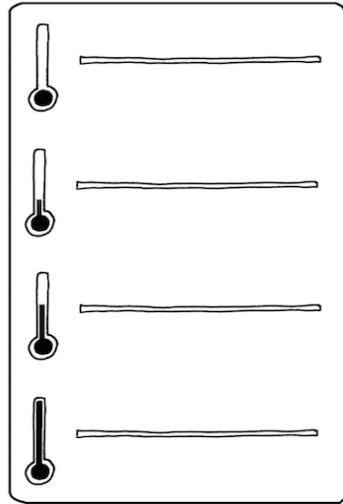
الهدف من اللعبة: التعبير عن عاطفة معينة مع درجات مختلفة من الشدة.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كافية بطول ما يقرب ٥ أمتار ومكان لجلوس الاطفال أمامها

الموارد: الطباشير / الشريط / الحبل، أربع علامات بحجم A ٤ مكتوب عليها الحرارة بدرجات مختلفة (على سبيل المثال أدناه)، وقائمة من العواطف المكتوبة عليها



« خط البداية

الإستعدادات: إعداد محرار الحرارة مع وضع الدرجة المنخفضة في الجزء الخلفي ووضع الدرجة الاعلى في الجزء الامامي، ضع خطين صغيرين بالطباشير / الشريط / حبل من الخلف إلى الأمام، يبدأ من على بعد خطوتين من الآخرين و ضع علامات الحرارة ايضا على ان تزداد من الخلف إلى الأمام كما هو موضح أدناه.

٪: أطلب من الاطفال الجلوس أمام مساحة المنصة

طريقة اللعب:

← اشرح للطفل أنه في المنصة اللون الاحمر الادنى يعني "الهدوء" و الاحمر الاعلى يعني "أعلى درجة من الانفعال". والذي في المنتصف يظهر فيه تنامي قوة العاطفة.

← اشر إلى أنه لا يوجد مقياس حرارة يكون فيه لون احمر فقط و ذلك لأنه ليس صحيحا ان تصل إلى مثل هذا المستوى من العواطف. بل يجب ان تتصرف وكان لديك السيطرة على عواطفك و ان لا تصل بأي عاطفة إلى أقصى مستوى فيها.

← اطلب من كل الاطفال ان ياتوا اليك واحدا تلو الآخر. اهمس العاطفة للطفل.

← و من ثم الاطفال يعودون الى الجزء الخلفي من المنصة، الوقوف ساكنين تحت الحد الأدنى لمقياس الحرارة لمدة ثانييتين، ومن ثم التقدم خطوة إلى الأمام الى الخط التالي و اظهار قدر صغير من العاطفة. ثم التقدم إلى الخط التالي و اظهار قدر متوسط من العاطفة. وأخيرا، الوقوف على السطر الأخير مع أعلى مستوى و اظهار زيادة قدرة العاطفة. التالي، سيذهب في الاتجاه المعاكس، والتقليل من شدة الانفعال وينتهي عند الحد الأدنى من العاطفة و اخيرا يتوقف لمدة ثانييتين.

! يمكنك تعليم الأطفال كيف يتم ذلك باستخدام العاطفة مثلا "الغضب" والتي من السهل أن يفهموها. على سبيل المثال، ابدأ في مكان الوقوف مرة أخرى ، بعد ذلك اخطوا خطوة إلى الأمام و اظهر على وجهك علامات الوجه العبوس، قم بزيادة الغضب قليلا من خلال تعابير وجهك و قبضة يدك، وأخيرا اخطوا خطوة إلى أعلى مستوى وزيادته أكثر من خلال تثبيت القدم مع تعبير غاضب على الوجه. ثم نفذ نفس المشاعر بترتيب عكسي، والانتهاه من ذلك بالوقوف.

← بعد أن ينتهي جميع الأطفال، على الآخرين تخمين العاطفة.

← بعد قيام كل طفل بدوره ستنتهي اللعبة .

← في النهاية قم بمناقشة المجموعة كاملة، اسأل الأطفال كيف كان احساس الجسم والعقل في المراحل المختلفة.

← شارك رسالة اللعبة - "من خلال هذه اللعبة اصبحت قادرا على فهم كيف يمكن للعواطف ان تكون لها مستويات مختلفة، ومارست كيفية التعبير عن العواطف بالطريقة التي تسيطر عليها أيضا. رأيت أيضا كيف أصدقائك يعبرون عن مشاعرهم. وإذا كنت تفكر في كيفية شعور الجسم خلال هذه اللعبة، سوف تدرك أنك تشعر باسترخاء وهدوء أكثر عندما تكن واقفا."

أمثلة من العواطف التي يمكن استخدامها في هذه اللعبة:

•الغضب

•السعادة

•الخوف

•المفاجأة

•الحزن

•التعب

•الفرح

•الإثارة

•التهيج

•الارتباك

•الكبرياء

•الضجر

•القوة

•الخجل

•القلق

•التعب

•الحب

28. تغيير شكلي تغيير شعوري

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: تنظيم العاطفة

الأسابيع المتطابقة: ٩، ١٠، ١١، ١٥، ١٦

الهدف من اللعبة: الانتباه لكيفية تغيير العواطف عندما تتغير اجزاء الجسم.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كبيرة مفتوحة للأطفال و الوقوف على بعد مسافة ذراع واحدة من الآخرين.

لاحتياج الى موارد او استعدادات

٪: أخبر الأطفال انه يجب عليهم إيجاد مساحة للوقوف، على الأقل على بعد مسافة ذراع واحدة من الآخرين.

طريقة اللعب:

- هذه لعبة بطيئة ويجب لعبها بهدوء.
- أخبر الأطفال انه عليهم الوقوف و عدم التحرك، و الاصغاء جيدا إلى التعليمات ومتابعتها بهدوء لتغيير أشكال أجسادهم. أخبرهم بانك ستسألهم اسئلة في النشاط لمساعدتهم في أن يضعوا في اعتبارهم كيف تتغير مشاعرهم مع أشكال الجسم. ويجب أن يفكروا في هذه الأسئلة في أذهانهم، و عدم التحدث بصوت عال .
- اقرأ التعليمات التالية:
- اغلق عينيك. الوقوف مع فتح قدميك قليلا الى جانبيك، والايدي موازيه لأفخاذك. التركيز على انفاسك. فكر في هذه اللحظة.
- ركز جل اهتمامك على الايدي، وارفع ذراعيك الى جانبيك ببطء وافتح راحة يدك إلى السماء. قف بهذا الشكل. تنفس. ركز وعيك الكامل على الجسم. لاحظ كيف يشعر جسمك.
- عد ببطء إلى الوضعية الأولى –الوقوف و فتح قدميك قليلا الى جانبيك، والايدي موازية لأفخاذك. التركيز على انفاسك. فكر في هذه اللحظة.
- إنزل كتفك إلى الأمام. إنزل رأسك حتى ذقنك على صدرك. كيف تشعر في هذه الوضعية؟ (وقفة لمدة ١٠ ثواني)، عودة الكتفين والظهر أثناء رفع رأسك إلى الوضعية الطبيعية. لاحظ الفرق في شعورك.
- رفع الذقن بحيث يذهب رأسك الى الخلف. (وقفة لمدة ١٠ ثواني). اعادة ذقنك إلى الوضعية الطبيعية. لاحظ كيف تشعر.
- اغلق قبضة يديك. اجعل عضلات ذراعيك تصبح ضيقة. (وقفة لمدة ١٠ ثواني). افتح القبضة. لاحظ كيفية تغيير الشعور في جسمك.
- أنزل رأسك الى الأرض. افتح عينيك ببطء. قم بالتحديق على الارض. لاتقم بطرف عينيك. استمر في التحديق على الأرض. (وقفة لمدة ١٠ ثانية). قم بأرخاء العينين ببطء وإغلاقها مرة أخرى. لاحظ كيف تتغير مشاعرك.

- ركز وعيك على فمك. ابتسم ببطء. (وقفة لمدة ٥ ثوان). اعدل شفطيك.
 - اجعل راحة يديك مع بعض وابدأ في فركهم ببطء. الى ان تشعر الحرارة بين راحة يديك. ضع كفك على عينيك. ارفع كفك ببطء وافتح عينيك.
 - المشي ببطء، قوموا بتشكيل دائرة كبيرة بهدوء. اجلسوا. سنتحدث الآن في كيفية ان تغيير شكل أجسادنا يغير شعورنا.
 - ➡ إنهاء المناقشة مع المجموعة كاملة باستخدام قائمة الأسئلة أدناه. تأكد بان كل طفل على الأقل يتحدث مرة واحدة في المناقشة. لا توجد إجابات صحيحة أو خاطئة.
 - من الذي احب هذا النشاط؟ ارفع يدك.
 - من الذي لم يحب هذا النشاط؟ ارفع يدك.
 - ما هو شكل الجسم المفضل لديك؟ كيف جعلك تشعر؟
 - ما هو شكل الجسم الذي لم تحبه؟ كيف جعلك تشعر؟
 - لماذا تعتقد أن تغيير شكل جسمك يغير شعورك؟
 - هل تعتقد أنك قادر على تغيير شعورك عن طريق تغيير شكل جسمك؟
- تلخيص المناقشة من خلال مشاركة رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، تشعرون أنه عند تغيير أي شيء في أجسادكم، فإن العواطف تتغير أيضا. من المهم أن نتذكر أنه يمكن أن يساعدنا هذا في السيطرة على عواطفنا. على سبيل المثال، عندما نشعر بالغضب، وجسمنا متوتر وإذا قمنا بمجرد استرخاء للجسم عن طريق التنفس العميق، فإن غضبك سينخفض."

المهارات الاجتماعية الايجابية

29. المفضل لدي

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المهارات الاجتماعية الايجابية

الأسابيع المتطابقة: ٢٢، ٢٠، ٢، ١

الهدف من اللعبة: فهم أوجه التشابه والاختلاف في المجموعة

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية لجميع الاطفال للجلوس في دائرة كبيرة.

لاحتياج موارد او استعدادات

٪: اطلب من الاطفال تشكيل دائرة كبيرة. و عليك الانضمام للدائرة.

طريقة اللعب:

- تعريف اللعبة باعتبارها وسيلة ممتعة للتعرف على بعضنا وان نفهم كيف نتشابه ونتختلف عن بعضنا البعض. اشرح أننا سنشارك في الاختلاف والتشابه في هذه اللعبة.
- ادخل إلى وسط الدائرة وقل للجميع 'الشيء' المفضل لدي هو ، مثل الغذاء المفضل، الفيلم المفضل، الشخص المفضل.
- جميع الذين لديهم نفس الشيء المفضل ينضموا الى الشخص في الوسط، والجميع يصفق لهم.
- إذا لم يكن هناك أي شخص لديه نفس الشيء المفضل، جميع الذين في دائرة يصفقون للشخص الذي في الوسط.
- جميع الذين في الدائرة يتناوبون في الذهاب إلى وسط الدائرة وتبادل الشيء المفضل لديهم.

شارك رسالة اللعبة "من خلال هذه اللعبة، تعلمت انك مختلف عن أصدقائك في نواح كثيرة، و مثل أصدقائك في العديد من الأشياء الأخرى. يمكنك أن تكون صداقات مع الناس الذين يختلفون عنك والناس الذين هم مثلك ايضا."

30. انظر و اختار

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٢، ٢٠، ١٩، ٢، ١

الهدف من اللعبة: تحية الآخرين بعد التواصل البصري.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية لجميع الاطفال للجلوس في دائرة كبيرة.

لاحتياج موارد او استعدادات

%: اطلب من الأطفال تشكيل دائرة كبيرة. عليك الانضمام الى الدائرة.

طريقة اللعب:

- الجلوس في دائرة، الجميع يخفضوا رؤوسهم إلى أسفل.
- عندما تقول "١-٢ أعلى!" الجميع ينظر الى الأعلى ويختار شخص واحد للتحديق اليه.
- إذا وجد احد الاطفال بأنه ينظر الى طفل اخر و ذلك الطفل ينظر اليه يدخلون الى داخل الدائرة و يتصافحون للتحية على بعضهم باستخدام أسمائهم. على سبيل المثال، "صباح الخير يا جون!" أو "كيف حالك، مينا؟"
- وبعد ذلك سوف نعود إلى أماكننا ومواصلة اللعب.
- يجب أن لا تسلم على نفس الشخص مرتين – يجب ايجاد طفل جديد للتحية في كل جولة.
- اللعبة ستنتهي عندما يتعب الاطفال من اللعب.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة لاستقبال بعضنا استخدامنا لأسماء، التي هي وسيلة رائعة لتكوين صداقات جديدة!"

@ إذا كان التواصل بالعين يعتبر وسيلة سلبية للتواصل بين الأصدقاء، قل للأطفال ان يستخدموا اشارة اليد بدلا من التحديق.

@إذا لم يكن مناسباً للأطفال المصافحة عند التحية، ممكن تحية بعضهم البعض لفظيا فقط، من دون المصافحة.

31. دائرة الصداقة

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٣، ٢٠، ١٩، ٢، ١

الهدف من اللعبة: بناء الصداقات في الفصول الدراسية.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للجميع للجلوس في دائرة كبيرة، يجب أن تكون الأرض نظيفة.

الموارد: ورقة كبيرة، أقلام سبورة، الطباشير / أقلام ألوان، شريط

إلاستعدادات: وضع ورقة كبيرة في وسط الفصل الدراسي. إذا كانت الورقة الكبيرة غير متوفرة، الصق أوراق صغيرة لتشكيل ورقة كبيرة.

٪: اطلب من الأطفال أن يجلسوا في دائرة كبيرة حول الورقة الكبيرة. و يجب ان تنضم الى الدائرة

طريقة اللعب

- الجلوس حول الورقة على شكل دائرة، كل طفل يضع يداً واحداً على الورقة، تشكيل دائرة كبيرة بالأيدي (انظر الشكل أدناه على سبيل المثال)
- مساعدة الأطفال على رسم الخطوط الخارجية لأيديهم باستخدام أقلام السبورة.
- اشرح لهم أن هذه الدائرة هي دائرة الصداقة، وعلينا أن نساعد بعضنا البعض وندعم الآخرين.
- اسأل الأطفال "برايك مالذي ممكن أن يجعل دائرة الصداقة أقوى؟" (الجواب، مثال: الحب، وتبادل الثقة) دع الأطفال يشاركون بإجاباتهم.

! إذا كان الأطفال يفكرون في الإجابة، اعطي مثالاً قائلاً: "أعتقد أن ما يجعل هذه الدائرة أقوى هي المشاركة و أن نكون جيدين بيننا".

- بعد أن تكلم كل من يريد قول شيء، على الأطفال أن يستخدموا المواد الفنية لتزيين مخطط أيديهم والمساحة التي حوله مع الصور التي تظهر مما يجعل صداقاتهم أقوى.
- في النهاية، اكتب "دائرة الصداقة" في الوسط واعرضها في مكان ما في الفصل الدراسي.

شارك رسالة اللعبة - "من خلال رسم هذه الدائرة للصداقة بأيدينا، عاهدنا على مساعدة بعضنا البعض، ودعم بعضنا البعض وأن نكون جيدين و نهتم ببعضنا البعض. وهذا ما سيجعل لدينا دائرة صداقة أقوى في كل يوم."

32. مني لك

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الأسابيع المتطابقة: ٢٥، ٢٣، ٢١، ١٤

الهدف من اللعبة: بناء الصداقات في الفصول الدراسية، وتعلم أسماء الآخرين

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للجميع للوقوف في دائرة كبيرة.

لأحتاج موارد أو استعدادات

٪: اطلب من الاطفال الوقوف في دائرة كبيرة. عليك الانضمام الى الدائرة.

طريقة اللعب:

- ➔ اطلب من أحد المتطوعين الوقوف داخل الدائرة - ليكون "علامة"
- ➔ اختر احد الاطفال (على سبيل المثال، نينا) من الدائرة لبدء اللعبة. تبدأ و تقول "نينا إلى جون"، فيما تنتظر إلى الطفل الآخر (في هذا المثال، جون).
- ➔ الشخص الذي يذكر اسمه ثانيا (في هذا المثال، جون) سيستمر بالمباراة قائلا "جون الى سارة"، فيما ينظر إلى الطفل الآخر (في هذا المثال، سارة).
- ➔ استمر بهذا الشكل، يجب على "علامة" ان يقف مستعدا ومتنبها جدا والاستماع بعناية. ويضع علامة على شخص في الدائرة بعد ان يقال الاسم الأول وقبل ان يذكر الاسم الثاني. على سبيل المثال، عندما تقول نينا "، نينا الى جون"، يجب على علامة ان يضع علامة على أحدهم عن طريق اللمس بعد أن يقول "نينا" وقبل أن يقول "جون".
- ➔ !إذا لم يكن اللمس مناسباً للأطفال ، يمكن إعطاء ورقة طويلة الى "علامة" لوضع علامة على الأطفال .
- ➔ الأطفال داخل الدائرة لا يمكنهم أن يتحركوا للخروج من دائرة، وإذا فعلوا ذلك سيكونوا "علامة"
- ➔ اشرح لهم أنه ينبغي أن يقولوا اسمهم واسم صديق آخر في أسرع وقت ممكن حتى لا يتسنى لـ "علامة" سوى القليل من الوقت لوضع علامة على شخص آخر.
- ➔ إذا لمس "علامة" شخص ما قبل أن ينطق الاسم الثاني، الشخص الذي لمسه "علامة" يأتي الى منتصف الدائرة ويصبح "علامة".
- ➔ "علامة" الجديد يأخذ مكان "علامة" القديم وتستمر اللعبة.
- ➔ مشاركة رسالة اللعبة "كان هذا ممتعا لمساعدتك على تعلم أسماء الآخرين وان تصبح اصدقاء"!

