

جمعية كشافة الرسالة الإسلامية



كشكول الالعاب الكشفية





كشكول الالعب الكشفية



كشكول الالعب الكشفية



الطبعة الاولى 2013



من إصدارات
جمعية كشافة الرسالة الإسلامية

لبنان - بيروت - الغبيري - روضة الشهداء

هاتف: +961-1544061
فاكس: +961-1272245

www.risalascout.org

كشكول الالهاب الكشفية

مقدمة

يسر جمعية كشافة الرسالة الاسلامية أن تصدر هذا الكتاب الذي يأتي ضمن "سلسلة الموارد الكشفية" في اطار نشر المعرفة وتوفير المعلومات والموارد، ونأمل من هذا الاصدار الموجه للقادة وللأفراد في كافة المراحل الكشفية، ان يحقق الغرض المرجو منه، ويساهم في تطوير وتنمية العمل الكشفى على مختلف الاصعدة، ويكون زاد القائد ومرجهه في مجال الالهاب الكشفية.

يحتوي الكتاب على 215 لعبة كشفية متنوعة الاهداف التربوية، منها مخصص للاماكن المغلقة ومنها ما ينفذ في الهواء الطلق.

تجدر الإشارة الى انه تم الاستعانة بعشرات الاصدارات والمراجع المتنوعة لإغناء مادة هذا الكتاب، واضفاء التميز على قيمة المعلومات التي يحتويها.

والله الموفق

الألعاب الكشفية

تعتبر الألعاب من الوسائل الجذابة للكشاف ولعلها من أهم البرامج التي تشوقهم إلى الكشافة، وهي لم تعد من وسائل الترفية أو قضاء وقت الفراغ ولكنها أصبحت أحد الأساليب التربوية للتدريب البدني والذهني

الهدف من الالعب

- ✱ التدريب على التعاون والعمل الجماعي.
- ✱ اكتساب صفات نبيلة كالتسامح والميل إلى التعاون .
- ✱ المساهمة في تكوين الشخصية والخلق الكريم.
- ✱ تنمية مدارك الفتية واكتساب المهارات.
- ✱ التدريب على قوة التركيز والابتكار والتعبير عن النفس واكتشاف الذات.
- ✱ التدريب على المثابرة والجلد.
- ✱ التدريب على التعاون والعمل الجماعي.
- ✱ بث الروح الرياضية والتعويد على النظام.

أنواع الألعاب

ألعاب جماعية : فيها يتعود الفتى كيف يلعب لصالح الجماعة وإن ما يبذله من تضحية فيها مكسب المجموعة لذلك يؤمن بعد حين أن الغاية هي انتصار الجماعة وأن الفخر كل الفخر في تفاني الفرد وإسعاد المجموع ومن هذه الألعاب والمنافسة وألعاب الجماعات

ألعاب كثرة الحركة والصياح: هذا النوع من الألعاب يجب أن يكون مملوء بالنشاط والضحك وإحداث أصوات مثل لعبة الرعد والبرق وهي من الأمور التي يحبها الطفل خصوصاً

ألعاب هادئة: وهذه تختلف عن سابقتها في إنها تعود الفتى التحكم في أعصابه وتقوي إرادته وتهذب نفسيته إذا قل أن يجد الفتى من في قدرته التزام الهدوء خصوصاً الأطفال منهم

ألعاب لتمرين الحواس: هذا نوع من أنواع الألعاب الهادئة ولكن لها أهمية في حياة الفتى المستقبلية وتنمي قدرته على الاستنتاج حيث يستخدم فيها حواسه الخمس .

ألعاب المنافسة: وهي إما منافسات فردية أو منافسات جماعية ويجب ألا يتبع فيها طريقة خروج المغلوب حتى لا يكون الفتى عاطلاً خجولاً من نفسه عند خروجه بل يجب أن يلعب على طريقة احتساب النقاط وبذلك يستمر الجميع في اللعب ويشعرون بسعادتهم ويجب على القائد أن يعود الفتية على المنافسة الشريفة مع المثابرة وعدم اليأس أو الغضب عند الهزيمة.

ألعاب منهجية: وهذه لها أهميتها في تدريب الفتية بطريقة غير مباشرة ومشوقة على نواحي المنهج ولذلك يجب على القائد أن يبتكر لكل منهج لعبة حتى يضفي على حركة الكشف بهجة مثل.

ألعاب ليلية: ويهدف بها تعويد الفتية على عدم الخوف وحب المغامرة ورسم الخطط وكيفية تحقيقها لتعاون الجماعة.

توجيهات الى القادة

- ✧ اختيار المكان المناسب .
- ✧ تجهيز الأدوات اللازمة.
- ✧ اختيار الوقت المناسب .
- ✧ اختيار اللعبة التي تستهوي الافراد أكثر من غيرها.
- ✧ الإنتباه من أن اللعبة لا تشكل خطراً على العناصر المشاركين فيها.
- ✧ تسمية كل لعبة باسم فهذا يسهل عليك أداءها مرة أخرى بمجرد ذكر اسمها .
- ✧ حدد خطوط البداية والنهاية .
- ✧ شرح بوضوح وإيجاز قواعد وقوانين اللعبة وتأكد من استيعاب الفتية لها .
- ✧ تمثيل اللعبة بسرعة ليشاهدها الجميع كنموذج للأداء .
- ✧ راقب الأداء وتأكد من تطبيق الأفراد لقواعد اللعبة
- ✧ إبداع عنصري المفاجأة والتشويق في كل الألعاب
- ✧ كن يقظاً أثناء اللعب، وعادلاً في حكمك.
- ✧ لاحظ سلوك العناصر وتصرفاتهم حتى إذا ما شعرت أن المنافسة قد قربت

✱ نوع ألعابك واجعلها مناسبة للجو والمكان ولسن المشاركين
✱ أوكّل الإشراف على بعض الألعاب إلى مساعديك حتى تتفرغ لمتابعة تصرفات
المشاركين .
✱ يجب أن تنتهي ألعابك بالترحيب والتشجيع للفائزين



1 سباق الملاعق

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	+10	غير محدد	ملاعق وكرات تنس الطاولة

طريقة اللعب:

يصطف اللاعبون في خط الانطلاق وقد امسك كل منهم ملعقة تحمل كرة تنس الطاولة والفائز هو الذي يصل الى الهدف قبل المنافسين بدون ان يسقط الكرة. يمكن لكل لاعب اسقط كرتة قبل الوصول الى خط النهاية ان يرد الكرة الى الملعقة ويواصل الجري.

2 الشبكة والصيد

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	+10	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

ينقسم اللاعبون الى مجموعتين تمثل شبكة الصيد ومجموعة تمثل الحيتان، ثم تقف مجموعة الشبكة في شكل دائرة وقد تماسكوا بالأيدي على شكل اقواس ويتفقون فيما بينهم وبشكل سري على رقم للعد لا يتجاوز 20، وعند الإشارة تشرع مجموعة الشبكة في بدء العد من واحد وتشرح الحيتان في الدخول وعندما يصل العد الى الرقم السري المتفق عليه تغلق الشبكة اقواسها وتضم الحيتان الى حلقة الشبكة، ثم تتفق بعده شبكة الصيد على رقم سري اخر وهكذا الى ان تضم جميع الحيتان الى الشبكة فترجع اللعبة الى البداية، ولكن عندها يصبح فريق الشبكة حيتانا وتصبح الحيتان شبكة.

3 الققط والقردة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	14 – 9	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

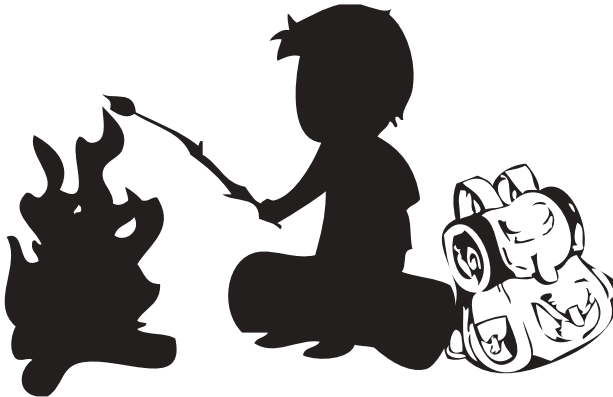
يقوم القائد بتقسيم المتبارين على مجموعتين، ويضعهم على شكل مستقيمان متوازيان، ويسمى إحدى الفرق بالققط والأخرى بالقردة ثم يبدأ بسرد قصة معينة وعند ذكر اسم المجموعة تركض هاربة وتتبعها المجموعة الأخرى.

4 المدفعية

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز	10+	غير محدد	كرة

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون داخل دائرة مناسبة لعددهم ويقف لاعبان خارج الدائرة ويطلق عليهما اسم المدفعية والتي تحاول إصابة اللاعبين داخل الدائرة بالكرة وتكون الإصابة صحيحة عندما تلمس الكرة اللاعب في نصفه الأيمن. كل لاعب مصاب يلتحق بالمدفعية ويفوز باللعبة آخر لاعبين يستمران داخل الدائرة، يستأنف اللعب ويحل اللاعبون الفائزين محل المدفعية.



تكوين الفرق

5

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	غير محدد	الأيادي

طريقة اللعب:

يكون المشاركون على استعداد لسماعهم بالرقم الذي سينادي به القائد، فمثلاً عندما يقول 5 يتوجه كل الى مجموعة من 5 افراد فقط وكل من خالف هذه القاعدة يقصى من اللعبة.

العصفور السجين

6

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	غير محدد	الأيادي

طريقة اللعب:

يقسم القائد اللاعبين الى مجموعات مؤلفة من 3 افراد، اثنان يمسكان بيد بعضهما (القفص) والثالث وسطهما (العصفور)، يبدأ القائد الواقف وسط الدائرة بإنشاد نشيد له علاقة بالعصفور أو نشيد من اختياره. وحينما يصفق القائد يفك القفص وتخرج كل العصافير للبحث عن اقفاص اخرى، القائد يبحث عن قفص، ليبقى المتأخر يسير اللعبة بدل القائد وهكذا.

7 اجتياز الحواجز

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	10+	8 وما فوق	حسب الإمكانيات المتوفرة ساعة توقيت

طريقة اللعب:

يقسم المشاركون الى مجموعات، وتعطى الانطلاقة واحد تلو الآخر لاجتياز الحواجز المختارة في اللعبة، ويراعي عامل الوقت عند مرور جميع أفراد المجموعات المتبارية. وتعلن النتيجة من طرف لجنة تحكيمية بعد إحصاء المدة الزمنية لكل فريق و تعتبر فائزة المجموعة التي اجتازت الحواجز بأقل وقت.

الكرمس

8

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	10+	غير محدد	جوائز - حلوى- مقص - كرة.

طريقة اللعب:

يحضر القائد كوبين ماء ممتلئين ثم يقسم الافراد الى مجموعتين وكل مجموعة تقف في طابور، يعطى الكوب للذي يقف في بداية الصف ثم عليه ان يأخذ دورة كاملة في المحيط الذي يحدده القائد مسبقاً وكوب الماء في يده حتى يصل الى اللاعب الثاني من فريقه ويعطيه كوب الماء و يقوم اللاعب الجديد بدورة اخرى وهكذا حتى ينتهي ثم في النهاية المجموعة الفائزة هي التي تنتهي قبل الأخرى و يكون كوبها فيه ماء اكثر من الثاني .

9 سؤال وجواب

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	8+	غير محدد	اوراق - اقلام

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون في حلقة وكل لاعب بيده ورقه صغيرة وقلم وكل لاعب يكتب جملة تبدأ بماذا لو... (مثل ماذا لو علي اكبر بعشر سنوات)، وهكذا ثم كل لاعب يمرر ورقته للذي على يمينه و كل لاعب يجيب على السؤال الذي لديه. وعند انتهاء الجميع يبدأ احد اللاعبين بقراءة السؤال الذي لديه واللاعب الذي على يمينه يقرأ الإجابة التي لديه، ثم اللاعب الذي أجاب يقرأ السؤال الذي عنده والذي على يمينه يجيب وهكذا.

10 كوب الماء

الهدف	السن	العدد	الأدوات
خفة الحركة	+8	غير محدد	كوب ماء عدد 2

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون في حلقة وكل لاعب بيده ورقه صغيرة وقلم وكل لاعب يكتب جملة تبدأ بماذا لو... (مثل ماذا لو علي اكبر بعشر سنوات)، وهكذا ثم كل لاعب يمرر ورقته للذي على يمينه كل لاعب يجيب على السؤال الذي لديه. وعند انتهاء الجميع يبدأ احد اللاعبين بقراءة السؤال الذي لديه واللاعب الذي على يمينه يقرأ الإجابة التي لديه، ثم اللاعب الذي أجاب يقرأ السؤال الذي عنده والذي على يمينه يجيب وهكذا.

التجميد

11

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الحركة والسرعة	8+	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

القائد هو المسؤول عن تجميد الافراد فهو يحاول لمس الجميع والشخص الذي يلمسه عليه ان يجمد دون اي حركة والآخرين غير المجمدين عليهم إنقاذ المجمدين بلمسهم واللاعب الذي يجمد أول 3 مرات يصبح هو المسؤول عن التجميد.

لائحة التسوق

12

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

على الافراد ان يجلسوا في حلقة ثم اللاعب الأول يقول ذهبت إلى السوق واشترت و يذكر شئ ثم اللاعب الثاني يكرر ما قاله الاول و يضيف غرض آخر و هكذا حتى ينسى احد اللاعبين غرض ما فيخرج من اللعبة و اللاعب الباقي في نهاية اللعبة هو الفائز.

13 أمثال وحكم

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الثقافة العامة	10+	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

تقسم الفرقة داخل القاعة إلى مجموعتين ويطلب من كل مجموعة الإتيان بأمثال او حكم او أبيات من الشعر حسب اختيار القائد، حيث يقوم أحد أفراد المجموعة الاولى بالإتيان بمثل ويطلب من احد أفراد المجموعة الثانية بالرد عليه وهكذا دواليك.

14 النحلة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
السرعة والتركيز	12	2	قبعة

طريقة اللعب:

يتم اختيار متبارين ويقف القائد في وسطهما ثم يضع كل واحد يده اليسرى على خده واليد اليمنى تكون ممدودة بإتجاه القبعة الموجودة على رأس القائد. يبدأ القائد بتقليد النحلة وعلى المتبارين إسقاط القبعة مباشرة عندما يضع القائد يده على خد المتبارين.

15 تبادل الامكنة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
السرعة والتركيز	10+	غير محدد	لا شيء

طريقة اللعب:

يجلس الافراد في شكل دائرة ثم يختار كل فرد اسم بلد يختلف عن بقية الأسماء المختارة من باقي أصدقائه ثم يقف احد اللاعبين وسط الدائرة وعند الإشارة يبدأ في سرد قصة يذكر فيها اسم بلدين من اختياره يتعين على اللاعبين الذين ذكر اسم بلديهما أن يتبادلا مكانهما بسرعة وعلى اللاعب الواقف أن يحتل إحد هاذين المكانين، ومن بقي بدون مكان فإنه يتوسط الدائرة ويدير اللعبة وهكذا.

16 دوائر الحجارة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	20+	احجار

طريقة اللعب:

يصطف كل فريق على شكل قطار وعلى نفس خطهم ترسم دوائر صغيرة بين كل دائرة وأخرى (5 أمتار) وعدد الدوائر نصف عدد الفريق المزدوج يصطف الفريق بحيث يكون بين الأول وأول دائرة (5 أمتار) ثم ينطلق كل لاعب ترتيبه فردي يضع حجرا يحمله في أحد تلك الدوائر على الترتيب الأول في الدائرة الأخيرة و الثالث في الدائرة التي قبلها وهكذا. ثم ينطلق الذين لهم الترتيب الزوجي في الصف بعد أن يصل أولئك إلى خط محدد بعد الدائرة الأخيرة ويحملون تلك الحجارة التي وضعها زملائهم ثم يصطفون معهم في نفس الترتيب بعد ذلك تكون العملية عكسية من الجهة الثانية والفائز من ينجز هذه المهمات بأسرع وقت .

17 درجة الكرة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
خفة الحركة	10+	4+	كرة طائرة - كرة تنس أرض عدد 2

طريقة اللعب:

يرسم على الأرض خطين بينهما (5 أمتار) ووسط هذين الخطين يوضع خطين بينهما مترواحد يقف أفراد كل فريق خلف الخطوط الخارجية وتوضع الكرة بين الخطين الداخليين ومع كل فريق عدد من الكرات الصغيرة يحاول بها ضرب الكرة ودحرجتها إلى جهة الفريق الآخر أي تتجاوز الكرة الخط الداخلي القريب من الفريق الآخر ويستفيد كل فريق من كرة الفريق الآخر التي تأتي إلى جهتهم.

18 حماية الهرم

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	2+	كرة خفيفة، مجموعة من العلب الفارغة

طريقة اللعب:

ترسم دائرة كبيرة وفي منتصفها هرم من العلب يقف بجانبه لاعب يدافع عن الهرم من ضربات الفريق خارج الدائرة، ويحاول الفريق إسقاط الهرم خلال زمن معين أو يكون اللاعب هو الفائز مع ملاحظة أن لا يسقط الهرم بسبب اللاعب نفسه والا اعتبر خاسرا.

19 حاجز الصد البشري

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات لجسدية	12+	15+	كرة طائرة أو كرة خفيفة .

طريقة اللعب:

ترسم دائرة على حسب عدد لاعبي الفريق بحيث يحيطون بها إحاطة تامة ويقف في منتصف هذه الدائرة لاعب معه الكرة ويحاول إخراجها من هذا الحاجز البشري بركلها من منتصف الدائرة خلال زمن معين.
ويشترط أن يبدل الفريق أماكنه بعد كل محاولة من اللاعب مستغلين انشغاله بإعادة الكرة إلى المنتصف

20 الجندي والسارق

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	2+	كرة خفيفة, مجموعة من العلب الفارغة

طريقة اللعب:

يخرج من احد الفرق لاعب يدعى الجندي ومن الفريق الآخر لاعب يدعى السارق وتوضع كرة في مكان معين بحيث يتحرك إليها السارق ويتبعه الجندي ويقلده في كل حركة أو تصرف يؤديه فيجلس إذا جلس ويقف إذا وقف . ثم يغافل السارق الجندي ويأخذ الكرة ليهرب بها إلى مكان محدد على بعد (30 متر) ليدخل فيسلم الجندي أو يدركه الجندي قبل أن يصل.

الجري بالقيود

21

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	11+	6+	كيسين لكل فريق (كيس خيش).

