RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

لعبتنا

فيها تعليمنا وصحتنا

The LEGO Foundation

إقرارات

هذا المورد يُمثل مجموعة من أنشطة التعلم المُستندة إلى الألعاب السابقة والجديدة. تم اختيار و/أو اقتباس العديد من الألعاب من كتيّبات ألعاب منظمة الحق في اللعب.

كما نعرب عن تقديرنا لمؤسسة ليجو (LEGO) لدعمها المستمر ولعبها لهذا الدور.

ترغب منظمة الحق في اللعب أن تتوجه بالشكر للأشخاص التالية أسماؤهم على لدور الذي قاموا به في إنشاء هذا المورد:

التطوير العالمي لبرنامج الحق في اللعب

سامنتا بوينتون – مسؤول المشروع
فيث لي – مسؤول التدريب
تارا جيلوري – مدير التدريب وبناء القدرات
مالوري هيلكيويتش - استشاري
فادي اليماني – إخصائي عالمي للتدريب وبناء القدرات
إرني ريبوستيلو – إخصائي عالمي للتدريب وبناء القدرات
أمينة أدهم – إخصائي عالمي للمساواة بين الجنسين
هدى غليغولبي - إخصائي حماية الطفل
بريجبال باتيل – مدير التطوير العالمي للبرنامج

فريق التصميم

تامي يو – شركة سكواب كريتيف – إستشاري التصميم المرئي
ساندبوكس – شركة لا بويت إيه فيلمز – رسوم توضيحية/رسوم متحركة

نتوجه بالشكر إلى زملائنا الموجودين في المكاتب الدولية لمنظمة الحق في اللعب، حيث ساعدتنا تعليقاتهم على تنقيح هذه المواد، والذين يستمرون في تقديم رؤى عند استخدامنا لهذه المواد في سياقات مختلفة. كما نُعرب عن امتناننا لمسؤولي التدريب لمساهمتهم في اختيار الألعاب بناءً على خبراتهم في المجال.

تم تنفيذ المشروع بفضل الدعم المالي المُقدم من مؤسسة ليجو

The LEGO Foundation

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

حول الحق في اللعب

الحق في اللعب هي منظمة عالمية تقوم على حماية وتعليم وتمكين الأطفال من النهوض. نعمل مع الأطفال الموجودين في بعض أصعب وأخطر الأماكن على الأرض، نساعدهم على البقاء في المدرسة والتخرج منها ومقاومة الاستغلال والتغلب على التحيز والوقاية من الأمراض والتعافي من آثار الحروب وسوء المعاملة.

لأكثر من ٢٠ عامًا، قدمنا برامج ذات تأثير في السياقات الإنمائية والإنسانية. بكوننا رواد في تقديم نهج فريد للتعلم داخل وخارج الفصل الدراسي على حد سواء، فإننا نُسخر اللعب - وهو أحد أهم القوى الأساسية في حياة الطفل - لمساعدة الأطفال على تفكيك الحواجز واغتنام الفرص. نحن منظمة التنمية العالمية الوحيدة التي تركز بشكل حصري على استخدام قوة اللعب لتغيير حياة الأطفال.

تمكنا من الوصول إلى ٢,٣ مليون طفل كل عام في ١٥ دولة حول العالم. ومن خلال التعاون مع المعلمين والحكومات والمجتمعات وأولياء الأمور، نطلق العنان لإمكانات الأطفال ونمكنهم من اتخاذ خيارات إيجابية وصحية لخلق مستقبل أفضل لأنفسهم ولأسرهم ولمجتمعاتهم.

لمزيد من المعلومات حول الحق في اللعب، يمكن زيارة الرابط www.righttoplay.com

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

خدمات الدعم

ورقة مرجعية سريعة

قم بتدوين معلومات اتصال المنظمات أو خطوط المساعدة التي يستطيع الأطفال والمعلمون/المدربون التوجه إليها عند حاجتهم للدعم. تأكد من إحضارك لهذه المعلومات معك في كل جلسة مع الأطفال. بمجرد بنائك علاقة ثقة مع الأطفال، قم باستعراض القائمة معهم وأضف أي توصيات إضافية لديهم لجهات اتصال أشخاص.

الاسم:

الدور: المنظمة:

رقم الهاتف: الساعات:

العنوان:

الاسم:

الدور: المنظمة:

رقم الهاتف: الساعات:

العنوان:

الاسم:

الدور: المنظمة:

رقم الهاتف: الساعات:

العنوان:

الاسم:

الدور: المنظمة:

رقم الهاتف: الساعات:

العنوان:

ملحوظة: يجب أن تكون هذه المعلومات متاحة مكتب منظمة الحق في اللعب في دولتك من أجلك و/أو ليكون قادرًا على دعمك لإكمال ذلك إذا رغبت في ذلك.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

P.O.W.E.R

جدول المحتويات

إقرارات..... i
حول الحق في اللعب..... ii
ورقة مرجعية سريعة..... iii

استعراض الأنشطة المبنية على اللعب..... ٢
مقدمة عن الأنشطة ٦
أرشادات للميسرين..... ١١
الحفاظ على الأطفال آمنين ١٢
تمثيل الطفل ١٦
اللعب والسلامة النفسية..... ١٩
الإجتماعي..... ٢٢
ذوي الاحتياجات الخاصة..... ٢٥
ألعاب الصحة والسلامة النفسية..... ٢٩
أنشطة التعليم المبني على اللعب ٣١
ألعاب التطور المعرفي..... ٧١
ألعاب التطور الاجتماعي ١٣١
ألعاب التطور العاطفي..... ١٧٥
ألعاب النوع الاجتماعي..... ١٩٧
ألعاب حماية الطفل ٢١٩

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

استعراض الأنشطة المبنية على اللعب

بالإضافة إلى الألعاب المُدرجة في قسم السلامة النفسية، يحتوي هذا الدليل على العديد من الألعاب الأخرى التي تدعم السلامة ا

لنفسية للأطفال. تم تمييز هذه الألعاب بعلامة النجمة (*).

الصحة والسلامة النفسية

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
المرح على الرغم من البعد	٣٢	الصحة البدنية والنظافة	٦+
كبار الطهاة	٣٤	التغذية	٦+
أهلًا بالأحلام	٣٦	الصحة البدنية والنظافة	٦+
مُطاردة التطعيم	٣٨	الصحة البدنية والنظافة	٦+
إلى الأعلى	٤٠	الصحة البدنية والنظافة	٦+
من هو بطلك؟*	٤٢	الأمل	٦+
الشُهُب*	٤٤	التحكم في العواطف	٦+
عصفور من ورق*	٤٦	التحكم في العواطف	٦+
كتاب الأكورديون*	٤٨	الشعور بالانتماء	٦+
بازل مستقبلي*	٥٠	تحديد الأهداف	٦+
كنوز نور*	٥٢	تحديد الأهداف	٦+
قطط وفئران	٥٤	المهارات الحركية المُركبة والبسيطة	٦-٩
الشطف	٥٦	الصحة البدنية والنظافة	٦-٩
لعبة سؤال	٥٨	الصحة البدنية والنظافة	٧+
تتابع الرسم*	٦٠	اتخاذ القرارات المسؤولة	٨+
مُطاردة الجهاز المناعي	٦٢	الصحة البدنية والنظافة	١٠+
تفادي الفيروسات	٦٤	الصحة البدنية والنظافة	١٠+
الوصول للهدف*	٦٦	المسؤولية	١٠+
جمع القمامة	٦٨	الصحة البدنية والنظافة	١٠+

حقوق النشر " رايت توبلاي,2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

التطور المعرفي

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة / مجال المهارة	العمر
الأداء المعرفي			
*صنع آلات	٧٤	الابتكار	١+
*سلطة فواكه	٧٦	التركيز	٣+
لنُزيّن	٧٨	الابتكار	٦+
سلّات منظمة	٨٠	التنظيم	٦+
*لعبة الغمز	٨٢	التركيز	٦+
*ربط الألوان	٨٤	الذاكرة العاملة	٦+
*تذكرني؟	٨٦	الذاكرة العاملة	٦+
*قلها بدون كلمات	٨٨	الابتكار	٦+
*الكرة السخيفة	٩٠	الابتكار	٦-٩
*احسبها	٩٢	التركيز	١٠+
*المدير السري	٩٤	التركيز	١٠+
الأوركسترا الطبيعية	٩٦	الابتكار	١٠+
الإلمام بالقراءة والكتابة			
أُحب الآيس كريم	٩٨	التحدث والاستماع	٣-٧
سلسلة تقفية الكلمات	١٠٠	القراءة	٦+
مُطاردة الحيوانات المُختلفة	١٠٢	التحدث والاستماع	٦+
رقصة المقطع اللفظي	١٠٤	القراءة	٦+
وقت تناول الطعام	١٠٦	الكتابة	٦+
أُرسم بالجسد	١٠٨	الكتابة	٦+
عَدْو الإملاء	١١٠	الكتابة	٧+
إسمي	١١٢	القراءة/الكتابة	٧+
حوّل الكلمة	١١٤	التحدث والاستماع	٩+
قصص التجمد	١١٦	التحدث والاستماع	١٠+
تعلم الحساب			
اِرمِ واجرِ	١١٨	إدارة البيانات	٧+
الأرقام الفردية والزوجية	١٢٠	الإحساس بالأرقام	٧+
أُحب الرياضيات	١٢٢	الإحساس بالأرقام	٧+
العد التصاعدي والتنازلي	١٢٤	الإحساس بالأرقام	٨+
أرقام المجموعة	١٢٦	الإحساس بالأرقام	٩+
٥٠٠	١٢٨	الإحساس بالأرقام	١٠+

حقوق النشر " رايت توبلاي,2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

التطور الاجتماعي

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
رقصة التجمد	١٣٢	التعاطف	٣+
مزرعة الحيوانات*	١٣٤	التواصل	٦+
آلة المرح*	١٣٤	التعاون	٦+
السّحاب	١٣٨	بناء العلاقات	٦+
بودا بودا	١٤٠	القيادة	٦+
طفل في المنتصف*	١٤٢	التحكم في العواطف	٦+
العقدة الإنسانية*	١٤٤	التواصل	٦+
إحزر رسمتي*	١٤٦	التواصل	٦+
الكيس المُجمّد*	١٤٨	التعاطف	٦+
صور ذاتية*	١٥٠	احترام أوجه التشابه والاختلاف	٦+
وجهًا لوجه*	١٥٢	التواصل	٦+
اقلب البطانية*	١٥٤	التعاون	٦+
مُطاردة التجميد*	١٥٦	التعاون	٦-٩
بناء الهرم*	١٥٨	التعاون	٦-٩
إيجاد الحروف الأبجدية*	١٦٠	احترام أوجه التشابه والاختلاف	١٠+
الإسقاط*	١٦٢	التعاون	١٠+
سباق الثلاثة أرجل*	١٦٤	التعاون	١٠+
البحث الأعمى عن الهدف*	١٦٦	التواصل	١٠+
عَدْو الشريك معصوب العينين*	١٦٨	القيادة	١٠+
أُحب جيراني*	١٧٠	احترام أوجه التشابه والاختلاف	١٠+
الثقة في الفريق	١٧٢	بناء العلاقات	١٠+

التطور العاطفي

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
إرشاد الكائن الفضائي*	١٧٦	الوعي الذاتي	٦+
إحزر المشاعر*	١٧٨	التحكم في العواطف	٦+
التمثيل الإيمائي*	١٨٠	التحكم في العواطف	٦+
يوم الدُمى*	١٨٢	الثقة بالنفس	٦-٩
صور ظلية لتقدير الذات*	١٨٤	الوعي الذاتي	١٠+
قصة حياة*	١٨٦	التحكم في العواطف	١٠+
التخلص من السلبية*	١٨٨	التحكم في العواطف	١٠+

حقوق النشر " رايت توبلاي,2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
تتابع التجميع*	١٩٠	التحكم في العواطف	١٠+
الأمل في الهواء*	١٩٢	الأمل	١٠+
رمية الثقة*	١٩٣	الثقة بالنفس	١٠+

النوع الاجتماعي

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
ماذا تفعل؟	١٩٨	المساواة بين الجنسين	٦+
كيداليبو*	٢٠٠	احترام أوجه التشابه والاختلاف	٦+
إمساك ذيل التنين	٢٠٢	المساواة بين الجنسين	٦+
إحزر المشاعر*	٢٠٤	الوعي الذاتي	٨+
هجوم الوصم*	٢٠٦	التعاطف	١٠+
زئير الأسد	٢٠٨	المساواة بين الجنسين	١٠+
احم الكنز	٢١٠	التعاطف	١٠+
أحدنا، كلنا	٢١٢	المسؤولية	١٠+
قفز الكلمات*	٢١٤	التحكم في العواطف	١٠+
البنات يُحرزنّ النقاط*	٢١٦	احترام أوجه التشابه والاختلاف	١٠+

حماية الطفل

النشاط	الصفحة	المهارة الحياتية الشاملة	العمر
تجمد السيارات	٢٢٠	المسؤولية	٣-٩
ضغط اجتياز الحبل	٢٢٢	الوعي الذاتي	٦+
مُطاردة الاحترام	٢٢٤	احترام الآخرين	٦+
دائرة الأمان	٢٢٦	التعاون	٦+
العناكب الجائعة	٢٢٨	المسؤولية	٦+
أماكن آمنة	٢٣٠	الحماية الذاتية	٧+
سباق الأرانب	٢٣٢	الثقة بالنفس	٨+
منزل – طفل - شارع	٢٣٤	الحماية الذاتية	٨+
كرة الضغط*	٢٣٦	التحكم في العواطف	٨+
دُمى ورقية مع أعين معصوبة*	٢٣٨	احترام أوجه التشابه والاختلاف	٨+
الكرة المُتكلمة	٢٤٠	التواصل	٨+
قاتل، اهرب، إتحد*	٢٤٢	التحكم في التفاعلات السلبية	١٠+

حقوق النشر " رايت توبلاي,2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مقدمة عن الأنشطة

ما الهدف من هذه الألعاب؟

يحتوي هذا المورد على ١٠٠ نشاط تعليمي مستجيب للنوع مبني على اللعب، حتى يشعر الأطفال بالسعادة ويعزز من تعليم وتطور كل الفتيان والفتيات والبالغين الممارسين للألعاب. هذه الأنشطة:

- آمنة وفعالة وممتعة
- يمكن مواءمتها بسهولة حتى يلعبها الأطفال من مختلف الأعمار ومراحل التطور
- تُركز على مهارات معينة (تُسمى مفاتيح التعلُم) من أجل التطور البدني والمعرفي والاجتماعي والعاطفي

من يستطيع استخدام هذه الألعاب؟

هذه الألعاب لأي شخص ولكل شخص – المعلمين والإخصائيين الاجتماعيين والمدربين والقائمين بالأعمال وأولياء الأمور ومقدمي الرعاية والمزيد. يُمكن استخدام هذه الألعاب بواسطة أي شخص بالغ يعمل بشكل مباشر مع الأطفال. يُمكن كذلك تسهيلها بواسطة النظير أو القادة الشباب.

أين يمكنني استخدام هذه الألعاب؟

يُمكن لعب هذه الألعاب في سياقات أو إعدادات مختلفة عديدة. كما تم تصميمها بعناية بحيث يُمكن ممارستها داخل الأبنية أو خارجها ومع مجموعة واسعة من الأدوات والمصادر.

يجب ممارسة كل الألعاب وفقًا لتوجيهات ومعايير سلامة كوفيد19- الخاصة بدولتك.

ما هو التعليم المبني على اللعب؟

التعليم المبني على اللعب هو نهج تجريبي تشاركي موجه يُحسّن من عملية التدريس والتعليم. التعليم المبني على اللعب يُنظم العالم ويجعله منطقيًا للفتيان والفتيات بينما يشاركون بنشاط مع أقرانهم وقاداتهم في الأنشطة والألعاب التعليمية. التعليم المبني على اللعب يُحفز ويشجع كلا من الفتيان والفتيات ويدعمهم في تطوير وتوطيد المهارات والمفاهيم، كما يساعدهم على تشكيل مواقفهم الإيجابية تجاه التعليم والحياة.

(المصدر: الحق في اللعب)

تتبنى ألعاب الحق في اللعب نهجًا مستجيبًا للنوع الإجتماعي في التعليم المبنى على اللعب. لمزيد من المعلومات، من فضلك، قم بمراجعة مورد اللعب المستجيب للنوع الإجتماعي.

كيف يتم تنظيم هذه الألعاب؟

يتم تنظيم هذه الألعاب عبر:

العمر

على سبيل المثال، +٦ تعني أن الألعاب مناسبة بشكل أكبر للأطفال من أعمار ٦ سنوات أو أكثر.

عدد اللاعبين

على سبيل المثال، +٣ تعني أن الألعاب مناسبة بشكل أكبر عندما يتم ممارستها بواسطة ٣ أطفال أو أكثر.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الزمن

على سبيل المثال، +٣٠ دقيقة تعني أن الألعاب تتطلب أن يتم ممارستها لفترة زمنية لا تقل عن ٣٠ دقيقة. نوصي أن يتم التخطيط لـ ٢٠ دقيقة إضافية على الأقل أكثر من الزمن المقترح، وذلك لتوفير وقت إضافي للتجهيز للعبة وللنقاشات التفاعلية والشاملة بين الفتيان والفتيات وكذلك التجارب والمحاولات بينما يجرب الأطفال طرقًا مختلفة للعب.

ما الذي تتضمنه إرشادات كل لعبة؟

الأدوات

تدرج كل لعبة المعدات والموارد المطلوبة لممارستها. إذا لم تكن قادرًا على توفير هذه الأدوات الموصى بها، قم بالتفكير في طرق إبداعية لتوفير بدائل آمنة!

مفتاح التعلم

"مفتاح التعلم" هو الناتج التعليمي الأساسي للعبة أو نشاط ما. يُجيب "مفتاح التعلم" عن أسئلة مثل: ما الطريقة التي ترغب أن يكبر بها الفتيان والفتيات من خلال ممارستهم لهذه اللعبة؟ الجزء الأول من مفتاح التعلم يسلط الضوء على مهارة ما. بينما تصف عبارة مفتاح التعلم المهمة الأساسية التي سيُطلب من الفتيان والفتيات أداؤها أثناء اللعبة لتحقيق مفتاح التعلم.

الأفكار الافتتاحية

الأفكار الافتتاحية تجهز الفتيات والفتيان لتجربة التعلم. تشجعهم الأسئلة على التفكير في مفتاح التعلم الخاص باللعبة التي سيقومون بممارستها.

كيفية اللعب

الخطوات مكتوبة في صورة إرشادات مباشرة موجهة إليك أنت القائم بالعمل. ينتهي هذا القسم ببعض التذكيرات المكتوبة في صندوق صغير. على سبيل المثال، قد نُذكرك بالتأكد من كون الأطفال يلعبون بشكل آمن وأن الفتيان والفتيات يشاركون بشكل متساو. تأكد من قراءة هذه التذكيرات قبل ممارسة اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، خذ في الاعتبار كل عوامل الأمان المخصصة لحالتك. تريد أن تخلق أكثر الظروف أمانًا للأطفال. يشمل ذلك كلاً من الأمان البدني والنفسي. من المهم أن يشعر الأطفال بالأمان عند لعبهم وتفاعلهم ومشاركتهم مشاعرهم وأفكارهم. لمزيد من المعلومات، من فضلك، راجع مورد الحفاظ على الأطفال آمنين.

الأفكار الختامية

قسم "الأفكار الختامية" يشمل أسئلة النقاش فكر واربط وطبق. يُعد هذا أمرًا هامًا لمساعدة الفتيات والفتيان في تعلم مفاتيح التعلم الخاصة بالجلسة. هذا النقاش الختامي يشجع الأطفال على التفكير فيما تعلموه وربطه بتجربتهم السابقة وتطبيقه على حياتهم خارج هذه الألعاب. قد يتطلب منك الأمر بعض الوقت لإتقان مهاراتك في تخطيط وتسهيل مناقشات جيدة. كذلك قد يتطلب الأمر بعض الوقت حتى يتعلم الأطفال كيفية المشاركة بشكل جيد في نقاشك. كلما أصبحت أكثر راحة مع تسهيل النقاشات، يُمكنك إنشاء أسئلتك الخاصة التي تركز على مفتاح التعلم.

طرق أخرى للعب

هذا القسم يقدم طريقتين إضافيتين لمواءمة مستوى صعوبة النشاط.

مؤشرات النجاح

"مؤشرات النجاح" تقدم ٢ أو ٣ أشياء لتبحث عنها بينما يلعب الأطفال. إذا كنت تلاحظ كل هذه الأشياء، تابع عملك.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ماذا أفعل إذا لم ألاحظ مؤشرات النجاح؟

إذا لم تلاحظ مؤشرات النجاح هذه، قد تكون في حاجة لأداء أحد الأشياء التالية لإعادة النشاط إلى المسار الصحيح:

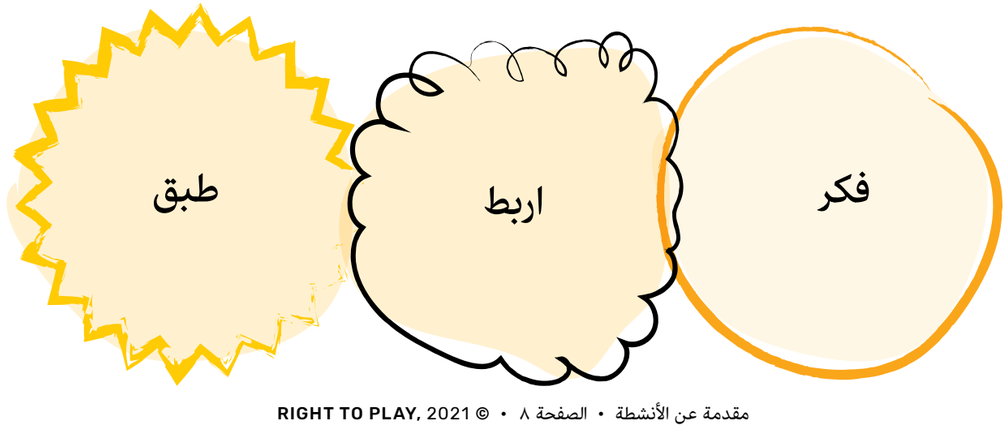
- اشرح أو وضح مرة أخرى كيفية ممارسة اللعبة. فكر في طرقٍ مختلفة لشرحها أو توضيحها.
- بينما يلعب الأطفال، اظهر لهم طرقًا فعالة لممارسة مفاتيح التعلم. على سبيل المثال، عند ممارسة لعبة تتمحور حول التعاون،
  - يمكنك توضيح كيفية العمل معًا.
  - ذكر الأطفال بالمسائل المُتعلقة بالسلامة.
  - قم برفع أو تخفيض مستوى صعوبة المهمات التي تطلب من الأطفال تنفيذها.

كيف يمكنني مواءمة هذه الألعاب في سياقي الثقافي؟

يمكن – ويجب – تعديل جميع الألعاب لتتناسب مع مجتمعك وثقافتك وكل مجموعة من الفتيات والفتيان الذين تعمل معهم. يُمكنك إعادة تسمية الألعاب وإضافة أو تعديل بعض أجزاءها لرفع فاعلية اللعبة.

من أجل أن تحقق اللعبة أهداف التعلم، نطلب منك أن تحافظ على العناصر التالية للعبة حتى تحقق أقصى قدر من التأثير:

- اتبع مفتاح التعلم الخاص بكل لعبة كما هو مُدرج في صفحة اللعبة.
- استخدم الأسئلة الافتتاحية و طريقة فكر - اربط – طبق في المناقشة الختامية لتعزز مفتاح التعلم الخاص باللعبة.
- ركز على اللعب النزيه واللعب الجماعي. شجع كل الأطفال على المشاركة في اللعبة وأبرز أن الفوز لا يُمثل كل شيء.
- تأكد من إشراك كل الفتيات والفتيان، بغض النظر عن ثقافاتهم أو عرقهم أو أصلهم العرقي أو دينهم أو قدراتهم أو حالاتهم الصحية أو هيكلهم الأسري أو خلفياتهم الاقتصادية والاجتماعية.
- شجع مستوى عاليًا من المشاركة لجميع الفتيان والفتيات ولكل فتى وفتاة من ذوي الخاصة باستخدام طرقٍ متنوعة.
- ركز على السلامة الصحية والنفسية لكل فتى وفتاة.
- حافظ على الفرق الصغيرة حيثما كان ذلك ممكنًا، وذلك حتى تزداد فرص كل فتى وفتاة في ممارسة اللعبة بما فيهم أولئك من ذوي الاحتياجات الخاصة.



حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف يُمكنني تعديل نشاط ما ليشمل كل الأطفال؟

منظمة الحق في اللعب تشجعك على استخدام ابتكاراتك في إيجاد طرق لتضمين كل الفتيات والفتيان داخل برنامجك. يمكن مواءمة أي من هذه الألعاب. قد تختلف التغييرات في كُل نشاط ولكل طفل.

عند النظر في نشاط ما، أسأل نفسك الأسئلة التالية:

- هل هو الممتع للجميع؟
- هل يتماشى التعديل مع كل أعضاء المجموعة؟
- هل مازالت اللعبة مستجيبة للنوع الإجتماعي؟
- هل يستطيع جميع أعضاء الفريق اللعب معًا بشكل متساو؟
- هل يتناسب النشاط مع الفئة العمرية؟
- هل يلبي النشاط احتياجات كل الفتيات والفتيان؟

من فضلك، اقرأ مورد الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة واللعب لمراجعة التوجيهات المحددة حول أفضل الطرق لتعديل الألعاب للأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة وكذلك قراءة مورد اللعب المستجيب للنوع الإجتماعي للتوجيهات حول أفضل الطرق لتعديل الألعاب لرفع مستوى مشاركة الفتيات وقيادتهم.

ما الموارد الإضافية التي يمكنني الحصول عليها؟

بالإضافة إلى المائة لعبة، يحتوي هذا المورد على موادٍ تكميلية لمساعدتك على قيادة وتسهيل الألعاب بكفاءة. يُمكنك إيجاد هذه الموارد في الإصدار الثاني من أرشادات للميسرين. نوصيك بقراءة كل هذه الموارد قبل قيادة أي ألعاب مع الأطفال. يشمل ذلك:

- الحفاظ على الأطفال سالمين
- تمثيل الطفل
- الدعم النفسي ألاجتماعي
- اللعب المستجيب للنوع الإجتماعي
- الأطفال من ذوي الإحتياجات الخاصة
- غسل اليدين

أفكار المعلم

ابق على اتصال. نحب أن نسمع رأيك!

نتمنى أن تكون قد استمتعت بالألعاب! نرغب في أن نسمع منك عن الألعاب التي تعمل بشكل جيد وما يمكننا فعله بشكل أفضل. لمزيد من المعلومات، يُمكنك التواصل معنا على **gpd@righttoplay.com**.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

أرشادات للميسرين

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الحفاظ على الأطفال آمنين

جميع الفتيان والفتيات في حاجة لأن يكونوا وأن يشعروا بالأمان في البيئة التي ينشؤون فيها لضمان تطورٍ صحي. يتحمل المعلمون وأولياء الأمور والبالغون الآخرون مسؤولية الحفاظ على الأطفال آمنين. عندما تمارس الألعاب مع الأطفال يُمكنك الحفاظ على الفتيان والفتيات آمنين من خلال خلق بيئة تعلّم آمنة والاستجابة للمخاوف المتعلقة بسلامة الفتيان والفتيات من خلال الاستماع والملاحظة.

ملاحظة: نتجنب أيضًا إيذاء الأطفال عبر دعم الفتيات والفتيان الذين يشعرون بالحزن. يمكنك إيجاد المزيد عن هذا الأمر في رُزمة السلامة النفسية.

ما هي بعض الطرق التي يمكن من خلالها التأكد من أن بيئة التعلم آمنة جسديًا؟

- تأكد من كون مساحة اللعب والمحيط آمنين جسديًا لممارسة الأنشطة. على سبيل المثال، تأكد من أن الوصول إلى مساحة اللعب سهلٌ لجميع الفتيان والفتيات من كل الأعمار، بما فيهم أولئك من ذوي الاحتياجات الخاصة. يجب أن تتوفر تهوئة وبوابات وإضاءة ونوافذ كافية، كما يجب ألا يتواجد أي حطام حاد أو خطير حول مساحة اللعب. يجب أن يتوفر مخرج حريق وطفايات حريق/بطانية حريق وحقيبة إسعافات أولية.
- تأكد من نظافة مساحة اللعب ومن أن المراحيض تراعي النوع الاجتماعي و الجنساني والقدرات.
- تأكد من نظافة كل الألعاب وأدوات اللعب ومن كونها خالية من السموم وتتناسب مع العمر والثقافة.
- أخبر الأطفال عن الأنشطة والقواعد في وقت مبكر وتأكد من فهم الجميع للنشاط.
- انتبه لسلامة الفتيان والفتيات طوال مدة الجلسة وتجاوب مع أي مخاطر أو مخاوف. يشمل ذلك كلاً من السلامة العاطفية والجسدية للفتيان والفتيات. على سبيل المثال، هل يشعر الأطفال بالخوف؟ هل يتعرض أي منهم للتنمر؟ هل تبدو على أي منهم علامات الحزن أو الضيق بعد المناقشة؟ هل يجلس أي من الأطفال- بوجه خاص الفتيات – هادئًا في الركن ولا يشارك؟ هل يضحك أي من الأطفال على فتى أو فتاة محددة؟ يمكنك إيجاد المزيد حول كيفية جعل بيئة اللعب شاملة لكلٍ من الفتيان والفتيات في الرُزمة المُستجيبة للنوع الاجتماعي.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ما هي بعض الطرق التي يمكن إتباعها لخلق بيئة تعلم آمنة عاطفيًا؟

- سويًا مع الفتيان والفتيات، ضع قواعد أساسية تعزز السلامة والاحترام بحيث تكون شاملة لجميع الفتيان والفتيات بما فيهم الأطفال الضعفاء والأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة.
- تأكد من توافر مساحة آمنة للفتيان والفتيات الذين لا يشاركون أو الذين يحتاجون إلى استراحة أثناء ممارسة اللعبة.
- تأكد من عدم توبيخ أو إحراج أو تهديد أي طفل.
- انتبه لأي تنمر أو وصم أو ضغط أو عنف من قبل الأقران أثناء ممارسة اللعبة.
- قم ببناء علاقات ثقة وإيجابية بينك وبين الأطفال وبين الفتيات والفتيان أنفسهم.
- قم بإنشاء بيئة يشعر فيها جميع الفتيان والفتيات بحصولهم على قدرٍ متساوٍ من السلطة والقدرة على التعبير عن آرائهم وأفكارهم والفرصة لقيادة الألعاب والأنشطة.
- قم بإنشاء نظام الرفيق. شجع الأطفال المترافقين على الاستماع لأفكار بعضهم الآخر واتخاذ القرارات سويًا.
- ادع الأطفال للمشاركة بطرق تُشعرهم بالأمان وتجعلهم يستمعون لبعضهم الآخر. على سبيل المثال، يستطيع الأطفال مساعدة شخص ما على التوازن بدلًا من الاعتماد على شخص آخر لتحقيق التوازن إذا كانوا لا يشعرون بالراحة.

كيف يمكنني تسهيل الألعاب المتعلقة بحماية الطفل والمواضيع الحساسة الأخرى؟

- وضح للأطفال أن المشاركة اختيارية وأن بإمكانهم الخروج إذا شعروا بعدم الراحة. على سبيل المثال، قد يحتاج بعض الأطفال لفترة استراحة أو أن يتركوا المناقشة عند مناقشتك لأحد المواضيع التي تجعلهم يشعرون بالخوف أو الحزن.
- استخدم هذه الألعاب في الأوقات الملائمة – على سبيل المثال، بعد تطوير إحساس قوي بالثقة.
- اسمح للفتيات والفتيان وشجعهم على التحدث حول المواضيع الحساسة باللغة الأكثر راحة بالنسبة لهم.
- اعقد جلسات منفصلة للفتيان والفتيات عند الحاجة. تذكر كذلك أن الفتيات والفتيان قد يشعرون بالراحة عند التحدث في مواضيع معينة فقط مع البالغين من نفس الجنس.
- تفحص شعور كل فتاة وفتى عند نهاية الجلسة. قدم الدعم للمجموعة أو الأطفال على انفراد عند الحاجة.
- أعلِم الفتيات والفتيان أن باستطاعتهم التحدث إليك أو إلى أحد البالغين الموثوقين عندما يشعرون بالانزعاج. قم دائمًا بإنهاء الجلسة بملحوظة إيجابية. على سبيل المثال، أكد أن الأطفال يستطيعون إحداث تأثيرٍ إيجابيٍ على حياتهم الخاصة أو في مجتمعهم.
- اعتنِ بنفسك. إذا شعرت بالضيق بسبب أحد الأنشطة، لا تقم بقيادته إن شعرت بعدم قدرتك على ذلك. يحافظ ذلك على سلامة عواطفك وعواطف الأطفال. إذا شعرت بالإجهاد في أي وقت، تراجع وقم بتأدية أنشطة استرخاء فردية لتدعم سلامتك وصحتك العقلية، مثل أخذ أنفاس عميقة أو العد حتى رقم عشرة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف يُمكنني الاستجابة للمخاوف المتعلقة بأمان وسلامة الأطفال؟

- كن جاهزًا من خلال الاحتفاظ بمعلومات جهات الاتصال الخاصة بالخدمات والمنظمات التي يُمكن أن تدعم الأطفال الذين يتعرضون للعنف أو الاعتداء أو الذين لديهم احتياجات أخرى. قم بإحضار هذه المعلومات معك إلى الأنشطة.
- إذا أخبرك فتى أو فتاة عن مخاطر اعتداء أو سلامة، استمع إليهم وصدقهم. ساعد الطفل على الشعور بالأمان والاحترام والثقة. أخبرهم أنك ستحاول مساعدتهم وأخبر فقط الأشخاص الذين يجب أن يعرفوا من أجل الحفاظ على الطفل آمنًا. إذا ظننت أو شككت أن أمرًا ما ليس على ما يرام أو إذا رأيت علامات اعتداء، من المهم أن تتواصل مع المنظمات المحلية أو خط المساعدة لتلقى الدعم.
- إذا شككت أو علمت أن فتاةً ما أو فتىً ما قد تعرض للاعتداء، لابد أن تقوم بالإبلاغ عن ذلك.
  - » أولياء الأمور/مُقدمو الرعاية: ابق هادئًا. أخبر الطفل أن ذلك ليس خطأه/خطأها وأنك تحبه/تحبها وتقبله/تقبلها وتقدره/تقدرها. أبعِد طفلك عن المُعتدي وقم بإبلاغ السلطات المحلية. تواصل مع المنظمات المحلية ليقوموا بدعمك وأبقِ طفلك على علم بما سيحدث تاليًا.[1]
  - » المعلمون/الأفراد الآخرون الذين يعملون مع الطفل: اتبع العملية المحددة في مدرستك أو منظمتك واتبع القوانين المحلية.

بعض العلامات التي تُظهر أن الطفل ربما يكون قد تعرض لاعتداء هي أنه/أنها معزول بشكل غير اعتيادي، أو يبدو مفرط القلق أو التوتر، أو يُظهر سلوكًا بالغ العنف، أو لديه كدمات أو آثار بدنية على جسده/جسدها. هذه العلامات لا تعني بالضرورة أن الطفل يتعرض للاعتداء، لأنه من الممكن أن تكون أمورٌ أخرى تحدث في حياتهم وتؤثر على سلوكهم. تستطيع إحدى منظمات حماية الطفل المحلية مساعدتك في تقييم الموقف. تواصل مع إحدى المنظمات المحلية من اجل تلقي الدعم.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قم بكتابة هذه المعلومات لمنظمات حماية الطفل أو خطوط المساعدة التي يستطيع الأطفال أو البالغون التوجه إليها لتلقي المساعدة:

الاسم:

الدور:	المنظمة:
رقم الهاتف:	الساعات:
العنوان:	

[1] NCTSN. ما الذي يجب أن تقوم به إذا كشف طفلك عن اعتداء جنسي.

كيف يمكنني دعم الفتيات والفتيان ليساعدوا في الحفاظ على أنفسهم آمنين؟

- ساعد الفتيان والفتيات – بما فيهم الأطفال الضعفاء والأقليات والأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة – أن يتعرفوا على المخاطر والأخطار المحتملة ومعنى الموافقة باستخدام أنشطة ممتعة و عملية وتفاعلية. يمكنك القيام بذلك عبر توضيح السلوكيات الآمنة أو تكرار إرشادات الأمان. كما يمكنك أيضًا استخدام عمليات تحديد

  مناطق الجسم أو أدوات تحديد المناطق الخطرة. لمعرفة المزيد عن الموافقة، من فضلك قم بزيارة: https://www.youtube.com/watch?v=h3nhM9UlJjc&ab_channel=BlueSeatStudios

  كما يمكنك أيضًا تعلم المزيد حول تحديد المخاطر من هنا: https://resourcecentre.savethechildren.net/node/8422/pdf/arc-modf4-5-e2-2009.pdf
- أخبر الأطفال عن أهمية الإبلاغ عن أي مخاطر لمقدمي الرعاية الخاصين بهم أو معلميهم أو أي بالغين آخرين يثقون بهم.
- أعلم الأطفال بأنهم يستطيعون التوجه إلى المنظمات المحلية وموظفي المدرسة لتلقي دعم إضافي إذا كانوا خائفين أو قلقين. شارك خط المساعدة ومعلومات جهات الاتصال ذوي الصلة مع الأطفال.
- استخدم الملصقات والكتيبات والطرق الأخرى لتشارك مع الأطفال المعلومات المتعلقة بالخدمات والمنظمات والعمليات التي تساعد في الحفاظ عليهم أمنين.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تمثيل الطفل

ما هو تمثيل الطفل؟

أثناء اللعب، يتعلق تمثيل الطفل بتوفير الفرصة للفتيات والفتيان لتولى زمام تجارب لعبهم. كما يدور أيضًا حول المشاركة الفعالة للأطفال – كلاً من الفتيان والفتيات – في إتخاذ القرارات حول لعبهم وذلك عبر تصميم نشاط لعبة ليمارسوه.

لماذا يُعد تمثيل الطفل أمرًا هامًا؟

مثل البالغين، للأطفال الحق في التعبير عن آرائهم والمشاركة في المشاكل التي تؤثر على حياتهم اليومية. تمثيل الطفل يساعد في خلق احترام وحوار متبادل بين البالغين والأطفال. من واجبات البالغين أن يقدموا المشورة للفتيان والفتيات مع مراعاة آرائهم وتفضيلاتهم المتعلقة باللعب والتعلم بشكل جاد.

بينما قد تتوفر فرص للأطفال للتعبير عن آرائهم الخاصة، لا يكون لهم دائمًا تأثير أو سيطرة حقيقية على القرارات بأنفسهم. وبالمثل، بينما يكون الفتيان والفتيات هم المنخرطون في اللعب، قد لا تتوفر دائمًا لهم الفرصة للمشاركة في تصميم أو تنفيذ لعبهم. عندما تكون هناك فرصة للمشاركة في اتخاذ قرارات متعلقة بلعبهم، يميل الفتيات والفتيان إلى المُشاركة بشكل فعال والاستمتاع باللعب.

قد تختلف فرص المشاركة في إتخاذ القرار بالنسبة للفتيان والفتيات. في بعض المجتمعات، تتم تربية الفتيان والفتيات بشكل مختلف ويكون من المتوقع أن يختلف سلوكهم وفقًا للأعراف الاجتماعية السائدة. هذه الأعراف تميل إلى بشكل غير متساو على الفتيات والأطفال المهمشين الآخرين (مثل الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة)، قد يكونون أكثر هدوءًا أو لا يتطوعون لقيادة الأنشطة أو يشاركون بشكل أقل في الفصل. في العديد من المجتمعات، لا تُمنح للفتيات قوة إتخاذ القرارات بأنفسهم.

لذلك، عند قيادة هذه الألعاب، يجب أن يتأكد البالغون من أن جميع الفتيات والفتيان يحصلون على فرص لمشاركة أفكارهم وآرائهم والمشاركة بشكل متساو في الأنشطة واتخاذ القرار. يُمكن أن تساعدك مساهماتهم في خلق أفضل البيئات التعليمية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف استطيع أن ادعم أحساس الطفل بتمثيله أثناء اللعب؟

بالنسبة للحق في اللعب، يتحقق تمثيل الطفل عندما يتأكد البالغون من:

- توافر المساحة المُلائمة ليُشارك من خلالها الأطفال فيما يُفكرون به.
- يتم الاستماع للأطفال.
- يتم استخدام أفكار الأطفال لتقرير الإجراءات الذي يُمكن اتخاذه أو ماهية أهداف التعلم.
- يتلقى الأطفال إيضاحات عندما لا يمكن إتباع أفكارهم.

يجب أن يبدأ تمثيل الأطفال من الفتيان والفتيات أنفسهم، وضمن واقعهم الخاص، ووفقًا لتصوراتهم وآمالهم واهتماماتهم الخاصة. بدلًا من التوجيه، يشمل البالغون فرصًا للأطفال لمشاركة الأفكار وإتخاذ القرارات المتعلقة بتعليمهم ولعبهم. من المهم أيضًا تذكر أنه قد يكون للفتيان والفتيات واقع وآمال واهتمامات مختلفة ولا بأس في اتخاذهم القرارات وفقًا لذلك.

لتمثيل الطفل أربعة عناصر رئيسية في تصميم واستخدام التعليم المبنى على اللعب والمستجيب للنوع الإجتماعي:

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف يمكنني تسهيل تمثيل الأطفال في هذه الألعاب؟

تم تصميم الألعاب الموجودة في هذا الدليل بحيث تضمن تمثيل مُجدي للطفل أثناء ممارسته اللعبة من خلال:

أدوات مرنة

الأدوات المُدرجة هي مجرد اقتراحات، ولكن يستطيع الأطفال أيضًا أن يكونوا مُبدعين ويستخدموا أدوات بديلة أو حتى أن يصنعوا أدواتهم الخاصة.

قواعد غير محددة

يستطيع الأطفال اختيار قواعد أساسية للعبة (على سبيل المثال، وقت محدد لدورهم، عدد التخمينات في كل دور، المسافة بين خط البداية والنهاية، وما إلى ذلك). بمجرد فهم الفتيات والفتيان للعبة، يستطيعون مناقشة أفكار أخرى حول كيفية اللعب. بكونك القائم بالعمل، يتمثل دورك في توفير الفرص للفتيات والفتيان لمشاركة أفكارهم. قد تكون في حاجة لاتخاذ قرارات حول الحفاظ على أجزاء من اللعبة والتي تُعد ضرورية من أجل هدفك التعليمي (المُسمى بـ "مفتاح التعلم" في الألعاب المرفقة)، مع ترك مساحة للأطفال لتحديد وتغيير بعض أو أي من قواعد اللعبة. عندما يغير الأطفال قواعد اللعبة، تأكد من أنها لازالت شاملة للفتيات والأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة. يمكنك أيضًا تعديل القواعد لضمان عدم إهمال أي من الأطفال (خاصًة الفتيات).

حل المشاكل

هذه الألعاب تشجع على المحاولة وحل المشكلات. يستطيع الفتيان والفتيات اختيار ممارسة هذه الألعاب مرات عديدة مُجربين لأفكار مختلفة أو التفكير في طرق مختلفة للعب في كل مرة. من المهم أن يحصلَ جميع الأطفال –الفتيات والفتيان- على الفرصة لمحاولة حل المشكلات مرارًا وتكرارًا. قد يكون بعض الأطفال –وبالتحديد الفتيات- مُترددات في المحاولة مرة أخرى من خوفاً من ارتكاب خطأً ما. يمكنك تشجيع جميع الأطفال على عدم الاستسلام.

توجيهات ذات نهايات مفتوحة

بعض الألعاب تكون ذات لعب إبداعي بنهاية مفتوحة. يعني ذلك أن باستطاعة الأطفال اللعب بطرق متنوعة. على سبيل المثال، بدلًا من الرسم، قد يختار الأطفال تأدية أغنية أو بناء موديل بالأدوات المتاحة لديهم. بكونك القائم بالعمل، تستطيع التأكد من حصول جميع الأطفال على فرصة ليكونوا مبدعين ولاستكشاف طرق تعبير مختلفة ش.

شجّع الأطفال على استخدام طرق تعبير مختلفة حتى يكونوا قادرين على الوصول إلى ما وراء السلوكيات أو التعبيرات الاجتماعية المعروفة. على سبيل المثال، يمكن أن تصنع الفتيات (وليس الفتيان فقط) نموذج طائرة.

فرص للتباين

"طرق أخرى للعب" توفر طريقتين مختلفتين لرفع أو خفض مستوى صعوبة اللعبة، على حسب مستوى مهارة الأطفال أو خبراتهم في ممارسة اللعبة. من المهم أن تختار مستوى اللعبة الذي سيكون شاملًا وممتعًا لجميع الفتيات والفتيان.

أفكار ختامية

أسئلة فكر واربط وطبق الختامية تشجع وتعطي الفتيات والفتيان المساحة لمشاركة أفكارهم ووجهات نظرهم مع الآخرين وكذلك تقرير كيفية تطبيق ما تعلموه من لعبهم في حياتهم الخاصة. هذه الأسئلة هامة جدًا لضمان مفتاح التعلم. توفر هذه الأسئلة طريقًا لمشاركة الفتيات والفتيان في النقاش ولتشجيع كل الأطفال على التعبير عن آرائهم وتطبيق هذه الأسئلة في حياتهم. تذكر أن الفتيان والفتيات لديهم تجارب حياتية مختلفة وكذلك واقع مختلف يستطيعون مشاركته.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

اللعب والسلامة النفسية ألاجتماعية

ما هي السلامة النفسية؟

السلامة النفسية هي العلاقة بين العالم الداخلي للشخص (عقلهم، معتقداتهم، عواطفهم، وما إلى ذلك) وعالمهم أو بيئتهم الخارجية (العلاقات، الثقافة، وما إلى ذلك). العالمان مرتبطان ويؤثران على بعضهما البعض. يربط الدعم النفسي ألاجتماعي بين جزئي السلامة هذين لمساعدة الأشخاص في التكيف بشكل إيجابي مع التجربة الشاقة والصعبة.[1]

كيف يمكن أن تساهم ممارسة هذه الألعاب في السلامة النفسية ألاجتماعية للأطفال؟

يمكن أن يتأثر الفتيان والفتيات في مجموعتك – أو أن يكونوا معرضين لخطورة – بسبب مواجهتهم لتحديات وضغوط مختلفة في حياتهم اليومية. قد يواجه الأطفال تحديات في المنزل مثل التعرض لعنف منزلي، أو تحديات في مجتمعهم مثل الصراعات أو جائحة كوفيد-١٩. قد يواجه الفتيان والفتيات تحديات مختلفة و/أو قد يواجهون أيضًا نفس التحديات بشكل مختلف. على سبيل المثال، عند مشاهدة اعتداء علىشخص مُقرّب، قد ينسحب الفتى من المنزل إلى اللعب بينما قد تظل الفتاة في منزلها.

السلامة النفسية للأطفال ترتبط ارتباطًا وثيقًا بفرصهم في ممارسة اللعب بمفردهم أو مع الآخرين. عندما يلعب الفتيان والفتيات في بيئة آمنة ترعاهم، فإنهم يستطيعون تطوير مهارات حياتية معينة مثل التعبير عن أنفسهم والتخفيف من وطأة المُشكلات الصعبة مما يدعم السلامة النفسية. يدعم اللعب سلامة وسعادة الفتيان والفتيات ويساعدهم على التكيف مع الواقع الجديد وتطوير طرق للتصدي والتعافي من المواقف الشاقة. من المهم ضمان أن الفتيان والفتيات يستفيدون بشكل متساوٍ من اللعب داخل وخارج المنزل.

يتضمن هذا الدليل ألعاب ومفاتيح التعلم لبعض هذه المهارات.