33. تهب الرياح على.....

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الأسابيع المتطابقة: ٢٠، ٢١، ٢٢، ٢٣، ٢٤، ٢٥

الهدف من اللعبة: بناء الصداقات في الفصول الدراسية

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة : ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للجميع للوقوف في دائرة كبيرة.

لا نحتاج الى موارد أو استعدادات

٪: اطلب من الاطفال الوقوف في دائرة كبيرة. يجب أن تقف في وسط الدائرة.

طريقة اللعب:

- ← اطلب من احد الاطفال من الدائرة الانضمام إليك في وسط الدائرة.
- ← اطلب من جميع الأطفال الباقين ملء مكان الطفل الذي اتى الى وسط الدائرة .
- ← تبدأ اللعبة قائلا "تهب الرياح على كل من ..." وتضيف شيئا حقيقيا عن الطفل الذي في الوسط " ... يرتدي الجوارب!" أو " ... شعره أسود!"
- ← جميع الذين فيهم هذه الصفة أو الشيء يجب ان يسيروا (لا يركضوا) لتغيير أماكنهم في الدائرة. الطفل الذي في الوسط أيضا يجب أن يتحرك بسرعة لاخذ احد الاماكن الفارغة قبل أن تملأ.
- ← يجب أن يبقى طفلا واحدا بدون مكان و سوف ينضم إليك في الوسط.
- ← تستمر اللعبة بنفس الطريقة، الأطفال الذين لديهم الصفة المشتركة يتحركون في المساحة حسب العبارة التي تقولها أنت
- ← إذا قلت "اختلاط!" يجب أن يسير الجميع (لا يركضوا)، وتغيير أماكنهم.
- ← شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة الممتعة، تعلمنا أشياء جديدة عن بعضنا وأيضاً، اللعب وسيلة رائعة لكسب الاصدقاء" !

نصيحة لتجنب الحساسية: يجب ان تكون حذرا مع الأطفال الذين عاشوا مع / او واجهوا صدمة ،و يجب اختيار الصفات بعناية فائقة. على سبيل المثال، لا تستخدم صفات مثل "لديها شقيقة" أو "لديه عائلة كبيرة" لأنه من الممكن ان الأطفال قد فقدوا احد أفراد الأسرة مؤخرا.

34. الدمية الورقية

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٣، ٢٢، ٢١، ٢٠، ١

الهدف من اللعبة: التعبير عن معنى الصداقة في المجموعة

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

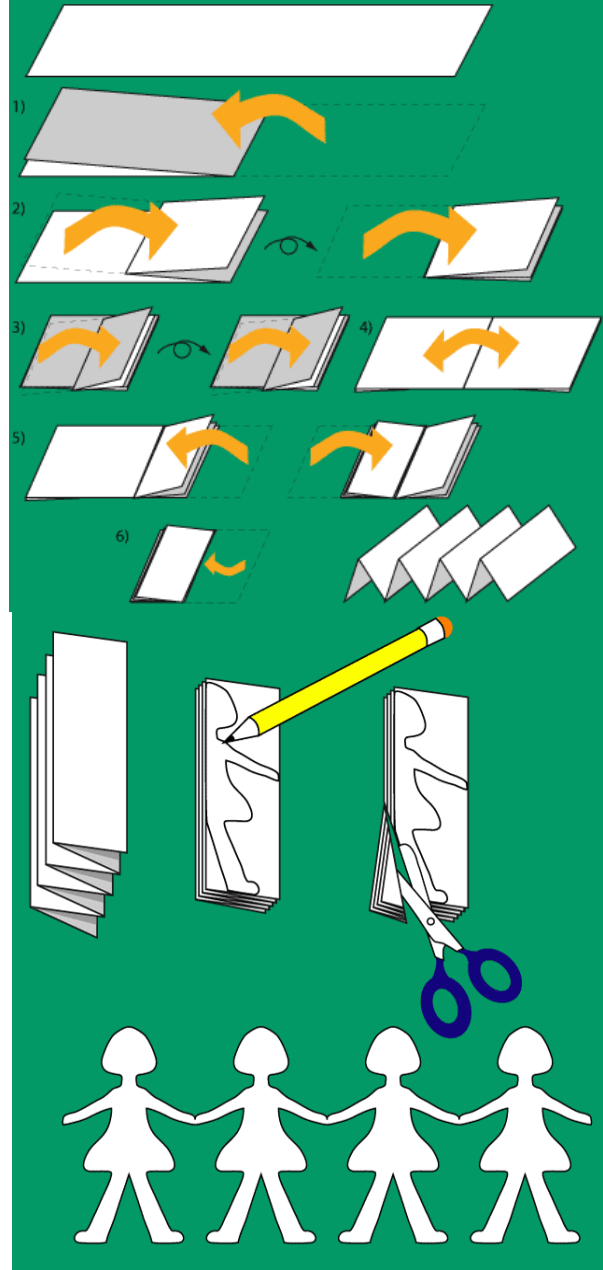
حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال كي يعملوا في أزواج

الموارد: ورقة A ٤، أقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة، مقص، شريط

إعداد: انظر الإرشادات التالية لصنع دمي ورقية. تقسيم الدمي لأزواج.

تعليمات لصنع دمي ورقية:



٪: اطلب من الاطفال اختيار شركائهم والجلوس في أزواج.

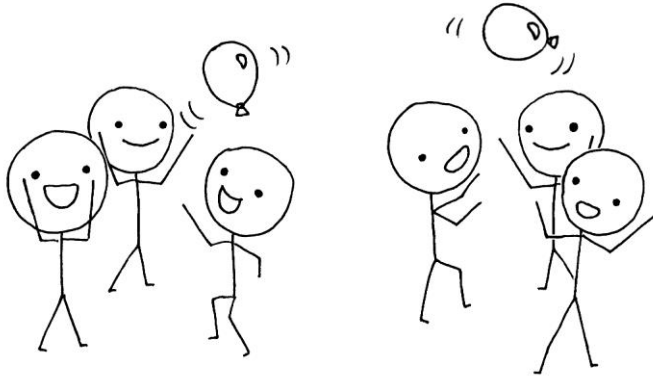
طريقة اللعب:

- ← ناقش مع الأطفال معنى الصداقة، وكيف يبنون العديد من الصداقات في SHLS.
- ← اسأل الطلاب ماذا يعني الصديق وكيف تصبح صديقاً جيداً.
- ← أعط كل زوج مجموعة من الدمي الورقية وقم بتكليف كل طالب لرسم شريكه، والحرص على عدم كسر أزواج الدمية.
- ← إذا كان هناك عدد فردي من الطلاب، الصق دمية ثالثة لزوج من الدمي وكون مجموعة من ثلاث دمي.

- ✦ إذا لم يكن هناك ما يكفي من الطباشير اطلب من الشريكين ان يجلسوا في مجموعات صغيرة لمشاركة الطباشير.
- ✦ بمجرد انتهاء الأطفال، اطلب من الطلاب كتابة ثلاثة أشياء و التي تجعله صديق جيد.
- ✦ الصق جميع الدمى جنباً إلى جنب مع مساعدة من الأطفال وعلقها بأكملها في SHLS إن أمكن.
- ✦ شارك رسالة اللعبة - "تكوين الصداقات وان تكون صديقاً جيداً هو جزء مهم من الحياة. وكانت هذه اللعبة وسيلة ممتعة بالنسبة لك للتعبير لأصدقائك عن تقديرك للصداقة بينكما.

@إذا كانت اعمار الاطفال كبيرة يمكن قطع الدمى بأنفسهم مع الشركاء.

35. رفع البالونات



الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الأسابيع المتطابقة: ٢٥، ٢٣، ٢٢، ٢٠، ١٢

الهدف من اللعبة: العمل الجماعي للحفاظ على البالونات وعدم لمسها الأرض

الوقت: ٢٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: مساحة كبيرة مفتوحة

الموارد: ١٠ بالونات (حوالي بالون واحد لكل ثلاثة أطفال). استخدام كرات إذا كانت البالونات غير متوفرة.

الإستعدادات: ملء البالونات

%: اطلب من الاطفال ان يتجمعوا في وسط المساحة وعلى بعد مسافة ذراع واحد من الآخرين. يجب أن تقف أنت في الوسط.

طريقة اللعب:

- ✦ ارمي البالونات في الهواء بحيث يحصل كل جزء من المجموعة على بعض البالونات.
- ✦ على الأطفال التنسيق بينهم لرفع البالونات والاحتفاظ بها في الهواء من دون ملامسة بعضهم البعض.
- ✦ يجب رفع البالون بالأيدي فقط.
- ✦ ان الحفاظ على بقاء جميع البالونات في الهواء. هي مسؤولية الجميع
- ✦ بعد بضع دقائق، اشر إلى الأطفال لياخذوا خطوة واحدة الى الخارج، وان ينتشروا أبعد من ذلك. يجب أن يستمروا في رفع البالونات لإبقائها في الهواء.
- ✦ بعد بضع دقائق، اشر مرة أخرى للجميع لينتشروا أبعد من ذلك.
- ✦ يجب المحافظة على الطلب من الأطفال ان ينتشروا أكثر، مما يجعل هذه اللعبة أكثر صعوبة في الحفاظ على البالونات في الهواء.
- ✦ عندما يلمس اي بالون الأرض، ضعه جانباً.
- ✦ استمر في اللعب حتى يتعب الأطفال من اللعبة أو حتى تلمس جميع البالونات الأرض.

← شارك رسالة اللعبة - "كانت هذه اللعبة وسيلة ممتعة لمساعدتكم في العمل معا كفريق كبير لتحقيق الهدف من اللعبة. هذه المهارات مهمة جدا بالنسبة لكم للعمل بشكل جيد مع الآخرين في المدرسة وخارجها أيضا."

@إذا كان هناك أطفال صغار جدا او كبار جدا في الصف، اقسم كل مجموعة على حدة بحيث لا يصاب الأطفال الصغار في اللعبة وكذلك الحصول على فرصة للوصول إلى البالونات.

@إذا لم يكن مناسباً للبنين والبنات ان يكونوا قريبين جدا من بعضهم البعض، اقسمهم كلا على حدة في هذه اللعبة.

36. التمثال الضاحك

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

أسابيع المقابلة: ٢٥، ٢٤، ٢١، ١٦، ١٢، ١٠

الهدف من اللعبة: جعل جميع الأطفال في الفريق الآخر يضحكون

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال ليتجولوا بحرية.

لا نحتاج الى موارد او اي استعدادات

%: تقسيم الأطفال إلى مجموعات تتكون من 6 أطفال .

طريقة اللعب:

- تحديد حدود المكان الذي ستقام فيه المباراة.
- يبدأ احد الفرق كـ "آلة للضحك" والباقي سيكونوا تماثيل.
- اشرح أن "آلة الضحك" هم الأطفال الذين يذهبون إلى التماثيل ويحاولون اضحاكهم دون لمسهم. من الممكن القيام بوجوه مضحكة، او حركات مضحكة، أو إصدار أصوات مضحكة.
- عندما تقول "ابدأ!" الكل يتصرف مثل الحيوان المفضل لديه.
- عندما تقول "تماثيل اجمدا!" على جميع التماثيل التجمد وسيقوم فريق آلة الضحك بالذهاب إلى التماثيل ومحاولة اضحاكهم.
- إذا ضحك احد التماثيل يجب عليه الجلوس.
- @إذا كان الأطفال أصغر سنا و لا يفهمون الإرشادات، عليك القيام بالحركات لكي يفهموا و يتعلموا كيفية تجمد التمثال وكيف يمكن لآلة الضحك ان تجعل الطلاب يضحكون.
- كل فرق آلة الضحك لديهم 4 دقائق (قابلة للتغيير) لجعل الآخرين يضحكون. و يجب إعطاء جميع الأطفال فرصة ليكونوا آلة الضحك.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذا اللعبة الممتعة، جعلتم الجميع يضحكون. و رأيتم أن حركاتكم يكون لها تأثير على الأطفال الآخرين وأفعالهم تؤثر عليكم. ينبغي أن نفعل دائما الأشياء التي تجعل الآخرين سعيدين. وبهذه الطريقة

يمكنك تكوين صداقات جيدة" !

37. تكلم شيء جميلا

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٤، ٢٣، ٢٢، ٢١، ٢٠

الهدف من اللعبة: العمل معا للحفاظ على الكرة من السقوط وقول شيئا لطيفا عن شخص ما .

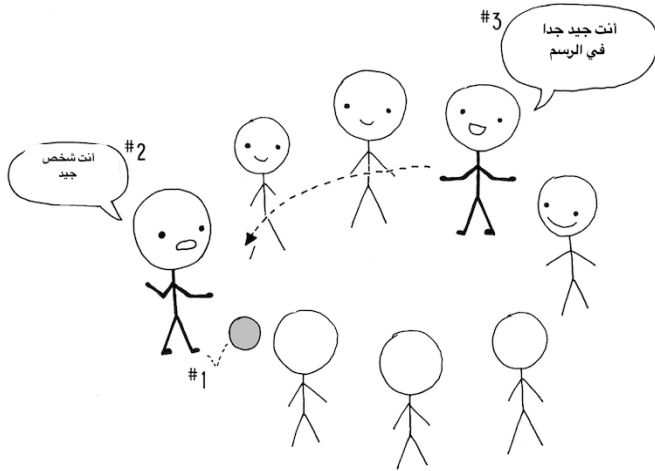
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفل

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للوقوف في دائرة كبيرة.

الموارد: كرة ناعمة

لا نحتاج الى استعدادات



%: اطلب من الاطفال الوقوف في شكل دائرة كبيرة.

طريقة اللعب:

- ← تمرير الكرة لطفل في المجموعة، وسوف يرميها إلى شخص آخر. اشرح للأطفال انه يجب العمل معا كفريق واحد للحفاظ على الكرة من السقوط على الأرض.
- ← عندما يسقط شخص ما الكرة، يجب أن يقول شيئا لطيفا عن الشخص الذي رمى الكرة إليه. ثم الشخص الذي رمى الكرة سيقول شيئا لطيفا للشخص الذي مرر الكرة. على سبيل المثال، "أنت مفيد حقاً!" ثم يجلس جميع الاطفال.
- ← ستستمر اللعبة حتى يقول الجميع شيئا لطيفا عن الشخص الآخر والجميع يجلسون.
- ← شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة عليك فعل شيئين واللذان سيساعدانك على العمل بشكل جيد مع الآخرين - أولا، تمارس كيفية العمل معا كفريق واحد، وثانيا، قول شيء لطيف عن أصدقائك".

@إذا لم يكن مناسباً للبنين والبنات ان يكونوا قريبين جدا من بعضهم، وان يمدحوا بعضهم ، اقسّمهم الى مجموعات كلا على حدة .

38. الفن الطبيعي

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٥، ٢٣، ٢٢، ١٧، ١٢

الهدف من اللعبة: العمل ضمن أزواج لجمع المواد من مختلف أنحاء الفصول الدراسية، و صنع عمل فني.

الوقت: ٤٠ دقيقة

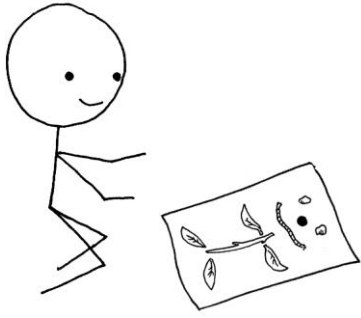
حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة مفتوحة خارج SHLS حيث يمكن للأطفال العثور على الاشياء للقيام بعمل فني، مساحة كافية في SHLS للأطفال لكي يعملوا ضمن أزواج (مثل، اوراق الشجرة، الأحجار الصغيرة والرمل والعصي الصغيرة الخ.).

الموارد: ورقة A4 واحدة لكل زوج، غراء قوي، أقلام ملونة / طباشير ولوازم الفن وادوات حرفية (إن وجد)، وجهاز توقيت.

الإستعدادات: تأكد من ان المساحة الخارجية لـ SHLS سليمة وفيها ما يكفي من الأشياء للأطفال ليقوموا بعمل فني. إذا لم يكن هناك ما يكفي من الأشياء للأطفال ، يمكن جمع الأوراق، والعصي والحجارة الصغيرة وغيرها من المواد من الطبيعة ووضعها في مكان آمن خارج أو داخل SHLS للأطفال ليستخدموها.

