

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الدَّرُ الْمَجْمُوعُ

فِي تَحْرِيكِ الْجُمُوعِ

٩٥ مسابقة متنوعة

مسابقات حركية ..

مسابقات للمبيت ..

مسابقات العامة ..

المسابقات الحركية :

- ١- **كر وفر:** فريقان بينهما خط فاصل ويدخل شخص من الفريق الأول إلى منطقة الفريق الثاني ولا يسمح لأي احد أن يلمسه ثم يلمس هذا الشخص احد أفراد الفريق الثاني فإذا لمسه يحاول أفراد الفريق الثاني الإمساك به فان رجع لمنطقة فريقه يخرج الشخص الذي لمسه
- ٢- **لعبة رفع الكورة:** يكون لكل شخص رقم ثم يقذف احدهم الكرة ذاكرة رقمه ورقم شخص آخر ثم يلتقط الآخر الكرة ويقذفها مباشرة ذاكرة رقمه ورقم شخص آخر حتى تسقط من احدهم ويخرج
- ٣- **لعبة التصويب:** فتصوب الكرة على الحارس ويبدك كتب أو شيء ثقيل
- ٤- **مسابقة القيام والقعود:** (شجرة نملة).
- ٥- **مسابقة قلد:** يشير المقدم إلى انفه ثم الأذن ثم الراس ذاكرة اسم العضو ثم يخالف بين ما يقول وبين ما يشير إليه حتى يخطئ المشارك
- ٦- **مسابقة المدن:** كل واحد له اسم مدينة واذا ذكر اسم المدينة يقلد صوت التفحيط أو أي صوت يطلبه منه المقدم
- ٧- **أعمق حفرة:** ويمكن الاستفادة منها آخر الرحلة لوضع النفايات(مخيم ربيعي).
- ٨- **جمع الحطب** (طلعة بر).
- ٩- **ابحث عن القلم:** كل مجموعة يغبي واحد منهم قلم في مكان المسابقة ثم يقف وهم يدورون القلم ويلمح على القرب والبعد على طريقة صوت حساس السيارات ويحسب لهم الوقت
- ١٠- **نفخ الشمعة:** كل مشارك معه شمعه ويوقدها ثم تغطي أعينهم جميعها ويذهب كل واحد ويحاول النفخ على شمعة زميله ويكون لها وقت محدد بحيث أن كل من جاوز الوقت وشمعته لم تنطفئ فهو فائز
- ١٢- **نقل الكرة بالملقعة.**
- ١٣- **سباق الخياش.**
- ١٤- **لعبة الإحساس:** يوضع اللاعب (ويكون مغمض العينين) في دائرة صغيرة وسط دائرتين أكبر ويكون البقية في الدائرة الكبيرة جدا المطلوب من البقية لمس اللاعب اللي في الدائرة الصغيرة فينتقدم احدهم حتى اذا دخل الدائرة الوسط يحق للاعب (الأعمى) الإشارة إلى جهة اللاعب فاذا أصاب اخرج اللاعب واذا اخطأ في الجهة أو أن اللاعب الآخر لم يدخل من الأساس في الدائرة الوسط فيعطى محاولتين أخيرة والفائز أكثر شخص يخرج الشباب

