1- تمرير الكرة

التحضير	كرة ودلوان كبيران وصفّارة
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	: تدريب الأولاد على لعب كرة السلّة
عدد اللاعبين	فريقين على أن لا يزيد عدد الفريق عن 8 أشخاص
مدّة اللعبة	فترتين متساويتين مدّة كلّ منها 15د. تفصل بينهما استراحة مدّتها 5 دقائق
قواعد اللعبة	: ارسم بالطبشور مستطيلاً قياسه(3م x 5م) وضع دلوًا في كلّ طرف. ثمّ قسّم الأولاد إلى فريقين على أن تُعطي كلّ فريق علامة فارقة (منديل أحمر أو أزرق...). على كلّ فريق إسقاط الكرة في دلو الخصم. يبدأ قائد اللعبة برمي الكرة إلى الأعلى بين رئيسي الفريقين. اللعبة لعبة تمرير الكرة لذا يجب عدم مسّ الكرة بالركب أو بالرأس أو بالرجلين، وأنّما باليدين فقط. ولا يجوز للاعب الذي يمسك الكرة أن يخطو أكثر من 3 خطوات من دون تمريرها ألى لاعب آخر أو أن يبقى في مكانه أكثر من ثلاثين ثانية.

2–كرة البطاطا

التحضير	: أرسم خطّين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر 3 أمتار، ثمّ حزّ بواسطة السكين دائرة في قلب حبّة بطاطا كبيرة لتُدخل فيها خيطًا وعليك ان تعقده على أن تترك من الخيط ما يصل طوله إلى 60 سم تقريبًا والمطلوب أيضًا خيطًا آخر طوله 50 سم وحبّة بطاطا أخرى كبيرة
العمر	12 – 10 سنة
فائدة اللعبة	تحرّك جزءًا غير مألوف من جسم الأولاد: الخاصرتين
عدد اللاعبين	6-5 أولاد
مدّة اللعبة	بين دقيقة ودقيقتين لكلّ لاعب
قواعد اللعبة	اربط الخيط الذي يبلغ طوله 50 سم حول خصر اللاعب الأوّل، ثمّ اربط الخيط الذي يحمل حبّة البطاطا في الجهة الخلفيّة من الخيط المربوط حول الخصر بحيث تتدلّى حبّة البطاطا على مستوى منتصف ربلة ساق الولد. ضع حبّة البطاطا الثانية على احد الخطّين المرسومين على الأرض (على اعتبار أنّه خطّ الانطلاق) ثمّ اطلب من الولد الوقوف خلف الحبّة الموضوعة على الأرض... على الولد دفع هذه الحبّة بواسطة حبّة البطاطا المتدلّية من خلفه حتّى تبلغ خطّ الوصول (الخطّ المقابل). وليتمكّن من ذلك عليه أن يُقرفص قليلاً وأن يُحرّك حبّة البطاطا عن طريق تحريك خاصرتيه تحريكًا متقطّعًا. إن بلغ الولد خطّ الوصول قبل نهاية الدقيقتين عليه العودة سريعًا إلى خطّ البداية مع حبّة البطاطا ومحاولة تسجيل هدف آخر. يُعتبر رابحًا من قام بتسجيل أكبر عدد من الأهداف

3- انسحب...أعطيني

التحضير	مجموعتان متماثلتان من الألبسة قياسها أكبر بكثير من قياس الأولاد ليتمكّنوا من ارتدائها بسهولة: قبّعة، منديل رأس، زوج كفوف، وزوج جوارب...
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	ترفيهيّة تتطلّب سرعة ومهارة
عدد اللاعبين	5-6 لاعبين في كلّ فريق
مدّة اللعبة	20 دقيقة
قواعد اللعبة	قسّم اللاعبين إلى فريقين وضعهم الواحد تلو الآخر واجعل أعضاء الفريقين يقفون في وجه بعضهم البعض، ثمّ اعط اللاعب الأوّل في كلّ فريق : إيشارب، كفوف، قبّعة... عند إشارة الانطلاق على الولد ان يرتدي الملابس التي استلمها ثمّ عليه أن ينزعها ويمرّرها إلى جاره ليقوم بالعمليّة ذاتها ثمّ يعود ويمرّرها بدوره إلى جاره... يُمكن ارتداء الجوربين فوق الحذاء، خاصّة إذا تمّت اللعبة في الهواء الطّلق. لا يحقّ لأعضاء الفريق مساعدة بعضهم البعض في لبس وخلع الملابس وفي مقابل ذلك يُسمح للاعب بتمرير ملابسه قطعة قطعة لجاره في اللعب كلّما نزعها عنه. الفريق الرابح هو الفريق الذي ينزع آخر لاعب فيه ألبسته بصورة أسرع. (يُسمح بجولة انتقاميّة)