طريقة اللعب:

بعد أن يدخل اللاعب رجليه في الكيس ويمسك بأطرافه بيديه ينطلق من خط البداية قفزا إلى خط النهاية ثم يعود ويكون زميله قد انطلق بعد أن وصل هو إلى خط النهاية وتكون العودة بالركض دون القفز داخل الكيس . والفائز هو الأسرع من البقية

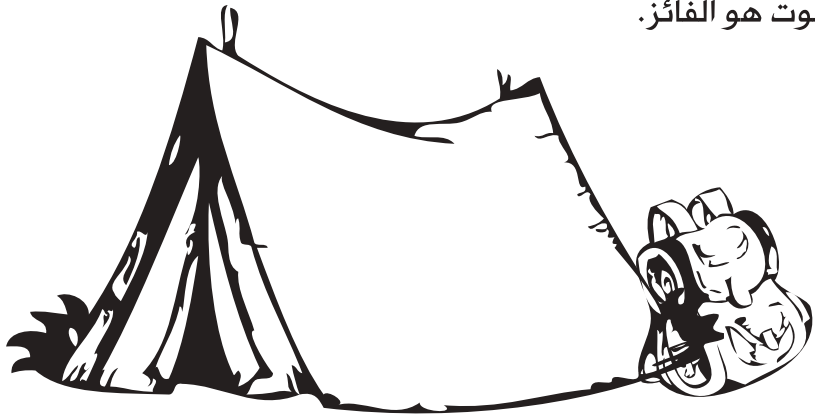
طول النفس بالصوت

22

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	8+	4+	لا شيء

طريقة اللعب:

يطلب من المتسابق أن يقول كلمة ممدودة مثل (شعبان- رمضان) ويستمر في المد حتي يعجز وينقطع صوته مع التوقيت بالساعة لكل متسابق والأطول نفس بالصوت هو الفائز.



23 كرة القدم بالصابون

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	12+	4+	صابون وكرة و شراع "اي غطاء بلاستيك"

طريقة اللعب:

لابد من وجود بلاستيك (شراع) كبير يكون عرضه عشرة امتار وطوله عشر متر، ويوضع فيه بابين صغيرين، ويوضع على البلاستيك (الشراع) كمية لا بأس به من (الفيري أو الصابون) ثم يسكب عليها الماء، بحيث يكون الصابون شاملا الملعب بأكمله!!

ويكون فريقين كل فريق يتكون من لاعبين! ومدة المباراة خمس دقائق مثلاً!

24 التتابع بالأكياس

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	11+	4+	كيس خيش

طريقة اللعب:

عبارة عن لعبة التتابع ولكن يرتدي المتسابق كيس من الخيش إلى أن يصل إلى زميله في الجهة الاخرى فيأخذ الكيس منه ليلبسه الآخر وهكذا حتى انتهاء آخر فرد من المجموعة .



كلمات بلا نقط

25

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المعرفة	10	4+	لا شيء

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون في حلقة ويطلب منهم ذكر كلمات خالية من النقط ، على أن يكون الحرف الأول هو نفسه الذي انتهت به الكلمة التي قيلت قبلها ، كأن يقول الأول: أحمد ، فعلى اللاعب الجديد الإتيان بكلمة تبدأ بحرف الدال مثل دواء ..
ويمنح اللاعب 10 ثوان للتفكير ، وإلا خرج من اللعبة .

الكلام بالأسئلة

26

الهدف	السن	العدد	الأدوات
المهارات الذهنية	10+	2+	لا شيء

طريقة اللعب:

يقف المتسابقات متواجهين لا يتكلمان إلا بالأسئلة، ولا يهم أن تكون غير مترابطة ببعضها .

مثلا : الأول : ما اسمك ؟

الثاني : لماذا حضرت ؟

الأول : هل التقيت بعلي ؟

الثاني : من غسل الصحون ؟

وهكذا إلى أن يخطئ أحدهما بأن يجيب بدل أن يسأل .



27 السير خطوة خطوة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	4+	ورق مقوى

طريقة اللعب:

يوضع خط بداية وخط نهاية على بعد 20 متر منه ويعطى كل لاعب قطعتين من الورق المقوى مربعة الشكل بحيث يحمل الأولى ويضع الثانية ثم يقفز إليها ثم يجلس ويضع الثانية ثم يقف ويقفز إليها ثم يلتفت ثم يجلس ثم يدخل ثم يأخذ الورقة الأولى ثم يقف ثم يلتفت ثم يجلس ثم يضعها على الأرض ثم يقفز إليها وهكذا ويشترط تتابع هذه الحركات وهي الصعوبة في اللعبة.

28 الكرة الطائرة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
خفة الحركة	10+	6+	كرة الطائرة

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون على مسافات متباعدة ويضرب كل منهم كرة الطائرة مرة واحدة إلى زميله حتى تسقط منهم على الأرض بحيث يشترط أن لا تضرب الكرة القدم أو لا تضرب أكثر من مرة وأن لا يمسك بها إمساكاً ولا يشترط الترتيب بين اللاعبين في ضرب الكرة لكن يشترط أن لا يعيد الكرة إلى الذي قذفها إليه والفريق الفائز من تبقي معه الكرة أطول فترة دون الإخلال بالشروط السابقة الأدوات المطلوبة كرة طائرة أو كرة خفيفة .

معجم اللغة

29

الأدوات	العدد	السن	الهدف
قطع صحف	8+	10+	تنمية المهارات الذهني

طريقة اللعب:

بعد اختيار كلمة معينة يختار من الفريق بعدد حروف هذه الكلمة وتكتب حروف الكلمة كل حرف على صحيفة يحمل كل لاعب حرفاً منها ثم يصطفون بطريقة تمثل الكلمة وبعد ذلك يخالف القائد بين حروف الكلمة بنطقها بترتيب آخر لتخرج كلمة أخرى وعلى الفريق أن يرتب نفسه كي تظهر الكلمة ، والفائز الذي يؤدي المهام بأسرع وقت. مثال : كلمة (بندول) تحرف إلى (نبدول) ثم إلى (بلدنو) هكذا ثلاث مرات كلمة أخرى ثلاث مرات لفريق آخر.

فرقة البالون

30

الأدوات	العدد	السن	الهدف
سلك نايلون - كمية من البالونات	2+	8+	التركيز والخفة

طريقة اللعب:

يوضع خطان بينهما مسافة (40 متر) ويوضع بين الخطين سلك يحتوي على بالونات على مسافة محددة بحيث يقوم أحد اللاعبين بالتوجيه ويكون عند أحد الخطوط السابقة واللاعب الآخر يكون بالجهة المقابلة عند الخط الثاني ويكون معصوب العينين فيبدأ هذا اللاعب بالتحرك إلى زميله المقابل وتفجير البالون وزميلة الآخر يقوم بتوجيهه والفائز من الفرق هو الذي ينهي المهمة بأقل وقت . ويشترط أن تلعب كل الفرق في نفس الوقت .

الأرانب

31

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	8+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

يتحلق الجميع، يتقدم لاعب ليكون زعيم الأرانب، يضع ابهاميه عند أذنيه ويلوح بأصابعه يقف لاعبان قريباً من الزعيم، كل منهما يضع يداً واحدة فقط على إذنه، لأنهم أرانب أتباع. لتبديل الزعيم يشير الزعيم بكلتا يديه وينزعهما من رأسه إلى أحد الجالسين. وعلى الزعيم الجديد أن يأخذ موقعه، وكذلك يقوم أرنبان تابعان بسرعة. يمكن للزعيم أن يشير إلى أرنب وهمي دون أن ينزع يديه من رأسه. فإذا أخطأ اللاعب في الأرنب الوهمي أو كان بطيئاً، يخرج من اللعبة.

اكمل الرسم

32

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	6+	لوح وطباشير واقلام للرسم

طريقة اللعب:

يقسم اللوح حسب عدد الطلائع ثم تقف الطلائع في قاطرة ثم تطلب من كل طليعة ان ترسم شيئاً معيناً ولتكن سيارة ، ثم تسمح لفرد من كل طليعة ان يرسم لمدة زمن معين وليكن خمسة عشر ثانية ثم تصفر ويرجع الذي كان يرسم ويأخذ مكانه فرد اخر وهكذا والطليعة الفائزة هي التي تنهي في اقل وقت اكثر دقة وجمال.

33 لعبة نقل المصاب

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	10+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

تقوم كل مجموعة من اثنين بنقل زميل لهم من موقع إلى آخر (غير بعيد) والمجموعة تفوز إذا وصلت أولاً بدون نزول الطالب المصاب.

34 حمل الماء بالإسفنج

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	10+	10+	إسفنجة و ماء وبرميل

طريقة اللعب:

ينقل الماء من برميل إلى آخر كل شخص يمثل أسرة. أو شخصين أو ثلاثة أشخاص تتابع يذهب الأول بالإسفنجة مبللة بالماء ويفرغها في البرميل الثاني ويرجعها الثاني ويعبئها الثالث ثم يعود الأول بها

35 العربة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	11+	4+	إسفنجة و ماء وبرميل

طريقة اللعب:

كل فريق يتكون من اثنين يقوم أحدهما بمسك رجلي زميله ثم ينطلق من خط البداية وهو يجر رجلي زميله وصاحبه يتحرك بواسطة يديه والفريق الفائز يصل إلى خط النهاية أولاً

نفخ الشمعة

36

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	11+	4+	شمعة

طريقة اللعب:

يحمل كل مشارك شمعة وتغطى أعينهم والفائز هو الذي يبقى إلى آخر المنافسة وشمعته لم تنطفئ . يسمح للمشاركين بنفخ شموع الآخرين وكل يحاول حماية شمعته أي مشارك تنطفئ شمعته سيطلب منه الخروج من الحلبة والتوقف عن النفخ

المصيدة

37

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	12+	20+	لا شيء

طريقة اللعب:

الملعب : خطان متوازيان يرسمان في نهايتي الملعب
يقف كل فريق خلف احد الخطين . يكون أحد الفريقين " شبكة " بواسطة تشبيك أيدي اللاعبين، ويمثل الفريق الآخر " السمكة"
- عند إعطاء الإشارة ، يتقدم كلا الفريقين الى الامام
- يحاول (السمك) عبور الملعب ، الى الخط الآخر دون أن يقع في الشبكة ، عن طريق الهروب من طرفيها
- تحاول (الشبكة) ان تلف حول السمك الذي يقع داخلها
- ينضم (السمك) الممسوك الى الشبكة
- عند وقوع السمك جميعه فى الشبكة يغير الفريقان
- إذا وقع سمك داخل الشبكة فلا يحاول الخروج من الأيدي المكونة للشبكة
- يستطيع السمك الهروب من الفتحة التي تضم طرفي الشبكة
- إذا قطعت الشبكة ، فى أي مكان منها ، يفك الأيدي يمكن للسمك أن يهرب

أحمد

38

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	8+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

تفضل لعب هذه اللعبة بالخارج او في مكان واسع القائد هو المسؤول عن تجميد الآخرين و هو المسؤول عن تجميد الضيوف فهو يحاول لمس الآخرين و الشخص الذي يلمسه عليه ان يجمد دون اي حركة و الآخرين الغير مجمدين عليهم إنقاذ المجمدين بلمسهم و اللاعب الذي يجمد أول 3 مرات يصبح هو المسؤول عن التجميد

التسوق

39

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	8+	10+	حلويات و ألعاب

طريقة اللعب:

من الألعاب المناسبة لانهاء النشاط بها جهاز مكان لعمله كمحل او طاولة و عليها حلويات و ألعاب صغيرة تنوي توزيعها على الضيوف ثم خبأ أموال ورقية او قروش او العلكة التي على شكل نقود في انحاء الغرفة ثم اطلب من الكشافين البحث عن النقود ومن ثم الحضور لشراء الحلويات والألعاب وهذه كهدية قبل ذهابهم إلى المنزل

40 بالونات بالونات بالونات

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	8+	6+	بالونات

طريقة اللعب:

يقسم اللاعبين الى فريقين و كل فريق يخرج منه متطوع و يعطى كل فريق مجموعة من البالونات و مع كلمة ابدأ على كل فريق يبدأ نفخ بالوناتهم ولصقها على المتطوع والفريق الذي ينتهي من لصق كل بالوناته على متطوعه اولاً هو الفائز.

41 اين العلكة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	6+	صحون ورقية و علكة و كريمة

طريقة اللعب:

احضر صحون ورقية و ضع في وسطها علكة و غطها بالكريمة تماماً ثم اطلب من المتسابقين ان يضعوا ايديهم خلف ظهورهم ومع كلمة ابدأ عليهم الحصول على العلكة و ذلك باستخدام أفواههم فقط و من ثم علكها و عمل بالونة منها و أول لاعب يعمل البالون هو الفائز



الذاكرة

42

الأدوات	العدد	السن	الهدف
12 صورة لاشياء مختلفة و لوحة	4+	10+	تنشيط الذاكرة

طريقة اللعب:

الصق 12 صورة لاشياء مختلفة على لوحة و من ثم اعرض اللوحة على المتسابق لمدة ثوان و اخفها من امامه بسرعه ثم لديه دقائق لذكر الصور التي كانت معلقة و المتسابق الذي يتذكر اكثر هو الفائز و ممكن لعبها مع فريقين

من غير حراك

43

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شئ	6+	8+	التركيز والخف

طريقة اللعب:

أدر الأناشيد و كل اللاعبين يدورون طالما الأناشيد مفتوحة و عندما تتوقف الأناشيد على اللاعبين الوقوف دون اي حركة واللاعب الذي يتحرك يخرج من اللعبة و هكذا ادر الأناشيد مرة اخرى واعد اللعبة والفائز من يبقى اخيراً

اين الحلويات

44

الأدوات	العدد	السن	الهدف
حلويات مغلقة و اكياس ورقية	6+	8+	الترفيه

طريقة اللعب:

قبل قدوم الافراد قم بإخفاء الحلويات في اماكن مختلفة في الغرفة و اكتب اسماء كل ضيف على كيس و عندما يصلون اعطي كل كشاف الكيس الخاص به و على الكشافين الذهاب للبحث عن الحلوى ولا تنسى ان تبقي بعض الحلويات لديك لمن لم يحالفهم الحظ في العثور على واحدة.

اذكر الاسم

45

الأدوات	العدد	السن	الهدف
كرة	6+	10+	تنمية المهارات الذهني

طريقة اللعب:

اجعل الكشافين يجلسون في دائرة و لديك كرة او اي شئ آخر ثم تعطي الكرة لأحد الكشافين وسيكون هو المتسابق ثم تذكر احد فئات الطيور او حيوانات ثدية او حيوانات مفترسة وتعد الى الخمسة وخلال هذه الفترة على المتسابق ان يذكر اسم حيوان من الفئة التي ذكرتها و الذي يخطئ يخرج من اللعبة ثم تعطي الكرة لشخص اخر و الفائز الذي يصمت للآخر

المطابقة

46

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	10+	6+	صور لاشياء عديدة

طريقة اللعب:

اطبع صور لاشياء عديدة و كل صورة نسختين ثم خذ نسخة من كل صورة وانثرها مقلوبة على الارض و النسخة الثانية لديك ثم ارحم صورة من عندك وعلى الكشافين ايجاد الصورة المطابقة ثم الصورة التالية وهكذا

47 من هو صاحب الصورة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	6+	صور

طريقة اللعب:

قم بوضع صورة على بطاقة و الصقها مقلوبة و دع الكشافين يسألون اسئلة وتجيب عليهم بنعم او لا حتى يتوصلون الى الحل الصحيح يمكن ان تضع صور حيوانات او طعام او غيره.

الكنز

48

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	4+	هدية للكنز

طريقة اللعب:

تعتمد هذه اللعبة على اخفاء كنز ما او هدية في مكان ما ثم وضع ورقة فيها جملة او كلمة تدل على مكان الكنز او تدل على مكان آخر يجد به الكنز او به دلالة لمكان آخر و من يجد الكنز فهو الفائز.

حاول أن تعبر

49

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	4+	ورق

طريقة اللعب:

تكتب عدة أوامر على قطع من الورق، ويشترط في هذه الأوامر إمكان التعبير عنها بالحركات مثل : (أفتح زجاجة عصير وأشربها، أنزع قشرة الموزة و كلها، أركب السيارة و أدرها و سر بها). تطوى الأوراق و تخلط، ثم يتقدم كل لاعب بدوره و يختار ورقة ثم ينفذ الأمر المكتوب بها بشكل تمثيلي، فإذا نجح في التعبير وعرف المشاركين ما قصده يعتبر فائزاً



إستجب للقائد

50

الأدوات	العدد	السن	الهدف
صور	6+	10+	تنمية المهارات الذهني

طريقة اللعب:

يطلب القائد من المشاركين أن تستجيب لأوامره وفقاً لإشارة معينة، مثلاً : أرمي المنديل للأعلى و يطلب منهم أن يضحكوا حتى يصل المنديل إلى الأرض يكفوا عن الضحك. ويمكن الإستعاضة عن الضحك بحركات أخرى مثل : التصفيق و الصيحات

سرعة تجمع الفريق

51

الأدوات	العدد	السن	الهدف
صور	6+	10+	تنمية المهارات الذهني

منهم يصدرون صوت (طاط) بتكرار
5 منهم يصدرون صوت (طيط) بتكرار
5 منهم يصدرون صوت (طوط) بتكرار
وهم مختلطون فيما بينهم ثم كل أصحاب كلمة ، وصوت يجتمعون بأقصى سرعة
والمجموعة التي تكتمل وتجتمع أولاً تعتبر هي الفائزة

صائد الكرة

52

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	11+	3+	شباك اصطياد السمك والكرة الصغيرة

طريقة اللعب:

يتم اختيار فرقتين كل فرقة مكونة من 3 من الشباب، ويعين شاب يحمل شباك اصطياد السمك (شبكة لها عصا طويلة) مهمته الترصّد للكرة الطائرة والحرص على إيقاعها في شبكته ، تبدأ الدفعة الأولى من الفريقين على مسافة 20 متراً يقابلون صائد الكرة ، ويعطى كل شاب 4 أو 5 من الكرة الصغيرة ثم تبدأ المسابقة على المجموعة الأولى، وكل شخص من الثلاثة يخلفه اثنان من مجموعته، فكل شاب يحاول وضع الكرة الصغيرة في الشبكة وبحسب دخول الكرة يكون الفريق الفائز

أين هو؟

53

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	10+	فولار، كتاب، دفتر، قلم، مسطرة ...الخ

طريقة اللعب:

- يخرج أحد الأشبال من المكان الذي يُقام فيه النشاط .
- يقوم القائد بإخفاء فولار مثلاً في أحد الأماكن.
- ينادي على الشبل الذي خرج ، ويطلب منه معرفة مكان الفولار.
- يبدأ الشبل بالبحث، فإذا كان بعيداً عن مكان وجود الفولار يصيح جميع الأشبال "بارد بارد"، وإذا اقترب من مكانه، يصيح جميع الأشبال "نار نار".
- الشبل الذي يعرف مكان الفولار تسجل له نقطة.
- الفائز: جميع الأشبال الذين يكتشفون مكان الفولار خلال وقت اللعبة.

