

# مذكرة الترفيه

للألعاب الممتعة والنافعة

إهداء من الشيخ الدكتور: علي الشبيلي

إلى مستمعي برنامج بك أصبحنا

جزاه الله خيرا

قام بكتابتها أخوكم: ابوفارس البديري

من منتديات بك أصبحنا

## الألعاب التي تنمي المهارات الحسابية

### (١) العد باستخدام العلب :

الطريقة : تجمع زجاجات مياه بلاستيكية فارغة ثم تكتب عليها أرقام ثم تطلب من الطفل أن يرمي بالكرة تجاهها من على بعد معين ثم اطلب منه أن يقوم بإحصاء عدد العلب التي سقطت نتيجة لاصطدام الكرة .  
ويمكن أن تطلب منه أن يجمع عدد أرقام العلب مثلاً: ( أسقط رقم ٢ ، ٦ ) ما مجموع النقاط التي أحرزتها ؟ تصبح نقاطه (٨) .

توزيع المهام على اللاعبين : وكذلك الألقاب فالأطفال يعشقون الألقاب .  
مثلاً: الطفل الذي يقوم بعد النقاط (ملك الإحصاء) والطفل الذي يقوم بإعادة ترتيب العلب (الولد المنظم) أما الذي يقوم بإلقاء الكرة فيمكن أن يلعب بـ (الهداف الكبير).

### الهدف من اللعبة :

أ. يتعلمون التنسيق ما بين أيديهم وأعينهم وكذلك تقدير القوة اللازمة من أجل إسقاط عدة علب في وقت واحد.  
ب. يتعلمون إحصاء العلب وجمع الأعداد.  
ج. يتعلمون مساعدة بعضهم البعض من خلال إعادة ترتيب العلب بعد كل لعبه.

### (٢) العد باستخدام القلادة والخرزات :

الطريقة: يعطى الطفل خيطاً أو سلكاً وخرزات ويطلب منه إدخال الخرزات في السلك وأكثر واحد من الأولاد يجمع أكثر هو الفائز أو يحدد له وقت معين لينظم الخرزات ثم

### الهدف من اللعبة :

أ- تزداد ممارسة الأطفال لعملية العدد والإحصاء.

ب- تنمي قدراتهم على التحكم في أصابعهم .

### ( ٣ ) لعبة تخمين الصور:

الطريقة : يمكن جمع صور في مذكرة بحيث تحتوي كل صفحة على صورة ثم قم بقص ورقة إلى شرائح أفقيه دون فصلها تماما من الجانب الآخر ثم قم بوضع الورقة ذات الشرائح فوق الصورة ثم ارفع الشرائح الواحدة تلو الأخرى وانظر متى يستطيع الطفل التعرف على الصورة.

### الهدف من اللعبة :

أ - يتعلم الأطفال عملية حسابية وهي أن الكل يتكون من أجزاء صغيرة.

ب - يدرك الطفل ان الصورة الكاملة تتكون من قطع منفصلة وأن كل قطه لازمة لتكوين الصورة بأكملها. ويمكن توضيح أن كل فرد منا ما هو إلا جزء فعال من الكل وهي الأمة المسلمة.

### ( ٤ ) لعبة إحصاء عدد مرات الشهيق والزفير ( ودقات القلب ):

الطريقة: اطلب من الطفل أن يعد ويحصى عدد مرات الشهيق والزفير أو دقات القلب خلال دقيقة واحدة، ثم اطلب منه ممارسة الركض والقفز لمدة ٣ دقائق ثم اطلب منه عد وإحصاء الشهيق والزفير أو دقات القلب مره أخرى ثم اجعله يقوم بطرح معدلات التنفس القليلة من الكثيرة ويلاحظ الفرق .

## الهدف من اللعبة :

- أ- زيادة ممارسة الأطفال لعملية العد والإحصاء والطرح.
- ب- تذكير الطفل بنعمة التنفس ودقات القلب المنتظمة .

## (٥) لعبة تخمين وتقدير الأعداد:

الطريقة: يوضع أمام الأطفال حبات ،أزرار ثم يقوم كل طفل بأخذ عدد منها دون عدّها ويطلب منه تقدير العدد بسرعة، أو يطلب منه تقدير ما في يد الطفل الآخر والفائز هو الأقرب تقديراً .

### عدد الخطوات :

مثال آخر: اطلب من الطفل تقدير عدد درجات السلم قبل أن يصعد، تخمين عدد الخطوات من البيت إلى المسجد، تخمين طول وعرض غرف البيت بالمتر أو بالشبر أو بالقدم أو بالأصابع للأشياء الصغيرة.

## (٦) اللعبة متعددة الطرق :

الطريقة: اكتب الأرقام من (٠ إلى ٩) على قصاصات من ورق أو كرتون بألوان مختلفة، ثم قم بلمس هذه الأرقام في مناطق مختلفة على الحائط ثم أعط اللاعب الكرة واطلب من كل لاعب طلباً معيناً بحسب عمر اللاعب ومستوى مهارته ومعرفته بالمسائل الحسابية فمثلاً :

- اقف الكرة على اللون الأحمر، الأخضر.....
- اقف الكرة باتجاه الرقم (.....).
- اقف الكرة باتجاه رقم (فردى، زوجى).
- اقف الكرة باتجاه الرقم الذي يكون حصيلة جمع (٢+٥)، طرح (٣-١)، قسمة (٦÷٣)، ضرب (٢\*٤).

## طريقة أخرى:

يمكن أن تقوم بلصق الأرقام على الأرض وبدلاً من إلقاء الكرة نحو الرقم يقوم الطفل بالقفز فوقه.

## ٧) الغطاء (الشراشف) والكرة :

الطريقة: يقوم أربعة من الأطفال بالإمساك بأطراف الشراشف كل منهم في زاوية ثم توضع كرة مناسبة (من القطن) في وسط الشرشف، ويطلب منهم رفع الغطاء في وقت واحد حتى ترفع الكرة في الهواء ويقومون بالعد الجماعي (واحد، اثنين، ....) وهكذا يكررون العملية حتى تسقط الكرة فقد يصلون إلى عدد ١٠٠.

## الهدف من اللعبة :

- أ- يتعلم الأطفال الأعداد والإحصاء .
- ب- يتعلم الطفل العمل ضمن مجموعه وأهمية التوافق وعدم الشذوذ عنهم .

## ٨) لعبة كرة السلة :

الطريقة: علق مرمى كرة السلة على الجدار أو ضع سلة مهملات أو أي شيء يقوم مقامها ثم أعط كل طفل ثلاث محاولات لإسقاط الكرة في المرمى.

## الهدف من اللعبة :

تتيح للأطفال ممارسة استخدام أيديهم وأعينهم معاً .

## الألعاب التي تنمي المهارات الحركية

### ( ١ ) القفزات المرحية:

الطريقة: تطلب من الطفل أن يقفز وينفذ ما تطلب منه من أوامر ودوران فمثلاً:  
اقفز مع دوره كاملة في الهواء أو (نصف دوره).

الهدف من اللعبة :

إكساب الطفل مهارة التخطيط الحركي حيث يكون عليه توجيه عضلاته لإتمام الخطوة التي يملئها عليها عقله.

### ( ٢ ) لعبة البالون :

الطريقة: قسم الأطفال إلى ( لاعبين لاعبين ) ثم تبدأ كل مجموعة بممارسة اللعبة بأشكال مختلفة والمجموعة الفائزة هي التي تبقي البالون لأكثر مده في الهواء دون سقوطه على الأرض، ومن أشكال اللعبة تقاذف البالون بين اللاعبين وهما:  
( قيام، جلوس، مستلقين عن طريق الأرجل أو الأيدي، وهما يمشيان وغيرها ).  
ويمكن استخدام اللعبة مع طفل واحد عن طريق قياس الزمن الذي يمكنه المحافظة على البالون في الهواء، وهو بنفسه يقوم بقذفه أو ضربه برأسه حتى يسقط البالون على الأرض.