كيف يمكنني دعم السلامة النفسية ألاجتماعية للأطفال في المواقف المختلفة؟

عندما يشعر الأطفال بالعجز والضعف، فإنهم يكونون في حاجة لاستعادة احترام الذات وشعور السيطرة والأمان. ولاستعادة المشاعر الإيجابية، يمكنك:

- إنشاء إجراءات لدعم الإحساس بالسيطرة وإمكانية التنبؤ والأمان.
- تقديم معلومات حول الأنشطة الاعتيادية و التغييرات في وقت مبكر.
- إعطاء الفتيان والفتيات فرص لإتخاذ الخيارات. التي تؤثر على يومهم. على سبيل المثال، أن يساعدوا في تخطيط واختيار الأنشطة.
- السماح للأطفال وتشجيعهم– بما فيهم أولئك من ذوي الاحتياجات الخاصة – أن يعبروا عن ضيقهم واحتياجاتهم.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

احترام الذات هو حالة نفسية ولكنه ذو تأثير كبير على نظرة الطفل للعالم ونظرة الآخرين للطفل. قم ببناء تقدير الذات والثقة لدى الفتيات والفتيان من خلال كلمات التشجيع والمديح لطفلك، ساعدهم ليساعدوا الآخرين وتجنب الانتقادات القاسية.

كيف يمكنني التحدث إلى طفل حول حدث أليم؟

- لا تستكشف تجارب الأطفال المزعجة. مع ذلك، إذا اختار فتى أو فتاة مشاركة شيء يؤلمه، يمكنك الإنصات والتخفيف عنه وفقًا لـ "حالة" أو مستوى تطور الطفل في مجالات حركة الجسم، أو التفكير والتعلم، أو التواصل. قد يكون للطفل احتياجات خاصة عندما يكون متأخرًا في واحدة أو أكثر من مجالات النمو.
- تأكد من أنك تتواصل بوضوح ودقة وواقعية. على سبيل المثال، إذا كنت تتحدث مع طفل في سن الدراسة وأحسست أن الطفل في حاجة للتحدث، أعطه انتباهك الكامل. اجعل وجهك مواجهًا لوجهه وانظر في عينيه وإذا لزم الأمر، انحنِ لأسفل لتكون في مستوى الطفل. قم بإقرار مشاعرهم من خلال التأكيد على كلامهم وراقب لغة جسدهم وكرر ما تسمعه منهم. لمزيد من النصائح/ من فضلك قم بزيارة: https://sites.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011(1).pdf.
- إذا بدأ الطفل في مشاركة تفاصيل قد تزعج الفتيات والفتيان الآخرين، طمأنهم بأن ما يشعرون به أمرٌ هامٌ وادعُهم لاستكشاف مشاعرهم بعد انتهاء الجلسة.
- إذا لم تكن تعرف إجابة أحد الأسئلة، لا تقلق من الاعتراف بذلك. لا تهز ثقة الطفل فيك من خلال اختلاق إجابة. قل، "لا أعرف". أحيانًا تكون إجابة السؤال هي " لا أعرف".
- اكتشف ما يعرفه الأطفال. أسألهم، "ما الذي سمعتموه بخصوص هذا الأمر؟" ثم استمع لهم، استمع، واستمع أكثر.
- شارك مشاعرك مع الفتيات والفتيان. يُعد الاعتراف بمشاعرك للطفل أمرًا عاديًا. سيجدون أنك بشريٌ. كما ستتوفر لهم فرصة لمعرفة أنه حتى وأنت منزعج، يكون باستطاعتك أن تتمالك نفسك وتمضي قدمًا. كثيرًا ما يسمع أولياء الأمور هذه العبارة: كن مثلًا أعلى. ينطبق ذلك على العواطف أيضًا.
- عندما يتحدث الفتيات والفتيان عن مخاوفهم، استمع لهم بشكل داعم. ساعدهم على فهم أنهم ليسوا وحيدين وأنهم غير مسؤولين عن ما حدث.
- طمأن الفتيات والفتيان ووضح لهم أن ما حدث ليس أمرًا عاديًا ولكن مشاعرهم التي يشعرون بها طبيعية.
- اعترف بالمشاعر السلبية عند التحدث إلى طفل حول شعور سلبي، قم بتسمية الشعور. كذلك، وضح أن كل المشاعر مقبولة ولكن بعض الأفعال ليست كذلك (مثال، ممنوع الضرب).
- لا تقطع وعودًا كاذبة، ولكن حاول أن تعيد بناء الإحساس بالثقة والأمان. كن صادقًا. أخبر الطفل الحقيقة بلغة يفهمها.

[1] بناءً على INEE وIFRC وStC.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ما الذي يمكنني فعله إذا شعر الطفل بالحزن أثناء لعبة أو نقاش ما؟

كل هذه الألعاب تدعم تطور صحة الأطفال، ولكن بعض المواضيع (مثل البقاء آمنًا أو إدارة التوتر) يمكن أن تؤدي إلى مشاعر أو ذكريات مختلفة. تستطيع أن:

- البقاء هادئًا وأن توضح لهم أنك ترغب في الاستماع إليهم وأن تقبل مشاعرهم.
- اسمح للأطفال بالخروج من الأنشطة أو الحصول على استراحة في مساحة ما يشعرون فيها بالأمان.
- قم بإنهاء النشاط إذا كان يسبب للفتيات والفتيان الانزعاج أو التوتر.
- أسأل الفتى أو الفتاة ما إذا كان يفضل ممارسة نشاط آخر.
- تفحص شعور كل فتى أو فتاة عند انتهاء الجلسة وقم بتقديم الدعم للمجموعة أو للطفل بشكل منفرد عند الحاجة. عرف الفتيان والفتيات أن بإمكانهم التحدث معك أو مع أي شخص بالغ يثقون به عندما يشعرون بالانزعاج.
- ساعد الطفل ليتخلص من ضيقه أو من عواطفه بطريقة إيجابية. على سبيل المثال، اعط الطفل فرصة للعب بالخارج مع الأصدقاء أو مع حيوان أليف.
- قم دائمًا بإنهاء الجلسة بملحوظة إيجابية. على سبيل المثال، أكد أن الأطفال يستطيعون إحداث تأثيرٍ إيجابيٍ على حياتهم الخاصة أو في مجتمعهم.

ما الذي يمكنني فعله إذا احتاج الطفل لمزيد من الدعم؟

بينما تقوم بتسهيل الألعاب والنقاشات، ابحث عن علامات تدل على مواجهة فتيان أو فتيات لمشاكل أكثر خطورة وتواصل مع منظمات المجتمع التي تستطيع أن تقدم المساعدة. إذا كنت تعمل في مدرسة/منظمة ذات عملية مرجعية، قم بإتباع تلك العملية:

قم بكتابة هذه المعلومات لمنظمات حماية الطفل أو خطوط المساعدة التي يستطيع الفتيان أوالفتيات وكذلك البالغون التوجه إليها لتلقي المساعدة:

الاسم:

الدور:	المنظمة:
رقم الهاتف:	الساعات:
العنوان:	

ملحوظة: إذا شككت أو علمت أن فتاةً ما أو فتىً ما قد تعرض للاعتداء، لابد أن تقوم بالإبلاغ عن ذلك. لمزيد من المعلومات، من فضلك، انظر رُزمة الحفاظ على الأطفال آمنين.

الموارد: تتضمن صحيفة الوقائع هذه معلومات من منظمات مثل اليونيسيف و INEEوIASCو IIEP وIFRC وStC وWV وIRC وCCF وحكومة سيراليون وICSSPE.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ألنوع الإجتماعي

ما هي المساواة بين الجنسين؟

المساواة بين الجنسين تعني المساواة بين النساء/الفتيات والرجال/الفتيان. هي تعني كذلك أن النساء/الفتيات و الرجال/الفتيان يجب أن يحصلوا على نفس القدر من الفرص والوصول والاستحقاقات في مجتمعاتنا. على سبيل المثال، يجب أن يحصل الفتيات والفتيان على فرص تعليمية متساوية، كما يجب أن يحصل النساء والرجال على حقوق متساوية (مثل امتلاك عقار أو الحصول على الخدمات الصحية والاجتماعية)، وأن يتاح للنساء والرجال فرص متساوية للتعلم ولاتخاذ القرارات وللقيادة. كما تعني أيضًا أن تتمكن الفتيات والفتيان من الوصول والتحكم في الموارد والمعلومات لتحويل أحلامهم إلى حقيقة.

(المصدر: الحق في اللعب)

لماذا تُعد المساواة بين الجنسين أمرًا هامًا؟

من المهم أن يكون هناك مجتمع منصف وعادل وذلك حتى يحصل كل الفتيان والفتيات والرجال والنساء على فرص متساوية بغض النظر عن أعمارهم أو خلفياتهم الاقتصادية والاجتماعية أو دينهم أو عرقهم أو موقعهم الجغرافي.

نحن في حاجة إلى أن نتعمد خلق فرصٍ متساوية للفتيات/النساء والفتيان/الرجال. يستطيع أولياء الأمور ومُقدمو الرعاية والمعلمون ومديرو المدارس والفتيان والفتيات جميعًا أن يساهموا في القضاء على عدم المساواة بين الجنسين وخلق مجتمع منصف وعادل.

يشمل ذلك النظر إلى مواقفنا والاعتقاد بأن جميع الفتيان والفتيات يحصلون على حقوق متساوية وإمكانات متساوية لتحقيق ما يرغبون في فعله. لذلك، يجب أن نتأكد من حصولهم على فرصٍ متساوية لاكتساب المعرفة والمهارات وكذلك امتلاكهم الثقة والقدرة على اتخاذ القرارات وعلى تواجدهم في الأسر والمجتمعات التي تدعم ذلك. إحدى الطرق الرئيسية لتسهيل المساواة بين الجنسين هي عبر ضمان تعليم مستجيب للنوع الإجتماعي.

ما هو التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي؟

يعني التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي التأكد من أن الأدوار/المسؤوليات المختلفة والحقوق والاحتياجات والعوائق/القيود وفرص الفتيان والفتيات قد أُخذت في الاعتبار عند تخطيط المنهج والتعليم والمدارس والتدريس وذلك من أجل المساهمة في تحقيق قدر أكبر من المساواة بين الجنسين. لا يُعد التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي في المدرسة وفي الفصل الدراسي مسؤولية القيادات النسائية والمُعلمات فقط. يلعب كلٌ من القادة والمُعلمون الرجال دورًا متساوي الأهمية ويحتاجون أن يشاركوا بشكل متساوٍ في إنجاز هذا الهدف.

سوف يضمن التعليم المستجيب للنوع تواجد "بيئة مواتية للتعليم لكُلٍ من المُعلمين والطلاب على حد سواء من خلال عكس المواقف واللغة والسلوك والافتراضات النمطية للتحيز الجنساني والتي تسبب الفوارق الجنسانية في التعليم".

(التربية المستجيبة للنوع الاجتماعي FAWE)

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

من المهم ضمان الاستجابة للنوع الإجتماعي في:

- التواصل اللفظي وغير اللفظي.
- مواد التدريس والتعليم .
- تخطيط الدرس والنقاش.
- بيئة الفصل الدراسي – من حيث كلٍ من الإعداد والإدارة.

كلنا مسؤولون عن ضمان التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي للفتيات والأولاد. على سبيل المثال:

- المدارس مسؤولة عن ضمان بيئات التعلم الآمنة جسديًا وعاطفيًا والمستجيبة الإجتماعي. على سبيل المثال، مراحيض آمنة، بدون اعتداء جنسي أو عنف قائم على نوع الجنس، وما إلى ذلك.
- المعلمون مسؤولون عن الممارسات التعليمية والإدارة السلوكية المستجيبة الإجتماعي الفصل الدراسي. على سبيل المثال، توفير فرص متساوية للفتيان والفتيات لقيادة الأنشطة والمشاركة في الفصل.
- أولياء الأمور مسؤولون عن ضمان حصول فتيانهم وفتياتهم على فرص متساوية للحضور إلى المدرسة وكذلك تلقي نفس القدر من الدعم في المنزل. على سبيل المثال، التأكد من تولي الأولاد والفتيات نفس القدر من المسؤولية في الأعمال المنزلية.

لماذا يُعد التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي أمرًا ضروريًا؟

نعي أن توفير التعليم عالي الجودة للجميع حقٌ أساسيٌ من حقوق الإنسان. يُعد نظام التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي أمرًا ضروريًا لضمان حصول المُتعلمين الذكور والإناث من كل الأعمار على فرص تعليمية عالية الجودة. يتناول التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي الاحتياجات المختلفة للفتيان والفتيات من أجل ضمان التحاقهم ومشاركتهم وإنجازهم في أي بيئة تعليمية.

كيف يمكن أن أكون مستجيبًا للنوع الإجتماعي عندما أقوم بتيسير هذه الألعاب؟

من المهم جدًا أن تكون مستجيبًا للنوع الإجتماعي عندما تقوم بتيسير هذه الألعاب مع الأطفال. بعض الطرق لتنفيذ ذلك هي كالتالي:

- وضح أن جميع الأطفال (الفتيان والفتيات) يتمتعون بقدرات وإمكانات متساوية.
- عامل جميع الأطفال (الفتيان والفتيات) بنفس مستوى الكرامة والاحترام.
- قم بإنشاء بيئة تعليمية تعكس تجارب وإسهامات وتصورات كلٍ من الفتيات والفتيان.
- تأكد من أن إمكانية الوصول للمواد متساوية بين كلٍ من الفتيان والفتيات ولا تحدد دور الولد أو الفتاة (مثال، الكرة للولد والقلم والورق للفتاة).
- وفر الفرص لكلٍ من الفتيان والفتيات ليتفوقوا في كل الألعاب بشكل متساو.
- وفر الفرص لكلٍ من الفتيان والفتيات لتولي القيادة في اللعبة. على سبيل المثال، يمكن أن تقود الفتيات لعبة تمارس بالكرة، بينما يمكن أن يقود الفتيان لعبة الوقوف في شكل دائرة والغناء.
- شجع الاستخدام المستمر للغة المستجيبة الإجتماعي. على سبيل المثال، تكلم بصيغة "الفتيان والفتيات" بدلًا من "الأطفال" أو استخدم "الشخص الرئيس" بدلًا من "الرجل الرئيس".
- شجع العلاقات الإيجابية والتعاونية بين الفتيان والفتيات.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف يُمكنني أن أزيد من مساهمة الفتيات على وجه التحديد في هذه الألعاب؟

التعليم المستجيب للنوع الإجتماعي يشمل أيضًا إيجاد طرقٍ لتعزيز إدراج الفتيات في أنشطتك. بعض الطرق التي يُمكنك استخدامها لزيادة إشراك الفتيات وزيادة مستوى راحتهم هي:

شجع الفتيات أن يلعبوا

- اعط وقتًا وموارِدًا متساوية للفتيان والفتيات.
- وفر مساحة آمنة لتلعب فيها الفتيات.
- اعط الفتيات أدوارًا قيادية.
- اجعل الأنشطة ممتعة.
- شجع العمل كفريق واحد في الأنشطة ذات المجموعات الأكبر مع حصول الفتيان والفتيات على فرصة للقيادة. العديد من الفتيات لا يحصلن على نفس فرص الفتيان في اللعب بالخارج في الشارع أو لا يملكن الوقت للترويح عن أنفسهنُ في المنزل. قد لا تكون الفتيات جيدات مثل الفتيان في القدرة على التقاط الكرة أو الجري، لذلك قم بتشجيعهن على المشاركة.

احصل على تعقيبات ألفتيات

- اسأل الفتيات عن ما يرغبن في لعبه.
- استمع إلى أفكار الفتيات واستخدمها فيما يتعلق بالأنشطة التي سيلعبنها.
- تذكر أنه في العديد من الثقافات والبيئات لا يتم تشجيع الفتيات على التحدث. يمكن أن يكن خجولات. اعطهن فرصًا للحديث بدون أن تجعلهن يشعرن بعدم الراحة.

استخدم لغة إيجابية

- لا تسمح للفتيان بالسُخرية من الفتيات أو من مُعاملتهنّ بلؤم.
- اشمل الفتيات في لغتك عندما تتحدث إلى المجموعة.
- شجع الفتيات على التحدث بصوت مرتفع والتعبير عن آرائهن. على سبيل المثال يمكنك أثناء الأفكار الختامية استخدام تعبيرات مثل "من المهم أن نسمع آراء كلٍ من الفتيان والفتيات" أو "قد تختلف آراؤنا، ويجب أن يشعر جميع الفتيان والفتيات بالراحة عند التعبير عما يشعرون به."

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

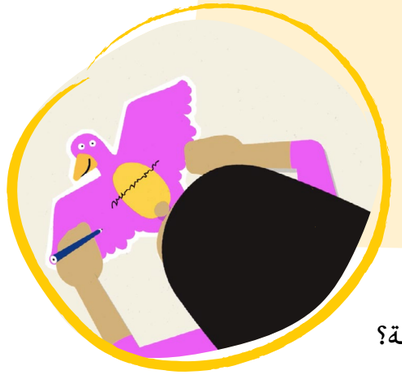
ذوي ألاحتياجات الخاصة

الهدف من الشمول هو إعطاء الأطفال فرص وخبرات متساوية. يعني ذلك أن الفتيات والفتيان من ذوي ألاحتياجات يحصلون على وصول متساوٍ لنفس الفرص والحظوظ الحياتية ليعيشوا حياة مرضية.

كيف تبدو البيئة الشاملة؟

الشمول هو ما ينتج عندما يعيش ويعمل ويتعلم ويلعب الفتيات والفتيان، الرجال والنساء من ذوي الإحتياجات الخاصة والأصحاء جنبًا إلى جنب. يشعر جميع الفتيات والفتيان بأنهم مقبولون. يستطيعون أن يكونوا أنفسهم. يستطيعون تكوين صداقات مع الآخرين من ذوي الاحتياجات الخاصة والأصحاء.

لماذا يُعد الشمول أمرًا هامًا؟



يطور الشمول مهارات اجتماعية بين وعبر الفتيات والفتيان من ذوي القدرات المختلفة. كما إنه يشجع على التعاطف والتنوع والاحترام، وقد يغير على المدى الطويل من المواقف التي تميز أو تستبعد الأشخاص من ذوي الحاجات الخاصة في المجتمع.

كيف يمكنني أن أكون أكثر شمولًا نحو الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة؟

- ركز على ما يستطيع الأطفال فعله، وليس علي ما لا يُمكنهم فعله. لا تفترض أن الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة يستطيعون القيام بأعمال أقل – إنهم مبدعون ويقومون بحل المشكلات يوميًا، كما يستطيعون أخذ أدوار القيادة.
- تجنب التحدث بفوقية إلى الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة أو أن تعاملهم كما لو كانوا في حاجة إلى شفقتك أو حسنتك.
- لا تنادِ الأطفال بحاجتهم الخاصة. على سبيل المثال، بيتر ليس "ذو متلازمة داون". إنه بيتر ويعاني من متلازمة داون.
- دع الأطفال يفعلون أو يتحدثون عن أنفسهم.
- لا تفترض أنهم في حاجة إلى المساعدة. اسأل الطفل (أو مقدم الرعاية) سرًا عن تفضيلاتهم/احتياجاتهم المحددة – هم يعرفون بشكل أفضل!
- قم بمواءمة الأنشطة عند الضرورة فقط.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيف يمكنني مواءمة ممارسة الأنشطة لتحسين الدمج؟

يمكن مواءمة أي من هذه الألعاب. قد تختلف التغييرات لكل نشاط وكل طفل. عندما تفكر في مواءمة لعبة ما:

- فكر في الاحتياجات والقدرات المحددة لكل فتاة أو فتى. تذكر أن عمليات المواءمة ليست متماثلة دائمًا لأنه لا يوجد طفلان متماثلان. إذا كان الطفل يعاني من أكثر من حاجة خاصة، فكر في احتياجات الطفل بدلاً من الاستجابة لحاجاتهم الفردية.
- اسأل الأطفال في البداية إذا ما كانوا يشعرون بالراحة عند ممارسة النشاط، إذا لم يكونوا مرتاحين، ما التغييرات التي يقترحون تنفيذها حتى يتمكنوا من اللعب بطريقة ممتعة. الفتيات والفتيان من ذوي الاحتياجات الخاصة يدركون جيدًا أيضًا الطرق التي يمكنهم من خلالها المشاركة في اللعبة.
- أعطِ جميع الأطفال خيارات داخل النشاط، مثل كيفية تحركهم حتى خط النهاية في تتابع أو كيف يمكنهم سرد قصة ما (عبر الرسم أو الغناء وما إلى ذلك). بهذه الطريقة يلعب جميع الأطفال نفس اللعبة ولا يشعر أحد منهم بأنه يتم معاملته بشكل مختلف.

بعض طرق مواءمة الأنشطة هي:

مواءمة النشاط

- اجعل النشاط أكثر سهولة أو صعوبة عبر تغيير بعض القواعد.
- ادع الأطفال للقيام بأدوار أو وظائف مختلفة.
- وضح أن بإمكان اللاعبين اللعب بطرقٍ مختلفة، مثل أن يجلسوا او أن يقفوا. تأكد من أن جميع اللاعبين يتمتعون بهذا الخيار.
- اجعلهم يلعبون في هيئة أزواج أو فرق بحيث يستطيع الأطفال تجربة التنوع الإجتماعي. ادع جميع الأطفال للبحث عن طرق لدعم وتضمين والتعلم من بعضهم الآخر.

قم بمواءمة منطقة اللعب

- غير المساحة.
- غير المسافة (مثال، اجعل الهدف أكثر قربًا).
- غير ارتفاع الهدف.
- اسمح بمساحة أكبر أو أقل بين اللاعبين.

أدوات المواءمة

- قلل حجم أو وزن الأدوات.
- استخدم كرات ذات أنسجة مختلفة أو ألوان أكثر لمعانًا أو كرات من التي تصدر أصواتًا.
- تأكد من كون الإشارات والبطاقات وما إلى ذلك ذات حجم كافٍ يستطيع جميع الأطفال رؤيته. اسأل الأطفال عن الحجم المناسب لهم على المواد المكتوبة بخط اليد. استخدم حجم خط مقاس ١٦ أو أكبر على المواد المطبوعة.

عند مواءمة نشاطٍ ما، فكر في:

- هل هو ممتع للجميع؟
- هل تنجح المواءمة مع كل أعضاء المجموعة؟
- هل يستطيع جميع أعضاء المجموعة اللعب سويًا بشكل متساو؟
- هل النشاط مناسب للفئة العمرية؟
- هل يتماشى النشاط مع احتياجات جميع الفتيات والفتيان؟

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ما هي بعض المواءمات التي يمكن استخدامها مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة؟

نُدرج أدناه بعض الأمثلة لتساعدك عندما تفكر في الاحتياجات المحتملة والخيارات المختلفة للأطفال. قم دائمًا بسؤال الطفل أولًا إذا ما كانت المواءمة تبدو منطقية بالنسبة لهم.[1] اسمح لهم بالاختيار. ربما لا يريد أو لا يحتاج الطفل إلى هذه المواءمات.

الاحتياجات الخاصة	أمثلة على المواءمات
بصرية	• اطلب من كل الفتيات والفتيان العمل مع شريك. • قم باستخدام ألوان لامعة إذا ما كان الطفل يتمتع ببعض القدرة على الإبصار. (مثال، كرات، شارات الذراع، مآزر). • ملحوظة (اللون الواحد أفضل من الأنماط). • أبطئ من حركة النشاط (مثال، استخدم كرة شاطئ بدلًا من كرة ثقيلة). • استخدم الصوت لتوضيح موقع ما (مثال، وجود شخص يربت على الهدف) . • وفر نسخًا بارزة من الصور (مثال، اصنعهم من الصلصال). • إذا كان ممكنًا، استخدم مساحات ذات إضاءة براقة.
سمعية	• إذا كان الطفل يتمتع ببعض القدرة على السمع، اسأله عن أي جزء من المساحة يفضل سماعه بشكل أفضل. • تأكد من تحقيق تواصل بصري وتأكد من كون الطفل يفهم الإيضاحات. • تأكد من عدم تغطيتك لفمك (أنت والآخرين في المجموعة) حتى يستطيع الأطفال قراءة حركة شفاهك. (مثال، عندما تكون مُمسكًا بشيء ما، تأكد من عدم حجبه لوجهك). • اطلب من كل الفتيات والفتيان العمل مع شريك. ساعد الأطفال على التواصل بوضوح وباحترام. • استخدم إشارات بسيطة للإرشادات.
جسدية	• اطلب من كل الفتيات والفتيان العمل مع شريك. • استخدم كلمات عامة لوصف الحركات البدنية. (مثال، استخدم "تحرك بأسرع ما يمكنك" بدلًا من كلمة "اجرِ". • أعطِ فرصة لتطوير المهارات بناءً على القوة. (مثال، يستطيع الأطفال الرمي من موضع الجلوس. أو يمكن السماح بارتداد الكرة قبل الإمساك بها). • فكر في مواءمة مساحة اللعب بحيث يستطيع جميع الأطفال التحرك في الأرجاء والمشاركة.
ذهنية	• اطلب من كل الفتيات والفتيان العمل مع شريك. • تأكد من فهم الطفل للإيضاحات. • أعطِ الطفل وقتًا للملاحظة قبل اللعب للتأكد من فهمهم للأمر. • قدم تذكيرات لفظية أو مع إشارات مرئية. • بسط التوقعات الخاصة بالنشاط.

[1] هذا أمر هام خاصة عندما يكون الطفل يعاني من أكثر من حاجة خاصة

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

غسل اليدين

لماذا يجب أن أغسل يدي؟

يُعد الحفاظ على اليدين نظيفتين من أهم الخطوات التي يُمكننا اتخاذها لتجنب الإصابة بالمرض ولتجنب نشر الجراثيم للآخرين. يُفضل غسل اليدين بالصابون والماء الجاري النظيف لمدة ٤٠ ثانية. إذا لم يكن الماء النظيف والصابون متاحين، استخدم مُنتجًا يحتوي على الكحول من أجل تنظيف يديك. فرك اليدين بالكحول سريع المفعول ويقلل إلى حد كبير من الجراثيم الموجودة على اليدين.

متى يجب أن أغسل يدي؟

- قبل تناول الطعام أو تجهيزه.
- بعد استخدام دورة المياه.
- بعد تغيير الحفاظات أو تنظيف الطفل بعد استخدامه لدورة المياه.
- بعد التعامل مع حيوان أو مع فضلاته.

كيف أغسل يدي؟

- بلل يديك بالماء الجاري النظيف واستخدم الصابون. استخدم الماء الجاري إذا كان متاحًا.
- افرك يديك معًا بحيث تكون رغوة وتفرك جميع الأسطح(الجوانب).
- استمر في فرك يديك لمدة ٤٠ ثانية. هل تحتاج إلى مؤقت؟ تخيل أنك تغني لصديقك أغنية "عيد ميلاد سعيد" ٤ مرات.
- اشطف اليدين جيدًا تحت الماء الجاري.
- جفف يديك باستخدام منشفة جافة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

أنشطة التعليم المبني على اللعب

ألعاب الصحة والسلامة النفسية ألاجتماعية

للمزيد من المعلومات عن الصحة والسلامة النفسية، من فضلك، انظر رُزمة الدعم النفسي في صفحة ١٩.

يحتوي هذا الدليل على العديد من الألعاب الأخرى التي تدعم السلامة النفسية للأطفال. تم تمييز هذه الألعاب بعلامة النجمة (*) في الصفحة الأولى من كل قسم.

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
المرح على الرغم من البعد	الصحة البدنية والنظافة	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية الحفاظ على مسافة آمنة من بعضهم الآخر	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
كبار الطهاة	التغذية	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أهمية التغذية الصحية	٦+	٢٠+ دقيقة	٢+
أهلًا بالأحلام	الصحة البدنية والنظافة	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أهمية التغذية الصحية	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
مُطاردة التطعيم	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تجنب الأمراض والعلل التي يمكن الوقاية منها	٦+	١٥ دقيقة	٣+
إلى الأعلى	الصحة البدنية والنظافة	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أهمية البقاء نشطين	٦+	١٥ دقيقة	٢+
من هو بطلك؟	الأمل	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيف يكونون مُفعمين بالأمل	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
الشُهُب	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التحكم في عواطفهم	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
عصفور من ورق	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحسين رعايتهم الذاتية	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
كتاب الأكورديون	الشعور بالانتماء	تُعلم هذه اللعبة الأطفال الشعور المرتبط بمجتمعاتهم الأصلية	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
بازل مستقبلي	تحديد الأهداف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الأهداف لمستقبلهم	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
كنوز نور	تحديد الأهداف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الخطوات التي يحتاجونها للوصول إلى الهدف	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
قطط وفئران	المهارات الحركية المُركبة والبسيطة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير المهارات الحركية للحركات المُركبة	٦-٩	١٥ دقيقة	٢+
الشطف	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أهمية غسل اليدين	٦-٩	٢٠+ دقيقة	٢+
لعبة سؤال	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال مشاركة معلومات صحيحة حول كوفيد-١٩	٧+	٣٠+ دقيقة	٢+
تتابع الرسم	اتخاذ القرارات بمسؤولية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية اتخاذ القرارات	٨+	٢٠+ دقيقة	٤+
مُطاردة الجهاز المناعي	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على أهمية جهاز المناعة	١٠+	١٥+ دقيقة	٨+
تفادي الفيروسات	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تجنب الأمراض والعلل التي يُمكن الوقاية منها	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+
الوصول للهدف	المسؤولية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التخطيط ليومهم	١٠+	٣٠+ دقيقة	٢+
جمع القمامة	الصحة البدنية والنظافة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الحفاظ على البيئة نظيفة	١٠+	١٥+ دقيقة	٦+

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

المرح على الرغم من البعد

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٢+

الزمن
٣٠+ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية الحفاظ على مسافة آمنة من بعضهم الآخر، من خلال ممارسة ألعابهم المفضلة دون لمس بعضهم الآخر.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما العمل الذي تقوم به بشكل مختلف هذه الأيام لتحقيق التباعد الاجتماعي عن الآخرين؟
- لماذا نحتاج إلى الحفاظ على مسافة آمنة بيننا وبين أصدقائنا؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يختاروا لعبتهم المُفضلة وقم بعمل طريقة جديدة لممارستها دون لمس بعضهم الآخر.

٢. جرب معهم أفكارًا مختلفة. قد لا يفلح بعضهم في ذلك، ولكن لا بأس! شجع الأطفال على التفكير بحلول إبداعية.

٣. اطلب من الأطفال أن يشاركوا أفكارهم حول كيفية لعب اللعبة في الجولة التالية.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية وابحث عن فرص لمساعدة الأطفال على تحسين تباعدهم الاجتماعي.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/nDTmcWW5tuU**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال اختيار لعبة جديدة تنطوي على عدد أقل من الحركات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن أن يقوم أحد الأولاد أو البنات بدور الحكم. قم معهم باختيار "عقوبات" يتم تطبيقها على اللاعبين الذين يقتربون بشكل وثيق من بعضهم الآخر. شجع الإبداع، ولكن احرص على ألا تتضمن العقوبات أمورًا مُخجلة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول التباعد الاجتماعي ولماذا يُعد أمرًا هامًا.

فكر
ما الذي قمت بتغييره حتى تتمكن من ممارسة اللعبة مع الحفاظ على التباعد بينك وبين أصدقائك؟

اربط
كيف يساعدنا الحفاظ على التباعد الآمن في العناية بأنفسنا؟

طبق
هل يُمكنك التفكير في طرق إبداعية للحفاظ على التباعد الآمن بينما لا تزال تستمتع بوقتك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفكرون بشكل إبداعي ومرن بينما يجربون طرقًا مختلفة لممارسة هذه اللعبة بدون لمس بعضهم الآخر.
- الأولاد والبنات يجدون حلولًا فعالة للمشكلة للتأكد من عدم التلامس خلال اللعبة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كبار الطُهاة

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أهمية التغذية الصحية، عبر تحديدهم الطعام الصحي والطعام غير الصحي من بين أطعمتهم المفضلة مع توضيح السبب.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما أنواع الأطعمة التي تأكلها أسرتك بانتظام معًا؟
- كيف تشعر بعد تناولك لهذه الأطعمة؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	أقلام رصاص أو أقلام تخطيط وورقة وأدوات رسم أخرى

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يتخيلوا أنهم سيقومون بإعداد وجبة ما لأسرتهم. اطلب منهم أن يقوموا برسم وجبةٍ ما أو وجبةٍ خفيفة يحبون أن يأكلوها.

٢. بعد انتهائهم من الرسم، اطلب من الأطفال مشاركة ما قاموا برسمه. ناقش معهم أي الأطعمة صحي وأيها غير صحي ولماذا.

٣. النظام الغذائي الصحي يتضمن أنواعًا مختلفة من الأطعمة! اطلب من الأطفال أن يصنفوا طعامهم لفئات الفواكه، أو الخضروات، أو الحبوب، أو منتجات الألبان، أو البروتينات.

٤. بينما يلعبون، شجع الأطفال على مشاركة أي أفكار أخرى لديهم حول ممارسة النشاط.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية وابحث عن فرص للتحدث عن التغذية الصحية.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/FW8AQ_ApEbM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال أن يبدأوا أولًا باستعراض مجموعات الطعام الصحي.
- شجع الأطفال على التفكير في أطعمة محددة لهذه المجموعات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن للأطفال أن يكتبوا وصفة وجبة صحية ومشاركة أسباب كونها وجبة صحية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية التغذية الصحية.

فكر
هل كانت أغلب الاطعمة التي رسمتها صحية أم غير صحية؟ وضح السبب.

اربط
ما أهمية التغذية الصحية؟

طبق
كيف يمكننا التأكد من أن الأولاد والبنات في أسرتنا يتناولون طعامًا صحيًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفكرون في أفكار لإعداد وجبات صحية ويقومون برسمها.
- الأولاد والبنات يُظهرون فهمًا للاختيارات الصحية وغير الصحية عند تحدثهم عن رسوماتهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أهلًا بالأحلام

مفتاح التعلُّم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أهمية النوم بانتظام للبقاء بصحة جيدة، عبر تمثيل وتخمين أحلام بعضهم الآخر.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- كم عدد الساعات التي تنامها عادةً ليلًا؟
- كيف تشعر في اليوم التالي عندما لا تحصل على القسط الكافي من النوم ليلًا؟ كيف تشعر عندما تنام كثيرًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	ورقة، أقلام تخطيط وأي أدوات أخرى تستخدم لعمل اكسسوارات (اختياري)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال الانضمام إلى اللعبة عبر التظاهر بالذهاب إلى النوم.

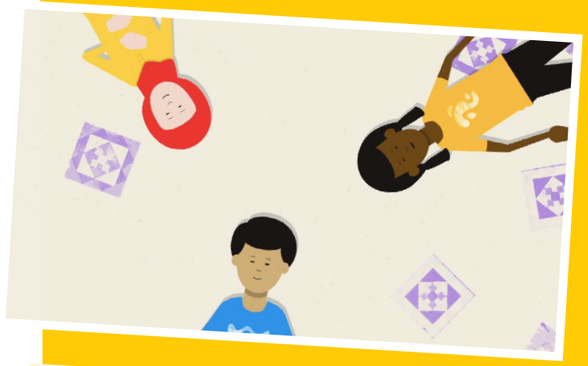
٢. اطلب منهم أن يتخيلوا بأنهم يحلمون.

٣. شجع الأولاد والأطفال على استخدام مُخيلتهم لتمثيل أحلامهم ومحاولة تخمين أحلام بعضهم الآخر.

٤. إذا لم يستطع أصدقائهم تخمين أحلامهم، اطلب منهم إيجاد طريقة مختلفة للتعبير عن أفكارهم.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم بشأن كيفية ممارسة اللعبة في الجولة القادمة.

٦. بعد انتهاء الجميع من التخمين. اطلب من الأطفال التظاهر بالذهاب للنوم مرة أخرى. اعطهم عدة دقائق للهدوء والاسترخاء.



تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية وشجعهم على طرح الأسئلة في حال تعثرهم.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/yfM-IVXYQ_c

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال تمثيل أحلامهم باستخدام الكلمات والأصوات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن للأطفال صُنع اكسسواراتهم الخاصة لتمثيل أحلامهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية النوم بانتظام للحفاظ على صحة جيدة.

فكر
كيف شعر جسمك عندما قمت بالاسترخاء بعد اللعب؟

اربط
ما أهمية الحصول على قسطٍ كافٍ من النوم ليلًا؟

طبق
كيف ستتأكد من حصولك على قسط كافٍ من النوم في كل ليلة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يستخدمون مُخيلتهم للتفكير في الأحلام وتمثيلها للآخرين بطرقٍ مختلفة حتى يتمكنوا من تخمينها.
- بإمكان الأولاد والبنات مشاركة أفكارهم بشأن أسباب أهمية الحصول على قسطٍ كافٍ من النوم وكيفية تحقيق ذلك.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مُطاردة التطعيم

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تجنب الأمراض والعلل التي يمكن الوقاية منها، من خلال استخدام كرات لحماية أنفسهم في لعبة الوسم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الأمثلة للفيروس؟
- ما الذي تفعله الفيروسات في جسم الشخص؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٦+
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات ٢-٤ كرة أو أشياء طرية أخرى يستطيع اللاعبون الإمساك بها ورميها

كيفية اللعب

١. اطلب من طفلين التطوع للعب دور الفيروس. سيحاول الفيروس وسم اللاعبين الآخرين عن طريق لمسهم. على باقي الأطفال المُحاولة جاهدين من أن لا يتم لمسهم.

طوال اللعبة تأكد من أن الجميع يلعبون في أمان وأن كلا من الأولاد والبنات يحصلون على فرصٍ متساوية للعب أدوار الفيروس والتطعيم.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/1BJ4-mY20iw**

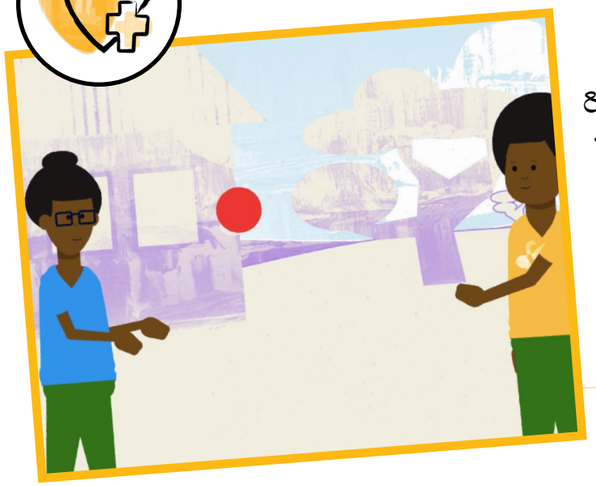
٢. سلم الكرات لبعض الأطفال الآخرين. يُمثل هؤلاء الأطفال التطعيم ولا يُمكن لمسهم بواسطة الفيروس. مع ذلك، يستطيع اللاعب الإمساك بكرة لمدة خمسة ثواني فقط قبل أن يقوم بتمريرها إلى شخص آخر.

٣. إذا تم لمس طفل من دون كرة، ينضم إلى فريق الفيروس.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب مع عدد أقل من الفيروسات وعدد أقل من كرات التطعيم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من الكرات التي تُمثل غسيل الأيدي والطعام الصحي وطرق الوقاية الأخرى.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية حماية أنفسهم من الفيروس.

فكر

كيف شعرت عندما تم الحفاظ عليك آمنًا باستخدام كرة التطعيم؟

اربط

هل تلقيت تطعيمًا من قبل؟ لماذا يُعد تلقيك للتطعيم أمرًا هامًا؟

طبق

ما هي بعض الطرق الأخرى (بجانب التطعيم) التي تستطيع بها حماية نفسك من الإصابة بالفيروس؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يمررون كرات التطعيم بالترتيب لحماية كل منهم من الفيروس.
- بإمكان الأولاد والبنات توضيح أهمية التطعيم وتحديد أكثر من طريقة لحماية أنفسهم من الفيروسات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إلى الأعلى

مفتاح التعلُّم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ حول أهمية البقاء نشطين، من خلال استخدام أجزاء مختلفة من الجسم لعمل أفعال أو حركات ممتعة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الطرق المختلفة التي يمكنك من خلالها تحريك: قدميك؟ رجليك؟ ذراعيك؟ وركيك؟ جسمك بالكامل؟ (اطلب من الأطفال إظهار أفعال مختلفة)
- لماذا من المهم أن تظل نشطًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٣+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال اختيار جزأين مختلفين من الجسم.

٢. اعمل مع الأطفال على التفكير في فعل أو حركة ممتعة باستخدام أجزاء الجسم تلك. شجعهم على التفكير في شيء يُمكن لجميع اللاعبين القيام به.

٣. عندما يقوم الجميع باختيار أفعالهم، قم باستعراض الإجراءات معًا. شجع الأطفال على محاولة تذكرهم!

٤. سيقوم اللاعب الأول بحركته، ثم سيقومون بعمل حركة لاعب آخر.

٥. عند الانتهاء من حركة أحد اللاعبين، يأتي دورهم! يقوم هذا اللاعب بأداء حركتهم ثم يقوم بأداء حركة لاعب جديد. شجع الأطفال على محاولة القيام بذلك بأسرع ما يمكن!

٦. اطلب من الأطفال التفكير في ألعاب أخرى تجعلهم نشطين.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أمرح!

طوال مدة اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشعرون بالراحة تجاه الحركات المختلفة وأنهم يختارون الحركات التي يمكن لجميع اللاعبين القيام بها.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال التركيز على تذكر حركاتهم وحركات لاعبين أثنين آخرين فقط.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تحدي أنفسهم باستخدام جزء من الجسم يختلف عن اللاعبين الآخرين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية البقاء نشطين.

فكر

ما الإجراء الذي أعجبك أكثر؟ لماذا؟

اربط

ما هي بعض الأشياء التي فعلتها هذا الأسبوع لإبقائك نشطًا؟

طبق

في حياتك اليومية، كيف يمكنك أن تكون أكثر نشاطًا في المنزل؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يفكر الأولاد والبنات في حركات نشطة.
- الأولاد والبنات قادرون على القيام بحركات جسدية مختلفة.
- الأولاد والبنات قادرون على التذكر والقيام بحركة جسدية لأكثر من طفل واحد.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

من هو بطلك؟

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيف يكونوا مُفعمين بالأمل، من خلال أن تطلب منهم تحديد الأبطال في مجتمعهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الوظيفة التي تُحب أن تعمل بها عندما تكبر؟
- لماذا تُعد هذه الوظيفة مهمة بالنسبة لك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أقلام رصاص/أقلام تخطيط وورقة

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال التفكير في وظيفة يحبونها بشدة. يجب عليهم الاحتفاظ بالإجابة وعدم التصريح بها.

٢. اطلب من الأطفال تقديم تلميحات عن وظيفتهم لبعضهم الآخر، وذلك عبر تمثيل شيءٍ ما أو رسمه أو تقديم تلميح ما. شجع كل الأطفال على الاستمرار في التخمين حتى يتمكنوا من اكتشاف الوظائف.

٣. بعد انتهاء الجميع من التخمين. اطلب من الأطفال التفكير في بطلٍ ما من بين أفراد أسرتهم أو في مجتمعهم.

٤. اطلب من الأطفال توجيه رسالة خاصة لأبطالهم حول الأمل. على سبيل المثال، يُمكنهم استخدام معدات الرسم المختلفة، أو تأليف أغنية أو نشيد. شجع الأطفال على أن يكونوا مُبدعين!

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية وابحث عن فرص للتحدث عن المساواة بين الجنسين في الأدوار المختلفة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/i0yVgd5elj8**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال مشاركة الحرف الأول أو الصوت الأول من وظائفهم كتلميح إضافي.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يُمكن للأطفال وضع حدود لعدد التخمينات، أو عدد التلميحات، أو الوقت المستغرق للتخمين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيف يُمكن لأبطالهم جعلهم مُفعمين بالأمل.

فكر
ما الذي يجعل الشخص الذي اخترته بطلًا بالنسبة لك؟

اربط
لماذا يجعلك بطلك مُفعمًا بالأمل؟

طبق
لماذا يجعلك بطلك مُفعمًا بالأمل؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تحديد الأبطال في أسرهم أو مجتمعاتهم.
- بإمكان الأولاد والبنات التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم حيال أبطالهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الشُهُب

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التحكم في عواطفهم، عبر تعبئة إناء بأفكار يمكنها مساعدتهم على تحسين شعورهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما الذي يُشعرك بالسعادة أو الحزن؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٢+
الزمن ٣٠+ دقيقة	الأدوات وعاءان (مثال: برطمانات، صناديق)، قطع من الورق، أدوات رسم/كتابة

كيفية اللعب

١. اطلب من كل طفل كتابة أو رسم شيئين يجعلانه حزينًا و٤ شيئين تجعله يجعلانه. يُمكنهم وضع فكرة واحدة على كل قطعة ورق.

٢. اطلب من الأطفال تعيين إناء السعادة وإناء الحزن. اطلب منهم بتشكيل الاوراق على شكل كرات حافظ عل الكرات متباعدة. – سوف يرون من بإمكانه إلقاء أكبر عدد من كرات السعادة في إناء السعادة وأكبر عدد من كرات الحزن في إناء الحزن.

٣. جرب اللعبة مرة واحدة وشجع الأطفال على مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة مرة أخرى.

٤. بعد انتهاء اللعب، اطلب من الأطفال مُناقشة الأفكار الموجودة في كل إناء. اطلب من الأطفال تحديد مكان لحفظ إناء الأفكار السعيدة وحثهم على أخذ ورقة من إناء السعادة في المرة القادمة التي يشعرون فيها بالحزن أو القلق.

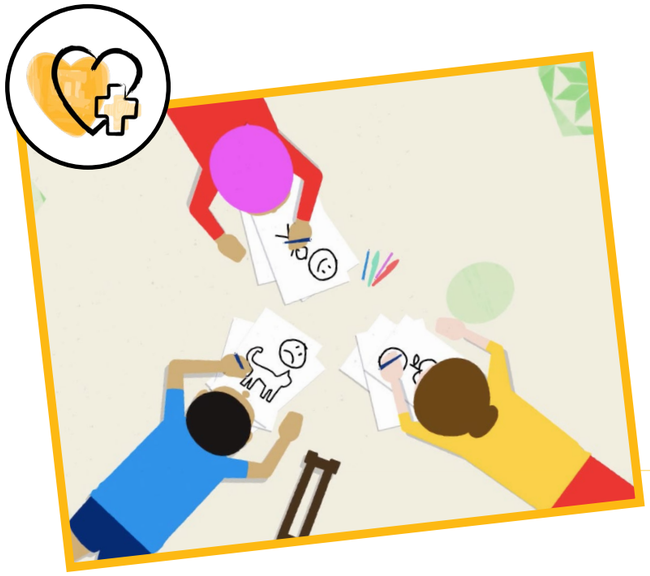
تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية للمشاركة. ابحث عن إشارات في الأطفال تدل على معاناتهم من مشاكل حقيقية وتواصل مع أسرهم أو المنظمات المجتمعية من أجل تقديم الدعم.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/Vpnn7d44wQc**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال إدراج شخص واحد ومكان واحد وشيء واحد يجعلهم سعداء.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن أن يروي الأطفال قصة توضح أسباب شعورهم بالسعادة سبب شعورهم بالسعادة.



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التحكم في عواطفهم.

فكر
ما هي الأفكار المختلفة التي تواجدت في إناء السعادة؟

اربط
متى شعرت بشعورٍ سيئ وتسبب شيءٌ ما أو شخص ما في تحسين شعورك؟

طبق
ماذا تفعل عندما تشعر بالحزن أو القلق؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في أشياء تجعلهم يشعرون بالسعادة وبإمكانهم رسمها أو الكتابة عنها.
- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في طرق إيجابية للتحكم في عواطفهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

عصفور من ورق

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحسين رعايتهم الذاتية، من خلال صنع حيوانات تُمثل أنشطة رعايتهم الذاتية وعلاقاتهم الداعمة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما هي بعض الأشياء التي تقوم بها للعناية بنفسك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

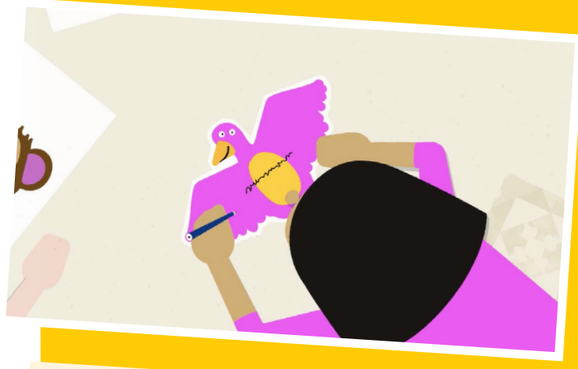
العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	ورقة، أقلام تخطيط وأي أدوات أخرى تستخدم لعمل اكسسوارات (اختياري)

كيفية اللعب

١. اطلب من كل طفل التفكير في حيوان يجعله يشعر بالسعادة أو الأمل، ثم اطلب منهم صناعته باستخدام مستلزمات الرسم أو الأدوات الأخرى.