قطعة جدتي

54

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	10+	كراسي للجلوس

طريقة اللعب:

- يجلس الأشبال في حلقة ويجلس معهم القائد.
- يقول القائد على سبيل المثال قطعة جدتي ثلاث مرات
- على الشبل الذي يجلس إلى يمين القائد مباشرة أن يذكر صفة عن القطّة تبدأ بحرف الألف (أنيقة مثلاً) ثم يذكر الشبل الذي يليه صفة تبدأ بحرف الباء (بديعة مثلاً)، ويذكر الشبل الثالث صفة تبدأ بحرف التاء، وهكذا، حتى يعجز أحدهم عن ذكر صفة فيخرج من اللعبة
- الفائز : اللاعب الذي يبقى إلى آخر اللعبة.

معرفة الحيوانات

55

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية الجانب المعرفي	8+	10+	ورق، قلم، لاصق.

طريقة اللعب:

- يكتب قائد اللعبة أسماء حيوانات على بطاقات صغيرة.
- يقوم القائد بلصق أسماء الحيوانات على ظهور الأشبال دون أن يعرفوا اسم الحيوان.
- يقوم كل شبل بطرح أسئلة على زملائه لمعرفة إسم الحيوان المعلق على ظهره.
- يبتعد الشبل عن الأسئلة المباشرة، كأن يسأل: هل أنا أسد؟
- بعد أن يعرف الشبل اسم الحيوان المكتوب على ظهره يقوم بتقليصوته وحركاته.

البالونات

56

الأدوات	العدد	السن	الهدف
بالونات تكون عدد ألوانها بعدد اللاعبين	6+	8+	تنمية المهارات الجسدية

طريقة اللعب:

- يتم نفخ البالونات وربطها جيداً.
- يمسك كل شبل بالونا.
- عندما يسمع الأشبال صفارة القائد، يرمون بالوناتهم إلى أعلى.
- عندما تسقط البالونات، يعيدها ثانيةً إلى أعلى.
- الشبل الذي يسقط بالونه ويصل الى الأرض، يخرج من اللعبة.
- الفائز : الشبل الذي يبقى دون أن يسقط بالونه على الأرض.

اجتياز العوائق

57

الأدوات	العدد	السن	الهدف
علب فارغة أسطوانية، كرات صغيرة.	10+	8+	التركيز والخفة

طريقة اللعب:

- يحدد القائد نقطة بداية ونهاية السباق.
- توضع صناديق الكرتون بين مسافة السباق.
- يقف الفريقان أمام الصندوق الأول لكل منهما.
- اللاعب الأول من كلا الفريقين يحمل علم فريقه.
- عند سماع إشارة بداية السباق ينطلق اللاعبان، وهما يقفزان من فوق الصناديق.
- عند وصول نقطة نهاية السباق، يعود اللاعبان إلى نقطة البداية، ويسلم كل منهما العلم لزميله الذي ينطلق بدوره لمتابعة السباق.
- الفائز: الفريق الأسرع في إنهاء السباق.

الرماية

58

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	+6t	كرة مطاطية، كرتون مقوّك..

طريقة اللعب:

- يثبت على الحائط كرتون مقوى على شكل دائرة، كبيرة أو صغيرة، ويفضل أن تكون ملونة.
- يتم تحديد نقطة رمي الكرات بحيث تبعد عن الهدف خمسة أمتار.
- يرمي اللاعب الكرة على الهدف، فإذا أصابته تحسب له نقطة
- الفائز: اللاعب الذي يحرز أكبر عدد من النقاط أثناء وقت اللعبة

الجوائز

59

الهدف	السن	العدد	الأدوات
اخفة الحركة	8+	6+	عمودان من البلاستيك حبل، مسطرة، كتاب، وبسكوييت

طريقة اللعب:

- يُثبت العمودان بحيث يفصل بينهما مسافة 3 أمتار، ويربط الحبل بطرفيهما.
- يقف اللاعبون على مسافة 4 أمتار معصوبي العينين بمناديل.
- يعلق القائد أدوات اللعب على الحبل.
- عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعبون إلى الحبل، ويحاول كل منهم أخذ الجائزة التي يصل إليها.
- الفائز: كل لاعب حصل على جائزة خلال العشر دقائق يعتبر فائزاً، ويحق له أخذ الجائزة.

60 رياضة بدنية في الليل

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	6+	قطع قماش لتفميض الأعين

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون في صف واحد، مغمضي العينين، تفصل كل منهم عن الآخر مسافة كبيرة.

ويصدر القائد أوامره مثلاً: تراجع ثلاث خطوات، اطو الركبتين، المس رأس القدمين التي يجب أن تنفذ على الفور في نظام تام وصمت كلي.

61 السيقان المعقودة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	8+	مناديل لربط الأرجل

طريقة اللعب:

تشكل أزواج من لاعبين متماثلي الطول ويربط لاعبا كل زوج أحدهما بالآخر، من كاحليهما وفوق الركبتين بواسطة المناديل. وعلى اللاعبين أن يجتازوا عدوا مسافة عشرين متراً على الأقل. وطرافة اللعبة هي في أن كل واحد من اللاعبين مضطر إلى ضبط مشيته وفقاً لمشيته رفيقه. وإذا انفك أحد المنديلين أثناء العدو، فإن على اللاعبين أن يتوقفا ويعيدا ربط المنديل ثم يتابعان العدو.

الكنغرو

62

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	10+	2+	كرة لكل لاعب

طريقة اللعب:

يطبق كل لاعب ركبتيه على الكرة. وعليه أن يبلغ غاية معينة قفزا دون أن تقع الكرة من بين ركبتيه .

القتال بالكرة

63

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	11+	8+	كرة

طريقة اللعب:

يرتب اللاعبون الذين يشتركون بهذه اللعبة بالقرعة. ويطلب إلى اللاعب الأخير أن يقف إزاء الحائط ويسمى الضحية. ويصوب اللاعبون كل بدوره كرة المضرب عليه. بعد أن يقف وراء خط التصويب الذي يرسم على بضعة أمتار من الجدار. ويدعى هؤلاء اللاعبون القتلة.

إذا أخطأ القاتل الإصابة، يقف إزاء الجدار إلى جانب الضحية وإذا لم يخطئ تلتقط الضحية الكرة وتحاول إصابة القاتل بمطاردته لغاية خط التصويب. فإذا أصابت الضحية القاتل، أفرج عنها ووضع القاتل مكانها. وإذا لم يصب القاتل مكانها. وإذا لم يصب القاتل فإنه يأخذ مكانه في مؤخرة اللاعبين.

التماسك بالذراع

64

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	10+	10+	بدون احتياجات

طريقة اللعب:

يتماسك كل اثنين من اللاعبين بالذراعين، و يكونان الذراعين الآخرين بوضع اليد على الردف. ويتوزع اللاعبون على هذا النحو في أنحاء الملعب بلا نظام. ويطارد اثنان من اللاعبين أحدهما الآخر، إلى أن يعلق المطارد ذراعه بذراع أحد الرفاق. وعندئذ يجب على الرفيق الآخر أن يفصل ذراعه عن ذراع صاحبه إذ يصبح هو المطارد. وإذا تمكن المطارد من الإمساك بالمطارد فإنهما يتبادلان دوريهما. ولكي تصبح اللعبة مسلية وسريعة يجب على المطارد أن يغير موضعه بصورة دائمة. وبديهي أن على المطارد أن يتبع دائماً نفس الطريق.

السلالوم

65

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	12+	بدون احتياجات.

طريقة اللعب:

تشكل مجموعتان ويقف لاعبو كل منهما في صف مستقيم تفصل بينهم مسافة تتراوح بين متر أو مترين. ويقف قائد اللعبة متجها نحو المجموعتين اللتين يحمل لاعبوها أرقاماً معينة وعندما يلفظ القائد رقم(4) يجب على اللاعب الذي يحمل هذا الرقم أن يمر بطريقة السلالوم _ أي التعرج _ إلى يسار الرقم(3) ثم إلى يمين الرقم(2)، ثم يسار الرقم(1)، وبعد أن يدور حول صاحب هذا الرقم يقوم مرة ثانية بعملية السلالوم حتى اللاعب الأخير. ثم يرجع إلى مكانه بنفس الطريقة. واللاعب الذي يعود إلى مكانه قبل سواه يكسب نقطتين لمجموعته.

عراك الديكة

66

الأدوات	العدد	السن	الهدف
قطع من الصوف الأحمر والأصفر	8+	10+	تنمية المهارات الجسدية

طريقة اللعب:

ينقسم اللاعبون مجموعتين متساويتي العدد: الديكة الصفراء والديكة الحمراء. يربط كل لاعب بكاحله الأيسر قطعة الصوف ذات اللون الخاص بمجموعته. ويجب أن يكون ميدان العراك محددا بوضوح. يتوزع الديكة من المجموعتين بلا نظام ضمن النطاق المحدد، ويبقون مقرصين مدة العراك وأيديهم اليمنى على ظهورهم. وعند الإشارة يحاول كل ديك الدنو قفزا من خصمه وانتزاع قطعة الصوف منه بيده اليسرى. الأخطاء: كل لاعب يستعين بيده اليمنى يقصى عن اللعب. يحظر على ديكين من مجموعة واحدة الانقضاض على خصم واحد. لا يعتبر انتزاع قطع الصوف صحيحا إلا إذا كان اللاعب مقرصا. بعد مضي الوقت المحدد سلفا يعتبر فائزا الفريق الذي يكون قد أقصى أكبر عدد من الخصوم.

العمالقة

67

الأدوات	العدد	السن	الهدف
بدون احتياجات.	6+	10+	تنمية المهارات الجسدية

طريقة اللعب:

ترسم على الأرض خطوط متوازية تمثل الحواجز التي يجب أن يجتازها العمالقة. وهذه الحواجز المتعددة تقوم بينها مسافات تتسع بالتدريج بحيث تزداد شيئا فشيئا انطلاقا اللاعب وجهده. وكل عملاق يطاء أحد الخطوط يفقد لقبه ويوقف في مؤخرة الصف. والفائز في اللعبة هو الذي يتمكن من اجتياز جميع الحواجز بالتتابع خلال الثلاث أو الأربع دورات المتفق عليها. وإذا فاز أكثر من لاعب فإنهم يستأنفون اللعب فيما بينهم بعد أن يوسعوا حسب الحاجة المسافات القائمة بين الخطوط الأخيرة، إلى أن يفوز أحدهم.

شد الحبل

68

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	11+	10+	حبل ، كرة أو وتد

طريقة اللعب:

تشكل مجموعتان يمسك كل منها بنصف الحبل. تقوم بين المجموعتين دائرة قطرها متر واحد، يوضع في وسطها وتد أو كرة. وعند الإشارة يأخذ جميع اللاعبين بشد الحبل فتشد كل مجموعة على نحو يجعل أحد لاعبي المجموعة الأخرى يقلب الوتد أو يلمس الكرة. وكل لاعب يذهب ضحية هذه المناورة يترك اللعب. ويعتبر فائزا الفريق الذي يقصي عن اللعب أكبر عدد ممكن من لاعبي المجموعة الأخرى.

69 الشد على الطريقة البولونية

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	10+	10+	حبل موصول الطرفين بحيث يشكل حلقة

طريقة اللعب:

ترسم على الأرض دائرة قطرها 5 أمتار ويوضع الحبل في وسطها. يقف أربعة من اللاعبين وسط دائرة ويمسكون بالحبل كل بيديه الاثنتين. وعند الإشارة يشدون إلى الوراء وإذا استطاع أحد اللاعبين بعد مضي وقت معين أن يضع قدمه على الدائرة فإنه يكسب نقطة واحدة. وكلما وطئ لاعب الدائرة يترك اللعب مع رفاقه الثلاثة ليفسح المجال أمام اللاعبين الآخرين.

النمل

70

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدي	10+	2+	بدون احتياجات.

ريقة اللعب:

تشكل أزواج من اللاعبين ويحرص على أن يتألف كل زوج من لاعب كبير ولاعب صغير. وتتشكل النملة على النحو التالي: يقف اللاعب الكبير على قوائمه الأربعة. وينطرح اللاعب الصغير تحته مبرزاً رأسه من بين ساقَي اللاعب الكبير. ومن ثم يطوق صدر رفيقه بساقيه ويعقد قدميه فوق ظهر هذا الأخير ويستند بيديه على كاحلي رفيقه. وعندئذ تستعد النملة للانطلاق. وتبدأ اللعبة بأن يصطف النمل على خط واحد للانطلاق ليسير مسافة 5 أمتار.

الحية

71

الهدف	السن	العدد	الأدوات
لتركيز والركض	10+	20+	أقواس.

طريقة اللعب:

الأرض: خطان بمثابة هدف مرسومان على الأرض. طول الأرض يراوح بين 8 و10 أمتار.

الأوضاع: يتوزع أرض اللعب ثمانية لاعبين ، ويتخذ كل منهم في وقفته شكل رقم 8. وفي طرفي الأرض، يقف بقية اللاعبين، بعد أن ينقسموا مجموعتين متساويتين، في صف طويل أحدهم وراء الآخر. وعند الإشارة يمر اللاعب الأول من كل مجموعة تحت ساقَي القوس الأول، ثم تحت ساقَي القوس الثاني إلى اليمين، ثم تحت قوسي الوسط، وبعد ذلك تحت ساقَي القوس الذي إلى اليسار، ثم تحت القوس الأخير المقابل لقوس الطرف الآخر. ومن ثم يمر اللاعبون تحت هذا القوس الأخير مرة ثانية، ومنه إلى قوس اليسار، فقوسي الوسط، فقوسي اليمين، ثم القوس الأخير ليبلغا نقطة الانطلاق حيث يضرب كل منهما على يد اللاعب التالي الذي عليه أن يقوم بالدورة ذاتها. والمجموعة التي تنتهي من الدوران قبل سواها تكون هي الفائزة

الفارسان

72

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	12+	4+	حبل موصول الطرفين بحيث يشكل حلقة

طريقة اللعب:

يقوم اثنان من اللاعبين بدور الجوادين واللاعبان الآخران بدور الفارسين. يدير الجوادان ظهريهما أحدهما للآخر ويقفان على قوائمهما الأربعة. يعتلي الفارسان ظهر الجوادين بحيث يكونان في وضع متقابل. وبعدئذ يضعان الحبل المعقود حول رقبتيهما. وعند الإشارة يحاول كل جواد أن يتقدم ويجر الجواد الآخر. ويساعد الفارسان مطيتيهما بشد الحبل بالرأس. والفارس والجواد اللذان ينجحان في جذب الفارس والجواد الآخرين لمسافة معينة يكونان هما الرابحان

الجرادة

73

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	8+	10+	كرة.

طريقة اللعب:

يقف وسط الدائرة التي يشكلها اللاعبون لاعب يسمى الجرادة وعلى هذا الأخير ألا يهدأ إذ أن رفاقه يحاولون إصابة قدميه بالكرة التي يتقاذفونها على الأرض. واللاعب الذي يصيب الجرادة يأخذ مكانها ومن الضروري ألا ترتفع الكرة عن الأرض.

الملقط الطائر

74

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الرشاقة والمرونة	8+	12+	كرة لكل مجموعة

طريقة اللعب:

يقف لاعبو كل مجموعة مزدوجين بعضهم وراء بعض، وبين كل زوجين منهم مسافة 5 أمتار. وعند إشارة قائد اللعبة يضغط اللاعبان الأولان من كل مجموعة الكرة بين رأسيهما ويمضيان نحو هدف يبعد 10 أمتار فيدوران حوله ويعودان ليسلما الكرة إلى لاعبين آخرين يتابعان اللعب بنفس الطريقة. أثناء السير يضع اللاعبان أيديهما في جيوبهما. ويستطيع قائد اللعبة أن يعرف بسرعة أيًا من المجموعتين يمتاز أفرادها بالرشاقة والمرونة.

الكرة القفازة

75

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	12+	4+	جبل موصول الطرفين بحيث يشكل حلقة

طريقة اللعب:

تشكل دائرة كبيرة ويقف لاعب في وسطها. يجب رمي الكرة إلى أحد الرفاق بعد أن تضرب أولاً على الأرض. ويحاول اللاعب الذي في الوسط التقاطها، وعندما ينجح في ذلك يحاول قذفها خارج الدائرة شرط ألا تمر فوق رؤوس رفاقه. واللاعب الذي يدع الكرة تخرج يأخذ مكان لاعب الوسط.

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	14+	كرة.

طريقة اللعب:

ينقسم اللاعبون مجموعتين، حمراء و زرقاء، ويرسم على الأرض مربعا ضلعه 4 أمتار يمثل القلعة.

تتبادل المجموعتان دور المعتدي والمهاجم. تضع المجموعة المدافعة حارسا وسط القلعة. ويحاول هذا الحارس منع المهاجمين من بلوغ أرض القلعة بالكرة. ويقف المدافعين كذلك حول القلعة ويحاولون منع المعتدين من الإستيلاء على الكرة. وكلما أصابت الكرة أرض القلعة تكسب المجموعة التي رمتها نقطة واحدة. وبعد 5 دقائق تعد النقاط المكتسبة وتتبادل المجموعتان دوريهما. يمكن تبديل الدورين عندما تخسر المجموعة الكرة.

77 الكرة الطائرة باليدين

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	8+	6+	كرة خفيفة للألعاب المائية.

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون على الأرض في شكل دائرة متلاصقي الأكتاف، ممدودي السيقان، ويمسك أحدهم الكرة، عند الإشارة يرفع باقي اللاعبين أذرعهم ويبدأ اللعب الذي ينحصر في رمي الكرة في أي اتجاه كان دون إيقاعها على الأرض. يمكن في بدء اللعب السماح للاعبين بالإمساك بالكرة بكلتا اليدين، ولكن على هؤلاء اللاعبين فيما بعد أن يتمكنوا من قذف الكرة براحة اليد. من شروط هذه اللعبة أن تجري بسرعة. وعندما يوقع أحد اللاعبين الكرة للمرة الثالثة يترك الدائرة فيضيق نطاقها وتنتهي اللعبة عندما لا يبقى في الدائرة غير لاعب واحد يكون هو الفائز يمكن لمجموعتين أن تلعبا هذه اللعبة في وقت واحد، وفي هذه الحال تعتبر المجموعة التي تلعب مدة أطول هي الفائزة

الكرة المخادعة

78

الأدوات	العدد	السن	الهدف
كرة قدم أو كرة مضرب.	6+	10+	تنمية المهارا الجسدية

طريقة اللعب:

يشكل اللاعبون دائرة وهم مكتوفو الذراعين. يقف أحد اللاعبين في الوسط وبيده الكرة التي يرميها إلى أحد رفاقه. وعلى هذا الأخير قبل أن يلتقطها أن يصفق ثم أن يضرب الكرة بشدة على الأرض ثم يدور حول نفسه على قدم واحدة، فيلتقط الكرة ويرميها إلى لاعب الوسط. واللاعب الذي ينسى أن يصفق أو لا يلتقط الكرة أو لا يضربها على الأرض يدور نصف دائرة (أي يحرم من اللعب) ويحاول لاعب الوسط أن يخدع رفاقه فيتظاهر أنه يرمي الكرة إلى لاعب ما بينما يرميها إلى لاعب آخر. والذي يخطئ ويصفق بيديه يدير أيضاً ظهره ويحرم من اللعب.