% : تقسيم الاطفال إلى أزواج.



طريقة اللعب:

- أخبر الطلاب بأن عليهم الخروج ضمن أزواج للذهاب الى الخارج للنزهة وجمع بعض الأشياء من الطبيعة ليقوموا بعمل فني معا. لديهم خمس دقائق للذهاب وجمع المواد.
- أخبر الأطفال الى أي مدى يمكن أن يذهبوا، اشرح بوضوح أنه لا يمكنهم أن يتجاوزوا مسافة معينة من SHLS ، و يجب أن يبقوا داخل مجمع SHLS.
- راقب الأطفال عندما يذهبوا للمشي لضمان عدم وجود أي مخاطر للسلامة.
- تذكير الأطفال أن الجميع يحتاجون إلى أشياء من الطبيعة وفي نفس المكان لذلك نجمع الأشياء التي سنستخدمها فقط والتأكد من ترك بعض الأشياء للآخرين أيضا.
- بعد مضي ثلاث دقائق ذكر الطلاب ان لديهم مدة دقيقتين فقط ويجب أن يعودوا.
- بعد خمس دقائق، عندما يعود الأطفال مرة أخرى الى SHLS ،و الجلوس ضمن أزواج قم بتوزيع قطعة واحدة من الورق والطباشير، والغراء لكل زوج.
- أخبر الطلاب بأن لديهم 25 دقيقة للقيام بعمل فني من الأشياء التي وجدوها في الطبيعة والمواد الفنية.
- !تذكير الطلاب بمناقشة خطة العمل الفني مع الشريك والاستماع إلى أفكار و آراء بعضهم البعض.
- أخبر الأطفال أنه إذا قرروا عدم استخدام بعض المواد، يمكن وضعها في الوسط لكي يستخدمها الآخرون.
- إبلاغ الطلاب عندما يتبقى لديهم خمس دقائق لنهاية اللعبة.
- بعد مضي 25 دقيقة ، نسأل الأطفال اختيار أعمالهم الفنية ووضعها بأمان في الزاوية لتركها حتى تجف.
- اسأل الأطفال تنظيف المكان من الأشياء المتبقية، وإذا لم يتم استخدام بعض المواد، اجمعها في مكان واحد.

◀ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة كنتم تعملون كفريق واحد، وتبادلتم الأفكار، وكذلك قمتم بالاستماع إلى أفكار الشريك لتحضير العمل الفني معا. هذه أمور هامة جدا بالنسبة لكم لكي تتعلموا كيفية العمل مع الآخرين وأيضا تكوين علاقات جيدة مع الآخرين."

@إذا كان هناك بعض الأطفال الذين هم أصغر سنا عند الذهاب على الأقدام، تأكد ان يكونوا مع طفل اكبر، اي طفلا مسؤولا.

39. تكوين الصداقات

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٣، ٢٢، ٢١، ٢٠، ٢١

الهدف من اللعبة: فكر كيف يكون الصديق الجيد و القيام ببناء صديق من المواد الفنية.

الوقت: 45 دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة لـ 6 مجموعات من الأطفال للجلوس والعمل بشكل مريح.

الموارد: قطع كبيرة من الورق الملون، وشريط، عصا صغيرة واحدة لكل طفل، وصوف أو سلسلة، اقلام ملونة / طباشير ملون، ومقص، ومؤقت

للاستعدادات: تقسيم جميع المواد الفنية إلى 6 حزم. إذا كان الأطفال صغار جدا لاستخدام مقص، اقطع أجزاء مختلفة من الجسم للاستخدام (دائرة واحدة للرأس، شكل بيضوي طويل للجسم، مستطيلين قصيرين للذراع واثنين للساق)

٪: تقسيم الأطفال إلى 6 مجموعات.

طريقة اللعب:

- ◀ اطلب من الطلاب الجلوس في صمت لمدة دقيقة واحدة والتفكير في ما يجعل شخصا ما صديقا جيدا.
- ◀ اطلب من بعض الأطفال تبادل الأفكار مع بقية الفصل.
- ◀ أعط كل مجموعة حزمة واحدة من المواد الفنية وابلاغهم انه يجب أن يتقاسموا المواد ولكن العمل يكون لوحدهم في بناء أصدقائهم.
- ◀ أخبر الأطفال أن يستخدموا التجهيزات الفنية لبناء الصديق من الورقة، والصوف / السلسلة والالوان.
- ◀ بعد أن تم تهيئة الجسم يمكنهم استخدام الشريط والعصا لإنشاء مقبض في الجزء الخلفي
- ◀ إعطاء الأطفال 20 دقيقة لبناء اصدقائهم.
- ◀ إعلامهم عندما يتبقى 5 دقائق.
- ◀ بعد انتهاء 20 دقيقة اطلب من الجميع رفع اصدقائهم بذكر اسمه و اسم الصديق وما الذي يجعله صديقا جيدا.
- ◀ اطلب من الاطفال تنظيف المكان من الاوساخ.
- ◀ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة فكرتم ما الذي يجعل شخصا ما صديقا جيدا. وهذا أمر مهم حتى تتمكن من فهم ما يفكر به أصدقاؤك عن الصداقة وأيضا ليساعدك على أن تكون صديقا جيدا للآخرين."

المشي في أنحاء الغرفة بين الأطفال للتأكد من أن الجميع قد فهموا التعليمات. ودعم الأطفال الذين قد يحتاجون إلى أي مساعدة.

يمكنك بناء صديق من نفس المواد ليكون مثالا للأطفال.

40. شبكة الصداقة

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ٢٥، ٢٢، ٢١، ٢٠، ١

الهدف من اللعبة: تعلم المزيد عن بعضنا البعض

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: 25-٣٠ اطفال

المساحة: المساحة الكافية لجميع الأطفال للوقوف في دائرة كبيرة.

الموارد: كرة من الصوف

لاحتاج الى استعدادات

٪: اطلب من الاطفال تشكيل دائرة كبيرة. و عليك ان تكون في هذه الدائرة.

طريقة اللعب:

- بدء اللعبة من خلال عمل عقدة واحدة في نهاية كرة الصوف، اذكر اسمك والشئ الوحيد الذي انت جيد فيه (على سبيل المثال، أنا جيد في مساعدة الآخرين) ورمي كرة الصوف لطفل اخر في الدائرة.
- الطفل الذي يحصل على الكرة يفعل نفس الشئ – يحتفظ بجزء واحد من الصوف، ويقول اسمه والشئ الوحيد الذي هو أو هي جيدة فيه، ويلقي الكرة إلى شخص آخر.
- استمر بهذا الوضع حتى يأخذ الجميع دوره ويتم إنشاء شبكة داخل الدائرة.
- أخبر المشاركين بتجنب تمرير الصوف الى الطفل الذي بجوارهم مباشرة لضمان تشكيل شبكة في داخل الدائرة.

شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة الصوف التي مررناه يبين الاتصالات التي شكلها و أننا جميعا متصلون مع بعضنا البعض في SHLS. عرفنا أن كل شخص في شبكة الصداقة هو جيد في شيء ما، ويجب علينا أن نستخدم ما نحن جيدين فيه لمساعدة الآخرين، ونجعل مجموعتنا أفضل وأقوى.

41. أطول برج

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسابيع المتطابقة: ١٣، ١٦، ١٧، ١٩، ٢٣

الهدف من اللعبة: العمل ضمن فرق لبناء أطول برج بالعصي والحجارة.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة لـ 5 فرق للعمل في مجموعات.

الموارد: احجار صغيرة و متوسطة الحجم (١٠ لكل مجموعة)، عصي صغيرة ومتوسطة الحجم (١٠ لكل مجموعة)، لوحات، وكيس من القماش لعقد العصي والحجارة (واحد لكل مجموعة)، مسطرة أو شريط قياس، ومؤقت

الإستعدادات: إعداد لوحة واحدة / قماش / كيس لكل مجموعة، مع ١٠ احجار و ١٠ عصي

٪: تقسيم الأطفال إلى 5 فرق، كل فريق يجلس على شكل دائرة.

طريقة اللعب:

- ➡ أعط كل مجموعة عصي وحجارة.
- ➡ كل مجموعة يبنون برج من العصي والحجارة في مجموعتهم
- ➡ يجب أن يكون البرج قادرا على الوقوف من دون دعم أي شخص.
- ➡ أعط كل فريق خمس دقائق لتخطيط استراتيجيتهم و ١٠ دقائق لبناء البرج.
- ➡ قم بقياس كل برج بعد انتهاء الوقت. إذا سقط برج أي مجموعة قبل أن يتم قياس جميع الأبراج (حتى إذا تم قياس برجهم بالفعل) فهم خارج اللعبة.
- ➡ الفريق الذي عمل أطول برج هو الفائز.
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "للقيام بعمل جيد في هذه اللعبة عليك ان تعمل مع فريقك، والاستماع إلى أفكار الجميع وبناء البرج في وقت قصير جدا. في واقع الحياة هذا شيء مهم جدا لمعرفة ان في كثير من الأحيان علينا أن نعمل مع أشخاص آخرين في مهمة. و بالاستماع لبعضنا البعض والعمل معا، يمكننا تحقيق أهدافنا."

@ إذا كان هناك فارق كبير في السن بين الأطفال في الفصل ، تأكد من أن يكون الفريق مختلط في كل المجموعات. و ضمان إدراج الأطفال الصغار في اللعبة.

@ لان هذه اللعبة تتطلب العمل بشكل قريب من الآخرين جدا، يمكن أن يكون الفتيان والفتيات في مجموعات منفصلة إذا كان هذا أكثر مناسبة ثقافيا .

42. سلسلة - سلسلة

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الاسباب المتطابقة: ٢٥، ٢٣، ٢١، ٢٠، ١٢

الهدف من اللعبة: وضع علامة على الآخرين لتشكيل سلسلة طويلة مع الجميع.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة واسعة مفتوحة للجميع للتحرك بحرية.

لا نحتاج اي موارد او استعدادات

٪: اطلب من الاطفال ان يقفوا في دائرة واحدة كبيرة للاستماع للإرشادات.

طريقة اللعب:

- رسم دائرة كبيرة بالطباشير أو حبل طوله مترين تقريبا خارج دائرة الأطفال (انظر الشكل أدناه)
- أخبر الأطفال أن هذه اللعبة يجب أن تكون ضمن الدائرة المرسومة.
- اطلب من احد الاطفال ان يكون 'سلسلة'، والذي سيبدأ اللعبة ومحاولة وضع علامة على الأطفال.
- عندما تقول "ابدأ!" سيتحرك جميع الأطفال داخل حدود الدائرة محاولين الهرب من السلسلة.
- أي شخص يمسك سينضم الى سلسلة ويصبح جزءا منه.
- إذا لم يكن مناسباً للأطفال لمس بعضهم البعض، يمكن إعطاء كل شخص قطعة من الشريط أو سلسلة لاستخدامها لوضع العلامة على الآخرين، من أجل تشكيل السلسلة.
- هؤلاء الذين في طرفي السلسلة (أي البداية و النهاية) سيحاولون وضع علامة على الأشخاص الآخرين وبمجرد لمس هؤلاء الناس يجب ان ينضموا إلى السلسلة.
- تستمر السلسلة في النمو حتى يكون جميع الأطفال جزءا طويلا من السلسلة
- شارك رسالة اللعبة - "كانت هذه اللعبة وسيلة ممتعة لتعلم كيفية العمل في فريق. وعندما أصبحت جزءا من السلسلة، كنت تسير في اتجاهات مختلفة مطاردا الأطفال في الاتجاهات المختلفة. وللقبض على شخص ما كان عليك أن تتعلم أن تتحركوا معا ضمن السلسلة الطويلة"

43. لعبة تخمين الحيوانات

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: المهارات الاجتماعية الايجابية

الأسابيع المتطابقة: 18، 19، 23، 25، 26

الهدف من اللعبة: طرح الأسئلة ومساعدة الآخرين في تخمين صورة الحيوان التي على ظهورهم.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للتحرك بحرية.

الموارد: صور للحيوانات (٢ نسخ من ١٨ حيوان، أي ما مجموعه ٣٦ صورة مثل الواردة أدناه)، وشريط، ومؤقت

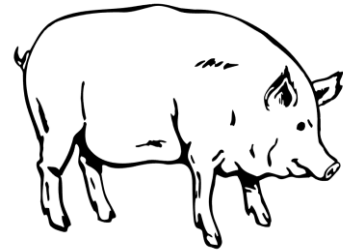
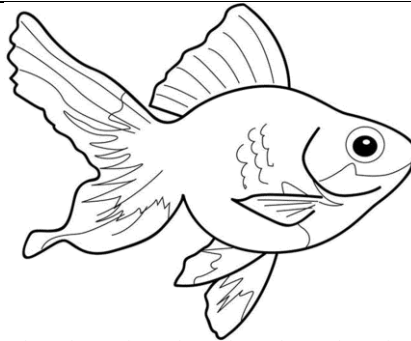
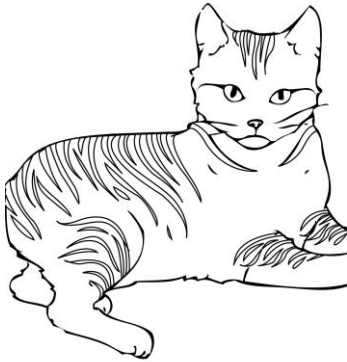
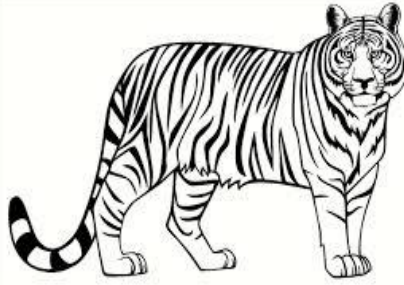
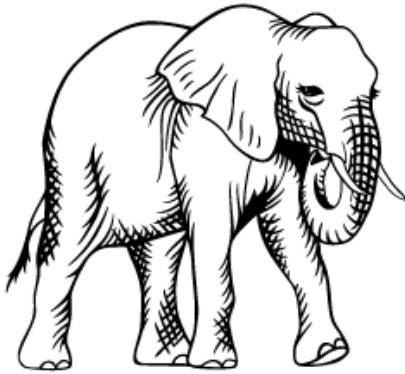
إلاستعدادات: قطع صور الحيوانات.

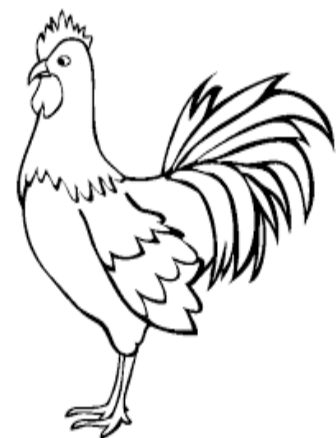
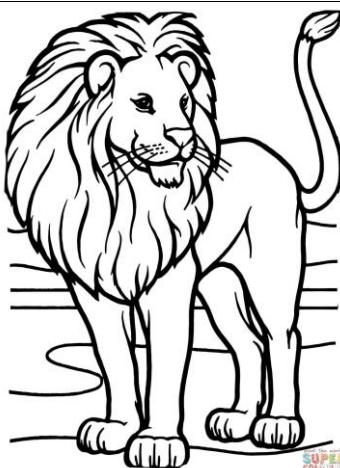
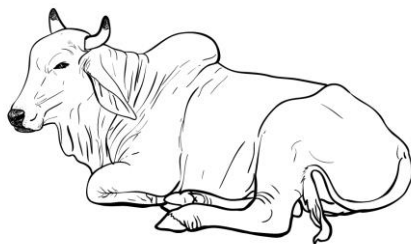
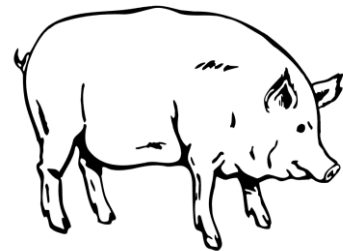
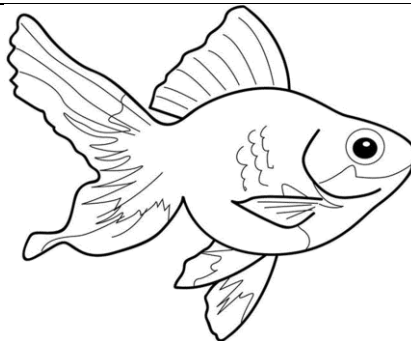
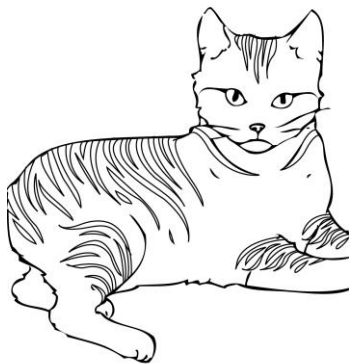
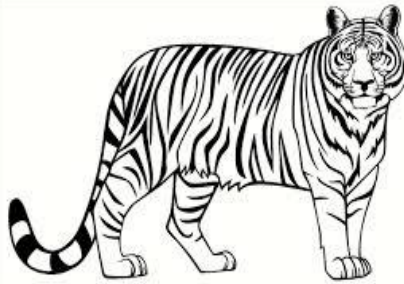
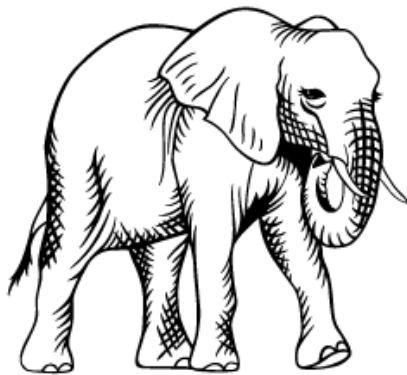
%: اطلب من الأطفال الوقوف ضمن دائرة واحدة كبيرة