- ١٥- **الحركة الممنوعة:** تكون هناك حركة معينة ممنوعة ثم يؤدي المشرف مجموعة من الحركات وفجأة يؤدي الحركة الممنوعة ويفضل نطق الأرقام مرتبة من ١-١٠ مع كل حركة تؤدي للتشيت
- ١٦- **قذيفة الأعمى:** توضع الكرة في مكان معين ثم تغمض عيني المشارك ويدار عدة دورات ثم يطلب منه الذهاب إلى الكرة وتسديدها في المرمى ويكون لها وقت معين
- ١٧- **ترتيب الحروف:** تكون هناك خمس أوراق طباعة وعلى كل ورقة حرف ثم يطلب من جميع الفرق كلمة معينة يرتبونها بأنفسهم وأول من يرتب هو الفائز بالجولة
- ١٨- **المنظار:** يعطى المشارك المنظار ويحدد له مكان معين ليصل إليه باستخدام المنظار ويحسب له الوقت
- ١٩- **البالون:** توضع دائرة كبيرة وبوسطها ثلاثين بالون، كل عشر لها لون محدد وتكون ثلاث فرق ولكل فريق لون بحيث يكون هناك مشارك مغمض العينين داخل الدائرة والآخر في الخارج يوجهه لتفجير البالون الخاص بفريقه ومن ينهي لونه أولاً هو الفائز
- ٢٠- **املاً الكأس:** يكون هناك وعاء فيه ماء للمشاركين جميعهم وكأس لكل مشارك والمطلوب نقل الماء بواسطة ملعقة من الحوض إلى الكأس والأكثر نقلاً للماء هو الفائز ولها وقت معين
- ٢١- **أين الصافرة:** تغمض أعين جميع المشاركين ثم يبدأ بالتصفير في مكان معين ويضع الصافرة في المكان الذي صفر فيه ومن يجدها أولاً هو الفائز بالجولة وتلعب سبع جولات كمقترح
- ٢٢- **جمع العملات:** تكون هناك أوراق ملونة ولكل لون قيمة معينة ثم تغمض أعين المشاركين ويلقى بالأوراق ويوجه احد المشاركين من الخارج زميله لجمع الأوراق ويكون هناك مدة معينة
- ٢٣- **اكتب اسمك:** تصطف المجموعة على شكل طابور وتكون هناك مجموعة من الأقلام أمام الشخص الواقف أول الطابور وإذا بدأت اللعبة يأخذ قلم ويرميه على زميله الذي يبعد عنه مسافة مناسبة ثم يأخذه ويرميه إلى الذي يليه وهكذا حتى يصل القلم إلى الأخير ويرسم من هذه الأقلام اسم مجموعته ومن ينتهي الأول هو الفائز
- ٢٤- **لعبة الكراسي:** ويكون هناك نشيد لإيقاف اللعب
- ٢٥- **حركة الدودة:** يصطف المشاركون وهم جالسين على شكل طابور ثم يناول كل واحد الكرة إلى زميله الذي خلفه وطريقة المناولة بان يستلقي على ظهره ويعطي الكرة من خلفه وهكذا حتى تصل إلى آخر شخص فيأخذ الكرة ويذهب إلى المقدمة ويمررها لمن خلفه وهكذا حتى يصل الطابور بأكمله إلى خط محدد
- ٢٦- **عقارب الساعة:** ترسم ساعة على التراب ويطلب من كل فريق ثلاث أشخاص يمثلون الساعة والدقيقة والثانية ثم يطلب منهم وقت معين وأول فريق ينتهي هو الفائز
- ٢٧- **الدوران للكرة:** يتم اختيار ثلاث أعضاء من كل مجموعة ويصطفون واضعين إصبعهم على الأرض وعند إطلاق الصافرة الأولى يبدأون بالدوران حول انفسهم وأصابعهم على الأرض وعند الصافرة الثانية ينطلقون إلى كرة موضوعة في مكان بعيد وأول من يأخذها هو الفائز

- ٢٨- **إرم الكرة:** تحدد دائرة ويكون فيها خمسة أشخاص لكل منهم رقم ثم يذكر رقم واحد من المشاركين فيأخذ الكرة الموجودة في منتصف الدائرة ويرميها على البقية بشرط أن تصيب احدهم وهو داخل الدائرة
- ٢٩- **لعبة الأعمى:** من كل فريق شخصان واحد منهما مغمض العينين والآخر يوجهه وذلك بان يكون عند مغمض العينين كرة يمشي بها من مرمى إلى مرمى آخر ويسجل الهدف فيه
- ٣٠- **القاطرة:** تختار من كل مجموعة اربع أشخاص ويقفون على مسافات متباعدة وعند الصافرة ينطلق اللاعب الأول جريا إلى اللاعب الثاني ثم الثاني ينطلق قافزا برجل واحدة والثالث ينطلق ماشيا على طريقة (عقاب البطة) والرابع ينطلق زاحفا إلى خط النهاية
- ٣١- **طاط طيط:** تشارك كل المجموعة والأفضل أن تكون المسابقة بالملعب بحيث يكون لكل مجموعة صوت معين (طاط ، طيط ، طوط) فتغمض أعين الجميع ويصدر كل منهم الصوت الخاص بمجموعته بشكل بطيء ثم يعطى واحد من كل مجموعة شيء معين (قلم) ويعطون القلم في وقت واحد فيبدأ الذي اخذ القلم بإصدار الصوت الخاص بمجموعته ولكن بشكل سريع بحيث يسكت أفراد مجموعته عن إصدار الصوت ويذهبون إليه وأول فريق يكتمل هو الفائز
- ٣٢- **أطول النفس:** يطلب من المتسابق أن يقول كلمة ممدودة (رمضان) حتى ينقطع نفسه
- ٣٣- **الحاجز البشري:** جميع الشباب يشكلون دائرة ويكون واحد منهم فقط في النص ومعه كرة في المنتصف ويركلها محاولا إخراجها من الدائرة والبقية يصدون الكرة ولا بد أن يتحرك جميع الشباب على شكل دائرة للتشيت
- ٣٤- **لعبة الأكواب:** يخرج ستة أشخاص ويصطفون ويكون أمامهم خمس أكواب ثم يشغل نشيد وعند إيقافه يأخذون الأكواب ويبقى واحد يخرج من المنافسة وهكذا حتى يبقى شخص واحد
- ٣٥- **لعبة المجموعة:** يذكر المقدم رقم ثم يتجمعون الشباب مع بعضهم على شكل مجموعات بنفس العدد الذي ذكره المقدم والذي لا يلحق بالمجموعة يخرج من اللعبة
- ٣٦- **نفخ البالون:** حتى تنفجر والفائز الفريق الذي ينهيها كلها
- ٣٧- **لعبة الطواقي:** كل مجموعة لها لون تلبسه وهي ثلاث مجموعات وكل مجموعة لها لون مميز والجميع يلبس طاقةية (الطاقةية=١٥ درجة) ومع الحكم ثلاث كور صغار (الكورة=٥ درجات) (وكل عضو من أعضاء الفريق=١٠ درجات)
- الطريقة: اللعبة تكون في الملعب وكل مجموعة لهم دائرة خاصة بهم ويسمح بوجود اثنين فقط من أعضاء الفريق فيها، والبقية خارج الدائرة في الملعب ويحاولون أخذ طواقي أعضاء الفرق الأخرى، ولو أخذ الطاقةية يحصل على درجتها ويضعها عنده في الدائرة ويجلس الفريق الآخر الطاقةية التي أخذوها من دائرة الفريق المقابل ويسمح باستبدال اللاعب في حال أعطى الفريق المقابل الفريق الآخر طاقةية واحدة