4– الحمامة تطير

التحضير	توضع لوائح بأشياء وحيوانات بحسب مواضيع معيّنة ليتمّ عرضها فيما بعد على الأولاد
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تمرين ممتاز لردود الفعل، يُتيح من جهة أخرى اختبار معلومات الولد ويساعده على إغناء مخزونه اللغوي في المفردات
عدد اللاعبين	10 كحدّ أقصى
مدّة اللعبة	5 دقائق
قواعد اللعبة	أعط الأولاد موضوعًا مثل: – ’’ الحمامة تطير‘‘ على الأولاد أن يرفعوا أيديهم عندما يكون الاسم المذكور يدلّ على حيوان أو شيء يطير، وتبقى الأيدي مُسبلة إن لم يكن الشيء المذكور يطير. – ’’ السمكة تسبح‘‘ اللعبة نفسها. نختار حيوانات أو اشياء تسبح أو لا تسبح في الماء. –’’يؤكل منها، يُشرب منها‘‘. هذا موضوع أصعب بعض الشيء مثلاً أطلب من الولد الوقوف عندما يتعلّق الأمر بالأكل وأن يجلس عندما يتعلّق الأمر بما يُشرب. ➢ **مثال**: الحمامة تطير: كنار، نسر، عرائس النيل، ذبابة، فيل، طنّان، ابن عرس، شبّوط، قمع، طائرة، طيّارة ورق، خروف، بقرة، سفينة، حجل، دربكّة... ➢ **السّمكة تسبح**: حوت، سلحفاة، غواصة، مركب، ترويت، سردين، إبرة، أخطبوط، سلّة، سلطان ابراهيم، مقلمة،... ➢ **تؤكل، تشرب**: يانسون، ليمون، بفتاك، خيار، جبنة،توت، كوسكوس،....

5-السّهم البشري

التحضير	ارسم على الأرض بواسطة الطبشور ثلاث دوائر متداخلة، الأولى قطرها 5 سم والثانية 60سم والثالثة متر واحد. ومنديل عنق وقطعة حبل
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تساعد على تقدير المسافات
عدد اللاعبين	العدد يجب أن يكون مزدوجًا لكي يُوزّع الأولاد زوجين زوجين على ألا يتجاوز العدد العشرين لاعبًا.
مدّة اللعبة	يتطلّب الاختبار دقيقتين لكلّ زوج.
قواعد اللعبة	في كلّ زوج أغمض أعين أحد الزوجين واطلب من الآخر القيام بدور المرشد. ضع الحبل على الأرض وليقف الولد "الأعمى" أو "السّهم" خلفه ثمّ امنح الشريك المرشد بضع دقائق ليتمكّن من دراسة المسافة كي يُوجّه الولد الأعمى لبلوغ الهدف" الدوائر الثلاث". ولكنّه لا يستطيع إعطاءه أكثر من ثلاثة أوامر لبلوغ دائرة الوسط المقدّرة نقاطها بـ10 نقط والدائرة التي تليها بـ5 نقاط والدائرة الكبيرة بنقطة واحدة. ➢ **مثال**: اخطِ 15 خطوة كبيرة إلى الأمام وفق خطّ مستقيم، ثمّ خطوة كبيرة، وخطوتين صغيرتين.بعدما يقوم السهم بتنفيذ معلومات شريكه يُسجّل عدد النقاط المتطابق مع الدائرة التي بلغها. أمّا الزوج الثاني، فضع قطعة الحبل على مسافة مُغايرة كي لا يُستفاد من التجربة السابقة ولكن اترك الحبل الأوّل في مكانه. ويجب فعل الشيء نفسه بالنسبة لجميع الأزواج وإبقاء الحبل في مكانه في كلّ مرّة، كي يعود كلّ زوج وينطلق من حبله مُحاولاً تحسين نتيجته. بعد أن يلعب كافّة الأزواج تُستبدل الأدوار ويصبح المرشد سهمًا والعكس بالعكس. الفوز يكون حليف من يجمع أكبر عدد من النقاط.