٢. اطلب من الأطفال اختيار جزء من الحيوان ثم يرسمون عليه برسم أو كتابة أشياء يستطيعون القيام بها لرعاية أنفسهم. ثم يستطيعون بعد ذلك اختيار جزءٍ آخر من الحيوان ليرسموا عليه برسم أو تسمية الأشخاص الذين يدعمونهم.

٣. يستطيع الأطفال تزيين حيواناتهم بالطريقة التي يحبونها! حثهم أثناء اللعب على مشاركة أي أفكار أخرى للقيام بالأنشطة.



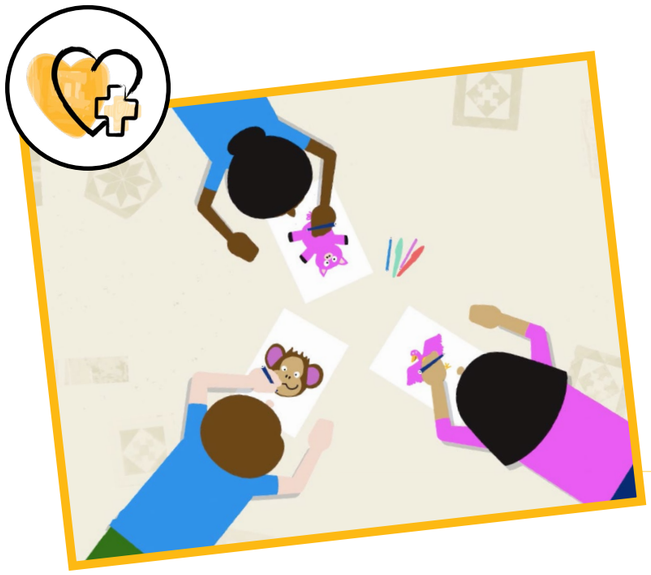
تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية للمشاركة. عزز فكرة أن الأولاد والبنات يظهرون نفس العواطف.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/DjaRZ4M-YQU**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تنفيذ عمل ورقي أبسط مثل إشارة الكتاب المرجعية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال صنع حيوان بإمكانه الوقوف بشكل منفرد.



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية رعايتهم لأنفسهم.

فكر
من الأشخاص وما الأنشطة التي قمت برسمها؟

اربط
كيف يساعدونك في تحسين شعورك؟

طبق
ما هي بعض الطرق التي تستطيع من خلالها رعاية نفسك في المرة القادمة التي ينتابك فيها شعورٌ سيء؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في أفكار الرعاية الذاتية والأشخاص الداعمين.
- الأولاد والبنات قادرون على صنع عمل ورقي يعبر عن أفكارهم.
- يستطيع الأولاد والبنات مشاركة أفكار لرعاية أنفسهم عندما يشعرون بالسوء.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كتاب الأكورديون

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال الشعور المرتبط بمجتمعاتهم الأصلية، من خلال عمل كتاب أكورديون لمشاركة قصة تقليدية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما القصص التي تعرفها من مجتمعك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

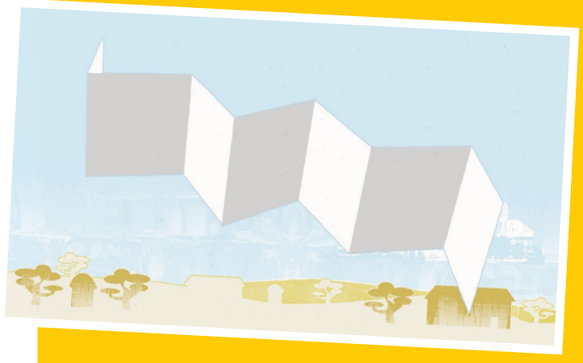
العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أوراق، أقلام رصاص، أقلام تخطيط، اختياري: صمغ، شريط لاصق، مقصات (ومستلزمات الرسم الأخرى)

كيفية اللعب

١. وجه الأطفال لصنع كتابهم الخاص. إحدى الطرق الممتعة لتنفيذ ذلك هي صنع كتاب الأكورديون. قم بقص قطعة من الورق لشريحتين ضعهما معًا بطريقة متعرجة.

٢. اطلب من الأطفال التفكير في قصة واحدة من القصص التقليدية التي يحبونها من مجتمعاتهم أو أسرهم.

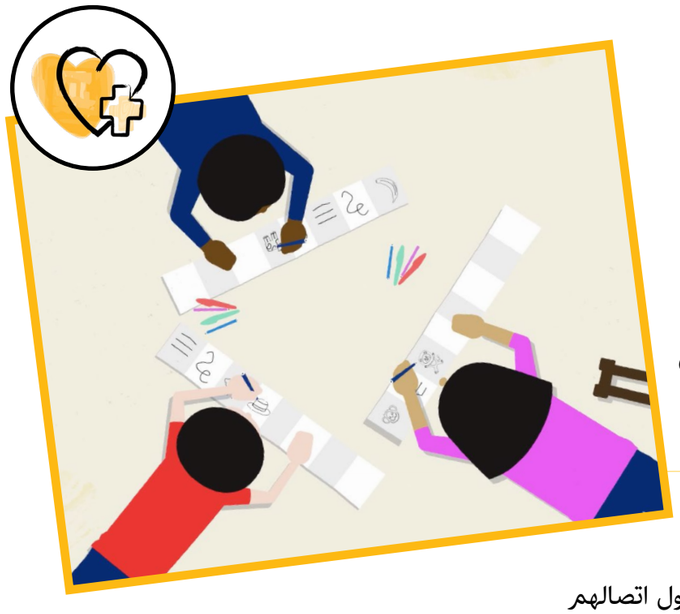
٣. وضح لهم أنهم سوف يرسمون أو يكتبون القصة في كتبهم. شجع الاطفال على الابداع.



طوال اللعبة، عزز فكرة أن الشخصيات الذكورية والأنثوية يُمكن أن يكون لديها نفس الصفات ونقاط القوة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/Sc4TXSXi2XA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال البدء بجلسة تبادل أفكار، للتفكير في قصص سويًا ومشاركتها بصوت مرتفع.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال صنع كتاب أكورديون أطول بحيث يحتوي على قصص أكثر تفصيلًا.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول اتصالهم بمجتمعهم الأصلي.

فكر

لماذا تحب هذه القصة؟

اربط

لماذا تُعد هذه القصة هامة لأسرتك وللأشخاص في مجتمعك؟

طبق

ما قصص مجتمعك التي تستطيع سردها للآخرين؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على التفكير في قصة هادفة بالنسبة لهم من ثقافتهم.
- الأولاد والبنات قادرون على سرد قصة بطريقتهم الخاصة، باستخدام الصور و/أو الكلمات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

بازل مستقبلي

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الأهداف لمستقبلهم، من خلال صنع صورة بازل لشيء يرغبون في فعله في المستقبل.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو هدفك؟
- ماذا ترى عندما تتخيل مستقبلك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أقلام رصاص/أقلام تخطيط، أوراق، ومقصات

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات رسم صورة لشيء يريدون فعله عندما يكبرون. شجعهم على تعبئة الورقة برسوماتهم.

٢. بمجرد اكتمال الرسم، اطلب منهم قلب الصورة ورسم قطع بازل على خلفية الرسمة.

٣. يستطيع الأطفال قص قطع البازل وتركيبها مرة أخرى.

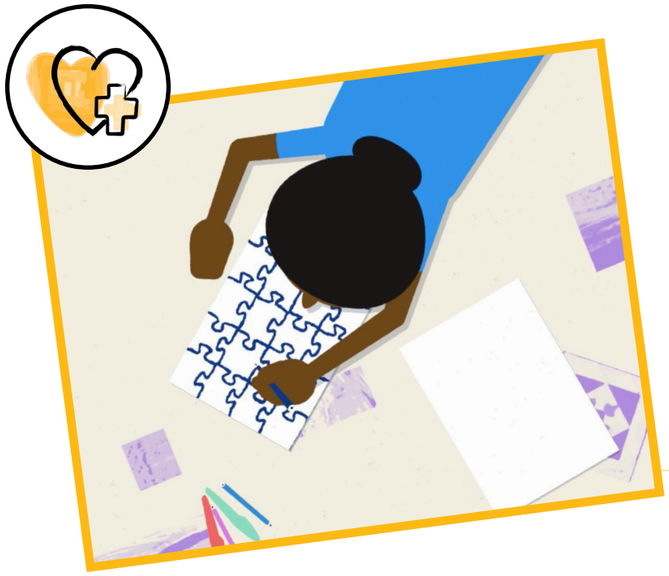
٤. اطلب من الأطفال مشاركة أي أفكار أخرى لديهم للقيام بالنشاط.

٥. شجع الأولاد والبنات على مُشاركة ما قاموا برسمه.

طوال اللعبة، شجع الأولاد والبنات أن يعملوا في اتجاه أهدافهم الخاصة ودعم بعضهم الآخر.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/vOGtmacgwpo**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال صنع بازل بعدد قطع أقل.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تحديد تحدٍ مرتبط بتركيب البازل، على سبيل المثال، تركيبه بدون استخدام يديك.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية التفكير في مستقبلهم وتحديد أهدافهم.

فكر
ما الهدف الذي رسمته في البازل؟

اربط
لماذا يُعد الهدف المرسوم في البازل مُهماً؟

طبق
ما هو الشيء الذي تستطيع القيام به الآن للمساعدة في الوصول لأهدافك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تخيل فكرة ما في لمُستقبلهم ورسمها.
- الأولاد والبنات يشعرون بالراحة عند مشاركتهم أهدافهم مع نظرائهم.
- يستطيع الأولاد والبنات تعريف هدفهم والأشياء التي يستطيعون فعلها من أجل الوصول إليه.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كنوز نور

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الخطوات التي يحتاجونها للوصول إلى الهدف، من خلال تأليف قصة مغامرة تبين كيف تمكنت شخصيات القصة من الوصول إلى الهدف.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما تعريف الهدف؟
- ما بعض أهدافك في حياتك؟
- كيف في اعتقادك يستعد الأشخاص للوصول إلى أهدافهم؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال والأولاد العمل سوياً على تأليف قصة تدور أحداثها حول مغامرة! يجب أن تُبين القصة كيف تمكنت شخصياتها من الوصول للهدف.

٢. شجع الأطفال على استخدام مخيلتهم. على سبيل المثال، يُمكنهم تأليف قصة قصيرة، أو عمل عرائس، أو التظاهر بأنهم هم شخصيات القصة.

طوال اللعبة، تأكد أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو وأن لديهم الفرصة ليكونوا قادة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/Xaf10Asd1mU**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال أن يتبادلوا الأفكار حول الخطوات التي يمكن أن تتخذها الشخصيات للوصول إلى أهدافها.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تأليف نهايتين مختلفتين أو أكثر للقصة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال بشأن الخطوات التي يحتاجونها للوصول إلى الهدف.

فكر

ما الخطوات التي اتخذتها شخصيات القصة للوصول إلى هدفها؟

اربط

هل يمكنك التفكير في وقت ما تمكنت فيه من الوصول إلى هدف ما أو عملت فيه جاهداً على تحقيق أمر ما؟ كيف تمكنت من الوصول إلى ذلك الهدف؟

طبق

ما هو هدفك الآن، وما هي الخطوات التي ستتخذها من أجل الوصول إليه؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات كانوا مبدعين واستخدموا مخيلتهم من أجل تأليف القصة.
- يفكر الأولاد والبنات في الخطوات المختلفة التي تستطيع أن تتخذها شخصيات القصة من أجل الوصول إلى الهدف.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قطط وفئران

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير المهارات الحركية للحركات المُركبة، من خلال التحرك ضمن دوائر مختلفة دون أن يتم لمسهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعد كونك لائقًا بدنيًا أمرًا هامًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦-٩	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	أي شيء يُمكن استخدامه لتخطيط دوائر على الأرض (مثال، طبشور، حبال، أطواق هيلاهوب)

كيفية اللعب

١. كإحماء، اطلب من الأطفال عرض أصوات ضوضاء القطط.

٢. اطلب من أحد الأطفال التطوع للقيام بدور القطة. الآخرون سيلعبون دور الفئران.

٣. اطلب من الفئران البحث عن بقعة على الأرض ورسم دائرة حول أنفسهم.

٤. اشرح وأظهر أن الفئران تبدأ في دوائرها. عندما تقوم القطة "بالمواء"، يتعين على الفئران مغادرة دوائرها والبحث عن دائرة جديدة. تحاول القطة كذلك إيجاد دائرة. الطفل الذي يفشل في إيجاد دائرة خالية يقوم بدور القطة -أو أي حيوان آخر من اختيارهم- في الجولة التالية.

٥. ذكر الأطفال بأنه من المسموح أن يتواجد طفل واحد في أي دائرة في كل مرة، والطفل الذي يضع قدمًا داخل دائرة ما أولًا يكون قادرًا على البقاء في هذه الدائرة.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأنهم يتعاملون بلطف مع بعضهم الآخر، وشجعهم على تجربة أنواع مختلفة من الحركات.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/vd59o41dK6c**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال رسم الدوائر بعيدًا عن بعضها.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من القطط إلى اللعبة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال كيف باستطاعتهم تطوير المهارات الحركية للحركات المُركبة.

فكر

أي من أجزاء جسمك عمل بجهد أكبر أو أسرع أثناء النشاط؟

اربط

في أي مكان – في حياتك اليومية – تحتاج أن تكون قادرًا على التحرك بطريقة سريعة؟

طبق

ما هي بعض التمرينات أو الأنشطة التي تستطيع القيام بها للمساعدة في زيادة سرعتك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على الوصول إلى دوائر جديدة.
- الأولاد والبنات يستخدمون مهارات حركية للحركات المُركبة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الشطف

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أهمية غسل اليدين، من خلال تأليف أغنية قصيرة تشرح سبب أهمية غسل اليدين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا نحتاج لغسل أيدينا؟ (الإجابة: ماء وصابون)
- ما هي المدة التي نحتاجها لغسل أيدينا؟ (الإجابة: ٤٠ ثانية)

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦-٩	+٢
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اعمل مع الأطفال على تأليف أغنية حول أهمية غسل يديك. على سبيل المثال، يمكنك استخدام نغمة أغنيتك المفضلة.

٢. هل يمكنك جعل مدة الأغنية ٤٠ ثانية على الأقل؟ حاول أن تجرب ذلك!

٣. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول الأغاني والإيقاعات المختلفة التي يمكن استخدامها.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يحصلون على فرص متساوية لمشاركة أفكارهم للأغنية.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة حركات إلى الأغنية لإظهار كيفية غسل أيديهم بشكل صحيح.
- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار أغنية يعرفها الجميع بالفعل وتغيير بعض كلماتها.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية غسل اليدين.

فكر

هل شعرت بأن الـ ٤٠ ثانية وقت طويل؟ لماذا ولماذا لا؟

اربط

لماذا من المهم أن تغسل يديك كثيرًا؟ لماذا يُعد أمرًا هامًا جدًا في ظل وجود كوفيد-١٩؟

طبق

كيف يمكنك تعليم أصدقائك وعائلتك أهمية غسل اليدين؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يصف الأولاد والبنات أهمية غسل اليدين.
- يشارك الأولاد والبنات أفكارهم من خلال الأغنية.
- يصف الأولاد والبنات و/أو يقومون بإظهار غسل اليدين بشكل صحيح.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

لعبة سؤال

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال مشاركة معلومات صحيحة حول كوفيد١٩-، من خلال إنشاء لعبة سؤال وجواب خاصة بهم ليلعبوها مع نُظَرائهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض اللعب التي تحب أن تلعبها مع أصدقائك؟
- ماذا تعرف عن كوفيد١٩-؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٧+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أقلام رصاص، أوراق، كتيبات الصحة (اختياري)

كيفية اللعب

١. أبدأ بجلسة تبادل أفكار. معًا، قم بإنشاء قائمة بالأشياء التي يرغب الأطفال في معرفتها عن كوفيد-١٩.

٢. اطلب من الأطفال العمل معًا لإيجاد بعض الإجابات لأسئلتهم. قدم لهم الأدوات مثل كتيبات الصحة إذا كانت متاحة.

٣. شجع الأطفال على تصميم لعبتهم الخاصة مع الأسئلة والإجابات!

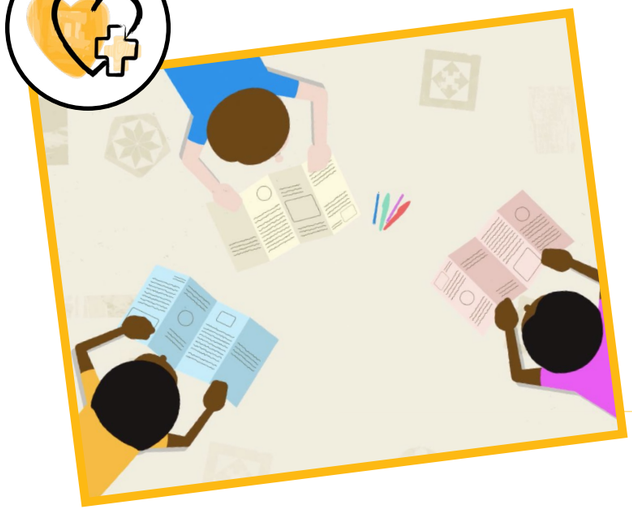
٤. اعط الأطفال وقتًا ليلعبوا اللعبة مع نظرائهم.

طوال اللعبة، قم بتوجيه الأطفال لإيجاد معلومات دقيقة وأن يبحثوا عن المعلومات بشكل آمن. شجع الأولاد والبنات للمشاركة بشكل متساوٍ وادعم الأطفال ذوي الإعاقات حتى يتمكنوا من الوصول إلى المعلومات.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/Jk7mosQWvnM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال التحقق من معلوماتهم حول كوفيد١٩- عبر مساعدة البالغين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال معًا استكشاف الأفكار الوهمية والصور النمطية حول كوفيد١٩-.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التواصل بوضوح.

فكر
ماذا تعلمت عن كوفيد١٩- والذي يمكنك مشاركته مع الآخرين؟

اربط
أين يمكنك إيجاد معلومات صحيحة عن كوفيد١٩- في مجتمعك؟

طبق
ما الذي يمكن حدوثه إذا ما أخبرنا بعضنا الآخر معلومات خاطئة عن كوفيد١٩-؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفكرون في الأسئلة ويجدون إجابات مناسبة لها.
- الأولاد والبنات يبتكرون طرقًا ممتعة لطرح الأسئلة والإجابة عليها.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تتابع الرسم

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية اتخاذ القرارات، من خلال القيام بنشاط رسم مشترك حيث يساهمون في رسومات الآخرين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما بعض الأشياء التي يمكنك القيام بها بسرعة كبيرة؟
- هل مررت بتجربة توجب عليك فيها اتخاذ قرار سريع؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٨+	عدد المشاركين ٤+
الزمن +٢٠ دقيقة	الأدوات أقلام رصاص أو أقلام تخطيط، أوراق

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تنظيم أنفسهم في فرق مكونة من ٤ أشخاص أو أكثر.

٢. اطلب من الأطفال الجلوس في دائرة مع فريقهم. تأكد من أن كل شخص لديه قلم رصاص وقطعة من الورق. اطلب من الأطفال أن يقرروا ما يودون رسمه في فرقهم.

٣. سيبدأ الأطفال رسوماتهم وسيعملون على صورهم لمدة ١٠ ثوانٍ.

٤. عندما يسمعون كلمة «تبديل»، سيمررون أوراقهم إلى الشخص التالي ويستمرون في الرسم. يستمر تمرير الأوراق والرسم حتى يستعيدوا أوراقهم الأصلية. يمكنهم بعد ذلك إظهار الرسومات النهائية لبعضهم الآخر.

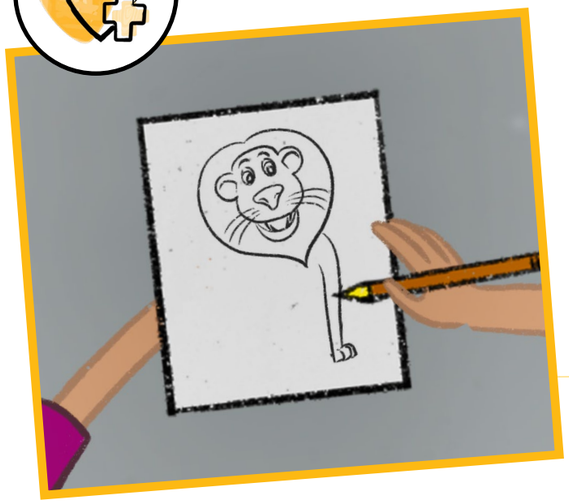
٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال جعل وقت الرسم أطول. على سبيل المثال، ٢٠ ثانية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال محاولة الرسم باليد التي لا يستخدمونها عادة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول اتخاذ قرارات سريعة.

فكر

عندما حصلت على ورقة جديدة، كيف قررت ما ترسمه؟

اربط

ما هي الأوقات الأخرى التي تحتاج فيها إلى اتخاذ قرار على الفور؟

طبق

في حياتك اليومية، ماذا ستفعل للمساعدة في اتخاذ قرار جيد بسرعة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يقوم الأولاد والبنات بمحاولات الرسم خلال الوقت المخصص لذلك.
- يمرر الأولاد والبنات أوراقهم إلى الشخص الموجود بجانبهم في الوقت المحدد.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد لحظات صنع القرار في حياتهم ويمكنهم مشاركة الأفكار حول كيفية اتخاذ قرارات جيدة بسرعة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مُطاردة الجهاز المناعي

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
٨+

الزمن
+١٥ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على أهمية جهاز المناعة، من خلال لعبة لمس بين "الفيروس" و "الجسم".

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو الفيروس؟
- كيف يُساهم جهازك المناعي في الحفاظ على صحتك؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى أزواج، وتشكيل دائرة داخلية ودائرة خارجية. اللاعبون المشكلون للدوائر يُمثلون جهاز المناعة.

٢. اطلب زوج من المتطوعين: طفل ليقوم بدور الفيروس وطفل آخر ليقوم بدور الجسم. يستطيع هذان الزوجان التحرك في أي مكان ضمن منطقة اللعب، داخل أو خارج الدائرة.

٣. عندما يسمع طفل كلمة "اذهب"، سيطارد الفيروس الجسم محاولًا لمسه.

٤. في أي وقت، يستطيع الجسم التوقف أمام شخص من داخل جهاز المناعة. عندما يحدث ذلك، يُطلق سراح الشريك الموجود في الخارج من الزوجين ويصبح الجسم الجديد.

٥. الجسم السابق يصبح الشريك الجديد لجهاز المناعة، واقفًا داخل الدائرة الداخلية بينما يتحرك شريكهم إلى الدائرة الخارجية.

٦. إذا تمكن الفيروس من لمس الجسم قبل توقف الجسم أمام شخص من داخل جهاز المناعة، يتبادل الفيروس والجسم الأدوار وتستمر المطاردة.

٧. ذكر اللاعبين أن يتحركوا في المساحات بين أزواج جهاز المناعة وليس بين الشركاء.

٨. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليكونوا الجسم والفيروس وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن أن يُمثل لاعبون فرديون جهاز المناعة بدلًا من الأزواج.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يُمكن أن يُمثل طفلان الفيروس ويُمثل طفلان الأجسام.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال كيف يمكنهم التعرف على أهمية جهاز المناعة.

فكر

لأولئك الذين كانوا مُطاردين، كيف كان شعورك عندما عرفت بوجود طريقة لتكون آمنًا؟

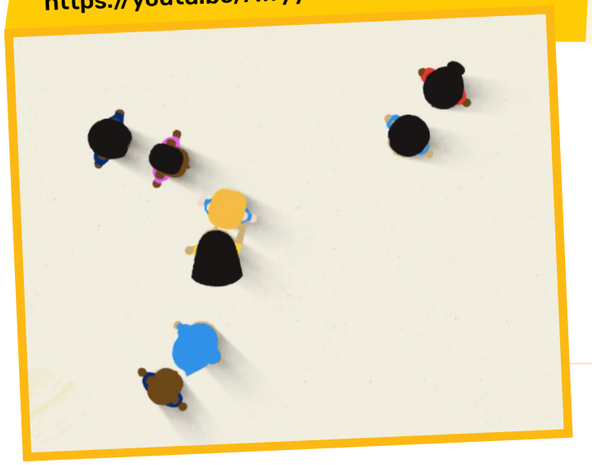
اربط

هل مرضت بسبب فيروس من قبل؟ ماذا فعلت لتستعيد عافيتك مُجدداً؟

طبق

ما الذي يمكننا فعله للحفاظ على جهازنا المناعي قويًا وبصحة جيدة من أجل منع الأمراض؟

شاهد الفيديو، https://youtu.be/AwyyZKNf_DU



مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يتنقل الأولاد والبنات بسهولة بين أدوار جهاز المناعة والفيروس والجسم.
- يُظهر الأولاد والبنات فهمًا لكيفية إصابة الفيروس للجسم وأهمية جهاز المناعة في منع الأمراض.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تفادي الفيروسات

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٦

الزمن
+٢٠ دقيقة

الأدوات
كرات و ٤ أقماع

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تجنب الأمراض والعلل التي يُمكن الوقاية منها عبر تفادي كرة متدحرجة (الفيروس).

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- هل أُصبت بالفيروس من قبل؟
- كيف شعر جسمك عندما كنت مريضًا؟

كيفية اللعب

١. اعمل مع الأطفال على تخطيط منطقة لعب مستطيلة. استخدم الأقماع لتخطيط منطقتي أمان في كل نهاية.

٢. اطلب متطوعين ليقوما بدور المُدحرجين. يقف المُدحرجون بطول جانب المستطيل مواجهين لملعب اللعب. يقف باقي الأطفال في إحدى المنطقتين الآمنتين.

٣. يدحرج المُدحرجون كرة على الأرض ذهابًا وإيابًا لبعضهم الآخر. يُمثل ذلك الفيروس.

٤. عندما يسمع الأطفال كلمة «اذهب!» يتحركون من إحدى منطقتي الأمان إلى الأخرى بينما يحاولون تفادي الفيروس (الكرات)

٥. إذا لمس طفل الفيروس، ينضم إلى المُدحرجين ويساعدهم على وسم اللاعبين الآخرين باستخدام الكرات.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الجميع يلعبون في أمان وأن كلا من الأولاد والبنات يحصلون على فرصٍ متساوية ليكونوا المُدحرجين.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/-vq2diwJVw0**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال زيادة المساحة بين منطقتي الأمان.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تقليص مساحة اللعب لجعل تفادي الكرات أكثر صعوبة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من تفادي الإصابة بالأمراض التي يُمكن الوقاية منها.

فكر
ما هي الاستراتيجيات التي استخدمتها لتفادي الفيروس (الكرات)؟

اربط
كيف تنتشر حالات المرض (مثل الفيروسات)؟

طبق
ما هي بعض الطرق التي تستطيع من خلالها تفادي الإصابة بالفيروس؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يعملون معًا لتجنب الفيروس.
- الأولاد والبنات يعتنون بسلامة بعضهم الآخر عندما يدحرجون ويتفادون كرات الفيروس.
- يستطيع الأولاد والبنات تسمية أكثر من طريقة لتفادي الإصابة بفيروس ما.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الوصول للهدف

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التخطيط ليومهم، من خلال الجلوس وتوزيع الأهداف بعيدًا عن متناولهم والعمل معًا لجمع أكبر عدد ممكن من الأهداف.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- فكر في الأهداف التي تريد تحقيقها في يومك. ارسم أو اكتب كل هدف على قطعة ورق مختلفة. بمجرد كتابتها، قم بطي الأوراق.

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر +١٠	عدد المشاركين +٢
الزمن +٣٠ دقيقة	الأدوات أقلام رصاص/ أقلام تخطيط، ورق (قطع صغيرة)، خط بداية (مثل مكنسة، حبل)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات وضع علامة عند خط البداية.

٢. اطلب من جميع الأطفال الوقوف خلف خط البداية ورمي قطع الورق الخاصة بهم بعيدًا بقدر ما يمكنهم، بعد خط البداية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساوٍ وأن الجميع يلعبون بأمان.

٣. يمكن للأطفال العمل معًا لمحاولة استعادة أهدافهم. اطلب من الأطفال وضع قاعدة صعبة. على سبيل المثال، يمكن فقط للأيدي أن تلمس الأرض أمام خط البداية.

٤. شجع الأطفال على التفكير في أفكار إبداعية للعمل معًا لتحقيق أهدافهم.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية لعب اللعبة في الجولة التالية.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار شيء واحد لاستخدامه في المساعدة على الوصول للأهداف.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال تحديد عقوبة لخرق القاعدة. على سبيل المثال، يحتاجون إلى وضع ٢ من الأهداف للوراء أمام خط البداية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال عن كيفية التخطيط ليومهم.

فكر
شارك بصوت عالٍ الأهداف التي دونتها.

اربط
كيف يبدو اليوم الصحي أو الجيد بالنسبة لك؟ ماذا يشمل؟

طبق
ما الذي يمكنك فعله للتأكد من اتباع الخطط التي حددتها ليومك؟

يساعد التنظيم الأطفال على الشعور بالأمان ومعرفة ما يمكن توقعه كل يوم في المنزل أو المدرسة، حتى لو كان العالم الخارجي لا يمكن التنبؤ به. يمكنك إنشاء روتين يومي مع الأطفال.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستمع الأولاد والبنات لبعضهم الآخر ويفكرون بإبداع ومرونة للوصول إلى الأهداف وجمعها.
- يقوم الأولاد والبنات بتحديد الأشياء التي يشعرون بأهمية القيام بها كل يوم.
- يمكن للأولاد والبنات تحديد طرق لتحويل هذه المهام الهامة إلى عادات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

جمع القمامة

مفتاح التعلُّم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية الحفاظ على البيئة نظيفة، من خلال إلقاء المخلفات في صندوق القمامة أثناء سباق التتابع.

أفكار افتتاحية

قم بتقديم اللعبة للأطفال عبر سؤالهم الأسئلة التالية:

- ماذا تفعل عندما ترى قمامة من حولك؟ أو في مجتمعك؟
- كيف تُشعرك رؤية القمامة من حولك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	أطواق هولا هوب أو أطواق طبشور، أوراق قمامة، أي شيء يمثل صناديق القمامة

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تنظيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد. زود كل فريق بمجموعة من الأدوات.

٢. ارسم خط بداية ووضح لهم أن هذا سباق تتابع. يستطيع كل فريق تقرير مكان وضع أو رسم دوائرهم أمام خط البداية ويقررون كذلك بُعد مسافة سلّتهم عن الدائرة.

٣. اطلب من الأطفال وضع القمامة داخل دائرتهم، والذهاب خلف خط البداية.

٤. عندما ينادي قائد اللعبة قائلًا "ابدأ"، يقوم اللاعب الأول من كل فريق بالتحرك إلى دائرة فريقه، والتقاط قطعة قمامة ومحاولة إلقائها في السلّة وهو واقف داخل الدائرة.

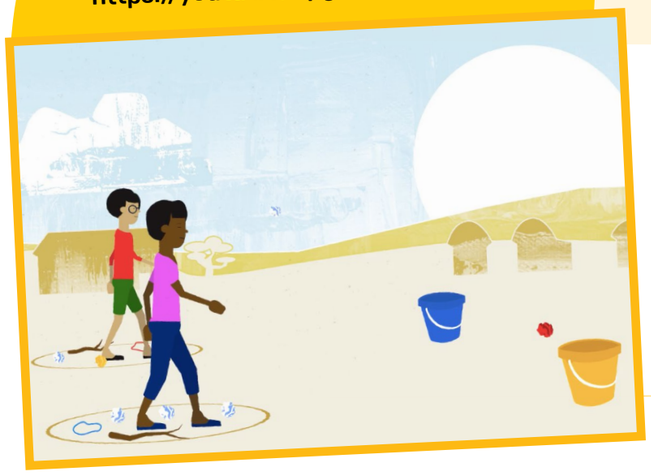
٥. اللاعبون الذين يفشلون في وضع القمامة في السلّة سوف يعيدونها إلى الدائرة ثم يعودوا إلى فرقهم من حتى يُحاول اللاعب التالي. يستمر اللاعبون في اللعب حتى يتم نقل كل قطع القمامة من الدائرة أو وضعها في السلّة.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/4pgdBLBf0mo



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال الحصول على محاولتين لإلقاء القمامة في السلة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تحريك السلّات لمسافة أبعد.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول الحفاظ على البيئة نظيفة.

فكر
كيف شعرت عندما وضعت القمامة في السلة؟

اربط
ما أهمية الحفاظ على المجتمع من حولك نظيفًا؟

طبق
ما الأشياء التي تستطيع فعلها في حياتك اليومية للمساعدة في الحفاظ على البيئة نظيفة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تحديد الإجراءات التي يستطيعون أخذها للمساعدة في الحفاظ على البيئة نظيفة.
- الأولاد والبنات قادرون على التعبير عن أسباب الحفاظ على بيئتهم/مجتمعهم نظيفًا.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ألعاب التطور المعرفي

الأداء المعرفي

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
صنع آلات*	الابتكار	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيف يكونون مبدعين	١+	١٥+ دقيقة	٢+
سلطة فواكه*	التركيز	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الحفاظ على تركيزهم	٣+	٢٠+ دقيقة	٣+
لنُزيّن!*	الابتكار	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
سلّات منظمة	التنظيم	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تنظيم الأشياء والمفاهيم	٦+	٢٠+ دقيقة	٦+
لعبة الغمز*	التركيز	تُعلم هذه اللعبة كيفية التركيز على المهمة	٦+	١٠+ دقيقة	٦+
ربط الألوان*	الذاكرة العاملة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحسين ذاكرتهم	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
تذكرني*	الذاكرة العاملة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير مهارات الذاكرة	٦+	١٠+ دقيقة	٦+
قلها بدون كلمات*	الابتكار	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين	٦+	١٠+ دقيقة	٣+
الكرة السخيفة*	الابتكار	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين	٦-٩	١٥+ دقيقة	٦+
احسبها*	التركيز	هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية التركيز على المهمة	١٠+	١٥+ دقيقة	٦+
المدير السري*	التركيز	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أهمية التركيز	١٠+	٢٠+ دقيقة	٤+
الأوركسترا الطبيعية*	الابتكار	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين	١٠+	٣٠+ دقيقة	٢+

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الإلمام بالقراءة والكتابة

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
أُحب الآيس كريم	التحدث والاستماع	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يتعلموا وينشدوا أناشيد بسيطة	٣-٧	+١٠ دقيقة	+٦
سلسلة تقفية الكلمات	القراءة	تساعد هذه اللعبة الأطفال على تعلُم تقفية الكلمات	+٦	+١٠ دقيقة	+١٠
مُطاردة الحيوانات المُختلفة	التحدث والاستماع	تُعلم هذه اللعبة الأطفال مفردات جديدة	+٦	+١٥ دقيقة	+٦
رقصة المقطع اللفظي	القراءة	تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تقسيم الكلمات إلى مقاطع لفظية	+٦	+١٥ دقيقة	+٤
وقت تناول الطعام	الكتابة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية استخدام مخيلتهم لتأليف قصة	+٦	+١٥ دقيقة	+١٠
أُرسم بالجسد	الكتابة	تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية ممارسة التهجئة	+٦	+١٠ دقيقة	+٦
عَدْو الإملاء	الكتابة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تنظيم الكلمات في جملة	+٧	+٢٠دقيقة	+٦
إسمي	القراءة/الكتابة	تساعد هذه اللعبة الأطفال على تعلُم الكلمات الواصفة	+٧	+٢٠ دقيقة	+٦
حوّل الكلمة	التحدث والاستماع وتحويل الكلمة	تساعد هذه اللعبة الأطفال على بناء قاموس مفرداتهم	+٩	+١٥ دقيقة	+١٠
قصص التجمد	التحدث والاستماع وتحويل الكلمة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية سرد قصة منظمة	+١٠	+٣٥ دقيقة	+٤

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

العدد

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
اِرمِ واجرِ	إدارة البيانات	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية جمع وتنظيم البيانات	+٧	+٢٠ دقيقة	+٦
الأرقام الفردية والزوجية	الإحساس بالأرقام	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إضافة وطرح أرقام من خانة واحدة	+٧	+٢٠ دقيقة	+١٠
أُحب الرياضيات	الإحساس بالأرقام	تُعلم هذه اللعبة الأطفال ممارسة الحسابات العقلية	+٧	+١٥ دقيقة	+٢
العد التصاعدي والتنازلي	الإحساس بالأرقام	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية عد المضاعفات تصاعديًا وتنازليًا	+٨	+١٠ دقيقة	+٨
أرقام المجموعة	الإحساس بالأرقام	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية حساب مضاعفات الأرقام ١، ٢، ٣، ٤، ٥	+٩	+١٠ دقيقة	+١٠
٥٠٠	الإحساس بالأرقام	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الجمع أو الطرح باستخدام الحسابات العقلية	+١٠	+١٥ دقيقة	+٦

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الإوركسترا الطبيعية

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيف يكونوا مبدعين، من خلال صنع آلات موسيقية بأجسادهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعدُّ مُهمًا أن تكون مبدعًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١	+٢
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. في هذه اللعبة، سنستخدم أجسادنا لصنع آلات موسيقية! اطلب من الأطفال تحريك أجسادهم بطرق مختلفة بحيث تصدر أصواتًا مختلفة.

٢. اطلب من الأطفال اختيار أحد الأصوات التي يفضلونها.

اعمل مع الأطفال على استخدام هذه الأصوات لتأليف أغنية. معًا، اختر أغنية يعرفونها ويحبونها. شجعهم على استخدام «آلاتهم» الجديدة في الأغنية.

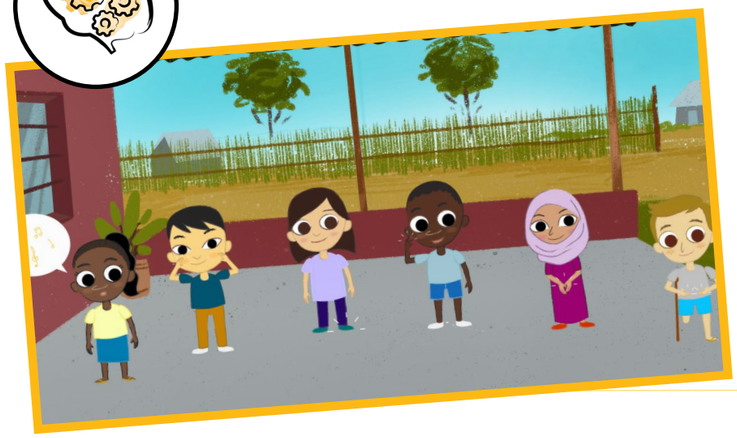
٣. كونا مبدعين يساعدنا على القيام بأشياء جديدة. اطلب من الأطفال التفكير في طرق أخرى ليكونوا مبدعين ويلعبوا اللعبة.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأنهم يحصلون على فرص متساوية للمشاركة.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال إصدار أصوات جسدية ثم غناء الأغنية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال معروفة لهم. أغنية جديدة، بدلاً من استخدام أغنية معروفة لهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال كيف يمكن أن يكونوا مبدعين.

فكر

هل كان من الصعب التفكير في الأصوات المختلفة التي تُصدرها بجسدك؟ لماذا و لماذا لا؟

اربط

ما هي بعض الأفكار الإبداعية التي لديك في حياتك الخاصة؟

طبق

ما هي الأنشطة الأخرى التي يمكنك القيام بها لتكون مبدعًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يفكر الأولاد والبنات بطريقة إبداعية ومرنة أثناء اختبار الأصوات المختلفة وتجربتها.
- يعمل الأولاد والبنات معًا لتأليف الأغنية.
- يمكن للأولاد والبنات تحديد طرق مختلفة ليكونوا مبدعين في حياتهم اليومية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

سلطة فواكه

مفتاح التعلُم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية الحفاظ على تركيزهم، وذلك عبر الاستماع بعناية إلى كلمات تلقينية والقيام بحركات للمطابقة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الذي تفعله للتركيزعلى المهمات في حياتك؟
- لماذا يُعد الحفاظ على التركيز أمرًا هامًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٣+	٣+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يقوموا بتسمية فاكهتهم المُفضلة.

٢. اطلب منهم أداء حركات مُضحكة لكل فاكهة. على سبيل المثال، يمكن أن يُشير التلويح بيديك إلى المانجو. ويُشير القفز لأعلى ولأسفل للموز.

٣. بعد ذلك، اطلب متطوعًا ليبدأ في سرد قصة عن الفواكه. شجعهم على استخدام مُخيلتهم وضم أكبر عدد ممكن من الفواكه.

٤. عندما يسمع اللاعبون الآخرون اسم فاكهة ما، سيقومون بتأدية الحركة التي تعبر عن هذه الفاكهة بأسرع ما يستطيعون.

٥. إذا أدى أحد ما حركة خاطئة، يكون دوره لإكمال القصة.

٦. اطلب من الاطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية لعب اللعبة في الجولة التالية.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليكونوا رواة للقصة وشجع الإبداع في رواية القصة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/ZP0osH22bRM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال تخفيض الحركات عبر استخدام عدد أقل من الفواكه.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، بإمكانهم إضافة تحدٍ إضافي مثل تأدية كل حركات الفواكه ماعدا واحدة. على سبيل المثال، لا يقوم الأطفال بتأدية أي حركات عند سماع كلمة "موز".

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، فكر مع الأطفال حول كيفية الحفاظ على التركيز.

فكر
ما الذي ساعدك في الحفاظ على التركيز في اللعبة؟

اربط
في أي مجال آخر من حياتك يُعد الحفاظ على التركيز هامًا؟

طبق
ما بعض الأشياء الأخرى التي يُمكنك القيام بها في حياتك اليومية لتُساعدك على البقاء مُركزًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات منتبهون ويقومون بالحركات الصحيحة للفواكه.
- الأولاد والبنات يستمتعون بينما يحافظون على تركيزهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

لنُزيّن!

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين، من خلال عمل زينتهم. الخاصة للأشياء.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الشيء الذي قمت بصنعه مؤخرًا وكنت فخورًا به؟
- ما التحسينات المنزلية التي ساعدت فيها أسرتك مؤخرًا؟ هل كان لدى أسرتك أي أفكار جديدة للقيام بهذا؟ وما هي هذه الأفكار؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٢+
الزمن +٣٠ دقيقة	الأدوات أقلام رصاص/أقلام تخطيط، أوراق، وأي أدوات أخرى يمكن استخدامها لعمل الزينة

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يبحثوا حولهم عن أشياء يُمكنهم تزيينها.

٢. اطلب من الأولاد والبنات أن يشاركوا أفكارًا حول الطرق التي تجعل الأشياء تبدو أجمل. على سبيل المثال، كيف يجعلونها تبدو أكثر سعادة، أكثر أناقة، أو أكثر جمالًا؟

٣. بعد فعل تصميم سويا ووضع خطتهم قيد التنفيذ!

طوال اللعبة، تأكد من أن كلا من الأولاد والبنات يشاركون ويستمعون لأفكار بعضهم الآخر.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/ZP0osH22bRM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال استخدام عينة مواد من أجل التزيين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال عمل مسابقة يقومون فيها سويًا بصنع وتقديم جوائز، مثل جائزة الأكثر إبداعًا والأكثر حيوية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية أن يكونوا مبدعين.

فكر
كيف يكون شعورك عندما تبتكر أفكارًا خاصة بك وتصنع منها شيئًا ما؟

اربط
ما المرة الأخرى في حياتك التي ابتكرت فيها أفكارًا خاصة لتحسين شيءٍ ما؟

طبق
ما هي بعض الطرق التي تستطيع بها المساعدة في تحسين منزلك ومجتمعك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفكرون بشكل مبدع ومرن بينما يصممون ويجربون أفكارًا جديدة.
- يعمل الأولاد والبنات سويًا من أجل صنع شيءٍ ما.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

سلّات منظمة

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تنظيم الأشياء والمفاهيم، من خلال ترتيب الأشياء إلى فئات أثناء سباق التتابع.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ماذا نعني عندما نتكلم عن تنظيم الأشياء؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	أشياء صغيرة (أحجار، أغصان خشبية، أقلام رصاص)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات أن يقوموا بتجميع أشياء صغيرة مثل الأغصان الخشبية والأحجار وأقلام رصاصية و أواني في كومة كبيرة.

٢. اطلب من الأطفال تكوين فرق من نفس العدد. اصنع خط بداية بعيدًا عن كومة الأشياء. افصل الأشياء إلى أكوام بنفس عدد الفرق.

٣. سيتحرك أول لاعب من كل فريق من خط البداية إلى الكومة التي أمامهم ويقوم بتصنيف الأشياء.

٤. شجع الأطفال على التفكير بطُرُق مختلفة لترتيب الأشياء في كل جولة. على سبيل المثال، اللون أو الحجم.

٥. بعد تنظيم كل الأشياء، يستطيع اللاعب خلط الأشياء مرة أخرى للاعب التالي، ثم يعود إلى نهاية طابور فريقه.

٦. تنتهي اللعبة عندما يحصل جميع الأطفال على فرصة لتنظيم الكومات.

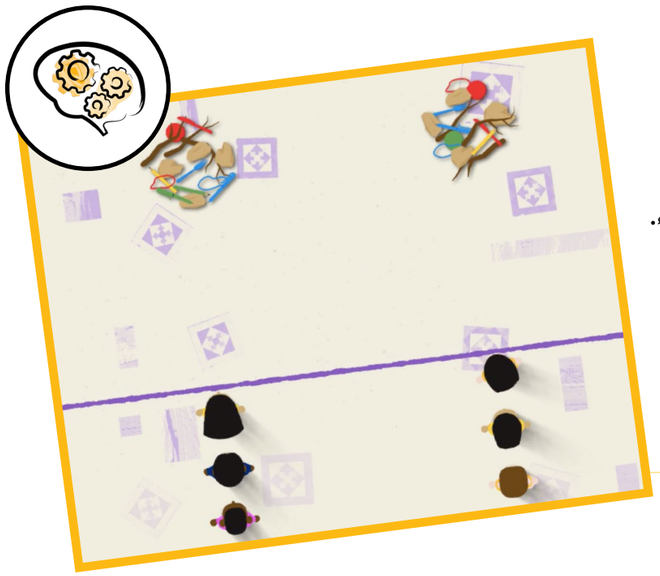
٧. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/QICRGq0FU3w

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تنظيم نوعين أو ثلاثة أنواع مختلفة من الأشياء.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال استخدام الأشياء المتشابهة، بحيث يصعُب فصلهم. على سبيل المثال، يُمكن استخدام أقلام الحبر الجاف بدلًا من العُصي والأحجار.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية تنظيم الأشياء والمفاهيم.

فكر
ما القاعدة التي استخدمتها في اللعبة لتنظيم الأشياء؟

اربط
ما الأشياء التي تُصنفها ضمن مجموعات في حياتك اليومية؟

طبق
في العالم من حولنا، لماذا يُعد القواعد اتباع الناس لنفس قواعد مُهماً؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تصنيف الأشياء إلى فئات مختلفة ويستطيعون تمييز قاعدة الترتيب.
- الأولاد والبنات يدعمون بعضهم الآخر لإيجاد طرقٍ مختلفة لتنظيم الأشياء.
- يستطيع الأولاد والبنات التعبير عن أهمية ترتيب الأشياء وكيفية تحديد تطبيقاتها في الحياة الواقعية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

لعبة الغمز

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة كيفية التركيز على المهمة، من خلال مشاهدة إشارة الغمّاز وتبديل المواقع بأقصى سرعة ممكنة عندما يغمز لهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعد البقاء مُركزًا أمرًا هامًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
+١٠ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب متطوعًا واحدًا ليكون أول غمّاز. باقي الأطفال سيلعبون في شكل أزواج. سيكون أحدهم الشريك "أ" والآخر الشريك "ب".

