

# ٤٤ لعبة خفيفة للأطفال

مضى

وهذه بعض الألعاب يمكن اللعب بها مع أطفالك حتى يسعدوا ونسعد لسعادتهم

## ١- لائحة التسوق

من يستطيع التذكر أكثر يفوز في هذه اللعبة

على الأطفال ان يجلسو في حلقة ثم الطفل الأول يقول ذهبت إلى السوق و اشتريت و يذكر شئ ثم اللاعب الثاني يكرر ما قاله الاول و يضيف غرض آخر و هكذا حتى ينسى احد الأطفال غرض ما يخرج من اللعبة و الطفل الباقي في الآخر هو الفائز

## ٢- أجمد

لعبة تناسب اللعب بالخارج

تفضل لعب هذه اللعبة بالخارج او في مكان واسع صاحب الحفلة 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 ٣ مرات يصبح هو المسؤول عن التجميد

## ٣- التسوق

من منا لا يحب التسوق و الشراء و كذلك هم الأطفال من الألعاب المناسبة لانهاء الحفلة 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 الأطفال البحث عن النقود و من ثم الحضور لشراء الحلويات و الألعاب و هذه كهدية قبل ذهابهم إلى المنزل

## ٤- بالونات بالونات بالونات

البالونات هي أساس الحفلات و يعشقها الأطفال بشكل رهيب تقسم اللاعبين الى فريقين و كل فريق يخرج منه متطوع و تعطي كل فريق مجموعة من البالونات و مع كلمة ابدأ على كل فريق يبدأ نفخ بالوناتهم و لصقها على المتطوع و الفريق الذي ينتهي من لصق كل بالوناته على متطوعه اولاً هو الفائز

## ٥- ماذا يحصل اذا

تناسب هذه اللعبة للأطفال الذين يستطيعون الكتابة و القراءة يجلس اللاعبين في حلقة و كل لاعب بيده ورقة صغيرة و قلم و كل لاعب يكتب جملة تبدأ بماذا لو...مثل ماذا لو علي اكبر بعشر سنوات و هكذا ثم كل لاعب يمرر ورقته للذي على يمينه كل لاعب يجيب على السؤال الذي لديه و عند انتهاء الجميع يبدأ احد اللاعبين بقراءة السؤال الذي لديه و اللاعب الذي على يمينه يقرأ الإجابة التي لديه ثم اللاعب الذي أجاب يقرأ السؤال الذي عنده و الذي

على يمينه يجيب و هكذا

### ٦-اين العلكة

أجمل شئ رؤية وجوه الأطفال بعد الانتهاء من اللعبة و هي مفطاة بالكريمة

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

### ٧-خروف ، ماعز ،بقرة و حصان

لعبة حركية و مسلية لجميع الأعمار

خذ صور كبيرة لكل من الحيوانات المذكورة سابقا والصقها في أركان الغرفة الأربعة و تشغيل أناشيد و عندما تتوقف الأناشيد على الأطفال سرعة التوجه الى ركن يختارونه و على احد الكبار ( و هو معظمهم ظهره) بعد ذلك أن ينادي أسم واحد من الحيوانات و على جميع اللاعبين المتواجدين في الاركان الخاطئة التوجه الى الركن الذي يحمل صورة الحيوان المطلوب و الذي يقف على ركن خطأ يخرج من اللعبة و الفائز من يبقى اخيراً

### ٨-الرئيس يقول

لعبة تناسب الجميع و لا تحتاج الى ادوات و تجهيزات

لاعب واحد يقف امام الباقيين و هو الرئيس و يقول الرئيس يقول مثلاً ضع يدك فوق رأسك و على كل الاطفال وضع يدهم فوق رؤوسهم و لو قال ضع يدك فوق رأسك من غير الرئيس يقول، بعد ذلك اللاعب الذي يضع يده يخرج من اللعبة و ممكن تغييره الى اسم صاحب الحفلة مثلاً عبدالعزيز يقول و هكذا