6- البلاطات الصغيرة

التحضير	أرسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر 4 أمتار تقريبًا، وأحضر 4 علب سردين فارغة ونظيفة
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تمرين عل التوازن، وتحسين التعاون بين الجماعة
عدد اللاعبين	4 أولاد كحدّ أقصى في كلّ فريق
مدّة اللعبة	10 دقائق لكلّ دورة
قواعد اللعبة	شكّل الفرق ثمّ عيّن بواسطة القرعة الفريقين الأوّلين وضع لاعبًا من كلّ فريق على خطّ الانطلاق بعد أن تسلّم كلّ منهما علبتي سردين. على اللاعبين بلوغ الخطّ المقابل والعودة إلى خطّ الانطلاق متنقلين على علب السردين بالطريقة التالية: طلاح العلبتين أرضًا ثمّ وضع رجل على كلّ علبة، بعد ذلك رفع الرجل وتحريك العلبة أي وضعها أبعد قليلاً (من دون وضع الرجل المرفوعة على الأرض) ثمّ وضع الرجل المرفوعة على العلبة، ثمّ استرجاع العلبة الثانية ودفعها إلى الأمام. ويجب على اللاعب التقدّم على هذا المنوال حتّى بلوغ الخطّ المقابل والعودة إلى خطّ الانطلاق. إن وضع اللاعب رجله على الأرض، يتحتّم عليه العودة إلى خطّ الانطلاق إذا كان ذاهبًا وإلى الخطّ المقابل إذا كان عائدًا. ويؤذن للاعب الثاني بالانطلاق فقط عند عودة اللاعب الأوّل. ويكون رابحًا الفريق الذي ينتهي كلّ لاعبيه من اللعب في أسرع وقت ممكن. ويلعب بعد ذلك الفريقين التاليين... والفرق الرابحة تتبارى في النهاية لكي نصل إلى رابحٍ واحد

7– الاسم والقافية

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	للتعارف بين الأعضاء
مدّة اللعبة	غير محدّد ومن الافضل في بداية اللقاء.
قواعد اللعبة	على كلّ شخص من الفريق أن يقول اسمه مع شيء آخر على القافية نفسها لاسمه، ثمّ على الثاني أن يقول إسم الذي سبقه مع القافية وذكر اسمه مع القافية المناسبة له. ➢ **مثال**: أنا إسمي إيلي وبيقولوا إنّو أنا كتير gentil . هوّي إسمو إيلي وبيقولوا إنّو كتير gentil ./ أنا إسمي جوسلين وتيابي كتير حلوين. هيّ إسمها جوسلين وتيابها كتير حلوين./ أنا إسمي ألان....

8- الغمزة

التحضير	كراسي على عدد اللاعبين
عدد المشاركين	يجب أن يكون عدد الأولاد مفردًا ثمّ يقسمون إلى مجموعتين، المجموعة التي ستجلس يجب أن تكون أقلّ بواحد من المجموعة التي ستقف.
العمر	9 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية سرعة البديهة عند الولد
مدّة اللعبة	غير محدّد طالما يرغب الولد بالمتابعة.
قواعد اللعبة	تجلس المجموعة بشكل دائري على الكراسي ويقف وراء كلّ شخص شخص آخر، ويبقى واحد واقفٌ وراء كرسي فارغ. على هذا الشخص أن يغمز أحد الجالسين لكي يقوم من مكانه ويجلس أمامه، لكن على الشخص الذي يقف وراء الشخص أن يمنعه من الذهاب إلى الذي غمزه من خلال لمس كتفيه، وإلاّ جاء دوره وبات عليه تأمين شريك آخر له من خلال الغمزة.

- **ملاحظة:** يجب على الواقفين وراء الجالسين على الكراسي أن تكون أيديهم مرفوعة بشكل متوسّط.

9– لعبة سلطة الفواكه

التحضير	كراسي على عدد اللاعبين
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	9 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	لعبة تحدّي
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس الأولاد على الكراسي بشكل دائرة. يُقسم الأولاد إلى فواكه: موز، ليمون، تفاح. ويتلو المنشّط على اللاعبين قصّة ترد فيها أسماء الفاكهة التي أعطيت إلى الأولاد. وعندما يذكر على سبيل المثال موز على اللاعبين الحاملين الإسم أن يبدّلوا مقاعدهم، وعلى المنشّط في هذا الوقت أن يأخذ إحدى الكراسي وهكذا من يبقى واقفًا يخرُج من اللعبة.