### ( ٣ ) سحب (الشراشف – البطانية ) :

الطريقة : يجلس الطفل فوق البطانية وتطلب منه أن يحافظ على توازنه حتى لا يسقط ثم تقوم بجذب البطانية في اتجاهات مختلفة أو تجعل الأطفال يقومون بالجذب مع التنبيه على عدم الجذب بعنف .

## الهدف من اللعبة :

- أ- يتعلم الطفل كيف يتحكم في عضلاته وتوازنه.
- ب- يعمل الطفل الذي يقوم بالجذب على تقوية عضلات الذراعين و الرجلين .

## (٤) تقليد الأرنب (في القفز) :

الطريقة : حدد نقطة لبدء القفز ثم أجعل كل طفل يقفز لأقصى نقطة ممكنه، مع بث روح التحدي بينهم، ثم قم بتحديد نقطة استقرار كل واحد منهم بالمتر ثم كرر اللعبة مرة أخرى ليرى الطفل أن بإمكانه تحسين قفزاته.

## الهدف من اللعبة :

- أ- تنمية مهارات التوازن لدى الأطفال وأيضا تقوية عضلات الرجلين.
- ب- يتعلم الطفل القياس بالمتر والسنتيمتر.

## طريقة أخرى:

يمكن جعل مسابقة عن طريق قفزات كالأرنب والفائز هو من يصل إلى النهاية أولاً، أو تحديد نهاية والفائز هو آخر من يتوقف ويتعب.

## (٥) استخدام المطرقة:

الطريقة: اطلب من الطفل طرق ثلاثة مسامير فوق قطعه خشبية عن طريق المطرقة أو حجر مناسب (على أن تكون المسافة بينهما متساوية) ويمكن أن يطلب منه إخراج المسامير بالملقاط المخصص لذلك.

## الهدف من اللعبة :

- أ- يكتسب الطفل مهارة التنسيق بين العين واليد.
- ب- يتعلم كيفية قياس المسافات بالسنتيمتر.

## (٦) عدة طرق للتسابق : " يتأكد عدم إلحاق الضرر بالمتسابقين "

- أ- سباق السير على رؤوس أصابع القدم فقط .
- ب- سباق السير على كعب القدم .
- ج- السباق بالسير على الجانب الداخلي للقدم .
- د- السباق بالسير على الجانب الخارجي للقدم .
- هـ- السباق بالسير للخلف (وكذلك الجري للخلف).
- و- السباق بالقفز على قدم واحدة (القفز للأمام - القفز للخلف ) .

## (٧) البحث داخل صندوق الرمل :

الطريقة: قم بإخفاء عشرة أشياء داخل صندوق مملوء بالرمل وأطلب من الطفل البحث عنها وإخراجها، مره وهو فاتح عينيه، ومره وهو مغمض العينين ليعرف قدر نعمة البصر.

## (٨) ماذا داخل الصندوق أو الكيس أو الشنطة؟ :

الطريقة: قم بوضع بعض الأشياء المتنوعة والتي بين بعضها تقارب في الملمس والحجم، ثم أطلب من الطفل إدخال يده في الصندوق دون النظر و دعه يتحسس ثم يكتشف ويخبرك بما في داخل الصندوق.

### الهدف من اللعبة :

- أ- تنمي هذه اللعبة حاسة اللمس عند الطفل.
- ب- تزيد قدرتهم على التفريق بين الأشياء المتقاربة.



## (٩) الكتابة بالقدم :

الطريقة: أعط الطفل قلماً و ورقة و اطلب منه كتابة (حرف- رقم- اسمه - رسمه أشكال ).

(١٠) الكتابة باليد الأخرى (غير الكاتبة) اليسرى مثلا لمن يكتب باليمنى .

## (١١) ألعاب الكرات الخفيفة :

الطريقة: أطلب من الطفل أن يصنع كرة بنفسه من الورق ثم أطلب منه طلبات مختلفة،  
منها:

- قم بإلقاء الكرة على ارتفاع (منخفض - عالي) وحاول الإمساك بها بكلتا اليدين .
- قم بإلقاء الكرة على ارتفاع (منخفض - عالي) وحاول الإمساك بها بيد واحدة (اليد الأكثر استخداماً - اليد الأقل استخداماً).
- قم بإلقاء الكرة على ارتفاع (منخفض - عالي) وحاول الإمساك بها بيد واحدة مع تغميض (أحد العينين أو كلاهما).
- قم بإلقاء الكرة لأعلى ثم الدوران في دائرة والإمساك بالكرة.
- الاستلقاء ثم قذف الكرة لأعلى ثم الوقوف والتقاطها.
- قذف الكرة بيد والتقاطها بالأخرى .

## (١٢) القفز باستخدام الحبل :

الطريقة: قم بربط حبل بين شئين ثم أطلب من الطفل أو الأطفال (القفز فوقه - المرور تحته ) ولاحظ التدرج في رفع الحبل حتى يصل إلى مرحلة يصعب على الطفل أن يقفز فوقه.

طريقة أخرى : يمكن استخدام حبلين ويطلب من الطفل قفرتين على ارتفاعات مختلفة، أو قفزة للحبل الأول و زحف تحت الثاني.

### ( ١٣ ) السباق بالتناوب :

الطريقة : حدد نقطة للبداية (أ) ونقطة أخرى (ب) ثم قسم الأطفال كل اثنين فريق و أطلب منهم أن يبدأ اللاعب الأول من النقطة (أ) حتى يصل إلى (ب) فيلمس يد صاحبه ثم يكمل الثاني من (ب) إلى (أ) والفريق الفائز هو الذي يصل أولاً مع الالتزام بما طلب منه.

#### من المقترح:

- سباق جري على (القدمين - قدم واحدة) (جري للأمام - للخلف) .
- سباق قفز (للأمام - للخلف ) وهو قائم .
- سباق قفز كالأرنب.

### ( ١٤ ) لعبة الثعبان :

الطريقة : امسك أحد طرفي الحبل ودع الطرف الأخر يتدلى على الأرض وأطلب من الطفل إن يطأ على الحبل - إن أستطاع، وقم أنت بجر الحبل كلما أراد إن يخطو فوقه .

#### الهدف من اللعبة :

- أ- يتعلم الطفل التنسيق بين العين والقدم وكذلك حفظ اتزانهن .
- ب- تحسن من سرعة استجابتهم وردود أفعالهم حيث انه عن أمامه الأجزاء من الثانية يخطو فوق الحبل قبل أن يتحرك.

## (١٥) شد العضلات وإرخاؤها :

الطريقة: يطلب من الطفل شد عضلات من جسمه مثل ( اليد - الرجل - البطن - الصدر) ثم يطلب منه إرخاؤها، ويبين له جعل العضلات قوية.

## (١٦) لعبة العملات المعدنية :

الطريقة: أعط كل لاعب عمله معدنية، ويمكن ممارسة أكثر من لعبه بها، ومنها :

أ- يدرج كل اثنين متقابلين مجموعة عملاتهم في اتجاه بعضهم والمجموعة الفائزة هي التي تتصادم عملاتهم.

ب- ضع هدف يدرج اللاعب عملته تجاهه والفائز هو من يستطيع إدخال العملة في المرمى.

## العاب أخرى متنوعة

### (١) من بداخل الصندوق :

الطريقة: اطلب من الأطفال أن يغمضوا أعينهم ثم أسحب احدهم دون أن يشعروا وأدخله في صندوق كبير أو أخرجه خارج الغرفة ثم أسمح لهم بفتح أعينهم واطلب تحديد الولد المفقود.