### ٩-الذاكرة

لعبة فيها المتعة و الفائدة و تنشيط ذاكرة الاطفال

الصق ١٢ 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

### ١٠-من يرتدي أولاً

لعبة مسلية و تقيس سرعة الاطفال على ارتداء الملابس

ضع عدد متساوي من الملابس (مثل قميصان ،قبعة،شرابات ،بنطال ، فستان للبنات، و قد يكون اكثر من فستان و هكذا) في حقيبتين و كل لاعب يستلم حقيبته و مع قول كلمة ابدأ على اللاعبين ارتداء الملابس على بعض و اللاعب الذي ينتهي من لبس كل الملابس هو الفائز

### ١١-من غير حراك

هل يستطيع الاطفال الثبات على حركة واحدة هذه اللعبة ترد على هذا السؤال ادر الأناشيد و كل اللاعبين يدورون طالما الأناشيد مفتوحة و عندما تتوقف الأناشيد على اللاعبين

الوقوف دون اي حركة و اللاعب الذي يتحرك يخرج من اللعبة و هكذا ادر الأناشيد مرة اخرى و اعد اللعبة و الفائز من يبقى اخيرا

### ١٢-كوب الماء

هذه اللعبة تعتمد على خفة الحركة للطفل و مدى قدرته على الحفاظ على ما في يديه

احضر كوبين ماء ممتلئين ثم اقسام الاطفال الى فريقين و كل فريق يقف في طابور تعطي الكوب للذي يقف في بداية الصف ثم عليه ان يأخذ دورة كاملة حول الغرفة و كوب الماء في يده حتى يصل الى اللاعب الثاني من فريقه و يعطيه كوب الماء و يقوم اللاعب الجديد بدورة اخرى و هكذا حتى ينتهي ثم في النهاية الفريق الفائز الذي ينتهي قبل الآخر و يكون كوبه فيه ماء اكثر من الثاني طبعاً هذه اللعبة مناسبة للعب خارج البيت

### ١٣-اين الحلويات؟؟

الكل يعلم كم يحب الاطفال الحلويات .. تحتاج اللعبة الى حلويات مغلفة و اكياس ورقية قبل قدوم الضيوف قم باخفاء الحلويات في اماكن مختلفة في الغرفة و اكتب اسماء كل ضيف على كيس و عندما يصلون اعطي كل طفل الكيس الخاص به و على الاطفال الذهاب للبحث عن الحلوى و لاتنس ان تبقي بعض الحلويات لديك لمن لم يحالفهم الحظ في العثور على واحدة

### ١٤-اذكر الاسم

كم من الاسماء تحفظ؟

اجعل الاطفال يجلسون في دائرة و لديك كرة او اي شئ آخر ثم تعطي الكرة لأحد الاطفال و سيكون هو المتسابق ثم تذكر احد الفئات طيور او حيوانات ثديه او حيوانات مفترسة و تعد الى الخمسة و خلال 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 للأخر

### ١٥-يطير أو لا يطير :

الاطفال يحبون الطيور و لكن هل يعرفونها اجعل الاطفال يقفون امامك في نصف دائرة ثم تذكر لهم اسماء حيوانات و طيور اذا كان الحيوان يطير يرفعون ايديهم كالأجنحة و يحركونها اما اذا كان لا يطير فتبقى ايديهم ثابتة و الذي يخطئ يخرج من اللعبة و الفائز الذي يبقى اخر واحد

### ١٦-لعبة المطابقة :

لعبة حركية شيقة للأطفال اطبع صور لاشياء عديدة و كل صورة نسختين ثم خذ نسخة من كل صورة و انثرها مقلوبة على الارض و النسخة الثانية لديك ثم ارمهم صورة من عندك و على الاطفال ايجاد الصورة المطابقة ثم الصورة التالية و هكذا