- **ملاحظة:** عندما يقول المنشّط مثلاً: موز– ليمون، عليهم تبديل أماكنهم. سلطة فواكه، على الجميع تغيير أماكنهم.

10- أنا مجنون

التحضير	كراسي على عدد اللاعبين
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	10 وما فوق
فائدة اللعبة	اختبار قوّة الملاحظة عند الشخص.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبين بشكل دائري، ويخرج أحد اللاعبين بعيدًا عن البقيّة، وعندما يعود عليه أن يطرح عليهم مجموعة من الأسئلة. على اللاعب الأوّل الذي يتوجّه إليه بالسؤال أن يردّ عليه بـ أنا مجنون مهما كان السؤال الموجّه إليه، أمّا اللاعب الثاني عندما يُطرح عليه السؤال أن يجاوب على السؤال الذي طُرح على اللاعب الأوّل، أمّا اللاعب الثالث فعليه أن يجاوب على السؤال الثاني... إلى أن يعرف الشخص أو يلاحظ ماذا يحصل. ➢ **مثال: س 1**: كيفك اليوم؟ **ج 1**: أنا مجنون. **س 2**: شو أكلت اليوم؟ **ج 2**: منيح (الجواب عن سؤال رقم 1)...

11- عزيمة الملك

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	12 - 11
فائدة اللعبة	تنمية الإصغاء والإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقول المنشّط أنّ الملك جائع وبحاجة لطعام وعلينا تحضير الطعام له. على أسماء الأطعمة أن تبدأ بالأحرف الأولى من إسم الشخص، عائلته، وضيعته. لكن دون أن يُفسّر المنشّط هذا الأمر إلى اللاعبين. على اللاعب قبل ذكر ما أحضر معه للملك أن يقول اسمه، عائلته، وضيعته، ثمّ الأنواع الثلاثة التي أحضرها له. ➢ **مثال:** أنا إسمي **ج**ورج **ن**جّار من **ص**ربا. وجايب معي للملك **ج**وز و **ن**Nouil و **ص**بّير للملك. **أنا** إسمي الياس خليل من حراجل وجايب معي للملك أناناس وخيار وجنارك. هنا يعتذر منه المنشّط ولا يسمح له بالدخول لأنّه أعطى إسم ثالث غير مطابق مع الحرف الأوّل من الاسم الأخير (ح). لكن دون أن يفسّر له السبب...

12– لعبة الدليل الناطق والأعمى

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد، لكن يجب أن يكون مزدوجًا.
العمر	10 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية الثقة عند الأولاد بين بعضهم البعض.
مدّة اللعبة	لا يجب أن يتجاوز الـ 5 دقائق.
قواعد اللعبة	نوزّع الأطفال اثنين اثنين وبعدها يُغمض أحد الأطفال عينيه وعلى زميله أن يحاول بإعطائه المعلومات عن المكان الذين يتواجدون فيه.

13– لعبة الأغراض والأشياء

التحضير	تحضير مجموعة من الأشياء والأغراض
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	10 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار قدرة الولد على حفظ وتذكّر الأشياء.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يضع المنشّط أغراض وأشياء مختلفة أمام الولد فينظر إليها جيّدًا وبعدها يُغطّيها المنشّط بشرشف ويطلب من الولد إعادة تعداد الأغراض التي كانت موجودة على الطاولة.

➢ **ملاحظة:** يُمكن الاستعاضة عن الأغراض بصنع لوحة تحوي مجموعة من الارقام مثلاً وعلى الولد تذكّر الأرقام...

14- الثعلب الأعرج

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يرسم مخبا الثعلب بالطبشور او يحدد بالحجارة ويقوم احد اللاعبين بدور الثعلب متواريا في مخباه. وهنا لا يجرؤ اللاعبون دخول المخبا فيتوزعون في مكان اللعب متقدمين من مخبا الثعلب محاولين اثارته بتحريك مناديلهم. ويخرج الثعلب حين يشاء ويحق له ان يخطو ثلاث خطوات وبعدها يقفز على قدم واحدة (الثعلب الاعرج). فاذا اعتقل احدهم يتبدل الدور بالنسبة للضارب والمضروب. وتعاود اللعبة