*فائدة الكورة اللي مع المشرف: بعد كل خمس دقائق يرمي المشرف كورة بشكل مفاجئ في الملعب والأسرع النقاط لها تحسب له وتوضع في دائرته...

وبعد نهاية الوقت يحسب عدد أعضاء الفريق وعدد الطواقى مع العلم أن المحبوسين لدى الفرق الأخرى لا تحسب لهم قيمة لا لفريقهم ولا للفريق الذي أسرهم

٣٨- **أسرع من يلبس:** يشارك واحد من كل فريق ، يقوم المقدم بعمل هرم من القمصان ويقف المشاركون بجوارها، وبعد صافرة القائد يبدأ المشاركون بلبس القميص واحد تلو الآخر حتى تنفذ الكمية الموجودة والفائز هو الأكثر لبسا

٣٩- **سبعة ثمانية تسعة:** يشارك ثلاث من كل فريق وكل واحد يمثل الرقم سبعة(الرجلين بجانب بعض واليدان مرفوعتان للأعلى على شكل سبعة) والآخر يمثل رقم ثمانية(بفرج رجله على شكل ثمانية) والآخر يمثل الرقم تسعة(وهو شخص واقف ويؤدي التحية العسكرية)فيطلب المقدم رقم مكون من الثلاثة أرقام وأول فريق يؤدي الرقم المطلوب هو الفائز

٤٠- **الأرقام والكرة:** يشارك عشرة من كل فريق ،يقوم المقدم بتقييم الفريق من واحد إلى عشرة، ويضع كل فريق في جهتين متقابلتين وتكون بينهما مسافة متساوية وفي المنتصف توضع كرة، وبعد ذلك يقول المقدم احد الأرقام وينطلق أصحاب هذا الرقم من كل فريق إلى الكرة ومن يمسكها أولا هو الفائز والثاني يخرج من الفريق

٤١- **الأقوى:** يشارك واحد من كل فريق، وتقام مباراة بين اثنين، فيطلب المقدم منهم أن يلصق كل منهما ظهره لظهر خصمه، ويدخل يديه تحت ذراعي خصمه، وبعد انطلاق الصافرة يحاول كلا منهما أن يرفع خصمه وذلك بمحاولة الركوع وحنى الظهر

٤٢- **البحث عن الكرة:** يشارك اثنين من كل فريق، بحيث يحمل واحد زميله على كتفيه ، ثم تغمض عيني الشخص الذي يحمل زميله، ثم يذهب المقدم لمكان معين ويرفع الكرة للأعلى ثم يقوم الشخص المحمول بتوجيه زميله للمقدم ، ثم يأخذ الكرة من الكره

٤٣- **الركض بالبالون:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث يضع كل واحد بالون بين فخذه ثم يجري بينهم سباق، والفائز من يصل لخط النهاية دون أن تسقط البالون أو تنفجر

٤٤- **الركض بالعصا:** يشارك أربعة من كل فريق، ويمسكون جميعهم عصا بشكل افقي، ثم يجري بينهم سباق وكل فريق ممسك بالعصا الخاص به