### (٢) إلقاء الحجر:

الطريقة: حدد هدفا معينا بوضع عليه مثلا وقم أنت والأطفال بالتناوب في استهدافها وأحسب عدد الإصابة لكل واحد.

### (٣) لعبة إسقاط العملات في الحصالة :

الطريقة: أحضر ثلاثين عملة معدنية مثلا وحصالة وأعط كل طفل مدة دقيقة مثلا ليسقط أكبر قدر ممكن من العملات في الحصالة، والفائز هو الأكثر.

### (٤) وجبة لذيذة من الأطفال :

الطريقة: اجعل الأطفال يقفون في دائرة وأخبرهم أنك ستقوم بإعداد شطيرة هم مكوناتها أخرج احدهم ليمثل قطعة الخبز، ثم أسألهم، ماذا يمكن أن نضع فيها ؟ ثم أخرجهم واحداً واحداً (جبين ، عسل ، ..... ) وبعد أن تنتهي، اطلب منهم أن يتظاهروا بتناولها ومضغها.

## الهدف من اللعبة :

- أ- تنمي لدى الطفل انه جزء من مجموعة.
- ب- يتعلم الأطفال معلومات حول إعداد بعض الأطعمة والمشروبات .

## (٥) من الذي سيحتفظ بالخيط ؟

الطريقة : اربط خيطاً حول (خصر أو قدم ) اللاعبين على أن يصل الخيط إلى الأرض بحيث يجره اللاعب وهو يجري، ثم اطلب من اللاعبين أن يحاول كل منهم أن يخطو على خيط الآخر وينتزعه مع المحافظة على خيطه هو (والفائز هو الذي يجمع أكبر قدر من الخيوط بعد انتزاعها من الآخرين ) .

- يمكن أن يقسم اللاعبون إلى مجموعات كل اثنين مثلاً مجموعة.

## الهدف من اللعبة :

- أ- من الناحية الاجتماعية، يتعلم الأطفال أن يلاحظوا الآخرين، حيث يحاولون معرفة من الذي فقد الخيط ومن الذي لا يزال يحتفظ به، وحينما يكونون مجموعة يحملون على عاتقهم مسؤولية حماية ومراقبة بعضهم بعضاً .
- ب- يتعلم الأطفال التحرك في خفه والتنسيق بين حركات أعينهم وأقدامهم.
- ج- زيادة التركيز ومواجهة الخطر من أي مكان أتى.

## (٦) من الأقوى ؟ (في التدافع)، ولها عدة طرق وأشكال :

- أ- التدافع بالأكتاف : بحيث يقف اللاعبان بجانب بعض ويتلامسان من الجانب بالأكتاف ويحاول كل منهما أن يحرك صاحبه .

ب- التدافع براحتي اليدين: بحيث يقف اللاعبان كل في مواجهة الآخر ويمدان ذراعيهما ويجعلان راحة أيديهما تتلامس ويحاول كل منهما دفع الآخر للخلف.

ج- التدافع براحتي الأيدي وهم جلوس .

د- يمكن تجربة ( أ ، ب ) مع الوقوف على قدم واحدة فقط .

الهدف من اللعبة : تقوية العضلات.

### (٧) أكمل الأجزاء الناقصة (وهو معصوب العينين) :

الطريقة: قم برسم شي أو شكل ناقص (سياره مثلا) على (ورقه أو سبوره) ثم ضع عصابه على عيني كل طفل بالتبادل وقم بإعطائه قلما ملونا ثم اطلب منه إضافة جزء للشكل بناء على (طلبك أو طلب اللاعبين) وعلى اللاعبين الآخرين مساعدة الطفل المعصوب العينين حتى ينجح في وضع الجزء المطلوب في مكانه الصحيح عن طريق توجيهه بعبارات (إلى اليمين، أعلى).

الهدف من اللعبة :

أ - يتعلم الأطفال التعاون من خلال العمل في شي مشترك.

ب- يكتسب الأطفال الخبرة في الوصول إلى نتائج ايجابية بعد الاستماع وإتباع الإرشادات.

### (٨) أكمل الأجزاء الناقصة (وهم فاتحين العينين):

يعطى لكل طفل (رسمه ناقصة أو حروف ناقصة من كلمة) ثم يطلب منه إكمال الأجزاء الناقصة.

## (٩) التقاط كرتين:

يعطى احد اللاعبين المتقابلين كرتين ويطلب منه رميها على الآخر في اللحظة نفسها والمطلوب من الآخر الإمساك بها بكلتا يديه. ويمكن أن يعطى كل لاعب كره ويطلب من اللاعبين رمي الكره واستقبال الأخرى في الوقت نفسه.

## (١٠) قيادة الآخرين مؤقتا :

الطريقة: يتبادل اللاعبون اتخاذ دور القائد في السير في مقدمة الصف ويقومون بأداء أي حركات أو أصوات يبتكرونها.

### الهدف من اللعبة :

أ- يشعر الأطفال بالمساواة والزمالة.

ب- يحس الطفل القائد بالسعادة والثقة بالنفس لابتكاره لبعض الحركات وتقليد الآخرين له.

## (١١) من هذا ؟

الطريقة: ضع عصابة على عيني أحد اللاعبين ثم قم باختيار طفل من المجموعة ليتحسسه معصوب العينين يلمس شعره و وجهه ويديه ثم يقوم بتحديد من هو. وإذا لم يستطيع أجعل الطفل يتكلم بشئ مع تغيير صوته، وإذا ما تعرّف عليه نعصب الآخر ثم نبدأ اللعبة من جديد .

## ألعاب حركية و أنشطة و برامج نافعة و ممتعة

- ١- أسرع واحد يحضر شيئاً معيناً (مثلاً : طاقية- كرتون مناديل – شرشف).
- ٢- سباق على الأقدام (للأمام أو للوراء).
- ٣- سباق على قدم واحدة (للأمام أو للوراء).
- ٤- سباق بالزحف على (البطن أو الظهر).
- ٥- سباق بالقفز كالأرنب.
- ٦- لعبة البحث والاختباء (الغميضة) .
- ٧- سباق بالدراجات.
- ٨- صياد برجل واحدة (يلحق المجموعة في مكان مخصص ويلمسهم بقدمه المرفوعة وإذا وضع قدمه ترى كم أخرج من لاعب).
- ٩- دحرجة الكرة للصغار مع فتح الأرجل .
- ١٠- الكرة والأحجار ونحوها.
- ١١- اللعب بالطوق .
- ١٢- رسم غير ذات الأرواح يخصص للطفل دفتر يرسم فيه مثلاً:  
يده – كوب – مروحة – طائرة – سفينة – الشمس – القمر – خريطة ما – خيمة  
– بيت – مسجد – شارع- إشارة مرور – أكلة معينة – فواكه وخضروات – نخلة  
– سرير- أدوات مطبخ .
- ١٣- لعبة الجهات.
- ١٤- أعمال يدوية مختلفة مثلاً: طائره ورقيه – سفينة.
- ١٥- مسابقة أفضل وأسرع، مثلاً: تقشير فاكهة اليوسفي- لبس الأحذية- إغلاق الأزرار.
- ١٦- اللعب بالمراجيح.