الرمية بالكرة

79

الأدوات	العدد	السن	الهدف
كرتان.	8+	12+	تنمية المهارا الجسدية

طريقة اللعب:

يرسم وسط أرض الملعب مربع واضح المعالم ضلعه ثلاثة أمتار. تأخذ إحدى المجموعتين، وهي المجموعة المدافعة مكانها داخل المربع فيقف لاعب مقابل كل ضلع. ويقف لاعبو المجموعة الأخرى، وهم الرماة بمواجهة المدافعين تفصل بينهم مسافة تراوح بين 3 و5 أمتار بحسب سن اللاعبين وبراعتهم. حاول الرماة، دون أن يجتازوا خط الرماية، أن يقذفوا الكرتين داخل المربع دون أن يمكنوا المدافعين من التقاطها وباستطاعة الرماة أن يتقاذفوا الكرة فيما بينهم، ولا يحق للاعبين أن يغيروا أماكنهم. ويستمر اللعب عشرين دقيقة. وبعد عشر دقائق من اللعب تتبادل المجموعتان أمكنتهما. وفي كل مرة يقذف الرماة الكرة داخل المربع دون أن يتمكن أحد المدافعين من التقاطها أو لمسها يكسبون نقطة واحدة. والمجموعة التي تجمع أكبر عدد من النقاط تكون هي الفائزة. ومن المستحسن أن يكون لاعبون إضافيون. مهمتهم التقاط الكرة عندما تخرج عن الحدود المرسومة للرماة. وبالإمكان الاكتفاء بكرة واحدة لهذه اللعبة، كما يمكن اشتراك عدد أكبر من اللاعبين فيها فتتألف كل مجموعة من ثمانية لاعبين مثلاً. وفي هذه الحال يصبح من الضروري توسيع المربع.

الكرة المطاردة

80

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	8+	14+	كرتان.

طريقة اللعب:

يشكل اللاعبون دائرة على أن يقف بين كل لاعبين من مجموعة واحدة لاعب من المجموعة الأخرى. تنطلق الكرتان من نقطتين متقابلتين وفي وقت واحد، وتجتهد كل مجموعة في أن يتقاذف أفرادها الكرة بأسرع وقت ممكن وفي نفس الاتجاه الذي تقذف به كرة المجموعة الأخرى. ويتفق بالضرورة أن تسبق إحدى الكرتين الثانية فتعتبر المجموعة صاحبة هذه الكرة هي الفائزة.

الأفعى

81

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الرشاقة والمرون	8+	15+	كرة.

طريقة اللعب:

يرمز إلى الأفعى بكرة يعتبر لمسها خطراً. يجلس جميع اللاعبين أرضاً بشكل دائرة، أحدهم ملاصق للآخر. يعلن قائد اللعبة بدء اللعب بقذف الكرة وسط الدائرة، فيبادر اللاعبون إلى دفعها بأيديهم كلما اقتربت منهم. واللاعب الذي تصيبه الكرة في ناحية ما من جسمه يعتبر (ميتاً) وعليه أن يدير ظهره لرفاقه. أما الفائز في هذه اللعبة فهو اللاعب الأخير الذي يبقى في الدائرة دون أن يكون قد أصيب بالكرة.

اطفئ الشمعة

82

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	8+	3 شمعات وعلب كبريت

طريقة اللعب:

تشكل دائرة يجلس فيها ثلاث لاعبين يمسك كل منهم بيده اليمنى شمعة مضاءة ويضع يده اليسرى في جيبه. تعصب عينا كل لاعب بحيث لا يتمكن رؤية وهج الشموع إلا قليلا. وعليه أن يحرص على أن تظل شمعته مضاءة وأن يطفئ شمعتي اللاعبين الآخرين.

خادم المقهى البار

83

الهدف	السن	العدد	الأدوات
نمية المهارات الجسدية	11+	8+	غطاء طنجرة، كرة مضرب صوف.

طريقة اللعب:

يشكل جميع اللاعبين دائرة تمثل مطعما. ترسل كل مجموعة خادما إلى داخل المطعم، ويمسك الخدم بأيديهم اليسرى غطاء طنجرة فوقه كرة مضرب، ويربطون بأذرعهم اليسرى قطعة من الصوف. ويحاول كل خادم بيده اليمنى أن يبعد رفاقه عن اللعب بانتزاع قطعة الصوف من أذرعهم. فإذا أوقع أحد الخدم كرتة فإنه يبعد عن اللعب، والذي ينتزع قطعة صوف يكسب نقطتين لمجموعته. وبديهي أن يحظر ضرب أحد الخدم على يده اليسرى بقصد إيقاع كرتة.

المزارع المرن

84

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الرشاقة والمرونة	11+	8+	4 أوتاد طو لكل مجموعة.

طريقة اللعب:

يرسم على الأرض خط للانطلاق. وتقف المجموعتان وراء هذا الخط، وأمام كل مجموعة تقوم على بعد عشرين متراً تقريباً حديقة يرمز اليها بدائرة يبلغ محيطها مترين. وإلى جانب الحديقة توضع الأوتاد الأربعة. وعند إشارة الانطلاق يتقدم الأول من كل مجموعة، مقرفصاً، ويتظاهر بانتزاع العشب الفاسد. وعندما يبلغ الحديقة يجلس ويزرع الأوتاد الأربعة (الخضار) على النحو التالي: يأخذ الوتد بيده اليسرى ويغرسه في الأرض بواسطة قدمه اليمنى. وبعد أن يغرس الأوتاد الأربعة يعود إلى خط الانطلاق وهو يتظاهر هذه المرة بضرب المعول. وينطلق اللاعب التالي بنفس الطريقة، ويجلس أمام الحديقة وينزع الأوتاد الأربعة بواسطة قدميه فقط ويعود بنفس الطريقة المبينة آنفاً. ويتتابع اللعب حتى يتمكن اللاعبون جميعهم من المشاركة فيه والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون هي الفائزة.

علب الكبريت الثلاث

85

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	10+	8+	3 علب كبريت لكل مجموعة

طريقة اللعب:

يجلس لاعبو كل مجموعة أحدهم بجانب الآخر. يتسلم اللاعب الأول من كل مجموعة ثلاث علب كبريت فيجعل واحدة في كل يد ويضع الثالثة فوق العلبتين الأوليين وعند الإشارة يسلم هذا اللاعب العلب الثلاث إلى اللاعب التالي متلافياً وقوع العلبة الثالثة. ويستمر اللعب إلى أن تنتهي علب الكبريت إلى اللاعب الأخير. وعندئذ ينهض هذا اللاعب ليسلم العلب الثلاث بأقصى سرعة إلى اللاعب الأول الذي يصيح (انتهينا). وكلما أوقع لاعب العلبة الثالثة عليه أن يعيد العلب الثلاث إلى اللاعب الأول الذي يبدأ اللعبة من جديد.

تركيب القرميد

86

الأدوات	العدد	السن	الهدف
3 كتب وكرة ومضرب	8+	10+	تنمية المهارات الجسدية

طريقة اللعب:

على كل لاعب المرور فوق سطح (خط يرسم على الأرض) واطعاً ثلاث قرميدات (3 كتب) على رأسه. وعندما يبلغ وسط السطح عليه أن يلتقط فرشاة (كرة يقذفها إليه أحد الرفاق من طرف الخط الآخر) لتنظيف موقع القرميد. وعلى اللاعب ألا يغادر السطح وألا يوقع القرميدات الثلاث والكرة. وكل لاعب ينجح في اجتياز السطح دون خطأ يعطى ثلاث نقاط. وبعد ثلاث دورات تجمع النقاط.

في التاني السلامة

87

الأدوات	العدد	السن	الهدف
كيس مليء بالقشور الجافة وحبل	10+	11+	الرشاقة والمرونة

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون، بعد أن ينقسموا مجموعتين أو ثلاثاً، في صفوف عموديا واحدة وراء الآخر. يحمل الأول من كل مجموعة على رأسه كيساً مليئاً بالقشور الجافة. وفي وسط الملعب حبل مشدود على ارتفاع 50 سم عن الأرض. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة ويمر تحت الحبل دون أن يوقع الكيس، ثم يمضي نحو هدف معين. وبعد ذلك يعود ماراً تحت الحبل ويسلم الكيس، للاعب الثاني.

الصحن الطائر

88

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	10+	10+	صحن لكل مجموعة.

طريقة اللعب:

يرقم لاعبو كل مجموعة ويقفون على شكل دائرة. وعند الإشارة، يضع اللاعب الأخير من كل مجموعة صحنا يكون ممسكا به على رأس اللاعب الأول الذي يكون بجانبه. وعلى هذا الأخير أن يدور حول الدائرة والصحن على رأسه دون أن يكون له حق الإمساك به. ومن أجل ذلك يتبعه اللاعب الذي يحاذيه. فإذا وقع الصحن فإن اللاعب التابع يلتقطه ويضعه فوق رأس رفيقه. ولا يستطيع هذا الأخير أن يستأنف السير قبل أن يعود الصحن إلى موضعه من رأسه. والمجموعة التي تنهي اللعبة قبل سواها تكون هي الفائزة.

أمسك الظل

89

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	11+	2+	بدون احتياجات

طريقة اللعب:

تجري هذه اللعبة في الشمس. يعتقل أحد اللاعبين (السجين) في سجنه بواسطة دائرة يبلغ قطرها حوالي مترين. وترسم دائرة أخرى قطرها خمسة أمتار حول الدائرة الأولى. والمسافة القائمة بين الدائرتين تشكل ملعب السجن الذي يتجول ضمنه الحارس. وعلى هذا الأخير أن يمنع السجين من الهرب. وهو لا يستطيع أن يمسك به بل يدور وراءه. وعندما يلفت السجين ويصبح في الملعب يبذل الحارس جهده للسير على ظله. فإذا لم يتمكن من ذلك، واستطاع السجين الخروج من السجن يصبح هذا الأخير حارسا. ويمنع على الحارس الدخول إلى السجن. ويمكن أن تجري هذه اللعبة على نحو آخر، فتكون مساحة ملعب السجن ضعفي ما كانت عليه، وتكون بيد الحارس كرة يسدها إلى ظل السجين الهارب، دون أن يتحرك هو من مكانه.

كرة فوق القنينة

90

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	12+	10+	قنينة فارغة وكرتا مضرب

طريقة اللعب:

ترسم على الأرض دائرة قطرها متران أو ثلاثة، وفي وسطها قنينة موضوعة على رأسها. وعلى كعب القنينة توضع كرة مضرب. يقف اللاعبون وراء الدائرة ويقوم كل منهم بمحاولة ترمي إلى إسقاط الكرة الموضوعة على كعب القنينة بكرة ثانية دون أن يوقع القنينة، ويحاول اللاعبون الآخرون التقاط الكرة قبل وصولها إلى الأرض، وباستطاعتهم الدخول ضمن الدائرة، ولكن بعد أن يكون رفيقهم قد رمى الكرة.

الكرة المسقطة دون وقوع القنينة = 5 نقاط

الكرة المسقطة مع القنينة = نقطتان

التقاط الكرة قبل وصولها الى الأرض = 4 نقاط

صوب نحو القنينة

91

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التنافس والخفة	10+	6+	قنينة فارغة وكرة

طريقة اللعب:

تثبت القنينة على بعد أمتار من خط توضع عليه الكرة. ويضرب كل من اللاعبين الكرة بقدمه محاولاً إيقاع القنينة.

وكلما وقعت القنينة يكسب موقعها نقطتين. ويعرف بالتالي من هو أوفر اللاعبين.

السلاحف

92

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	4+	كرة مضرب لكل لاعب.

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون على خط مستقيم يفصل بين أحدهم والآخر متر واحد. والمسافة التي عليهم أن يجتازوها هي عشرة أمتار. وعند الإشارة يتقدم كل لاعب بأقل ما يمكن من السرعة، وهو يقذف باستمرار الكرة في الهواء ليلتقطها من جديد. وكلما توقف عن السير أو عجز عن التقاط الكرة عليه أن يخطو خطوة إلى الأمام. واللاعب الذي يأتي في المؤخرة يكون هو الفائز.

الكرة الطرية

93

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	4+	كرة قليلة الانتفاخ

طريقة اللعب:

توضع الكرة على خط يرسم على بعد أمتار من دائرة قطرها متر واحد، يجب بضربه قدم واحدة، قذف الكرة إلى داخل الدائرة دون أن تخرج منها. ولتصعيب اللعبة ترسم دائرتان أو ثلاث دوائر، فيعطى كل منها الحق في عدد معين من النقاط.

إصابة الحطبة.

94

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	11+	6+	كرة وحطبة.

طريقة اللعب:

يشكل اللاعبون دائرة كبيرة تغرس في وسطها حطبة يحرسها أحد اللاعبين. ويحاول اللاعبون، وهم يتقاذفون الكرة، أن يصيبوا الحطبة قبل أن يتمكن الحارس من حمايتها. واللاعب الذي ينجح في إصابة الحطبة يأخذ مكان الحارس.

صوب جيداً

95

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	11+	4+	بضعة أحجار.

طريقة اللعب:

يوضع عدد معين من الحصى فوق حجرة كبيرة، ويقف اللاعبون على بعد ستة أمتار تقريباً، ويقذف كل منهم بدوره، حصاة كبيرة باتجاه الحجرة محاولاً رمي أكبر عدد ممكن من الحصى. ويعتبر أبرعهم اللاعب الذي يستطيع رمي الحصى كأنها بقذفة واحدة.

في الطوق

96

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	4+	طوق برميل وكرة.

طريقة اللعب:

يوضع طوق برميل على الأرض بشكل عمودي أو يدلى من غصن شجرة. ومن مسافة تراوح بين 6 و10 أمتار يجب قذف الكرة من خلال الطوق بضربة قدم واحدة إذا كان على الأرض، أو باليد إذا كان مدلى من غصن شجرة.

سدادة الفلين

97

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	8+	8+	سدادة كبيرة من الفلين لكل مجموعة.

طريقة اللعب:

ينقسم اللاعبون مجموعتين ويقفون في صف عمودي الواحد وراء الآخر. وتفصل بين المجموعتين مسافة ثلاثة أمتار. ترسم على خط الإنطلاق وعلى خط الوصول دائرة قطرها 35 سم. توضع سدادة فلين في دائرة خط الانطلاق. وعند سماع الصافرة يجب على اللاعب الأول من كل مجموعة أن يدفع السدادة بقدمه حتى تبلغ خط الوصول. وبعد ذلك يعود راكضاً، فيلمس يد اللاعب التالي الذي ينطلق صوب السدادة ويعيدها إلى دائرة خط الانطلاق، وهكذا دواليك. ويعتبر الفائز من اللاعبين أسرعهم وأبرعهم في دفع السدادة.

ملاعب الكرة

98

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	11+	8+	كرة لكل مجموعة

طريقة اللعب:

عند الإشارة اللاعب الأول من كل مجموعة نحو هدف يبعد ثمانية أمتار تقريبا عن نقطة الانطلاق ثم يعود وهو يلعب الكرة بلا انقطاع براحة يده. وعندما يبلغ اللاعب الذي يليه، عليه أن يحييه بقبعته، ويهز يده، ويركع على ركبتيه أمامه ثم ينهض ويسلمه الكرة دون أن يتوقف عن ملاعبة الكرة. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون هي الفائزة.

السلة المتأرجحة

99

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	4+	سلة، خيط ثخين و60 كرات مضرب.

طريقة اللعب:

تدلى سلة من غصن شجرة بواسطة خيط سميك يمسك قائد اللعبة بأحد طرفيه. يحدد ارتفاع السلة بحسب طول اللاعبين. وعلى اللاعبين كل منهم بدوره، أن يقذفوا من مسافة مترين أو ثلاثة أمتار الكرات الست إلى داخل السلة. وكلما نجح أحدهم في ذلك تسجل له نقطتان.

صحون البطاطا

100

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	10+	8+	حبة بطاطا وصحن (قبة) لكل لاعب

ينقسم اللاعبون مجموعتين ويقفون بعضهم وراء بعض. وتوضع أمام كل مجموعة، على 20 مترا تقريبا، حبات بطاطا، وعلى بعد قليل منها الصحن تفصل بين كل منها مسافة مترين. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة فيأخذ حبات البطاطا الواحدة بعد الأخرى ليضعها في الصحن المقابل. ثم يأخذها ثانية جميعها فيعيددها إلى مكانها الأول في كومة واحدة، ويعود نحو اللاعب التالي الذي يكرر اللعبة ذاتها، ثم يقف، أي اللاعب الأول، في مؤخرة المجموعة، وهكذا دواليك. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها هي المجموعة الفائزة.

النقف بالسبابة

101

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	11+	4+	أصبع طبشور، قطعة نقد معدنية وطاولة

طريقة اللعب:

ارسم وسط الطاولة دائرة قطرها 6 سم وعلى بعد 20 سم من الدائرة ارسم خط التصويب. وتنحصر اللعبة بعدئذ في نقف قطعة النقد بواسطة السبابة إلى داخل الدائرة.

وتحسب النقاط كما يلي:

- قطعة النقد داخل الدائرة = 10 نقاط
 - ضمن الدائرة ولكنها ملامسة لمحيط الدائرة = 5 نقاط
 - قطعة النقد خارج الدائرة ولكنها ملامسة لمحيط الدائرة = نقطتان
- ويلعب كل لاعب خمس مرات متتاليات ويعد النقاط التي كسبها .

102 اسكندرية اسكندرونة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	+ 10	12+	لا شيء

طريقة اللعب:

يقف الأفراد على شكل حدوة حول القائد. وعندئذ ينطق القائد بصوت عال احدى هاتين الكلمتين (اسكندرية) أو (اسكندرونة) مع تطويل حرف النون. فاذا قال اسكندرية يجلس الجميع القرفصاء. واذا قال اسكندرونة لا يتحرك أحد. وعند جلوس الأفراد القرفصاء وقال القائد اسكندرونة عليهم الوقوف، أما اذا ذكر اسكندرية فلا يتحرك أحد ويظلون جلوساً. ومن يخطئ يخرج من اللعبة والفائز الذي يستمر بمفرده.