٤٥- **أين حدائي:** يشارك جميع الفريق، فتوضع جميع أحذية المشاركين على شكل هرم بحيث تكون غير مرتبة، ثم يطلب من الجميع لبس حدائه دون استخدام يديه، والفريق الفائز أول فريق يلبس أعضاؤه أحذيتهم

٤٦- **أين السابق:** واحد كل فريق، فيقف المشاركون على خط واحد ومع كل واحد منهم شمعة مشتعلة يذهب بها لخط النهاية ولو انطفأت في الطريق فيرجع لخط البداية ويشعلها من جديد

- ٤٧ - **المفقودات:** يشارك ثلاثة من كل فريق، ويطلب منهم عدد من الأدوات التي أخفاها المقدم قبل أن تبدأ المسابقة (مثل: طاقة، قلم احمر، مشط...)، ومدة المسابقة دقيقتين وبعد انتهائها ننظر من أكثر جمع للأدوات
- ٤٨ - **الوقوف على الكرة:** يشارك واحد من كل فريق، ثم يطلب منهم الوقوف على كرة قدم والأطول وقتاً هو الفائز
- ٤٩ - **غطاء القلم:** يشارك واحد من كل فريق، ويعطى كل واحد قلم بحيث يضع القلم في يد والغطاء في اليد الأخرى ويحاول أن يغلق القلم من خلف الراس مع ملاحظة عكس اتجاه اليدين، فاليد اليسرى يلفها من يمين رقبته واليد اليمنى من يسار رقبته
- ٥٠ - **بساط الريح:** يشارك كل الفريق، بحيث يجلس أحد الأعضاء على الفرشة، ويسحبونه بقية الأعضاء، واسرع فريق يصل لخط النهاية فهو الفائز
- ٥١ - **بطة بطريق:** يشارك ثلاثة من كل فريق، وإذا قال المقدم كلمة (بطة) يتقدم المشارك خطوة للأمام ثم يرجع مباشرة خطوة، فيبدأ المقدم بسرد قصة ويذكر كلمات بدايتها مشابحة لكلمة بطة مثل (بطريق، بطاطس، بطانية...) ومن يخطئ يخرج مباشرة والأخير هو الفائز
- ٥٢ - **تخلص من الكرة:** يشارك اثنين من كل فريق، فيصف جميع المشتركين صف واحد، ثم يشغل المقدم نشيد من الجوال، ويبدأ كل واحد إعطاء الكرة لمن بجانبه، وإذا توقف النشيد يخرج آخر شخص لمس الكرة، ويفضل أن يعطي المقدم المشاركين ظهره ويمثل انه سيغلق النشيد من الجوال أثناء تنقل الكرة
- ٥٣ - **تخمين:** يخمن الفريق شيء معين ثم يرسلون شخص منهم للفريق المنافس ويبدأ الفريق بسؤال هذا الشخص عن الشيء المضمّر وتكون الأجوبة (نعم، لا، أحياناً) وتكون مدة الأسئلة ثلاث دقائق، فإذا أجابوا عن التخمين يفوز الفريق وان لم يجب يفوز الفريق المقابل
- ٥٤ - **خمسين ريال:** يشارك شخص من كل فريق، ويقوم المقدم بوضع خمسين ريال على الأرض ثم يطلب من المشارك ان يلتقط الخمسين ريال بفمه من الأرض بشرط أن يضع يديه خلف ظهره ويرفع رجله من الخلف، فينحني المشارك حتى يلتقطها وهو على هذه الحال
- ٥٥ - **الدفع باليد:** يشارك واحد من كل فريق، وتقام المنافسة بين كل اثنين، حيث يجلس المشاركون (جلسة القرفصاء) على اطراف أصابع قدميه، ثم يحاول دفع زميله بالكفين ومن يستطيع الإخلال بتوازن الآخر يكون الفائز
- ٥٦ - **دفع الكرة بالرأس:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث توضع أمام كل واحد كرة قدم، ويبدأ المشاركون بدحرجتها برؤوسهم حتى خط النهاية