15- جزيرة الكنز

المكان	العراء
عدد المشاركين	10 – 16
العمر	11 - 12
فائدة اللعبة	التسلية والدقة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى مجموعتين لتقوما بمهمة البحث عن كنز كان قد خباه احد الاثرياء في احدى الجزر ورسم للمكان مخططا حتى لا يضيع عنه ثم وضع المخطط في مكان قريب من الشاطىء. يذهب افراد احدى المجموعتين سباحة الى الجزيرة مفتشين عن الكنز فما ان يعثروا عليه حتى يخبئوه مع التصميم ويعودون به تاركين بعض الاثار. وبعد ان يعود افراد المجموعة الاولى الى لشاطىء يذهب افراد المجموعة الثانية الى الجزيرة للبحث عن الكنز. وعليهم ان يحاولوا العثور على الكنز في وقت يحدد سلفا.

16- الجسر المعلق

المكان	قاعة
التحضير	كرة وخيطان
عدد المشاركين	7 وأكثر
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الاناة والتركيز، تدريب الولد على امتلاك اعصابه ومساعدته على تنسيق حركاته
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يمسك لاعبان بكل يد خيطاً طوله متران ويشدان الخيطين بحيث يشكلان منهما جسراً صغيراً فوقه كرة مضرب. وعليهما ان يدحرجا الكرة مجيئا وذهابا عدة مرات دون ان يوقعاها على الارض. متى وقعت الكرة يبعد اللاعبان ويؤتي بغيرهما. ويفوز اللاعبان اللذان يستطيعان ان يحافظا على كرتهما فوق الجسر بعد ان يكون الجميع قد ابعدوا عن اللعب.

17- جنبا الى جنب

التحضير	كرة وخيطان
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	11 - 12 سنة
فائدة اللعبة	قوة الانتباه والملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون ازواجا الواحد امام الاخر على دائرتين متداخلتين ويبعد الزوج عن الاخر خطوتين او ثلاث خطوات بينما يقف القائد في الوسط. وعندما يصيح القائد: وجها لوجه يلتفت اللاعبان نحو بعضهما. اما حين يصيح ظهرا لظهر فيستديران. وهذه التبديلات يجب اجراؤها بسرعة. وبالقدر المتوخى منه الانتباه واخيرا عندما يصرخ جنبا الى جنب يبدل اللاعبون اوضاعهم وهنا يحاول القائد ايجاد رفيق له يقف الى جنبه حينئذ ياخذ المغلوب على امره مكان القائد في الوسط ويستمر اللعب.

18- ثلاث كلمات

المكان	ملعب
التحضير	ورقتان كتب على كل واحدة 3 كلمات
عدد المشاركين	30 وما فوق
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تنمية الخيال وسرعة التصرف
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى عدة فرق في كل فرقة عشرة لاعبين على الاقل. يعطي المشرف كل فرقة ورقة مكتوب عليها ثلاث كلمات "هر، جرذ، فارة" – "كتاب،قلم،ام"-"سيارة،سائق،حمار"، على كل فرقة ان تقوم باغنية او تمثيلية او حكاية تحتوي على الكلمات الثلاث وتقدمها لسائر اللاعبين.

- **ملاحظة:** – يعطي اللاعبين عشر دقائق لتحضير تمثيليتهم.

19– الحبل (القفز على الحبل)

التحضير	حبل
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تسلية ومرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	لاعبان يمسكان بالحبل ويبرمانه ويقف الباقون في صف واحد امام الحبل وهنا يبدا اللاعب الاول في الصف بالقفز على الحبلة وان اخطا يخرج ويمسك بالحبل مكان احد اللاعبين ليتيح له ان يقضم الى اخر الصف بينما يبدا بالقفز اللاعب الثاني وهكذا دواليك

20– الحبل صنعه

المكان	غرفة أو ملعب
التحضير	ثياب قديمة وخيطان
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	المشاركة والتعاون
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم الأطفال الى فريقين متعادلين. عند الاشارة، على كل فريق ان يحاول صنع حبل بما يعطى لهم من ثياب او خيطان ... الخ. عند الاشارة من المرشد تنتهي اللعبة. يفوز الفريق الذي يصنع اطول حبل.