٢. اطلب من كل الشركاء "أ" أن يجلسوا في شكل دائرة مع شريكهم "ب" راكعين خلفهم. يُشكل ذلك دائرة خارجية من الشركاء "ب" الراكعين ودائرة داخلية من الشركاء "أ" الجالسين.

٣. ينضم الغمّاز للدائرة الخارجية تاركًا موقعًا خاليًا أمامه.

٤. يحاول الغماز القيام بملء الموقع الخالي. يقوم بذلك عبر الغمز لأحد الشركاء "أ" عبر الدائرة، والذي يحاول بعدها الهروب من شريكه والتوجه إلى الغمّاز.

٥. في نفس الوقت، سيحاول شريكهم "ب" منع الشريك "أ" من الهروب بلمسه على ظهره قبل أن يتحركوا بعيدًا عن متناولهم. إذا تم الترييت عليهم، الشريك "أ" سيظل جالسًا.

٦. إذا هرب الشريك "أ"، يصبح الشريك "ب" الغمّاز الجديد.

بعد عدة جولات، شجع الأطفال على العمل سويًا من أجل اختيار إشارة جديدة بدلًا من الغمز. على سبيل المثال، عمل وجه مضحك أو لمس أنوفهم.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليكونوا الغمّاز وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/gkbRFRiKRZA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال استخدام إشارة أسهل من الغمز.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الغمّاز الغمز لأكثر من شخص في المرة الواحدة. يستطيع الأطفال الذين يُغمز لهم التسابق إلى الموقع الخالي.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التركيز على المهمة.

فكر

كيف ساعدك التركيز في مُمارسة اللعبة؟

اربط

في حياتك اليومية، لماذا يُعد البقاء منتبهًا أمرًا صعبًا؟

طبق

ما هي بعض الاستراتيجيات التي تستطيع استخدامها لتساعدك في الانتباه لشيءٍ ما حتى إذا لم تكن تعتقد أنه مُثير للاهتمام؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الشركاء "ب" يركزون على شريكهم "أ" كما لو كان موجودًا أمامهم.
- الشركاء "أ" يركزون عل الغمّاز.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ربط الألوان

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحسين ذاكرتهم، من خلال تذكر الحركات المرتبطة بألوان معينة.

أفكار افتتاحية

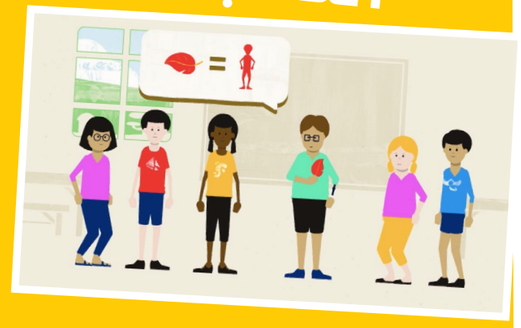
قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- هل تتمتع بذاكرة جيدة؟
- ما الذي تفعله عادةً من أجل تذكر الأشياء؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٦+
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات ٤ (أو أكثر) أشياء مختلفة الألوان

كيفية اللعب



١. اطلب من الأطفال تجميع أشياء ذات ألوان مختلفة.

٢. اطلب متطوعًا ليكون قائدًا للعبة. يستطيع باقي الأطفال تكوين نصف دائرة كبيرة في مواجهتهم.

٣. سيُظهر قائد اللعبة بضعة أشياء ذات ألوان مختلفة ليَرَها الأطفال. شجع الأولاد والبنات على أن يكونوا مُبدعين وتحديد حركات لكل لون. على سبيل المثال، قد يشير الشيء الأحمر إلى الوثب، أو أن يشير اللون الأزرق إلى الرقص.

٤. اطلب من الأطفال ممارسة حركات كل لون ببطء.

٥. بمجرد فهم الأطفال للربط ما بين اللون والحركة، وضح لهم أن هذه اللعبة هي لعبة ذاكرة. اطلب من الأطفال تحديد تحدٍ سويًا من خلال تقرير عدد الحركات التي سيحاول الأطفال تذكرها أثناء اللعبة (على سبيل المثال ٤).

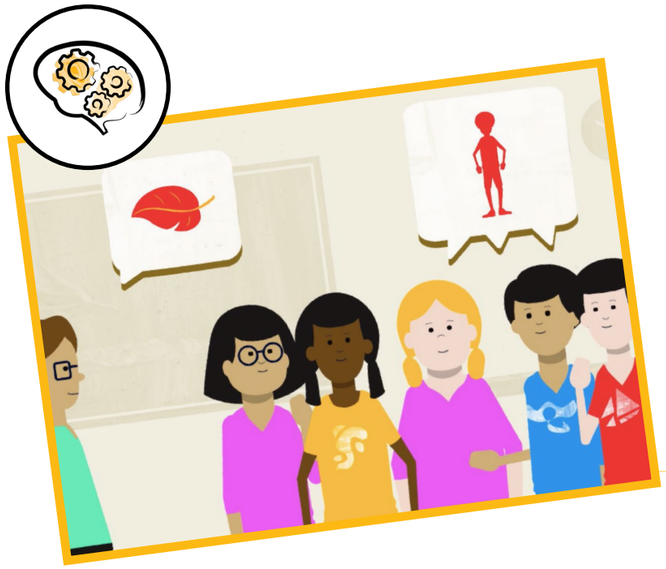
٦. بينما يصبح الأطفال أكثر إلمامًا بالحركات، يستطيع قائد اللعبة زيادة التحدى، على سبيل المثال، باستخدام أشياء أكثر أو إظهارها بشكل أسرع. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الأطفال يختارون حركات يستطيع الجميع -بما فيهم الأطفال ذوو الاحتياجات الخاصة تأديتها.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/6rrwpAOPqfA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بعدد أقل من الألوان أو يستطيع قائد اللعبة إظهار الأشياء بطريقة أبطأ.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بأكثر من لون، أو جعل الحركات أكثر تحديًا.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تحسين ذاكرتهم.

فكر

ما الذي ساعدك على تذكر حركات كل لون؟

اربط

هل يُمكنك وصف المرات التي عملت فيها ذاكرتك بشكل جيد؟

طبق

في حياتك اليومية، ما هي بعض الاستراتيجيات التي تستطيع استخدامها لمساعدتك في تذكر الأشياء؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات تنفيذ الحركات الصحيحة لكل شيء يتم عرضه.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تذكرني

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير مهارات الذاكرة، من خلال لعب لعبة تخمين حيث يقومون فيها بتغيير أشياء في مظهرهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- هل تجد تذكرك للأشياء سهلًا أم صعبًا؟ لماذا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦	عدد المشاركين ٦+
الزمن +١٠ دقيقة	الأدوات لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات إيجاد شريك.

٢. تحدى الأطفال أن يحاولوا حفظ كل شيء متعلق بمظهر شريكهم، بدءًا بالملابس التي يرتدونها وحتى قصة شعرهم.

تاليًا، اطلب من الأولاد الالتفاف وتوجيه ظهورهم إلى شركائهم حتى يتمكن شركاؤهم من تغيير ثلاثة أشياء متعلقة بمظهرهم. على سبيل المثال، طي أكمامهم، تبديل أحذيتهم للقدم العكسية.

٣. عندما يكونون مستعدين، يقوم الأطفال بالالتفاف ومواجهة شركائهم. يحاول كل شريك تخمين ما تغير في مظهر شريكه.

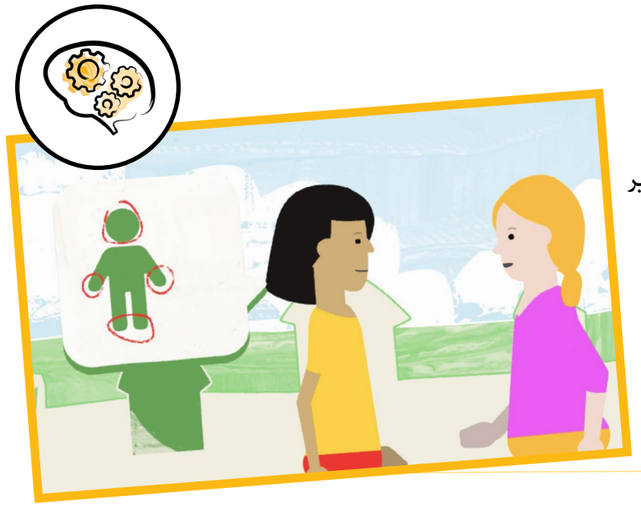
٤. بعد عدد من التخمينات، اطلب من الأولاد والبنات تبديل الشركاء واللعب مجددًا.

يستطيع الأطفال في كل جولة تقرير عدد الأشياء التي سيقومون بتغييرها أو يمكنهم وضع تحديات جديدة مثل وقت مُحدد أو عدد معين من التخمينات.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأن الجميع مرتاحون بتغيير مظهرهم.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/6SsbZdlZuy8**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تغيير شيء واحد فقط في مظهرهم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب في مجموعات من ثلاثة أو أربعة، حتى يتمكنوا من تحديد التغييرات على أكثر من شخص.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تطوير مهارات الذاكرة لديهم.

فكر

ما الذي فعلته حتى تتمكن من تذكر مظهر شريكك؟

اربط

فكر في إحدى المرات التي احتجت فيها أن تحفظ شيئًا هامًا. ما الذي توجب عليك حفظه؟ كيف حفظته؟

طبق

كيف تستطيع استخدام هذه الاستراتيجيات لمساعدتك في إكمال مهامك في المنزل أو في المدرسة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على التفكير في أشياء متعلقة بمظهرهم من أجل تغييرها.
- يقوم الأولاد والبنات بالتخمين بشأن ما تغير في مظهر شريكهم.
- يستطيع الأولاد والبنات توضيح الاستراتيجيات التي يستخدمونها لدعم مهارات الذاكرة الخاصة بهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قلها بدون كلمات

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٣+

الزمن
+١٠ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين، من خلال تمثيل أشياء للآخرين ليخمنوها.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني أن تكون مبدعًا؟
- ما هي بعض الطرق لمشاركة أفكارك من دون التحدث؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تشكيل دائرة.

٢. اطلب من طفل واحد أن يكون أول لاعب. اطلب من اللاعب الأول تمثيل نشاط مفضل بدون استخدام الكلمات. سيحاول الآخرون تخمين ذلك.

٣. بعد ذلك، سيقوم اللاعب الثاني بتمثيل حركة اللاعب الأول مرة واحدة وبعد ذلك سيقوم بتمثيل نشاطه المفضل ليخمنه الجميع.

٤. سيقوم اللاعب الثالث بتمثيل تصرفات اللاعبين ١ و ٢ ثم يمثل حركته. سيحاول الجميع تخمين حركة الثالث. أثناء اللعب، يواصل كل لاعب إضافة المزيد من الحركات.

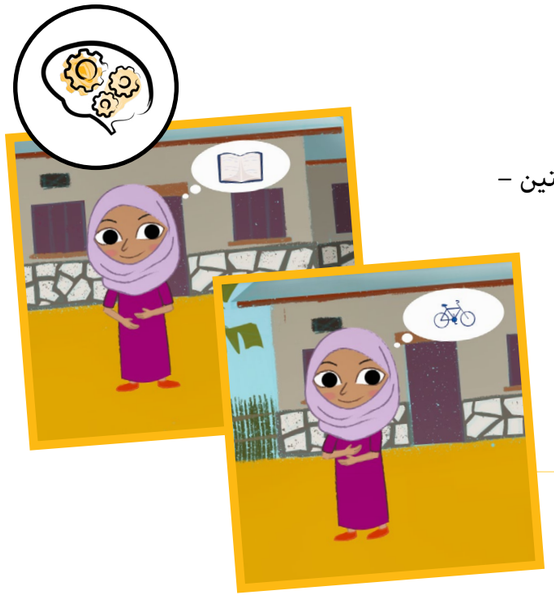
٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

إذا كان الأطفال من ذوي الإعاقة، امنح جميع اللاعبين خيارات مختلفة للتعبير عن أفكارهم. طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية للتخمين.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع كل طفل تمثيل حركتين – حركة اللاعب السابق وحركته.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تمثيل شخصية معينة (على سبيل المثال، أحد أفراد الأسرة أو المجتمع) تقوم بنشاط ما.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أن يكونوا مبدعين.

فكر

عندما كنت تمثل، ماذا تفعل إذا كان من الصعب على الآخرين التخمين؟

اربط

في حياتك، متى كان الوقت الذي أبلغت فيه الآخرين فيه شيئًا ما من دون أن تنطق بكلمة واحدة؟

طبق

في حياتك اليومية، ما الفكرة التي يمكنك مشاركتها بشكل إبداعي وبدون كلمات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات التفكير بطريقة إبداعية ومرنة لإيصال الأفكار من دون التحدث.
- الأولاد والبنات قادرون على تخمين أنشطة بعضهم الآخر.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الكرة السخيفة

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين، من خلال ابتكار طرق جديدة لتحريك الكرة بالتتابع.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني أن تكون مبدعًا؟
- في أي وقت من حياتك تحتاج لأن تكون مبدعًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦-٩	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	كرة وأي شيء يمكن استخدامه لتخطيط الخطوط (مثال، طبشور)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات بدء دورة تتابع بخط بداية ونهاية.

٢. اطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد والاصطفاف خلف خط البداية.

٣. سيكون اللاعب في المقدمة هو أول قائد. سيحرك القائد الكرة إلى خط النهاية ويعود بطريقة إبداعية. سيقوم اللاعبون الآخرون بالتتابع بنفس الطريقة.

٤. بعد جولة واحدة، يمكن للاعب الثاني التفكير في طريقة إبداعية جديدة لتحريك الكرة. العب حتى يحصل الجميع على فرصة ليكونوا القائد.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة طُرُقٍ إبداعية أخرى لكيفية ممارسة اللعبة.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال تبادل الأفكار أولاً حول كيفية تحريك الكرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال أن يجدوا طرقًا إبداعية لتحريك الكرة بجزء واحد من الجسم (مثل أيديهم وأقدامهم).

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية أن يكونوا مبدعين.

فكر

في اللعبة، ما هي الطرق الجديدة التي استخدمتها لتحريك الكرة؟

اربط

في حياتك، متى حاولت أن تفعل شيئًا بطريقة جديدة؟ يُعدُّ القيام بالأشياء بطُرُق جديدة أمراً مُهماً؟

طبق

في المستقبل، ما هو النشاط الذي ستحاول القيام به بطريقة جديدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يحرك الأولاد والبنات الكرة بطرق جديدة أو مختلفة.
- الأولاد والبنات يشاركون أفكارهم بثقة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

احسبها

مفتاح التعلُّم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية التركيز على المهمة، من خلال تمرير كرة في تسلسل محاولين عدم إسقاطها.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- كيف يعرف شخصٌ ما بأنك مُركز؟ ما الذي يُمكنهم رؤيته أو ملاحظته عليك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	كرة أو شيء طري

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تنظيم أنفسهم إلى فرق تتكون من عدد يمكن أن يصل إلى ١٠ أفراد وتكوين دائرة مع فريقهم.

٢. في كل فريق، سيحصل الأطفال على رقم، بدءًا من ١. اطلب من الأطفال تذكر الشخص الموجود على يسارهم وعلى يمينهم.

٣. تاليًا، أعط اللاعب "رقم واحد" في كل فريق كرة. سيتحرك الأولاد والبنات حول منطقة اللعب حتى يسمعوا كلمة "قف!".

٤. يجب عليهم الوقوف في البقعة والبدء بتمرير الكرة على التوالي، بدءًا بالرقم ١. إذا أسقط أحدٌ ما الكرة، شجع الأطفال على التقاطها والاستمرار.

٥. عند اكتمال تسلسل الرقم، سيتحرك الأطفال حول منطقة اللعب مرة أخرى حتى المرة التالية التي يسمعون فيها كلمة "قف!". سيحاولون بعد ذلك إكمال التمرير المتسلسل مرة أخرى.

٦. شجع كل فريق على تعيين هدف بعدد المرات التي يستطيعون فيها إكمال التسلسل دون إسقاط الكرة.

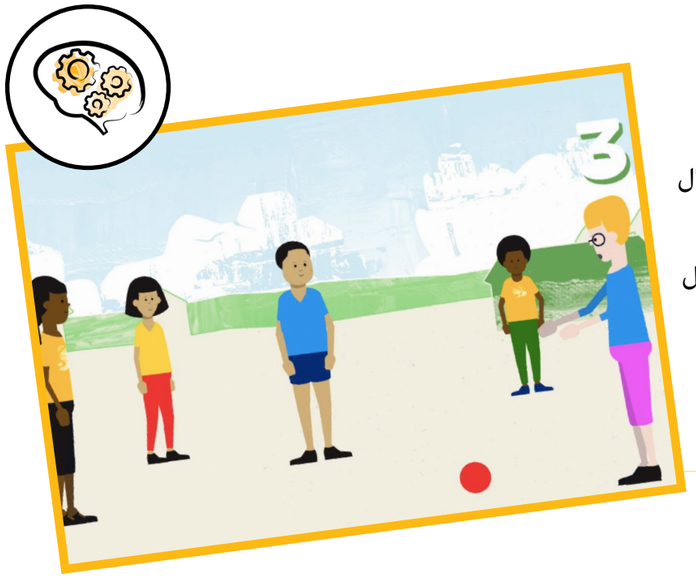
٧. شجع الأطفال على مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والأطفال بشكل متساو وأنهم يتحركون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/XOhbTwiD008**

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال الإشارة بأصابعهم بأرقامهم لتذكير الآخرين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال الإتيان بطرق أخرى للتحرك حول منطقة اللعب، مثل القفز على قدم واحدة فقط.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، فكر مع الأطفال حول كيفية التركيز على المهمة.

فكر
ما الذي حدث عندما لم تكن مُركزًا على اللعبة؟

اربط
متى يكون التركيز مُهمًا في حياتك اليومية؟ لماذا؟

طبق
ما الذي تستطيع فعله للبقاء مُركزًا على مهمة ما؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على رمي وإمساك الكرة بالتسلسل.
- الأولاد والبنات يُظهرون أنهم يتذكرون التسلسل، متذكرين من يأتي قبلهم ومن يأتي بعدهم.
- الأولاد والبنات مُركزون وينجحون في التقاط الكرة.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

المدير السري

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أهمية التركيز، من خلال الانتباه إلى المدير السري ونسخ تحركاته.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني أن تكون على دراية بمحيطك؟
- لماذا تعتقد بأهمية انتباهك عند حدوث شيء ما؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٤
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تشكيل دائرة.

٢. اطلب من متطوع واحد أن يكون هو المُخمن الذي سيغمض عينيه. بمجرد أن يغلق المُخمن عينيه، اطلب من متطوع آخر أن يكون المدير السري.

٣. سيقوم الأطفال بنسخ حركات المدير السري، والذي يغيرها سرًا من وقت لآخر.

أثناء اللعب، سيحاول المُخمن تخمين شخصية المدير السري. اطلب من الأطفال أن يقرروا عدد الفرص التي يملكها المُخمن للتعرف على المدير السري.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليكونوا المديرين السريين والمُخمنين.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من المُخمنين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال مشاهدة ١٠ أشياء تحدث أثناء اللعبة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية التركيز.

فكر

ماذا لاحظت بشأن زملائك في الفريق خلال المباراة؟

اربط

متى يكون من المهم في حياتك الانتباه إلى الأشخاص والأشياء من حولك؟

طبق

ما الذي يمكنك فعله للتأكد من أن بإمكانك الانتباه عندما تحتاج إلى ذلك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يركز الأولاد والبنات على المهمة ويتجاهلون وسائل التشتيت.
- يقوم الأولاد والبنات بنسخ الحركات المتغيرة للمدير السري بنجاح.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد أوقات من حياتهم اليومية والتي يكون فيها الانتباه أمرًا هامًا.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الأوركسترا الطبيعية

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يكونوا مبدعين، من خلال عزف الموسيقى باستخدام الأشياء الموجودة حولهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- فكر في وقت احتجت فيه إلى القيام بشيء ما ولم يكن لديك أدوات، ما الذي فعلته؟
- هل سبق لك وأن استخدمت شيئًا بطريقة مُختلفة عن الطريقة المُخصصة لاستخدامه؟ إذا كانت الإجابة بنعم، فما هو وكيف استخدمته؟

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٢

الزمن
+٣٠ دقيقة

الأدوات
أي أدوات آمنة وموجودة بالفعل في منطقة اللعب

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات أن يقرروا القيام بهذا النشاط كمجموعة واحدة كبيرة أو في مجموعات أصغر.

٢. اطلب من كل طفل أن يجد شيئًا من حوله. تأكد من أنه شيء آمن للعب به، على سبيل المثال، ليس من الزجاج أو شيء حاد.

٣. شجع الأطفال على تخيل كيفية تمكنهم من استخدام الشيء الذي تم العثور عليه من خلال أصوات موسيقية وتجربة أفكار مختلفة.

٤. اطلب من الأطفال العمل معًا تأليف مقطوعة موسيقية لأدائها أمام أقرانهم باستخدام الأشياء التي تم العثور عليها.

٥. أثناء اللعب، اطلب من الأطفال مشاركة أي أفكار أخرى لديهم للقيام بالنشاط.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أمرح!

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو في التخطيط وتقديم الأداء.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار أغنية بسيطة يعرفونها مُسبقًا.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع كل طفل استخدام شيئين مختلفين لابتكار آلاتهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول الكيفية التي يكونون فيها مبدعين.

فكر

ما هي الآلات التي كانت مبدعة للغاية؟ لماذا؟

اربط

في حياتك، ما الشيء الذي قمت بابتكاره أو رأيت شخصًا آخر يصنعه وتعتقد أنه مثير للاهتمام؟

طبق

ما هو الشيء الموجود في المنزل والذي يمكنك استخدامه بطريقة جديدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- ينطر الأولاد والبنات إلى الأشياء بطرق جديدة لابتكار الآلات.
- يعمل الأولاد والبنات معًا لتقديم عرض موسيقي.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أُحب الآيس كريم

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال ممارسة الحسابات العقلية، من خلال تحديد عدد الأصابع التي يجب رفعها والعمل مع شريك لإضافة الأصابع بينهما.

أفكار افتتاحية

قدّم هذه اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي الحسابات العقلية؟
- كيف تقوم بها؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٣-٧	٦+
السلسلة	المستوى
التحدث والاستماع	١+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال الجلوس في دائرة.

٢. معًا، ابدأ نمطًا إيقاعيًا بسيطًا. على سبيل المثال، التصفيق باليدين مرتين ثم صفع الفخذين مرتين.

٣. بعدما بدأوا الإيقاع، ينشد الأطفال «أنا أُحب الآيس كريم، أنا أُحبه فعلًا. أنا أُحب الآيس كريم، فما رأيك؟»

٤. بمجرد أن تصبح الكلمات والحركات مألوفة للأطفال، اطلب منهم التحرك حول الدائرة وكل واحد يُبدل كلمة «آيس كريم» بشيء آخر من أطعمته المفضلة. على سبيل المثال، « أنا أُحب المانجو، فما رأيك؟»

٥. كرر ذلك حتى ينتقل النشيد حول الدائرة كلها بحيث يكون كل طفل قد حصل على فرصة لمشاركة الطعام الذي يحبه.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية لتسمية طعامهم المفضل.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/8OXw-gIC2VM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال التمرن على أداء النشيد بدون حركات أو إنشاء إيقاع بحركة واحدة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن للأطفال تكرار النشيد باستخدام فئات مختلفة، مثل الألوان، أو الرياضات، أو الأنشطة، أو الحيوانات.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنّهم من تعلّم إنشاد الأغنيات البسيطة.

فكر
كيف ساعدتك الحركات على ترديد النشيد؟

اربط
ما الأناشيد الأخرى التي تعرفها؟

طبق
كيف يُمكننا تغيير النشيد أو الحركات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على مزج الحركات والكلمات لترديد نشيد ما.
- الأولاد والبنات يستجيبون للنشيد من خلال استبدال الكلمة «آيس كريم» في النشيد بطعامهم المفضل.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

سلسلة تقفية الكلمات

مفتاح التعلُم

تساعد هذه اللعبة الأطفال على تعلُم تقفية الكلمات، من خلال قول كلمة مقفاة أثناء اعتراض كرة .

أفكار افتتاحية

قدّم طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي تقفية الكلمات؟
- هل تستطيع التفكير في كلمة مُقفّاة مع _____؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	١٠+
مجال المهارة	المستوى
القراءة	الصف ١+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	كرات

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد، وتشكيل دائرة بمجموعتهم. تعمل اللعبة بشكل أفضل بعدد من الأطفال لايقل عن ١٠ أطفال في الدائرة.

٢. اطلب من الأطفال الوقوف مباعدين ما بين أرجلهم، بحيث لا تتبقى مسافة على الأرض بين قدمهم وقدم الطفل الموجود بجوارهم على الجانبين. ثم اطلب من الأطفال تشبيك أيديهم كما لوكانت خرطوم فيل.

٣. تحدى الأطفال على استخدام قنطرة الفيل الخاصة بهم لضرب الكرة بين أرجل اللاعبين الآخرين في الدائرة، وكذلك حماية المساحة بين أرجلهم.

٤. تاليًا، أضف تحديًا لغويًا إلى اللعبة. اطلب من الشخص الأول التفكير في كلمة وترديدها بصوت مرتفع بينما يضرب الكرة. يحاول كل طفل يستقبل الكرة أن يفكر في كلمة على وزن الكلمة الأولى.

٥. شجع الأطفال على مساعدة بعضهم الآخر إذا واجهت أحدهم صعوبات.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يأخذون دورهم لضرب الكرة.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تأليف كلمات سخيفة على نفس الوزن (ولكنها ليست كلمات حقيقية في لغتهم). يسمح ذلك للأطفال بتطبيق معرفتهم للأصوات وتُبين فهمهم للقافية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بكرتين أو ثلاث في المرة الواحدة.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/9ua8CxkV0Ao

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كلمات التقفية الجديدة التي تعلموها.

فكر
ما مدى سهولة أو صعوبة التفكير في كلمات مُقفاة؟ ولماذا؟

اربط
كيف عرفت ما إذا كانت كلمة ما على نفس وزن كلمة أخرى؟

طبق
ما الذي يُمكنك القيام به من أجل التحقق؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات تحديد أصوات الكلمات والحروف للبحث عن قافية.
- يقول الأولاد والبنات كلمات مُقفاة عندما يضربون الكرة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مُطاردة الحيوانات المُختلطة

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٦+

الزمن
١٥+ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال مفردات جديدة، من خلال ربط الحيوانات بأصواتهم في لعبة مُطاردة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة للأطفال عبر طرح الأسئلة التالية عليهم:

- ما هي أنواع الحيوانات المختلفة (مثال: أسد)؟
- ما هي الكلمات التي تستخدمها لتسمية أو وصف الأصوات التي تصدر عن هذه الحيوانات؟ (مثال، زئير الأسد).

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تقرير عدد الأطفال الذين سيلعبون دور الصائد وعدد الذين سيلعبون دور مُطلقي السراح. يقوم مُطلقو السراح بتحرير الأطفال الذين تم لمسهم.

٢. باقي الأطفال سيؤدون دور العدائين.

٣. يجب على الصائدين محاولة لمس أكبر عدد ممكن من العدائين. عند لمس أحد العدائين، ينتقلون إلى حافة منطقة اللعب ويقفون بلا حراك حتى يأتي أحد «مُطلقي السراح» لتحريرهم.

٤. يستطيع العداؤون بدء اللعب مرة أخرى إذا أخبروا مُطلق السراح اسم حيوان واستخدامه مع الفعل الذي يصف صوت الحيوان. على سبيل المثال، «القطة تموء.»

٥. شجع الأطفال على طلب المساعدة إذا واجهتهم مشكلة في مطابقة اسم حيوان وصوت.

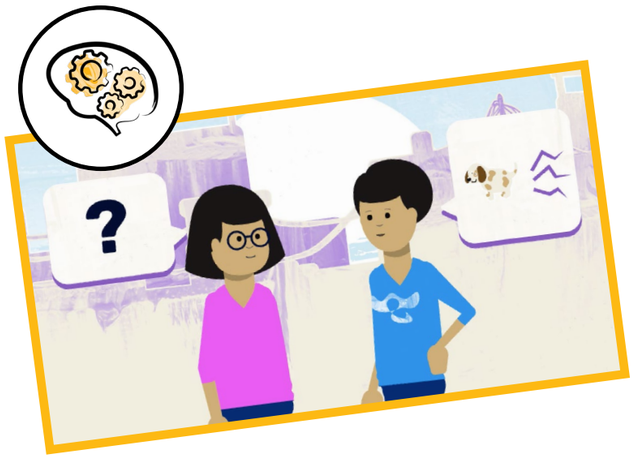
٦. شجع الأطفال على مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة القادمة.

طوال اللعبة، غير الأدوار بين الصائدين ومُطلقي السراح والعدائين. تأكد من أن كلا من الأولاد والبنات يحصلون على فرصٍ متساوية للعب الأدوار المختلفة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/x0RPILpnK-Y**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع العداؤون الذين تم لمسهم تقليد صوت حيوان ما ويقوم مُطلقو السراح بتخمين اسم الحيوان.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال وضع قاعدة جديدة بوجوب استخدام العدائين الذين لُمسوا إلى استخدام حيوان جديد في كُل مرة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تسمية ووصف أنواع الأصوات المختلفة.

فكر
ما هي بعض أسماء الحيوانات الأكثر غرابة ومجموعات الأصوات التي تستخدمها؟

اربط
ما هي الكلمات التي تصف أصواتًا للحيوانات والتي لم تستخدم في اللعبة؟

طبق
ما هي الأصوات الأخرى التي تستطيع تسميتها، والتي تسمعها في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفكرون بطريقة إبداعية ويحددون أنواعًا مختلفة من الحيوانات والأصوات.
- الأولاد والبنات قادرون على ربط صوت الحيوان والفعل بشكل صحيح.
- الأولاد والبنات يستطيعون تحديد عدد من الأصوات التي يسمعونها في حياتهم اليومية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

رقصة المقطع اللفظي

مفتاح التعلُّم

تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تقسيم الكلمات إلى مقاطع لفظية، من خلال عمل حركات رقص تتطابق مع المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة التالية عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو المقطع اللفظي؟
- ما عدد المقاطع اللفظية التي تسمعها في اسمك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٤+
مجال المهارة القراءة	المستوى المبكر
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات لا يوجد

كيفية اللعب

١. اعرض للأطفال رقصة المقطع اللفظي الخاصة باسمك، بحيث تكون عدد حركات الرقصة بنفس عدد المقاطع اللفظية الموجودة في اسمك. على سبيل المثال، الاسم الذي يحتوي على مقطعين لفظيين ستكون رقصته ذات حركتين.

٢. بعد إظهار رقصة المقطع اللفظي، اطلب من الأطفال أن يقوموا بتأدية رقصتك معك.

٣. اطلب منهم محاولة معرفة عدد المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم، وأن يفكروا في حركات الرقصة من أجل مطابقتها.

٤. سويًا قوموا بترديد الإيقاع عبر التصفيق باليدين. اطلب من الأولاد والبنات أن يتناوبوا مظهرين للمجموعة رقصة مقطعهم اللفظي. يمكنهم حتى تجربة رقصات الآخرين!

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/rjZgdAuv-PQ**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال ابتكار رقصات المقطع اللفظي لكلمات شائعة قصيرة بدلًا من أسمائهم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تجربة تذكر رقصة المقطع اللفظي لأسماء الأطفال الآخرين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تحديد المقطع اللفظي.

فكر
أي الأسماء احتوت على العدد الأكبر من المقاطع اللفظية؟ وأيها احتوت على العدد الأقل؟

اربط
هل تعرف أي قواعد لتكوين المقاطع اللفظية؟ وما هي هذه القواعد؟

طبق
كيف يمكن أن تساعدك معرفة المقاطع اللفظية عند القراءة، على سبيل المثال، عندما تحاول قراءة كلمة جديدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفهمون كيف يتم تكوين المقاطع اللفظية.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد وفصل المقاطع الصوتية الموجودة في أسمائهم.
- الأولاد والبنات يطابقون عدد المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم مع حركات الرقصة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

وقت تناول الطعام

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية استخدام مخيلتهم لتأليف قصة، من خلال لعب أدوار علاقات الحيوانات المفترسة والفريسة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة التالية عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني للحيوان أن يكون مفترسًا؟ فريسة؟
- ما الحيوانات التي تعرفها والموجودة في علاقة المفترس والفريسة؟
- كيف تتحرك الحيوانات المختلفة؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ١٠+
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات أي شيء يمكن استخدامه لتخطيط دائرة كبيرة على الأرض (مثال، طبشور)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى مجموعات متساوية العدد. خطط دائرة على الأرض بحيث تكفي أن يتحرك داخلها ذهابًا وإيابًا.

٢. اطلب من الأطفال اختيار مجموعة مفترس/فريسة (على سبيل المثال، قطط وفئران). اطلب من ١-٢ طفل التطوع ليكونوا القطط. سيلعب باقي الأطفال دور الفئران.

٣. يتحرك كلا الفأرين والقطط بحرية داخل الدائرة مؤديين دورهم. على سبيل المثال، تقفز الفئران والقطط تتربص.

٤. عندما يسمع الأطفال كلمة «وقت تناول الطعام!» تحاول القطط لمس الفئران. عندما يتم لمس فأر ما، يتحول إلى قطة.

٥. تستطيع الفئران التحرك إلى الأمان خارج الدائرة. يقرر الأطفال الفترة التي يستطيع فيها البقاء خارج الدائرة قبل العودة مرة أخرى. على سبيل المثال، بعد العد من ٣ إلى ٥.

كل وقت أكل سيدوم لمدة ١٠-١٥ ثانية. بعد ذلك، عندما يسمع الأطفال كلمة «وقت الحرية!» تتوقف القطط عن لمس الفئران وتتحرك الفئران بحرية مرة أخرى.

٧. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة القادمة واختيار حيوانات مفترسة/فريسة أخرى ليلعبوها.

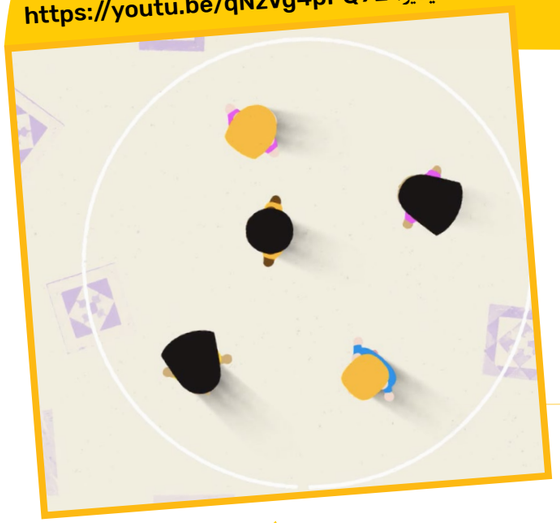
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال زيادة مساحة دائرة اللعب.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب مع أكثر من متطوع ليقوموا بدور المفترسين.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/qNzVg4pPQ9E



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التواصل بوضوح.

فكر
ماذا حدث لحيواناتك في اللعبة؟

اربط
ماذا تعرف أيضًا عن هذه الحيوانات؟

طبق
كيف تُحول هذه الأفكار إلى قصة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يؤدون أدوارًا لأنواع مختلفة من الحيوانات المفترسة/الفريسة بشكل صحيح.
- الأولاد والبنات يتبعون القواعد بأمان وثقة.
- الأولاد والبنات قادرون على سرد قصة حول الحيوانات المفترسة/الفريسة ويُظهرون إبداعًا في أفكار قصصهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أُرسم بالجسد

مفتاح التعلُّم

تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية ممارسة التهجئة، من خلال استخدام أجسامهم لصنع الأحرف وتكوين الكلمات.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- عندما تريد أن تتعلم كلمة جديدة، ماذا تفعل؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات أن يفكروا في كلمات بسيطة من مقطع لفظي واحد.

٢. اطلب من الأطفال تكوين مجموعات صغيرة من ستة أفراد.

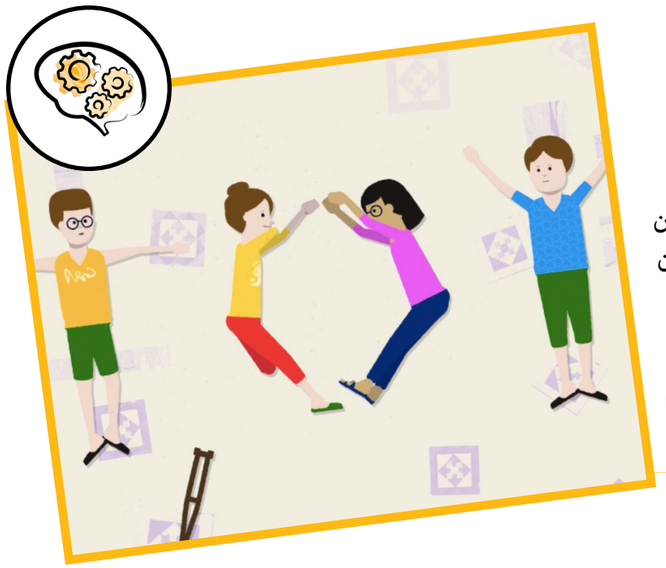
٣. وضح أن الاطفال سوف يستخدمون أجسادهم لتكوين الأحرف. اطلب من الأطفال العمل سويًا كفريق وتهجئة كلمة يعرفونها ذات مقطع لفظي واحد.

٤. ذكر الأطفال أن يشملوا كل أعضاء الفريق عند تهجئتهم للكلمة.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يشعر بالراحة مع الأوضاع الجسدية التي يؤدونها.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/knYp6CNCvhU**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال البدء بتهجئة كلماتهم بصوت مرتفع. ثم يقومون بتكرار الكلمة لاحقًا لرؤية ما إذا كانوا سيتذكرون كيفية تهجئتها.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال محاولة تأليف جملة بسيطة وتهجئة كلمة من كلماتها في كل مرة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية مُمارسة التهجئية لتحسين إملائك.

فكر
ما هي الكلمات الجديدة التي تعلمت تهجئتها؟

اربط
ما هي بعض الكلمات التي وجدت تهجئتها صعبة؟

طبق
ما هي الاستراتيجيات التي تستطيع استخدامها لمساعدتك في تهجئة الكلمات الجديدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تمييز كلمات بسيطة من مقطع لفظي واحد بممارسة النشاط.
- الأولاد والبنات يدعمون بعضهم الآخر في تهجئة الكلمات.
- الأولاد والبنات يتعاونون ويتضامنون بينما يحاولون تكوين أحرف بأجسادهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

رقصة المقطع اللفظي

مفتاح التعلُّم

تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تقسيم الكلمات إلى مقاطع لفظية، من خلال عمل حركات رقص تتطابق مع المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو المقطع اللفظي؟
- ما عدد المقاطع اللفظية التي تسمعها في اسمك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٧+	٦+
مجال المهارة	المستوى
القراءة	المبكر
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اعرض للأطفال رقصة المقطع اللفظي الخاصة باسمك، بحيث تكون عدد حركات الرقصة بنفس عدد المقاطع اللفظية الموجودة في اسمك. على سبيل المثال، الاسم الذي يحتوي على مقطعين لفظيين ستكون رقصته ذات حركتين.

٢. بعد إظهار رقصة المقطع اللفظي، اطلب من الأطفال أن يقوموا بتأدية رقصتك معك.

٣. اطلب منهم محاولة معرفة عدد المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم، وأن يفكروا في حركات الرقصة من أجل مطابقتها.

٤. سويًا قوموا بترديد الإيقاع عبر التصفيق باليدين. اطلب من الأولاد فصل الكلمتين مظهرين للمجموعة رقصة مقطعهم اللفظي. يمكنهم حتى تجربة رقصات الآخرين!

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

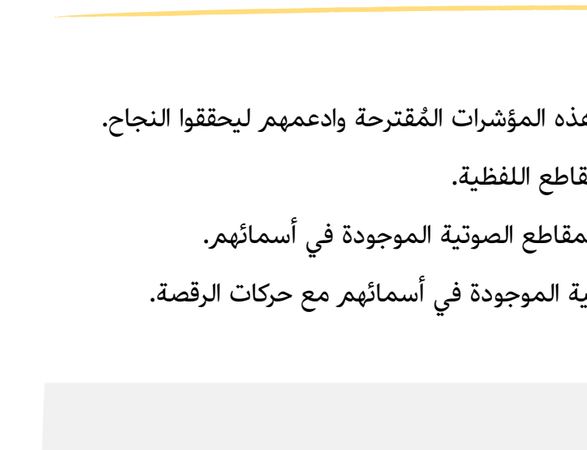
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال ابتكار رقصات المقطع اللفظي لكلمات شائعة قصيرة بدلًا من أسمائهم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تجربة تذكر رقصة المقطع اللفظي لأسماء الأطفال الآخرين.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/MmLYaQdJ3EY



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تحديد المقطع اللفظي.

فكر

أي الأسماء احتوت على العدد الأكبر من المقاطع اللفظية؟ وأيها احتوت على العدد الأقل؟

اربط

هل تعرف أي قواعد لتكوين المقاطع اللفظية؟ وما هي هذه القواعد؟

طبق

كيف يمكن أن تساعدك معرفة المقاطع اللفظية عند القراءة، على سبيل المثال، عندما تحاول قراءة كلمة جديدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يفهمون كيف يتم تكوين المقاطع اللفظية.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد وفصل المقاطع الصوتية الموجودة في أسمائهم.
- الأولاد والبنات يطابقون عدد المقاطع اللفظية الموجودة في أسمائهم مع حركات الرقصة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

اسمي

مفتاح التعلُم

تساعد هذه اللعبة الأطفال على تعلُم الكلمات "الصفة"، من خلال كتابة أسمائهم ومفردات أخرى في تتابع.

أفكار افتتاحية

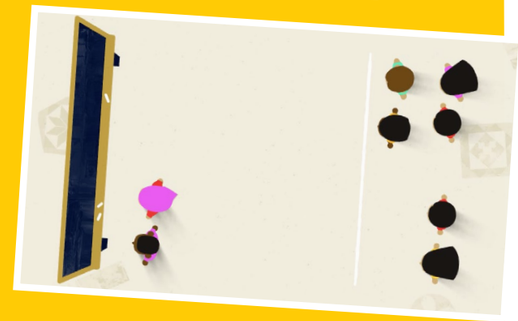
قدّم اللعبة من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- كيف يصفك الناس؟
- ما هي بعض الكلمات التي نعرفها لوصف الناس؟ (على سبيل المثال، الصفات مثل طويل وقصير وسعيد وسريع وصغير وعجوز، إلخ.)

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+٧	+٦
السلسلة	المستوى
الكتابة/القراءة	الصف +١
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	سبورة سوداء وطبشور

كيفية اللعب



١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى أزواج وتقديم أنفسهم إلى شركائهم باستخدام كلمة تصفهم. يجب أن تبدأ الكلمة بنفس الحرف الأول من اسمهم. على سبيل المثال، « اسمي حمزة الحليم» أو «اسمي سامية السريعة».

٢. حث الأطفال على مساعدة بعضهم في العثور على الآخر كلمة واصفة لهم.

٣. تاليًا، اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد، بحيث يبقى الأزواج سويًا.

٤. اطلب من الأطفال بدء دورة تتابع من السبورة إلى الخلف. على سبيل المثال، يستطيعون تقرير المسافة، أو ١-٢ عائق، أو حركات مضحكة ليؤديها اللاعبون أثناء حركتهم.

٥. عندما يكون الجميع مستعدًا، يتحرك أول زوج معًا إلى السبورة السوداء ويكتبون كلماتهم الواصفة على السبورة. يكتب كل شريك اسمه الخاص.

٦. شجع الأطفال على أن يطلبوا من شريكهم أو من قائد اللعبة تهجئة الكلمات لهم إذا واجهتهم صعوبة في ذلك.

٧. يستمر التتابع حتى يكون جميع اللاعبين قد كتبوا أسمائهم على السبورة.

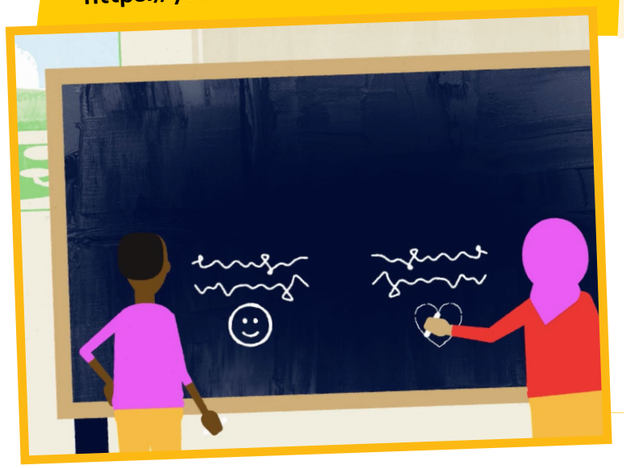
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يتواصلون بوضوح وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال التحرك بشكل فردي بدلًا من التحرك في أزواج.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأزواج سرد قصة حول شخصيتهم ثم كتابتها. على سبيل المثال، قصة "مغامرات حمزة الحليم و سميرة السريعة."

شاهد الفيديو، https://youtu.be/_l5ZWVU9Htw



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول الكلمات الجديدة التي تعلموها.

فكر

كيف وجدت كلمة واصفة تطابق الحرف الأول من اسمك؟

اربط

أي من الكلمات المكتوبة على السبورة تصفك أنت أيضًا؟ ما هي الكلمات الأخرى التي يستخدمها الناس لوصفك والتي يُمكنك إضافتها على السبورة؟

طبق

ما هي الكلمات التي يُمكنك استخدامها لوصف أعضاء أسرتك المختلفين؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات معتادون على الكلمات الواصفة ويختارون كلمات واصفة تبدأ بنفس أول حرف من اسمهم.
- بإمكان الأولاد والبنات كتابة أسمائهم والكلمات الواصفة على السبورة، باستخدام موضوعات الكتابة للغة المُستهدفة.
- الأولاد والبنات يكتبون أسمائهم والكلمات الواصفة بحرص وليس بطريقة مندفعة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

حوّل الكلمة

مفتاح التعلُم

تساعد هذه اللعبة الأطفال في بناء قاموس مفرداتهم، من خلال تحديد مرادفات ومتضادات الكلمات المختلفة.

أفكار افتتاحية

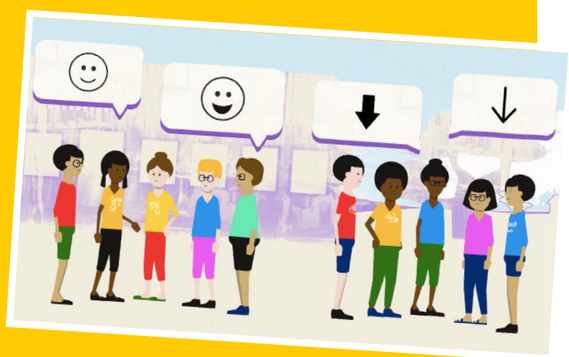
قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو المتضاد؟ قدم بعض الأمثلة.
- ما هو المرادف؟ قدم بعض الأمثلة.

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٩+	١٠+
مجال المهارة	المستوى
التحدث والاستماع	التوسعي
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	أقلام رصاص/أقلام جاف وأوراق

كيفية اللعب



١. ابدأ بمناقشة الفرق بين المرادف والمتضاد.

٢. فكر مع الأولاد والبنات في كلمات جديدة تعلموها مؤخرًا. شجعهم على إنشاء بطاقات مفردات تحتوي على كلمات جديدة.

٣. اطلب من كل طفل اختيار بطاقة مفردات واحدة ثم اطلب منهم التحرك حول منطقة اللعب بطريقة مضحكة حتى يسمعوا منك كلمة "توقف!".

٤. نادي برقم من بين اثنين وخمسة – يقوم الأطفال بتجميع أنفسهم في مجموعات من هذا الرقم.