- ٥٧- **دقة الملاحظة:** يشارك واحد من كل فريق، ثم يقف أمام المشارك ثلاثة من الحضور لمدة عشر ثواني، ثم يلف المشارك للجهة الأخر ويسأله المقدم أسئلة عن مظهر هؤلاء الثلاثة مثلا(ماذا كان يلبس الشخص الأيمن؟ هل الأوسط يرتدي نظارات؟ ما لون قلم الشخص الأيسر؟...وهكذا) والأكثر أجوبة صحيحة هو الفائز
- ٥٨- **رسم اللوحة:** يشارك واحد من كل فريق بحيث توضع ورقة أمام كل مشارك ثم تغمض عينيه، ويطلب منهم رسم عدة أشياء (شمس، بيت، سيارة...) والأفضل رسمة هو الفائز
- ٥٩- **رمي الكرة:** يشارك واحد من كل فريق وتوضع أمامهم سلة يرون مكانها، ثم تغمض أعينهم ويرمون كرة صغيرة ككرة التنس الأرضي إلى السلة، ومن يدخلها هو الفائز
- ٦٠- **شد الحبل بالمسبح:** يشارك الفريق بأكمله، فيطلب المقدم من كل فريق الوقوف بطرفي المسبح ثم يتم شد الحبل والفريق الفائز هو من يسقط الفريق الآخر في المسبح
- ٦١- **عصا القوة:** يشارك واحد من كل فريق، وتقام المباراة بين كل اثنين بحيث يكونا داخل دائرة ويمسكان بطرفي عصا واحد وكل واحد يدفع العصا من جهته حتى يخرج منافسه من الدائرة
- ٦٢- **قذف الكرة من الخلف:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث توضع سلة أمام المشاركين ويرون مكانها، ثم يلتف بحيث يعطي السلة ظهره، ثم يرمي الكرة باتجاه السلة
- ٦٣- **قضابات الغسيل:** يشارك واحد من كل فريق، ويضع المقدم أمامهم مجموعة كبيرة من قضابات الغسيل ثم يبدأ حساب دقيقتين بحيث كل واحد منهم يحاول يضع أكبر قدر ممكن من قضابات الغسيل في وجهه، والفائز هو الأكثر عددا
- ٦٤- **كتابة الاسم بالقم:** يشارك واحد من كل فريق، ويجلس المشاركون وأمام كل واحد منهم ورقة وقلم، ثم يطلب المقدم منهم كتابة اسمهم على الورقة الموضوعه أمامهم بشرط أن يكون القلم في الفم
- ٦٥- **كرة بين رأسين:** يشارك اثنين من كل فريق، بحيث توضع كرة بين رأسيهما ثم يقام سباق بين الفرق ، والفريق الفائز من يصل لخط النهاية دون أن تسقط الكرة منهم
- ٦٦- **لا تضحك:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث يكون كل واحد أمام منافسه فيبدأ الأول بمحاولة إضحاك من أمامه دون لمس جسده، والأكثر مقاومة للضحك هو الفائز
- ٦٧- **أطول نفس:** يشارك واحد من كل فريق وننظر أكثر عدد ممكن أن يصل إليه بنفس واحد
- ٦٨- **المصارعة داخل الماء:** يشارك اثنين من كل فريق بحيث يحمل احدهما صاحبه، ثم يقفان في المسبح، والشخص المحمول يحاول أن يسقط منافسه من الفريق الثاني بواسطة التشابك بالأيدي، والمشارك الذي يحمل صاحبه لا يدخل في المصارعة بل وظيفته حفظ التوازن

- ٦٩- **المشي بالقلوب:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث يقوم المشاركون بالمشي على الأطراف الأربعة بالشكل المقلوب ليصبح الظهر مقابل الأرض، والوجه والبطن للسماء، والفائز من يصل لخط النهاية
- ٧٠- **الكرة والحبل:** كل الفريق، فيقوم المقدم بوضع الكرة في كيس ثم يربط الكيس بالحبل، ثم يشكل المشاركون بتشكيل دائرة حول المقدم، ويقوم بالتلويح بالكرة كالمروحة بحيث تدخل الكرة تحت أقدام اللاعبين ويقفزون لكي لا تلمسهم الكرة، ومن تلمسه يخرج من اللعبة
- ٧١- **المثلث المختار:** يشارك ثلاثة أشخاص ، فيربط المقدم حبل ليصبح حلقة مغلقة، ويعطيه المشاركين الثلاثة، وكل واحد منهم يأخذ طرف من الحبل بحيث يكون الحبل على شكل مثلث، وأمام كل واحد منهم قارورة، وبعد صافرة المقدم، يشد كل منهم الحبل ليصل للقارورة الخاصة به ، والفائز من يصل لقارورته وهو ممسك بالحبل
- ٧٢- **الصافرة:** يشارك واحد من كل فريق، بحيث يقف المشاركون على شكل صف، وقد تقلد كل منهم صافرة، ويضع يديه خلف ظهره عند البداية ويحاول المشاركون الإمساك بالصافرة بالفم واطلاق الصافرة محاولاً ذلك بالقفز والدوران دون أن يمسكها بيده ويمنع كذلك الجلوس على الأرض
- ٧٣- **الفواكه:** يشارك واحد من كل فريق ويصطف المشاركون بجوار القائد ويسمى كل واحد منهم باسم الفاكهة (تفاح، موز...). المطلوب منهم اذا سمع احدهم اسم فاكهته ان يجلس ويقف بسرعة، وذلك بان يسرد المقدم قصة ويذكر فيها تلك الفواكه، ومن يخطئ في الجلوس يخرج من المنافسة
- ٧٤- **القدمان المربوطتان:** يشارك اثنين من كل فريق، بحيث يصطف كل اثنين بجانب بعضهما، ثم تربط القدم اليسرى للأول بالقدم اليمنى للثاني ثم يجري سباق بين الفرق، والفائز من يصل لخط النهاية
- ٧٥- **الكرة بين الأرجل:** يشارك واحد من كل فريق ، بحيث يضع المشارك الكرة بين قدميه، ثم يجري سباق بينهم، ويقفز المشارك والكرة بين رجليه حتى يصل لخط النهاية