21- الحروف

المكان	قاعة
التحضير	كرسيان وثماني علب كرتون
عدد المشاركين	5 وما فوق
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يترك القائد المجموعة كما هي او يقسمها الى فريقين او اكثر حسب عدد اللاعبين. تختار كل مجموعة مندوبا يتولى مسؤولية تسجيل ما يطلبه القائد على ورقة. عند الاشارة، يطلب القائد الى اللاعبين كتابة اكبر عدد من اسماء الشخصيات التاريخية ، والسياسية من الماضي او الحاضر ، على اساس ان يبدا كل اسم بحرف معين. يحدد القائد الوقت. وعند انتهاء الوقت المحدد، يبدا كل مندوب بتلاوة الاسماء ويربح الفريق الذي جمع اكبر عدد من الاسماء الصحيحة.

22– حصاد الفاصوليا

المكان	ملعب أو فسحة
التحضير	حبوب فاصوليا
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تقوية حاسة اللمس
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تزرع حبوب من الفاصوليا على ارض الفغرفة ويعشب ثلاثة من اللاعبين عيونهم ويخلعون احذيتهم ثم يسيرون في الغرفة في مختلف الاتجاهات ويلتقطون حبوب الفاصوليا التي يطأونها. ومن يلتقط اكبر عدد من الحبوب في وقت محدود يعتبر فائزا.

23– الحس الموسيقي

المكان	قاعة أو ملعب
التحضير	عصا
عدد المشاركين	8 وأكثر
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تقوية الحس النغمي والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	ياخذ لاعب عصا ويطلب اليه ان يوقع بها على لوح خشبي ايقاع اغنية او نشيد معبرا بها عن نبضات الاغنية وتوقفاتها في كل جملة موسيقية. ويحاول الباقون معرفة هذا النشيد او تلك الاغنية والذي يتمكن من ذلك يكسب علامة جيدة ويستطيع بدوره ان يوقع نغم نشيد اخر. لا يجوز اختيار الالحان غير المعروفة من الاخرين. واذا كان على اللاعب حامل العصا ان يعيد الايقاع لعدم معرفة اللاعبين النشيد فانه يكسب علامة (اذا كانت تاديته صحيحة) ثم يستانف اللعب. وباستطاعة قائد اللعبة تقدير ما اذا كان اللاعب يحسن التوقيع ام لا وما اذا كان هذا الايقاع يمكن الاخرين من معرفة اللحن.

24– حيوان، طير ، سمك

المكان	غرفة
التحضير	فولار وقطعة خشب وكرسي.
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يختار احد اللاعبين ليكون قائدا. يقف او يجلس اللاعبين في دائرة وياخذ القائد مكانه داخل الدائرة. يقول القائد حيوان–طير–سمك. طير .. مثلا ويشير الى احد اللاعب المشار اليه ان يذكر اسم طير قبل ان ينتهي المرشد من العد الى العشرة. فاذا نجح يصبح قائدا، واذا فشل، يبعد عن اللعب.

25– حيوان – طير – نبات

المكان	غرفة
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	10 سنوات
فائدة اللعبة	الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يختار احد اللاعبين ليكون قائدا. يقف او يجلس اللاعبون في دائرة، وياخذ القائد مكانه داخل الدائرة. يقول القائد: "حيوان –طير – نبات... مثلا" ويشير الى احد اللاعبين، وعلى اللاعب ان يذكر اسم طير قبل ان ينتهي القائد من العد للعشرة. فاذا نجح يصبح قائدا، واذا فشل، يبعد عن اللعب.

26– خادم المقهى البارع

المكان	قاعة أو ملعب
التحضير	لكل مجموعة غطاء طنجرة وكرة مضرب مع قليل من الصوف.
عدد المشاركين	غير محدد يقسم الى مجموعتين او اربع مجموعات كل مجموعة 3 او 6 اولاد.
العمر	10 سنوات
فائدة اللعبة	الحذاقة وضبط الذات.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل جميع اللاعبين دائرة تمثل مطعما ترسل كل مجموعة خادما الى داخل المطعم ويمسك الخادم بيده اليسرى غطاء طنجرة فوقه كرة مضرب. ويربط بذراعه الايسر قطعة من الصوف. ويحاول كل خادم بيده اليمنى ان يبعد رفاقه عن اللعب بانتزاع قطعة من الصوف من اذرعهم. فاذا اوقع احد الخدم كرته فانه يبعد عن اللعب. والذي ينتزع قطعة الصوف يكسب نقطتين ويحظر ضرب احد الخدم على يده اليسرى بقصد ايقاع كرته.