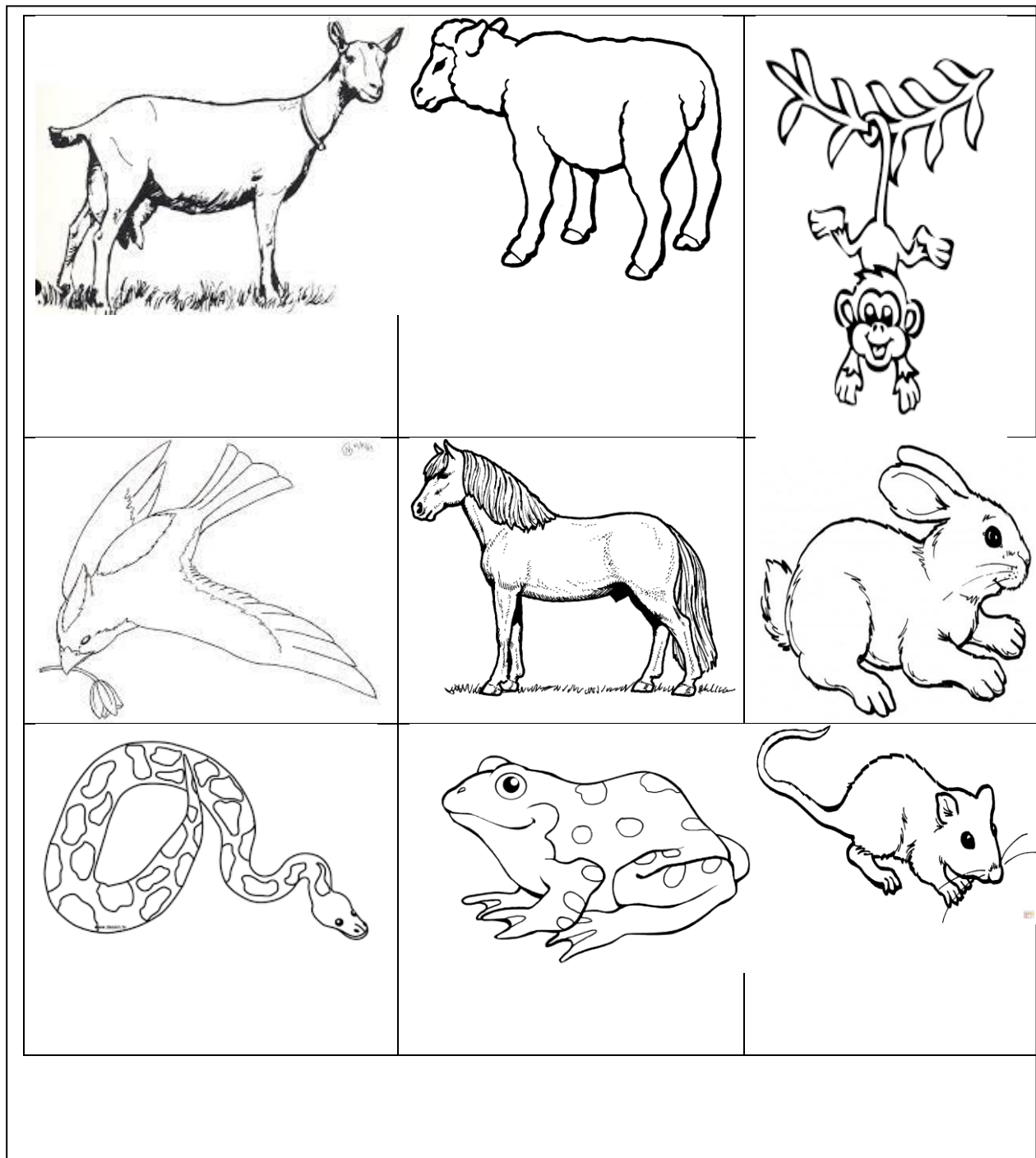
طريقة اللعب:

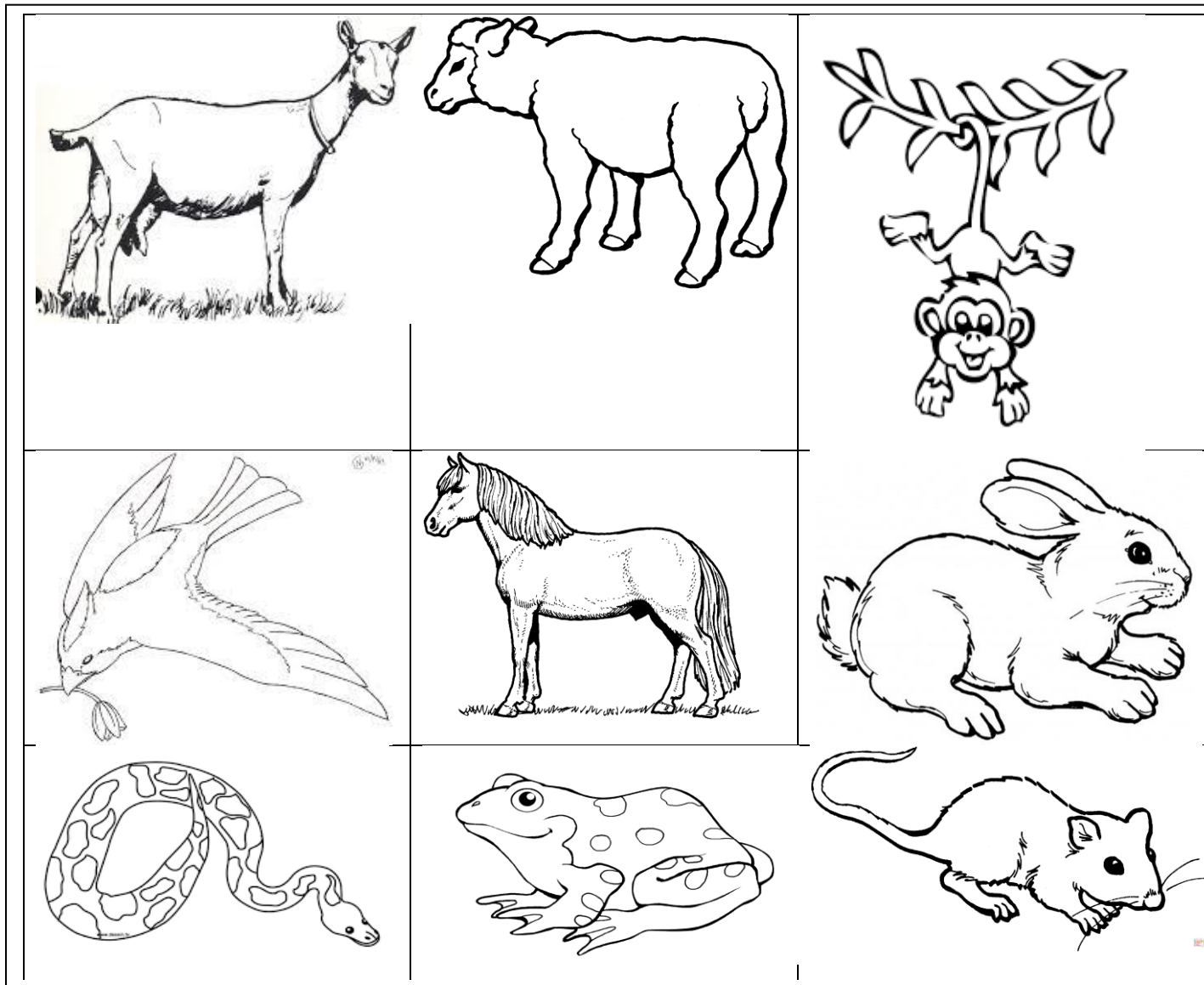
- الصق صورة احد الحيوانات على ظهر كل طفل. ولا تدع الطفل يرى الصورة.
- الأطفال يتمشون في الغرفة ويسألون الآخرين لمساعدتهم على تخمين الحيوان الذي على ظهرهم من خلال الأسئلة أو التصرف فقط. الأجوبة على الأسئلة تكون فقط بـ "نعم" أو "لا".
- إذا كان الأطفال بحاجة الى تعليمات أكثر وضوحاً، نعطهم بعض الأمثلة على الأسئلة التي يمكن أن يسألوها مثلاً:
 - "هل لدى حيواني أذان طويلة؟"
 - "هل للحيوان منقار؟"
 - "هل هذا الحيوان يصدر صوت "موووو"؟"
- ويمكن طرح سؤال واحد فقط على كل طفل.
- الأطفال الذين عرفوا (خمنوا) حيواناتهم بشكل صحيح يرفعون الصور من ظهورهم ويقومون بمساعدة الآخرين لتخمين حيواناتهم.
- الأطفال لديهم 15 دقيقة (قابل للتغيير) لمساعدة بعضهم البعض لتخمين حيواناتهم.
- الكل سيفوز إذا عرفوا حيواناتهم في نهاية 15 دقيقة.
- ستنتهي اللعبة بعد تخمين جميع الحيوانات.
- شارك رسالة اللعبة - "كانت هذه اللعبة وسيلة ممتعة لتعلم كيفية مساعدة الآخرين بحيث يتمكن الجميع من تحقيق الفوز في هذه اللعبة".

إذا كان الأطفال لا يعرفون بعض الحيوانات في الرسم البياني لأنها ليست موجودة في السياق، يجب حذفها و تكرار الحيوانات الاخرى و التأكد من ان كل طفل لديه حيوان.









حل النزاعات

44. العقدة البشرية

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ١٨، ٢٤، ٢٦، ٢٧، ٢٨، ٣٣

الهدف من اللعبة: العمل معاً لفك عقدة الإنسان دون ترك اليدين.

الوقت: ٣٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة ل ٥ فرق للتحرك بارتياح

لا نحتاج أي موارد أو استعدادات

٪: تقسيم المجموعة إلى فرق تتكون من 5-6 لاعبين في كل فريق.

@إذا لم يكن مناسباً للفتيان والفتيات ان يكونوا في مجموعة واحدة، شكل مجموعات مختلفة للبنين والبنات.

طريقة اللعب:

- كل فريق يقوم بتشكيل دائرة صغيرة لكي يكونوا اللاعبين وجها لوجه.
- @إذا كان هناك أطفال صغار جداً في المجموعة، تأكد من أنهم في فرق مع الأطفال الأكبر سناً لمساعدتهم.
- اجعل عقدة الإنسان على النحو التالي:
 - كل لاعب سوف يضع يده اليمنى في وسط الدائرة ويمسك بيد لاعب آخر، تأكد من أنه ليس اللاعب الواقف مباشرة على اليمين أو اليسار.
 - بعدها كل اللاعبين سيضعون يدهم اليسرى في وسط الدائرة ويمسكون بيد لاعبين آخرين، لكن يجب التأكد من أنه ليس اللاعب الواقف مباشرة على اليمين أو اليسار.
- إذا لم يكن مناسباً للأطفال ان يمسكوا أيدي بعضهم البعض، يمكن إعطاء كل شخص قطعة من شريط أو سلسلة بدلاً من اليدين، لتشكيل عقدة الإنسان.
- مهمة الفريق هي فك أنفسهم بدون فك أيديهم، وان يشكلوا دائرة مفتوحة.
- تذكير الأطفال باستخدام الخطوات "قف - فكر - تحرك" لحل أي نزاعات قد تحدث في اللعبة، بحيث يتاح للأطفال التفكير في كيفية فك العقدة.
- ممكن ان يتغير اتجاه الأطفال الى اتجاهات مختلفة، هذا شيء اعتيادي.

➡ شارك رسالة اللعبة - "كانت هذه اللعبة مثال على الصراع، حيث أراد الأطفال أن يفعلوا أشياء مختلفة لفك العقدة. بينما كان الجميع لديهم نفس الهدف، للقيام بعمل جيد في هذه اللعبة كان عليك النظر والاستماع لفهم المشكلة. بعد ذلك، إذا توقفت عن التفكير في حل ثم تصرف، لوجدت أنه من الأسهل الفوز في هذه اللعبة."

@إذا كنت تشعر بأن هذا النشاط صعب للغاية بالنسبة للأطفال، يمكن أن تكون "مقص" و أن تسمح لطفلين بترك أيديهم وفك أنفسهم مرة واحدة فقط. يمكنك استخدام سلطة "المقص" حسب تقديرك.

45. عبور الصديق

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٢٤، ٢٦، ٢٧، ٢٨، ٣٣

الهدف من اللعبة: عبور منطقة اللعب بأسرع وقت دون الاصطدام بلاعبين آخرين.

الوقت: 30 دقيقة

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: غرفة كبيرة مفتوحة

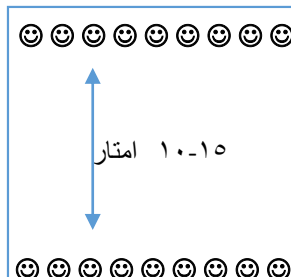
الموارد: طباشير / حبل، شريط قياس

لا نحتاج الى استعدادات

٪: تقسيم المجموعة إلى ٢ فرق

طريقة اللعب:

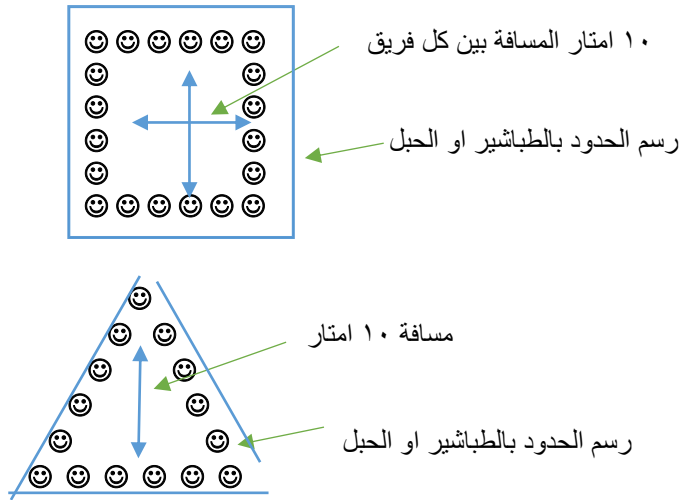
- ➡ اطلب من الفرق الوقوف على خطين وجها لوجه في منطقة اللعب، ويفضل أن تكون المسافة بينهما حوالي ١٠-١٥ مترا إذا كان ذلك ممكنا.
- ➡ والأطفال الذين على هذين الخطين يقفون قريبا من بعضهم البعض.
- ➡ وبمجرد وقوف الأطفال في اماكنهم ، ضع علامة على منطقة اللعبة بالطباشير أو الحبل (انظر الشكل أدناه)



رسم الحدود بالطباشير أو الحبل

! يجب أن تكون المساحة ضيقة لكي يكون من الصعب المرور من جوارهم، ولكن ليس ضيقاً الى حد المستحيل مرورهم.

- ← عندما تقول "ابدأ!" الفريقين يحاولون الوصول إلى الجانب الآخر من منطقة اللعب بأسرع وقت ممكن، ويصطفون في الجانب المقابل. على اللاعبين المشي على خط مستقيم من دون الاصطدام باللاعبين القادمين من الجانب الآخر.
- ← الفريق الأول الذي يعبر الى الجانب الآخر هو الفائز.
- ← كرر هذا مرتين، الأطفال سيكونون افضل مع كل ممارسة.
- ← ثم غير تنظيم اللعبة الى شكل مربع، مع أربعة فرق (الشكل أدناه)، والمثلث، مع ثلاثة فرق (الشكل أدناه).
- ← تلعب اللعبة مع نفس التعليمات، اي نطلب من جميع اللاعبين المشي في خط مستقيم من دون الاصطدام بالقادمين من مختلف الأطراف.
- ← شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة كان هناك صراع عندما جئت وجها لوجه مع شخص ما، وكلاهما يريد ان يذهب في الاتجاه المعاكس. كنتم متساوين، نظرتم بعناية، فهتمت المشكلة و وجدتم الحل "الفوز- الفوز" حتى يتسنى لكم العبور دون اصابة اي شخص."



@إذا كنت تشعر ان الأطفال قد يصابون من الركض، يمكنك أن تطلب منهم أن يمشوا أو يقفوا بدلا من الركض.