- ١٧- تلوين الرسومات في دفتر الرسم.
- ١٨- تبديل الأماكن عن طريق ذكر أرقام اللاعبين، يرقم اللاعبون ويخرج احدهم في الوسط ثم يقول المشرف على اللعبة رقمين فيحاولان تبادل الأماكن ويحاول الذي في الوسط الدخول في مكان احدهما.
- ١٩- الركوب فوق ظهر الكبير أو رفع الصغير برجلي الكبير أو يديه.
- ٢٠- المطاردات في مكان واسع.
- ٢١- الرسم بواسطة الحاسب.
- ٢٢- تعلم الكاراتيه.
- ٢٣- ممارسة التمارين الرياضية المختلفة مثلاً: قيام جلوس- امام خلف- الضغط .
- ٢٤- اكتشاف القائد المجهول: يخرج أحد اللاعبين، ويتم اختيار قائد للمجموعة الجالسين ثم يرجع اللاعب وتقوم المجموعة بعمل حركات معينة تتبع فيها القائد المجهول وكلما تغافل القائد اللاعب غير الحركة وعلى اللاعب اكتشاف هذا القائد للمجموعة.
- ٢٥- السباحة.
- ٢٦- اكتشاف الشبه والفروق بين (شخصين- الهاتف والطائرة- الإنسان والحيوان- البرتقال والعنب- الطفل والرجل – المرأة والرجل - اليد والرجل)
- ٢٧- ركوب الخيل.
- ٢٨- الرمي والتصويب.
- ٢٩- أطول كتم نفس.
- ٣٠- أكثر عد دون تنفس.
- ٣١- العد تنازلياً ( بالمقلوب ) بسرعة.
- ٣٢- العد تنازلياً من (١٠ - ١) دون تنفس.
- ٣٣- الدوران في المكان ثم الاستلقاء على الأرض.

٣٤- الذاكرة مثلاً : يذكر اللاعب الأول اسم مدينه أو دوله، ثم الثاني يعيد ما قال الأول ثم الثالث يعيد ما قال الأولان وهكذا.

٣٥- تمثيل الأمثال العربية بين مجموعتين.

٣٦- اكتشاف الشخصية المختارة: تختار شخصية معروفة مثلاً (ابوهريرة ) من قبل المجموعة ويحاول اللاعب التعرف على الشخصية من خلال طرح عشرة أسئلة فقط، اللاعب وقت اختيار الشخصية يكون خارج المكان.

٣٧- ما فائدة أو ما وظيفة ؟ (اليـد- العين - الأذن - المعدة - الأنف)، (الكلى- اللسان- الأنف)، مافائدة (الفواكه - الخضار - الاستئذان قبل دخول غرفة أحد -النوم المبكر- حفظ القرآن - قراءة الأذكار- الصلاة - الصوم ) .

٣٨- ما أضرار...؟ (تناول الدواء دون استشارة طبيب - السهر-كثرة الأكل- الظلم- التكبر- إهمال الدراسة- الفوضى-إضاعة الأوقات - التدخين- المخدرات- النظر المحرم - السماع المحرم - الغيبة - الكذب).

٣٩- مسابقة الحروف، هات أسم.... بحرف.....: ولها طرق :  
أ- توزع ورقة بها جدول ويطلب من اللاعب ملء الفراغات والأسرع هو الفائز، ويمكن أن تكون الفراغات ما يلي أسم (إنسان - حيوان - نبات - سورة- مدينة - دولة - جماد - كتاب - غزوة - صحابي - حديث.....) والأسرع هو الفائز .  
ب- يحدد الحرف ثم يطرح الطلب (حيوان مثلاً) والأسرع إجابة شفهيأ هو الفائز.

٤٠- تقدير المسافة: ضع خطأ على الأرض ثم أرم مجموعة من الحجارة مثلاً على مسافات متباينة، ثم أطلب من الطفل تقدير مسافة كل حجر... والفائز هو الأقرب تقديراً... ولا تنس أن يكون لديك (متر).

٤١- تقدير الوزن: أحضر ميزاناً للطعام ومجموعة من الأغراض والمعلبات، وأطلب من الطفل تقدير وزنها قبل وزنها..... والفائز هو الأقرب للصحة والصواب.

- ٤٢ - أرسم ماترى : يعطى الطفل قلماً و ورقة و يشار له إلى شئ معين ليرسمه .
- ٤٣ - اكتب أسم كل ماترى: يعطى الطفل قلماً و ورقة و يطلب منه خلال دقيقتين كتابة كل ما في الغرفة أو البيت أو الطريق.
- ٤٤ - أجمع أكبر قدر من الكلمات بحرف (.....) الفائز هو من يجمع الأكثر خلال وقت معين، ويمكن أن يمتد الوقت ليوم كامل.
- ٤٥ - تمثيل دور ( الخطيب - المعلم - الطبيب - طبيب الأسنان- المؤذن - الحلاق ) .
- ٤٦ - كتابة الأولاد رسائل (معايدة- تهنئة- اعتذار ) لتعويدهم على مشاركة الآخرين .
-

## العاب من الذهن

### ١- رتب (الأحرف - الكلمات - الجمل - القصة ) :

أكتب مجموعة (أحرف مبعثره أو كلمات أو جمل تكون قصة ) ثم اطلب من الطفل أن يعيد ترتيب الكلمات أو الجمل بصورة صحيحة.  
مثلاً: التفاحة - محمد - أكل .

### ٢- حركة حركة قف (ستوب) :

يطلب من الأولاد أن يقوموا بحركات مختلفة ( قفز - إخراج اللسان..... )  
ثم عند سماعهم كلمة قف، يلزمهم الوقوف والتجمد في مكانهم على حركاتهم المختلفة ، ثم انظر كم فيها من الحركات الطريفة والمضحكة .

### ٣- حظ ونصيب ( اجب وتقدم ) :

ارسم خطين عن الأرض يبعد الواحد عن الآخر ( ٤ ) أمتار، ثم اطلب من الأولاد أن يصفوا على احد الخطيين مقابل الخط الثاني، ثم اطرح سؤالاً على كل لاعب والذي يجيب فانه يقفز للامام قفزه أن كانت إجابته كامله ويمشي خطوه أن كانت ناقصة ويرجع خطوه أن كانت خاطئة .

## مختصر كتاب " نشاطات مبتكرة لمرحلة ما قبل المدرسة "

### (١) طفلي صراف :

أعط الطفل علبة تحتوي على نقود ورقية أو معدنية ويبدأ بالعد والفرز لها ثم عد الفئات و اشرح له ماذا يمكن أن يشتري بالمال المختلف فئاته وما لا يمكن شراؤه بمال الدنيا عن طريق أمثله محدودة. هل تقدر النقود أن تشتري لنا طعاما؟، ..... أصدقاء مخلصين؟ ..... ثيابا؟ ... الجنة؟

### (٢) بري قلم الرصاص.

### (٣) لوح المسامير والخيط:

ثبت المسامير على اللوح الخشبي بواسطة المطرقة ثم أعط الطفل خيطا واطلب منه أن يصمم أشكالاً مختلفة عن طريق لف الخيط حول المسامير.

### (٤) الغرض الناقص أو (الشخص الناقص أو الرقم أو الحرف):

ضع بعض الأغراض المنزلية إما مع الطفل ثم أعطه وقتاً ليتأملها جيداً ثم اطلب منه أن يغمض عينيه فيما تقوم بإخفاء غرض أو أكثر منها ثم اطلب منه أن يكتشف الغرض الناقص.

### (٥) المغناطيس السحري:

أعط الطفل قطعتين من مغناطيس الثلاجة وورقه صلبه، ضع الورقة بين قطعتي المغناطيس وأري الطفل كيف يتحرك المغناطيس العلوي عن طريق تحريك المغناطيس السفلي، يمكن رسم طريق أو تصميم على أعلى الورقة يتبعه طفلك في تحريك المغناطيس.