27 – النفق

المكان	قاعة أو ملعب
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون مضمومي الركب، بحيث يشكلون شبه نفق. ويقف في الوسط القائد او اي شخص آخر وسط الدائرة، يتناقل اللاعبون غرض ما تحت ركبهم. وعلى الواقف في الوسط ان يلمس ركبتي حامل الغرض. وهنا يحاولون اضافة الدائرة لاعاقة حركات الباحث عن الغرض.

28– الدائرة (حول حبل)

المكان	ملعب
عدد المشاركين	- غير محدّد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الانتباه والدقة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد في شكل دائري حول حبل او داخله. وامام كل ولد غرض او علبة على مسافة بعيدة منه. وعندما يعطي المرشد اشارته على اللاعب ان ياخذ غرضه دون ان يزيح عن الدائرة والذي يصطدم بالحبل يخرج من اللعب.

29– الدائرة الخطرة

المكان	ملعب أو قاعة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التنافس الفردي
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يرسم المرشد دائرة كبيرة على الارض. يشكل اللاعبون دائرة حولها. يحاول كل من اللاعبين وضع زميله في الدائرة. اذا اجتاز احد اللاعبين خط الدائرة الخطرة يتوقف عن اللعب. تصغر الدائرة شيئا فشيئا الى ان يبقى ثلاثة او اربعة لاعبين فيعتبرون فائزين.

ملاحظة: باستطاعة اللاعبين ان يسيروا او يركضوا حول الدائرة الخطرة شرط ان لا يفلتوا ايدي زملائهم. الشخص الذي يفلت يده فيقطع الدائرة يتوقف عن اللعب ايضا

30– رباط العنق

المكان	ملعب
التحضير	رباط عنق.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الحركة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون بشكل قاطرات باعداد متساوية. وعند الاشارة يعقد اللاعب الاول "الرباط" حول عنقه، ثم يصافح اللاعب الثاني. وهنا يقوم اللاعب الثاني بفك الرباط ونقله الى عنقه وهكذا دواليك الى نهاية القاطرة. والاخير يجري الى اللاعب الاول ليصافحه، والقاطرة المنتهية اولا هي المنتصرة.

31– الرفش في السطل

المكان	ملعب
التحضير	رفش صغير وسطل او قبعة وعصا صغيرة.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 11 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الحركة والانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة كبيرة ويمدون ايديهم الى داخلها، حيث يوجد المزارع (وهو لاعب) راكضا محاولا ان يضرب برفشه يدي احد اللاعبين ثم يضع الرفش في السطل. ويحاولا ان يأخذ مكان رفيقه المضروب، الذي بدوره ياخذ الرفش ويلحق به محاولا لمسه قبل ان يصل الى المكان الفارغ، والفاقد مكانه هو المزارع.

32– سباق البدل

المكان	ملعب
التحضير	عصا لكل فريق.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12سنة
فائدة اللعبة	التعاون الجماعي – المساهمة الفردية في الجماعة – الروح الرياضية والنظام.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين متعادلين، ثم تقسم كل فرقة بدورها الى مجموعتين متعادلتين ايضا ، مجموعة (1) ومجموعة (2). يصطف افراد مجموعة (1) على مسافة تبعد عشرين مترا عن حلفائهم افراد مجموعة (2) الواحد خلف الاخر ، ويقابلهم على بعد خمسة امتار افراد المجموعتين المعاديتين. يقف المرشد في منتصف متوازي وعند الاشارة يركض اول لاعب من كل مجموعة حاملا العصا ويسلمها الى حليفه في مجموعة (2) ويتخذ مكانا خلف آخر لاعب من مجموعة (2). يقوم الحليف من مجموعة(2) بدوره ويسلم العصا الى اللاعب الثاني من مجموعة (1) ثم يتخذ مكانا خلف آخر لاعب من مجموعة ((1)، وهكذا دواليك الى ان ينتقل لاعبو مجموعة (1) الى اماكن لاعبي مجموعة (2). والفرقة التي تنجز هذا التبديل باسرع وقت تكون الفائزة.

ملاحظة: احرص على ان لا يترك اي لاعب مكانه قبل ان يستلم العصا.