### ١٧-من هو :

من هو صاحب الصورة

قم بوضع صورة على بطاقة و الصقها مقلوبة و دع الاطفال يسألون اسئلة و تجيب عليهم بنعم او لا



ثم يطلب من الاطفال كتابة اسمائهم او الكلمات التي يتم املانها لهم والفائز من يكتب اسمه او الكلمة بسرعة ودون اخطاء - باستخدام الاعواد في كتابة الحروف والخرزات هي النقط -  
وهذه اللعبة تفيد الطفل في تعلم الكتابة بجو من المرح وخلق روح التنافس بينه وبين اقرانه .

**٥. احضار مجموعة من الاوراق الملونة** او يمكن استبدالها بالكرات الملونة ثم يتم الاتفاق على تخصيص درجة لكل لون مثلا اللون الاحمر يخصص له درجة والاخضر درجتان والاصفر ثلاثة وهكذا .. ثم يطلب من الاطفال في فترة محددة وهم معصوبي الاعين جمع الكرات والحرص على جمع الكرات ذات الدرجات الاكبر ( ويمكن ان يعتمد على عنصر السرعة فلا تغمض عين الطفل ) ..

#### **٦. لعبة المرآة وهذه اللعبة تثير جو جميل من المرح :**

وذلك بان تحضر طفلتان ثم يطلب من احدهما فعل أي حركة وعلى الثانية تقليدها في هذه الحركات فان اجادت تقليدها تكون فائزة .

#### **٧ - لعبة التحقيق :**

والمطلوب فيها ان تقوم طفلتان وتلاحظ كل منهما الاخرى بدقة ( لباسها وشعرها .. ) ثم يصرف نظر كل طفلة الى الجهة الاخرى ويبدأ بسؤال الاولى عن الثانية مثلا : مالون فستانها كم بكلة تلبس ما طريقة تسريحها لشعرها وغيرها وكلما كلنت الاسئلة ادق كانت افضل واثارت جو المرح اكثر .. وبعد سؤال الطفلتين يتم تحديد الفائزة بحسب الاجابات ..  
وتفيد هذه اللعبة في تمرين ذاكرة الطفل ..

#### **٨ - لعبة الحبل :** وذلك باحضار عدة حبال بان تمسك كل طفلتين في حبل ويتم توزيعها بشكل

عشوائي فحبل تمسكه طفلتان وترخيه على الارض وحبل تمسكاه مشدودا وآخر ما بين هذ وهذا ) اقص في ان يكون مرخي او مشدود : أي ان تمسكه الطفلتان وهن واقفات او يمساكاه وهن جلوس أي يكون الحبل ممدودا على الارض وآخر بين هذه وهذا أي لا يكون عالي عن الارض ولا موضوع في الارض وهكذا ) وكلما كثرت الحبال وتغيرت اوضاعه كلما كانت اللعبة اجمل ..  
ثم تغمض عين الطفلة التي ستلعب لكن قبلها سنطلب منها حفظ اوضاع الحبال لانها ستمشي فوقها او تحتها دون ان تصطدم بها ..

وبعد ان تغمض عين الطفلة تزال جميع هذه الحبال ودون اصدار أي صوت ثم نتفرج على الطفلة وهي تحاول ان تمشي حسب وضع الحبال قبل ان تزال ولزيادة جمال اللعبة نقوم بالتعليق بان نحذر الطفلة بانها ستصدم بالحبل فيجب ان تحني راسها او انها لا بد ان ترفع قدمها حتى لا تدوس على الحبل ( فتمشي الطفلة بحذر ترفع رجل وتحنى راسها وهكذا دون ان يكون هناك أي حبال في طريقها مما يثير الضحك والمرح ) وبعد ذلك نفتح عين الطفلة لتفاجأ بان الارض خاليه من أي حبال او عوائق ..