## (٦) احبك لأنك..... :

اسأل طفلك "لم تحب والدتك"؟ دون اجابته على ورقه ثم اطلب منه تزيينها بأقلام ملونه، ثم اطلب منه تسليمها مع هديه لوالدته، واستمتع بعد ذلك بأنتشار المحبة والسعادة في البيت.

## (٧) لعبة الذاكرة بـ (الحروف - الأرقام - الأسماء)

صمم نموذجين متطابقين من الحروف (مثلاً عشرة حروف) ثم ضع كل الأوراق مقلوبة على الطاولة واطلب من طفلك أن يفتح ورقه من بينها ويعيدها مقلوبة ويحاول إيجاد المفردة المطابقة لها، يمكن تحديد عدد المحاولات المسموح بها.

## (٨) من يحبك؟:

اسأل طفلك "من يحبك" ؟ ودون إجابته ثم كرر السؤال عليه واكتب الإجابة أيضا وهكذا... اقرأ له من اللائحة بعد الانتهاء، اختر عناوين لللائحة مثل "انظروا من يحب" ضع اسم الطفل" ويقم طفلك بتزيينها بالأقلام أو الملصقات والنجوم، ثم قم بلصقها على الثلاجة أو باب غرفته لتذكره بمدى حب الجميع له.

## (٩) لعبة الإصغاء:

اطلب من طفلك أن يغمض عينيه ويخمن الأصوات التي تصدرها، استعمل أدوات منزليه كالمفاتيح والملاعق والأواني والقروش....

## (١٠) حصة من التطريز للبنات:

قص من الكرتون شكلا معيناً وأحدث فيه ثقباً حول الإطراف، ولتكن المسافة الفاصلة بين الثقب والآخر متساوية، ثم اعقد طرف جهة من حبل (شريط) حذاء قديم أو خيط، ولف شريط لاصق حول الطرف الآخر، لتبدأ طفلك بالتطريز عن طريق تمرير الخيط عبر الثقوب.

## ( ١١ ) رمي الوسائد (الكره):

اطلب من الطفل الفرار والإفلات من الوسائد (الكره) التي تقوم برميها عليه حدد له مكانا لا يخرج منه.

## ( ١٢ ) فرز الغسيل للبنات:

أري طفلك كيف تفرزين الغسيل قبل غسله ( ملابس بيضاء - ملونه - غامقة ) ثم قومي بخلط الملابس واطلبي منها أعاده فرزها.

### الفائدة:

- تشعر الطفلة ببعض المسؤولية.
- تكتسب الطفلة مهارة عملية.

## ( ١٣ ) قريب / بعيد:

قم بتخبئة شي ما (لعبه - قطعة حلوى) في أرجاء البيت أو غرفة محده، ثم شجع الطفل كي يعثر عليها... يمكن تحفيزه ومساعدته بقولك "قريب" إذا اقترب أو "بعيد" إذا ابتعد.

## ( ١٤ ) الغميّضه:

عبر ساعة التوقيت وقم بإخفائها في مكان ما داخل المنزل، ثم اطلب من طفلك البحث عنها عبر الإصغاء لصوت التكات فيها.

## ( ١٥ ) أشارات السير:

قف بعيداً عن طفلك بمسافة ١٠ أمتار، وأطلب منه عند قولك كلمة "ضوء أخضر" ( أن يسير، يركض، يقفز على رجل واحدة، يزحف نحوك ) وعليه أن يتوقف متى قلت له "ضوء أحمر".

## (١٦) لوح التوازن :

ضع لوحاً بطول (متر ونصف) وعرض (عشرين سنتيمتر) بين بلوكتين (حجرين مرتفعين) ثم أطلب من طفلك أن يمر فوق اللوح مع المحافظة على توازنه .

## (١٧) لنسجل شريط كاسيت:

قم بمساعدة طفلك على تسجيل بعض المواد الصوتية له على شريط كاسيت، مثل: (قرآن، نشيد، قصة.....)، ثم أطلب منه إهداءه لشخص يحبه كجدته، والاحتفاظ بنسخه منه كذكرى له عند كبره .

## (١٨) قال الأستاذ:

أطلب من مجموعة من الأطفال أن يطبقوا ما تطلب منهم إذا سبقته بقولك "قال الأستاذ" أما إذا لم يسبق الطلب بذلك فإن على الطفل ألا يتحرك. قم بطلب أوامر متتابعة والطفل الذي يتحرك دون سماعه لكلمة "قال الأستاذ" يخرج والأخير هو الفائز.

## (١٩) اختبار التذوق:

أعصب عيني الطفل، ثم قم بإعطائه مأكولاً أو مشروباً بواسطة ملعقة، وأطلب منه تسميتها عن طريق حاسة التذوق أو الشم ويمكن خلط مشروبين معاً. وأطلب منه تصنيف المأكولات والمشروبات ضمن مجموعات كالحلو والمالح والمر والحامض والحار.

## (٢٠) الرسم على الرصيف :

اطلب من طفلك أن يرسم شيئاً ما باستعمال الطباشير الأبيض أو الملون على الرصيف مع العناية بتنظيفه بعد الانتهاء من الرسم .



## (٢١) القصة المخترعة:

يبدأ أحد اللاعبين بسرد القصة ويتناوب الجميع بالدور على تكملتها باستخدام جملة واحدة أو جملتين فقط، والحكم هو الذي يحدد متى يتوقف القاص، ويمكن أن تختار أنت موضوع تدور حوله أحداث القصة.

## (٢٢) أفرح مع الكلمات :

اطلب من الطفل أن يشرح لك معاني بعض الكلمات المستمدة من حياته اليومية والمألوفة لديه مثل (حقيقي- زواج- طلاق- أعزب- مناسبة- مميز- مطيع- بلد) ستفاجأ باكتشاف أن بعض الكلمات غامضة بالنسبة له .

يمكن تسجيل بعض التعريفات الطريفة والاحتفاظ بها في شريط أو أوراق للذكرى.

## (٢٣) من أنا ؟ :

ألف أحاجي عن (الحيوانات - الأشخاص - الأشياء ) واطلب من طفلك حلها، فمثلاً: " أنا ضخم جداً، أملك خرطوماً، وأعيش في أفريقيا. من أنا ،،(الفيل)  
"أنا سيارة كبيرة صفراء اللون، املك صفارة قوية، وأساعد في إخماد الحريق.  
من أنا؟(سيارة الإطفاء)

صف الأشخاص وفق طبيعة عملهم (الأطباء - رجال الشرطة - إمام المسجد....)  
أما بالنسبة للأصدقاء والأهل فيكتفى بمظهرهم(الطول-النظارات...)

## (٢٤) الأسئلة السخيفة:

اطرح على الطفل أسئلة سخيفة لمساعدته على استعمال مخيلته والاختيار ..  
يمكن أن تسأله مثلاً:

- هل تفضل أن تكون عصفورا أو سمكة ؟ لماذا ؟
- هل تفضل أن تكون طاولة أو كرسيًا ؟ لماذا ؟

## ( ٢٥ ) ماذا يخفي الكيس؟:

ضع في الكيس تشكيله من الأغراض المنزلية، ثم أطلب من طفلك معرفة ما في داخل الكيس بواسطة لمسه دون النظر إليه.

## ( ٢٦ ) البحث عن الألوان:

اطلب من طفلك إيجاد خمسة أشياء مثال: (زرقاء - حمراء...)، صِف الموجود من موجودات غرفه معينه أو حتى من الخيال غير الموجود .

## ( ٢٧ ) الأحرف الأبجدية أو الأرقام من الصلصال:

ساعد الطفل على صنع احرف او ارقام من الصلصال، ثم أعص عينيه واطلب منه ان يتحسس كل رقم أو حرف ويحاول التعرف عليه وفق شكله.