46. الالتقاط

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٢٩، ٢٨، ٢٧، ٢٦، ٢٤، ١٨

الهدف من اللعبة: العمل معا لالتقاط الحجارة / الكرات من الأرض دون الذهاب بعيدا عن الفريق.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

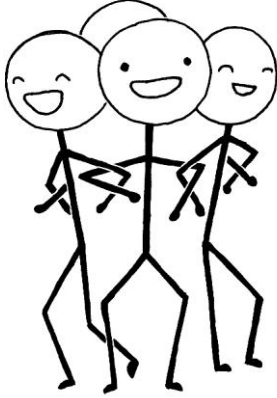
المساحة: غرفة كبيرة مفتوحة

الموارد: أحجار صغيرة أو كرات (عدد الأحجار / الكرات ضعف عدد الفرق)

الإستعدادات: بعثر الحجارة أو الكرات في زوايا الغرفة.

٪: تقسيم الأطفال إلى فرق من كل الأطفال. إذا كان هناك عدد فردي من الأطفال، اجعل الفرق تتكون من ثلاثة أو خمسة أطفال.

@ إذا لم يكن مناسباً للبنين والبنات أن يكونوا في نفس الفريق اجعلهم ضمن فرق منفصلة للبنين والبنات.



طريقة اللعب:

جميع الفرق يجب أن يقفوا في الوسط، اغلق ذراعهم و النظر الى الخارج (كما هو موضح أدناه)

- ← عندما تقول "ابدأ!" يجب على الفريق أن يسيروا معا إلى إحدى الزوايا والتقاط أكبر عدد ممكن من الحجارة / كرات.
- ← اعطي الأطفال نصيحة للعب - إذا كانوا يعملون بشكل فردي، سيكون صعباً جداً للعب. قم بتذكيرهم عندما يسحبون الفريق في اتجاهات مختلفة، أن يقوموا بـ "قف - فكر - تحرك".
- ← يجب أن يتوخوا الإصابات عند السحب و عدم الاصطدام بالمجموعات الأخرى.
- ← عندما تقول "تغيير الزاوية!" يجب على جميع الفرق أن يتركوا تلك الزاوية ويذهبوا إلى زاوية أخرى.
- ← بإمكانك استخدام عبارة "تغيير الزاوية!" لجعل اللعبة أكثر تحدياً، أو إذا بدأت مجموعة واحدة بلتوغل في زاوية واحدة أو إذا كان هناك عدة مجموعات يحتشدون في زاوية واحدة.
- ← بعد 15 دقيقة تقول "وقوف!"، يجب على جميع المجموعات أن يأتوا اليك بالحجارة / الكرات لكي تعرف كم جمعوا.
- ← المجموعة الذي جمعت أكثر حجارة / كرات هم الفائزون.

شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة، كان لديكم صراعات داخل الجماعة، الأطفال كانوا يختلفون في السحب في اتجاهات مختلفة. من أجل جمع أكبر قدر من الكرات / الأحجار، كان عليكم التوقف عن السحب، والتفكير في أفضل طريقة لالتقاط الحجارة والتصرف بناء على تلك الخطة."

47. سوء الفهم

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٢٨، ٢٧، ٢٦، ٢٤، ١٤

هدف اللعبة: فهم كيفية نشأة النزاع من خلال وضع مربك بدأ في الفصل الدراسي.
الوقت: ٢٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: غرفة كبيرة مفتوحة

الموارد: حجارة صغيرة أو كرات صغيرة (عدد الحجارة / الكرة نفس عدد الأطفال)
الاستعدادات: بعثرة الحجارة أو الكرات في وسط الغرفة.

%: تقسيم الأطفال إلى أربع مجموعات.

طريقة اللعب:

- ➡ الذهاب إلى كل مجموعة من المجموعات الأربع واعطائهم احدى التعليمات التالية. أخبر الأطفال لا يخبروا أحدا بما قيل لهم.
التعليمات الأربعة -
- ١- للفوز في هذه اللعبة، قم بترتيب جميع الاحجار / الكرات ضمن دائرة في وسط الغرفة خلال ثلاث دقائق.
- للفوز في هذه اللعبة، ضع جميع الاحجار / الكرات على مقربة من الباب (أو نقطة أخرى في الغرفة) خلال ثلاث دقائق.
- ٣- للفوز في هذه اللعبة، ضع جميع الاحجار / الكرات قريبة من النافذة (أو نقطة أخرى في الغرفة خلال ثلاث دقائق.
- ٤- يجب ان تقف على جنب و مشاهدة ما يحدث.
- !تأكد من وجود أعداد متساوية تقريبا من الأطفال ضمن كل هذه التعليمات.
- !!إذا يستطيع الاطفال القراءة، يمكنك إرسال أربعة أنواع من التعليمات على قطع صغيرة من الورق وتوزيعها على الأطفال.
- إعطاء الأطفال ثلاث دقائق لتنفيذ تعليماتهم.
- إيمنتك أيضا اختيار القول لهم (الأطفال)ب بأنهم يستطيعون اللعب بشكل صامت.

- ➡ اوقف الأطفال خلال ثلاث دقائق أو قبل ذلك إذا كنت تعتقد أنهم يتجادلون كثيرا.
- ➡ بعد النشاط، اجمعهم جميعا لمناقشتهم قليلا
- اسأل المراقبين ماذا رأوا من بقية الأطفال. (الإجابة على سبيل المثال: البعض منهم كانوا يحركون الحجارة / الكرات في الغرفة؛ كان الأطفال يتجادلون مع بعضهم)
- اسأل المجموعات الأخرى لماذا كانوا غاضبين أو سبب الصراع بين الأطفال. اعطي المجال لبعض الاطفال للإجابة. (مثال الإجابة: كنت أحاول أن اكون دائرة بالحجارة وكان هناك شخص يأخذ تلك الاحجار بعيدا).
- اشرح اللعبة للأطفال، وقل لهم ان الجميع حصلوا على تعليمات مختلفة.
- الآن أسأل الأطفال إذا علموا ان الجميع قد أعطيت لهم تعليمات مختلفة هل كانوا يقومون بشيء مختلف. اعطي الفرصة للأطفال ليشاركوا باجوبتهم مع الفصل (مثال الجواب: كنت افهم لماذا نحن جميعا نقوم بأشياء مختلفة)
- اختتام المناقشة شارك رسالة اللعبة - "في كثير من الاحيان يحصل الصراع عندما لا نعرف بماذا يفكر الشخص الآخر ، ممكن اننا نعمل من أجل أغراض مختلفة. ولذلك، من المهم أن ننظر ونستمع لفهم المشكلة، بدلا من الغضب وخلق صراع داخل الجماعة.

48. بيئتنا السلمية

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة: SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٢٩، ٢٧، ٢٦، ٢٤، ١٨

هدف اللعبة: التعاون مع الآخرين لرسم رؤيتهم للبيئة السلمية.

الوقت: ٤٥ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: المساحة لخمس مجموعات للعمل معا بشكل مريح.

الموارد: خمس قطع كبيرة من الورق وأقلام تلوين / أقلام ملونة وأقلام رصاص، لوازم فنية أخرى

الاستعدادات: تقسيم اللوازم الفنية الى خمس حزم لتوزيعها على المجموعات الخمس.

٪: تقسيم الأطفال إلى خمس مجموعات

طريقة اللعب:

- ← توزيع المستلزمات الفنية على المجموعات الخمس.
- ← اطلب من كل مجموعة أن يأخذوا ثلاث دقائق لمناقشة كيف يروا البيئة السلمية في مجتمعهم أو بلدهم.
- ← اطلب من المجموعات اعداد صورة واحدة كبيرة عن البيئة السلمية، وذلك باستخدام التجهيزات الفنية. امنحهم ٢٥ دقيقة لإكمال الصورة.
- ← بعد ٢٠ دقيقة، قل لهم ان لديهم خمس دقائق لنهاية اللعبة
- ← اطلب من كل مجموعة عرض الصورة لبقية المجموعات.
- ← اطرح الاسئلة وقم بتشجيع الأطفال الآخرين على طرح الاسئلة حول الصورة التي يجري تقديمها.
- ← شارك رسالة اللعبة - "اليوم قضينا بعض الوقت في التفكير ورسم عالمنا إذا كنا جميعا قمنا بحل نزاعاتنا والعيش والعمل واللعب معا بسلام"

49. صورة الذهن

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة: SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٢٩، ٢٧، ٢٦، ٢٤، ١٤

هدف اللعبة: التخيل ورسم صور الأشياء المختلفة لفهم أن لدينا وجهات نظر مختلفة.

الوقت: 30 دقيقة (مرونة)

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس في 5 مجموعات لتبادل اللوازم ولكن الرسم يكون على حدة.
الموارد: ورقة A4 (اثنان لكل طفل)، وأقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة.
الاستعدادات: تقسيم اللوازم الفنية الى خمس حزم لتوزيعها على المجموعات الخمس. تمزيق ورقة A4 إلى نصفين.

% : تقسيم الاطفال إلى خمس مجموعات للجلوس معا لتبادل المواد الفنية.

طريقة اللعب:

- ➔ توزيع المستلزمات الفنية على المجموعات الخمس.
- ➔ أخبر الأطفال انك ستعطيهم كلمة (على سبيل المثال، "غروب الشمس") عليهم الجلوس بهدوء ورسم صورة للكلمة في عقولهم. و اعطائهم دقيقتين لرسم تلك الصورة على الورق.
- ➔ بعد رسم الصور، اطلب من الأطفال الوقوف والمشي للنظر الى كيفية تصور الاطفال للكلمة بشكل مختلف.
- ➔ ثم اطلب منهم الجلوس مرة أخرى وتكرار هذه العملية مع ثلاث كلمات أخرى
- ➔ حدد بعض الكلمات التي يعرفها الأطفال ، والتي يمكن أن تصور بطرق مختلفة. بعض الأمثلة "الجمال"، "الكلب"، و "السعادة".
- ➔ المتابعة مع مناقشة قصيرة لمساعدة الأطفال على فهم أنه على الرغم من انه تم قول نفس الكلمة لكن الجميع يفكر بشكل مختلف.
- ➔ شارك رسالة اللعبة - "واحد من الأسباب الرئيسية للصراع هو أننا لا نفهم كيف يفكر الشخص الآخر في نفس الشيء. ففي هذه اللعبة، راينا ان عدة اطفال يفكرون بشكل مختلف عن الآخرين في نفس الشيء. لا توجد طريقة واحدة للتفكير. او صحيحة و خاطئة. في المرة القادمة عندما ترى الصراع، حاول التفكير في كيف يمكن للناس المختلفين ان يفكرون بشكل مختلف، وهذا ما تسبب في النزاع."
- ➔ مقترح لتجنب الحساسية : يجب الأخذ بعين الاعتبار الكلمات التي تعيد الأفكار المخيفة أو الصدمة لدى الأطفال، وعدم استخدامها في هذه اللعبة. على سبيل المثال، إذا كان بعض الأطفال فقدوا وطنهم، لا تستخدم كلمة "الوطن".

50. موافق - غير موافق

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة : ١٤، ٢٦، ٢٧، ٢٩

هدف اللعبة: فهم التشابه والاختلاف بين المجموعات.

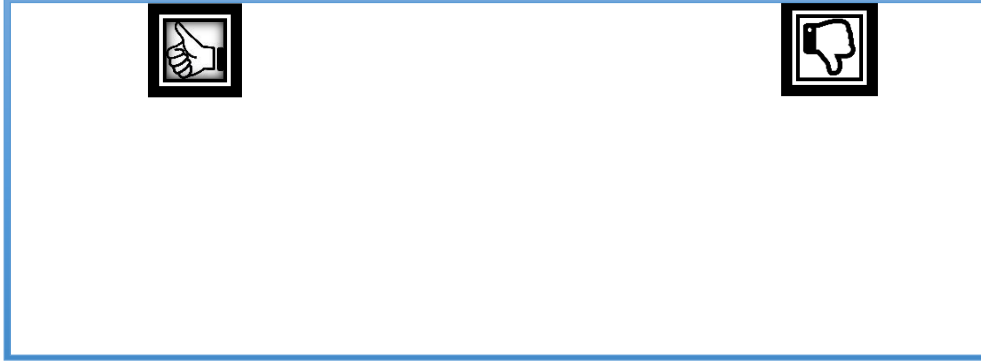
الوقت: ٢٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للوقوف في صف طويل.

الموارد: علامتين – الاولى البصمة للأعلى و الثانية البصمة الى الاسفل (النموذج أدناه)، وشريط

الاستعدادات: إعداد علامات إما عن طريق قطعها من النموذج أدناه أو ارسماها بنفسك. الصق العلامتين في جهتين من الغرفة (موضح أدناه)



٪: اطلب من الاطفال الوقوف بشكل جماعي في وسط الغرفة

طريقة اللعب:

اقرأ العبارات (الموضحة أدناه) وان نسأل الأطفال الانتقال إلى مسافة بين علامات اوافق واعتراض اعتمادا على مقدار ما نتفق أو نختلف به مع العبارة. على سبيل المثال، إذا كانت العبارة هي "أحب ان انام مبكرا" و يمكن للأطفال أن ينفقوا في أي مكان بين العلامات. فإذا كان هناك من يحب أن ينام في وقت مبكر في معظم الأيام ولكن ليس كل يوم، يمكن أن يقف أقرب إلى علامة اوافق ولكن ليس الالتصاق بجانبها.

7 بعد كل عبارة، نقف ونسأل الأطفال لنلاحظ كيف أننا متشابهان أو مختلفان عن بقية الأطفال في الصف.

8 امثلة على العبارات التي يمكن ان تقرأ:

@ تحقق من هذه العبارات لأهميتها في السياق الخاص بك والحساسية لصفك وتعديلها حسب الحاجة.

س أنا أحب التحدث إلى أشخاص آخرين

س أقضي الكثير من الوقت لوحدي

س عندما أرى مشكلة اقوم باتخاذ إجراءات على الفور

س عندما أرى مشكلة انتظر وارى ما اذا كانت ستحل لوحدها

س أنا أحب الألعاب التي كنا نتنافس مع بعضنا البعض للفوز بها

س أنا أعبر عن مشاعري من خلال التحدث إلى أشخاص آخرين

س أحب اللعب في الخارج

س أنا أعرف كيف اطهو الطعام

س انا أمشي إلى SHLS

س يمكنني ان اركض بشكل سريع

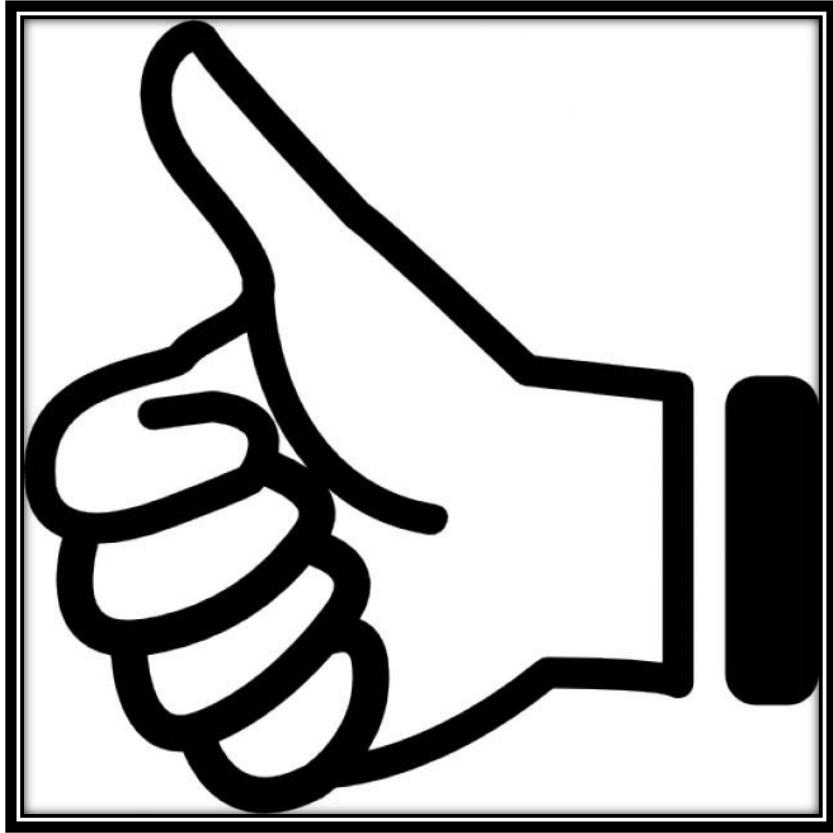
س أود أن يكون لي اصدقاء اكثر

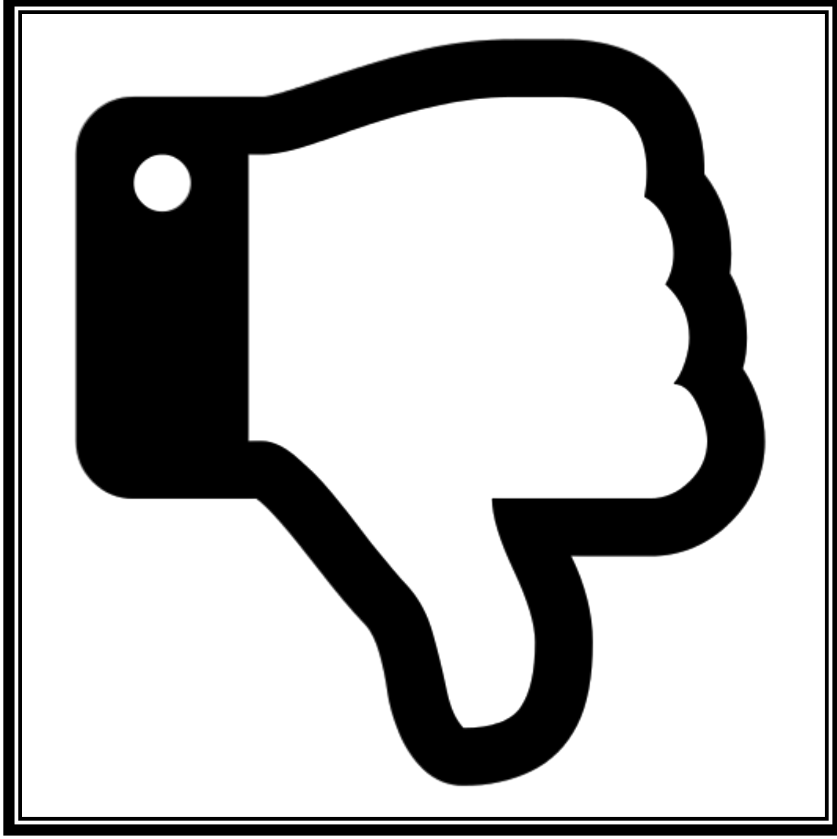
س أنا أحب الرقص

7 شارك رسالة اللعبة - "لقد رأينا في هذه اللعبة اننا مختلفون جدا في العديد من الطرق، التي يمكن غالبا ما تسبب الصراع. على سبيل المثال، إذا كان الطفل 'A' يحب الركض سريعا وطفل آخر 'B' يحب أن يمشي ببطء، وكلاهما يجب أن يأتوا إلى