مسابقات المبيت :

١- **مسابقة البلياردو** : عبارة عن مسابقة مشابهة للبلياردو وتكون على الأرض ..

طريقة المسابقة :

يكون هناك ألواح خشبية صغيرة بحيث تكون هي حواف المستطيل على الأرض .. وتحط مسافة بين كل لوح بحيث تكون هي الفتحات كي تخرج الكور منها، تضع لكل أسرة عدد من الكور الصغيرة بلون واحد لكل أسرة .. وتبدأ طرح الأسئلة .. أسرع أسرة تجاوب يكون هناك مضراب " عصا مكنسة أو أي شيء آخر " وكورة قاسية صغيرة يضرب بها كور الأسر الأخرى حتى تخرج .. وممكن يكون بدون مضراب " باليد " في نهاية المسابقة أكثر اسرة كورها موجودة هي الفائزة ..

٢- **ألعبها صح** : مسابقة تجمع بين الحظ ودقة رمي الكورة والذكاء ..

طريقة المسابقة :

تضع مربعات متوسطة و متساوية على الأرض " بعدد الأسر " بالشطرتون وتكون متلاصقة .. وتعطي كل أسرة ١٠ أكواب شاهي يوزعون على هذه الأكواب ٥٠٠ نقطة يكتبون على كل كأس بالمقلوب النقاط التي يريدونها " عشرات فقط يعني ما يصلح يحط في كوب مثلا ٢٦ نقطة .. لازم عشرة أو عشرين أو ثلاثين وهكذا أو صفر " بعد أن يكتبون على كل كأس النقاط يوزعون العشر أكواب في مربعهم المخصص .. تطرح السؤال أسرع أسرة تجاوب يخرج منهم واحد وتعطيه كورة صغيرة .. ويكون هناك مكان محدد للرمي مقابل المربعات ويكون بعيد قليلا .. يرمي على الأكواب والكاسات التي تسقط تأخذها الأسرة وتوضع في مربعهم المخصص .. نهاية المسابقة أكثر أسرة لديها نقاط هي الفائزة ..

٣- **ثقافي مائي** : مسابقة ثقافية فكرتها تقوم على الماء ..

طريقة المسابقة :

يكون هناك سطل كبير نوعا ما مليون مويه .. ويكون هناك سطل لكل أسرة فاضي .. ويكون هناك إسفنجة أو كأس حجم صغير و وسط و كبير .. تطرح السؤال أسرع أسرة تجاوب تختار احد ثلاث أوراق معك مكتوب عليها " صغير .. وسط .. كبير " مثلا خرج لهم وسط تعطيهم الإسفنجة أو الكأس الوسط ويبدون يعبون سطلهم من السطل الكبير فيأخذ الإسفنجة ويحط فيها موية من السطل الكبير ويعصر الإسفنجة في سطل أسرتهم .. الأسرة بالخيار إما أن يأخذوا الموية من السطل الكبير أو من أحد سطل الأسر بحيث يضع الإسفنجة

ويعيها موية ثمن يعصرها في سطل أسرته .. بس البداية ما يمديه يأخذ من الأسر لأن السطول فاضية لكن بعدد مرور عدد من الجولات يمديه يخضم من الأسر ويأخذ منهم .. نهاية المسابقة أكثر سطل ملئ بالماء هم الفائزين ..

٤- **كاسات الحظ** : هي نفس فكرة ألعابها صح لكن بدل ما يكتبون النقاط يكتبون على كل كأس اسم واحد من الاسرة .. واذا جاء يرمي على الكاسات اول كأس يطيح فقط نشوف وش الاسم المكتوب واللي يطلع اسمه ينتقل الى الاسرة التي رمت .. وتحط كاسه في مربع الاسرة اللي رمت لانه احتمال يرجع لاسرته السابقة اذا اسقطوا كأسه ..