٥. بمجرد تكوينهم للمجموعات، نادي بكلمة "متضادات!" تقوم المجموعات باختيار عضو من أعضائها ليقول الكلمة الموجودة على بطاقته/بطاقتها. شجع المجموعة على العمل سويًا للبحث عن متضاد.

٦. ثم كرر الخطوة السابقة ولكن في هذه المرة نادي بكلمة "مرادفاتَ".

٧. استمر في اللعب، اطلب من طفل ما أن ينادي برقم وبكلمتي "متضادات" و" مرادفات" لكل مجموعة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/QMNcXH32rzE

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب مع شريك، متحركين حول مساحة اللعب ومحاولين حل الكلمات سويًا.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال كتابة جمل، أو فقرات، أو قصص قصيرة يستخدمون فيها بعض كلمات مجموعاتهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية بناء قاموس مفرداتهم.

فكر

أي كلمات قاموس المفردات سمعتها من قبل؟ وأي الكلمات تُعد كلمة جديدة؟

اربط

هل تستطيع التفكير في كلمة ليس لها مرادف؟ وماذا عن المتضاد؟

طبق

كيف يمكن لمعرفة المتضادات والمرادفات مُساعدتك في التعبير عن أفكارك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يظهرون فهمًا للفرق بين المتضاد والمرادف.
- يعمل الأولاد والبنات سويًا لتحديد المتضادات والمرادفات للكلمات المختلفة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قصص التجمد

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية سرد قصة منظمة، من خلال تمثيل بداية القصة واستخدام أفكار الجمهور لسرد باقي القصة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما قصتك المفضلة؟
- ما موضوع قصتك المفضلة؟
- ما الأجزاء الرئيسية للقصة؟ (استمع لـ: إطار، شخصيات، أشرار، حبكة – مقدمة، تطور، ذروة، تسوية أو نهاية).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٤
السلسلة	المستوى
التحدث والاستماع	الصف +٤
الزمن	الأدوات
+٣٠ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم لمجموعات من نفس العدد.

٢. حث الأطفال على العمل سويًا لبناء بداية قصة. يمكنهم مناقشة إطار وشخصيات وأشرار وبداية الحبكة.

٣. بعد إتيانهم بفكرة، اطلب من المجموعات التدرب على تمثيل القصة. ذكرهم بأن الأجزاء الرئيسية لقصتهم يجب أن تكون واضحة للجمهور.

٤. تاليًا، اطلب من كل مجموعة أخذ دورها في تأدية بداية قصتها.

٥. بينما يؤدون،اطلب من الأطفال الذين يشاهدون أن يصيحوا قائلين «تجمد!» عندما يسمع الممثلون كلمة «تجمد!» يجب عليهم التوقف والبقاء في وضع التجمّد.

٦. الأطفال الذين يشاهدون سيبدون رأيهم فيما يرغبون برؤيته يحدث في الجزء التالي من القصة.

٧. بمجرد إتيانهم بفكرة ما وبمجرد سماع المجموعة لقائد اللعبة يقول «إلغاء التجمد!» يستكمل الممثلون تأدية قصتهم باستخدام فكرة الجمهور الجديدة.

٨. يستمر نمط التجمد وإلغاء التجمد حتى يتم سرد القصة وتغطية التطور والذروة والتسوية.

٩. كرر اللعبة بحيث تستطيع المجموعات الأخرى تأدية القصة. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية لعب اللعبة في الجولة التالية.

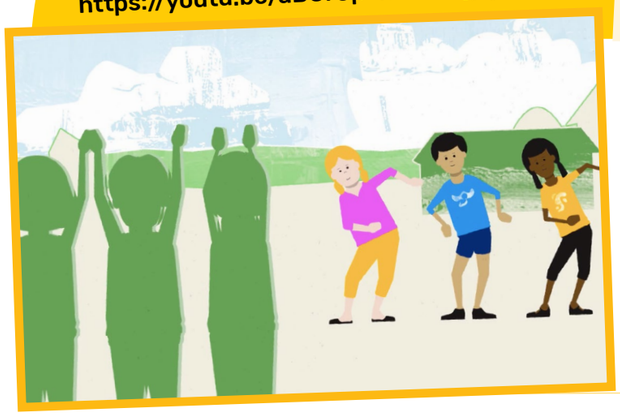
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون أفكارهم ويمارسون بشكل متساو.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تبديل ممثل عندما يصيحون "تجمد!" ويقفزون إلى عملية تمثيل القصة مباشرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تبديل مسرحيتهم إلى قصة مكتوبة.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/aBUr0p-WDHM



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية سردهم لقصةٍ مُنظمة.

فكر

ماذا كان شعورك عندما حصلت على أفكار من الجمهور وقمت بتأدية القصة بأفكارهم؟

اربط

من أين جاءت فكرتك؟ هل استخدمت قصصًا أخرى أو خبرات من الحياة الواقعية لإلهام قصتك؟

طبق

ما أشكال النهايات الأخرى الممكنة لقصتك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يأخذون في الاعتبار الأجزاء الرئيسية من القصة عندما يخططون مع مجموعاتهم.
- الأولاد والبنات يقدمون معلومات كافية في بداية مسرحيتهم ليفتتحوا القصة للجمهور.
- الأولاد والبنات قادرون على دمج أفكار الجمهور وإكمال القصة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

اِرمِ واجِر

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية جمع وتنظيم البيانات، من خلال تمرير كرة في فريق لأكبر عدد ممكن من المرات قبل أن يُنهي الفريق المقابل مهمة الجري.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- كيف يمكنك حساب وتسجيل الأشياء؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٧+	٦+
السلسلة	المستوى
إدارة البيانات	الصف ١+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	كرات وأوراق وأقلام رصاص/أقلام جاف

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم لفريقين من نفس العدد. بحيث يكون الفريق الأول أ والفريق الثاني ب.

٢. هاتانِ لعبتان في لعبة، الفريق أ سيلعب لعبة الجري في دائرة بينما سيلعب الفريق ب لعبة رمي الكرة. سيتبادل الفريقان اللعبتين في كل جولة.

٣. بالنسبة للعبة الجري في دائرة، اطلب من الأطفال تشكيل دائرة وأخذ دورهم بالذهاب حول الدائرة مرة واحدة. عندما يُنهي كل اللاعبين أدوارهم، يصيح الطفل الأخير قائلًا «توقف!»

٤. بالنسبة للعبة رمي الكرة، اطلب من الأطفال تشكيل دائرة وأن يكون متطوع واحد في المنتصف ليقوم بدور «الرامي». اطلب متطوعًا واحدًا ليخرج من الدائرة ويقوم بدور المُسجل. يمرر الرامي الكرة لكل لاعب في الفريق، ويمرروها له مرة أخرى. يتابع كل الفريق عدد مرات الالتقاط الناجح للكرة.

٥. عندما يسمع الفريق ب كلمة «توقف!» من الفريق أ، يجب عليهم التوقف وتسجيل عدد مرات الالتقاط الناجح.

٦. كرر اللعبة. هذه المرة، يلعب الفريق ب لعبة الجري في دائرة بدلاً من لعبة رمي الكرة، اطلب من الفريق أ التفكير في تحدٍ مختلف يتطلب الحساب.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

شاهد الفيديو، https://youtu.be/QY3y4Sq0Vw4

طوال اللعبة، تأكد من تبادل الأولاد والبنات لدور تسجيل المعلومات وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال دحرجة الكرة بدلًا من رميها والتقاطها.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إطالة مدة كل جولة بحيث يستطيع كل طفل أن يلعب لعبة الجري في دائرة والتحرك حول فريقه مرتين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية جمع وتنظيم البيانات.

فكر

كيف قام فريقك بتنظيم معلوماته؟

اربط

في حياتك اليومية، هل استخدمت من قبل أيًا من هذه الاستراتيجيات؟ إذا كانت الإجابة نعم، متى حدث ذلك؟

طبق

ما هي الطرق الأخرى التي يمكنك بها تتبع المعلومات في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يعمل الأولاد والبنات مع المُسجل من أجل تسجيل مرات التقاطهم للكرة.
- الأولاد والبنات يحسبون ويسجلون عدد مرات التقاطهم للكرة بدقة.
- الأولاد والبنات يربطون استراتيجيات تنظيم المعلومات بحياتهم اليومية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الأرقام الفردية والزوجية

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+٧

عدد المشاركين
+١٠

مجال المهارة
منطق الأرقام

المستوى
+١

الزمن
+٢٠ دقيقة

الأدوات
بطاقات وأقلام تخطيط

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إضافة وطرح أرقام من خانة واحدة، من خلال مسألة رياضية لمعرفة ما إذا يجب عليهم لمس الآخرين أو الإسراع إلى منطقة الأمان.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو الرقم الزوجي؟ هل تستطيع تقديم مثال؟
- ما هو الرقم الفردي؟ هل تستطيع تقديم مثال؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات إنشاء مسائل جمع وطرح على أحد وجهي البطاقة واكتب الإجابات على الوجه الآخر.

٢. قسم منطقة اللعب إلى أربعة أقسام، مع منطقتي أمان ومنطقتي لعب.

٣. اطلب من الأطفال تشكيل فريقين متساويين في العدد يقفون في طابورين متواجهين على طول خط الوسط. يُسمى أحد الفرق "الفرديين" والآخر "الزوجيين".

٤. وضح لهم أن قائد اللعبة سيظهر ويقرأ المسألة الرياضية بصوت مرتفع. إذا كانت الإجابة رقمًا زوجيًا، يقوم "الزوجيون" بمطاردة "الفرديين" إلى منطقة أمانهم. إذا كانت الإجابة رقمًا فرديًا، يقوم "الفرديون" بمطاردة "الزوجيين". إذا تم لمس أحد اللاعبين قبل الوصول إلى منطقة الأمان، يقومون بتبديل الفرق.

٥. بعد لمس اللاعبين، حثهم على مشاركة الإجابة.

٦. اقرأ المسائل الرياضية مع زيادة الصعوبة. اطلب من الأطفال القيام بدور الشخص الذي ينادي بالمسائل الرياضية وأن يشاركوا أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، https://youtu.be/4XyxqF-sGNs

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تقصير طول منطقتي اللعب.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إنشاء مسائل رياضية ذات أرقام من خانتين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية جمع وطرح الأرقام من خانة واحدة.

فكر
ما هي بعض الأشياء التي فعلتها في رأسك لجمع وطرح الأرقام بسرعة؟

اربط
في أي مكان آخر في حياتك اليومية تحتاج إلى القيام بالجمع والطرح داخل رأسك؟

طبق
فكر في الحيل التي استخدمتها في هذه اللعبة لإجراء الجمع والطرح في رأسك. أي واحدة منها ستستخدمها في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات الإجابة على الأسئلة بسرعة وبشكل صحيح.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد الأرقام الفردية والزوجية.
- يستخدم الأولاد والبنات استراتيجيات عقلية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أُحب الرياضيات

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال ممارسة الحسابات العقلية، من خلال تحديد عدد الأصابع التي يجب رفعها والعمل مع شريك لإضافة الأصابع بينهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي الحسابات العقلية؟
- كيف تقوم بها؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٧+	٢+
مجال المهارة	المستوى
الأرقام	١+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تشكيل أزواج والوقوف في وجه بعضهم الآخر.

٢. وضح وبين لهم التالي:

- في نفس الوقت، سوف يقوم كلا اللاعبين بهز قبضتيهما ثلاث مرات والغناء أو الإنشاد معًا "أنا. أحب. الرياضيات." في الهزة الثالثة، عندما يقولون "الرياضيات" يقوم كلا اللاعبين باختيار عدد من الأصابع لرفعه.
- عبر النظر إلى مجموعتي الأصابع، سوف يقومون وجمعها معًا باستخدام الحسابات العقلية.

٣. قرر مع الأطفال وقت وكيفية تبديل الشركاء. شجع الأطفال على مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، ذكر الأطفال أنه لا يوجد مانع من الاعتماد على أصابعهم أو على أي أدوات عدّ أخرى عند قيامهم بالحسابات العقلية.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/72lw530MMkI**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال العمل سويًا لحل المسائل الرياضية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال العمل على أرقام أكبر باستخدام كلتي يديهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول استراتيجيات إجراء الحسابات العقلية.

فكر
ما الذي قمت به لإضافة الأرقام معًا في عقلك؟

اربط
هل قمت من قبل بجمع أرقام في عقلك؟ متى؟ لماذا؟

طبق
كيف يُمكن أن تساعدك الحسابات العقلية خارج المدرسة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات تمييز الأرقام المرتبطة بالأصابع بسرعة وجمعها معًا.
- يعمل الأولاد والبنات سويًا لجمع الأرقام.
- يستطيع الأولاد والبنات استخدام الحسابات العقلية أو مزيج من الاستراتيجيات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

العد التصاعدي والتنازلي

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٨+

عدد المشاركين
٨+

السلسلة
منطق الرقم

المستوى
الصف +٢

الزمن
+١٠ دقيقة

الأدوات
كرات

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية عد المضاعفات تصاعديًا وتنازليًا، من خلال العد وتمرير الكرة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- لنقم سويًا بالعد إلى ____(ادخل رقم هنا)
- لنقوم بالعد للخلف بدءًا من الرقم ٢٠.
- هل يمكنك أن تعرض لي كيفية تخطي العد برقمين؟ (على سبيل المثال ٢،٤،٦، ٨، ١٠، إلخ).

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد. اطلب منهم الوقوف في طابور مع فريقهم وأعط كل فريق كرة. يستطيع كل فريق تقرير إذا ما كانوا يريدون تمرير الكرة لأعلى ولأسفل، أو من جانب إلى جانب، أيهم يكون أكثر راحة بالنسبة لهم.

٢. إذا اختار الأطفال التمرير لأعلى ولأسفل، يمرر الطفل الأول الكرة من فوق رأسه للطفل الذي يقف وراءه. يلتقطها هذا الطفل ثم يمررها من بين رجليه إلى زميله في الفريق الواقف خلفه.

٣. يستمر هذا النمط حتى تصل الكرة إلى آخر طفل، والذي يأخذ الكرة إلى مقدمة الطابور ليبدأ النمط مرة أخرى. يستمر الأطفال في تمرير الكرة حتى يعود الطفل الذي مرر الكرة في أول مرة إلى مقدمة الطابور مرة أخرى.

٤. بينما يمرر الأطفال الكرة يقومون أيضًا بالعد بصوت مرتفع. على سبيل المثال، العد تصاعديًا أو تنازليًا بمضاعفات ٢ أو ٣ أو ٥ أو ١٠ أو ٢٥ أو حتى بالمئات.

٥. شجع الأطفال في كُل جولة على العثور على نمط عدٍّ خاص بهم للعبة ومحاولة طرق أخرى لتمرير الكرة (على سبيل المثال، تمريرها إلى الجانب أو دحرجتها).

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع مرتاحون عند تمرير الكرة.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/vEKaEvszLfg

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال العد تصاعديًا أو تنازليًا بالآحاد.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال العد بالمضاعفات لأرقام أكثر صعوبة. على سبيل المثال، مضاعفات ٧ أو ٨ أو ٩.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من تعلّم العد بالمضاعفات.

فكر

عندما جاء دورك للعد، كيف عرفت ما هو رقمك؟

اربط

هل نجحت تلك الاستراتيجية في كل مرة؟ لماذا ولماذا لا؟

طبق

في حياتك اليومية، ما الذي تستطيع فعله للتدرب على العد بالمضاعفات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تمرير الكرة والعد تصاعديًا وتنازليًا.
- يقوم الأولاد والبنات بعد المضاعفات بشكل صحيح.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أرقام المجموعة

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية حساب مضاعفات الأرقام ١، ٢، ٣، ٤، ٥، من خلال تكوين مجموعات عبارة عن مضاعفات للرقم المُنادى عليه.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما معنى مضاعفة شيء ما؟
- إذا بدأت بـ ٤ تفاحات وأردت أن أضاعف هذا المقدار إلى، كم تفاحة سأحتاج؟ ماذا لو أردت مضاعفة هذا المقدار لثلاث مرات؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٩+	١٠+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. ابدأ بأن تطلب من الأطفال تقرير كيفية رغبتهم في التحرك في منطقة اللعب. على سبيل المثال، يستطيعون الوثب، أو القفز، أو الجري.

٢. اطلب من طفل واحد التطوع ليكون المُنادي.

٣. عندما يسمع الأطفال صياح المنادي برقمٍ ما، يجب عليهم التحرك بأسرع ما يمكن لتكوين مجموعة من مضاعفات هذا الرقم. على سبيل المثال، إذا نودي على الرقم ٣، قد يُشكل الأطفال مجموعات من ٣ أو ٦ أو ٩.

٤. شجع الأطفال على وضع عقوباتهم الخاصة للعبة. على سبيل المثال، الأطفال الذين لا يشكلون مجموعة بالرقم المُنادى عليه يجب عليهم تأدية رقصة سخيفة.

٥. غيِّر دور المُنادي طوال اللعبة.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليقوموا بدور المُنادي وأن يكونوا شاملين عند تكوين المجموعات.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/oZ6bvoMTU4I**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن لجميع الأطفال تنفيذ العقوبة إذا فشل طفل واحد في تشكيل المجموعة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن لبعض الأطفال -وليس كلهم- العمل في شكل أزواج لجعل اللعبة أكثر تحديًا لهم من حيث قدرتهم على تشكيل مجموعات للرقم المطلوب.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية حساب مضاعفات الأرقام ١، ٢، ٣، ٤، ٥.

فكر
كيف قررت عدد الأشخاص الذين يجب أن يكونوا في مجموعتك؟

اربط
كيف عرفت بأن لديك العدد الصحيح من الأشخاص؟

طبق
في حياتك اليومية، أين يُمكنك استخدام المضاعفات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يعملون سويًا ويساعدون بعضهم الآخر لتكوين مجموعات بأعداد صحيحة من مضاعفات الرقم.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد الاستخدامات اليومية للمضاعفات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيفية اللعب

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الجمع أو الطرح باستخدام الحسابات العقلية، عن طريق جمع الدرجات الشخصية في لعبة التقاط جماعية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- هل سبق لك أن أضفت أو طرحت الأرقام عندما لا تكون في الفصل؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	+٢ كرة

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق مكونة من ٦ أفراد، واختيار أحد زملائهم ليكون الرامي. سيكون بقية الأطفال هم المُتلقفون.

٢. سيرمي الرامي الكرة عالياً في الهواء وفي اتجاه باقي الفريق.

٣. سيحاول المُتلقفون الإمساك بالكرة قبل أن ترتد. الكرة التي يتم التقاطها قبل أن تلمس الأرض تساوي مائة نقطة. بعد ارتداد واحد، تساوي خمس وسبعين نقطة. بعد ارتدادين، خمسين نقطة، وبعد ثلاث مرات ارتداد، خمس وعشرون نقطة.

٤. يجب على كل طفل تتبع نتيجته طوال المباراة.

٥. يصبح أول ماسك يصل إلى خمسمائة في كل فريق هو الرامي الجديد.

٦. بمجرد أن يصبح الأطفال على دراية باللعبة، يمكنهم تعيين نظام النقاط الخاص بهم وتحديد عدد النقاط التي يتم منحها لكل ارتداد.

٧. شجع الأطفال على مساعدة زملائهم في الفريق في جمع الأرقام.

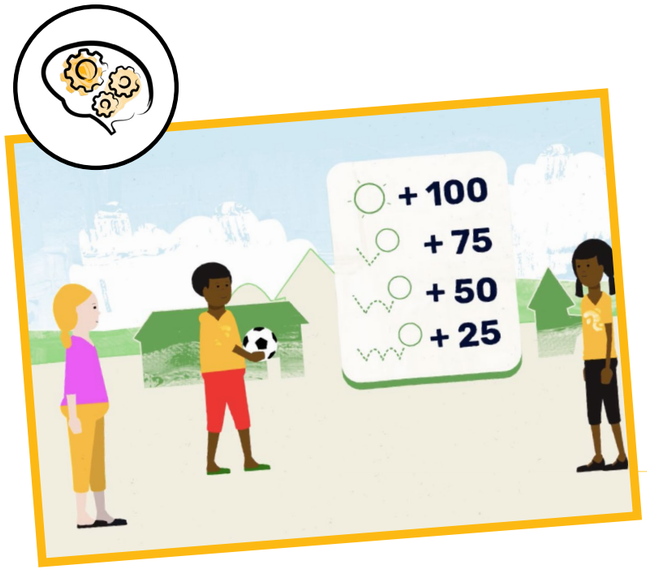
٨. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

خلال اللعبة، تأكد من أن الجميع يلعبون بأمان وأن كلا من الأولاد والبنات لديهم فرصة متساوية ليكونوا الرامي.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/4yUkpl_Yz-Y**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تحديد هدفٍ مُختلف. على سبيل المثال، يمكنهم العمل على عدد أقل من النقاط.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تغيير القواعد إلى الطرح. على سبيل المثال، يمكنهم البدء من خمسمائة بهدف الوصول إلى صفر.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية استخدام الحسابات العقلية في حياتهم اليومية.

فكر
كيف حافظت على تركيزك وتذكرت درجاتك؟

اربط
ما هي الاستراتيجيات التي استخدمتها لجمع أو طرح أرقامك؟

طبق
في حياتك اليومية، متى يمكنك استخدام الحسابات العقلية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

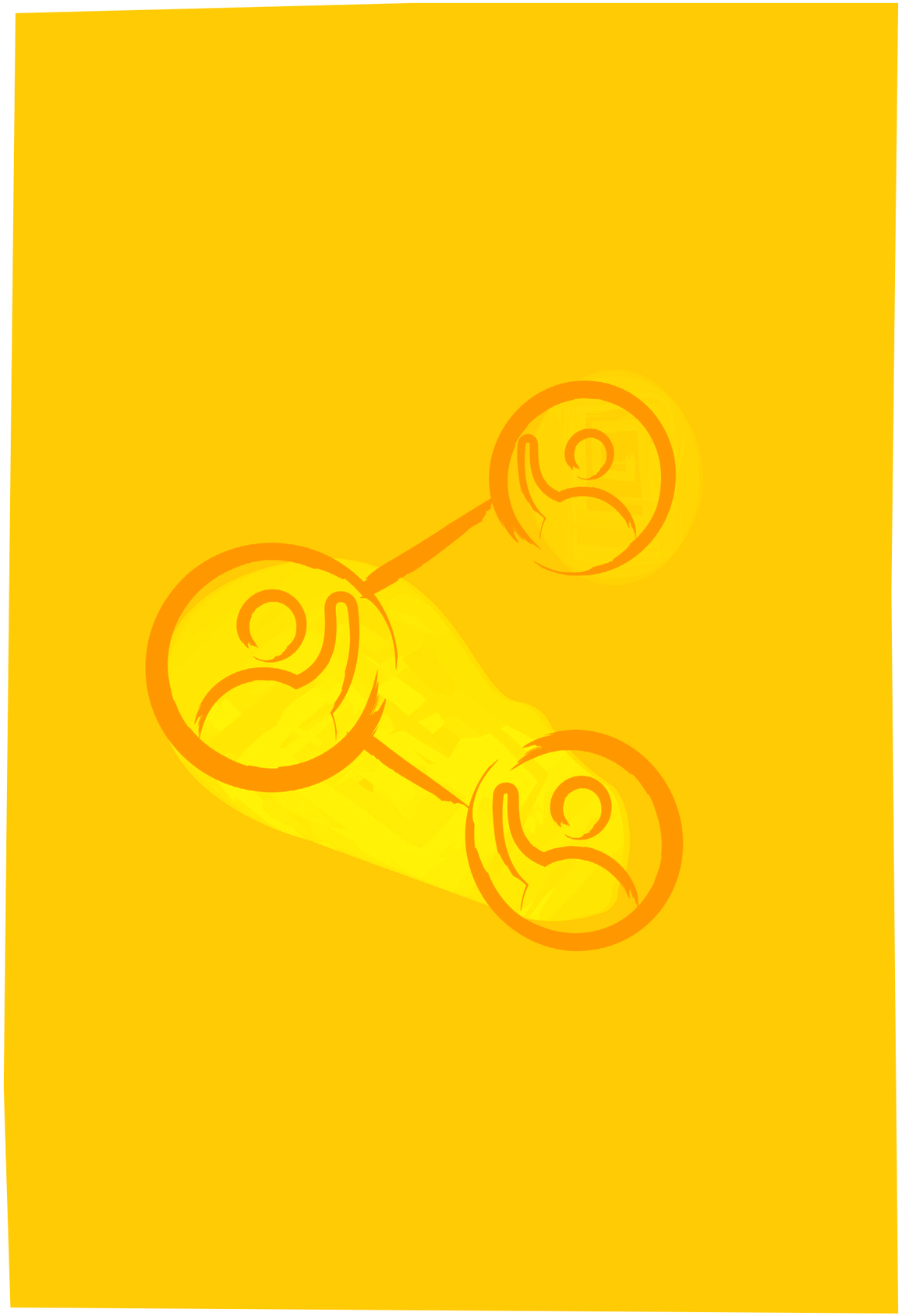
- يرمي الأولاد والبنات الكرات بحيث يتم إشراك الجميع في اللعبة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ألعاب التطوير الاجتماعي

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
رقصة التجمد	التعاطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية جعل الآخرين يشعرون بالسعادة	٣+	٢٠+ دقيقة	٣+
مزرعة الحيوانات*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح	٦+	٢٠+ دقيقة	٢+
آلة المرح*	التعاون	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ أن يعملوا معًا للوصول إلى هدف مشترك	٦+	٢٠+ دقيقة	٣+
السّحاب	بناء العلاقات	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الثقة في أنفسهم وفي الآخرين	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
بودا بودا	القيادة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية قيادة الآخرين	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
طفل في المنتصف*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
العقدة الإنسانية*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
إحزر رسمتي*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يشاركوا أفكارهم	٦+	١٥+ دقيقة	٢+
الكيس المُجمّد*	التعاطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال إظهار التعاطف	٦+	١٠+ دقيقة	٣+
صور ذاتية*	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال إدراك أن الناس لديهم احتياجات مختلفة	٦+	٣٠+ دقيقة	٢+
وجهًا لوجه*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية استخدام لغة الجسد	٦+	١٥+ دقيقة	٢+
اقلب البطانية*	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل معًا لحل المشكلات	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
مُطاردة التجميد*	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية مساعدة الآخرين	٦+	١٠+ دقيقة	٦+
بناء الهرم*	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل كفريق واحد	٦+	١٥+ دقيقة	٦+
إيجاد الحروف الأبجدية*	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال احترام وتقدير نقاط قوة الشخص وقدراته	١٠+	٢٠+ دقيقة	٣+
الإسقاط*	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يعملوا سويًا للوصول إلى هدف مشترك	١٠+	٣٠+ دقيقة	٤+
سباق الثلاثة أرجل*	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل مع الآخرين	١٠+	١٥+ دقيقة	٦+
البحث الأعمى عن الهدف*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح	١٠+	١٥+ دقيقة	٦+
عَدْو الشريك معصوب العينين*	القيادة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير مهارات القيادة	١٠+	١٠+ دقيقة	٦+
أُحب جيراني*	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على الأمور المشتركة مع الآخرين	١٠+	١٥+ دقيقة	٨+
الثقة في الفريق	بناء العلاقات	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير الثقة في الآخرين	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+



حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

رقصة التجمد

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيف تجعل الآخرين يشعرون بالسعادة، من خلال ممارسة لعبة الرقص والتجميد محاولين إضحاك الآخرين.

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٣+	٣+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	موسيقى

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الذي يجعل أصدقائك سعداء؟
- كيف تشعر عندما تضحك؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات اختيار قائد. سوف يغني القائد أو يعزف أغنية. والجميع سيرقصون!

٢. عندما يُوقف القائد الموسيقى، سيتجمد الراقصون. سيحاول القائد إضحاك الأطفال من دون لمسهم. سيحاول الراقصون البقاء ساكنين.

٣. إذا ضحك الراقص أو تحرك، يصبح القائد التالي.

٤. عندما يبدأ القائد الجديد الموسيقى، يمكن للجميع الرقص والعزف مرة أخرى.

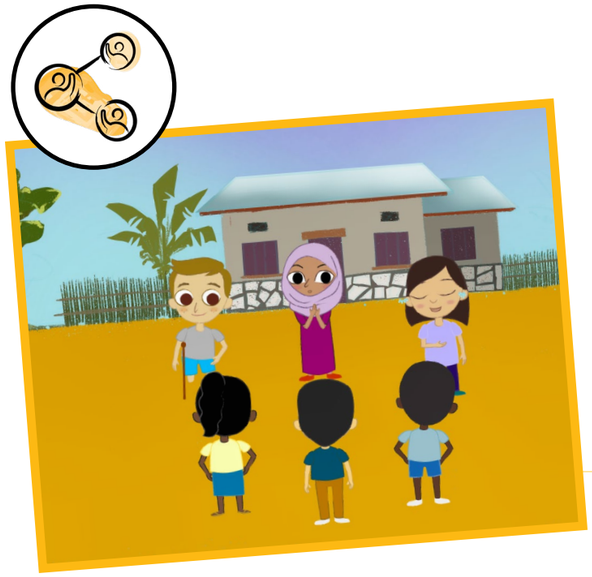
٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات لديهم فرص متساوية ليكونوا قادة.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع القائد أن يختار شريكًا لمساعدته على إضحاك الآخرين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأولاد والبنات إضحاك الآخرين دون استخدام أي كلمات أو أصوات.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول جعل الآخرين يشعرون بالسعادة.

فكر

ما هي الحركات التي جعلتك تضحك أكثر؟

اربط

عندما تشعر بالسوء، ما الأشياء الجيدة التي يمكنك القيام بها لتجعلك تشعر بتحسن؟

طبق

في حياتك اليومية، ما الذي يمكنك فعله لجعل الآخرين يشعرون بتحسن؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يبدعون في إضحاك بعضهم الآخر.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد طرق لجعل أنفسهم والآخرين يشعرون بتحسن

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مزرعة الحيوانات

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح، عبر استخدام أصوات الحيوانات لتوجيه زميلهم معصوب العينين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الطرق المختلفة للتواصل مع الآخرين؟
- لماذا يُعد التواصل أمرًا هامًا عند عملك مع الفريق؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	عصابة للعين (١ لكل فريق) وزجاجات، وأطواق منتفخة، ودمى طرية، وجوارب وأي أدوات أخرى يمكن توزيعها حول مساحة اللعب.

كيفية اللعب

١. ابدأ بالتسخين وذلك بأن تطلب من الأطفال عمل أصوات مختلفة للحيوانات. يمكن للأطفال الاتفاق على صوت حيوان واحد لاستخدامه في اللعبة.

٢. اطلب متطوعًا من الأطفال ليكون معصوب العينين. بينما يقوم الأطفال الآخرون بتوزيع الزجاجات (أو الأدوات الأخرى) حول مساحة اللعب. يحتاج الطفل معصوب العينين أن يجد الزجاجات ويلتقطها.

٣. شجع الآخرين على استخدام أصوات الحيوانات لتوجيه الطفل معصوب العينين.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليكونوا المتطوع معصوب العينين وتأكد من أن الجميع يلعب في أمان.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/gkfsNTf1vUA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال التواصل بالكلمات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكن للأطفال الوقوف بعيدًا عن بعضهم الآخر لاستخدام أكثر من صوت حيوان واحد.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التواصل مع بعضهم الآخر بوضوح.

فكر
هل يمكنك التواصل بوضوح أثناء اللعبة؟ لماذا ولماذا لا؟

اربط
ما الوقت في حياتك الذي يكون فيه التواصل صعبًا؟

طبق
كيف يمكنك التواصل بوضوح مع الآخرين في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يستمعون لبعضهم الآخر ويفكرون في طرق إبداعية للتواصل بشكل فعال مع زميلهم معصوب العينين.
- الأطفال معصوبو العينين قادرون على اتباع إرشادات نظرائهم بثقة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

آلة المرح

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ العمل معاً للوصول لهدف مشترك، من خلال تكوين آلة باستخدام أجسادهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني أن تتعاون؟
- ما الذي يُمكن رؤيته أو سماعه إذا كان أعضاء فريقٍ ما يعملون سويًا بشكل جيد؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٣+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات أن يعملوا معًا لتكوين آلة باستخدام أجسادهم فقط.

٢. وضح لهم أن كل الأشخاص في الآلة يجب أن يظلوا متصلين ببعضهم الآخر.

٣. شجع الأطفال أن يحاولوا قدر الإمكان الانتقال بسرعة من نهاية الغرفة إلى بدايتها دون أن ينفصلوا.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول طريقة ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال مدة اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكلٍ متساوٍ، وأن الجميع يلعبون بشكل آمن ومريح مع التلامس الجسدي.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/SgU6gB_hzaM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال بناء آلة بحيث تبقى ثابتة ولا تتنقل بطول الغرفة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اختراع أصوات لآلتهم، أو أن يحاولوا عصب أعين أحد أعضاء المجموعة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التواصل بشكل واضح.

فكر
كيف تمكن كل عضو من أعضاء الفريق من العمل مع الآخرين لتكوين الآلة؟

اربط
في أي وقت من حياتك قمت بالتعاون مع شخص ما؟

طبق
في حياتك اليومية، كيف تستطيع أن تعمل مع الآخرين للوصول إلى هدف مشترك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات ينخرطون في المهمة ويعملون بشكل متعاون لبناء آلتهم.
- الأولاد والبنات يستمعون لمساهمات زملائهم في الفريق ويستجيبون لأفكار الآخرين بلغة تشجيعية وإيجابية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

السّحاب

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية الثقة في أنفسهم وفي الآخرين، من خلال التحرك عبر طابور من الزملاء بينما يرفعون أذرعهم للأعلى لتفادي الاصطدام بهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- هل تعتقد أنك شخص يثق فيه الآخرون؟ لماذا؟
- ما الذي يمكنك فعله لمساعدة الآخرين على الثقة بك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تنظيم أنفسهم في طابورين متساويين في العدد، مواجهين لبعضهم الآخر. اطلب منهم مد أيديهم للأمام لصنع نمط متعرج متردد والذي يبدو كسحّاب عملاق.

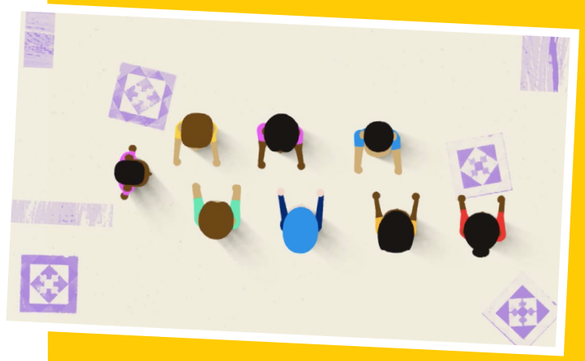
٢. اطلب من متطوع القيام بدور العداء. يبدأ العداء من عند إحدى نهايتي السحّاب ويسأل: "هل أستطيع أن أثق بكم؟"، "هل أبدأ بالتحرك؟".

٣. يستطيع الأطفال المكونون للسحّاب الإجابة على كل سؤال معًا عندما يكونون مُركزين ومستعدين.

٤. بمجرد ثقة العداء في المجموعة، يستطيع اختيار أن يتحرك نحو منتصف السحّاب بالطريقة التي يفضلها مثال: سيرًا أو عدوًا أو قفزًا.

٥. بينما يتحرك داخل السحّاب، يقوم أفراد المجموعة برفع أذرعهم إلى الأعلى للسماح للعداء بالمرور.

٦. عندما يصل العداء إلى النهاية، يستطيع الانضمام إلى السحّاب، ويقوم لاعب آخر بدور العداء الجديد. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.



حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأنهم منتبهون.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/f6jpyzBQk2c

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال الوقوف بشكل أبعد عن بعضهم الآخر داخل السحّاب بحيث لا يحتاجون إلى رفع أذرعهم بنفس السرعة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع العداء اختيار أن يكون معصوب العينين أو أن يحاول المرور من خلال السحّاب بأقصى سرعة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية الثقة في الآخرين وفي أنفسهم.

فكر
ما الذي أشعرك بالأمان و عدم الأمان عندما كنت تتحرك داخل السحّاب؟

اربط
من الشخص الوحيد الذي تثق به في حياتك؟

طبق
كيف يمكننا تحديد ما إذا كان شخصٌ ما جديرًا بالثقة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- العدائون يفكرون ما إذا كانوا يثقون بنظرائهم، والأطفال داخل السّحاب يفكرون ما إذا كانوا مستعدين ليكونوا محل ثقة (مثال: عندما يسأل العداء الأسئلة).
- يُظهر الأولاد والبنات فهمًا للثقة في اللعبة من خلال التحرك داخل السحّاب بثقة. يظل الأطفال المكونون للسحاب مُركزين ويقومون برفع أذرعهم في الوقت المناسب.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد الأشخاص الذين بإمكانهم منحهم الثقة وكيفية معرفة ما إذا كان الشخص جديرًا بالثقة أم لا.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

بودا بودا

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية قيادة الآخرين، من خلال استخدام أربع إشارات لقيادة الشريك حول منطقة اللعب.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي مواصفات القائد الجيد؟
- ما هي مهام القائد الجيد؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	عصابات أعين (اختياري)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تكوين أزواج واختيار شريك واحد ليكون بودا بودا والآخر ليكون القائد. يغلق بودا بودا عينيه.

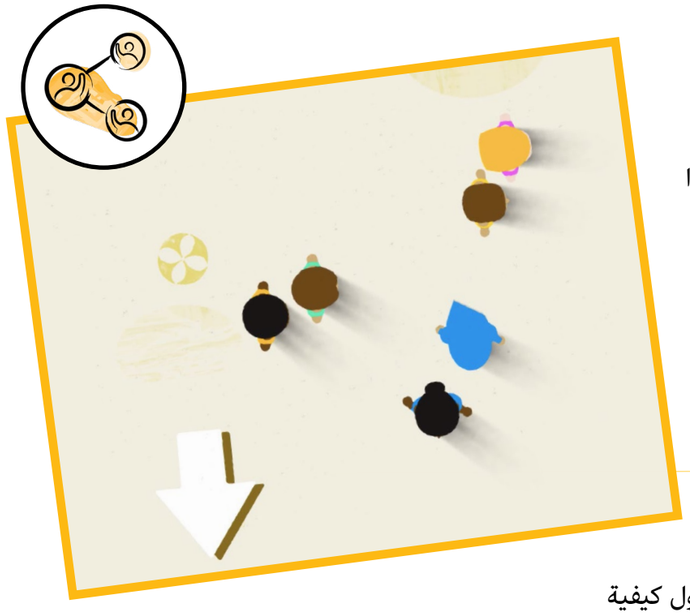
٢. وضح وبين لهم أن القائد يستطيع إعطاء أربعة أوامر لمساعدة بودا بودا على التحرك بشكل آمن في منطقة اللعب. اطلب من الأطفال تحديد إشارتهم الخاصة لكل أمر: إلى الأمام، إلى الخلف، إلى اليسار، إلى اليمين. على سبيل المثال، تربيتة خفيفة على الكتف يمكن أن تعني التحرك للأمام.

٣. اطلب من الأطفال تبديل الأدوار ومشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على نفس فرص تأدية دور القائد وأن الجميع يلعب بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/UAHBJsl0lx0**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع بودا بودا اختيار وضع عصابة العينين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب في مجموعات من ثلاثة (٢ قادة و ١ بودا بودا).

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية قيادة الآخرين.

فكر
عندما كنت القائد، ما الذي قمت به لجعل اللعبة أسهل على بودا بودا؟

اربط
لتصبح قائدًا جيدًا في مجتمعك، ما أنواع النصيحة التي عليك تقديمها؟ ولماذا؟

طبق
ما هو الشيء الذي ترغب في تغييره بشأن مجتمعك؟ لماذا؟ كيف يمكنك مساعدة الناس لتغيير ذلك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يتواصل الشركاء بوضوح للتحرك حول منطقة اللعب.
- عند تأدية الأولاد والبنات لدور القائد، فإنهم يستطيعون إيجاد طرقٍ لجعل اللعبة أكثر سهولة لبودا بودا.
- يستطيع الأولاد والبنات تمييز الأشياء الجيدة التي يقوم بها القائد.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طفل في المنتصف

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية، من خلال الإمساك بالكرة المارة بين زملاء الفريق الآخرين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة للأطفال بطرح السؤال التالي:

- ماذا تفعل عندما تشعر بالانزعاج؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	كرات (١ لكل مجموعة)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات. تكون كل مجموعة دائرة.

٢. وضح أن الأطفال الموجودون في الدائرة سيمررون الكرة لبعضهم الآخر. سيحاول الأطفال في المنتصف الوصول إلى الكرة.

٣. اطلب من كل مجموعة تقرير عدد الأطفال الذين سيتواجدون في المنتصف.

٤. تحداهم أن يمرروا الكرة عبر الدائرة بدلًا من تمريرها إلى الطفل الذي بجوارهم.

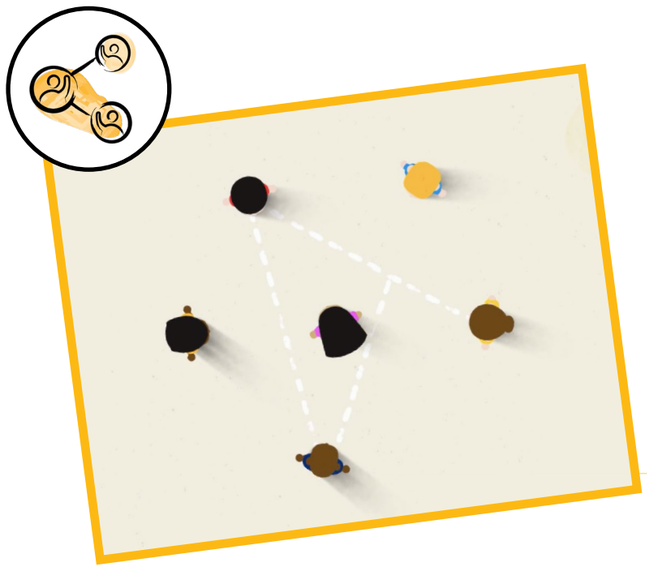
٥. إذا تمكن الطفل الموجود في المنتصف من الإمساك بالكرة، يقومون بتبديل المواقع مع الطفل الذي قام برمي الكرة.

٦. شجع الأطفال على تجربة استراتيجيات مختلفة. ادعُهم لتغيير وتعيين قواعدهم الخاصة للعبة في كل مرة يُبدل فيها الطفل الموجود في المنتصف موقعه. على سبيل المثال، يجب عليهم تمرير الكرة في خلال خمس ثواني من لحظة الإمساك بها.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون في أمان.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/URBoLNEs1YM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب في مجموعات من ٣ لاعبين. يستطيع لاعبان محاولة الحفاظ على الكرة بعيدًا عن متناول اللاعب الثالث الموجود في المنتصف.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال زيادة عدد الكرات، أو محاولة رمي الكرة بيدهم العكسية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من تطوير قدرة التعامل مع المشاعر السلبية.

فكر
كيف شعرت بكونك الطفل في المنتصف؟

اربط
في حياتك اليومية، ما هي بعض المشاعر الإيجابية التي يشعر بها الناس؟ وما هي بعض المشاعر الصعبة التي يشعر بها الناس؟

طبق
في حياتك اليومية، كيف تستطيع الاعتناء بنفسك عندما تشعر بأنك متروك أو وحيد؟ من الذي يُمكنك التحدث إليه؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات الموجود ين في المنتصف اعتراض الكرة.
- الأولاد والبنات قادرون على التعامل مع أي مشاعر سلبية في اللعبة (مثال، الإحباط).
- أثناء المناقشة، يستطيع الأولاد والبنات تحديد طرقٍ للعناية بأنفسهم عندما يشعرون بالوحدة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

العقدة الإنسانية

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح، بينما يحاولون فك أنفسهم من العقدة الإنسانية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة التالية من خلال طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- لماذا يُعد التواصل مهمًا عندما تعمل مع فريق ما؟
- لماذا يُعد التواصل مهمًا عندما تحاول أن تحل مشكلة ما؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد، وتشكيل دائرة في مجموعتهم.

٢. اطلب من الأطفال وضع كلتي يديهم في منتصف الدائرة والإمساك بيد طفلين مختلفين. أصبح الأطفال متشابكين معًا مثل العقدة.

٣. يجب على المجموعة محاولة فك الاشتباك حتى يعودوا كدائرة واحدة متصلة.

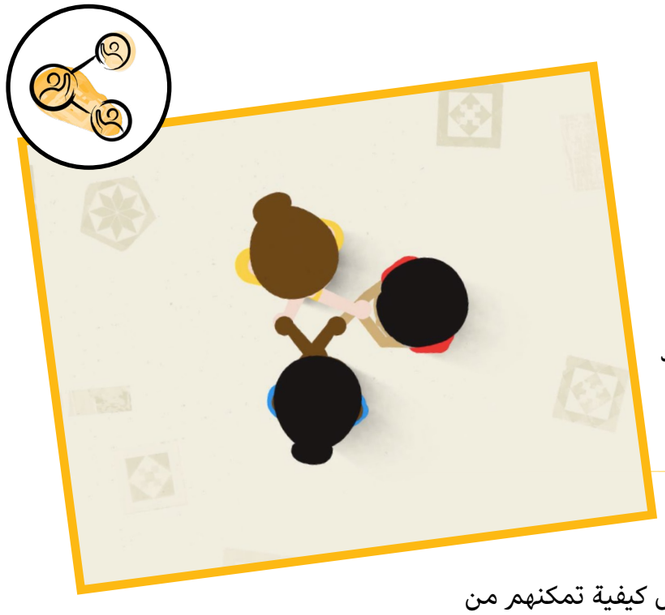
٤. ذكر الأطفال بعدم ترك أيدي بعضهم الآخر طوال مدة اللعبة.

٥. شجع الأولاد والبنات على التحدث إلى بعضهم الآخر وتجربة استراتيجيات مختلفة لفك الاشتباك.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأنهم مرتاحون بالاتصال البدني.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/tFeAlZwUWyg**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب في مجموعات أصغر.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع طفل من كل فريق التطوع ليقوم بدور المُساعد. بينما الأطفال متشابكون في اللعبة، يتراجع المُساعد ويقترح أفكارًا للمساعدة على فك اشتباك المجموعة بأسرع ما يُمكن.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من التواصل بوضوح.

فكر
ما هي الأفكار التي قدمها فريقك وساعدتك على فك الاشتباك؟

اربط
في أي وقت آخر كنت جزءًا من فريقٍ اضطر لاستخدام التواصل من أجل حل مشكلة ما؟

طبق
في المرة القادمة التي يتوجب عليك فيها حل مشكلة ما مع فريق، كيف تستطيع التواصل بوضوح؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يتبع الأولاد والبنات التوجيهات من أجل فك الاشتباك، حتى يتمكنوا من تشكيل دائرة معقودة.
- يستمع الأولاد والبنات لبعضهم الآخر ويحاولون اتباع التوجيهات المُقدمة لهم من أجل فك الاشتباك.
- الأولاد والبنات قادرون على توضيح مفهوم التواصل بوضوح وعمل اتصال لحل المشكلة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إحزر رسمتي

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يشاركوا أفكارهم، من خلال رسم أفكار لأعضاء الفريق ليقوموا بتخمينها.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا تُعدّ مُشاركة أفكارنا أمرًا مُهمًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٢+

الزمن
١٥+ دقيقة

الأدوات

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يشاركوا أفكارهم، من خلال رسم أفكار لأعضاء الفريق ليقوموا بتخمينها.

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات صغيرة من نفس العدد (مثال، ٢ أو ٣).

٢. اطلب من لاعب واحد في كل مجموعة التفكير في فكرة والبدء في رسمها.

٣. سيحاول زملاؤهم في الفريق تخمين فكرتهم. إذا كان الأطفال يجدون صعوبة في التخمين، شجع الرسام على إضافة أشياء جديدة إلى صورته للمساعدة.