ثم يتم التعليق على اللعبة وهذه اهم نقطة فيها ( للفائدة ) بان المتبع للموضة وكل ما يفعله اليهود والنصارى حاله كحال هذه الطفلة حين مشت وهي مغمضة العينين ترفع رجلها وتحني راسها فالمتبع لهم هذا حاله وتجد ان الاعداء يصفقون له لكنهم يسخرون منه ومن اتباعه دون أي تفكير ..

ملاحظة : لا بد عند اختيار الطفلة او الطفل الا يكون من النوع الحساس او السريع الغضب حتى لا تتقلب اللعبة الى زعل ..







## ٢٢ - البالون الحائر :

يقسم اللاعبون قسمين متساويين يجلس افرادهما على الارض مع امتداد الرجلين في صفيين متواجهين وبشرط ان تكون اقدام كل قسم ملامسة للآخر يستند اللاعبون على الارض بوضع ايديهم خلف ظهورهم . بعد الاشارة تبدأ اللعبة بان يرمي القائد بالونا على الاقدام فيحاول كل فريق ضربها الى اعلى بالقدم او بالراس لكي تمر فوق رؤوس الفريق المضاد تحتسب نقطة لكل فريق ينجح في هذه المحاولة لا يسمح بضرب البالونة باي جزء من اجزاء الجسم سوى الراس والقدم اذا ضرب افراد الفريقين البالون فمرت فوق راس فريقه تحتسب نقطة ضده . فترة اللعبة تكون ما بين ١٠ - ١٥ دقيقة .. والفائز من يحصل على اكبر عدد من النقاط خلال الزمن المحدد ..

## ٢٣ - يجلس اللاعبون في دائرة ويتم الاتفاق على اسم فاكهة او اسم أي شيء اخر

أ : مثلا ( بطيخ )

فيذكر اللاعبون الارقام متسلسلة مبتدئين بواحد وعندما يصلوا للرقم خمسة فلا يقول اللاعب خمسة بل يقول بطيخ بدلا منها ويتبع ذلك لاي عدد يحتوي على خمسة او يقبل القسمة على خمسة ويقال عن الخمسين ( بطيخ واحد ) وعن المائة ( بطيخ اثنين ) وهكذا .. ويقال عن الخمسة والخمسين ( بطيخ - بطيخ )

ويستبعد من اللعب من يخطيء ويفوز من يستمر اطول فترة ممكنة ..

ب : شمام مثلا : تلعب بنفس الطريقة لكن :

يقال ( شمام ) بدل الرقم سبعة او الارقام التي تحوي سبعة او التي تقبل القسمة على سبعة - يمكن هذي اصعب شوي -

ج : بطيخ - شمام : تلعب بالجمع بينهما فكلمة ( بطيخ بدلا من خمسة او العدد الذي يحتوي على خمسة او ما يقبل القسمة على خمسة .. وشمام بدلا من العدد سبعة او العدد الذي يحتوي على سبعة او يقبل القسمة عليها ..

فائدة هذه اللعبة :

تفيد في تعليم الاعداد ومضاعفاتها وفيدرس ( ما يقبل القسمة على .. ) فتتم العملية التعليمية بطريقة محببة للاطفال ..

وياحبذا لو استخدمتها معلمة الرياضيات لتزيل من النفوس كره هذي المادة .

## ٢٤ - ارض - هواء - ماء :

يجلس اللاعبون في دائرة يقف القائد منهم داخل الدائرة ممسكا في يده عصا او جريدة مطوية على شكل عصا

تبدأ اللعبة بان يشير القائد الى احد اللاعبين هاتفا باحدى الكلمات الاتية : ارض - هواء - ماء وعلى اللاعب المشار اليه ان يذكر اسم حيوان يمشي على الارض اذا كان الهتاف ارض او طير اذا كان الهتاف هواء او حيوان بحري اذا كان الهتاف ماء وذلك قبل ان يتم القائد عد عشرة ويجب عدم تكرار الاسماء