## ( ٢٨ ) ماذا تخفي النقطة؟:

أرسم أسم طفلك ( نقطة نقطه ) واطلب منه أن يحدد على النقطة بالقلم ثم يتهجأ أسمه، يمكن التكرار معه بأشياء أخرى سهلة.

## ( ٢٩ ) لعبة الاسماء :

أكتب كل حرف من حروف أسم طفلك على بطاقة، قم بصفها لقراءة أسمه، ثم أخلطها ودعه يحاول إعادة ترتيبها، يمكن تكرار ذلك مع أسماء أخرى .

## ( ٣٠ ) العد والإحصاء:

اطلب من طفلك عد وإحصاء أشياء منزليه مثلاً:

(عدد غرف المنزل - عدد الأبواب - عدد الملاعق)، ويمكن في خارج البيت طلب

(عدد البقالات - السيارات البيضاء - العصافير) .

### ( ٣١ ) العد المرّح :

دون الأرقام من ( ١ إلى ١٠ ) على بطاقات أو أوراق ثم ألصقها على النوافذ في أنحاء البيت وأطلب من طفلك إحضار رقم معين أو قل له أريد حاصل جمع ( ٢ + ٣ = ٥ ) .

### ( ٣٢ ) أرى بعيني :

أثناء قيادة السيارة أو القيام بنزهة قل لطفلك " أرى بعيني شيئاً برتقالي اللون أو شيء مربعاً..... " سيمرح الطفل باكتشاف ما رأيته .

### ( ٣٣ ) أين العنصر المختلف ؟ (الكلمات الدخيلة) :

أعرض على طفلك أو قل له أشياء ذات علاقة ببعضها (أوني تناول الطعام - أدوات الرسم- فواكه) ثم أضف غرض لا يتلاءم مع المجموعة وأطلب من الطفل اكتشافه بتبرير عدم انتمائه للمجموعة مثلاً:

( ملعقة - مغرفة - شوكة - مطرقة - سكين ) ، المختلف (المطرقة) .

### ( ٣٤ ) شمال، جنوب، شرق، غرب :

علم طفلك الجهات الأربع، ومتى أتقن الجهات، قم بإخفاء لعبه صغيره في البيت، ثم أعط الطفل إرشادات تتعلق باتجاه موقعها، مثلاً على خطوتين من الشمال وثلاث خطوات من الغرب وهكذا .

### ( ٣٥ ) أين نقيم ؟ :

أخضر خريطة لمدينتكم ثم فتش أنت وطفلك على حيكم و إذا أمكن تحديد مكان تقريبي لبيبتكم وبيوت الجيران والأصدقاء والمدرسة والمسجد فشي جميل وممتع .

### (٣٦) رسم خريطة :

ساعد طفلك على رسم خريطة تقريبية لحيككم أو لبييتكم أو لغرفة معينه طبعاً عليها أماكن مألوفة وشخصية (صندوق البريد - المقلب - مركز الإطفاء - المسجد - المدرسة )، أصطحب هذه الخريطة في نزهاتكم وأشير الى الأماكن البارزه خلال مروركم بها .

### (٣٧) لعبة اللغة:

علم طفلك الأعداد وكذلك كلمات بسيطة في لغات مختلفة مثل (مرحبا) (إلى اللقاء)(شكراً) أجعل لكل يوم موضوعه عند تحديدك لبلد على الخريطة وتحدث عن خصائصه ولغته، إذا أمكن علم طفلك كلمات متعددة من لغته، ويمكن أن تحضر الأم وجبة خاصة لأهل ذلك البلد .

### (٣٨) نمو النباتات:

اغرس مع طفلك بذور بعض النباتات (البرتقال - الليمون - التفاح - فص ثوم غير مقشر) بالتراب اغمرها بالماء لمدة أسبوع مثلاً ثم لاحظ النتائج.

### (٣٩) تمثيل أدوار الشخصيات:

قم مع طفلك بتمثيل أدوار بعض الشخصيات، مثل:  
(مقدم الطعام بالمطعم - الحلاق - البقال - الخباز- طبيب الأسنان) مع الحرص على توفير ما تستطيع من أدوات مشابهة لأدواتهم.

### (٤٠) الأطعمة المفضلة:

إذا كانت لديك مجلات قديمة وفيها صور لأطعمة، فمن الممتع للطفل أن يقوم بقص تلك الصور ويقوم بلصقها على كرتون.

## ملخصة من كتاب "ألف لعبة مسلية ومفيدة لأولادكم"

\*\*\* ( من عمر ٤ إلى ٧ سنوات ) \*\*\*

(١) إملاء الأشكال ( أول الحروف أو الأرقام أو..... ) :

ارسم أنت وطفلك مجموعة من الأشكال الهندسية أو الحروف أو الأرقام ثم اطلب منه تنفيذ ما يمليه قائد اللعبة ( الأب مثلاً )، مثلاً : قل له ضع الدائرة تحت المربع وفوق سداسي الاضلاع ، مثنى الاضلاع تحت شبه المنحرف وفوق المربع ، المستطيل بين المربع ومثنى الاضلاع ، المثلث فوق المستطيل وتحت شبه المنحرف ، المربع بين المستطيل والدائرة .

كان ترتيب الأشكال عندك كالتالي : ( شبه المنحرف ، المثلث ، مثنى الاضلاع ، المستطيل ، المربع ، الدائرة وسداسي الاضلاع ) قارن ترتيب الأشكال التي أنجزه الولد أو المجموعة بترتيبك التي رتبته على ورقتك.

فوائد اللعبة:

أ- التعرف على معنى (فوق / تحت) و (الأشكال الهندسية).

ب- التعود على الانضباط وإتباع التعليمات.

(٢) حلو – مالح، مع سكر أو بدون سكر (وصف الأطعمة والأشربة) :

حضر قائمة طويلة من الأطعمة والأشربة الحلوة والمالحة (مثلاً خمسين صنفاً) ثم اطلب من الطفل الإجابة شفهياً بقوله (حلو- مر- مالح - ..... ) ابدأ بالأطعمة السهلة ثم أدخل الأطعمة التي تحتمل حالتين.

فوائد اللعبة: القدرة على التمييز والوصف الدقيق.

### (٣) معك أو بدونك:

اكتب قائمة بالأنشطة التي يستطيع الولد ممارستها بمفرده أو التي لابد من ممارستها مع طرف آخر، ثم قم بعرض تلك الأنشطة واحداً واحداً وأطلب من الطفل التمييز بينها بقوله (معك - بدونك).

(الأسنان - تحضير العشاء - الانتقال إلى المدرسة - ترتيب السرير.....).

### فوائد اللعبة:

- تمكين الولد من تقدير التعاون مع الآخرين.
- تستطيع مزاوله هذه اللعبة أثناء السفر.

### (٤) اجمع المفيد مع الممتع (ميز):

حضر قائمة كلمات تدل على أشياء ممتعة، ثم اعرضها على الولد وأطلب منه فرزها.

مثال: (العطر- الحلوى - المرأة - السيارة - الشمس - المدرسة - العطلة - التلفاز المال) .

- لا يخفى أن بعضها يحتمل الاثنيين معاً فهو (مفيد وأيضاً ممتع).

### فوائد اللعبة:

- يتعلم الولد الفرق بين الممتع و المفيد .
- يتعلم الولد التفكير عن طريق استخدام البرهان على صحة تصنيفه لشيء ما.

(٥) ارني وجه التشابه بيني وبينك :

وزع الأولاد إلى اثنين اثنين، ثم أعطهم فرصة ثلاث دقائق ليكتشف كل منهما أكبر عدد من أوجه التشابه فيما بينه وبين شريكه، والفائزون هم اللذين يكتشفون أكبر عدد ممكن منها.