٤. شجع الأولاد والبنات على طرح أسئلة متابعة على بعضهم الآخر حول أفكارهم ورسمهم.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

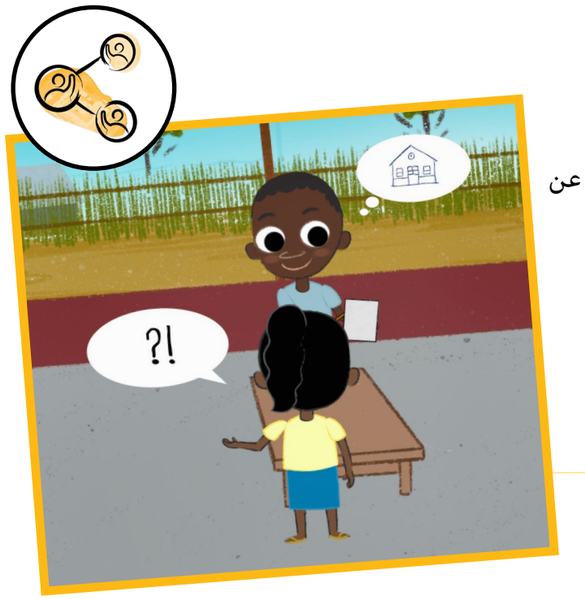
طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية للتخمين والرسم.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال طرح أسئلة عن الرسم لمساعدتهم على التخمين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال وضع حد لعدد التخمينات.



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من مُشاركة أفكارهم.

فكر

عندما كنت ترسم، ماذا فعلت لمساعدة الآخرين على تخمين فكرتك؟ عندما كنت تخمن، ما الذي ساعدك على تخمين الرسم؟

اربط

في أي وقت من حياتك احتجت إلى مشاركة أفكارك دون التحدث؟

طبق

في حياتك اليومية، ما الذي يمكنك فعله لمساعدة الآخرين على فهمك بوضوح؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يرسم الأولاد والبنات أفكارهم.
- يشارك الأولاد والبنات صورهم بثقة والآخرون يخمنون ما تم رسمه.
- يجد الأولاد والبنات طرقًا أكثر لرسم أفكارهم عندما لا يستطيع أقرانهم التخمين بشكل صحيح.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الكيس المُجمّد

مفتاح التعلُم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال إظهار التعاطف، من خلال المساعدة على إلغاء تجمد الآخرين في لعبة التوازن.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- كيف تشعر عندما يساعدك شخص ما؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٣+

الزمن
+١٠ دقيقة

الأدوات
شيء آمن لكل طفل ليوازنه على رأسه (على سبيل المثال، جورب، دفتر، ورقة، إلخ)

كيفية اللعب

١. كإحماء، اطلب من الأطفال عرض أصوات ضوضاء القطط.

٢. اطلب من أحد الأطفال التطوع ليقوم بدور القطة. الآخرون سيلعبون دور الفئران.

٣. اطلب من الفئران البحث عن بقعة على الأرض ورسم دائرة حول أنفسهم.

٤. اشرح وأظهر أن الفئران تبدأ في دوائرها. عندما تقوم القطة "بالمواء"، يتعين على الفئران مغادرة دوائرها والبحث عن دائرة جديدة. تحاول القطة كذلك إيجاد دائرة. الطفل الذي يفشل في إيجاد دائرة خالية يقوم بدور القطة -أو أي حيوان آخر من اختيارهم- في الجولة التالية.

ذكر الأطفال بأنه من المسموح أن يتواجد طفل واحد في أي دائرة في كل مرة، والطفل الذي يضع قدمًا داخل دائرة ما أولًا يكون قادرًا على البقاء في هذه الدائرة.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يساعدون بعضهم الآخر بشكل متساو.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال محاولة القيام بحركات صغيرة قبل الرقص أو المشي.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يُمكن للأطفال محاولة تحقيق التوازن باستخدام شيئين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، فكر مع الأطفال بمسألة إظهار التعاطف.

فكر
لماذا قررت مساعدة شخص ما عندما سقط غرضه؟

اربط
ما رأيك في شعور الآخرين الموجودين في حياتك عندما تساعدهم؟

طبق
ما هي الطرق المختلفة التي يمكنك من خلالها مساعدة الناس في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يحاول الأولاد والبنات التحرك مع وضع الغرض على رؤوسهم.
- يساعد أقرانهم على العودة إلى اللعبة ويمكنهم شرح دوافعهم للرغبة في المساعدة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

صور ذاتية

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تمييز احتياجات الناس المُختلفة. من خلال مشاركة الأعمال الفنية التي تعبر عن أحلامهم وأفكارهم الشخصية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة من خلال طرح السؤال التالي على الأطفال:

- إذا كان بإمكانك التقاط صورة لأهم الأشياء في حياتك، فما الذي ستصوره؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أي أدوات يُمكن استخدامها لصنع صورة(مثال: أوراق، أقلام رصاص، لوحات، وما إلى ذلك)

كيفية اللعب

١. وزع الأدوات واطلب من الأولاد والبنات إيجاد مساحة للعمل بشكل مستقل.

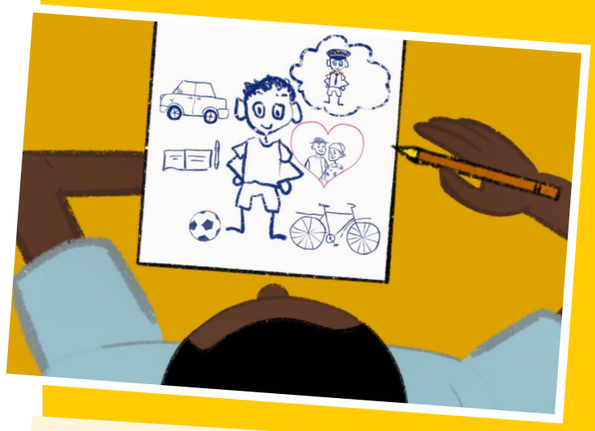
٢. شجع الأطفال على استخدام أوراقهم الكاملة لتكوين صورة لأنفسهم.

٣. بعد ذلك، اطلب من الأطفال مشاركة بعض الأشياء عن أنفسهم في صورتهم. اطلب منهم:

- وضع ٤ أنشطة يقومون بها كل يوم بجانب أيديهم وأقدامهم.
- وضع ٢ من الأشخاص أو الأشياء المفضلة لديهم في قلوبهم.
- وضع 2 من آمالهم في المستقبل حول رؤوسهم.

٤. عندما يكمل الأطفال صورهم الشخصية، ادعهم للعثور على شريك ومشاركة صورهم.

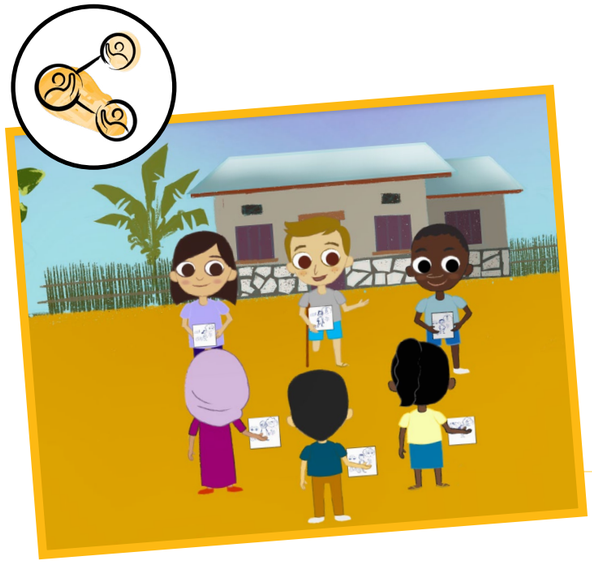
٥. أثناء اللعب، ادعُ الأطفال لمشاركة أي أفكار أخرى لديهم للقيام بالنشاط.



خلال اللعبة، تأكد من شعور الأولاد والبنات بالراحة عند مشاركة المعلومات الشخصية وأن لديهم فرصًا متساوية للتحدث عن صورهم.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال وضع نشاط واحد فقط وشيء واحد مفضل وحلم واحد للمستقبل.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من الأشياء على صورهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أوجه التشابه والاختلاف في رسوماتهم.

فكر
ما بعض أوجه التشابه والاختلاف التي تراها في الصور؟

اربط
كيف يمكننا معرفة المزيد عن احتياجات بعضنا الآخر؟

طبق
ما الذي يمكننا فعله للتأكد من أن كل شخص لديه ما يحتاجه ليكون آمنًا وصحيًا وسعيدًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستغرق الأولاد والبنات وقتًا في رسم صورهم والتقاط أفكارهم.
- يشعر الأولاد والبنات بالراحة عند مشاركة المعلومات في الرسم مع شريك ما.
- يُظهر الأولاد والبنات تفهمهم للاحتياجات المختلفة للأولاد والبنات ويعبرون عن أفكارهم حول كيفية دعم الآخرين ليكونوا آمنين وصحيين وسعداء.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

وجهًا لوجه

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٢+

الزمن
١٥+ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية استخدام لغة الجسد، من خلال التمثيل ومحاكاة المشاعر المختلفة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي المشاعر المختلفة؟
- هل يمكنك أن تريني كيف تبدو وجوه الناس وأجسادهم عندما يكون أحدهم: سعيد؟ حزين؟ غاضب؟ فضولي؟ محبط؟

كيفية اللعب

١. شجع الأولاد والبنات على الاشتراك معًا، إذا كان ذلك مناسبًا. اطلب من الأطفال اختيار شريك.

٢. اطلب من طفل واحد من كل ثنائي التطوع ليكون الممثل الأول.

٣. اطلب من الشركاء مواجهة بعضهم الآخر. سيختار الممثل شعورًا لتمثيله، دون أن يقول ما هو الشعور. سيقوم الشريك بمحاكاة أفعالهم ومحاولة تخمين الشعور.

٤. اجعل الشركاء يتناوبون على دور الممثل.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولات التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات لديهم فرصًا متساوية ليكونوا الممثل.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للممثلين التحرك ببطء و/أو القيام بعمل واحد فقط في كل مرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة للغاية، يمكن للممثلين إجراء تغييرات صغيرة ومعرفة ما إذا كان شركاؤهم قد لاحظوا أو اختيار شعورين لتمثيلهم في المرة الواحدة.

أفكار ختامية

بعد المباراة، فكر مع الأطفال في كيفية استخدامهم لغة الجسد.

فكر
هل كان من السهل أو الصعب التعرف على المشاعر التي كان يمثلها شريكك؟ لماذا؟

اربط
هل مر وقت عرفت فيه كيف كان يشعر صديقك رغم أنه لم يخبرك؟ كيف عرفت؟

طبق
يُعدُّ من المهم الانتباه إلى لغة الجسد وتعبيرات الوجه عند الناس؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يعبر الأولاد والبنات عن مشاعر متنوعة من خلال لغة الجسد.
- يمكن للأولاد والبنات التعرف على المشاعر التي يتصرف بها شريكهم.
- يمكن للأولاد والبنات شرح سبب أهمية الانتباه إلى ما تخبرهم به لغة جسد الآخرين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

اقلب البطانية

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل معًا لحل المشكلات، من خلال العمل كفريق واحد لقلب بطانية دون أن يلمس أحد الأرض.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- هل سبق لك العمل مع شخص ما لحل مشكلة ما؟
- كيف قمتم بالعمل معًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٦+
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات قطعة كبيرة من القماش أو البلاستيك

كيفية اللعب

١. ضع البطانية في منطقة لعب مفتوحة وآمنة.

٢. اطلب من الأطفال إيجاد مكان على البطانية.

٣. الكل يعمل معًا علي قلب البطانية دون أن يلمس أحدٌ الأرض.

٤. إذا قام أحد بلمس الأرض، تبدأ المجموعة من جديد.

٥. شجع الأولاد والبنات على الإبداع، وتجربة أفكار مختلفة، والاستماع إلى بعضهم البعض.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يستمعون لبعضهم الآخر وأن الجميع يلعبون بأمان.

أمرح!

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب مع عدد أقل من الأطفال على البطانية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب دون التحدث.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول حل المشكلات عن طريق العمل معًا.

فكر

ما الاستراتيجيات التي استخدمتها لقلب البطانية؟ ما الذي نجح بشكل أفضل؟

اربط

في حياتك اليومية، ما المشكلات المختلفة التي قد يتعين عليك التعامل معها؟

طبق

كيف يمكنك العمل مع أطفال أو بالغين آخرين لمعالجة هذه المشاكل؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستمع الأولاد والبنات إلى بعضهم الآخر ويفكرون في طرق مبتكرة لقلب البطانية.
- يلعب الأولاد والبنات بأمان ويحترسون لبعضهم الآخر.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد كيفية العمل مع الآخرين لحل المشكلات اليومية.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مُطاردة التجميد

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦-٩

عدد المشاركين
٦+

الزمن
+١٠ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية مساعدة الآخرين، من خلال العمل سويًا للبقاء غير مُجمدين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الطرق التي تساعد بها الناس في حياتك؟
- كيف يُساعدك الآخرون؟

كيفية اللعب

١. اطلب متطوعًا ليقوم بدور المُطارد. عندما يَلمس المُطارد شخصًا ما، "يتجمد" الطفل الملموس ويقف ثابتًا. يستطيع طفل آخر إلغاء تجميدهم (على سبيل المثال، بالتربيت الخفيف عليهم).

٢. اطلب من الأطفال وضع قواعدهم الخاصة قبل بدء اللعبة. على سبيل المثال، يستطيعون تقرير كيفية التحرك أثناء اللعبة، وكيفية إلغاء التجميد، وعدد الأطفال الذين سيلعبون دور المُطارد.

٣. بعد جولة واحدة، اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة مرة أخرى.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على الفرص ليكونوا مُطاردين وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/r_7_z96oHPE**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال العد بصوت مرتفع حتى رقم ٣٠ قبل أن يستطيعوا إلغاء التجميد والعودة إلى اللعبة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، الطفل الذي يتم إلغاء تجميده يستطيع البقاء متصلًا بالطفل الذي قام بإلغاء تجميده والاستمرار في اللعب.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية مساعدة الآخرين.

فكر
ماذا فعلتم في هذه اللعبة من أجل مساعدة بعضكم الآخر؟

اربط
هل يُمكنك التفكير في أحد الأوقات التي ساعدك فيها صديق ما في موقف صعب؟ كيف شعرت؟

طبق
ما هي بعض الأشياء الأخرى التي يُمكنك القيام بها لمساعدة الموجودين من حولك والذين قد يكونون في حاجة إلى المساعدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يعملون سويًا للتواجد بعيدين عن المُطارد والبقاء غير مُجمدين.
- الأولاد والبنات يساعدون بعضهم الآخر من خلال إلغاء تجميد الآخرين عند لمسهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

بناء الهرم

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل كفريق واحد، من خلال تمرير القطع الإسفنجية بطول طابور من زملاء الفريق وبناء الهرم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعد العمل سويًا في فريق أمرًا هامًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦-٩	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	قطع إسفنجية (أو أشياء صغيرة مشابهة في الحجم)، سلّات

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق بأعداد متساوية وتكوين طابور في فرقهم.

٢. تاليًا، ضع سلة بداخلها القطع الإسفنجية بجوار الطفل الأول في كل طابور. سيقومون بالتقاط قطعة إسفنجية وتمريرها للطفل الذي يليهم في الطابور.

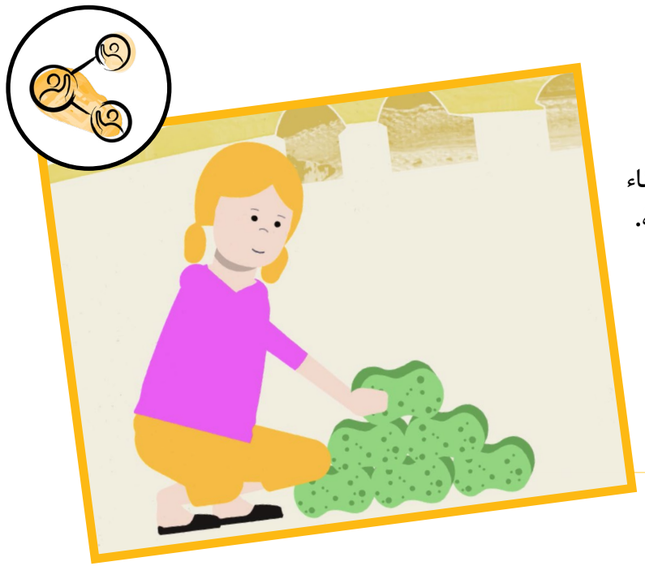
٣. سيمرر الفريق القطع الإسفنجية في الطابور حتى آخر طفل، وهو الذي سيقوم ببناء الهرم باستخدام القطع الإسفنجية.

٤. في الجولة التالية، قم بتبديل اللاعبين بحيث يقوم طفل مختلف ببناء الهرم. شجع الأطفال على وضع قواعدهم الخاصة للعبة. على سبيل المثال، تحديد المسافة بينهم والتي سيمررون عبرها القطع الإسفنجية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/urjgvcaPCqg**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع كل فريق بناء أي شكل يرغبون فيه باستخدام القطع الإسفنجية. على سبيل المثال، خط مستقيم أو دائرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تمرير قطعة الإسفنج بأقدامهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية العمل كفريق واحد.

فكر
ما الذي قمت به للمساعدة في بناء الشكل؟

اربط
في أية مرحلةٍ أُخرى من حياتك يُعدُّ من المُهم للجميع أن يلعبوا دوراً في حياتك؟

طبق
كيف يُمكنك أن تكون لاعباً جيدًا في الفريق ضمن أسرتك أو في مدرستك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يعرف الأولاد والبنات أدوارهم داخل الفريق.
- تعامل الأولاد والبنات بطيبة وبتعاون مع فرقهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إيجاد الحروف الأبجدية

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال احترام وتقدير نقاط قوة الشخص وقدراته، من خلال البحث عن عناصر أثناء تأدية أدوار مختلفة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما الشيء الذي تؤديه بشكل جيد؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٢
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	عناصر موجودة في منطقة اللعب، اختياري: عصابة عين

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقرير ما إذا كانوا يحبون أن يلعبوا اللعبة في مجموعة واحدة أو كفرق مختلفة.

٢. بمجرد تكوينهم للفرق، اطلب من الأطفال اختيار أدوار مختلفة: الذين لا يستطيعون المشي، الذين لا يستطيعون الكلام، والذين لا يستطيعون الرؤية.

اطلب من الأطفال اختيار حرف من حروف الأبجدية. وضح لهم أنهم سيعملون كفريق واحد لإيجاد أكبر عدد ممكن من العناصر التي تبدأ بهذا الحرف في منطقة اللعب.

٣. ذكر الأطفال أن يستمروا في تأدية دورهم أثناء بحثهم عن العناصر.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، شجع الأولاد والبنات أن يكونوا في نفس الفرق. تأكد من أن الأطفال يتحركون بشكل آمن أثناء تأديتهم لدورهم.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/eBlbRsGaWjk**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، ابحث عن أشياء ذات شكل أو لون محدد بدلًا من أن تبدأ بحرف معين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، قم بتعيين وقتٍ محددٍ لإيجاد العناصر.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول احترام قدرات ونقاط قوة الآخرين.

فكر

كيف ساعد كل شخص الفريق؟

اربط

في حياتك، ما نقاط قوتك وقدراتك التي يمكنك مشاركتها عندما تعمل كفرد في فريق؟

طبق

لماذا يُعد اللعب مع البنات والأولاد الذين يمتلكون نقاط قوة وقدرات مختلفة عن التي لديك أمرًا جيدًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يظلون مؤدين لأدوارهم ويعملون سويًا من أجل البحث عن الأشياء.
- الأولاد والبنات يحترمون ويشملون بعضهم الآخر ويستمعون لأفكار الآخرين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الإسقاط

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يعملوا سويًا للوصول إلى هدف مشترك، من خلال محاولة إسقاط زجاجات منافسهم والحفاظ على زجاجاتهم واقفة بشكل مستقيم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو هدفك؟
- كيف يستطيع فريق ما العمل سويًا للوصول إلى هدف مشترك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٤
الزمن	الأدوات
+٣٠ دقيقة	زجاجات بلاستيكية وكرات طرية (أو أدوات مشابهة)

كيفية اللعب

١. ابدأ بدعوة الأولاد والبنات لتقسيم أنفسهم لفرق ذات أعضاء متشابهين في الحجم. بإمكان كل فريق اختيار اسم لفريقه.

٢. تاليًا، يستطيع الأطفال إيقاف الزجاجات أمام الفريق أ. يحاول الفريق ب إسقاط كل الزجاجات باستخدام الكرات الطرية قبل أن يقوم الفريق أ بإعادة وضع زجاجاته.

٣. يستمر اللعب حتى إسقاط كل الزجاجات أو قم بتعيين زمن محدد. ثم استبدل الأدوار. اجعل الفريق ب يقوم بإيقاف الزجاجات بينما يحاول الفريق أ إسقاطها.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية، وشجع الفرق على التفكير في استراتيجية قبل بدء اللعبة.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو. ذكر الأطفال أن يقوموا بإصابة الكرات ولا يقوموا بإصابة اللاعبين الآخرين.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/H_S9YkoXpGw**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بعدد أقل من الزجاجات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال ممارسة اللعبة دون كلام.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول العمل سويًا للوصول إلى الهدف المشترك.

فكر
ما الاستراتيجية التي استخدمها فريقك من أجل العمل سويًا؟

اربط
في حياتك، ما هي بعض الأهداف المشتركة التي تستطيع الوصول إليها من خلال العمل مع الآخرين؟

طبق
كيف تستطيع العمل مع الآخرين لتحقيق هذه الأهداف المشتركة في حياتك اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يضعون مع أعضاء فريقهم خططًا للعمل سويًا.
- الأولاد والبنات يتعاونون ويتضامنون أثناء اللعب ولكل منهم دور يقوم به.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

سباق الثلاثة أرجل

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية العمل سويًا مع الآخرين، من خلال المشاركة في سباق يتم فيه ربط رجلهم برجل شريكهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- إذا كان الناس يعملون معًا، ماذ يُمكن أن تسمع أو ترى؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	**الأدوات**
+١٥ دقيقة	ملابس/حبل، شيء يمكن استخدامه كخط بداية ونهاية (مثال، طبشور، أقماع)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال إيجاد شريك.

٢. يستطيع الأطفال الوقوف بجانب بعضهم الآخر مع شريكهم ويربطون رجلًا واحدة معًا باستخدام قطعة ملابس أو حبل. يجب ربط الأرجل معًا بإحكام بحيث تتوفر مساحة محدودة بينهما.

٣. قبل بداية السباق، اطلب من الأطفال السير ببطء للتعود على هذا الشعور. شجع الأزواج على اختبار طرقٍ مختلفة لتنسيق حركاتهم.

٤. اطلب من الأطفال الوقوق على خط البداية وبدء السباق عند الصياح بكلمة "ابدأ!"

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأنهم يتحركون بحذر.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/tTmfUcKuli4**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تشبيك أذرعهم بدلًا من ربط أرجلهم معًا.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع أحد الشريكان ارتداء عصابة أعين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التعاون والعمل مع الآخرين.

فكر
ما الذي فعلته أنت وشريكك من أجل العمل سويًا وتحقيق النجاح؟

اربط
من هو الشخص الموجود في حياتك والذي تعمل معه بشكل جيد؟

طبق
كيف يُمكنك العمل مع الأشخاص الذين يريدون فعل الأشياء بشكل مختلف عنك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على التحرك معًا مع شركائهم بشكل آمن.
- الأولاد والبنات يستطيعون تحديد طرقٍ فعالة للعمل سويًا مع الآخرين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

البحث الأعمى عن الهدف

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٦

الزمن
+١٥ دقيقة

الأدوات
عصابات أعين

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بوضوح، من خلال إعطاء توجيهات شفهية لمساعدة الزميل معصوب العينين لإيجاد الهدف.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعد التواصل بوضوح أمرًا هامًا؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد وتشكيل دائرة مع الفرق الأخرى.

٢. اطلب متطوعين من كل فريق: يقوم أحدهم بدور الباحث الذي سيتم عصب عينيه ويقوم الآخر بدور الهدف.

٣. يبدأ كلا اللاعبين من منتصف الدائرة. سيحاول الباحث إيجاد الهدف، بينما يحاول الهدف تفادي الباحث.

٤. شجع الأطفال الموجودين في الدائرة على استخدام أصواتهم لتوجيه الباحث نحو الهدف. اطلب منهم مد أيديهم إلى الخارج برفق لتوجيه الباحث إلى منتصف الدائرة.

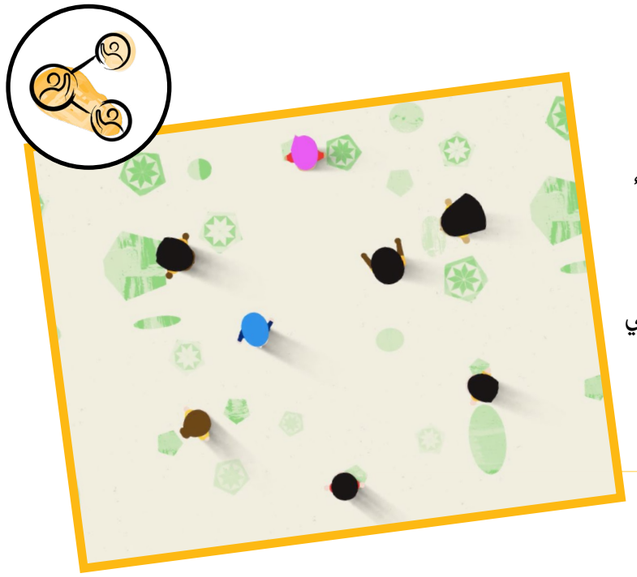
٥. عندما يجد الباحث الهدف، العب اللعبة مرة أخرى مع أولاد وبنات مختلفين في هذين الدورين. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/X2XTDlFnvGw**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الهدف البقاء في موضع واحد، بدلًا من التحرك.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع متطوعان لعب دور الهدف ويتعين على الباحث إيجادهم في ترتيب معين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التواصل بوضوح.

فكر
ما الذي وجدته صعبًا بشأن إعطاء التوجيهات للباحث؟

اربط
في حياتك اليومية، متى يكون التواصل بطريقة واضحة أمرًا هامًا؟

طبق
كيف يمكنك التواصل بشكل أكثر وضوحًا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات الموجودون حول الدائرة يتواصلون بوضوح لمساعدة الباحث في إيجاد الهدف.
- الباحث قادر على فهم واتباع إرشادات الأطفال الآخرين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

عَدْو الشريك معصوب العينين

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير مهارات القيادة، من خلال توجيه شريك معصوب العينين خلال سباق تتابع.

أفكار افتتاحية

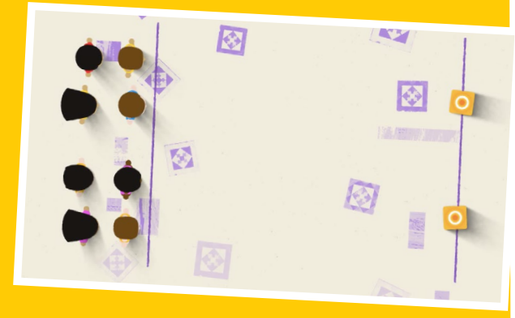
قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- في اعتقادك، ماذا يعني أن تكون قائدًا؟
- في حياتك، متى توافرت لك الفرصة لتكون قائدًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٠ دقيقة	عصابات أعين وأي شيء يمكن استخدامه لتخطيط الخطوط (مثال، أقماع، طبشور، عِصيّ)

كيفية اللعب



١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق بنفس العدد، وإيجاد شريك من فريقهم.

٢. ضع خط بداية وخط نهاية. يقف كل فريق على شكل أزواج خلف خط البداية.

٣. وضح وبين لهم أنه في سباق التتابع هذا، سيرتدي الشريك "ب" عصابة العين ويقوم الشريك "أ" بتوجيهه. يستطيع الزوجان تشبيك أذرعهم من أجل التحرك حتى خط النهاية والعودة.

٤. قبل السباق، اطلب من الأزواج تجربة طرقٍ مختلفة للتحرك وأن يقرروا سويًا كيفية التحرك في التتابع.

٥. شجع الشركاء على تغيير الأدوار بحيث يحصل كلاهما على الفرصة لأن يكون معصوب العينين وأن يقود. ينتهي الفريق عندما يكون جميع الأعضاء قد ذهبوا مرتين.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشاركون بشكل متساو وأن جميعهم يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/uNtvM5hUOHM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع لاعبان سويًا توجيه لاعب واحد معصوب العينين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال وضع عوائق في المسار ليتحركوا من بينها.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، فكر مع الأطفال حول كيفية تطوير مهارات القيادة.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات واعون لشريكهم معصوب العينين ولنظرائهم.
- يتحرك الأولاد والبنات مع شريكهم بثقة أثناء ارتدائهم لعصابة العينين.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد ماهية القائد الجيد وما يقوم به.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أُحب جيراني

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على الأمور المشتركة مع الآخرين، من خلال لَعِب لُعبة تبديل الأماكن.

أفكار افتتاحية

قم بتقديم اللعبة للأطفال بالسؤال التالي:

- ما هي بعض الأشياء التي تتشارك فيها مع نظرائك (زملائك في الفصل، أصدقائك)؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
١٠+	٨+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تكوين دائرة. اطلب متطوعًا ليقوم بدور الجار الودود، والذي سيقف في المنتصف.

٢. سيُلقي الجار الودود ببيان يوضح فيه شيئًا مشتركًا بينه وبين الآخرين، مثل "أُحب جيراني، خاصةً أولئك الذين يرتدون ملابس حمراء."

٣. أي شخص يرتدي ملابس حمراء سيدخل إلى الدائرة ويبحث عن مكانٍ جديدٍ خالٍ ليقف فيه. في نفس الوقت، سيحاول الجار الودود أن يجد مكانًا خاليًا خاصًا به حتى يتمكن من الانضمام إلى الدائرة.

٤. اللاعب الذي سيُترك بدون مكان سيصبح هو الجار الودود التالي، ويقدم بيانًا جديدًا مبتدئًا كلامه بقوله "أُحب جيراني.."

٥. شجع الأطفال على استخدام مخيلتهم والإتيان بأشياء قد تكون مشتركة مع بعضهم الآخر، خاصة الأطفال الذين لا يعرفون بشكل جيد.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأنه لا أحد تم تمييزه وأنهم جميعًا يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/ptQKFEPlavg

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال إبطاء ما بين الجولات لإعطاءهم وقتًا أطول لتحضير البيان التالي.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الجار الودود أن يُدلي ببيانين في المرة الواحدة. على سبيل المثال "أُحب جيراني، خاصة أولئك الذين يوم عيد ميلادهم في شهر سبتمبر ويرتدون أحذية سوداء".

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التعرف على الأمور المشتركة مع الآخرين.

فكر
ما هي الأمور المشتركة التي كانت بينك وبين الأشخاص في هذه المجموعة؟

اربط
ما هو الشيء الجديد الذي تعلمته بشأن شخص ما في هذه المجموعة؟

طبق
ما الذي يُمكنك فعله لإيجاد أمورٍ أخرى مشتركة بينك وبين نظرائك؟ بين جيرانك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تحديد الأشياء المشتركة (التشابهات) بينهم وبين نظرائهم.
- الأولاد والبنات قادرون على التصريح بالبيان المناسب في دور الجار الودود.

تم اقتباس هذه اللعبة من القبائل www.peacelearningcenter.org

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الثقة في الفريق

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٦

الزمن
+٢٠ دقيقة

الأدوات
عصابات أعين وأشياء عشوائية لتستخدم كعوائق مسار

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير الثقة في الآخرين، من خلال قيادة الشريك معصوب العينين عبر عوائق المسار.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- من الشخص الذي تثق به في حياتك؟
- لماذا تثق في هذا الشخص؟

كيفية اللعب

١. اعمل سويًا مع الأطفال على تخطيط منطقة لعب على شكل مستطيل، مع خط بداية واضح على أحد الجانبين.

٢. تاليًا، اطلب من الأولاد تجميع أشياءٍ عشوائية وتوزيعها في منطقة اللعب بغرض تكوين عوائق مسار.

٣. ثم اطلب من الأطفال إيجاد شريك والوقوف في صف خلف خط البداية. يستطيع الأطفال تقرير مَن مِن الزوجين سيشعر بالراحة وهو معصوب العينين. سيلعب الشريك معصوب العينين دور الواثق، بينما يلعب الشريك الآخر دور المرشد.

٤. يقوم المرشد بقيادة الواثق إلى الجهة الأخرى من منطقة اللعب ثم العودة. يستطيع المرشد البقاء بجانب أو خلف أو في مواجهة الواثق ولكن لا يستطيع لمس الواثق بأي شكل من الأشكال.

٥. شجع الأطفال على وضع تحدياتهم الخاصة في اللعبة. على سبيل المثال، يستطيع الواثق الزحف من خلال عوائق المسار بدلًا من السير.

٦. إذا لمس الواثق شيء من عوائق المسار، يتوجب على الزوجين العودة إلى خط البداية والبدء من جديد.

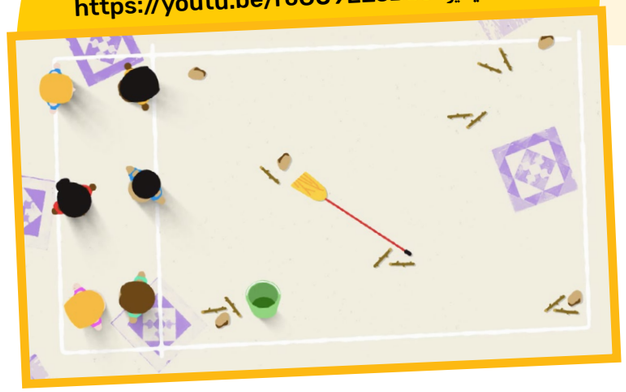
٧. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تأكد طوال اللعبة من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأنهم مرتاحون عند ارتدائهم لعصابات الأعين.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تقليل عدد الأشياء في عوائق المسار.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع المرشدون توجيه شركائهم من خلف خط البداية.



شاهد الفيديو، https://youtu.be/roCU9E2sB3s

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تطوير مهارات الذاكرة لديهم.

فكر
ما الذي فعله المرشدون ليشعر الواثقون بالأمان؟

اربط
في أي وقت من حياتك اليومية وثقت في شخص آخر؟ كيف أشعرته أو أخبرته بأنك وثقت فيه؟

طبق
ما الذي يمكنك فعله أيضًا لمساعدة الآخرين على الوثوق بك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على توجيه شركائهم عبر عوائق المسار بأمان.
- الأطفال معصوبو العينين قادرون على التحرك من بين عوائق المسار بأمان وثقة.
- الأولاد والبنات قادرون على توضيح معنى الثقة بالنسبة إليهم وكيفية تطوير ثقتهم في الآخرين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ألعاب التطور العاطفي

في الوقت الحالي، قد يكون من المفيد أن تستعرض رُزمة الدعم النفسي في صفحة ١٩.

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
إرشاد الكائن الفضائي*	الوعي الذاتي	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يفهموا عاداتهم وسلوكياتهم	٦+	٢٠+ دقيقة	٢+
إحزر المشاعر*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال تسمية ووصف عواطفهم	٦+	٢٥+ دقيقة	٣+
التمثيل الإيمائي*	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعبير عن مشاعرهم	٦+	١٥+ دقيقة	٣+
يوم الدُمى*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم وتمييز عواطفهم	٦-٩	٣٠+ دقيقة	٢+
صور ظلية لتقدير الذات*	الثقة بالنفس	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية تحسين تقديرهم لذاتهم	١٠+	٣٠+ دقيقة	٢+
قصة حياة*	الوعي الذاتي	تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية بناء الوعي الذاتي	١٠+	٣٠+ دقيقة	٢+
التخلص من السلبية*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية	١٠+	١٠+ دقيقة	٦+
تتابع التجميع*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية	١٠+	١٥+ دقيقة	٦+
الأمل في الهواء*	الأمل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيف يكونون مفعمين بالأمل	١٠+	١٠+ دقيقة	٦+
رمية الثقة*	الثقة بالنفس	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير الثقة بالنفس	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إرشاد الكائن الفضائي

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يفهموا عاداتهم وسلوكياتهم، عبر تعليم "كائن فضائي" كيفية القيام بالمهام اليومية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الأنشطة التي تقوم بأدائها كل يوم؟
- لماذ تقوم بهذه الأنشطة؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٢+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. ابدأ بأن تطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من فردين أو ثلاثة.

٢. اطلب متطوعًا واحدًا من كل مجموعة ليقوم بدور "الكائن الفضائي". سيقوم باقي أفراد المجموعة بتعليم الكائن الفضائي كيفية العيش على كوكب الأرض.

٣. اطلب من الأطفال التفكير في كل الأشياء التي يقوم بها الناس في المنزل. شجعهم على استخدام مخيلتهم وتعليم الكائن الفضائي باستخدام الكلمات والأفعال.

٤. بعد فترة وجيزة، اطلب من الأطفال تبديل الأدوار واللعب مجددًا. لكن في هذه المرة، قم بتعليم الكائن الفضائي كل الأنشطة التي يقوم بها الأطفال في المدرسة.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول ما يرغبون في تعليمه للكائن الفضائي في الجولة التالية.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية. ابحث عن فرص للتحدث عن استطاعة الأولاد والبنات القيام بأداء نفس الأنشطة.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/tlG3aHbVnB4**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال تعليم أي أنشطة تخطر على بالهم، بدلًا من التركيز على المنزل والمدرسة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمُكنهم إضافة خطوة إضافية يُمكن فيها أن يُعلم الكائن الفضائي الآخرين كيفية التصرف ككائن فضائي.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول التباعد الاجتماعي ولماذا يُعد أمرًا هامًا.

فكر

أي الأنشطة كانت المفضلة بالنسبة لك ولماذا؟

اربط

لماذا يُعد قيامك بالأنشطة بشكل يومي أو كروتين يومي أمرًا هامًا؟

طبق

ما الذي –إذا كان ذلك ينطبق- يُمكن أن تُغيره بشأن طريقة قيامك بالأنشطة اليومية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يحددون الأنشطة الاعتيادية التي يقومون بها ويتواصلون بشأن هذه الأنشطة بشكل فعال، بحيث يفهم الآخرون أفكارهم.
- الأولاد والبنات يبدعون ويعبرون عن أنفسهم في الأدوار المختلفة، دور "المعلم" ودور "الكائن الفضائي".

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إحزر المشاعر

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال تسمية ووصف عواطفهم، من خلال تعبئة سطر من كلمات المشاعر على بطاقة بينجو بأسرع ما يمكن.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- هيا بنا ننشئ قائمة بالمشاعر! ما هي المشاعر المختلفة التي تنتابك أو التي تلاحظها على الآخرين؟ (على سبيل المثال، سعيد، فضولي، متحمس، حزين).
- اختر أحد المشاعر التي ذكرناها للتو وشارك السبب الذي يجعلك تشعر بذلك (على سبيل المثال، أشعر بالارتباك عندما لا أفهم المعلم).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٣+
الزمن ٢٥+ دقيقة	الأدوات أوراق، وأقلام رصاص/أقلام تخطيط، وأشياء صغيرة (مثال، أحجار، أغطية زجاجات، قطع ورق صغيرة)

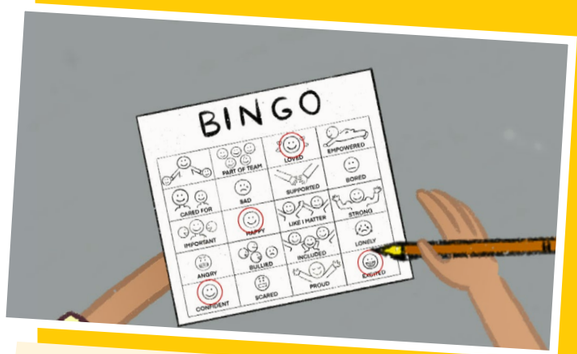
كيفية اللعب

١. اطلب من كل طفل عمل مخطط له نفس عدد الصفوف والأعمدة (مثال، ٤ صفوف و٤ أعمدة). اطلب منهم رسم أو كتابة شعور مختلف في كل مربع. شجع الأطفال على التفكير في قائمة المشاعر التي أنشأتها.

٢. اطلب متطوعًا ليُمثل المشاعر المختلفة واحدة تلو الاخرى. سيتحقق الأطفال الآخرون مما إذا كان الشعور يطابق أيًا من المشاعر الموجودة على المخطط الخاص بهم. إذا حدث ذلك، فسيضعون شيئًا صغيرًا في هذا المربع.

٣. عندما يطابق ولد أو بنت سطر كامل، يمكنهم أن يصيحوا «بنجو!».

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.



طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وساعد الأولاد والبنات على فهم إيجابية على فهم إيجابية أن يكون لديهم مشاعر مُختلفة.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال عمل مخطط أصغر (على سبيل المثال ٣X٣).
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال تقرير متى يمكن للاعبين الصياح «بينجو!»، (على سبيل المثال، عندما يملأون سطرين، عندما يطابقون صفوف بشكل علامة X، أو أن يملأوا المخطط بالكامل).

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول التعبير عن مشاعرهم.

فكر

ما هي المشاعر الموجودة في اللعبة والتي شعرت بها في الأيام القليلة الماضية؟

اربط

في حياتك اليومية، ماذا تفعل عندما تكون لديك مشاعر صعبة - مثل الشعور بالغضب أو الحزن أو الإحباط؟ ماذا تفعل عندما ترى أن صديقك يعاني من شعور صعب؟

طبق

يُعدُّ مُهمًا الاستماع لما يشعر به الآخرون؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات تسمية مجموعة متنوعة من المشاعر ووصف متى قد يشعرون بها.
- يستطيع الأولاد والبنات أن يجدوا المشاعر في مخططاتهم لتعبئة أحد الخطوط.
- يستطيع الأولاد والبنات مشاركة طرق التعامل مع المشاعر الصعبة ومساعدة الآخرين أيضًا.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

التمثيل الإيمائي

مفتاح التعلُّم

تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعبير عن مشاعرهم، من خلال تمثيل المشاعر بالحركات.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي الحركات المختلفة التي يمكننا القيام بها جميعًا؟ (مثل التصفيق والرقص والركل).
- ما هي المشاعر المختلفة؟ (على سبيل المثال متحمس، خائف، عصبي).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٥	+٣
الزمن	الأدوات
+١٥ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال التدرب على تمثيل التصرفات والمشاعر المختلفة. اطلب متطوعًا ليكون المتصل. سيقومون بتمثيل حركات أو مشاعر مختلفة، واحدًا تلو الآخر، ليقوم بها باقي الأطفال (مثل: السعادة، التصفيق، الارتعاش، الحزن).

٢. اطلب متطوعًا جديدًا ليكون المتصل. الآن سيطلب المتصل حركة مرتبطة بشعور لكي يقوم بتمثيله بقية الأطفال. على سبيل المثال، التصفيق بغضب أو الرقص بملل.

٣. بعد كل عدة أدوار، اطلب متطوعًا جديدًا ليكون المتصل.

٤. شجع المتصلين على أن يكونوا مبدعين بشأن مشاعرهم وأفعالهم.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولات التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرصة متساوية ليكونوا المتصلين وأن الجميع مشمولون في اللعبة.

أمرح!

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يقوم الأطفال بتمثيل المشاعر فقط (بدلًا من تمثيل المشاعر والأفعال).
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال التفكير في طرق جديدة لتمثيل المشاعر. على سبيل المثال، تمثيل الحيوانات، مثل بطة عصبية أو فيلة حزينة. أو التظاهر باستخدام أشياء، مثل ركل الكرة بهدوء أو العزف على الجيتار بحماس.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال عن كيفية التعبير عن مشاعرهم.

فكر
ما هي مجموعات الأفعال والمشاعر التي كانت أكثر متعة في تمثيلها؟ ما هي الأكثر صعوبة؟

اربط
متى يكون من الصعب عليك في حياتك التعبير عن مشاعرك؟

طبق
ما الذي يمكن أن يساعدك على مشاركة مشاعرك؟ كيف يمكنك مساعدة الآخرين في التعبير عن مشاعرهم؟

ابحث عن إشارات في الأطفال الذين يواجهون مشكلات خطيرة واتصل بعائلاتهم أو منظمات المجتمع للحصول على الدعم.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يعبر الأولاد والبنات عن مشاعر وأفعال مختلفة بشكل فعال من خلال لغة الجسد.
- يستطيع الأولاد والبنات تسمية مشاعر مختلفة.

تم اقتباس هذه اللعبة من موقع www.peacelearningcenter.org Tribes

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

يوم الدُمى

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم وتمييز عواطفهم، من خلال صناعة الدُمى وسرد قصص عنها.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما الذي يُشعرك بالسعادة؟ وما الذي يُشعرك بالحزن؟

كيفية اللعب

١. اطلب من كل طفل صنع دُميتين - دُمية سعيدة ودُمية حزينة. حثهم على استخدام مُخيلتهم لصنع الدُمية بالشكل الذي يحبونه!

٢. اطلب من كل طفل سرد قصة حول مرور دُميته الحزينة بيومٍ سيئ وقصة حول مرور دُميته السعيدة بيومٍ جيد.

٣. بينما يلعبون، شجع الأطفال على مشاركة أي أفكار أخرى لديهم بشأن استخدام.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية للمشاركة وتأكد من أن الجميع يستطيع الوصول إلى الأدوات. ابحث عن فرص للتحدث مع البنات والأولاد حول استراتيجيات التعامل الصحية وغير الصحية.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/QdWqLdGR9cM**

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦-٩	٢+
الزمن	**الأدوات**
٣٠+ دقيقة	أي أدوات يُمكن استخدامها لصنع الدُمى (مثال: أوراق، جوارب)

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال رسم صورة توضح أسباب شعور دُماهم بالسعادة أو الحزن.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيعون تأليف قصة ثالثة تسرد ما تفعله الدُمى الحزينة لتحسين شعورها.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من تمييز وفهم عواطفهم.

فكر
ما هي بعض المشاعر التي شعرت بها الدُمى؟

اربط
هل تستطيع مشاركة قصة عن الوقت الذي شعرت فيه بنفس شعور الدُمية؟

طبق
عندما تشعر بالحزن، ما الذي تستطيع فعله لتحسين شعورك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على صنع الدُمى واستخدامها في سرد القصص ومشاركة أفكارهم.
- الأولاد والبنات يربطون بين أحداث القصة والعواطف.
- الأولاد والبنات قادرون على التفكير في عواطفهم الخاصة.

اقتبست هذه اللعبة من الأونروا. دليل موارد الأنشطة الترفيهية للدعم النفسي والاجتماعي.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

صور ظلية لتقدير الذات

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية تحسين تقديرهم لذاتهم، من خلال إنشاء صورٍ ظلية لصفاتهم الشخصية.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما الكلمة التي تصفك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٢
الزمن	الأدوات
+٣٠ دقيقة	أقلام رصاص/أقلام تخطيط، وأوراق، ومقصات، وأي مستلزمات رسم أخرى.

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يقوموا بمساعدة نظرائهم في رسم شكل رأسهم على قطعة من الورق.

٢. بعد أن يقوم كل طفل بقص الصورة الظلية لرأسه، اطلب منهم رسم/كتابة قائمة بالأشياء التي يحبونها في أنفسهم على أحد جانبي الورقة. والأشياء التي لا يحبونها على الجانب الآخر. بإمكانهم تزيين صورهم الظلية على النحو الذي يحبونه!

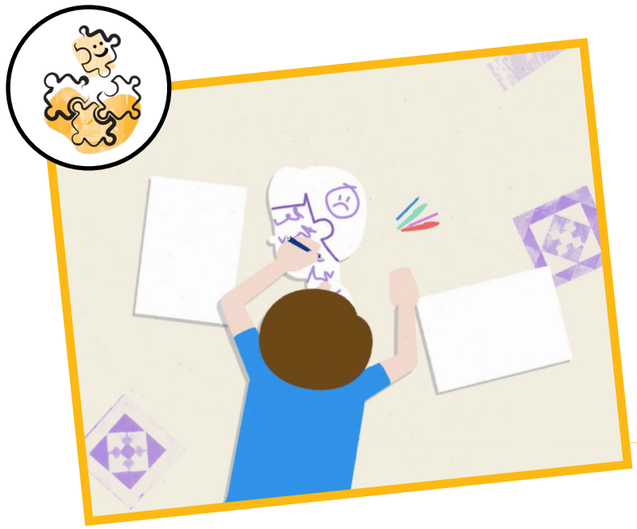
٣. عند انتهاء الجميع، قم بحَثِّ البنات والأولاد على مشاركة بعض الأشياء التي قاموا برسمها أو كتابتها.