SHLS معاً، يمكن أن يكون هناك تعارض! 'A' قد يغضب بسبب ان 'ب' بطيء، و 'B' قد يغضب بسبب ان 'A' ذهب تاركاً اياه وراءه! إذا فهموا أنهم تماماً مثل الأشياء مختلفة، وأنه يمكن أن يقرروا السير إلى SHLS أسبوع واحد والركض إلى SHLS الأسبوع المقبل، فأن هذا وضع مربح للجانبين على حد سواء! "

مقترح لتجنب الحساسية: يمكن إضافة المزيد من العبارات إذا كنت تريد أن تلعب لفترة أطول. لكن كن حذراً من إضافة العبارات التي تعزز السلوك السلبي (على سبيل المثال، بعض الأطفال قد يختلفون مع "أعتقد أن التعليم مهم لمستقبل بلادي" ولكن قد لا يكون لديك الوقت لمعالجة هذا في الفصل الدراسي التي من شأنها ان تعزز بشكل غير مباشر مثل هذه الأفكار بين الأطفال الآخرين) أو العبارات التي قد تكون مؤلمة للأطفال (على سبيل المثال، إذا قلت "لدي شقيقان"، والطفل قد فقد مؤخراً اخوته، فقد يكون من المؤلم بالنسبة لهم مشاركة ذلك مع بقية الاطفال.





51. الكلمات تجرح

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL : حل النزاعات

أسابيع المتطابقة: 14، 24، 26، 27، 28، 33

الهدف من اللعبة: فهم أن الكلمات الجارحة يمكن أن تسبب الضرر الذي لا يمكن إصلاحه.

الوقت: 45 دقيقة

حجم المجموعة: 30 طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للعمل ضمن 4 مجموعات.

الموارد: أربع قطع كبيرة من الورق، مقص، وأقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة، ممحايات

إلاستعدادات: اقطع شكل شخص من الأوراق الكبيرة. تقسيم المواد الفنية إلى أربع حزم

٪: تقسيم الاطفال إلى أربع مجموعات، والجلوس على شكل دائرة وجها لوجه

طريقة اللعب:

➡ أعط كل مجموعة شكل الشخص والمواد الفنية ، يجب ان يرسموا الوجه وتلوين شكل الشخص لجعله يبدو وكأنه طفل. امنحهم 10 دقائق لهذا النشاط.

- ← اطلب من كل فريق أن يقترح اسما لشكل الشخص، اسم شخص لا يعرفونه. على سبيل المثال، "جون".
- ← !تأكد من أن هذا الاسم غير مرتبط مع شخص حقيقي.
- ← أخبر الأطفال أن في هذا النشاط يجب أن نتصور أن "جون" هو طفل جديد في فصل آخر في SHLS . جون، مثل العديد من الأطفال الآخرين، يجد الصعوبة في تكوين صداقات في الفصل لأنه انضم لتوه والجميع لديهم أصدقاء.
- ← اسأل الأطفال للتفكير في بعض الأشياء السيئة التي يمكن أن يقولها الأطفال في الصف لجون .
- ← اطلب من كل مجموعة أن يقول شيء من هذا القبيل لشكل الشخص، وبعد أن يقولوا شيئا سيئا، اطلب منهم رسم وجه حزين (☹) بالقلم الرصاص أو التلوين على شكل الشخص. ابدأ مع رد واحد من كل مجموعة ثم انتقل الى كل المجموعات حتى يكون في كل مجموعة 5-6 وجوه حزينة.
- ← !إذا لم يتحدث الأطفال، يمكن أن تبدأ أنت، بقول أشياء مثل "لماذا اتيت متأخرا؟ نحن لا نريد أن نتحدث معك!" أو "شعرك غريب جدا" !
- ← ثم، إعطاء كل مجموعة 2-3 محايات ونطلب منهم محو كل الوجوه الحزينة من شكل الشخص. امنحهم 10 دقائق لمحو كل الوجوه الحزينة.
- ← نشير إلى أنه بغض النظر عن مدى صعوبة محاولتنا، الوجوه الحزينة ستبقى على شكل الشخص. لن يكون مثل ما كان عليه قبل رسم الوجوه الحزينة.
- ← يكون النقاش مع الأطفال باستخدام الأسئلة التالية:
 - عندما نقول شيئا سيئا، والرسم على شكل الشخص وجها حزين ماذا يعني ذلك؟ (مثال على الإجابة: عندما نقول شيئا سيئا لشخص ما نجعله حزين).
 - كيف يبدو شكل الشخص الاصلي مختلفا عن ذلك الذي عليه علامات المحو؟ (مثال على الإجابة: البقع الداكنة لا يمكن أن تمحي، تمزقت الورقة قليلا).
 - اختتام المناقشة من خلال تقاسم رسالة اللعبة - "كما رأينا من خلال رسم الشخص، بمجرد أن تقول شيئا سيئا نجعل الشخص الآخر حزين. وبمجرد أن تقول شيئا متوسطا أو مؤذ لشخص ما، فإننا لا يمكن أبدا إعادته وأحيانا يمكن أن يستغرق ذلك الاذى وقتا طويلا لنسيانه او ازالته نهائيا " .

52.التسابق ضد الغضب

الفئة العمرية: 6-11 سنة

كفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: 17، 24، 26، 27، 28

الهدف من اللعبة: فهم أن هناك كلمات للتخلص من الغضب.

الوقت: 30 دقيقة

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: مساحة كبيرة مفتوحة

الموارد: شريط، ومؤقت، اشياء من الفصول الدراسية لصنع حاجز بسيط مثلا كراسي، حجارة صغيرة، كرة، قلم رصاص

الإستعدادات: إعداد حواجز بالطريقة التالية -

- تحديد نقطة الانطلاق بالشريط على الأرض (يقف الطفل عند نقطة البداية)
- بعد خمس خطوات من نقطة البداية ضع كرسي (يركض الطفل الى الكرسي ويذهب حوله)
- بعد 10 خطوات من الكرسي ضح حجرة (يقفز الطفل على قدم واحد من الكرسي إلى الحجرة، يرتب الحجرة في خط واحد ثم يخلطهم)
- بعد ١٠ خطوات من الحجرة ضع كرة (على الطفل المشي، اي لا يركض الى الكرة، ويستلم الاشياء ، ويرميها في الهواء ثلاث مرات)
- بعد 5 خطوات من الكرة ضع القلم (على الطفل لمس القلم الرصاص من نهاية واحدة و الطرف الآخر على الأرض ورسم دائرة)
- ١٠٠ خطوات بعيدا عن نقطة النهاية من الشريط (على الطفل ان يقفز على قدم واحدة إلى نقطة النهاية)
- @يمكنك التكيف مع الحواجز باستخدام الأشياء المتاحة لك
- ٪: اطلب من الاولاد ان يقفوا في خط أفقي واحد يواجه حواجز السباق

طريقة اللعب:

- ➔ تعريف الأطفال على سباق حواجز حل الصراع. اعطيهم عرض عن كيفية القيام بسباق الحواجز بالطبع.
- ➔ وضح أن كل مهمة في الحاجز تدل على ما يثيره النزاع وعلينا أن نعمل لحلها والفوز في السباق ضد الصراع.
- ➔ سوف يقوم الأطفال بالتطوع ليأتوا واحدا تلو الآخر، وتبادل حالة الصراع (حقيقية أو مختلقة) ومن ثم طريقة واحدة لحل هذا النزاع.
- ➔ !!إذا كان الأطفال مترددون في الخروج، يمكنك أن تبدأ مع مثال على ذلك مثل "في بعض الأحيان في SHLS ، بعض الأطفال يريدون الرياضة وغيرهم من الأطفال يريدون الرسم. يمكننا حل هذا النزاع عن طريق الكلام مع جميع الأطفال بأننا سوف نلعب في بعض الأيام وفي أيام أخرى سنرسم وهكذا كلنا نكون متعادلين."
- ➔ بعد التبادل، سيقومون بالتبادل سيكملون الحواجز من أجل حل الصراع.
- ➔ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة رأيت أن جميعنا لدينا بعض الصراعات. يجب أن نتوقف من أجل التفكير ومن ثم العمل للتغلب على الصراع."

@إذا كان هناك أطفال يعانون من إعاقات جسدية في الفصول الدراسية، تكيف مع الأشخاص بحيث يمكن أن يقوموا به أيضا. إذا لزم الأمر، تعيين 'الأصدقاء' للطفل المعاق والذي يمكن أن يساعده /ها في استكمال هذه اللعبة.

53.صناع السلام

الفئة العمرية: 6-11 سنة

الكفاءة: حل النزاعات

الاسابيع المتطابقة: 18، 24، 26، 27، 29

الهدف من اللعبة: التعرف على مواطن القوة لديهم كصناع للسلام وصنع التاج الذي يذكّرهم وغيرهم ليكونوا مسالمين.

الوقت: 30 دقيقة

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: المساحة للأطفال للجلوس في 5 مجموعات

الموارد: أوراق كبيرة (ملونه أو بيضاء)، وأقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة، وشريط وتجهيزات فنية أخرى

إلاستعدادات: قطع الأوراق الكبيرة إلى شرائح طويلة على النحو التالي:

طريقة اللعب

- ← اسأل الأطفال للمشاركة في أول ما يتبادر إلى أذهانهم عندما تقول كلمة "السلام".
 - ← ثم اسأل الأطفال ما نقاط القوة لديهم والتي يمكن أن تجعل منهم صناع للسلام.
 - ← أخبر الأطفال بأنهم جميعا يعرفون كيف يعيشون بسلام، سيصنعون تاج لصانع السلام ليرتدونه بأنفسهم حتى يذكروا أنفسهم والآخرين من حولهم للعيش بسلام.
 - ← دعوة الأطفال واحدا تلو الآخر وتقطيع الورق على حجم رؤوسهم.
 - ← أعطهم 15 دقيقة لرسم وتزيين التاج بجميع الأشياء التي تذكرهم بالسلام.
 - ← بعد الانتهاء منه، اذهب الى الفصل و اربط طرفي الشريط من الورق لصنع التاج (النموذج أدناه).
- شارك رسالة من لعبة - "عند ارتداء هذا التاج تذكر كل شيء تعلمته في SHLS حول حل الصراع والقوة الداخلية لديك في أن تكون مسالمة ونشر السلام أينما ذهبت."



المثابرة

54. لغز " هدي "

الفئة العمرية: 6-11 سنة

الكفاءة SEL: حل النزاعات

الأسابيع المتطابقة: ٣٠, ٣١, ٣٢, ٣٣, ٣٦

الهدف من اللعبة: ممارسة التغلب على الصعاب للوصول الى الهدف عن طريق العمل باوراق اللغز

الوقت: 30 دقيقة

حجم المجموعة: 30 طفلا

المساحة: المساحة الكافية لجلوس خمسة فرق لمشاركة التجهيزات الفنية
الموارد: ورقة رسم (واحدة لكل طفل) قلم رصاص، قلم تلوين، مواد اخرى
الاستعدادات: قسم التجهيزات الى خمسة اقسام للاطفال
٪: قسم المجموعة الى ٥ مجموعات للمشاركة بالتجهيزات .

طريقة اللعب:

- ← لدى الاطفال ١٥ دقيقة لرسم ما يريدون ان يكونوا في المستقبل.و كذلك ماذا يحتاجون من الدعم للوصول الى هدفهم.
- ← بعد الانتهاء من الرسم، اشرح بان كلا منا مختلف عن الآخر، مشاكلنا و عوائقنا تختلف عن الاخرين.لذلك علينا العمل بجد نحو هدفنا.
- ← اطلب من الاطفال تمزيق رسمهم الى ٧ اقسام غير متساوية(ليس مربعات فقط)، وهذا يعني باننا نستطيع تقسيم خططنا الى اقسام بسيطة.
- ← زد او انقص مستوى صعوبة اللعبة عن طريق زيادة او نقصان اجزاء اللغز.
- ← الان اطلب منهم ان يضعوا الاقسام مع بعضها و خلطها باسرع وقت.
- ← عندما تقول " ابدأ" يقوم الاطفال بجمع اقسام اللغز.
- ← عندما ينتهون، اطلب منهم ان يقوموا بجمع اجزاء اللغز.
- ← كل الاطفال يجب ان يكرروا هذا العملية ثلاث مرات،
- ← في النهاية اسأل:
- ← هل كانت المرة الاولى تختلف عن المرة الخامسة او السادسة؟
- ← شارك رسالة اللعبة "في هذه اللعبة تعلمنا أمرين حول تحقيق اهدافنا - الأول هو تقسيم الهدف لأهداف أصغر، يمكن التحكم فيها، والثاني هو أنه كاللغز، مع الممارسة المستمرة والعمل الجاد، يمكن تغيير المهمة الصعبة الى أسهل و يمكن تحقيقها "
- ← @ إذا كنت ترغب في إضافة مستوى آخر من التعقيد للأطفال الأكبر سناً، بعد جولتين من ممارسة اللعبة اقطع الاوراق الى اجزاء اصغر و حلها في وقت اقصر

55. نجمة للنجم

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة: SEL : المثابرة

الأسابيع المتطابقة: ١٨، ٣٠، ٣١، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: الاعتراف بمثابرة شخص آخر

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل لتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس المريح في ٥ مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية.

الموارد: ورقة رسم (واحدة لكل طفل)، نموذج صورة نجم (الموضح أدناه) وأقلام رصاص وأقلام تلوين / أقلام ملونة، مقص وتجهيزات فنية أخرى

الإستعدادات: اقطع نجمة لكل طفل (انظر التعليمات أدناه)؛ تقسيم التجهيزات الفنية إلى ٥ مجموعات للأطفال لمشاركتها في مجموعاتهم

كيفية صنع نجمة:

- اقطع صورة النجمة في نهاية هذا النشاط.

- ضع ٨-١٠ أوراق رسم مع بعضها البعض.

- ضع صورة النجمة على رأس هذه الكومة في وسط الصفحة.

- قم بقطيع الورق على الخطوط الخارجية لصورة النجمة لكي تحصل على شكل نجمة من كومة الأوراق.

- كرر العملية مع مجموعة أخرى من ٨-١٠ أوراق رسم حتى يكون هناك نجم واحد لكل طفل.