فوائد اللعبة:

- التعويد على التركيز والانتباه .
- التأكيد على أن الله خلق البشر مختلفين.

(٦) هل ترى إني تغيرت ؟

يختار قائد اللعبة احد الأولاد ليقف أمام الأطفال ليتأملوا ( شعره - ثيابه - حذائه ) بعد ثلاث دقائق يخرج الولد الواقف برفقة قائد اللعبة ليقوم بتغيير شي ماء في لباسه أو هيئته، ثم يدخل الولد ويسألهم: " هل ترون إني تغيرت ؟ " والفائز هو الذي يذكر التغيير الحاصل أولاً.

فوائد اللعبة:

- التعويد على الانتباه ودقة الملاحظة وسرعتها .

(٧) صح أم خطأ :

اختر ثلاثة من الأولاد ليقفوا أمام الأطفال كي يتأملوهم جيداً خلال دقيقة واحدة فقط، ثم أخرج الثلاثة، وقم بطرح معلومات حول لباس الثلاثة على أحد الأولاد ثم الثاني.... وهكذا مثلاً: جوارب عمر حمراء، لون جلدة ساعة زيد أسود، نعال خالد بيضاء..... ، وعلى الولد اختيار المعلومة الصحيحة من بين الثلاث .

وإذا أصاب ثلاثة من اللاعبين فإنهم يخرجون مكان الثلاثة السابقين.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى الأطفال.

## (٨) لكل أدواته (أربط) :

قم بقص صور لأدوات وآلات من مجلات أو ارسمها بيدك أو اكتبها أو اذكرها شفهيًا ثم اعرض على الطفل لائحة أسماء أشخاص أو مهن وأطلب من أن يربط الأداة والشخص.

- يمكن جعل لائحتين على بطاقات أو قائمتين متقابلتين (أ، ب) في ورقة واحدة مثلاً:  
الأدوات والآلات: (السيارة - الطائرة - الحلي - الرضاعة - السماعه - الأدوية - قماش)، والأشخاص: ( المرأة - الرجل - الطيار - الطبيب - الطفل - الصيدلي - الخياط).

### فوائد اللعبة:

تدريب الولد على تحديد العلاقة الدقيقة بين الأشخاص و الأشياء.

## (٩) الحمامة تطير:

أكتب قائمة بأشياء وحيوانات متنوعات، ثم أطلب من الأولاد إما:  
طريقة (أ): رفع أيديهم عندما يكون الاسم المذكور لحيوان أو شئ يطير، وتبقى الأيدي مسبلة إن لم يكن يطير.

طريقة (ب): القيام إن كان الحيوان أو الشئ مما يوكل أو يشرب والجلوس إن لم يكن يوكل .

مثال على قائمة: (أ) نسر، صقر، ذبابة، فيل، طائرة، ببغاء، صحن، بقرة، خروف، لقلق.

مثال على قائمة: (ب) جبنه، شاي، شرطي، توت، كنافه، غزال، أسد، خنزير.

### فوائد اللعبة:

- اختبار معلومات الطفل ومساعدته على إغناء مخزونه اللغوي في المفردات.
- تدريب على سرعة ردود الأفعال.



(١٠) التيس العنيد (أفعل العكس) :

تخبر الأطفال أنها ستلقى عليهم أوامر عليهم أن يقوموا بـضدها مثلاً : تقول (أمام) يرجع للخلف.

أمثله : (أخفض بصرك) يرفع بصره، (أضحك) يبكي، (انحرف لليساار) ينحرف لليمين، (اجلس - أرفع يدك ) وهكذا.

(١١) المفتش :

قم بصف اللاعبين على استقامة واحدة بجانب بعضهم، وأعطهم كرة صغيرة يتناقلونها من خلف ظهورهم بواسطة أيديهم، وأخرج أحد الأولاد أمامهم ليحاول اكتشاف من توقفت الكرة عنده وليكن ذلك بين فترة وأخرى.  
ثم إذا وجدها دخل مكان اللاعب الذي وجدت في يده، وخرج هذا مكانه وهكذا.

(١٢) الرمية :

أرسم على الارض مربعات متصلة ببعضها بالطبشور أو غيره، ثم أكتب في كل مربع رقماً من مضاعفات الخمسين كما هو موضح في الشكل ، ثم أعط اللاعب (حجراً) يرمي به (ثلاث) مرات ثم سجل لكل لاعب الأعداد التي أصابها وهكذا .....، وفي نهاية اللعبة تجمع أعداد كل لاعب، والفائز هو الأكثر .

٥٠٠
٢٠٠
١٠٠

طريقة أخرى : يمكن ترسم وسط كل مربع شيئاً مألوفاً مثلاً :

(ملعقة - سكين - صحن - منديل) ثم عين بالقرعة ترتيب الأولاد في رمي الحجر، فإذا أصاب خانة معينة قم بتسجيل اسمه عليها، وإذا أصاب لاعب آخر نفس الخانة فلا يسجل له شي .. والفائز هو الذي يسجل اسمه على أكثر عدد من الخانات.

\*\*\* ألعاب تناسب الأطفال من عمر ( ٧ - ١١ سنة ) \*\*\*

( ١٣ ) الصوت المرتفع والصوت المنخفض (المرشد والأعمى) :

قسم الأطفال إلى اثنين اثنين ثم أرسم دائرة في وسط الغرفة، قم بعد ذلك بتغطية عيني أحد لاعبي المجموعة الأولى وعلية أن يصل إلى الدائرة بواسطة إرشاد زميله الآخر عن طريق صوته وكلما أبتعد اللاعب (معصوب العينين) عن الدائرة رفع المرشد صوته، وكلما اقترب منها خفض المرشد صوته، ويحدد وقت (دقيقتين مثلاً) لكل فريق للوصول إلى الدائرة .

( ١٤ ) النحل الصغير أثناء العمل:

اخرج أحد الأولاد من الغرفة وليختر الباقون أحد الأغراض في الغرفة (كرسي - هاتف) وعندما يعود الولد عليه الكشف عن الغرض المقصود من خلال (طنين النحل) بحيث يصوت الأولاد بصوت عالٍ إذا اقترب من الغرض وينخفض تدريجياً كلما ابتعد.

( ١٥ ) وباء الرشح (صوت من؟):

قسّم الأولاد إلى فريقين، ثم أجعل كل فريق في غرفة خاصة، وسجّل على آلة التسجيل أصوات الأولاد من الفريقين، وعلى كل ولد أن يتكلم لمدة دقيقة ويحاول تغيير صوته بالضغط على أنفه أو غير ذلك، وبعد الانتهاء من التسجيل اجمعهم جميعاً في مكان واحد، ثم اطلب من الفريق الأول الكشف عن أصوات الفريق الثاني، والعكس بالعكس.

## ألعاب مختارة للصغار

### (مختاره من كتاب ألعاب ذكية للأطفال)

- يمكن تقسيم الألعاب إلى: لغوية، حسابية، ذكاء، حركية:
- الألعاب التي تنمي المهارات المرئية و المكانية ( سن السادسة وما قبلها ).

( ١ ) بحثاً عن ( لون، قطعة مخبأة..... ):

الطريقة : حدد لوناً معيناً ثم أطلب من الأطفال البحث عن الأشياء التي تكون باللون نفسه سواء في الغرفة أو النزهة أو تذكر أشياء و لو لم تكن موجودة .  
فائدتها:

- أ- إخراج الطاقة الزائدة عند الأطفال .
- ب- تجعل الأطفال على دراية بالألوان .

( ٢ ) مطابقة الأشياء:

الطريقة: أكتب في بطاقات أو أوراق ( حروف، تلوين، أشكال هندسية، أرقام، كلمات، صور... )، ثم أطلب من الطفل جمع المتشابه منها إلى بعض.