٤. بينما يلعبون، اطلب من الأطفال مشاركة أي أفكار أخرى لديهم بشأن ممارسة النشاط.

تأكد طوال اللعبة من حصول الأولاد والبنات على فرص مشاركة متساوية وأن الجميع يستطيع الوصول للمستلزمات. عزز فكرة أن الأولاد والبنات لديهم نفس الصفات ونقاط القوة.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/2n7W_DOnJGg**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يقوم الأطفال بتبادل الأفكار من خلال طرح أسئلة والتفكير معًا في أفكار لقوائمهم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة قسم ثالث للصورة الظلية لرسم أو كتابة الأشياء التي يريدون تحسينها.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من بناء تقدير ذاتي صحي.

فكر

هل كان تحديدك للأشياء الجيدة فيك أمرًا سهلًا أم صعبًا؟ لماذا تظن أنه قد يكون أمرًا صعبًا؟

اربط

لماذا تُعد معرفتنا لصفاتنا الجيدة أمرًا هامًا؟

طبق

كيف تستطيع التعامل مع صفاتك التي لا تحبها؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات تعريف المعتقدات الإيجابية والسلبية الخاصة بهم.
- يستطيع الأولاد والبنات صنع صورة ظلية للتعبير عن أفكارهم.
- يستطيع الأولاد والبنات مشاركة الأفكار حول أهمية التقدير الصحي للذات وكيفية تطويره.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قصة حياة

مفتاح التعلُّم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفالَ كيفية بناء الوعي الذاتي، من خلال مشاركة قصة حياتهم بطريقة إبداعية.

أفكار افتتاحية

قم بتقديم اللعبة عبر سؤال الأطفال الأسئلة التالية:

- عندما تسافر، لماذا تنظر إلى الخلف للمكان الذي جئت منه؟ (على سبيل المثال، عند تسلق تلة ما، الذهاب إلى قرية/مدينة أخرى، وما إلى ذلك)
- كيف تشعر عندما تنظر للخلف متأملًا المسافة التي قطعتها في رحلتك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٢

الزمن
+٣٠ دقيقة

الأدوات
أقلام رصاص/أقلام تخطيط، ورق، وأي مستلزمات رسم أخرى.

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال أن يفكروا في طريقة إبداعية لمشاركة قصة حياتهم.

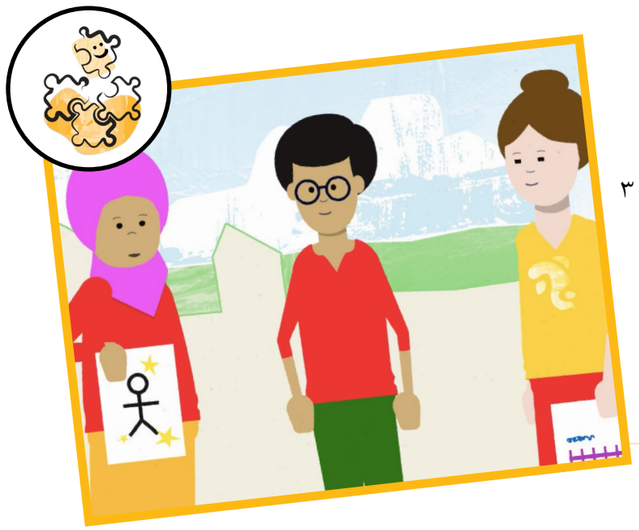
٢. بعد انتهاء الجميع، شجع البنات والأولاد على مشاركة ما ومن كان له تأثير إيجابي في حياتهم.

٣. بينما يلعبون، اطلب من الأطفال مشاركة أي أفكار أخرى لديهم بشأن ممارسة النشاط.

ابحث عن فرص لمقارنة تجارب الأولاد والبنات. تحدث كيف أن باستطاعتهم الحصول على فرص متساوية ليكونوا أفضل.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/RIF4ZTppkZQ**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال عرض ٣ أشياء قاموا بها من قبل تجعلهم يشعرون بالفخر بدلًا من مشاركة قصة حياتهم.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يُمكن للأطفال تخيل أحداث يرغبون في رؤيتها في المستقبل.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تعريفهم لنقاط قوتهم وأهمية الوعي الذاتي.

فكر
عندما تنظر إلى قصتك، ما هي نقاط القوة التي تراها في نفسك؟

اربط
هل لاحظت أي تغيّرات فيك على مدار سنوات حياتك؟

طبق
كيف يمكن أن تساعدك نقاط قوتك في الوصول إلى أهدافك في المستقبل؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يستطيعون سرد قصص حياتهم بطرق إبداعية.
- الأولاد والبنات قادرون على مشاركة قصص التطور الإيجابي.
- الأولاد والبنات يستطيعون تعريف نقاط قوتهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

التخلص من السلبية

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية، من خلال العمل سويًا لإخلاء قسمهم من الكرات في أسرع وقت ممكن.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما هي بعض المشاعر السلبية التي تشعر بها أحيانًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+١٠ دقيقة	كرات طرية وشيء ما لتخطيط منطقة اللعب (مثال، طبشور/ أقماع)

كيفية اللعب

١. أعط الكرات للأطفال ووضح لهم أن الكرات تُمثل المشاعر السلبية، مثل الغضب، أو الخوف، أو الوحدة، أو القلق.

٢. قسم منطقة اللعب إلى جانبين متساويين واطلب من الأطفال فصل أنفسهم إلى فريقين.

٣. سيقوم الفريقان برمي كراتهم إلى جانب الفريق الآخر، ولكن لا يمكنهم العبور إليه. الهدف هو إبقاء قسم فريقك خاليًا من الكرات.

٤. كل ٢-٣ دقيقة، أوقف اللعبة وقم بعد الكرات في كل جانب. شجع الأطفال على وضع استراتيجية جديدة سويًا واستكمال اللعب.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأنهم يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/4T-d7gxCSLY

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تقليل عدد الكرات أو تقليص مساحة منطقة اللعب.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من الكرات أو زيادة مساحة منطقة اللعب.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية التعامل مع المشاعر السلبية.

فكر
كيف شعرت عندما تواجدت كرات كثيرة في جانبك؟

اربط
في الحياة الواقعية، كيف تتعامل مع المشاعر السلبية؟

طبق
ما الذي تستطيع فعله لتحويل المشاعر السلبية إلى إيجابية؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يرمون الكرات بعيداً عن جانبهم من منطقة اللعب.
- الأولاد والبنات يعملون سويًا كفريق واحد.
- الأولاد والبنات يستطيعون التفكير في طرقٍ صحية للتعامل مع المشاعر السلبية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تتابع التجميع

مفتاح التعلُم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية، عبر تجميع وحمل أشياء عديدة على التتابع.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- هل سبق أن توليت العديد من المهام للقيام بها في وقت واحد؟ كيف شعرت وقتها؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	**الأدوات**
+١٥ دقيقة	أشياء متعددة بنفس الحجم والوزن وأي شيء يُمكن استخدامه لتخطيط الخطوط (مثال، طبشور)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق بنفس العدد.

٢. خطط خط بداية للفرق ليقفوا خلفه. اطلب من كل فريق تثبيت كومة من الأشياء على الجانب الآخر من منطقة اللعب.

٣. وضح وبين لهم الآتي:

- الطفل الأول في كل فريق سيذهب لالتقاط شيء واحد من الكومة. ثم يعود إلى فريقه ويسلم الشيء للشخص الذي يليه.
- يتحرك الطفل الثاني إلى الكومة، وهو لا يزال ممسكًا بالشيء الأول، يلتقط شيئًا آخر ليقوم بإعادته. يستمر ذلك حتى الطفل الأخير الذي يتحرك ممسكًا بكل الأشياء في مرة واحدة.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية لعب اللعبة في الجولة التالية

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/IYwy0Czi8gM**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تحريك كومة الأشياء بالقرب من خط البداية.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تقرير حركة يتعين على اللاعبين القيام بها قبل عودتهم إلى خط البداية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنهم من التعامل مع المشاعر السلبية.

فكر

كيف اختلفت اللعبة بالنسبة للاعبين في بداية التتابع واللاعبين في نهايته؟

اربط

في حياتك اليومية، ما الذي تقوم به عادةً عندما تشعر بأنك مضغوط؟

طبق

ما الذي باستطاعتك فعله أيضًا عندما تكون مُحملًا بالمهام؟ إلى من ستتوجه من أجل الحصول على مساعدة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على حمل كل الأشياء التي تم جمعها بواسطة زملائهم في الفريق.
- بإمكان الأولاد والبنات التعامل مع التحديات في اللعبة.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد استراتيجيات التعامل الصحية والأشخاص الداعمين.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الأمل في الهواء

مفتاح التعلُّم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيف يكونون مفعمين بالأمل، من خلال العمل سويًا للحفاظ على البالون في الهواء دون التحرك من مواضعهم.

أفكار افتتاحية

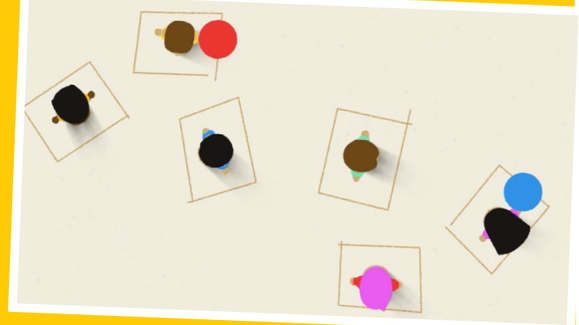
قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ماذا يعني أن تأمل في شيءٍ ما؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
١٠+	٦+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	بالون/كرة طرية وطبشور

كيفية اللعب



١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق.

٢. اطلب من الفرق إيجاد موضع على الأرض ورسم مجموعة من المربعات (يكون عدد المربعات هو نفس عدد اللاعبين في الفريق). سيختار كل طفل مربعًا واحدًا ليكون مكانه طوال اللعبة.

٣. اطلب من الأطفال التفكير في شيءٍ واحد يأملون فيه في الحياة. بمجرد انتهائهم جميعًا من الإجابة، يقوم قائد اللعبة بعرض بالون وتوضيح أنه يُمثل "الأمل" في هذه اللعبة.

٤. الهدف من اللعبة هو الحفاظ على البالون في الهواء بينما يبقون في مربعاتهم. يستطيع الأولاد والبنات ضرب البالون بأي جزء في جسدهم بغرض الحفاظ عليه في الهواء، ولكنهم يستطيعون ضربه مرة واحدة فقط قبل أن يضربه لاعبٌ آخر.

٥. بمجرد لمس البالون للأرض، تبدأ اللعبة من جديد. يستطيع الأطفال وضع تحديات جديدة للجولة التالية. على سبيل المثال، من خلال إعادة تنظيم مربعاتهم أو بتحديد هدف للوصول إلى عدد محدد من الضربات.

تأكد طوال اللعبة من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/0a6uAQx0iMA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال ضرب البالون أكثر من مرة على التوالي.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال رسم مربعات أصغر أو أبعد من بعضها البعض.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال كيف يمكنهم أن يكونوا مفعمين بالأمل.

فكر
كيف شعرت عندما كان فريقك قادرًا على الحفاظ على أملك في الهواء؟

اربط
ما وجه الشبه بين البالون والأمل أو المشاعر؟

طبق
ما بعض الأشياء التي تستطيع القيام بها في حياتك اليومية للشعور بالأمل؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات الحفاظ على البالون/الكرة في الهواء.
- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في طرقٍ للشعور بالأمل.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

رمية الثقة

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تطوير الثقة بالنفس، من خلال محاولة رمي شيءٍ ما داخل الهدف وتنفيذ حركات مختلفة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما معنى الثقة؟
- ما الشيء الذي تجيد فعله؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	أشياء صغيرة وطبشور (أي شيء يمكن استخدامه كهدف)

كيفية اللعب

١. اعمل مع الأولاد والبنات على إنشاء منطقة الهدف على الأرض وتكون ذات أربعة أقسام. اطلب من الأطفال العمل سويًا على تعيين حركة لكل قسم من الهدف. شجعهم على اختيار حركات يستطيعون جميعًا تأديتها. على سبيل المثال «الغناء»، «الاستطالة لأعلى»، «ضرب الكعبين»، و «الرقص».

٢. تاليًا، اطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد والوقوف صفًا خلف خط البداية.

٣. سيتبادل الأطفال الدور على رمي شيء صغير(مثل حجر) إلى أحد أقسام الهدف الأربعة. قبل الرمي، يجب على الطفل أن يُحدد بصوتٍ عال حركة الهدف التي يريد أن يصيبها بالحجر.

٤. إذا سقط الشيء في ذلك القسم، يتحرك الطفل إلى خلف الطابور ويأخذ الطفل الذي يليه مكانه.

٥. إذا سقط الشيء في قسم مختلف، يجب عليه تنفيذ الحركة الخاصة بذلك القسم. على سبيل المثال، إذا حدد الطفل «الغناء» وسقط الحجر في قسم «الرقص»، يؤدي الطفل رقصة قصيرة.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن كل الأطفال قادرين على تنفيذ الحركات.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/5bFIDb8GFMM

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال رمي أكثر من شيء في المرة الواحدة ثم اختيار أي حركة سيقومون بتأديتها.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إنشاء هدف ذي أقسام أكثر أو إضافة أكثر من حركة واحدة لكل قسم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال كيف يستطيعون تطوير ثقتهم في أنفسهم.

فكر
كيف شعرت عند أدائك للحركات أمام الجميع؟

اربط
كيف يبدو شعور الثقة وماذا يشبه بالنسبة لك؟

طبق
ما الذي بإمكانك فعله لتكون أكثر ثقةً بنفسك؟

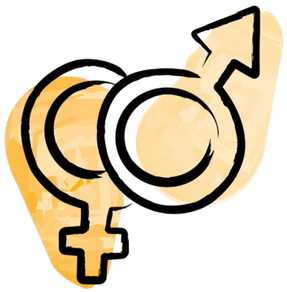
مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يحدد الأولاد والبنات بوضوح الأقسام التي يهدفون إصابتها قبل رمي الحجر.
- يقوم الأولاد والبنات بمحاولة تنفيذ حركات اللعبة.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد ما يمنحهم الثقة ويناقشون استراتيجيات تطوير المزيد من الثقة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



النوع الاجتماعي

لمزيد من المعلومات حول النوع الاجتماعي والمساواة بين الجنسين، من فضلك، راجع رُزمة للنوع الإجتماعي في صفحة ١٩.

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
ماذا تفعل؟	المساواة بين الجنسين	تُعلم هذه اللعبة الأطفال حول مسؤوليات الأولاد والبنات والنساء والرجال	٦+	١٠+ دقيقة	٣+
كيداليبو*	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم أهمية مشاركة كل طفل	٦+	١٠+ دقيقة	٥+
إمساك ذيل التنين	المساواة بين الجنسين	تُعلم هذه اللعبة الأولاد والبنات مشاركة الأدوار بالتساوي	٦+	١٥+ دقيقة	٤+
إحزر المشاعر*	الوعي الذاتي	تُعلم هذه اللعبة الأطفال قواعد مرتبطة بالمشاعر	٨+	٣٠+ دقيقة	٦+
هجوم الوصم*	التعاطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التصدي للوصم	١٠+	٢٠+ دقيقة	٨+
زئير الأسد	المساواة بين الجنسين	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يعاملوا الأولاد والبنات بشكل متساو	١٠+	١٠+ دقيقة	٤+
احم الكنز	التعاطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية دعم بعضهم الآخر	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+
أحدنا، كلنا	المسؤولية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على المسؤوليات المشتركة لتوفير فرصٍ متساويةٍ للأولاد والبنات	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+
قفز الكلمات*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية	١٠+	٢٠+ دقيقة	٦+
البنات يُحرزنّ النقاط	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إدراج وتمكين البنات	١٠+	٣٠+ دقيقة	٦+

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ماذا تفعل؟

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال حول مسؤوليات الأولاد والبنات والنساء والرجال، من خلال رمي الكرة والقيام بالأعمال المنزلية المختلفة من المنزل.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما هي بعض الأعمال المنزلية المختلفة التي يقوم بها الناس في منزلك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٣+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	كرة أو أي غرض صغير مشابه.

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تشكيل مجموعات من ٣ أو أكثر.

٢. شجع الأطفال على التفكير في طرق مختلفة وممتعة لتمرير الكرة إلى اللاعبين الآخرين.

٣. وضح لهم أنه إذا أسقط اللاعب الكرة، فيمكنه القيام بعمل روتيني منزلي يقوم به في المنزل حتى تخمن مجموعته هذا العمل.

٤. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

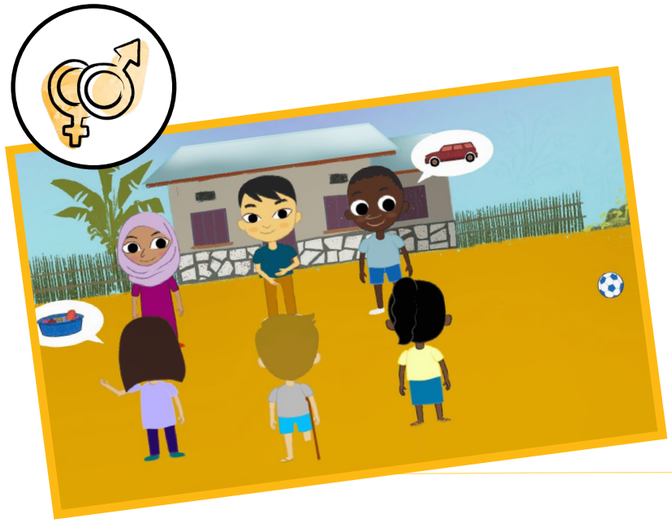
طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يعبرون عن أفكارهم حول الأدوار في المنزل.

أمرح!

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال الاقتراب من بعضهم الآخر.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة المزيد من التحديات مثل تمرير الكرة بشكل أسرع أو تمريرها ١٠ مرات من دون إسقاطها.



أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول المسؤوليات في المنزل.

فكر
ما هي الأعمال المنزلية التي تم تحديدها في اللعبة؟

اربط
في المنزل، كيف تساعد الآخرين في الأعمال المنزلية؟

طبق
كيف يمكن لكل فرد في عائلتك - بغض النظر عن جنسه - المساعدة في هذه الأعمال المنزلية؟

ناقش سبب قيام البنات والنساء بأعمال أكثر في المنزل. من المهم أن يساعد الأولاد والرجال حتى يتمكن الجميع من البقاء بصحة جيدة والحصول على وقت للعب والتعلم.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يمرر الأولاد والبنات الكرة بأمان.
- يقوم الأولاد والبنات بتحديد الأعمال المنزلية المختلفة في المنزل.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كيداليبو

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم أهمية مشاركة كل طفل، من خلال ممارسة لعبة مُطاردة التجميد والتي يحرر فيها الأطفال بعضهم الآخر.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الأنشطة التي تشارك فيها – في المنزل، في المدرسة، في المجتمع؟
- ما الذي يساعدك على الشعور بأنك مُدرج في هذه الأنشطة؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٥+
الزمن	الأدوات
١٠ دقيقة	حائط أو شجرة أو أي عنصر ثابت

كيفية اللعب

١. اطلب متطوعًا ليقوم بدور المُطارد. اطلب من باقي الأولاد والبنات الانتشار في منطقة اللعب.

٢. سيطارد المُطارد باقي الأطفال ويحاول بلطف أن يلمسهم. حث الأطفال على محاولة الهرب من المُطارد.

٣. عندما يتم لمس أحد اللاعبين، سيتجمدون بينما يلمسون أي غرض ثابت في أو بالقرب من منطقة اللعب، على سبيل المثال شجرة أو حائط المدرسة. يستطيعون تمديد أذرعهم وترك مساحة بين جسمهم والغرض الثابت.

٤. لتحريرهم، يجب أن يمر لاعب آخر بين جسم اللاعب والغرض الثابت.

٥. بعد بعض الوقت، اطلب متطوعًا جديدًا ليقوم بدور المُطارد.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليقوموا بدور المُطارد وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/zdVWA3fRHRE**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، ُيمكن للأطفال توسيع مساحة منطقة اللعب أو زيادة عدد الأغراض الثابتة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن لأكثر من متطوع أن يقوم بدور المُطارد في آن واحد.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية مشاركة كل طفل في المجتمع.

فكر

أثناء اللعبة، لماذا كان تحرير اللاعبين أمرًا مهمًا؟

اربط

في أي موقف تم إبعادك – أنت أو أطفال آخرين تعرفهم – من أحد الأنشطة؟ كيف كان شعورك؟

طبق

ما الذي تستطيع فعله لدعم كل الأطفال لمشاركة في الأنشطة داخل أسرتك، ومدرستك، ومجتمعك؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن ويقفون بلا حراك بمجرد لمسهم.
- الأولاد والبنات يعملون سويًا من أجل تحرير بعضهم الآخر وإبقاء كل الأطفال مُدرجين في اللعبة.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد مجموعة طرق متنوعة لدعم مشاركة الأطفال في المجتمع.

تم تأليف لعبة كيداليبو الأصلية بواسطة الأطفال في برامج "الحق في اللعب" في تنزانيا. تم تعديل لعبتهم العظيمة واستخدامها لدعم فهم إدراج بعضنا البعض.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إمساك ذيل التنين

مفتاح التعلُم

تعلم هذه اللعبة الأولاد والبنات مشاركة الأدوار بالتساوي، من خلال العمل سويًا لإبقاء ذيل التنين بعيدًا عن الفرسان.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي الأدوار المختلفة التي عادةً ما تقوم بها في المنزل؟ في المدرسة؟
- أي هذه الأدوار يتم مشاركته بالتساوي بواسطة أفراد أسرتك؟ بواسطة زملائك في الفصل؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٤+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	منديل (اختياري)

كيفية اللعب

١. اطلب من طفل إلى ثلاثة أطفال أن يتطوعوا ليقوموا بدور الفرسان، ويقوم بقية التلاميذ بتكوين مجموعات من ثلاثة أفراد.

٢. وضح وأظهر لهم كيف ستصبح المجموعات تنانين. سيقف الأطفال في طابور من أعضاء فريقهم ممسكين بكتفي أو بوسط الشخص الواقف أمامهم، وبذلك يشكلوا رأس وجسم وذيل التنين. اطلب من كل مجموعة أن تقرر من سيكون الرأس والجسم والذيل. سيقوم الطفل الذي يقوم بدور الذيل بالإمساك بالمنديل ليمثل ذيل التنين.

٣. ستعمل المجموعة كفريق واحد للبقاء بعيدًا عن الفرسان. سيحاول الفرسان الإمساك بالتنانين عبر لمس ذيل المجموعة.

٤. إذا تفرقت أجزاء التنين أو إذا تمكن فارس من لمس الذيل، سيتحول الطفل الذي يؤدي دور رأس التنين إلى فارس جديد.

٥. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليقوموا بدور الفرسان والرؤوس والأجساد والذيول، وأن كلًا منهم يتحرك بشكل مريح أثناء مرافقته للآخرين.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/7VN8iwLgqP8**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب دون أي فرسان. تحدى رأس التنين لمحاولة الإمساك بذيل التنين الآخر.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال زيادة عدد الأشخاص في جسم التنين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكّن الأولاد والبنات من مشاركة الأدوار المختلفة بشكل متساو.

فكر
ما هي الأدوار التي استمتعت بأدائها أكثر؟ أقل؟

اربط
ما الأوقات الأخرى في حياتك التي تأخذ فيها أيضًا دور القائد؟

طبق
في كل يوم من أيام حياتك، كيف تستطيع التأكد من أن كلا من الأولاد والبنات يتشاركون الأدوار المختلفة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات المكوّنون للتنين يتواصلون بشكل فعال ويعملون كفريق بشكل جيد.
- الأولاد والبنات يتشاركون أدوار الفرسان والرؤوس والذيول بشكل متساو.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

إحزر المشاعر

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال قواعد مرتبطة بالمشاعر، من خلال تمثيل المشاعر لزملاء الفريق حتى يخمنوها على التتابع.

أفكار افتتاحية

قم بتقديم اللعبة عبر سؤال الأطفال الأسئلة التالية:

- كيف تشعر اليوم؟
- ما بعض المشاعر الأخرى التي يشعر بها الناس؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٨+	٦+
الزمن	الأدوات
٣٠+ دقيقة	أقلام تخطيط وأي شيء يمكن استخدامه لتخطيط خط البداية (مثال، طبشور)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات صنع بطاقات مشاعر والتي عليها أحد المشاعر (كلمة) ووجه. سيقوم قائد اللعبة بجمع البطاقات.

٢. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد والوقوف في طابور خلف خط البداية.

٣. هذه لعبة تتابع. يتحرك الطفل الأول من كل فريق في اتجاه قائد اللعبة، والذي قام بوضع بطاقة مشاعر على الأرض.

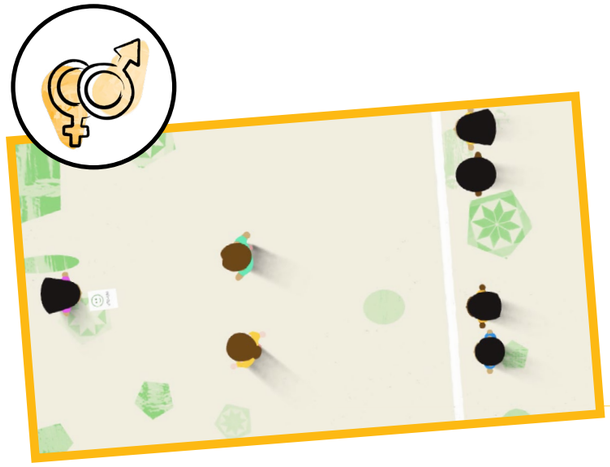
٤. يقوم اللاعب بتمثيل الشعور الموجود على البطاقة بدون كلمات. عندما يخمن الفريق الشعور بشكل صحيح، يأخذ اللاعب التالي دوره.

٥. عندما تنتهي الفرق، اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/alCZCB9f6nA**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار شعور بأنفسهم ليقوموا بتمثيله.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال صنع بطاقات مع مشاعر أكثر تحديًا، مثل الإحباط أو الامتنان.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية فهم وتحدي قواعد النوع الاجتماعي.

فكر

أي شعورٍ كان تمثيله أسهل؟

اربط

في حياتك اليومية، كيف يُظهر الأولاد والبنات نفس المشاعر بشكل مختلف؟

طبق

كيف يستطيع الأطفال والبالغون مساعدة الأولاد والبنات في التعبير عن مشاعرهم بطرقٍ صحية؟

وضح لهم أن من الطبيعي أن يُعبر الأولاد والبنات عن مشاعرهم. على سبيل المثال، قد يعتقد الناس أن بكاء الأولاد والأطفال ليس تصرفًا شجاعًا. في الحياة الواقعية، كُلٌ من الأولاد والبنات لديهم نفس المشاعر ومن المهم أن يكونوا قادرين على التعبير عنها بطرقٍ صحية.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يفهم الأولاد والبنات المشاعر الموجودة على البطاقة بشكلٍ كافٍ يُمكّنهم من تمثيلها.
- الأولاد والبنات قادرون على تمثيل المشاعر دون استخدام أي كلمات.
- يستطيع الأطفال التفكير في طرقٍ صحية ليعبر بها الأولاد والبنات عن مشاعرهم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

هجوم الوصم

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التصدي للوصم، من خلال التسابق ضد الفرق الأخرى لتحديد أفكار للهجوم على الوصم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو الوصم؟ (وضح أن الوصم هو عندما نتناول شخص ما بشكل سلبي بسبب شيءٍ يمروا به أو شيءٍ قاموا به أو إحدى صفاتهم).
- إذا تم وصم شخص ما، كيف من الممكن أن يشعروا؟ كيف من الممكن أن يؤثر ذلك على حياتهم؟
- ما الذي يمكننا فعله لدعم الشخص الذي يتم وصمه؟ (مثال على ذلك دعوة شخص يشعر بالإهمال إلى اللعب).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
١٠+	٨+
الزمن	**الأدوات**
٢٠+ دقيقة	كرات وعوائق (مثال، أقماع)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فرق من نفس العدد، واطلب من كل فريق تشكيل خط.

٢. وضح أنهم سيراوغون بالكرة حول عدد من العوائق. اطلب من كل فريق تقرير كيفية وضع العوائق أمامهم. ثم وضح لهم أن آخر عائق يسمى «عمود الهجوم على الوصم».

٣. هذا سباق تتابع. سيحاول أول لاعب من كل فريق مراوغة الكرة بأسرع ما يمكن من حول العوائق من أجل الهجوم على عمود الوصم.

٤. بمجرد وصوله، سيخبر اللاعب قائد اللعبة بفكرته حول كيفية التصدي للوصم. ثم يلتقط الكرة ويعود إلى فريقه.

٥. يستمر السباق حتى يحصل كل اللاعبين على دورهم.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تقليل عدد العوائق في المسار.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تغيير ووضع طريقتهم الخاصة للتحرك بين العوائق.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/Jv3r4bWomsU

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال بشأن الطرق المختلفة للتصدي للوصم.

فكر

ما بعض الأفكار الجيدة التي سمعتها بشأن التصدي للوصم؟

اربط

هل ترى وصمًا في أسرتك، أو مدرستك أو مجتمعك؟ كيف يبدو؟

طبق

ما الشيء الذي تستطيع فعله الآن للتصدي للوصم في مدرستك أو بيتك؟ ما الذي نستطيع فعله بشكل جماعي للتصدي للوصم في مجتمعنا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يبدي الأولاد والبنات فهمًا لمعنى الوصم وكيفية حدوثه في منزلهم أو مدرستهم أو مجتمعهم.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد الطرق التي يستطيعون العمل بها للتصدي للوصم بشكل منفرد و/أو بشكل جماعي.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

زئير الأسد

مفتاح التعلُّم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفال أن يعاملوا الأولاد والبنات بشكل متساو، من خلال لعب لعبة تشبة لعبة الوصم والتي يتبع فيها الأولاد والبنات قواعد مختلفة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الطرق التي يتم التعامل فيها مع الأشخاص بشكل غير عادل؟
- في اعتقادك، ماذا تعني كلمة "تمييز"؟ (الإجابة: عندما يعامل الناس مجموعات الأشخاص الأخرى بشكل مختلف أو بشكل غير عادل بسبب دينهم أو جنسهم أو عرقهم أو لغتهم أو ثقافتهم أو نوعهم وما إلى ذلك).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
+١٠

عدد المشاركين
+٢

الزمن
+١٠ دقيقة

الأدوات
أي شيء يمكن استخدامه لتخطيط المناطق (مثال: أقماع، طبشور)

كيفية اللعب

١. خطط منطقة لعب كبيرة. خطط مناطق آمنة في نهايتين متقابلتين.

٢. اطلب من الأطفال اختيار صوت حيوان يحبونه.

٣. اطلب من متطوع ١ أن يلعب دور ذلك الحيوان والذهاب إلى منتصف منطقة اللعب. يبدأ الأطفال الآخرون من إحدى المنطقتين الآمنتين.

٤. تبدأ اللعبة بإطلاق المتطوع لصوت الحيوان. على سبيل المثال، زئير الأسد.

٥. ثم يبدأ الأطفال التحرك حول منطقة اللعب ومحاولة الوصول إلى المنطقة الآمنة الأخرى بدون أن يتم لمسهم من قبل المتطوع.

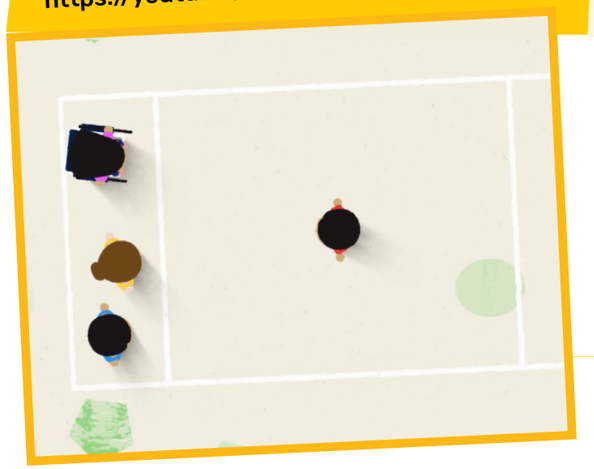
٦. عندما يلمس أحد اللاعبين، ينضم إلى المتطوع ويحاول أن يلمس اللاعبين الآخرين أثناء ذهابهم وإيابهم بطول منطقة اللعب، في كل مرة يقومون سويًا بإطلاق صوت هذا الحيوان.

٧. بعد ذلك، العبوا جولة أخرى. في هذه المرة، اطلب من البنات وضع قاعدة خاصة بطريقة عبور الأولاد إلى الجهة الأخرى. على سبيل المثال، يجب على الأولاد التحرك مثلما يتحرك الأسد، أو أن يتحركوا على قدم واحدة. يستطيع البنات العبور بأي طريقة يريدونها.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الجميع يلعبون بأمان وقم بتذكير الأطفال بأن القواعد التي يقومون باختراعها يجب أن لا تكون محرجة أو مخيفة لأي أحد.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/UmXRNAOtFQQ



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال إنشاء منطقة لعب أصغر حجمًا.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال وضع قواعد متعددة للعبور إلى الجهة الأخرى.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول أهمية معاملة البنات والأولاد بشكل متساو.

فكر

كيف شعرت عندما حصل الأولاد والبنات على قواعد مختلفة في اللعبة؟

اربط

في الحياة الواقعية، هل تعتقد أن من المهم مُعاملة البنات والأولاد بشكل متساو؟ لماذا أو لماذا لا؟

طبق

ما بعض الأشياء التي نستطيع فعلها لمعاملة البنات والأولاد بشكل متساو في المنزل أو المدرسة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يستطيع الأولاد والبنات التعبير عن أفكارهم حول كيفية معاملة الأولاد والبنات بشكل مختلف.
- يُظهر الأولاد والبنات فهمًا لوجوب معاملة كل الأطفال بشكل عادل، كما يستطيعون مشاركة أفكارهم حول كيفية معاملة الأولاد والبنات بشكل متساو.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

احم الكنز

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية دعم بعضهم الآخر، من خلال العمل كفريق للدفاع عن أو أخذ دائرة الكنوز.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ماذا يعني "دعم شخص ما"؟
- من تدعم في حياتك؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	**الأدوات**
+١٥ دقيقة	أي شيء يمكن استخدامه لتخطيط الخطوط على الأرض (مثال، طبشور)،١٥-١ أشياء صغيرة (مثال، وسادات اسفنجية، كرات، وما إلى ذلك)

كيفية اللعب

١. ارسم دائرة كبيرة على الأرض. ستمثل دائرة الكنوز. اطلب من الأطفال تجميع أشياء صغيرة – الكنوز – وضعها داخل الدائرة.

٢. ارسم دائرة أصغر على الجانب الآخر من منطقة اللعب. هذا هو طوق الأمان.

٣. اطلب من الأولاد والبنات تنظيم أنفسهم في فريقين متساويين في العدد.

٤. يقف الفريق "أ" على بعد متر واحد من دائرة الكنوز محاولين حمايتها. الفريق "ب" سوف يحاول الحصول على الكنوز وإعادتها إلى طوق النجاة من غير أن يتم لمسهم بواسطة الفريق "أ".

٥. إذا نجح لاعب من الفريق "ب" في الوصول إلى دائرة الكنوز، فإنهم في "منطقة الأمان" ولا يُمكن لمسهم.

٦. عندما يتم لمس لاعب من الفريق "ب"، يجب عليهم العودة إلى طوق النجاة. اطلب من الأطفال وضع قاعدة حول كيفية عودة اللاعبين إلى اللعبة عندما يتم لمسهم. على سبيل المثال، يجب عليهم العد بصوت مرتفع حتى الرقم ١٠.

٧. إذا تم لمس اللاعب أثناء حمله للكنز، يجب عليه إعادته إلى الفريق "أ" قبل الذهاب إلى طوق النجاة.

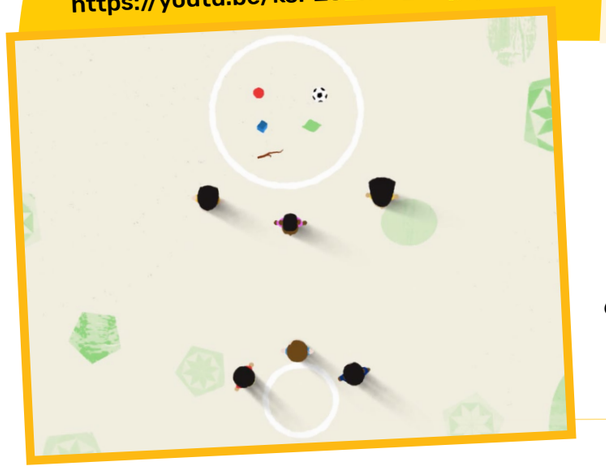
٨. بعد ممارسة اللعبة لفترة وجيزة، بدّل اللعبة بحيث تجرب الفرق كل دور.

٩. حث الأطفال على التخطيط وتجربة استراتيجيات مختلفة. اطلب منهم تغيير ووضع قواعدهم الخاصة للعبة.

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعب بطريقة آمنة.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/ksPZJZnk2_8



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال جعل طوق النجاة أكبر أو جعله أقرب لدائرة الكنوز.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بثلاث فرق بدلًا من فرقتين، وإضافة طوق أمان للفريق "ج" في الاتجاه المقابل لدائرة الكنوز. سيتوجب على الفريق "أ" الدفاع عن الكنز من جميع الجوانب.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية دعمهم لبعضهم الآخر.

فكر
كيف دعمتم بعضكم الآخر في اللعبة لحماية الكنز؟

اربط
في حياتك اليومية، ما هي بعض الطرق التي يدعم بها الأولاد والبنات بعضهم الآخر؟

طبق
كيف يُمكنك دعم شخص ما يعاني من مشكلة مع صديق؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يتضامنون ويتعاونون أثناء اللعب ولكل منهم دور.
- يستخدم الأولاد والبنات لغة داعمة لتشجيع زملائهم في الفريق.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أحدنا، كلنا

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال التعرف على المسئوليات المشتركة لتوفير فرصٍ متساويةٍ للأولاد والبنات، من خلال تمرير كرة تُمثل تعليم البناتٍ دون السماح للفريق الآخر بالإمساك بها.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما الشيء الذي يُعد كل شخصٍ في مجتمعنا مسؤولاً عنه؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	كرات وأي شيء يمكن استخدامه لتخطيط منطقة اللعب

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فريقين والانتشار في منطقة اللعب. امسك كرة ووضح لهم أنها تُمثل تعليم البنات.

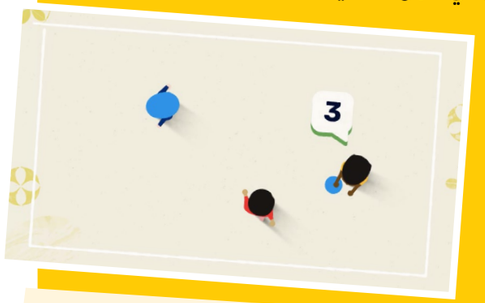
٢. متطوع من الفريق أ يبدأ بالكرة. للحصول على نقطة واحدة، يجب على الفريق أ تمرير الكرة بين أعضاء الفريق ١٠ مرات على التوالي. لا يستطيع اللاعبون نقل الكرة أو تمريرها مرة أخرى إلى اللاعب الذي أرسلها لهم.

٣. وضح لهم أنهم بتمريرهم الكرة فإنهم يعملون سويًا من أجل حماية تعليم البنات. يستطيع الفريق أ تتبع مرات التمرير بصوت مرتفع. إذا خرجت الكرة خارج الحدود، يتعين عليهم البدء من جديد.

٤. يحاول الفريق ب التقاط الكرة قبل أن يكمل الفريق أ ١٠ تمريرات. إذا حصل الفريق ب على الكرة، يقوم الفريقان بتبديل الأدوار.

٥. وضح لهم أن الفرق تستطيع تحصيل نقاط إضافية من خلال تقديم حجة بشأن أسباب مشاركتنا جميعًا مسؤولية دعم تعليم البنات.

٦. شجع الفرق على محاولة تجربة استراتيجيات مختلفة طوال اللعبة ومشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.



طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرصة لتمرير الكرة وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/R1D8Og7E0y4**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تقليل عدد التمريرات المطلوبة للحصول على نقطة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار طريقة واحدة فقط لتمرير الكرة، مثال، من فوق رؤوسهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية مُشاركة المُجتمع مسؤولية توفير فرص متساوية للأولاد والبنات.

فكر

كيف أثر عليك فقدان أو حصول أعضاء فريقك على الكرة؟

اربط

عندما تحصل البنات على التعليم، كيف تعتقد أن المجتمع بأكمله يفوز؟

طبق

من يمكنك الحديث معه إذا كانت البنات في مجتمعك غير قادرات على الذهاب إلى المدرسة؟ ما الذي يستطيع الأولاد والبنات فعله سويًا من أجل دعم البنات ليذهبنّ إلى المدرسة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يعمل الأولاد والبنات كفريق واحد لتحقيق الهدف.
- كل ولد وبنت يحصلون على فرصة لتمرير الكرة.
- الأولاد والبنات يستطيعون التفكير سويًا في طرقٍ لدعم تعليم البنات.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قفز الكلمات

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع المشاعر السلبية، من خلال العمل كفريق لجمع الأحرف، بينما يتجنبون محاولة لمسهم بواسطة لاعبٍ آخر.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- عند اللعب مع النظراء، ما بعض السلوكيات التي تُشعرك بالانزعاج؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
+١٠	+٦
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	أوراق/ورق مقوى وأقلام تخطيط

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات كتابة أحرف من الحروف الهجائية على قطع أوراق مختلفة، ثم تفريقها في منتصف منطقة اللعب.

٢. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فريقين من نفس الحجم، والاصطفاف مع فريقهم في دائرة حول الأحرف المتفرقة.

٣. عندما يسمع الطفل كلمة «ابدأ!» يقوم اللاعب الأول في كل فريق إلى منتصف منطقة اللعب. ويختار حرفًا. ثم يدورون حول الفرق قبل العودة إلى فريقهم.

٤. يستطيع اللاعب الذي يُكمل الدائرة حول الفرق محاولة لمس الطفل المتحرك ناحيته. بعد اللمس، يُمكن أن يأخذ الطفل حرف اللاعب الآخر.

٥. بعد أن يأخذ كل لاعب دور أو دورين، تحدّ كل فريق أن يكوّن أكبر عدد ممكن من الكلمات باستخدام الحروف التي جمعها فريقهم. ثم ادعُهم لمشاركة الكلمات مع الجميع.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/O7tgbSuy1qU**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تنظيم أحرفهم بالترتيب الأبجدي بدلًا من تكوين كلمات.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تأليف مهمة ليقوموا بإكمالها قبل اختيار أحد الأحرف. على سبيل المثال، القيام بخمسة تمارين قفز مفتوح.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تمكنّهم من التعامل مع العواطف السلبية.

فكر

في أي شيء فكرت أو بماذا شعرت حين حصلت على حرف؟ عندما فقدت حرف؟

اربط

في مجتمعك، ما بعض الأشياء التي يقوم بها الأولاد عندما يكونوا منزعجين؟ ما بعض الأشياء التي يقوم بها البنات؟

طبق

عندما تكون مُنزعجًا، ما بعض الإجراءات الإيجابية التي يُمكنك أخذها لتحسين شعورك والتي لا تؤذِ الآخرين؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يتنقل الأولاد والبنات بشكل آمن ويلمسون بعضهم الآخر بلطف.
- يُظهر الأولاد والبنات بعض التحكم في عواطفهم عندما/إذا أُخذ منهم حرفهم مِن قِبل لاعب آخر (مثال، لا يتدافعون، أو يصرخون).
- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في إجراءات إيجابية لاتخاذها عندما تواجههم العواطف السلبية.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

البنات يُحرزنّ النقاط

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إدراج وتمكين البنات، من خلال ممارسة لعبة ركل الكرة والتي تشجع مشاركة البنات.

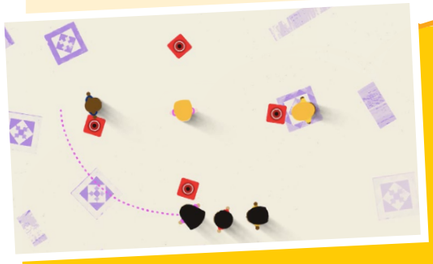
أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- من هي البنت أو المرأة التي تعجبك في دولتك أو مجتمعك؟ لماذا؟
- ما الأدوار التي تلعبها البنات والنساء في مجتمعك (مثال، المدرسة أو المجتمع أو الحكومة)؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر +١٠	عدد المشاركين +٦ (بما فيهم +٢ بنت)
الزمن +٣٠ دقيقة	الأدوات كرة، ٤ قواعد (مثال، أقماع، سجاجيد صغيرة)



كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات إعداد منطقة اللعب بثلاث قواعد فرعية وواحدة رئيسية.

٢. اطلب من الأطفال تقسيم أنفسم إلى فريقين من نفس العدد واللذان يتضمنا كلا من الأولاد والبنات. اطلب من الأطفال اختيار اسمٍ للفريق.

٣. تشبه هذه اللعبة في طريقة لعبها لعبة ركل الكرة أو كرة القاعدة. ستتناوب الفرق بين الركل وإيفاد الكرة.

٤. يبدأ أحد الفريقين اللعبة في دور الراكلين. يمكنهم الاصطفاف خارج منطقة اللعب.

٥. يبدأ الفريق الآخر كموفدين. اطلب متطوعًا من المُوفدين ليقوم بدور الضارب. اطلب من باقي الفريق الانتشار خارج منطقة اللعب.

٦. سيدحرج الضارب الكرة برقة في اتجاه أحد الراكلين كضربة. اطلب من الأطفال تقرير عدد الضربات التي يستطيع كل ضارب ضربها في الدور الواحد (مثال، ٣).

٧. عندما يركلون الكرة، يحاول الراكل التحرك حول كل القواعد ثم العودة إلى القاعدة الرئيسية قبل أن يمرر الموفدون الكرة مرة أخرى إلى الضارب.

٨. بمجرد حصول الضارب على الكرة، يتوقف الراكل عن الجري ويقف عند أقرب قاعدة. يأتي الآن دور الراكل التالي.

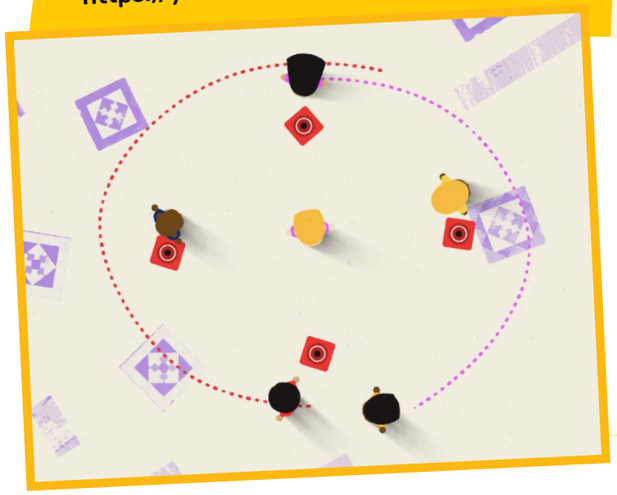
٩. في كل مرة يتم فيها ركل الكرة، يتحرك الراكلون حول القواعد في اتجاه القاعدة الرئيسية. عندما يصلون إلى القاعدة الرئيسية، يُسجلون نقطة لفريقهم.

١٠. بعد جولة أو جولتين، اطلب من الأطفال وضع قوانين جديدة والتي ستتضمن وتُمكن البنات من اللعب. على سبيل المثال، تتحرك اللاعبات البنات فقط حول القواعد. إذا كان الراكل ولدًا، ستجرى إحدى بنات الفريق بعد أن يركل الكرة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يشجعون ويدعمون بعضهم الآخر وأن الجميع يلعب بشكل آمن.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/oGVu_IDLxmc



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تكبير مساحة اللعب لتوفير وقت جري أطول للراكلين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تحديد طريقة تمرير الموفدين للكرة فيما بينهم. على سبيل المثال، الرمي باليد من الأسفل فقط.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية إدراج وتمكين البنات.