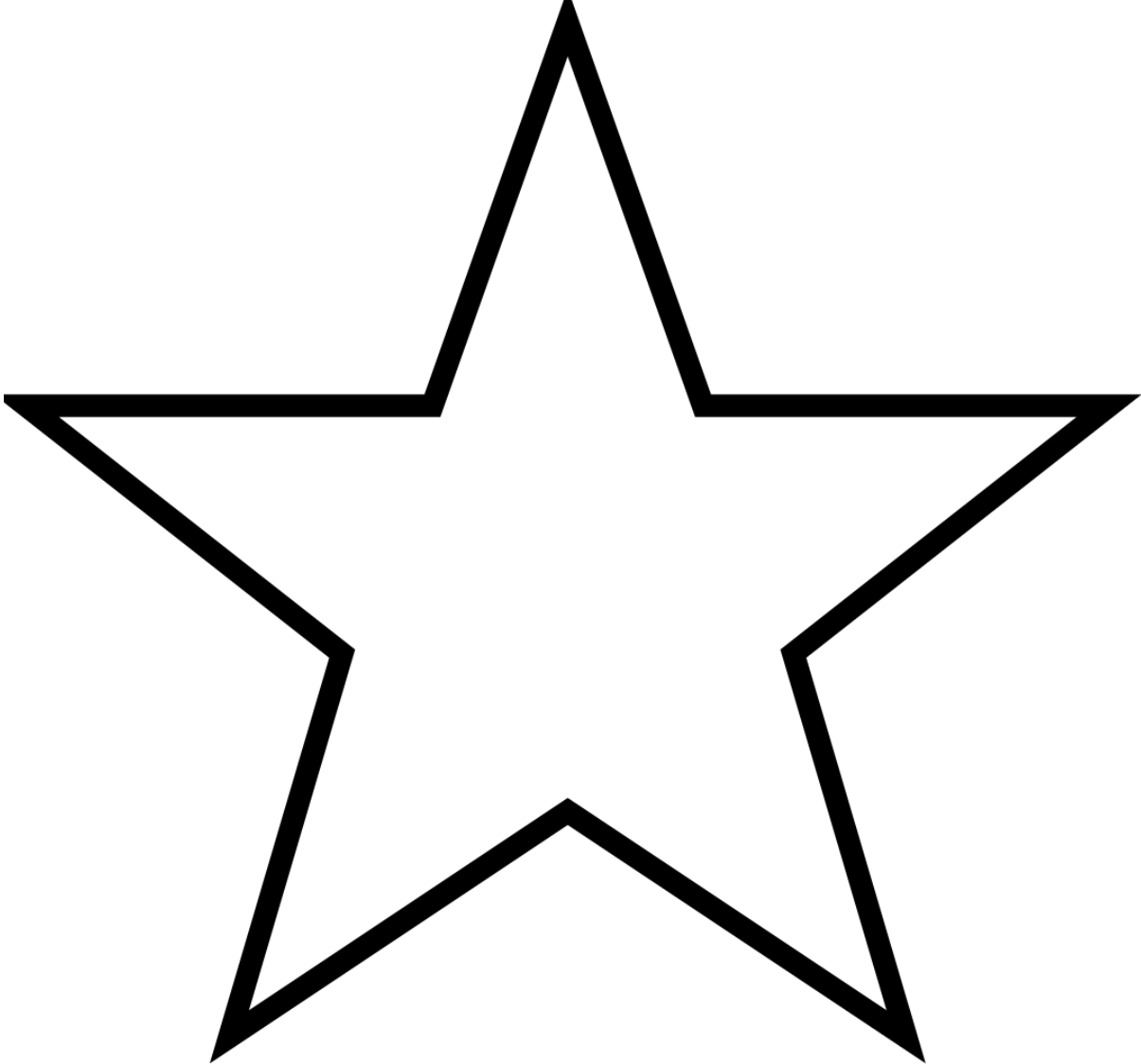
%: تقسيم المجموعة إلى ٥ مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية ولكن العمل يكون بشكل فردي

طريقة اللعب

- ← توزيع نجمة لكل طفل.
- ← أوضح بأن اليوم سيقومون بتقديم نجمة لشخص يعرفونه، و هو الذي يثابر لتحقيق هدفه. هذا الشخص يمكن أن يكون شخص ما في الأسرة و الذي يعمل بجد للغاية أو شخص ما في SHLS من الذين يركزون على أهدافهم ويعملون بجد لتحقيقها. نادى هذا الشخص بـ "نجم".
- ← إعطاء الأطفال دقيقتين للتفكير في الذي سيكون 'نجم' هو/ هي ولماذا هو / هي "نجم".
- ← اسأل ٨-١٠ أطفال للرد على كل سؤال من الأسئلة التالية:
 - لماذا هذا الشخص نجمك؟

مثال على الجواب: أختي الكبرى لديها العديد من الأشياء الأخرى للقيام بها في المنزل لكنها تجد الوقت للدراسة.

- ✦ ما هو الشيء "الاضافي" لنجمك الخاص بك الذي ترغب في التعلم منهم؟
- ✦ مثال على الجواب: البهجة دائما حتى لو كانت هناك مشاكل.
- ✦ إعطاء الأطفال ١٥ دقيقة لتزيين نجومهم.
- ✦ أخبر الأطفال اعطاء النجم لأشخاصهم "نجم" عندما يروهم في المرة المقبلة، ونقول لهم لماذا هم نجوم.
- ✦ شارك رسالة اللعبة - "اليوم أدركنا أن هناك الكثير من الناس من حولنا من المثابرين لتحقيق أهدافهم، ويمكننا أن نتعلم الكثير منهم لمساعدتنا على تحقيق أهدافنا".



56. تمثال من بقايا المواد

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL: المثابرة

الأسابيع المتطابقة: ٢٣، ٢٧، ٣١، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: الممارسة باستخدام خطة تحقيق الهدف لصنع تمثال واقف

الوقت: ٤٠ دقيقة

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة لـ ٥ مجموعات للعمل

الموارد: المواد متاحة بسهولة في و حول SHLS لصنع تمثال (على سبيل المثال، أوراق، وعصي وحجارة صغيرة، سلال صغيرة، قصاصات من القماش، وقطعة من الورق، وخرز، وكرات صغيرة، سلسلة، وأشرطة، وزجاجات فارغة وعلب فارغة وما إلى ذلك)، وشرائط (واحد لكل مجموعة)، قالب GAP معدل لهذه اللعبة (بالشرط أدناه). الاستعدادات: تقسيم الأشياء لصنع تمثال لكل مجموعة (لا يجب ان يكون لدى كل مجموعة نفس الأشياء، ولكن تقريبا نفس الكمية من الأشياء)، طبع قوالب GAP لكل مجموعة

٪: يقسم الأطفال إلى ٥ مجموعات، و الجلوس ضمن دوائر وجها لوجه
@ إذا كان هناك أطفال صغار جدا في الصف، تأكد من أنهم في مجموعات مختلفة.

طريقة اللعب:

- ➔ أخبر الأطفال أنه في هذه اللعبة جميعا لديهم هدف محدد - استخدام كل مادة معينة لصنع تمثال واقف (اي ان يقف دون أي دعم) عن شيء معين.
- ➔ إذا كنت تشعر بأن الأطفال يحتاجون الى مساعدة اعطيهم بعض المواضيع الواسعة للاختيار من بينها مثل 'السلام'، 'الطبيعة'، 'الصداقة'، 'مدرستي'، 'الجميع متساوون... إلخ. يجب الأخذ بعين الاعتبار السياق وخلفية الأطفال عندما تعطيهم المواضيع، وتجنب تلك التي قد تعيد إلى الأذهان ذكريات مؤلمة مثل "عائلتي" أو "بلدي".
- ➔ إعطاء الأطفال ١٠ دقيقة لوضع خطة وهدف الإنجاز (GAP) مثلما فعلوا في درس SEL.
 - لديهم بالفعل هدف محدد - استخدام كل مادة معينة لصنع تمثال واقف لوحده عن موضوع معين.
 - اطلب منهم التفكير في موضوع التمثال
 - اطلب منهم رسم مفصل، خطة من ثلاث خطوات، وتقسيم الهدف إلى أهداف أصغر.
- ➔ إذا لزم الأمر، إعطاء الأطفال مقترحات حول كيفية تقسيمها إلى أهداف أصغر من خلال البدء في بناء القاعدة، بناء جزء الوسط وبناء الجزء العلوي. ويمكن أيضا تخصيص قطع مختلفة لمختلف الأطفال في المجموعة.
- ➔ اذهب الى جميع المجموعات واعطيهم مقترحات حول كيفية وضع خطة أفضل. وتذكيرهم بأنه:
 - يجب عليهم ان يستخدموا كل المواد الخاصة بهم
 - يجب أن يكون التمثال قادرا على الوقوف من دون دعم.
- ➔ إعطاء الأطفال ٢٠ دقيقة لإجراء تغييرات على الخطة على طريق التشاور مع الميسر و صنع تماثيلهم.
- ➔ في النهاية، يختاروا ممثلا واحد عن كل مجموعة لشرح التمثال امام بقية المجموعات.
- ➔ شارك رسالة اللعبة - "في لعبة اليوم مارسنا كيفية إعداد وتحقيق الهدف عن طريق تقسيمه الى اهداف صغيرة، وضع خطة مفصلة، الحصول على المشورة من الآخرين، وضع خطة لتحقيق هذا الهدف".
- @ إذا كان الأطفال صغار جدا لصنع تمثال في فرق، اجعل هذا النشاط مجموعة واحدة كبيرة. باستخدام مناقشة المجموعة كاملة عن كيفية وضع GAP باستخدام النموذج المقدم. تعيين أجزاء مختلفة من التمثال إلى مجموعات

صغيرة من الأطفال، ثم يضع الجميع القطع معا لصنع التمثال الكبير.

خطة تحقيق الهدف (GAP) لـ "النحت من القصاصات"

١. الهدف - استخدام كل مادة معينة لصنع تمثال قائم لوحده عن موضوع ما

٢. الموضوع-

٣. تحديد ٣ خطوات لتحقيق هذا الهدف:

(١)

(٢)

(٣)

٤. الحصول على المشورة من الميسر

٥. مراجعة ٣- خطوات الخطة

٦. تنفيذ الخطة

٧. تحقق من الخطوات ٣ عندما تنفذها

٨. ثق بنفسك!

٩. حقق هدفك!

57. الكرة الورقية

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المثابرة

الأسابيع المتتالية: ٢٣، ٢٧، ٣١، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: تخطيط وتحقيق الهدف كفريق واحد.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية لمجموعات من أربعة أو ستة أطفال يجلسون في مجموعات.

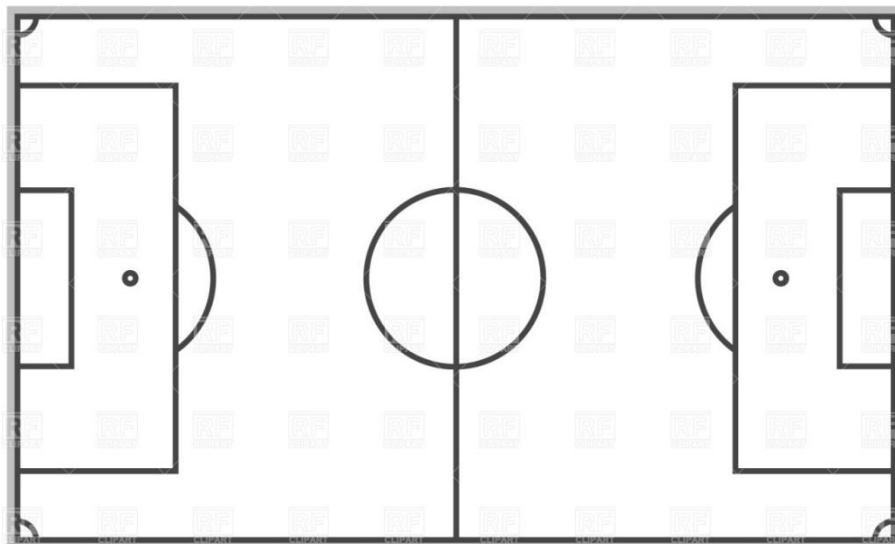
الموارد: مخطط ملعب (الوارد أدناه)؛ قطع صغيرة من الورق، ما يقرب من 3 سم * 3 سم واحد لكل مجموعة)، وجهاز توقيت
إلاستعدادات: لف قطع صغيرة من الورق إلى كرات صغيرة، وطباعة مخطط ملعب واحد لكل فريق، تقسيم قطع صغيرة من
الورق إلى عمودين للحفاظ على النتيجة (عينة أدناه)

فريق A	فريق B
--------	--------

٪: تقسيم الأطفال إلى مجموعات من أربعة أو ستة (اعتمادا على حجم الفصل). إذا كان هناك عدد فردي من الأطفال، يمكنك
الانضمام إلى أحد الفرق.
@حاول ان يكون الاطفال في مجموعات من نفس الاعداد.

طريقة اللعب:

- ← تقسيم كل مجموعة إلى فريقين، اختيار اسماء لهم - فريق A و B. فريق
 - ← أعط كل مجموعة مخطط للملعب، كرة ورقية وقلم رصاص وبطاقة النتائج.
 - ← اطلب منهم وضع ورقة الملعب في الوسط والجلوس حولها. اطلب منهم وضع الكرة الورقية على منتصف الورقة.
 - ← اشرح أنه يجب أن يستخدموا أيديهم، لضرب الكرة الورقية لتسجل الهدف.
 - ← في مجموعاتهم إعطي الفرق خمس دقائق لـ:
 - اختياراسما للفريق
 - اختيار الجهة على ورقة الملعب
 - ضع خطة اللعبة، وتعيين الأدوار داخل الفريق إذا لزم الأمر
 - ← إذا لزم الأمر اشرح التخطيط وكيفية تسجيل الهدف
 - ← بعد إشارة "ابدأ!" تبدأ الجولة ١ - خمس دقائق لاستخدام أيديهم لضرب الكرة الورقية وتسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف. إذا ذهبت الكرة خارج الحدود، يتم اعادتها الى الوسط وتستمر اللعبة.
 - ← أخبر المجموعة انه يجب الحفاظ على النتيجة عن طريق رسم خطة تحت اسم فريقهم في كل مرة يسجلون هدفا.
 - ← في نهاية الجولة ١ إعطاء الفرق دقيقتين لإعادة النظر في خططهم لتحديد نقاط القوة والضعف الفردية ووضع خطة جديدة إذا لزم الأمر.
 - ← بعد إشارة "ابدأ!" تبدأ الجولة ٢ - خمس دقائق لاستخدام أيديهم لضرب الكرة الورقية وتسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف.
 - ← في النهاية تحديد الفرق التي فازت والجميع يصفق لهم.
- شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة مارسنا كيفية تخطيط وتحقيق أهدافنا كفريق واحد".



58. الرمي

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المثابرة

الأسابيع المتطابقة: ٢٣، ٢٧، ٣١، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: وضع استراتيجية والعمل ضمن أزواج لجمع ١٠ احجار للفريق.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة : مساحة مفتوحة كبيرة

الموارد: احجار صغيرة / كرات / كرات ورقية (خمسة لكل طالب)، واكواب (واحد لكل زوج)

الإستعدادات: اصنع كرات ورقية، إذا لزم الأمر

٪: يقسم الأطفال إلى أزواج والوقوف على مسافة ذراع واحد من الآخرين

@حاول تقسيم الأطفال الى مجموعات مماثلة حسب الاعمار

طريقة اللعب:

- ضع ١٠ احجار / كرات / كرات ورقية بين كل زوج وكوب وراء احد الاشخاص من الزوجين
 - اشرح الهدف المراد تحقيقه - جمع ١٠ احجار للفريق في كأس باستخدام أي شيء ما عدا اليدين أو الوجوه.
 - أعط كل زوج خمس دقائق للتفكير ووضع خطة لتحقيق هذا الهدف. نقول لهم يفكروا في ما يلي:
 - ماذا يستخدمون لالتقاط الكرات الحجاره / الكرات الورقية؟
 - كيف سيتم نقل الحجاره / الكرات / الكرات الورقية الى الكوب؟
 - كيف يعملون كفريق واحد، ومن يعمل ماذا؟
 - تذكير الأطفال بـ:
 - استخدام قوتهم لتحقيق هذا الهدف.
 - خذوا الوقت لإعادة الخطة إذا شعرتهم أن خطتكم لا تعمل بشكل جيد.
 - شرح أنه إذا سقط الحجر / الكرة / الكرة الورقية، يجب وضعه مرة أخرى في الوسط، وكذلك اخذ الحجر من الكأس ووضع مرة أخرى في الوسط.
 - يجب على جميع الأزواج جمع كل ال 10 احجار / كرات / كرات ورقية في الكوب لإكمال اللعبة.
 - شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة لدى الجميع نفس الهدف ووضعتم خطط مختلفة لتحقيق هذا الهدف." اسأل الأطفال الأسئلة التالية وخذ اجوبة ١-٢ متطوعين على كل سؤال:
 - كم مرة غيرت خطتكم؟ لماذا لم تقم بتغييرها(مثال -كنت اسقط الاحجار عندما كنت اضعها بين المرفقين لذلك اخذنا أحذيتنا واستخدمنا اقدمنا لوضع الحجاره في الكوب)
 - كم منكم تعلم من الفريق الاخر وغيرتم خطتكم؟ (مثال الجواب - شاهدنا الفريق الآخر يستخدمون أصابع أقدامهم وأنهم كانوا في طريقهم بسرعة جدا ونحن استخدمنا اقدمنا.)
- تلخيص المناقشة - "هكذا تعلمنا أنه لأمر جيد أن نفكر في طرق مختلفة لتحقيق خططنا إذا كانت خطتنا لا تعمل، وأنه من الجيد أن نتعلم من الآخرين لمساعدتنا على تحقيق أهدافنا".
- !!إذا كان متوفرا، استبدال حجارتين / كرات / كرات الورقية مع قطعتين من الحلوى / الحلوى. وعند الانتهاء من اللعب يمكنهم اكل الحلوى / الحلوى كمكافأة على المثابرة!