103 هرم السدادات

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	10+	4+	سدادات فلين، قضيب مربوط به خيط وحصة.

طريقة اللعب:

ضع على طاولة مجموعة من سدادات كبيرة بعضها فوق بعض. يأخذ لاعب القضيب ويحرك الحصة المعلقة في طرف الخيط بقصد رمي السدادات الواحدة بعد الأخرى. واللاعب الذي يرمي عدة سدادات دفعة واحدة يترك دوره للاعب الذي يليه. والذي ينجح في رمي السدادات واحدة فواحدة يكون هو الفائز

الساعة

104

الهدف	السن	العدد	الأدوات
لتركيز والخفة	12+	8+	كرة مضرب وخيط.

طريقة اللعب:

ارسم على الأرض دائرة يراوح قطرها بين 3 و5 أمتار بواسطة خيط. اقسم هذه الدائرة إلى 12 جزءاً متساوياً تشكل في مجموعها ميناء ساعة يحفر في الميناء ثقب مستطيل ضلعه 10 سم وعمقه 6 سم (الحرف أ في الرسم). يبدأ اللعب بأن يقف اللاعب على (الساعة 1) ويحاول رمي الكرة في الثقب أو إلى أقرب نقطة منه. وفي المرحلة الثانية ترمى الكرة في الثقب إذا كانت لم تبلغه بعد. وفي حال النجاح تؤخذ الكرة، ويقف اللاعب على (الساعة 2) وهكذا دواليك. واللاعب الذي يبلغ (الساعة 12) قبل سواه يكون هو الفائز، إلا إذا وقعت الكرة في الثقب فإنه يحق اللاعب عندئذ أن يقذفها مرة ثانية.

المعلنون

105

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	11+	10+	ورق، جرائد، صمغ، فرشاتان، ومقصان.

طريقة اللعب:

يمكن إجراء هذه اللعبة في الغرفة أو في الهواء الطلق، وتشترك فيها مجموعتان. توضع الأدوات المبينة آنفاً على مسافة معينة من كل مجموعة. يتفق على كلمة أو عدة كلمات يكون عدد أحرفها مساوياً لعدد اللاعبين. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة نحو الهدف، فيقطع الحرف الأول من الكلمة المتفق عليها من إحدى الجرائد ويلصقه على ورقة الصر ثم يعود إلى مكانه، ويكرر اللاعبون الباقيون نفس العمل إلى أن يتم لصق الكلمة بكاملها على الإعلان، وتعطى النقاط بالنسبة إلى السرعة والنظافة.

لف الصوف

106

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الرشاقة والمرونة	11+	8+	خيط صوف، عصا صغيرة

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون على بعد مترين الواحد عن الآخر، وأمام كل منهم عصا صغيرة وطرف من خيط صوفي. وعند الإشارة يلف كل لاعب، بما يستطيع من السرعة، خيط صوف حول العصا. وأول لاعب ينتهي من اللف هو الفائز. ولزيادة صعوبة اللعب يطلب إلى اللاعبين لف الخيطان وأذرعهم مضمومة إلى صدورهم.

إشعال الشمع

107

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	11+	4+	10 شمعات، علبة كبريت

طريقة اللعب:

توضع الشمعات العشر في صف واحد، وعلى اللاعب أن يشعلها كلها بعود ثقاب واحد يراقب قائد اللعبة الوقت ويضيف ثلاث ثوان لكل عود إضافي يستعمله اللاعب. واللاعب الذي يتم عملية الإشعال في وقت أقل من الوقت الذي يتطلبه سواه يكون هو الفائز.

الصيدون

108

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	8+	حبلان، طابقتان، كرتان.

طريقة اللعب:

تشكل مجموعتان، ويجلس لاعبو كل مجموعة الواحد وراء الآخر. وأمام كل مجموعة، على بعد متر واحد، ترسم دائرة توضع فيها طابة أو كرة. وبعد عشرة أمتار ترسم دائرة ثانية. يمسك اللاعب الأول من كل مجموعة بحبل في يده، وعند الإشارة ينطلق اللاعبان ويحاولان بواسطة الحبل جر الطابة من الدائرة الأولى إلى الدائرة الثانية، ثم يعودان بسرعة ويسلمان الحبل إلى اللاعبين التاليين اللذين يحاولان بدورهما إعادة الطابة أو الكرة إلى الدائرة الأولى. والمجموعة التي تنتهي من اللعبة قبل سواها تكون هي الفائزة.

الابتكار

109

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	4+	معجونة للعب و 1 عود لكل لاعب

طريقة اللعب:

على كل لاعب أن يصنع بالأدوات المذكورة أعلاه مجموعة من الأشخاص أو الحيوانات في وقت معين. ويمكن القيام بهذا العمل بشكل جماعي، فيصنع كل لاعب من الأشياء المطلوبة.

الزرافة العمياء

110

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	10+	5+	ورق رسم وأقلام.

طريقة اللعب:

تعصب عيون اللاعبين ويأخذ كل منهم ورقة وقلمًا ليرسم زرافة دون أن يرفع القلم عن الورقة. وبعد الانتهاء من الرسم على اللاعب أن يضع عين الزرافة في المكان الصحيح، مسكينة أيتها الزرافة.

عامل الموزاييك

111

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	12+	6+	أوراق سوداء ورصاصية طبشور حصوات

طريقة اللعب:

يجلس أحد اللاعبين، عامل الموزاييك، على الأرض ويرسم موضوعًا ما على إحدى الأوراق الموضوعة إلى جانبه. وتوضع أمام عامل الموزاييك، على بعد متر واحد، قلنسوة مقلوبة يحاول اللاعبون الآخرون الجالسون على بعد 4 أمتار منها أن يلقوا فيها حصواتهم الصغيرة، كل بدوره، وما أن يتمكن أحدهم من ذلك حتى يذهب ويأخذ مكان عامل الموزاييك، ويشعر في رسم موضوع آخر على ورقة جديدة. وكل عامل الموزاييك يترك مكانه عليه أن يبقى رسمه جديدًا. وكل رسم أنجز يعطى صاحبه الحق في نقطتين. أما تقدير هذه الرسوم والمفاضلة بينها فهما من اختصاص قائد اللعبة.

رسم الفاصولياء

112

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهني	10+	+5t	ورق رسم وأقلام.

طريقة اللعب:

يجلس اللاعبون حول طاولة توضع في وسطها كمية من حبوب الفاصولياء. وعلى اللاعبين أن ينجزوا خلال وقت معين واحدا أو أكثر من الرسوم بواسطة الفاصولياء. وعندما ينتهي هذا الوقت يجتمع اللاعبون ويعمدون إلى تصنيف الرسوم بإشراف قائد اللعبة.

ابحث عن النبات

113

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	+12t	6+	أوراق سوداء ورصاصية طبشور حصوات

طريقة اللعب:

تقف مجموعات اللاعبين على بعد 3 أمتار احداها من الأخرى في صفوف طويلة. وأمام كل مجموعة، على بعد 10 أمتار تقريبا، توضع أجزاء مختلفة من النباتات (واحد لكل لاعب) ويكون عدد النباتات ونوعها متماثلين لمختلف المجموعات. وعند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة فيلتقط جزءا من هذه النباتات ويبحث حواله عن جزء آخر من نفس النبات. فإذا كانت معه مثلا ورقة شجرة فإنه يبحث عن الزهرة التي تنبت تلك الشجرة. وعندما يجد هذا الجزء الثاني يعود فيضع الجزئين مكانهما ويضرب كف اللاعب التالي الذي يكرر نفس التمرين وتنتهي اللعبة بعد أن يكون كل لاعب قد اضطلع بمهمته. وعلى قائد اللعبة أن يقدر السرعة والكيفية اللتين جرى بهما البحث عن أجزاء النبات.

صيد الإعلانات

114

الأدوات	العدد	السن	المهدف
عدد من إعلانات الصحف ودبابيس	6+	12+	التركيز والخفة

طريقة اللعب:

تقطع مجموعة من الإعلانات المعروفة وتقسم قطعتين. يخبئ قائد اللعبة إحدى القطعتين التي تضم أنصاف الإعلانات ويعطي كل لاعب نصف إعلان. وعلى هذا اللاعب أن يبحث عن النصف الآخر ليكمل الإعلان. وعندما يجده يربط النصفين أحدهما بالآخر بدبوس ويقدم الإعلان لقائد اللعبة الذي يعطيه إعلان جديد. واللاعب الذي يستطيع أن يقدم أكبر عدد ممكن من الإعلانات هو الفائز.

اكتشاف الخطأ

115

الأدوات	العدد	السن	المهدف
قصة، ورق، أقلام.	8+	11+	تنمية المهارات الذهنية

طريقة اللعب:

يروي القائد قصة مليئة بالأخطاء سواء كانت لغوية أو بالنسبة للمعلومات وعلى جميع الأفراد متابعة القصة وحصر الأخطاء. وفي نهاية القصة تجتمع كل طليعة على حدة لتحديد هذه الأخطاء ورفع تقرير بها إلى القائد.

أسماء الطيور

116

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الثقافة العامة	10+	8+	صور، كرتون، مادة لاصقة، منضدة

طريقة اللعب:

- تلصق عدة صور لكل طائر من الطيور على الكرتون ثم تخلط ببعضها البعض وتوضع فوق منضدة.
- تقف الطلائع بعيدا عن المنضدة بمسافة مناسبة على هيئة قطارات.
- عندما يذكر القائد اسم أحد الطيور يتقدم رقم (1) من كل طليعة يفتش بين مجموعة الصور على صورة هذا الطائر حتى إذا ما عثر عليها سلمها للقائد فإذا كانت لنفس الطائر تحتسب نقطة. ثم يعود كل فرد بعد ذلك إلى مؤخر طليعته بعد وضع الصورة مكانها.
- تستمر اللعبة حتى يؤديها جميع الأفراد. والطليعة الفائزة هي التي تحرز أكبر عدد من النقاط.

كلب الصيد

117

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	108	8+	منديل مغمس بهطر قوي الرائحة.

طريقة اللعب:

- يخبأ المنديل في ملعب محدود، وعلى اللاعبين أن يكتشفوا مكان المنديل باستعمال حاسة الشم.

أين نقاط الزيت

118

الأدوات	العدد	السن	المهدف
زيت نفطر أو ترباتين	4+	10+	التركيز

طريقة اللعب:

تصب بضع نقاط على أرض الغرفة، ثم يستدعى أحد اللاعبين معصوب العينين، ويطلب إليه تعيين المكان الذي صبت فيه نقاط الزيت.

هل تشم جيدا

119

الأدوات	العدد	السن	المهدف
قطع صوف من لون واحد، قناني صغيرة	4+	10+	تنمية المهارات الجسدية

طريقة اللعب:

قناني صغيرة تحتوي السوائل التالية: بنزين، خل، كاز، ماء، صابون، شاي أسود، ماء عادي، قطع كرتون تحمل الرسوم التالية: سيارة، صحن سلطة، بابور كاز، سلة غسيل، إبريق شاي، تبغ. تعرض قطع الكرتون على الطاولة، ويأخذ كل لاعب دوره، قطعة صوف تكون قد غمست بسائل إحدى القناني، وعليه بواسطة الشم أن يحدد ذلك السائل وأن يضع قطعة الكرتون الملائمة.

ماذا في الزجاجاة

120

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	4+	قناني صغيرة

طريقة اللعب:

قناني صغيرة تحتوي السوائل التالية: ماء - خل - بنزين - كولونيا - ماء ورد - ماء زهر - سببرتو - يود - ديتول - مازوت
تملاً 10 زجاجات صغيرة حتى منتصفها بسوائل مختلفة على أن ترقيم الزجاجات من 1 - 10 ويقوم كل كشاف بدوره باستنشاق رائحة كل زجاجة على أن يسجل في النهاية ما تحتويه على أن يطابق ترقيمه ترقيم الزجاجات.
الفائز من يتوصل الى معرفة أكبر عدد من هذه السوائل

أمين الصندوق الأعمى

121

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	11+	4+	مجموعة قطع نقدية من حجم واحد

طريقة اللعب:

يجلس جميع اللاعبين على الأرض بعد أن تعصب عيونهم. يدير قائد اللعبة عليهم مجموعة النقود وعلى كل منهم أن يعرف قيمة كل منها بواسطة اللمس فقط.
وبعد أن تكون جميع القطع قد مرت عليهم يرفعون العصا عن عيونهم ويسجلون على ورقة مجموع قيمة النقود التي عرفوها. الذي يعرف جميع القطع أو أكثر يكون هو الفائز.

حصاد الفاصولياء

122

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز	8+	6+	حبوب فاصولياء.

طريقة اللعب:

تزرع حبوب من الفاصولياء على أرض الغرفة. يعصب ثلاثة من اللاعبين عيونهم ويخلعون أحذيتهم، ثم يسرون في الغرفة، في مختلف الإتجاهات، ويلتقطون حبوب الفاصولياء التي يطؤونها من هو الذي يلتقط أكبر عدد من الحبوب؟

الحيوانات المجهولة

123

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	+ 10	4+	6حيوانات مصنوعة من الكرتون

طريقة اللعب:

يدخل اللاعبون واحدا واحدا إلى الغرفة معصوبي العينين، وعليهم أن يرفعوا بواسطة اللمس الحيوانات التي توضع تحت أيديهم. وفي غرفة ثانية يكتبون أسماء الحيوانات التي ظنوا أنهم عرفوها. ولا بد من أن تثير تلاوة النتائج عاصفة من الضحك.

الكيس المغلق

124

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	+ 8	4+	كيس مغلق يحتوي 10 أشياء

طريقة اللعب:

الكيس المغلق يحتوي يحتوي على (ساعة، سكين، قلم،.....).
يعطى الكيس لكل من اللاعبين الذي يحتفظ به مدة دقيقتين يتلمس خلالهما الأشياء التي يحتويها ليحدد ماهيتها. وبعد انتهاء الدقيقتين يسجل الأشياء التي تمكن من معرفتها.

اعرف الحرف أو الرقم

125

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	10+	4+	سدادات فلين، قضيب مربوط به خيط وحصة.

طريقة اللعب:

ترسم دائرة كبيرة على الأرض وتحدد بواسطة حصوات غير متساوية الأبعاد.
وعلى اللاعبين أن يحاولوا، وهم معصوبو العينين، اتباع خط الدائرة بتلمس
الحصوات بأيديهم أو أقدامهم العارية.

الشيء الناقص

126

الهدف	السن	العدد	الأدوات
لتركيز والخفة	12+	8+	كرة مضرب وخيط.

طريقة اللعب:

يعرض قائد اللعبة بعض الأشياء على الطاولة، فينظر اللاعبون الى هذه الأشياء مدة دقيقة ثم يعصبون عيونهم. وعندئذ يسحب قائد اللعبة واحداً أو أكثر من هذه الأشياء، وعلى اللاعبين أن يعرفوا بواسطة اللمس ما هو الشيء الناقص.

اتباع الدائرة

127

الهدف	السن	العدد	الأدوات
لتركيز والخفة	12+	8+	كرة مضرب وخيط.

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون في شكل دائرة. يمر قائد اللعبة وراءهم ويخط بإصبعه على ظهر كل منهم حرفاً أو رقماً أو إشارة. ويكسب اللاعب نقطة واحدة من كل إشارة يعرفها

الأصابع الرشيقة

128

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	4+	4+	كرتون

طريقة اللعب:

اثنتي عشرة قطعة كرتون ضلع الواحدة 20 سم تلتصق عليها كلمة أو كلمات متساوية الحروف ولكنها مختلفة.

يجلس اللاعبون حول طاولة معصوبي العينين ويوزع قائد اللعبة عليهم قطعة كرتون طالبا إليهم قراءة الكلمات بواسطة الأصابع.

وبعد أن تمر قطعة الكرتون على جميع اللاعبين يطلب قائد اللعبة إلى كل منهم أن يكتب على ورقة الكلمات التي عرفها.

العين المجهولة

129

الهدف	السن	العدد	الأدوات
لتركيز والمرح	6+	4+	أغطية أو ثياب

طريقة اللعب:

يقسم اللاعبون مجموعتين، تبقى احدهما في الغرفة، ويختبئ لاعبوها، بعد أن يناموا على الأرض، بالأغطية أو الثياب، وتبقى عين أحدهم فقط مكشوفة. وبعد ذلك يدخل لاعبو المجموعة الأخرى إلى الغرفة ويحاولون التعرف إلى صاحب العين المجهولة.

ويمكن الاستعاضة عن العين باليد أو القدم.

البائع

130

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التذكر و المرح	10+	8+	بضاعة بائع متجول.

طريقة اللعب:

بينما القائد مجتمع مع أفراداه اذ يدخل عليهم بائع متجول ويطلب من القائد السماح له بعرض بضاعته على الأفراد لعل أحداً يشتري منه. فيسمح له القائد بذلك وعندئذ يفتح حقيبته التي يحملها ويخرج منها أشياء عديدة بسيطة بينما يلتف حوله الكشافون بعد خروج البائع.

يطلب من كل طليعة كتابة قائمة بأسماء الأشياء التي عرضت وأسعارها. الطليعة الفائزة من كانت اجاباتها أقرب ما تكون الى الصحة

ملاحظة الصورة

131

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	12+	8+	صورة من جريدة أو مجلة.

طريقة اللعب:

تقطع صورة من أي جريدة أو مجلة وتثبت على قطعة من الورق المقوى ثم يسمح لكل طليعة على التناوب بمشاهدة الصورة والتمعن فيها لمدة نصف دقيقة. تحجب الصورة ثم يبدأ القائد في توجيه أسئلته لاختبار ملاحظاتهم وقوة ذاكرتهم.

الطليعة الفائزة هي التي تجيب على أكثر الأسئلة

ادخل السدادة في الثقب

132

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	8+	لوح كرتون سدادات فلين

طريقة اللعب:

يثبت لوح الكرتون على أحد جدران الغرفة، ويقف اللاعبون على مسافة معينة من الجدار ثم يأخذ كل لاعب منهم سدادة فلين ويشرع في بريها على نحو يتمكن معه من ادخالها في الثقب الذي يختاره دون أن تقع. وبديهي أن اللاعبين لا يقتربون من لوح الكرتون إلا بعد أن ينتهوا من بري السدادة. وإذا لم يحسنوا بريها عادوا إلى أماكنهم وأعادوا بري سدادة أخرى.

الحرف المحذوف

133

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	12+	4+	بضع جرائد، أقلام.