٥- **مسابقة الاونو** : هي مسابقة فكرتها تقوم على أوراق الاونو

طريقة المسابقة :

يكون لكل اسرة لون محدد من اوراق الاونو وتعطيهم اوراق الاونو " ١،٢،٣،٤،٥،٦،٧،٨،٩ " ، أم اربع ، اختيار الالوان ، اعكس الدور ، اصطب ، اسحب ثنتين " كل رقم يحمل نفس العدد من النقاط .. يكون طرح الاسئلة على الاسر بالترتيب فتسأل الاسرة الاولى اذا جاوبوا يسحبون ورقم من اي اسرة ويحطونها مع اوراقهم نهاية المسابقة اكثر نقاط هي الفائزة ..

" اسحب اربع .. اسحب ثنتين " .. يسحب اربع اوراق او ثنتين من اي اسرة ..

" اعكس الدور " .. واضحة تعكس الدور ..

" اصطب " .. تطمر الاسرة الثانية فما تطرح لهم سؤال ..

" الالوان " .. ٢٠ نقطة

٦- **للإبداع أهله** : عبارة عن مسابقة متنوعة تجمع عدد من المهارات ..

طريقة المسابقة : مراحل متعددة .. كل جولة مرحلة ومهارة معينة ..

١ . التمثيل " مثل ، مهنة ، مدينة "

٢ . الإنشاد

٣ . الرسم

٤ . مشهد صامت مختصر

٥ . منلوج

ولكل مرحلة تقييمها الخاص مثلا ..

الآن .. مثل .. يخرج من كل شخص واحد وتعطيهم مثل يمثلونه للأسرة اسرع أسرة تجاوب لها نقطة ..

بعدين يخرج من كل أسرة واحد وتعطيهم مهنة يمثلونها اسرع أسرة تعرف المهنة لها نقطة .. بعدين تعطيهم مثل يرسومونه للأسرة اسرع أسرة تعرف المثل لها نقطة بعدين كل أسرة تعمل مشهد صامت قصير له فائدة افضل أسرة لها نقطة وهكذا مراحل أنت تحددها متنوعة .. نهاية المسابقة اكثر أسرة لديها نقاط هي الفائزة ..

٧- ألوان ثقافية : مسابقة فكرتها تقوم على أقلام التلوينة

طريقة المسابقة :

لكل أسرة لها مثلا ٧ أقلام تلوينه مائية بألوان مختلفة وعدد من أوراق A4

تطرح السؤال وبعد ما تطرح السؤال تقول لون معين .. اسرع أسرة تكتب الجواب على الورقة باللون المحدد وترفع الورقة أو يذهب الشخص بالورقة إلى مكان محدد لها نقطة .. وهكذا .. الأسرة مخيرة بين اخذ نقطة أو خصم من أحد الأسر أو أي فكرة لكسب النقاط والخصم ..

٨- الحواجز الثقافية : مسابقة رائعة وحركية لكن تحتاج لعدد من المشرفين يطرحون المسابقة ..

طريقة المسابقة :

هناك مراحل محددة لكل مرحلة مثلا ٥ أو ٧ دقائق بعدها تصفر معناها انتهى وقت المرحلة .. لكل مرحلة فكرة معينة .. تحب الأسرة بترتيب كل مرحلة وكل أسرة تختلف عن الأسرة الثانية فلا تجتمع أسرتين في مرحلة واحدة .. مثلا مرحلة تطرح فيها أسئلة ثقافية تحاول الأسرة الإجابة على أكبر قدر من الأسئلة .. ومرحلة يطرح فيها مثلا حديث معين تحاول الأسرة حفظه وتسميعها على مشرف المرحلة والمشرف يسجل كم شخص حفظ من الأسرة .. ومرحلة مثلا يحدد المشرف للمجموعة موضوع معين يحاولون يعملون مشهد عن الموضوع وهكذا بحيث أن جميع الأسر تدور على كل المراحل .. لكل مرحلة المشرف يعطي الأسرة نقاط معينة وبعدها تجمع النقاط .. واكثر أسرة جمعت نقاط هي الفائزة ..