فكر

كيف دعمت اللاعبات البنات في فريقك؟

اربط

لماذا يُعد وضع قاعدة تدرج خصيصًا للاعبات البنات أمرًا هامًا؟

طبق

في حياتنا اليومية، ما الشيء الذي يستطيع كلٌّ منا القيام به لدعم تضمين البنات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

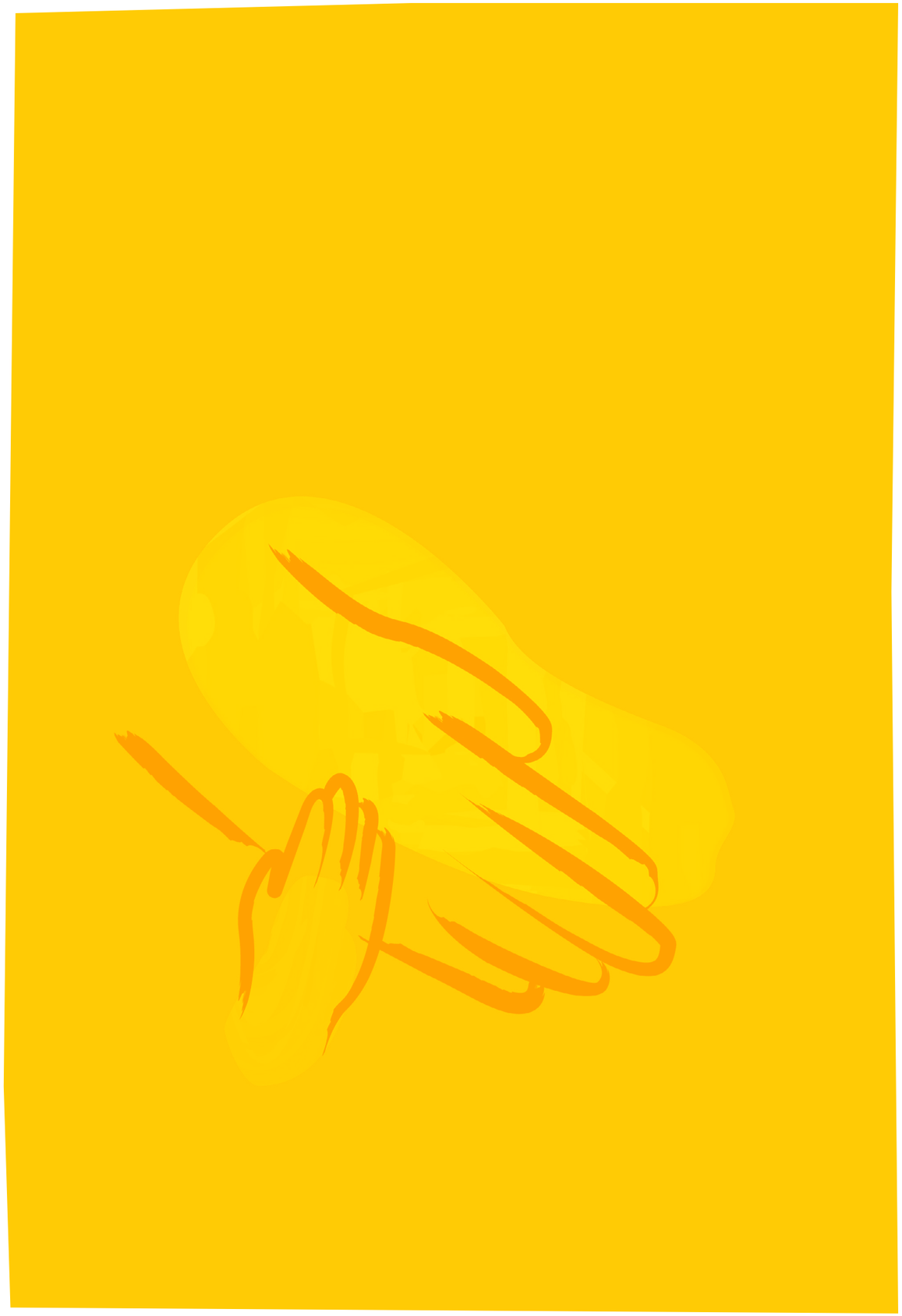
- الأولاد والبنات يدعمون بعضهم الآخر ويحيون بعضهم الآخر ويتشاركون وقت اللعب.
- يستطيع الأولاد والبنات ابتكار قاعدة جديدة تشمل وتمكن البنات في اللعبة.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد طرقٍ هادفة لدعم البنات ليكونوا مشمولين في مجالات أخرى في حياتهم.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ألعاب حماية الطفل

لمزيد من المعلومات حول حماية الطفل، من فضلك، راجع رُزمة الحفاظ على الطفل آمنًا في صفحة ١٢. في ذلك الوقت، قد يكون من المفيد أن تستعرض رُزمة الدعم النفسي الاجتماعي في صفحة ١٩.

اللعبة	المهارة الحياتية الشاملة	مفتاح التعلُم	العمر	الوقت	# عدد اللاعبين
تجمد السيارات	المسؤولية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال البقاء آمنين عند اللعب معًا	٣-٩	+١٥ دقيقة	٣+
ضغط اجتياز الحبل	الوعي الذاتي	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إدارة الانزعاج	٦+	+١٥ دقيقة	٣+
مُطاردة الاحترام	احترام الآخرين	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التحدث مع كلٍ من البالغين والأطفال باحترام	٦+	+١٥ دقيقة	٦+
دائرة الأمان	التعاون	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية دعم وحماية بعضهم الآخر	٦+	+١٥ دقيقة	٦+
العناكب الجائعة	المسؤولية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن بإمكان الأولاد والبنات المساعدة في منع وتقليل العنف	٦+	+٢٠ دقيقة	٦+
أماكن آمنة	الحماية الذاتية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الأماكن الآمنة في المدرسة	٧+	+٢٠ دقيقة	٩+
سباق الأرانب	الثقة بالنفس	تُعلم هذه اللعبة الأطفال فهم حقهم في التعليم	٨+	+٢٠ دقيقة	٦+
منزل – طفل - شارع	الحماية الذاتية	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية مُساعدة أنفسهم	٨+	+١٥ دقيقة	٦+
كرة الضغط*	التحكم في العواطف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع الضغط	٨+	+٢٠ دقيقة	٨+
دُمى ورقية مع أعين معصوبة*	احترام أوجه التشابه والاختلاف	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم حقوق واحتياجات الطفل من ذوي الاحتياجات الخاصة	٨+	+٣٠ دقيقة	٢+
الكرة المُتكلمة	التواصل	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بشأن مشكلة صعبة	٨+	+٢٠ دقيقة	٨+
قاتل، اهرب، إتحد*	التحكم في التفاعلات السلبية	هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية الاستجابة للصراع	١٠+	+١٠ دقيقة	٨+



حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

تجمد السيارات

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٣-٩

عدد المشاركين
٣+

الزمن
١٥+ دقيقة

الأدوات
لا يوجد

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال البقاء آمنين عند اللعب معًا، من خلال التظاهر بأنهم مركبات والتحرك بأمان.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- متى - في حياتك - تشعر بالأمان؟
- من يساعدك على الشعور بالأمان؟ من تساعد في الشعور بالأمان؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات إنشاء منطقة لعب كبيرة بما يكفي لكي يتنقل الجميع فيها بأمان دون الاصطدام ببعضهم الآخر.

٢. اطلب من طفل أن يتطوع ليكون أول قائد.

٣. يمكن لأي شخص آخر اختيار وسيلة سفر (مثل الدراجة، السيارة). سيتنقل الأطفال أثناء لعب الأدوار في وسائل السفر التي اختاروها (مثل ركوب الدراجة أو قيادة السيارة)

٤. في كل مرة ينادي فيها القائد «تجمد!»، يتوقف الأطفال الآخرون ويتوازنون على قدم واحدة ويعدون بصوت عالٍ (على سبيل المثال حتى ٣ أو ٥). اطلب من الأطفال اختيار الرقم الذي سيعدون حتى الوصول إليه.

٥. إذا نسي الطفل التوقف، فإنه يصبح القائد الجديد.

٦. يمكن للقادة القيام بحركات مختلفة للـ«تجمد». الحركات التي يستطيع جميع الأطفال القيام بها.

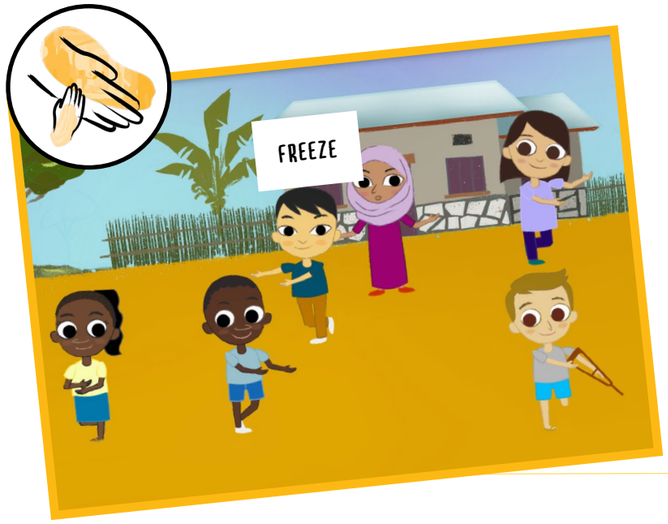
٧. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فُرص متساوية ليكونوا قادة وأن الجميع مشمولون ويلعبون بأمان.

أمرح!

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع القائد فقط أن يقول «اذهب» و «تجمد» (بدون حركات تجمد أخرى).
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال اختيار وإكمال أكثر من حركة تجمد. على سبيل المثال، القفز ثم التوازن على قدم واحدة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية الحفاظ على سلامتك عند اللعب معًا.

فكر
كيف تحركت في أرجاء منطقة اللعب بأمان؟

اربط
متى تحتاج في حياتك اليومية إلى الانتباه لأطفال آخرين للتأكد من سلامتهم؟

طبق
ما الذي يمكننا فعله في المنزل أو في المدرسة للحفاظ على سلامتنا وسلامة بعضنا الآخر؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يختارون حركات التجمد التي يمكن لجميع الأطفال القيام بها، بما في ذلك الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة.
- يحاول الأولاد والبنات التحرك في أرجاء منطقة اللعب بأمان
- بإمكان الأولاد والبنات تحديد إجراءات الحفاظ على أمان بعضهم الآخر.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

ضغط اجتياز الحبل

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦+

عدد المشاركين
٣+

الزمن
+١٥ دقيقة

الأدوات
حبل أو وشاح

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية إدارة الانزعاج، من خلال التفكير في استراتيجيات مختلفة للعبور من تحت الحبل دون لمسه حتى يصبح من غير السهل القيام بذلك.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هي بعض الأشياء في حياتك التي تجعلك تشعر بعدم الارتياح؟
- كيف تستجيب للأشياء التي تجعلك غير مرتاح؟ ماذا تفعل؟

كيفية اللعب

١. اطلب من متطوعين رفع الحبل عالياً، مع وجود مساحة كافية لتمرير طفل آخر بينهما.

٢. اطلب من باقي الأطفال الاصطفاف على جانب واحد من المتطوعين.

٣. سيحاول باقي الأطفال النزول تحت الحبل دون لمسه.

٤. سيستمر المتطوعان في تحريك الحبل لأسفل طوال اللعبة.

٥. شجع الأطفال على أن يكونوا مبدعين وأن يجربوا استراتيجيات مختلفة للمرور من تحت الحبل.

٦. استمر في اللعب حتى يصبح الأطفال غير مرتاحين عند المرور من تحت الحبل.

٧. بدل الأدوار بحيث يكون للاعبين اللذين يُمسكا بالحبل دورًا في النزول تحت الحبل أيضًا.

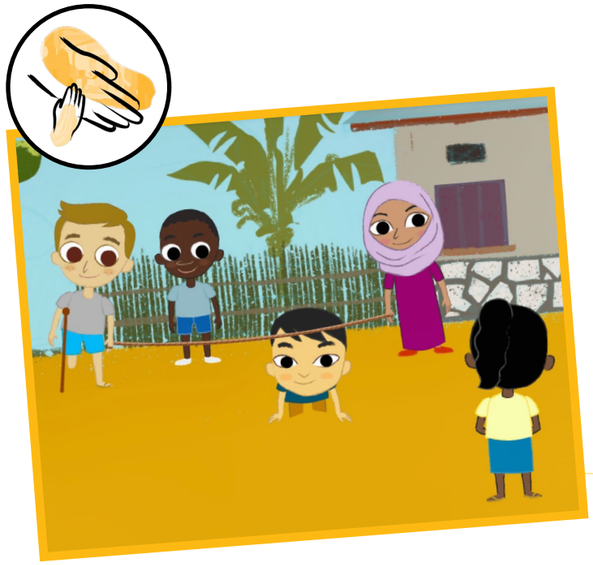
٨. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يلعبون بشكل آمن وأنهم يحصلون على فرص متساوية لحمل الحبل والنزول تحته.

أمرح!

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يمكن للأطفال العمل مع شريك لمساعدتهم على التوازن أثناء النزول من تحت الحبل.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال وضع قواعد إضافية، مثل عدم لمس الأرض بأيديهم.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية إدارة الانزعاج.

فكر
ماذا فعلت عندما شعرت بعدم ارتياح وأنت تحت الحبل؟

اربط
في حياتك اليومية، كيف يمكنك الاعتناء بنفسك عندما يجعلك شخص ما أو شيء ما غير مرتاح؟

طبق
إلى من يمكنك التحدث عندما تكون غير مرتاح؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يجرب الأولاد والبنات إستراتيجيات مختلفة للمرور من تحت الحبل.
- يتخذ الأولاد والبنات قرارات بشأن وقت مواجهة التحدي ووقت التوقف.
- يمكن للأولاد والبنات تحديد طرق مختلفة للعناية بأنفسهم عندما يكونون غير مرتاحين.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

مُطاردة الاحترام

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التحدث مع كلٍ من البالغين والأطفال باحترام، من خلال ممارسة لعبة مُطاردة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- من الشخص الذي تحترمه في أسرتك أو في مجتمعك؟
- كيف تُظهر لهذا الشخص أنك تحترمه؟
- كيف تستطيع إظهار الاحترام لشخص ما عند حديثك معه؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر ٦+	عدد المشاركين ٦+
الزمن +١٥ دقيقة	الأدوات طبشور (أو أي شيء يُمكن استخدامه لتخطيط دوائر على الأرض)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال رسم دوائر على الأرض في أنحاء منطقة اللعب. هذه هي مناطق الاحترام.

٢. اطلب من متطوع أن يلعب دور المُطارد.

٣. عندما يسمعه الأطفال يصيح «ابدأ!»، يتحركون في أرجاء منطقة اللعب. بينما يتحركون، سيحاول المُطارد لمسهم بلطف.

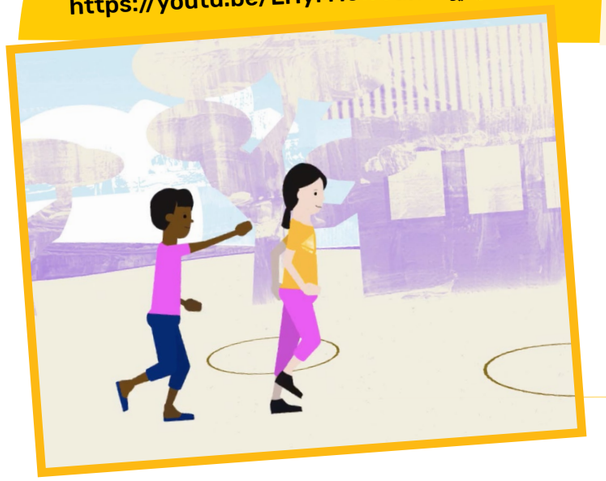
٤. أثناء اللعبة، يحاول الأطفال الاستمرار في التحرك لتجنب المُطارد. يُمكنهم دخول دوائر الاحترام لتفادي أن يتم لمسهم. مع ذلك، بمجرد دخولهم منطقة الاحترام، يستطيعون البقاء فيها حتى يأتيهم المُطارد ويطلب منهم باحترام الخروج منها.

٥. بمجرد لمس المُطارد لأحد الأطفال الموجودين خارج منطقة الاحترام، يصبح الطفل مُطاردًا آخر.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

شاهد الفيديو، https://youtu.be/LHyM1ewVdhc



طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليقوموا بدور المُطارد وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال رسم دوائر أكثر على الأرض.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الطفل الذي تم لمسه تبديل موقعه مع المُطارد بدلًا من الانضمام إليه.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تحدثهم باحترام مع بعضهم الآخر.

فكر

أثناء اللعبة، ما أمثلة التواصل المحترم التي سمعتها؟

اربط

كيف تشعر عندما يتحدث إليك الآخرون باحترام؟

طبق

في حياتك اليومية، كيف يستطيع الأطفال التحدث إلى بعضهم باحترام؟ كيف يستطيع البالغون التحدث إلى الأطفال باحترام؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يلمسون بعضهم بأمان ويتحركون من وإلى مناطق الاحترام.
- الأولاد والبنات يستخدمون لغة ونبرة محترمة عند كلامهم مع نظرائهم في مناطق الاحترام.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد طرق متنوعة للتحدث إلى بعضهم الآخر باحترام، كما إنهم قادرون على تحديد كيفية تحدث البالغين مع الأطفال باحترام.

تم تأليف اللعبة الأصلية بواسطة الأطفال في بنين في " اللعب للحصول على رُزمة حقوقنا ". تم تعديل لعبتهم العظيمة واستخدامها لدعم فهم كيفية التواص باحترام.

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

دائرة الأمان

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية دعم وحماية بعضهم الآخر، من خلال العمل سويًا للحفاظ على سلامة الزملاء في الفريق من الماسك.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- من - في حياتك – الشخص الذي تقوم بدعمه وحمايته؟
- ما الذي تقوم به من أجل دعمهم وحمايتهم؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٦+	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال إمساك أيدي بعضهم الآخر وتشكيل دائرة.

٢. اطلب متطوعًا ليقوم بدور الماسك، والذي سيقف خارج الدائرة.

٣. اطلب متطوعًا آخر ليكون أول شخص يطارده الماسك. سيظل بعيدًا عن الدائرة.

٤. عندما يسمع الأطفال كلمة «ابدأ!» سيحاول الماسك لمس المتطوع.

٥. حث باقي الأطفال على العمل سويًا لحماية المتطوع. يستطيعون التحرك في أي اتجاه يريدونه، ولكن يجب عليهم إمساك أيدي بعضهم والتحرك سويًا طوال اللعبة.

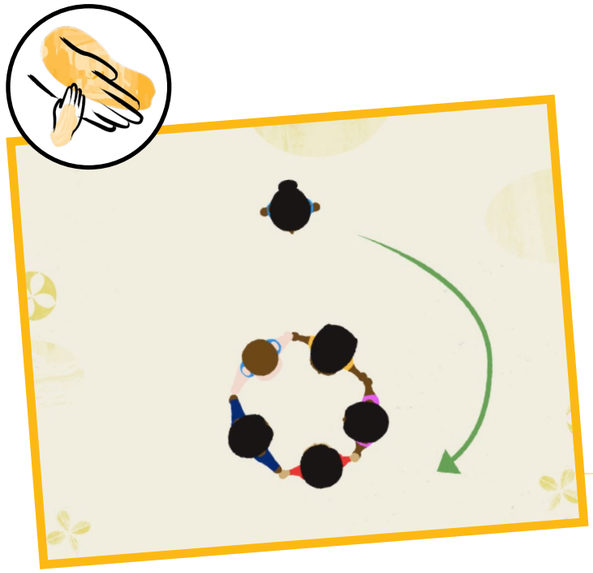
٦. عندما يلمس الماسك المتطوع، ينضمان إلى الدائرة ويصبح طفلان آخران الماسك والمتطوع.

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يتواصلون بوضوح وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/ePEznHTKzes**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب



- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الماسك التحرك خارج وداخل الدائرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع متطوع آخر القيام بدور الحامي، والذي لن يُمسك بأيدي باقي المجموعة، ولكن يستطيع العمل على حماية المتطوع.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تطوير الثقة لدى الآخرين.

فكر
كيف عملتم كمجموعة من أجل حماية المتطوع؟

اربط
ما الأمر السهل بشأن دعم وحماية نفسك؟ وأسرتك وأصدقائك؟

طبق
كيف نستطيع العمل سويًا للمساعدة في الحفاظ على بعضنا الآخر آمنين؟

بعد مشاركة الأطفال أفكارهم، تابع أي مخاوف سلامة. اخبر الأطفال عن من يستطيعون التحدث إليه عندما تواجههم مخاوف جديدة بشأن السلامة.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يعملون سويًا لحماية المتطوع من الماسك.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد بعض الأفكار حول كيفية العمل سويًا للحفاظ على بعضنا آمنين .

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

العناكب الجائعة

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٦ +

عدد المشاركين
٦+

الزمن
+٢٠ دقيقة

الأدوات
أي شيء يمكن استخدامه لتخطيط المناطق الآمنة (مثال، طبشور)

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن بإمكان الأولاد و البنات المساعدة في منع وتقليل العنف، من خلال استخدام المناطق الآمنة للحفاظ على أنفسهم وعلى الآخرين آمنين من إمساك العناكب بهم.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الأشياء التي تساعدك على الشعور بالأمان في منزلك؟ في المدرسة؟ في المجتمع؟
- من هم بعض الأشخاص في حياتك الذين تشعر بأمان أكثر في وجودهم؟ لماذا؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تحديد أربع مناطق أمان في زوايا منطقة اللعب. يمثل منتصف منطقة اللعب شبكة عنكبوت كبيرة وخطيرة.

٢. اطلب متطوعين ليقوما بدور العناكب.

٣. يلعب الأطفال الذين لا يؤدون دور العناكب دور الحشرات. اطلب من الحشرات الانتشار بين مناطق الأمان الأربعة.

٤. عندما تسمع الحشرات العناكب تصيح «وقت العشاء!»، سينتقلون إلى منطقة أمان جديدة. ستحاول العناكب الإمساك بالحشرات عن طريق لمسها برفق. عندما يتم لمس حشرة، فإنها تنضم إلى فريق العناكب.

٥. بمجرد أن تنتقل جميع الحشرات إلى منطقة أمان جديدة أو يتم لمسها، تعود العناكب إلى منتصف منطقة اللعب «وقت العشاء!» مرة أخرى. تستمر اللعبة حتى يتم الإمساك بكل الحشرات.

٦. بعد الجولة الأولى، اجعل الحشرات تلعب في أزواج. إذا كان ذلك مقبولاً، اطلب من الأولاد والبنات تشكيل زوج من الحشرات. سيساعد هذا على إظهار مفتاح التعلُّم. إذا تم القبض على شريك إحدى الحشرات يصبح كلا اللاعبين عناكب.

٧. في كل جولة جديدة، اطلب من الأطفال اختيار حيوانات جديدة ليؤدوا دورها.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية ليقوموا بدور العناكب والحشرات وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكن للأطفال جعل مناطق الأمان أكبر.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يمكن للأطفال وضع قواعدهم الخاصة حول كيفية التحرك حول منطقة اللعب. على سبيل المثال، التخطي أو القفز.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/FTBDK2kAYQA

أفكار ختامية

حول كيفية الحد من العنف.

فكر
هل كان من المفيد اللعب مع شريك؟ لماذا ولماذا لا؟

اربط
في الحياة اليومية، لماذا من المهم أن يساعد الأولاد والبنات في الحفاظ على أمان بعضهم الآخر؟

طبق
ما الذي تستطيع فعله لمساعدة الأطفال الآخرين على الشعور بالأمان في المدرسة/في مجتمعك؟ من أيضًا يمكنه المساعدة في الحفاظ على سلامة جميع الأولاد والبنات؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يتحرك الأولاد والبنات بأمان أثناء "وقت العشاء!".
- يعمل الأولاد والبنات معًا لحماية شركائهم.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد طرقٍ لمساعدة بعضهم الآخر على الشعور بالأمان.
- يمكن للأولاد والبنات تحديد الأشخاص الآخرين الذين يمكن أن يساعدوا في الحفاظ على سلامة الأولاد والبنات.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

أماكن آمنة

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية تحديد الأماكن الآمنة في المدرسة، من خلال الهروب من المخاطر إلى المناطق الآمنة مثل لعبة المُطاردة.

أفكار افتتاحية

قم بتقديم اللعبة عبر سؤال الأطفال الأسئلة التالية:

- ما الأماكن التي تشعر بأنها أكثر أمانًا من ناحية احتمال الإصابات الجسدية في المدرسة؟
- ما الأماكن التي تشعر بأنها أقل أمانًا من ناحية احتمال الإصابات الجسدية في المدرسة؟ (تأكد من عرض جميع وجهات نظر الأطفال. على سبيل المثال، الأولاد والبنات من ذوي الإحتياجات الخاصة).

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٧+	٩+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد.

٢. اطلب من مجموعة التطوع ليقوموا بدور المخاطر. تُمثل المخاطر الأشياء التي تجعل الأماكن أقل أمانًا للأطفال.

٣. اطلب من طفلين من الباقين في كل مجموعة تشكيل المناطق الآمنة من خلال ضم أيديهم فوق رؤوسهم مثل القوس. سيقوم الباقون بأداء دور الطفل.

٤. في كل مرة يسمع الأولاد والبنات كلمة «أبدأ!» يجب على أولئك الذين يؤدون دور الطفل الانتقال لإيجاد منطقة آمنة جديدة ليقفوا تحتها. يستطيع طفل واحد فقط البقاء تحت المنطقة الآمنة في كل مرة.

٥. تحاول المخاطر الإمساك بالأطفال قبل وصولهم إلى مناطقهم الآمنة الجديدة.

٦. عندما يَلمس أحد المخاطر طفل ما، يقومون بتبديل الأدوار. تصبح أحد المخاطر طفلًا والطفل يُصبح أحد المخاطر.

٧. العب اللعبة مرة أخرى، في هذه المرة اطلب من اللاعبين القيام بأدوار مختلفة.

٨. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من حصول الأولاد والبنات على فرص متساوية لتأدية كل دور وأن الجميع يتحركون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال إنشاء مناطق آمنة أكثر من عدد المخاطر.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، تستطيع المناطق الآمنة إمساك اليدين والتحرك بينما يتحرك الأطفال أيضًا.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/tLvpMlXw4FE

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية تحديد الأماكن الآمنة في المدرسة.

فكر

كيف كان شعورك حين كنت طفلًا يتنقل من منطقة آمنة إلى أخرى؟ كيف كان شعورك حين تمكنت من الوصول إلى منطقة آمنة جديدة؟

اربط

أي المناطق في المدرسة تُشعرك بعدم الأمان؟ لمذا تُشعرك هذه المناطق بعدم الأمان؟

طبق

ما الذي تعتقد أن بالإمكان فعله لجعلك تشعر بأمان أكبر في المدرسة؟

بعد أن يقوم الأطفال بمشاركة أفكارهم، تأكد من مشاركة مخاوفهم واقتراحاتهم مع إدارة المدرسة وادعم فرص الأطفال في التعبير عن وجهات نظرهم في أمان. تأكد من إبلاغ الطفل بالإجراءات التي يجري اتخاذها. أخبر الأطفال عمن يمكنهم التحدث إليه عندما تواجههم مخاوف جديدة تتعلق بأمان المدرسة.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات مرتاحون بالتعبير عن أفكارهم حول الأماكن الآمنة وغير الآمنة.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد المشاعر التي مروا بها في الأدوار المختلفة وربطها بحياتهم الواقعية.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد بعض الأفكار التي تُشعرهم بالأمان في المدرسة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

سباق الأرانب

مفتاح التعلُّم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال أن يفهموا حقهم في التعليم، من خلال القفز بالكرة بين الأقماع لجمع أعضاء الفريق وإحضارهم إلى «المدرسة».

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما الذي تحبه بشأن الذهاب إلى المدرسة؟
- لماذا تعتقد أن بعض الأطفال لا يذهبون إلى المدرسة؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٨+	٦+
الزمن	الأدوات
٢٠+ دقيقة	كرات وأقماع

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد.

٢. اطلب من الأطفال رسم خط بداية وخط نهاية ووضع الأقماع أمام كل فريق.

٣. اطلب من الفرق إرسال نصف أعضائها للانتظار خلف خط البداية والنصف الآخر للاصطفاف خلف خط النهاية.

٤. وضح لهم أن المنطقة خلف خط البداية تُمثل المدرسة وأن اللاعبين الموجودين عند خط النهاية لا يمكنهم الذهاب إلى المدرسة.

٥. سيساعدهم اللاعبون عند خط البداية على الذهاب إلى المدرسة من خلال القفز بالكرة مثل الأرنب حول الأقماع للوصول إليهم. عند وصولهم إلى خط النهاية، سيعيدون لاعبًا واحدًا معهم.

٦. اطلب من الأطفال اختيار طريقة تقافز الكرة. على سبيل المثال، يمكنهم حمل الكرة بين أرجلهم، أو يمكنهم تحريك الكرة لأعلى ولأسفل بأيديهم.

٧. في الجولة التالية، اطلب من اللاعبين تغيير الأدوار.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/MFa8gJj_RAY**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بدون كرة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال وضع قواعد مختلفة لكيفية الانتقال إلى خط النهاية وإحضار شركائهم إلى خط البداية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية فهمهم للحق في التعليم.

فكر
ما هو شعورك عند مساعدتك لزملائك في الفريق على الذهاب إلى المدرسة؟

اربط
لماذا يُعد الحق في التعليم مهمًا؟

طبق
ماذا ستخبر والديك أو الآخرين عن أهمية ذهاب الأولاد والبنات إلى المدرسة؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على تنسيق حركاتهم للتحرك حول الأقماع بالكرة بأمان.
- يستطيع الأولاد والبنات تحديد سبب أهمية حضور جميع الأولاد والبنات إلى المدرسة.
- تم تأليف لعبة سباق الأرانب الأصلية بواسطة الأطفال في برامج «الحق في اللعب» في الأردن. تم تعديل لعبتهم العظيمة واستخدامها لدعم فهم حق الأطفال في التعليم.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

منزل – طفل – شارع

مفتاح التعلُّم

تعلم هذه اللعبة الأطفال أن يساعدوا أنفسهم على البقاء بأمان، من خلال ربط "المنازل" و "الأطفال" في نشاط ذي وتيرة سريعة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- لماذا يُعد البقاء آمنًا أمرًا هامًا؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٨+	٦+
الزمن	الأدوات
١٥+ دقيقة	لا يوجد

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات أن يمثلوا رقمًا من ١ إلى ٣ واختيار القيام بدور المنزل أو الطفل (يجب أن يمثل الثلثان دور المنزل والثلث دور الأطفال). اطلب من أحد الأطفال التطوع ليكون قائدًا في اللعبة.

٢. اطلب من المنازل البحث عن شريك وتكوين شكل منزل سويًا، على سبيل المثال، عبر رفع أيديهم لأعلى ووصلها ببعض. يختاركل طفل منزلًا ليقف بداخله.

٣. وضح وأظهر لهم أن قائد اللعبة سينادي بكلمات مختلفة:

- "طفل!" يعني ذلك أن الأطفال سوف يغادرون منزلهم ويبحثون بسرعة عن منزل جديد.
- "منزل!" يعني ذلك أن المنازل ستترك طفلها وسيتحركون معًا للبحث عن طفل جديد.
- "شارع!" يعني ذلك أن الأطفال سيغادرون المنازل ويتحركون في المكان بدون توقف حتى يسمعوا النداء بكلمة أخرى.

٤. اطلب من الأطفال تغيير الأدوار ومشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/Y1EBxyHv5X0**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال اللعب بحيث يكون عدد المنازل أكبر من عدد الأطفال.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال إضافة قاعدة أخرى. على سبيل المثال، عندما ينادي قائد اللعبة قائلًا "مطر"، يقوم منزلان بتكوين دائرة حول طفلين.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول البقاء آمنين.

فكر

كيف شعرت عندما لم تتواجد منازل آمنة لتدخلها وأنت في اللعبة؟

اربط

في الحياة الواقعية، من أو ما الذي يُشعرك بالأمان؟ كيف تشعر عندما تكون آمنًا؟

طبق

في حياتك اليومية، من تستطيع أن تطلب منه المساعدة عندما لا تشعر بالأمان؟ (الإجابات على سبيل المثال: أحد الكبار، رقم هاتف للمساعدة)

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- في اللعبة، الأولاد والبنات يستطيعون إيجاد المنازل ليدخلوها، كما ترحب المنازل بالأطفال.
- بإمكان الأولاد والبنات التفكير في الأشخاص الذين يستطيعون طلب المساعدة منهم عندما لا يشعرون بالأمان.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

كرة الضغط

مفتاح التعلُم

تُعلّم هذه اللعبة الأطفال كيفية التعامل مع الضغط، من خلال محاولة إطلاق سراح الزملاء في الفريق من دائرة بدون أن يتم وسمك بالكرة.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما هو «الإجهاد»؟
- كيف يشعر جسدك عندما يكون تحت ضغط أو مُجهد؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٨+	٨+
الزمن	**الأدوات**
٢٠+ دقيقة	كرات، أي شيء يمكن استخدامه لتخطيط منطقة اللعب (مثال، طبشور)

كيفية اللعب

١. اطلب من الأطفال تخطيط مستطيل كبير على الأرض مع دائرة في كل ركن.

٢. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فريقين من نفس العدد. يقوم الفريق أ بأخذ الكرات وتوزيعها خارج المستطيل. بينما يوزعها الفريق ب داخل الدوائر.

٣. اطلب متطوعًا من الفريق ب ليقف في منتصف المستطيل وليقوم بدور المراوغ الأول.

٤. اطلب متطوعين من الفريق أ ليقوما بدور المستردين. يستطيع المستردان الدخول والخروج من المستطيل لالتقاط الكرات. يجب على باقي أعضاء الفريق أ البقاء خارج المستطيل.

٥. وضح وأظهر لهم التالي:

- يحاول المراوغ إطلاق سراح زملائه في الفريق من دوائرهم من خلال الدخول إلى الدائرة بكِلتيْ قدميه ولمس ذلك الطفل. الطفل الذي يتم إطلاق سراحه يستطيع بعدها إطلاق سراح زميل آخر أيضًا.
- يستخدم الفريق أ الكرات لمحاولة وسم المراوغ والأطفال الذين تم إطلاق سراحهم. إذا كان الوسم تحت الخصر، يجب على الأطفال المُطلق سراحهم العودة إلى دائرتهم.
- يستطيع المراوغ إطلاق سراح طفل واحد في كل مرة، ويحتاج أن يطلق سراح طفل ما من دائرة مختلفة قبل العودة إلى الدائرة نفسها مرة أخرى.

٦. اطلب من الأطفال محاولة طرقٍ مختلفة بينما يلعبون. يستطيع الأطفال أيضًا تغيير ووضع قواعدهم الخاصة للعبة.

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

شاهد الفيديو، https://youtu.be/wVTQiwbM-QQ

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات لا يستهدفون أي شخص وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال تصغير مساحة المستطيل.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال وضع كرات إضافية.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال عن كيفية التعامل مع الضغط.

فكر

ماذا تعني «الضغوط»؟ ما أنواع الضغوط التي شعرت بها في اللعبة؟

اربط

ما الأوقات التي تشعر فيها أنك تحت ضغط أو أنك مُجهد في حياتك اليومية؟

طبق

في حياتك اليومية، ما بعض الطرق الصحية للتعامل مع الضغوط؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- يحاول الأولاد والبنات تحرير زملائهم من الدوائر.
- يستطيع الأولاد والبنات التعامل بشكل إيجابي مع الضغوط في اللعبة.
- يستطيع الأولاد والبنات التفكير في طرقٍ صحية للتعامل مع االضغط.

أفكار المعلم

RIGHT TO PLAY, 2021 ©
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

دُمى ورقية مع أعين معصوبة

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر
٨+

عدد المشاركين
٢+

الزمن
٣٠+ دقيقة

الأدوات
عصابات أعين، أوراق/ورق مقوى، مقصات وشريط لاصق

مفتاح التعلُم

تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية فهم حقوق واحتياجات الطفل من ذوي الاحتياجات الخاصة، من خلال إلباس دُمية ورقية وهو معصوب العينين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح الأسئلة التالية على الأطفال:

- ما بعض الحاجات الخاصة للأشخاص؟
- ما رأيك في أن يكون لديك حاجة خاصة؟

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى مجموعات من نفس العدد، والعمل سويًا لصنع دُمى ورقية وملابس لهذه الدُمى.

٢. يستطيع الأطفال تبادل الأدوار بكونهم معصوبي الأعين (أو يمكنهم غلق أعينهم) ومحاولة إلباس دُميتهم.

٣. حث الطفل معصوب العينين على أن يطلب إرشادات من زملاءه في الفريق في حالة واجهته صعوبات.

٤. عند انتهاء أول لاعب، اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من كون الأولاد والبنات مرتاحين مع القيود الجسدية وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

شاهد الفيديو، **https://youtu.be/8NFxUpGu5kI**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع لاعب واحد دعم الطفل معصوب العينين في إلباس الدُمية. يكون دورهم في رؤية ما إذا كان شريكهم يواجه صعوبات ويسألهم إذا ما كانوا في حاجة إلى مساعدة. في كل مرة، يستطيع الشريك اختيار المحاولة بنفسه أو طلب مساعدة الآخرين.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال محاكاة الحاجات الخاصة الأخرى (مثال، صعوبات في السمع أو استخدام يد واحدة).

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية فهم حقوق واحتياجات الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة.

فكر
كيف تعاملت مع التحديات التي واجهتك في اللعبة؟ ما الذي كان من الممكن أن يُسهل عليك التغلب على هذه التحديات؟

اربط
كيف يواجه الأشخاص ذوو الاحتياجات الخاصة في مجتمعك تحدياتهم اليومية؟

طبق
في حياتك اليومية، كيف تستطيع إدراج الأطفال ذوي الإحتياجات الخاصة في أنشطتنا؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات قادرون على التعامل مع تحديات اللعبة بشكل إيجابي.
- الأولاد والبنات يظهرون سلوكًا إيجابيًا تجاه الأشخاص من ذوي الاحتياجات الخاصة.
- يشارك الأولاد والبنات أفكارهم حول إدراج الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة في أنشطتهم.

اقتبست هذه اللعبة من كوباسيتو – دليل تعليم حقوق الإنسان للأطفال.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

الكرة المُتكلمة

مفتاح التعلُم

"تُعلّم هذه اللعبة الأطفال كيفية التحدث عن مسألة صعبة، من خلال عدم التحدث أثناء تمرير الكُرة والهروب بين فريقين.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- عندما يكون لديك أمرٌ يصعُب التحدث عنه، إلى من ستتحدث؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
٨+	٨+
الزمن	الأدوات
+٢٠ دقيقة	تُعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التواصل بشأن مشكلة صعبة، من خلال عدم التحدث أثناء ممارسة لعبة تمريرة وهروب بين فريقين.

كيفية اللعب

١. اطلب من الأولاد والبنات تقسيم أنفسهم إلى فريقين من نفس العدد، وأن يقرروا أي فريق سيبدأ بالكرة. غير مسموح لأي أحد بالتحدث في هذه اللعبة!

٢. يحاول الفريق الذي معه الكرة تمريرها بين لاعبيه، دون إسقاطها.

٣. يستطيع الأطفال التحرك في منطقة اللعب عندما لا يكونون ممسكين بالكرة، ولكن عندما تكون الكرة في حوزتهم يجب أن يبقوا مجمدين. لا يستطيع اللاعبون أيضًا تمرير الكرة مباشرة إلى نفس الشخص الذي استقبلوها منه.

٤. يحاول الفريق الذي لا يملك الكرة أن يحصل عليها أثناء مرورها. يجب عليهم دائمًا البقاء على بعد خطوة واحدة من أي لاعب معه الكرة.

٥. إذا فقد أو أسقط أحد الفريقين الكرة، يأخذها الفريق الآخر.

٦. حث الأطفال على وضع تحدٍ قبل اللعب. على سبيل المثال، كم عدد المرات التي يمررون فيها الكرة دون إسقاطها أو مقدار المسافة التي يجب أن تكون بينهم وبين اللاعبين الآخرين.

٧. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية

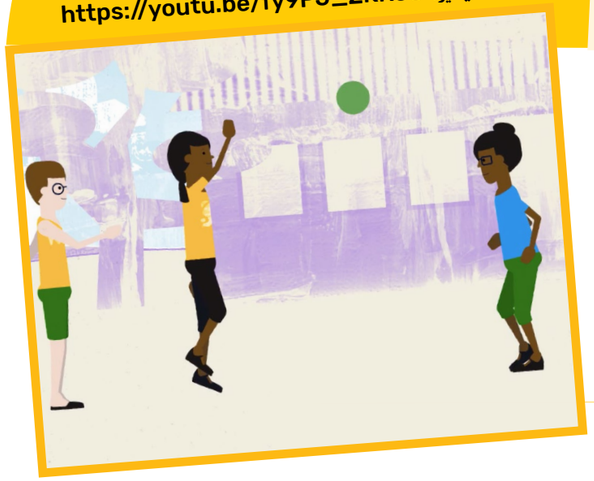
حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

طوال اللعبة، تأكد من أن الأولاد والبنات يجدون طرقًا للتواصل دون كلام وأن الجميع يلعبون بشكل آمن.

طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يستطيع الأطفال حساب عدد مرات التمرير بصوت مرتفع.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، يستطيع الأطفال تحديد نوع التمريرة. على سبيل المثال، رمية باليد من الأسفل فقط.

شاهد الفيديو، https://youtu.be/fy9PJ_ZKRo0



أفكار ختامية

حول كيفية تمكنهم من تعزيز الثقة في الآخرين.

فكر

في حياتك اليومية، لماذا يُعد تواصلك بشأن مخاوفك أمرًا هامًا؟

اربط

في حياتك اليومية، لماذا يُعد تواصلك بشأن مخاوفك أمرًا هامًا؟

طبق

ما الذي يُمكنك فعله إذا أردت التحدث إلى شخص ما بشأن مشكلة صعبة؟

حث الاطفال على التحدث مع شخصٍ يثقون به والذي يستطيع مساعدتهم عندما يمرون بتجربة صعبة، على سبيل المثال، أحد الوالدين، أو معلم، أو أحد الكبار. أثناء النقاش، راقب كيف يشعر الأطفال وتابع أي أحد يبدو عليه عدم الارتياح أو الانزعاج.

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات لا يتحدثون لبعضهم الآخر أثناء ممارسة اللعبة.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد أهمية الحديث مع الآخرين بشأن المشاكل الصعبة.
- الأولاد والبنات قادرون على تحديد ما يستطيعون فعله ومن يمكنهم التحدث إليه إذا احتاجوا إلى التكلّم بشأن مشكلة صعبة.

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

قاتل، اهرب، إتحد

مفتاح التعلُم

هذه اللعبة تُعلم الأطفال كيفية الاستجابة للصراع، من خلال إظهار كيفية تأثير القتال والهرب والاتحاد في المُخرجات.

أفكار افتتاحية

قدّم اللعبة عبر طرح السؤال التالي على الأطفال:

- ما هي الطرق المختلفة التي يستجيب بها الناس للصراع؟

RIGHT TO PLAY
PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

العمر	عدد المشاركين
١٠+	٨+
الزمن	الأدوات
١٠+ دقيقة	شيء يُمكن استخدامه لتخطيط الخطوط على الأرض (مثال، طبشور/أقماع)

كيفية اللعب

١. كإحماء، اطلب من الأطفال أن يعرضوا لك صوتًا أو حركة جسم لتوضيح معنى الكلمات "أهرب" و "قاتل" و "اتحد".

٢. سويًا، قرر الصوت أو حركة الجسم لربطها بكل كلمة. على سبيل المثال، يُمكن أن يعبر التحرك في اتجاهات متعاكسة عن كلمة "أهرب". يمكن أن يعبر رفع القبضة والصياح عن كلمة "قتال". ويُمكن أن يعبر السلام باليد عن كلمة "اتحاد".

٣. تاليًا، اطلب من الأطفال تقسيم أنفسهم إلى مجموعتين والوقوف متقابلين في نهايتي منطقة اللعب. خطط ثلاث خطوط متوازية على الأرض: خط أمام كل مجموعة وخط آخر في المنتصف.

٤. سويًا، اطلب من الفرق في هدوء أن يقرروا أي إجراء يُمكنهم اتخاذه. عند سماع كلمة "ابدأ!" ستذهب الفرق إلى منتصف منطقة اللعب والاستجابة.

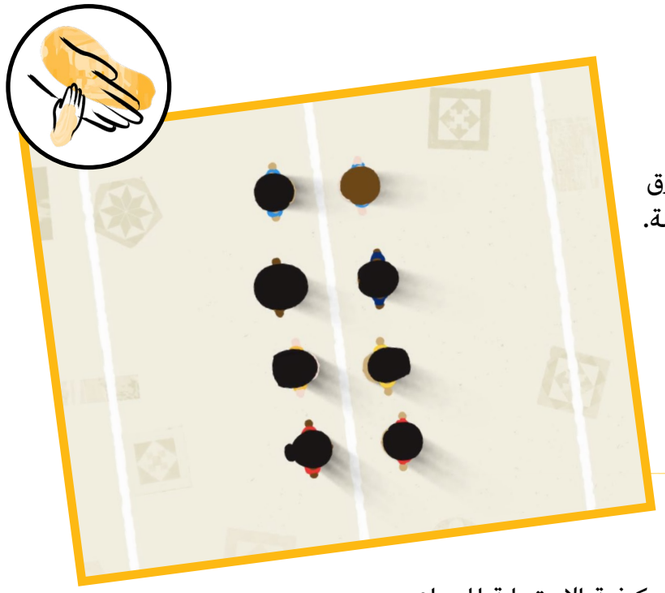
٥. إذا لم تتطابق استجابتهم، سيعود الفريقان ويقرران إجراءً جديدًا.

٦. اطلب من الأطفال مشاركة أفكارهم حول كيفية ممارسة اللعبة في الجولة التالية.

طوال اللعبة، تأكد من مشاركة الأولاد والبنات بشكل متساو وأنهم يلعبون بشكل آمن.

شاهد *الفيديو*، **https://youtu.be/J3JJNrYDRxk**

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0



طرق أخرى للعب

- إذا كانت اللعبة صعبة جدًا، يُمكنك توجيه الفرق نحو الاستجابة التي يجب أن يختاروها لكل جولة.
- إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، بعد أن يقدم كل فريق إجراءه، يستطيعون إنشاء وتمثيل لعبة أدوار تُظهر مواقف من الحياة الواقعية تؤدي إلى الاستجابة.

أفكار ختامية

بعد انتهاء اللعبة، تكلم مع الأطفال حول كيفية الاستجابة للصراع.

فكر
ماذا كان الفرق بين الاستجابات المختلفة للصراع في اللعبة؟

اربط
في حياتك اليومية، ما هو المثال عندما "يقاتل" شخص ما؟

طبق
في المرة القادمة التي تواجه فيها صراعًا، كيف يمكن أن تساعدك هذه الاستجابات الثلاث؟

مؤشرات النجاح

بينما يلعب الأطفال، لاحظ ما إذا كانوا يُظهرون هذه المؤشرات المُقترحة وادعمهم ليحققوا النجاح.

- الأولاد والبنات يشكلون مجموعات مختلفة من استجابات الهرب والقتال والاتحاد.
- الأولاد والبنات يفهمون تأثير استجابات قاتل، اهرب، إتحد والقتال والاتحاد على مُخرجات اللعبة.

أفكار المعلم

حقوق النشر " رايت توبلاي،2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

RIGHT TO PLAY

PROTECT. EDUCATE. EMPOWER.

The LEGO Foundation

للمزيد من المعلومات الرجاء الاتصال **gpd@righttoplay.com**

RIGHT TO PLAY, 2021 ©

حقوق النشر " رايت توبلاي,2021"هذا العمل مُرخص بموجب CC BY-SA 4.0. لعرض نسخة من هذا الترخيص، قم بزيارة creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0