طريقة اللعب:

يأخذ كل لاعب عموداً من مقال يحتوي 20 أو 30 سطرًا. وعليه في مدة دقيقتين أن يحذف الحرف (أ) من هذا المقال. وبعد أن يعد الأحرف المحذوفة ينال اللاعب نقطة عن كل منها، وعلى العكس فإن 10 نقاط تحسم عليه عن كل حرف منسي.

اقوس قزح

134

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه	10+	4+	بضع قطع صوف من ألوان مختلفة.

طريقة اللعب:

توضع قطع صوف مختلفة الألوان على الطاولة، يأخذ كل لاعب واحدة منها، وعليه أن يبحث عن قطعة مماثلة لها على الطاولة.

هل تذكر؟

135

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	4+	ورق وأقلام.

طريقة اللعب:

يجب أن يعتمد اللاعبون على ذاكرتهم في رسم قطعة نقد معينة، عود ثقاب، بطاقة بريدية بأحجامها الطبيعية. من هو أقرب اللاعبين إلى الحقيقة؟

الدبوس في التبن

136

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	12+	8+	بضعة دبائيس.

طريقة اللعب:

يرقم لاعبا كل مجموعة ويقفون الواحد وراء الآخر. اللاعبون الذين يحملون أرقاماً مزدوجة ينظرون إلى الوراء، والذين يحملون أرقاماً مفردة ينظرون إلى الأمام. وعلى بعد عشرين متراً من كل مجموعة ترسم دائرة. عند الإشارة ينطلق اللاعب الأول من كل مجموعة نحو الدائرة حيث يوقع دبوسه ويعود ليضرب كف اللاعب التالي الذي ينطلق بدوره نحو الدائرة ويبحث عن الدبوس ثم يعيده إلى اللاعب الثالث وهكذا. والمجموعة التي تنتهي قبل سواها تكون عين لاعبيها أكثر سداًداً

اعرف الأصوات

137

الأدوات	العدد	السن	الهدف
ورق وأقلام	4+	10+	التذكر و المرح

طريقة اللعب:

يستند اللاعبون إلى جدار ويقف قائد اللعبة ويضرب بعصاه أشياء مختلفة من الخشب والحديد والبورسلين والزجاج... وعلى اللاعبين أن يسجلوا هذه الأصوات ومصادرها. وفي نهاية اللعبة يتلفت اللاعبون، ويضرب القائد من جديد على الأشياء المختلفة بينما يصحح اللاعبون أخطاءهم.

أعر أذنك

138

الأدوات	العدد	السن	الهدف
احتياجات كثيرة.	4+	10+	التركيز والتذكر

طريقة اللعب:

يدير اللاعبون ظهورهم إلى قائد اللعبة الذي يشرع في القيام بعدة حركات. مثلاً: عد النقود، إشعال عود ثقاب، طي ورقة، تنظيف لطة،..... وعلى اللاعبين أن يذكروا بالترتيب الحركات التي قام بها القائد.

من هو صاحب الصوت؟

139

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	4+	قطعة قماش، قلم.

طريقة اللعب:

يشكل اللاعبون دائرة يقف أحدهم في وسطها معصوب العينين. تدور الدائرة دورة واحدة ثم يقف. وعندئذ يلمس اللاعب الذي في الوسط أحد رفاقه بيده فيقلد هذا الأخير صوت حيوان وعلى الآخر أن يعرف صاحب هذا الصوت فإذا تمكن من ذلك تبادل اللاعبان دوريهما.

اللعبة السرية

140

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الثقافة العامة	10+	8+	صور، كرتون، مادة لاصقة، منضدة

طريقة اللعب:

الأدوات المتعددة:

ممحاة، غود ثقاب، قطعة نقدية من فئة الخمسائة ليرة، دبوس وسدادة.
يضع قائد اللعبة في اللعبة أحد الأشياء المذكورة أعلاه، ثم يحرك العلبة. وعلى اللاعبين أن يعرفوا محتواها.

القطارة

141

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	108	8+	منديل مغمس بعطر قوي الرائحة.

طريقة اللعب:

يقف القائد وراء اللاعبين. يقطر عدداً من قطرات الماء في العلبة المعدنية، وعلى اللاعبين أن يعرفوا عدد هذه القطرات ويمكن أن يجري القائد هذا التمرين مرات متعددة فيصبح على اللاعبين أن يعرفوا مجموع القطرات الساقطة.

محمد وصلاح

142

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	8+	8+	سدادة كبيرة من الفلين لكل مجموعة.

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون صفًا واحدًا. ويقف وراءهم لاعبان: محمد وصلاح يصدران إليهم أوامر كالتالية: اجلسوا، مدوا ألسنتكم، حكوا رؤوسكم، ارفعوا الساق اليمنى الخ.... وعلى اللاعبين أن ينفذوا الأوامر الصادرة عن صلاح فقط متجاهلين أوامر محمد. واللاعب الذي يخطئ يحذف من اللعب ويكون الأخير هو الرابع.

الحراس العميان

143

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	11+	8+	كرة لكل مجموعة

طريقة اللعب:

يربط بعض اللاعبين، السجناء بالكراسي، وتتولى إحدى المجموعتين حراسة السجناء بينما تحاول المجموعة إطلاق سراحهم. يكون الحراس معصوبي العينين. وعند الإشارة يحاول لاعبو المجموعة المنفذة، إطلاق سراح السجناء بفك أربطتهم. وكل لاعب تصل إليه يد أحد الحراس وهو يحاول إنقاذ أحد السجناء يجب أن ينسحب إلى مكان يعين مسبقاً. وطبيعي أن تكون الضجة وحدها هي التي تهدي الحراس إلى أماكن خصومهم، فعلى هؤلاء إذن أن يلزموا الصمت والسكينة ما وسعهم ذلك. وكل سجين ينقذ يعطي منقذه الحق في عشرة نقاط. والحارس يأخذ نقطة واحدة عن كل لاعب يمسك به.

بائع الأدوية

144

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	12+	4+	بضع أوراق من النباتات

طريقة اللعب:

أوراق النباتات التالية: زيزفون، نعناع، شاي، بابونج، غار، وغيرها مما هو متوفر تعصب عيون جميع اللاعبين. ويأخذ الواحد بعد الآخر قطعة صغيرة من إحدى الأوراق المذكورة أعلاه. وعليهم أن يذكر نوع الزهورات أو الشاي الذي يمكن أن يصنع من هذه الورقة .

ماء وسكر

145

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	4+	5 أقداح وبضع جبات من السكر

طريقة اللعب:

تملأ الأقداح الخمسة ماء وتذوب فيها قطع السكر على النحو التالي: وفي القدح الأول لا يوضع سكر، وفي القدح الثاني توضع قطعة، وفي الثالث قطعتان وهكذا .. ثم تصف الأقداح في غير نظم معين، وعلى اللاعبين أن يذوقوا ماء كل قدح ويصفوا الأقداح بحسب الكمية التي يحتويها كل منها من السكر.

تذوق ورتب

146

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	4+	عدة ادوات صالحة للأكل

طريقة اللعب:

الأدوات الصالحة للأكل: سكر - نشا - ملح - فلفل - شطة - كمون - - - قرفة - كاكاو وغيرها مما هو متوفر
يوزع القائد على اللاعبين قطعاً صغيرة من الشوكولاته ذات روائح مختلفة وعليهم بعد ذلك أن يعينوا كتابة وبواسطة الرسم مختلف أنواع الشوكولاته التي ذاقوها.
ويمكن الاستعاضة عن الشوكولاته بقطع صغيرة من الخضار .

البرغي والعزقة

147

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	+ 10	+ 4	6 براغي ، عزقة كل برغي، طاولة

طريقة اللعب:

تعد 6 براغي ذات مقاسات مختلفة ومع كل برغي عزقة من نفس المقاس. وتوضع هذه البراغي والمسامير (مفكوكة) على طاولة يطلب القائد من كل فرد على حدا و بالتناوب أن يتقدم لربط كل برغي في عزقته بينما يقوم هو أثناء ذلك بتحديد الزمن لكل فرد. والفائز من يستغرق وقتاً أقل.

التصويب بالسبابة

148

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	+ 8	+ 4	منضدة، أقلام، قطعة نقود مستديرة.

طريقة اللعب:

ترسم دائرة قطرها 6 سنتيمترات فوق منضدة وعلى بعد 20 سنتيمترا منها يحدد خط التصويب.

توضع قطعة نقود معدنية مستديرة خلف خط التصويب
يقف اللاعب خلف خط التصويب وبواسطة السبابة يدفع قطعة النقود محاولاً إدخالها الدائرة. تحتسب 10 نقاط لدخول قطعة النقود داخل الدائرة وخمس نقاط لملامستها المحيط يلعب كل لاعب خمس مرات متتالية ثم تحسب عدد النقاط التي حصل عليها، والفائز من يحصل على أكبر عدد من النقاط .

عيد الميلاد

149

الأدوات	العدد	السن	الهدف
عشرة شمعات، عود ثقاب.	4+	11+	التركيز والخفة

طريقة اللعب:

توضع عشر شمعات على صف واحد.

يقوم اللاعب بإشعالها بعود ثقاب واحد.

ملحوظة: يضيف قائد اللعبة ثلاث ثوان لكل عود ثقاب إضافي يستعمله اللاعب.

اللاعب الذي يتم عملية الاشتعال في وقت أقل يكون هو الفائز.

الصيدلي

150

الأدوات	العدد	السن	الهدف
زجاجة كبيرة وأخرى صغيرة.	4+	10+	لتركيز والخفة

طريقة اللعب:

يمسك اللاعب بيميناه زجاجة كبيرة مليئة بالماء، ويمسك بيسراه زجاجة صغيرة فارغة.

على اللاعب أن يصب الماء من الزجاجة الكبيرة ليملاً الزجاجة الصغيرة محاولاً ألا تسقط نقطة ماء على الأرض.

دقق وتحقق

151

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	4+	اقلام، صور طائرات، ورقة مقوى

طريقة اللعب:

يعد القائد 6 صور لمختلف أنواع الطائرات وتلصق على ورقة مقواة، ويكتب أسفل كل صورة اسم الطائرة ونوعها بحروف مختلطة (مثلا يكتب بدلا من بوينج : جنوبي أو جبيون)، ثم يسمح لكل طليعة بأن تلقى نظرة عليها لفترة محددة ثم عليها بعد ذلك كتابة قائمة بالأسماء والأنواع، والطليعة الفائزة هي التي تكون إجابتها أكثر صحة، يمكن إجراء هذه اللعبة باستعمال صور غير صور الطائرات كالسيارات مثلا وغير ذلك.

المطاردة

152

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	20+	لا تحتاج إلى أدوات

طريقة اللعب:

- الملعب: دائرة قطرها 10 متر
- اللاعبون : أن لا يقل العدد عن 20 لاعب يقسمون إلى فرق كل منها 5 لاعبين .
- يرقمون بالتسلسل من 1
- يقف الجميع حول الدائرة
- ينادى القائد رقم معين (من 1 إلى 5) وليكن 3 مثلا
- يجري اللاعبون حاملو الرقم 3 حول الدائرة ويحاول كل منهم لمس اللاعب الذي أمامه
- يقف اللاعب الملموس داخل الدائرة
- يكرر القائد المناداة على الأرقام المختلفة عددا مناسبا من المرات
- عند انتهاء الوقت المخصص للعبة يحصى القائد عدد اللاعبين الموجودين داخل الدائرة من كل فريق
- الفريق الفائز من يكون عدد أفراده أقل فى الدائرة

الأدوات	العدد	السن	المهدف
لا شيء	15+	11+	التركيز والركض

طريقة اللعب:

- الملعب : دائرة نصف قطرها 7 أمتار
- اللاعبون : لا يقل العدد عن 15 لاعب يقفون على محيط الدائرة موجهين للداخل ويقف لاعبان خارج الدائرة. أحدهما المطاردة والآخر الهارب
- عند إعطاء الإشارة يجري المطاردة خلف الهارب محاولا لمسه
- يحاول الهارب الجري و المراوغة حول الدائرة او خارجها حتى إذا ما وجد انه سيلمس يقف أمام أي لاعب في الدائرة
- يجري اللاعب الذي وقف أمامه الهارب محاولا أن يجد مكانا له قبل أن يلمسه المطاردة
- إذا لمس الهارب قبل أن يتخذ مكانا له في الدائرة يصبح مطاردا والمطاردة هاربا إلى أن ينتهي الوقت
- والفائز هو الذي يبقى عند انتهاء الوقت هاربا

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شيء	4+	10+	التركيز والركض

طريقة اللعب:

- الملعب : مربعا في اتجاه واحد ، ضلع كل منها 4 أمتار وبينهما مسافة 10 أمتار
- اللاعبون : يقسم الفريقين بتساوي ، يقف كل فريق في احد المربعين ، يختار القائد احد اللاعبين ليقف في منتصف المسافة بين المربعين ويسمى الهر
- عند إعطاء الإشارة، يجرى كلا الفريقين ليأخذ مكان الفريق الآخر
- يحاول القط لمس أكبر عدد من الكشافين
- ينضم اللاعب الملموس إلى الهر ويقف في منتصف المسافة بين المربعين ويساعد الهر في مهمته
- تستمر اللعبة إلى إن يلمس جميع اللاعبين إلى أن ينتهي الوقت والكشاف الفائز هو الذي يكون داخل المربع .

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	10+	20+	لا شيء

طريقة اللعب:

- الملعب : ترسم ثلاث خطوط بين الأول والثاني 7 أمتار وبين الثاني و الثالث 3 أمتار
- اللاعبون : فريقان كل منهما مكون من 15 الى 20 كشاف ، يقف الفريق الأول خلف الخط الثالث ويسمى الثعالب ويرعى أن تدير الثعالب ظهورها للدجاج
- عند إعطاء الإشارة تسير الدجاج بهدوء في اتجاه الخط الثالث
- عند وصول أول كشاف من فريق الدجاج إلى الخط الثاني، يطلق القائد صفارته، فتدور الثعالب وتطارده الدجاج التي تهرب باتجاه الخط الأول
- الدجاج الذي يعبر الخط الثالث يكون فائز وعلى كل واحد من فريق الدجاج الذي عبر الخط الثالث أن يخرج واحد من فريق الثعالب
- يعود الدجاج الذي عبر الخط إلى لاعب من جديد
- تستمر اللعبة إلى أن ينتهي الوقت
- بعد انتهاء الوقت يتم تبديل الفرق فريق الدجاج مكان فريق الثعالب•
- عند إعطاء الإشارة تسير الدجاج بهدوء في اتجاه الخط الثالث
- عند وصول أول كشاف من فريق الدجاج إلى الخط الثاني، يطلق المدرس صفارته، فتدور الثعالب وتطارده الدجاج التي تهرب باتجاه الخط الأول
- الدجاج الذي يعبر الخط الثالث يكون فائز وعلى كل واحد من فريق الدجاج الذي عبر الخط الثالث أن يخرج واحد من فريق الثعالب
- يعود الدجاج الذي عبر الخط إلى اللعب من جديد
- تستمر اللعبة إلى أن ينتهي الوقت
- بعد انتهاء الوقت يتم تبديل الفرق فريق الدجاج مكان فريق الثعالب .

النمر في القفص

156

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	12+	8+	صورة من جريدة أو مجلة.

طريقة اللعب:

- الملعب : ترسم دائرتين قطر كل منهما 7 أمتار
- اللاعبون : يقسم الفرقين الى قسمين متساويان فى الحجم و القوة ، يقف أفراد كل فريق حول إحدى الدوائر
- ترسل كل مجموعة لاعبا منها يسمى النمر ليقف فى وسط دائرة الفريق الآخر

• عند إعطاء الإشارة يحاول كل نمر الخروج من الدائرة من بين اللاعبين أو من تحت أيديهم ، وله ان يثب عاليا ويهاجم بينما يحاول اللاعبون صده لمنعهم من الخروج

- إذا خرج النمر من الدائرة احتسبت نقطة لصالح فريقه
- يحدد وقت معين لخروج النمر من الدائرة وإلا يخسر فريقه النقطه
- يمنع استخدام الخشونة للخروج من الدائرة
- يحق للفريق أن يغير نمره إذا لم يثبت جدارته

الكراسي

157

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	5+	عدد من الكراسي، طباشير.

طريقة اللعب:

- يضع القائد مجموعة من الكراسي "5" مثلاً.
- عند خط البداية الذي يرسمه بالطباشير يقف لاعبون عددهم أكثر بواحد من عدد الكراسي
- عند سماع إشارة بدء اللعبة ينطلق المتسابقون إلى الكراسي
- اللاعب الذي لا يجد كرسيًا يخرج من اللعب.
- الفائز: اللاعب الذي يجد دائماً كرسيًا يجلس عليه.

رمية التماس

158

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	6+	طباشير، كرة قدم.

طريقة اللعب:

- يحدد القائد خطة بداية رمي الكرة.
- على بعد ثلاثة أمتار يرسم القائد خطاً أفقياً وخطاً آخر يبعد عن الخط الأول نصف متر، وخطاً ثالثاً يبعد عن الخط الثاني متراً، وخطاً رابعاً يبعد عن الخط الثالث متراً ونصف.
- يرمي اللاعب الكرة إلى المساحات التي بين الخطوط.
- إذا وقفت الكرة بين الخط الأول والثاني تحسب له نقطة، وإذا وقفت بين الخطين الثاني والثالث تحسب له نقطتان وهكذا.
- الفائز: اللاعب الذي يحرز أكبر عدد من النقاط.

حقل الألغام

159

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الرشاقة والمرونة	11+	10+	طباشير، علب كرتون، منديل.

طريقة اللعب:

- يرسم القائد خطين متوازيين بعرض نصف متر.
- يضع القائد على جانب الخطين علب كرتون متفرقة.
- يقوم القائد بوضع عصا على عيني المتسابق.
- عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعب بين الخطين.
- إذا اصطدم بإحدى علب الكرتون التي تمثل الألغام، يخرج من اللعب.
- الفائز: اللاعب الذي يصل إلى النهاية في أقل وقت ودون الإصطدام بالألغام.

آكل اللبن

160

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	+4t	ملعقتان، كوبان من اللبن، منديلان

طريقة اللعب:

- يضع اللاعبان أمامهما كوبين من اللبن وملعقتين.
- يعصب كل منهما عينيه بمنديل.
- عند سماع بدء إشارة اللعب، يقوم كل لاعب بإطعام اللاعب الموجود أمامه.
- يمكن أن تقام هذه اللعبة بشكل جماعي، بحيث يجلس عدد من اللاعبين وفي مقابلهم عدد مثلهم، ويطعمون بعضهم.
- الفائز: اللاعب الذي يطعم اللاعب الآخر أكبر قدر ممكن من اللبن، ولا يسقطه على الطاولة.