٩- خبايا : لكل أسرة صندوق أو أي شيء يستطيعون يخفون فيه شيء .. كل أسرة تخفي أي شيء معها

.. وتطرح سؤال اللي جاوب يقول نبغى نكشف على أي أسرة ويسألون الأسرة سؤالين يحاولون يعرفون من خلالها الشيء المخفي والأسرة تجاوب بنعم أو لا وهكذا من يكشف ما بداخل الصندوق تخرج الأسرة من المسابقة أو تجبئ شيء آخر .. ونهاية المسابقة اقل أسرة لم يكتشف ما بداخل الصندوق هي الفائزة .. اذا قربت نهاية المسابقة ولم يكتشفوا ما بداخل الصندوق يصير آخر شيء محاولة اكتشاف ما بالداخل بسؤال الأسرة والأسرة تجاوب بنعم أو لا ..

١٠- الشاشة لك : عبارة عن محاكاة للقنوات ..

طريقة المسابقة :

يكون هناك عدة فقرات .. مثلا: القناة الإخبارية - القناة العلمية - القناة الترويجية

بحيث يكون هناك بنود تقييم الأسر عليها وتطرح كل أسرة قنواتها في وقت محدد

المسابقات العامة :

(١) الهرم الثقافي : فذلكة

في البداية جميع الشباب يشاركون .. مثلا في البداية أفضل خاطرة وأفضل عشرة يترشحون للمرحلة الثانية .. المرحلة الثانية مثلا افضل رسالة للام ويطرح منهم مثلا سبعة .. وهكذا عدة مراحل حتى يبقى واحد فقط ..

(٢) ثلاثيات أو ثنائيات : كل اثنين او ثلاثة مع بعض يكون لهم يوم في الأسبوع يبدعون في طرح موضوع معين بالواتس أب أو في جناح مقر الحلقة من خلال مقطع مرئي وعبارات مؤثرة ووو .. افضل مجموعة هي الفائزة ..

(٣) نعم نقدر : كل أسرة تطرح مشكلة معينة تلامس واقع الشباب وتضع حلول لها .. وأنت بالخيار يكون نشرها عن طريق الواتس أب أو مطويات تعدها الأسرة وتوزعها على الجميع ويكون هناك بنود تقييم لها ..

(٤) لمسة إبداع : كل شخص يبدع برسمه من رسمه أو بصورة من تصويره أو بمقطع صوت من تسجيله أو تصميم أو أو .. يكون لهذه الأشياء فائدة وتكون معبرة ومؤثرة .. تطرح لهم الفكرة وبعد أسبوع تستلم منهم أعمالهم وتعرضها على الشباب في رحلة أو بالواتس أب .. وتكرم الأفضل

(٥) نبض القلم : عدة مراحل مثلا كل ٣ أيام تطرح مرحلة

- تطرح صورة مؤثرة .. وأفضل تعليق عليها هو الفائز ..

- تضع مقدمة لقصة مؤثرة ويبدع الشباب باستكمال القصة ..

- ماذا تقول لأمك .. لأبيك .. لأخيك .. لمشرفك .. ل....

- واي شيء آخر الشباب يبدعون بتعبيرهم

(٦) وذكر فإن الذكرى تنفع المؤمنين : كل يوم على شخص يقوم بتذكير الشباب بسنة مهجورة إما عن طريق

الواتس أب أو إلقائها على الشباب أو أو

(٧) دعويات: كل سيارة تشتغل على مشروع دعوي، تطرح للشباب الفكرة ثم كل شخص يقوم بعمل دعوي

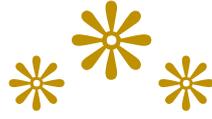
او فكرة دعوية في المدرسة أو في البيت أو في أي مكان .. ويطرح للشباب عمله سواء بالواتس أب أو

إمام الشباب حتى يستفيد الجميع من بعض ..

٨) الأشكال الهندسية : (في الطلعة) مسابقة ورقية .. يكون هناك ثلاث أشكال هندسية مثلا دائرة ومربع ومثلث وكل شكل يحمل درجة مخفية .. يجابوب الشخص على السؤال ويختار شكل .. ويضع له رمز سري وهو احد هذه الأشكال .. ويخصم على أي شخص ويحاول معرفة رمزه السري أن عرفه حصل على نقاطه .. وهكذا في كل جولة تغير الدرجات على الأشكال الهندسية

٩) ساهر : تطرح للشباب الفكرة ثم يبدأون بالبحث عن أمور خاطئة تقع أمامه سواء في الحلقة أو في المدرسة أو في الحارة أو أو .. افضل شخص يقوم بذكرها بأسلوب جميل هو الفائز سواء بالواتس أب أو إلقاءها أمام الشباب

١٠) بصمات : تكون هناك لوحة كبية صحائف أو فلين أو بنر ييدع الشباب بذكر بصمة يتمنى أن يكون هو سبب في وجودها في المجتمع ..



مسابقات

<https://drive.google.com/folder/d/0B2bgHUCWnPhYml6bnVvQkZETUk/>

edit