( ٣ ) ترتيب الأسماء:

الطريقة: أكتب في بطاقات أو أوراق ( أسماء أفراد العائلة ) و أطلب بعد ذلك ترتيب الأسماء ابتداءً بالأكبر و مرة أخرى ابتداءً بالأصغر و أخرى يجمع الطفل اسمه ثم والده ثم جده ثم العائلة . ( ملحوظة كل بطاقة فيها أسم واحد فقط ) .

طريقة أخرى: يمكن قلب البطاقات و طرح أسم ليعثر عليه الطفل و يفوز إذا استطاع العثور عليه من المحاولة الأولى.

(٤) لعبة العثور على الجائزة :

الطريقة: تقوم بإخفاء شيء مثلاً ( قطعة حلوى ) أسفل إحدى ثلاث علب ثم تحرك العلب الثلاث بسرعة شديدة، ثم تطلب منه أن يخمن العلبة التي توجد تحتها (الجائزة).  
طريقة أخرى: يمكن عمل ذلك في اليدين.

(٥) تمثيل الساعة ( بعد سن السادسة ):

الطريقة:

- عن طريق اليدين بأن تطلب منه ساعة معينة، كالتاسعة مثلاً و تطلب منه أن يرفع يديه مصوراً حركة التاسعة ، مثلاً ( اليمنى للساعات و اليسرى للدقائق ).
- عن طريق الرسم في الدفتر .

(٦) لعبة الخرائط ( البحث عن الأشياء و هو مغمض العينين ):

الطريقة : أغمض عيني الطفل بخرقة ثم أطلب منه الذهاب إلى المطبخ أو أرم أمامه وهو مفتوح عينيه شيئاً ثم بعد إغماض عينيه اطلب منه ذلك الشيء ، و يمكن وضع أشياء أمامه يتعثر فيها دون الإضرار به .

**\*\*\* ألعاب حركية \*\*\***

(٧) لعبة الاحتفاظ بالكرة بين الفخذين مع القفز :

الطريقة : إحضار كرات بعدد الأطفال ، ثم يطلب منهم وضع الكرة بين فخذيه ثم يطلب منه القفز مرّة للأمام و أخرى للخلف أو الجنب، و يمكن أن يكون بينهم تنافس فيمن يستطيع إسقاط كرة زميله مع المحافظة على كرتة .

(٨) الرسم من الخيال أو (الكتابة):

الطريقة: اطلب من الطفل أن يرسم شيئاً في الغرفة مثلاً دون النظر في الورقة التي يرسم عليها.

الفائدة: زيادة وعي الطفل بموضع يديه على الورق.

يمكن أن اطلب منهم كتابة جمل معينة دون النظر في الورقة مثلاً:  
(نحن قوماً أعزنا الله بالإسلام).

(٩) مطابقة حروف الأسماء ( لتعليم الحروف ) لما قبل سن السادسة:

الطريقة: اكتب أسم طفلك على بطاقة أو ورقة ثم اكتب ورقة أخرى فيها الاسم مفصل الحروف و اطلب منه أن يجمع الحروف بالترتيب كما في الاسم.

(١٠) تخمين الحروف أو الكلمات:

الطريقة: تكتب في ( الهواء أو الماء أو على الأرض ) حرفاً أو كلمة و تطلب من الطفل محاولة التعرف عليها وتعطيه ثلاث محاولات مثلاً.

طريقة أخرى: تكوين الحرف باستخدام اليد والأصابع مثلاً باليد اليمنى و باليسرى النقط.

(١١) ألعاب الكلمات المسجوعة :

الطريقة: يعطى كل طفل ورقة و يطلب منه أن يأتي بأربع كلمات تنتهي بحرفي  
(..... ، ..... ) مثلاً:

( و ، ز ) موز ، لوز ، فوز ، جوز .

( و ، س ) ناموس ، فانوس ، جاموس ، طاووس .

( ي ، ن ) سنين ، عجين ، تنين ، حنين .

( ا ، ت ) سنوات ، بنات ، زيارات ، أمهات .

- ( م ، ة ) حمامة ، عامة ، عمامة ، علامة .
- ( و ، ع ) شموع ، دموع ، أسبوع ، دروع .
- ( م ، ر ) أحمر ، مرمر ، تمر ، عمر .
- ( ا ، ك ) أسماك ، شباك ، سواك .
- ( ل ، م ) قلم ، علم ، مسلم ، حكم .
- ( ا ، س ) ناس ، ألماس ، نعاس ، وسواس .
- ( ا ، ب ) كتاب ، باب ، عذاب ، غراب .
- ( م ، س ) شمس ، لمس ، همس .

( ١٢ ) لعبة التهديف .

الطريقة: ترمي ( الكرة ) أو ( ..... ) على الأبواب في المنزل ويكون كل لاعب حارس وقاذف في آن واحد.

طريقة أخرى: يمكن أن تكون اللعبة بين ثلاثة اثنين يتبادلون ( الكرة ) و الثالث في الوسط يحاول اصطياها.

( ١٣ ) الكرة السريعة ، الكرة البطيئة :

الطريقة : يقوم اللاعبون بتكوين دائرة ويتقاذفون الكرة فيما بينهم بحسب تعليمات القائم على اللعبة، يطلب مرة ( كرة سريعة ) فيتبادل اللاعبون الكرة بسرعة لأعلى و إذا قال: ( كرة بطيئة ) يقذفونها ببطء لأسفل، و إذا قال: ( كرة ملتوية ) يقوم اللاعب برفع ساقه و يقذف بالكرة لأسفل إلى لاعب آخر، و إذا قال: ( كرة دائرة ) يقوم اللاعب بدورة كاملة قبل إلقاء الكرة، وإذا قال: ( كرة صوتية ) فعلى اللاعب الذي يلقي الكرة أن يصدر صوتاً معيناً قبل إلقائها. ويمكن أن يكون الطلب مزدوجاً ( كرة دائرية سريعة ) ( كرة صوتية دائرية سريعة ).

## الهدف من اللعبة:

تنمية مهارة الإصغاء و أن تبقى عقول اللاعبين نشطة و أجسامهم متأهبة.

## ( ١٤ ) لعبة التصنيفات :

عدد اللاعبين اثنين أو أكثر و الأفضل مجموعة.

الطريقة: يحدد اللاعبون صنفاً عاماً ثم يذكر كل منهم واحداً من أفراد هذا الصنف العام و

الذي لا يستطيع الإتيان بشيء في فترة زمنية مثلاً ( ١٠ ثوان ) يخرج، حتى يبقى الفائز.

من الأصناف مثلاً: ( أنواع الزهور، الأشجار، الفواكه، الخضار، السيارات، أسماء

الأصدقاء، الأطعمة المفضلة، البلدان، الأشكال، الأشكال المصنوعة من الخشب، أنواع

الأثاث، أحياء مدينة الرياض، الجبيل الصناعية، الكتب، الأشرطة ، أحاديث نبوية في

موضوع معين ( الإخلاص )، سور القرآن، كتب الأحاديث، كتب : العقيدة، الفقه،

السيرة ، ..... ) .

## الهدف من اللعبة :

١- اكتساب خبرة في تسمية وإدراك التصنيفات المختلفة للأشياء .

٢- تنمو لديهم مهارات الاستماع و التذكر.

## ( ١٥ ) مسابقة لعبة القاموس:

الطريقة: يحضر قاموس لغوي مناسب مثل ( مختار الصحاح ) ويبحث عن بعض

المفردات الجديدة ثم تطرح كأسئلة على اللاعبين مع وضع خيارات لهم. ويمكن أن تكون

في كلمات القرآن أو مصطلحات فقهية أو حديثية .