الجري بالأكياس

161

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	11+	6+	منديل

طريقة اللعب:

- يحدد خط بداية ونهاية السباق.
- يلبس العناصر الأكياس، ويمسكونها خوف السقوط.
- عند سماع إشارة بدء السباق، ينطلق العناصر.
- عند وصول خط النهاية، يعودون مرة ثانية إلى خط البداية.
- الفائز : العنصر الذي يصل أولاً قبل زملائه دون أن يسقط الكيس .

جري المزدوج

162

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	11+	6+	منديل

طريقة اللعب:

- يشكل كل عنصرين فريقاً.
- يتم ربط قدمي الفريق الواحد بمنديل.
- يتم تحديد نقطة البداية ونهاية السباق.
- عند سماع إشارة بدء السباق، يجري العنصران معاً، وأيديهما على كتف بعضهما بعضاً.
- الفائز : الفريق الذي يصل إلى نقطة النهاية ، وقدماهما مربوطتان بالمنديل من دون أن يقعا على الأرض .

المربع والكراسي

163

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	12+	8+	كرسي بدون مساند، منديل.

طريقة اللعب:

- يجلس العنصر على الكرسي معصوب العينين.
- عند سماع إشارة بدء السباق، يقوم عن الكرسي ويمشي خطوتين في الاتجاهات الأربعة.
- ثم يعود ليجلس على الكرسي.
- إذا جلس على الكرسي تحسب له نقطة، أما إذا لم يستطع ذلك يخرج من اللعبة.
- يستمر اللعب إلى أن تنتهي الدقيقتان المخصصتان له.
- ثم ينتقل اللعب الى زميله الآخر.
- الفائز: العنصر الذي يجلس أكبر عدد من المرات على الكرسي.

المربع والكراسي

164

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	8+	كرسي بدون مساند، منديل.

طريقة اللعب:

- يجلس العنصر على الكرسي معصوب العينين.
- عند سماع إشارة بدء السباق، يقوم عن الكرسي ويمشي خطوتين في الاتجاهات الأربعة.
- ثم يعود ليجلس على الكرسي.
- إذا جلس على الكرسي تحسب له نقطة، أما إذا لم يستطع ذلك يخرج من اللعبة.
- يستمر اللعب إلى أن تنتهي الدقيقتان المخصصتان له.
- ثم ينتقل اللعب إلى زميله الآخر.
- الفائز: العنصر الذي يجلس أكبر عدد من المرات على الكرسي.

معرفة الأصدقاء

165

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التذكر و المرح	10+	6+	منديل.

طريقة اللعب:

- يقف عنصر معصوب العينين بمنديل في وسط الغرفة.
- يمد العناصر الآخرون أيديهم أمام العنصر المعصوب العينين.
- يتقدم العنصر المعصوب العينين، ويقوم بالتعرف على زملائه من خلال لمس أيديهم، وعلى قائد اللعبة أن يذكر للعنصر المعصوب العينين ميزة عن العنصر الذي لمسه.
- الفائز : العنصر الذي يتعرف على أكبر عدد ممكن من الأصدقاء.

لعبة خضرة وفواكه

166

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	+ 10	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

- تُقسم الوحدة إلى فريقين ويقف كل منهما بوجه الآخر ، بحيث يقف كل عنصر من الصف الأول مقابل كل عنصر من الصف الثاني
- يسمّى الفريق الأول " خضرة " والفريق الثاني " فواكه
- يبدأ القائد بذكر أسماء خضرة وفواكه ، وعندما يذكر إسم صنف معيّن من الخضرة، على أعضاء فريق الخضرة أن يحنوا أجسامهم باتجاه الأرض ويقولوا "أكلنا"، وعندما يذكر صنف معيّن من الفواكه على أعضاء فريق الفواكه أن يقوموا بنفس الحركة.
- يخرج من اللعبة اللاعب الذي يخطئ في الإنحناء
- الفائز: الفريق الذي يبقى عدد لاعبيه أكثر من الفريق الآخر خلال مدة محددة من الوقت .

صوت الصافرة

167

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والسرعة	+ 8	10+	صافرة

طريقة اللعب:

- تعتمد اللعبة على صافرة القائد ، بحيث يقوم أحد القادة بإطلاق الصافرة فإذا كانت:
- صافرة واحدة : على العناصر أن يرفعوا أيديهم إلى أعلى
 - صافرتين : على العناصر أن يمدّوا أيديهم إلى الأمام بشكل مستقيم.
 - ثلاث صافرات : على العناصر أن يأخذوا وضعية الركوع
- يستطيع القائد القيام بحركات معاكسة لما هو مطلوب وهو يطلق الصافرة، كأن يطلق صافرتين ويرفع يديه إلى أعلى، أو يطلق صافرة واحدة ويأخذ وضعية الركوع
- يخرج من اللعبة كل من يتأخر عن تأدية الحركة المطلوبة ومن لا يلبّيها بالشكل المطلوب .

صوت من

168

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	8+	6+	فولار

طريقة اللعب:

يقف الأشبال في دائرة، ويتوسطهم شبل معصوب العينين (يمثل الأعمى عند صدور إشارة البدء يغير الأشبال أماكنهم). يتقدم الأعمى، ويشير إلى أحد الأشبال، ثم يبدأ الحديث معه. وعلى الأعمى أن يستدل على شخصية الآخر من صوته، فإذا نجح يتبادلا أماكنهما، وإذا فشل تكرر اللعبة. الفائز: الأعمى الذي عرف الشبل الذي أشار إليه.

البستان

169

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	8+	6+	لا شيء.

طريقة اللعب:

يجلس الأشبال في دائرة. يبدأ الشبل الأول قائلاً "أنا أحب الموز" فيقول من هو على يمينه "أنا أحب الموز والتفاح" فيقول الثالث "أنا أحب الموز والتفاح والليمون" وهكذا، حتى نهاية الدائرة. يُستبعد من اللعبة من ينسى نوعاً من الأنواع التي سبق ذكرها، أو من يخطئ في ذكر الاسم. الفائز: الشبل الذي يبقى إلى نهاية اللعبة.

التفاحة العائمة

170

الأدوات	العدد	السن	الهدف
تفاحة لها غصن صغير، سطل ماء	20+	10+	التركيز والمرح

طريقة اللعب:

تربط يدي المتسابق وراء ظهره.

توضع التفاحة في وعاء ماء، ثم يحاول الشبل المتسابق التقاطها بفمه دون أن يستعمل يديه.

ملاحظة: اجعل اثنين يتسابقان لكل واحد تفاحة وسطل ماء، وللمتعة أكثر تفاحة واحدة للإثنين.

الفائز: الشبل الذي استطاع التقاط التفاحة خلال وقت معيّن.

البائع المتجول

171

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شيء	6+	10+	التركيز والمرح

طريقة اللعب:

يختار القائد اثنين من الموجودين بالقاعة أحدهما (البائع) و الثاني (يمثل الحيوانات أو الطيور التي يبيعها البائع)، يسير البائع و معه زميلة بين الموجودين و يقفان أمام أحدهم ثم يسأله البائع : هل تريد أن تشتري خروفاً ؟ وهنا يقلد زميله صوت الخروف فإذا ضحك الشاري أو أبتسم عد مغلوباً ، وإذا لم يضحك الشاري فيجب على البائع أن يقنعه بالشراء و يصف محاسن الخروف و يساومه بالسعر ، إذا كانت إجابات الشاري كلها جدية و لم يبتسم أو يضحك صفق له الجميع و أخذ مكان البائع .

الهدف	السن	العدد	الأدوات
كسر الجليد والمرح	10+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

يقف لاعب وسط الحلقة ثم يختار رقم عشوائياً، يتقدم اللاعب الذي لديه هذا الرقم، ويسأل الواقف " من أنت؟"، فيعطي مهنة كلاعب كرة قدم مثلاً و على السائل أن يقلد لاعب كرة القدم، و حين ينتهي ينادي رقماً آخر، فيتقدم لاعب آخر ليقلد ما يقول له سابقه كبناء أو طبيب أو لاعب كرة سلة، إن قائمة الحالات المُسلية لانهاية. هذه اللعبة ممتازة لبناء الثقة ومثالية لكسر الجليد.

الهدف	السن	العدد	الأدوات
كسر الجليد والمرح	8+	10+	لا شيء

طريقة اللعب:

هذه اللعبة مثالية للقادة الجدد، أعضاء جديد أو ببساطة لكسر الجليد. يتحلق اللاعبون ثم يقف أحدهم و يقول اسمي أحمد ثم يشير إلى من على يمينه ويقول و هذا صديقي بلال، ثم يقف بلال و يقول " اسمي بلال و هذا صديقي أحمد " ثم يلتفت إلى يمينه و يقول هذا صديقي مختار، يقف مختار و يقول اسمي مختار و هذان صديقاى أحمد و بلال، ثم يشير إلى يمينه و يقول " و هذا ايضا صديقي هشام " . و تدور اللعبة على الجميع، و عليه يتوجب على الأخير أن يسمي كل شخص في المجموعة. و لتأكد أن كل شخص يعرف الآخر، إعادة اللعبة ستكون فكرة جيدة.

دقيقة استراحة

174

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	6+	ساعة

طريقة اللعب:

يقف اللاعبون في مكان محدد : دائرة، أو خط، الخ. في موقع جدا لا يرون فيه ساعة أو أي شئ يساعد على التوقيت (و لا تترك بين أيديهم أي ساعة يد). هدف اللعبة محاولة تحديد مرور دقيقة واحدة دون ساعة. يبدأ الحساب عندما يشير القائد بالانطلاق. وحين يحس اللاعب أن الدقيقة قد مرت يجلس. و الذي يحقق أقرب وقت إلى الدقيقة هو الفائز .

الاقلام

175

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	20+	اقلام بقطاع على عدد المتسابقين

اللعب:

يطلب من المتسابقين امسك القلم في يد والغطاء باليد الأخرى ثم وضع اليدين خلف الرأس على شكل إكس ومن ثم يطلب منهم اقفال القلم وهم بهذا الوضع...والفائز من يقوم باقفاله في اسرع وقت .

تخمين الوقت

176

الهدف	السن	العدد	الأدوات
الترفيه و خفة الحركة	10+	14+	قلم

طريقة اللعب:

يعطى كل متسابق قلم ويطلب منهم اسقاط القلم بعد دقيقه (طبعاً بالتخمين بدون النظر الى الساعه) والفائز من يكون اسقط القلم في الوقت المناسب او المقارب

لعبة اللمس

177

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	8+	4+	كيس او علبة فيها عدة اشياء مختلفه

طريقة اللعب:

يعطى كل لاعب الكيس ويحاول ان يتعرف على الأغراض الموجوده عن طريق اللمس والفائز من يتعرف على اكبر عدد من الاغراض في مده معينه

الكتابه بالفم

178

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	4+	قلم

طريقة اللعب:

يطلب من المتسابقين كتابة كلمه معينه بالفم والفائز من يقوم بكتابة الكلمه في اسرع وقت

أكبر عدد من الكلمات

179

الأدوات	العدد	السن	الهدف
اوراق واقلام	6+	10+	تنمية المهارات الذهنية

طريقة اللعب:

يعطى المتسابقين الاوراق والاقلام ويقوم المشرف على المسابقة بإعطاء كلمة ويطلب من المتسابقين كتابة اكثر عدد من مشتقات هذه الكلمة..والمتسابق الفائز الذي يكتب اكثر عدد من الكلمات في وقت معين
مثال : الكلمة :مواهب...مشتقاتها هاب، وأهب، مهب، هام،هم....

المضاعفات

180

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شيء	10+	12+	تنمية المهارات الذهنية

طريقة اللعب:

يطلب القائد من المتسابقين ذكر الرقام مثلا من 1-30 وعند مضاعفات الثلاثة يقول (بم)

مثال : (واحد ،ثنين، بم، اربعة ،خمسة، بم...وهكذا) وشوفو الضحك بعدها .

بحر بر وجو

181

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

يطلب المشرف من المتسابقين حينما يقول بر: يمسكون الأرض
بحر: يمسكون أرجلهم
جو: يمسكون رؤسهم

إطفاء الشمعة

182

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	11+	6+	مسدسين رشاش ماء و شمعتين

طريقة اللعب:

نحتاج مسدسين رشاش ماء و شمعتين : نشعل الشمعتين و يقف المتسابقان
بنفس البعد و يبدأن برش الشعلة بالماء و الذي ينجح في إطفائها اولا يفوز

الرقم السري

183

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	12+	لا شيء

طريقة اللعب:

يقسم العدد الكلي إلى مجموعتين ، بحيث تكون المجموعة الأولى دائرة متشابكة الأيدي ويتخذون رقما معيناً دون أن تعلم به المجموعة الثانية.
يكتب على المظاريف أرقام وتقف كل كشاف ورقة عليها أرقام المظاريف
ويسمح له بنصف دقيقة يشم فيها هذه المظاريف ويكتب ما حتويه كل ظرف أمام
رقمه في الورقة التي معه ... والطليلة الفائزة هي التي يحرز أفرادها عدد أكبر من
الإجابات الصحيحة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والركض	10+	10+	منديل

طريقة اللعب:

يقسم العدد إلى مجموعتين متساويتين، على بعد مسافة 4 أمتار بينهما. يوضع المنديل في منتصف المسافة، ويرمز لكل شبل ما يقابله في المجموعة الأخرى بأحد بنود الشريعة.

تطلق صافرة من قائد اللعبة ويتلوا بعدها أحد البنود ، بحيث ينطلق الشبلان الدالان على هذا البند بالتسابق إلى أخذ المنديل والعودة به إلى مجموعته محاولا عدم لمس خصمه له إلى أن يصل، فإذا وصل الشبل بالمنديل سالما فيخرج خصمه من اللعبة ، وإذا حدث العكس أي لمس خصمه قبل وصوله يبقى خصمه

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الحركة	12+	6+	منديل

طريقة اللعب:

تقف الطلائع على هيئة قطارات فردية خلف خط البداية يقف عند خط النهاية في الجهة المقابلة عريف الطليعة ومعه أحد أفرادها يمثل المصاب عند صدور إشارة البدء يجري الكشف رقم (1) من كل جهة تجاه المصاب ومعه الرباط المثلث أو منديل الكشافة ويقوم بعمل علاقة لذراع المصاب على العريف مراقبة الأداء فإذا تم صحيحا يقول له عد مكانك فيفك الرباط ويعود مسرعا ليلمس الكشف رقم (2) ويسلمه المنديل ثم يقف آخر الصف يتبع الكشف رقم (2) نفس الأسلوب وهكذا ... الطليعة الفائزة تنتهي أول

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	12+	12+	لا شيء

طريقة اللعب:

تمارس هذه اللعبة ليلاً وفي الظلام . أو تعصب أعين جميع اللاعبين يقف الجميع في ساحة كبيرة من الأرض متفرقين والطلائع مختلفة ببعضها البعض عند صدور إشارة البدء يؤدي عريف كل طليعة صيحة طليعته لينظم إليه أحد أفرادها فيتماسكان بالأذرع ثم يحاولان بع ذلك عن طريق هذه الصيحة ضم أفراد الطليعة ...

الطليعة الفائزة من تتجمع أولاً

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	4+	ادوات مختلفة

طريقة اللعب:

يوضح على مائدة من 20-30 من الأشياء الصغيرة المختلفة مثل : زرار - دبوس - مسمار - عملة - قلم ... الخ .. ثم تغطي بقطعة قماش يطلب من الطليعة الأولى أن تقف حول المائدة ثم يرفع الغطاء لمدة دقيقة واحدة تسمح للكشافين بدراسة ما هو موجود على المائدة

ثم يعاد الغطاء وتبتعد الطليعة لتقوم بتدوين ما شاهدته وهكذا بالنسبة لبقية الطلائع .

تحتسب نقطة لصالح الطليعة عن كل شئ تذكره وكان موجوداً على المائدة . وتخصم نقطتان عن كل شئ تذكره ولم يكن موجوداً .

الهدف	السن	العدد	الأدوات
دقة التعبير	+ 11	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

يخرج كشاف من النادى ويتفق الباقون على اسم شئ معروف (المفتاح / عصا الكشاف/) ينادى على الكشاف ويخبره القائد أنه اختار شيئاً يصفه له الكشاف وعليه معرفة اسمه، ويبدأ افراد الفرقة بالترتيب فى وصف الشئ المتفق عليه بعبارات قصيرة تدل على الشئ الموصوف عن بعد، وإذا عرف الكشاف من واصل الشئ فيبدل مكانيهما ويخرج هو خارج المقر وتستمر اللعبة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تقوية حاسة الشم	+ 10	8+	أنواع مختلفة من الأشياء ذات الرائحة

طريقة اللعب:

توضع المظاريف على منضدة ويمكن عمل أكياس من الورق بدلا منها ، ويوضع بداخلها الانواع السبقة الإعداد مثلا : فلفل أسود / نعناع / قطعة من القطن مبللة بالكحول / أحد العطور / أو القرنفل / الخ يكتب على المظاريف أرقام وتقفل يعطى كل كشاف ورقة عليها أرقام المظاريف ويسمح له بنصف دقيقة يشم فيها هذه المظاريف ويكتب ما حتويه كل ظرف أمام رقمه فى الورقة التى معه ... والطليعة الفائزة هى التى يحرز أفرادها عدد أكبر من الإجابات الصحيحة

الهدف	السن	العدد	الأدوات
ترتيب الأفكار	12+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

يخرج أحد الكشافين بينما يتفق الباقيون على إسم شيء معين ، ثم ياتي الكشاف ويسمح له بسؤال الباقيين أسئلة بشرط أن يكون جوابها (نعم) أو (لا) فقط وعليه أن يستنتج من إجاباتهم إسم الشيء المتفق عليه فيمكن مثلا أن يسأل الكشاف إذا كان الشيء المتفق عليه يؤكل هل هو من الفواكه الخ

ويحدد للسائل عدد من الاسئلة بعدد الحاضرين أو ضعفهم فإذا عرف الشيء المتفق عليه ذكره وإذا أخطأ أستمّر في الأسئلة ، مع ملاحظة أن له له ثلاث محاولات فقط.

الهدف	السن	العدد	الأدوات
سرعة الاستنتاج	12+	8+	قطع من الاوراق

طريقة اللعب:

تعطى كل طليعة ورقة، فيبدأ عريف الطليعة بكتابة سطرين ونصف في أي موضوع يخطر بباله، ثم يخفى السطرين ويثنى الورقة ، ويترك النصف سطر الأخير ظاهراً، ويعطى الورقة للكشاف الذى يلية فيكمل السطر ويكتب سطرًا ونصفًا من عنده مكملًا للموضوع الذى ببداه عريف طليعته ، ثم يخفى أسطر الورقة بثنيتها عدا النصف سطر الأخير ، ويعطى الورقة للكشاف الذى يلية فيكمل النصف سطر ويكتب سطرًا ونصفًا آخر كسابقة ، وهكذا حتى تنتهى الطليعة من الكتابة .