59. الاحساس بالمثابرة

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المثابرة

الاسابيع المتطابقة: ٨، ٩، ٣٠، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: التفكير في كيفية الشعور بالعمل من أجل تحقيق الأهداف.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس المريح في ٥ مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية .

الموارد: ورقة رسم (واحدة لكل طفل)، والوان / طباشير وأقلام رصاص وتجهيزات فنية اخرى

إلاستعدادات: تقسيم التجهيزات الفنية الى خمس مجموعات للأطفال للمشاركة في مجموعات.
%: تقسيم المجموعة إلى ٥ مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية ولكن العمل يكون بشكل فردي

طريقة اللعب:

- اطلب من الطلاب أن يأخذوا دقيقتين للتفكير في احدى المرات التي حققوا فيها هدفا. يمكن أن يكون شخصي أو أكاديمي. وتوجيه تفكيرهم عن طريق طرح عليهم الأسئلة التالية. والحفاظ على إجاباتهم في رؤوسهم.
- ! وقة بعد كل سؤال لإعطاء الأطفال فرصة للتفكير في كل إجابة.
- ماذا كن هدفك وكيف كان شعورك عندما بدأت تعمل من أجل ذلك؟
- هل واجهت أي صعوبات لتحقيق أهدافك؟ ماذا وكيف كان شعورك؟
- هل طلبت مساعدة أحد الأشخاص؟ من سألت؟ كيف كان شعورك في الحصول أو عدم الحصول على المساعدة؟
- هل يمكن أن تذكر نفسك عندما حاولت تحقيق ذلك الهدف؟ ماذا فعلت وكيف كان شعورك؟
- كيف تشعر عندما تحقق هدفك؟
- اطلب من الطلاب رسم خمس صور لإظهار رحلتهم:
- تحديد هدفا والعمل من أجل ذلك
- مواجهة الصعوبات
- الحصول على مساعدة
- المثابرة لتحقيق الهدف
- الشعور عند تحقيق هدفك
- ! تنكيرهم أن يظهروا بشكل واضح جدا في الرسومات شعورهم في كل مرحلة.
- بعد ١٥ دقيقة، اجمع الأطفال ليجلسوا في دائرة واحدة كبيرة ومشاركة قصصهم مع الجميع لفترة قصيرة.
- شارك رسالة اللعبة - "اليوم فكرنا في رحلة من وضع الهدف الى تحقيق ذلك الهدف. نشعر بأشياء مختلفة في هذه الرحلة ولكن رأينا أن الجميع يشعر بالسعادة أو بالرضا عن تحقيق الهدف. كلما شعرنا بالتخلي، التفكير في الشعور بعد أن تغلبت على الصعوبات لتحقيق هذا الهدف. سيجعلك تثق بنفسك، وتحقيق هدفك" !

60. سهل او صعب

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المثابرة

الاسابيع المتطابقة: ٣٠، ٣١، ٣٢، ٣٣، ٣٦

الهدف من اللعبة: تحديد نقاط القوة والضعف لديك.

الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلا

المساحة: المساحة الكافية للأطفال للجلوس بشكل مريح في خمس مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية.

الموارد: ورقة رسم (واحدة لكل طفل)، والوان / طباشير وأقلام رصاص وتجهيزات فنية اخرى

الإلاستعدادات: تقسيم التجهيزات الفنية الى خمس مجموعات للأطفال لمشاركتها في المجموعات.

٪: تقسيم المجموعة إلى خمس مجموعات لتبادل التجهيزات الفنية ولكن العمل يكون بشكل فردي

طريقة اللعب:

- ➡ اعطي الطلاب خمس دقائق للتفكير في ثلاثة أشياء والتي من السهل القيام بها بالنسبة لهم، وثلاثة أشياء التي يصعب عليهم أن يفعلوها.
- ➡ قسم رسمهم إلى عمودين واستخلص ثلاثة أمور التي تعتبر سهلة بالنسبة لهم وعلى الجانب الآخر ثلاثة أشياء التي يصعب عليهم أن يفعلوها.
- ➡ إذا كان يمكنهم أن يكتبوا، يمكن أن يشرحوا الرسم ببضع كلمات.
- ➡ أعطهم ١٥ دقيقة لإكمال القائمة.
- ➡ اطلب منهم الذهاب إلى شريك آخر وتبادل قائمتهم معهم. بعد الحديث عن الأشياء الصعبة القيام بها، يجب أن يناقشوا شريكهم كيف يخططوا لجعلها سهلة (على سبيل المثال، من خلال الممارسة العملية، من خلال التخطيط، عن طريق التقسيم إلى أجزاء أصغر الخ)
- ➡ شارك رسالة اللعبة - "في هذه اللعبة رأينا أننا جميعاً نجد بعض الأمور سهلة وبعض الأمور صعبة. هذا لأننا أقوىاء في بعض الأشياء والحاجة إلى العمل على بعض الأشياء الأخرى. علينا أن نساعد بعضنا البعض ونتعلم من بعضنا البعض لجعل أنفسنا أفضل!"

61. الطريق الضيق

الفئة العمرية: ٦-١١ سنة

كفاءة SEL : المثابرة

الأسابيع المتطابقة: ١٨، ٣٠، ٣١، ٣٢، ٣٣

الهدف من اللعبة: السير في الطريق الضيق مع وجود الحواجز والحصول على الدعم لتعزيز كيفية مثابرة الأطفال لتحقيق أهدافهم.

الوقت: ٢٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: ٣٠ طفلاً

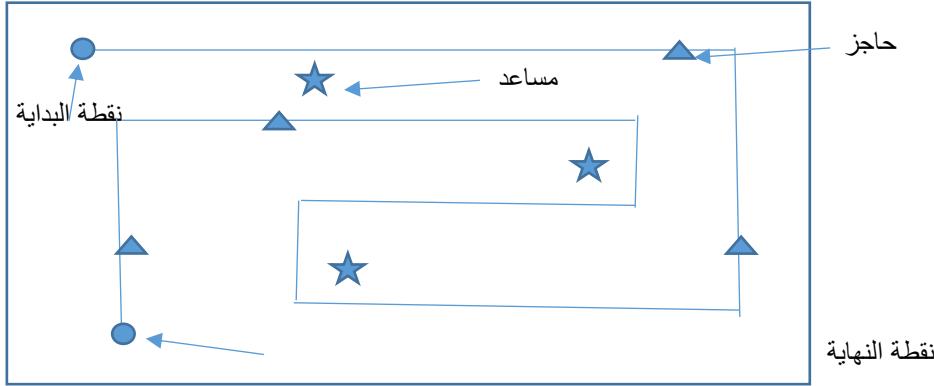
المساحة: غرفة كبيرة مفتوحة مع أرضية مسطحة.

الموارد: الكثير من الاشرطة، كتب (واحد لكل طفل، يمكن للأطفال استخدام كتب التمارين الخاصة بهم)، بالون (واحد لكل طفل)، أشياء صغيرة من الفصول الدراسية (على سبيل المثال، كرسي صغير، سلة الخ)

الإستعدادات: الصق الشرائط على الأرض في جميع أنحاء الغرفة مع الكثير من الحواجز (عينة أدناه)، انفخ البالونات، ووضع الأشياء الصغيرة على الشريط لوضع حواجز صغيرة.

يجب أن تكون الحواجز سهلة بما فيه الكفاية لعبور الأطفال.

@إذا كان هناك أطفال ذوي إعاقة في الفصل، خفف من مستوى صعوبة الحواجز وتحديد "اصدقاء" لمساعدتهم في إكمال المهمة.



٪: اطلب من الطلاب أن يقفوا صفا واحدا أمام نقطة البداية. اطلب من ثلاثة أطفال ان يتطوعوا و يكونوا "مساعدين" لمساعدة الأطفال الآخرين لإكمال المهمة. اطلب من الماعدين الوقوف حول المسار الضيق.

إذا لزم الأمر، ليكون اثنين من الماعدين صبيان لمساعدة الأولاد واثنين من الماعدين فتيات لمساعدة الفتيات.

طريقة اللعب:

- ➔ اشرح للطفل أن هذا المسار الضيق يرمز إلى مسار تحقيق الهدف. لديه بعض الحواجز وبعض الماعدين. يجب أن يتغلب على الحواجز وطلب المساعدة من الماعدين لإكمال المهمة.
- ➔ اشرح أنه سيتم الطلب منهم القيام بأشياء مختلفة في جولات مختلفة، و يجب أن يتبعوا هذه التعليمات دون الخروج عن الطريق الضيق المصنوع من الشريط ولو بخطوة واحدة. يجب أن يصعد فوق الحواجز الصغيرة ويطلب الماعدين للمساعدة على النحو المطلوب.
- ➔ أي اطفل يخطو خارج على الطريق يجب أن يبدأ من جديد.
- ➔ الميسر يطلب من الطلاب ببدا المشي على الشريط واحدا تلو الآخر مع وجود فرق ٣٠ ثانية لاعطاء المساحة الكافية بين الطفلين.
- ➔ جولة ١: الأطفال يدخلون الى الشريط بينما يضعون كتاب على رؤوسهم.
- ➔ @ملائمة اللعبة للأطفال الأصغر سنا أو الأطفال ذوي الإعاقة من خلال وضع كتاب على قبضة ايديهم و هي مغلقة.
- ➔ الجولة ٢: توازن بالون خلال السير على الطريق الضيق، دون إسقاطه على الأرض.
- ➔ @ملائمة اللعبة للأطفال الأصغر سنا أو الأطفال المعوقين عن طريق استخدام البالون بقضائهم و هي مغلقة.
- ➔ شارك رسالة اللعبة - "في لعبة اليوم كان هدفك الوصول إلى نهاية ممر ضيق وكان لديك الكثير من الصعوبات في الطريق. كان لديك ماعدين على طول الطريق لمساعدتك في تحقيق هدفك. حتى في الحياة الحقيقية عند وضع هدف سوف تواجه بعض الصعوبات. يجب عليك محاولة افضل الطرق لديك للتغلب على تلك الصعوبات وننظر أيضا للأشخاص الذين يمكن أن يساعدونا على تحقيق الهدف.
- ➔ يمكنك إضافة مجموعة متنوعة من الإجراءات للأطفال للاداء بينما يمشون في الطريق الضيق، مع الأخذ في الاعتبار مستويات سنهم. أي إجراءات تختارها يجب ان تكون صعبة بما فيه الكفاية للأطفال في اكمال المهمة، مما يجعلهم يثابروا لإكمال المهمة.

62. الاستيلاء على الاعلام

كفاءة SEL : المثابرة

الأسابيع المتطابقة: ١٨، ٢٣، ٣٢، ٣١، ٣٣

الهدف من اللعبة: الاستيلاء على اعلام الفريق الآخر في أسرع وقت ممكن.

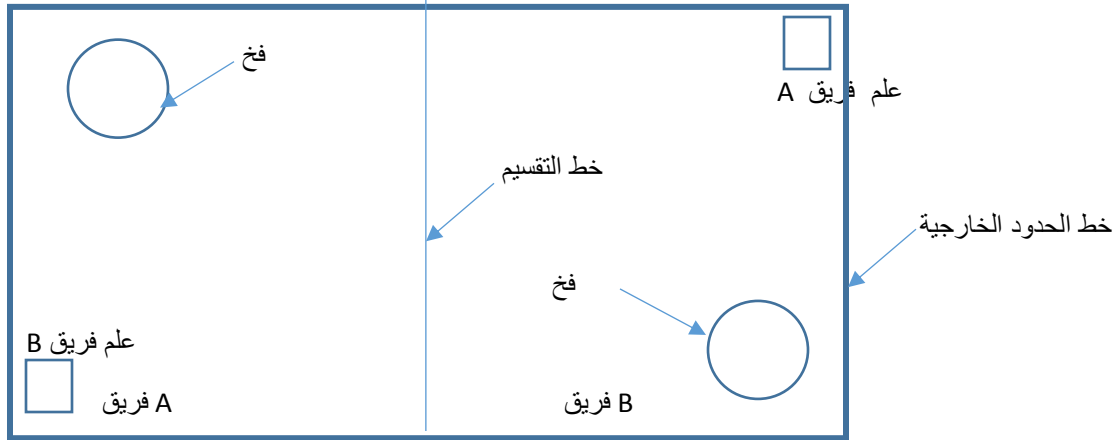
الوقت: ٣٠ دقيقة (قابل للتغيير)

حجم المجموعة: حتى ٣٠ طفلا

المساحة: مساحة كبيرة مفتوحة

الموارد: طباشير / حبل، ١٠ ورقات أو قطع قماش للاعلام و ان تكون على لونين

الإستعدادات: رسم 'فخ'، ومساحة العلم، "خط التقسيم" و "خط الحدود الخارجية" باستخدام الطباشير / حبل، كما هو موضح في الخطة أدناه:



@حجم الملعب يمكن أن يختلف وفقا للمساحة المتوفرة. يمكنك جعل الملعب أصغر للأطفال الأصغر سنا وأكبر للأطفال الأكبر سنا.

%: تقسيم المجموعة إلى فريقين متساويين وتسميتهما فريق A و B. إذا كان هناك عدد فردي من الأطفال، يمكن أن ينضموا إلى أحد الفرق.

@إذا كان هناك تفاوت كبير في الفئات العمرية من الأطفال في المجموعة، تأكد من أن الفريقين لديهم عدد مماثل من الأطفال حسب الاعمار

طريقة اللعب:

➡ شرح تخطيط الملعب للأطفال - خط الانقسام الذي يفصل بين منطقة فريق A ومنطقة فريق B

- ← تأكد مجدداً على أن لا يخرج احداً من خط الحدود الخارجية.
- ← أعط كل فريق ١٠ اعلام والتي يمكن أن توضع في أي مكان في منطقتهم في ٢ دقيقة. اشرح كيف سيتم اللعب- بمجرد أن تبدأ اللعبة عليهم الذهاب إلى منطقة الفريق الآخر والاستيلاء على أعلامها ولكن أيضاً حماية أعلامهم الخاصة من الاستيلاء عليها.
- إذا تم وضع علامة من قبل لاعب فريق الخصم على أحد اللاعبين عن طريق لمس خفيف يجب أن يذهب إلى داخل "فخ" ضمن ذلك الفريق. هذا اللاعب لا يمكن أن يطلق سراحه الا عندما يأتي لاعب من نفس الفريق إلى "فخ" ويلمس اللاعب لطلاق سراحه.
- ← كل الأعلام توضع في مربع صغير في زاوية من منطقة اللعب.
- ← الفريق الذي يأخذ أكثر الاعلام من فريق الخصم هو الفائز
- ← بعد إشارة "ابدأ!" تبدأ اللعبة.
- ← بعد ١٠ دقيقة (قابل للتغيير) بعد إشارة "قف!" يطلب من الفرق اخذ قسط من الراحة لمدة خمس دقائق للتفكير في خطة لتحقيق هدفهم.
- ← الإشارة "ابدأ!" تبدأ اللعبة. السماح للأطفال اللعب لمدة ١٠ دقيقة أخرى (قابل للتغيير).
- ← اعلن الفريق الفائز والتصفيق له من قبل الجميع.
- ← شارك رسالة اللعبة - "في الجولة الأولى لم أعطيك أي وقت للتخطيط في كيفية تحقيق هدفكم كفريق واحد. قبل الجولة الثانية، كان لديكم بعض الوقت للتخطيط كيف ستأخذون الاعلام والحفاظ على أعضاء الفريق "اسأل الأطفال الأسئلة التالية وخذ بعض الاجوبة من المتطوعين على كل سؤال:
- هل وجدت انه من المفيد ان يكون هناك خطة؟ اشرح كيف. (مثال على الجواب - نعم، لدينا خطط و البعض يحرس الاعلام لدينا.)
- لو تفكر فيما مضى هل كنت تفعل شيئاً مختلفاً؟ (مثال على الجواب - نعم، لكننا قد وضعنا اعلامنا بعيداً عن بعضها البعض لنجعل من الصعب على الفريق الآخر اخذها.)
- أختتم قائلاً "كما رأيتم من المهم جداً وضع خطة لتحقيق أهدافنا - سواء كانت أهدافنا الشخصية أو أهداف الفريق".
- يمكن للأطفال لعب هذه اللعبة عدة مرات كما يريدون، وتغيير استراتيجيتهم في كل مرة.
- @ هذه اللعبة يمكن أن تكون أكثر صعوبة أو سهولة عن طريق زيادة أو نقصان عدد الاعلام.