نفخ البالون

192

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	4+	بالون

طريقة اللعب:

يعطى اللاعب المشارك بالون ويطلب منه أن يضع يديه خلف ظهره ولا يستعين بهما بعد ذلك . ثم يطلب منه أن ينفخ البالون حتي ينفجر ويشترط أنه تلعب كل الفرق في نفس الوقت وكذلك عندما تنفلت البالونة من فمه يخرج اللاعب . والفائز من تنفجر البالونة منه أو لا عند انتهاء الوقت ينظر إلى أكبر بالونة ممتلئة.

ملء الكأس

193

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	10+	20+	وعاء و كأس و ملعقة

طريقة اللعب:

يطلب من اللاعب أن يضع ملعقة في فمه ويضع يديه خلف ظهره ثم يبدأ بنقل الماء من وعاء ممتلئ إلى كأس فارغ والفائز من ينقل أكبر كمية من الماء في الزمن المحدد ويشترط أن تلعب كل الفرق في نفس الوقت .

معركة الأكتاف

194

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	12+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

توضع دائرة على الأرض قطرها مترين ويختار اثنين متناسبين في الجسم بحيث يقفان داخل الدائرة ويرفع كل منهما رجله بيد واليد الأخرى خلف ظهره ومن ثم يحاول كل واحد إخراج زميله من الدائرة بالدفع بالأكتاف ويشترط عدم استخدام الأيدي أو الوقوف على الرجلين ويمكن خصم نقاط على ذلك . يمكن تطبيق نفس الفكرة بوجود أكثر من شخص داخل الدائرة في الوقت ذاته.

التوازن

195

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الجسدية	10+	4+	بالون داخلي لإطار سيارة

طريقة اللعب:

باستخدام البالون الداخلي لإطار سيارة يلبس مجموعة من الطلاب كل منهم واحدة ويدخلون دائرة ويحاول كل منهم إخراج أو إسقاط الأفراد الآخرين الفائز هو الباقي في الأخير ..

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	12+	10+	اوراق واقلام

طريقة اللعب:

- تقف كل مجموعة على شكل قاطرة في إحدى جهات المنصة .
- بينما يقف أمام كل مجموعة القائد ومعه أسئلة في الطرف المقابل من المنصة
- عند بدء المسابقة ينطلق أول متسابق من المجموعة إلى القائد حيث يطرح القائد عليه سؤالاً.
- يجيب المتسابق على السؤال (سواء كانت خاطئة أو صحيحة) ثم يعود إلى المجموعة ويقف في آخر الصف
- فور وصول المتسابق إلى المجموعة ينطلق المتسابق الثاني ويفعل مثل الأول.
- المجموعة الفائزة هي المجموعة التي تجمع اكبر عدد من الإجابات الصحيحة .

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	10+	لا شيء

طريقة اللعب:

- ان يجلس اللاعبون حلقة ثم يبدأ شخص بالقاء كلمة وبصوت خافت في اذن من على يمينه والثاني ينقلها للثالث في اذنه وبصوت خافت حتى اذا وصلنا الى اللاعب الاخير يقول الكلمة التي جائته ثم نطلب من اللاعب الاول ذكر كلمته وسنجد ان الكلمة قد دارت لتصل كلمة اخرى في النهاية.

قذيفة الأعمى

198

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	6+	كرة

طريقة اللعب:

توضع الكرة في مكان معين ثم يخرج أحد اللاعبين وتغمض عيناه بعد أن يرى مكان الكرة ثم يدار عدة دورات وهو في مكانه ويطلب من فريقه توجيهه إلى مكان الكرة والذي يبعد عنه 5 أمتار ثم يركل الكرة بقوة كل ذلك تأخير التوجيه والركل . ومن المضحك أن يتحمس اللاعب للركل فإذا به قد ركل الهواء والفائز الذي يصل للكرة بأسرع وقت .

عقارب الساعة

199

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والخفة	8+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

ترسم ساعة دائرية على أرض الساحة فيها الأرقام من (1-12) ويختار كل فريق ثلاثة من أفراده يمثلون الساعات والدقائق والثواني مثلا الساعة السابعة وخمس وعشرون دقيقة وثلاثون ثانية وعلى الفريق أن يحدد الساعة بالوقوف عليها كما يجب أن تشير الساعة التي حددها القائد ويمكن تكرارها عدة مرات والفائز الذي ينجز المهمة بأسرع وقت .

جمع الكرات

200

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	12+	كرات و سلتين

طريقة اللعب:

تحضر مجموعة من الكرات الصغيرة واحضار سلتين وتبدا اللعبة باختيار طفلين ثم يتسابقوا بينهم فيمن يجمع اكبر عدد من الكرات في سلته، وفي الزمن المحدد ملاحظة : يتم عصب عين الكشاف وتحديد لون معين يجمعه بمعنى ان الطفل الاول يجمع الكرات الحمراء مثلا والثاني يجمع الكرات الخضراء. وباقي الاطفال يقسموا الى مجموعتين كل مجموعة تبين للمتسابق الذي يشجعونه هل الكرات التي يختارها ليضعها في السلة صحيحة ام لا .. وذلك عن طريق الهتاف والصراخ (صح صح - خطأ خطأ وهكذا.

أين الصافرة

201

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	8+	10+	صافرة

طريقة اللعب:

يقوم القائد بتغطية أعين المشاركين ويوزعهم في الميدان ليبدأ هو بالتصفير في مكان من الميدان لا يغيره ولا يتحرك منه .. بالطبع المشاركين سيحاولون البحث عن مصدر الصافرة وعليه تحديد مكانها ليحصل عليها .. يكرر القائد عدد المحاولات إلى سبع محاولات لمعرفة أكثر مشارك في تحديد مكان الصافرة .

الحركة الممنوعة

202

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	8+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

يحدد القائد للمشاركين حركة معينة ويطلب منهم تقليد جميع حركاته ماعدا تلك لحركة ثم يبدأ بأداء بعض الحركات وهم يقلدونه وفجأة يؤدي الحركة الممنوعة ثم يخرج كل من قلد القائد فيها ويلزم هنا وجود مراقب على المشاركين لضبط استجاباتهم.

الأبعاد الجديدة

203

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والتذكر	10+	104	منظار

طريقة اللعب:

توضع علامة في مكان معين ثم يطلب من المشارك الوصول إلى تلك العلامة عن طريق المنظار دون الاستعانة بأحد بحيث يستخدم العدسات المبعدة للمسافات والمضحك هنا طريقة سير اللاعب الذي لن يصل إلا بصعوبة .

القائد يقول

204

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	6+	4+	لا شيء

طريقة اللعب:

لاعب واحد يقف امام الباقيين وهو القائد ويقول القائد يقول مثلاً ضع يدك فوق رأسك وعلى كل الافراد وضع يدهم فوق رؤوسهم و لو قال ضع يدك فوق رأسك من غير ان يقول القائد يقول، بعد ذلك اللاعب الذي يضع يده يخرج من اللعبة

كم العدد

205

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات الذهنية	10+	6+	وعاء مليء بالحلويات

طريقة اللعب:

املاً وعاء بالحلويات ثم اجعل الاطفال يكتبون على ورقة صغيرة اسمهم ثم تخمينهم لعدد الحلويات الموجود في الوعاء والطفل الذي يعرف العدد الصحيح او الاقرب يفوز بجائزة ثم توزع الحلويات على الاطفال

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز	8+	4+	لا شيء

طريقة اللعب:

وذلك بان يحضر لاعبان ثم يطلب من احدهما فعل أي حركة وعلى الثاني تقليدها فان اجاد تقليدها يكون فائز .

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تمرين ذاكرة الطفل	8+	2+	لا شيء

طريقة اللعب:

المطلوب فيها ان يقوم لاعبين يلاحظ كل منهما الآخر بدقة (لباسه وشعره ..) ثم يصرف نظر كل طفل الى الجهة الاخرى ويبدأ بسؤال الاول عن الثاني وكلما كانت الاسئلة ادق كانت افضل واثارت جو المرح اكثر .. وبعد سؤال اللاعبين يتم تحديد الفائز بحسب الاجابات

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شئى	8+	10+	المرح

طريقة اللعب:

يقسم الافراد لمجموعتين ثم يتم الاتفاق معهم على اننا سنقوم بطرح اسئلة لكن يشترط فيها ان لا يرد عليها الكشفل الموجه اليه السؤال مثلا نتفق اننا سنقوم بتوجيه السؤال لـ (أحمد) أي اننا سننظر اليه وكأننا نوجه له السؤال لكن على (أحمد) الا يجيب بل يظل ساكت والذي يجيب هو (علي) وعلى السائل ان يتقن الدور فيوجه السؤال لـ (أحمد) ويحفزه للاجابة حتى يخطأ فاذا اخطأ واجاب خرج من اللعبة ووجهنا السؤال لكشفل اخر وعلى (أحمد) كذلك ان يجيب على الاسئلة بسرعة ودون تلكؤ

مثال : شوراىك ياعلى في المدرسة ؟ - وننظر له دون التفات لأحمد-ليه ما ترد انا ما بسألك وعلى أحمد ان يرد بدلا عن على فاذا رد أحمد نقول مثلا : انا ما بسالك يا أحمد ليه ما ترد تخلي غيرك يرد ليه ما عندك لسان فين لسانك...

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شئى	6+	12+	الرشاقة والمرونة

طريقة اللعب:

ويقوم كل مجموعة من اثنين بنقل زميل لهم من موقع إلى آخر (غير بعيد) والمجموعة تفوز إذا وصلت أولا بدون نزول الطالب المصاب.

الرسم المخفي

210

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	10+	4+	ادوات رسم

طريقة اللعب:

يتم تغطية عيني المشارك ويطلب منه (رسم سيارة ثم بيت ثم طريق للسيارة ويوصل الطريق لباب البيت وشمس فوق السيارة وبين البيت والسيارة وبقرب الطريق شجرة وهكذا) ستلاحظ : أن الراسم سيرسم بعض الرسومات فوق بعض والفائز صاحب أحسن رسمة.

التدافع

211

الهدف	السن	العدد	الأدوات
تنمية المهارات لجسدية	12+	6+	لا شيء

طريقة اللعب:

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

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	11+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

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

الهدف	السن	العدد	الأدوات
التركيز والمرح	12+	8+	لا شيء

طريقة اللعب:

يأخذ الحكم مكانا ويرسل كل اثنين على بعد 500 متر تقريباً .. ويقوم القائد بأعمال محددة (يلبس نظارة ينزعها ينظفها يجلس يرفع يديه .. الخ) ويحاول كل مجموعة أن يحصي أعماله وكل شخص يظهر ويراه الحكم يخصم عليه درجتين .. وفي نهاية اللعبة كل مجموعة تعد تقريراً بما عمل الحكم وكل عمل يحصوه يحصلوا على 3 درجات

الأدوات	العدد	السن	الهدف
لا شيء	12+	8+	التركيز والمرح

طريقة اللعب:

يختبئ أحدهم ثم يبحث عنه الباقيون فإذا استطاع أن يتواري عن الأنظار المدة المطلوبة كان هو الفائز.

الأدوات	العدد	السن	الهدف
بصل / فلفل ملح / قشر ليمون	4+	10+	التركيز والتذكر

طريقة اللعب:

تغطي عين الفرد ويقرب إليه عددا من الأكياس (بصل / فلفل / ملح / قشر ليمون) ويطلب منه تمييز ما فيها بدون اللمس

م	اسم اللعبة	ص	م	اسم اللعبة	ص
1	سباق الملاعق	5	16	دوائر الحجارة	12
2	الشبكة والصيد	5	17	دحرجة الكرة	13
3	القطط والقردة	6	18	حماية الهرم	13
4	المدفعية	6	19	حاجز الصد البشري	14
5	تكوين الفرق	7	20	الجندي والسارق	14
6	العصفور السجين	7	21	الجري بالقيود	15
7	اجتياز الحواجز	8	22	طول النفس بالصوت	15
8	الكرمس	8	23	كرة القدم بالصابون	16
9	سؤال وجواب	9	24	التتابع بالأكياس	16
10	كوب الماء	9	25	كلمات بلا نقط	17
11	التجميد	10	26	الكلام بالأسئلة	17
12	لائحة التسوق	10	27	السير خطوة خطوة	18
13	امثال وحكم	11	28	الكرة الطائرة	18
14	النحلة	11	29	معجم اللغة	19
15	تبادل الامكنة	12	30	فرقة البالون	19

ص	م	اسم اللعبة	ص	م	اسم اللعبة
27	46	المطابقة	20	31	الأرانب
27	47	من هو صاحب الصورة	20	32	اكمل الرسم
28	48	الكنز	21	33	لعبة نقل المصاب
28	49	حاول أن تعبر	21	34	حمل الماء بالإسفنج
29	50	إستجب للقائد	21	35	العربة
29	51	سرعة تجمع الفريق	22	36	نفخ الشمعة
30	52	صائد الكرة	22	37	المصيدة
30	53	أين هو؟	23	38	أجمد
31	54	قطعة جدتي	23	39	التسوق
31	55	معرفة الحيوانات	24	40	بالونات بالونات
32	56	البالونات	24	41	اين العلكة
32	57	اجتياز العوائق	25	42	الذاكرة
33	58	الرماية	25	43	من غير حراك
33	59	الجوائز	26	44	اين الحلويات
34	60	رياضة بدنية في الليل	26	45	اذكر الاسم

ص	م	اسم اللعبة	ص	م	اسم اللعبة
42	76	القلعة	34	61	السيقان المعقودة
42	77	الكرة الطائرة باليدين	35	62	الكنغرو
43	78	الكرة المضادة	35	63	القتال بالكرة
43	79	الرماية بالكرة	36	64	التماسك بالذراع
44	80	الكرة المطاردة	36	65	السلالوم
44	81	الأفعى	37	66	عراك الديكة
45	82	اطفى الشمعة	37	67	العمالقة
45	83	خادم المقهى البار	38	68	شد الحبل
46	84	المزارع المرن	38	69	الشد طريقة بولونية
46	85	علب الكبريت الثلاث	39	70	سباق النمل
47	86	تركيب القرميد	39	71	الحية
47	87	في التآني السلامة	40	72	الفارسان
48	88	الصحن الطائر	40	73	الجرادة
48	89	أمسك الظل	41	74	الملقط الطائر
49	90	كرة فوق القنينة	41	75	الكرة القفازة

م	اسم اللعبة	ص	م	اسم اللعبة	ص
91	صوب نحو القنينة	49	106	لف الصوف	57
92	السلاحف	50	107	إشعال الشمع	57
93	الكرة الطرية	50	108	الصيادون	58
94	إصابة الحطبة	51	109	الابتكار	58
95	صوب جيداً	51	110	الزرافة العمياء	59
96	في الطوق	52	111	عامل الموزاييك	59
97	سدادة الفلين	52	112	رسوم الفاصولياء	60
98	ملاعبو الكرة	53	113	ابحث عن النبات	60
99	السلة المتأرجحة	53	114	صيد الإعلانات	61
100	صحون البطاطا	54	115	اكتشاف الخطأ	61
101	النقف بالسبابة	54	116	أسماء الطيور	62
102	اسكندرية اسكندرون	55	117	كلب الصيد	62
103	هرم السدادات	55	118	أين نقاط الزيت	63
104	الساعة	56	119	هل تشم جيداً	63
105	المعلنون	56	120	ماذا في الزجاجاة	64

ص	اسم اللعبة	م	ص	اسم اللعبة	م
71	الدبوس في التبني	136	64	أمين الصندوق	121
72	اعرف الأصوات	137	65	حصاد الفاصولياء	122
72	أعر أذنك	138	65	الحيوانات المجهولة	123
73	من هو صاحب	139	66	الكيس المغلق	124
73	اللعبة السرية	140	66	اعرف الحرف أو الرقم	125
74	القطارة	141	67	الشيء الناقص	126
74	محمد وصلاح	142	67	اتبع الدائرة	127
75	الحراس العميان	143	68	الأصابع الرشيقة	128
75	بائع الأدوية	144	68	العين المجهولة	129
76	ماء وسكر	145	69	البائع	130
76	تذوق ورتب	146	69	ملاحظة الصورة	131
77	البرغي والعزقة	147	70	ادخل السدادة	132
77	التصويب بالسبابة	148	70	الحرف المحذوف	133
78	عيد الميلاد	149	71	قوس قزح	134
78	الصيدلي	150	71	هل تذكر؟	135

ص	اسم اللعبة	م	ص	اسم اللعبة	م
88	لعبة خضرة وفواكه	166	79	دقق وتحقق	151
88	صوت الصافرة	167	79	المطاردة	152
89	صوت من	168	80	المطارد و الهارب	153
89	البستان	169	81	المربعات	154
90	التفاحة العائمة	170	82	الثعالب والدجاج	155
90	البائع المتجول	171	83	النمر في القفص	156
91	من أنت؟	172	83	الكراسي	157
91	صديقي	173	84	رمية التماس	158
92	دقيقة استراحة	174	84	حقل الألغام	159
92	الاقلام	175	85	أكل اللبن	160
93	تخمين الوقت	176	85	الجري بالأكياس	161
93	لعبة اللمس	177	86	الجري المزدوج	162
93	الكتابه بالفم	178	86	المربع والكراسي	163
94	اكبر عدد كلمات	179	87	المربع والكراسي	164
94	المضاعفات	180	87	معرفة الأصدقاء	165

ص	اسم اللعبة	م	ص	اسم اللعبة	م
102	التتابع	196	95	بحر بر وجو	181
102	الاشاعة	197	95	إطفاء الشمعة	182
103	قذيفة الأعمى	198	95	الرقم السري	183
103	عقارب الساعة	199	96	أخذ المنيديل	184
104	جمع الكرات	200	96	تعليق الذراع	185
104	أين الصافرة	201	97	نداء الليل	186
105	الحركة الممنوعة	202	97	كيم	187
105	الأبعاد الجديدة	203	98	الوصف	188
106	القائد يقول	204	98	شم وقل	189
106	كم العدد	205	99	الأسئلة	190
107	المرآة	206	99	تكلمة الرسالة	191
107	التحقيق	207	100	نفخ البالون	192
108	لا تجاوب	208	100	ملء الكأس	193
108	نقل المصاب	209	101	معركة الأكتاف	194
109	الرسم المخفي	210	101	التوازن	195

م	اسم اللعبة	ص
211	التدافع	109
212	الإحساس	110
213	راقب القائد	110
214	البحث	111
215	اعتمد على أنفك	111