33– السفن وسط الضباب

المكان	قاعة.
عدد المشاركين	5 مجموعات من 4 لاعبين.
العمر	9 – 11 سنة
فائدة اللعبة	العمل الجماعي – التعاون والمشاركة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تمثل كل مجموعة سفينة تحمل اسما ما وفي وسط الغرفة يقوم المرفأ. ترسل كل سفينة ربانا الى المرفا، وعلى هذا الربان ان يوجه باوامره حركة دخول السفينة الى المرفا وسط الضباب ويكون جميع اللاعبن الذي يمثلون الركاب مغمضي العيون ويتماسكون بالاكتاف في صف طويل. وعند اشارة القائد يبدأ الابحار وتتقدم كل سفينة متقيدة بأوامر ربانها والسفينة الاولى التي تدخل المرفأ تكون هي الفائزة.

34– سكة الحديد

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التنافس الفردي.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	ترسم دوائر على عدد اللاعبين بزيادة دائرة واحدة وتقوم بين الدائرة والاخرى مسافة مساوية لقطرهما ويختار احد اللاعبين ليقوم بقيادة اللعبة فيقف في دائرة القيادة، اما الباقون فيقفون في دوائرهم، بينما تبقى احدى الدوائر فارغة. عند اشارة القائد يتحرك الجميع باتجاه واحد وهنا يحاول القائد احتلال احدى دوائر الاولاد. وكل من يخسر دائرته يحل مكان قائد اللعبة ليعاود اللعب من جديد.

35– السلطة

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	10 سنوات
فائدة اللعبة	الملاحظة واليقظة والانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون في شكل دائري ويقف المشرف في الوسط ويعطي كل لاعب اسم صنف من اصناف الخضر المستعملة في السلطة، يقول مثلا: " سلطة تبلناها كل شي فيها الا الخس" فيهب من يحمل اسم الخس ويقول: "كل شيء فيها الا لحامض" وهكذا يتناقل اللاعبون التسمية وعلى كل من يحمل اسم الخضرة التي ياتي ذكرها ان يرد بذكر صنف اخر ومن يتاخر في الكلام او يتكلم في غير دوره يخرج من اللعبة.

36– سباق الكتب

المكان	ملعب
التحضير	كتابان ومنديلان.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقيم اللاعبون جماعتين متساويتين، عند خط البداية ، وعلى بعد عدة امتار ترسم دائرة فيها منديل امام كل فريق. وبعد اشارة المشرف يتقدم صاحب الرقم الاول من كل فريق حاملا على راسه كتابا دون ان يمسك به ويسيران حتى الدائرة، فيأخذ كل واحد منديل دائرته ويعود، فيسلمه الى رفيقه الذي بدوره يضع الكتاب على راسه والمنديل في يده ويتجه نحو الدائرة ليضعه فيها. ومن يقوم باللعب دون غلط او اية هفوة، هو الفائز اما من يقع منه الكتاب فيعيد الكرة.

37– سباق الكرة

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	10 سنوات
فائدة اللعبة	الملاحظة والدقة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين ويقفون بقرب بعضهم، ثم يرقصون نصف رقصة مع افساح ارجلهم. وامام الصف يقف لاعب حاملا كرة يقذف بها بين ارجل الراقصين وعندما تصل الى اخر لاعب من الصف عليه باعادتها اليه بنفس الشكل ومن يصب ارجل اللاعبين في الصف يخرج من اللعبة.

38- كلب حراسة

المكان	ملعب
التحضير	فولار وقطعة خشب وكرسي.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الانتباه والتيقظ.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الجميع في دائرة في وسطها كرسي جالس عليه ولد واحد وهو (كلب حراسة). وعيناه مغمضتان، وتحت الكرسي قطعة خشب تمثل العظمة. وهنا يشير المشرف الى أحد الاولاد ليأخذ العظمة دون تنبيه الكلب. واذا شعر الكلب عليه أن ينبح. واذا كان الولد قريباً من الكرسي يستيقظ الكلب قافزا من مكانه ليقبض على الولد ويجلسه مكانه، وان لم يتمكن يعود الى مكانه، وهكذا تستمر اللعبة حتى انتهاء الوقت.

39- الكلب والهرة

المكان	قاعة أو ملعب.
التحضير	كرتان كل واحد بلون
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الخفة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون بشكل دائرة ومعهم طابتان تختلفان لونا يتداولونهما من يد لاخرى بسرعة. تمثل احدى الطابتان الكلب والأخرى الهرة. تسير الهرة والكلب في وجهتين متعاكستين واذا اجتمع الكلب بالهرة بين يدي لاعب واحد، امتنع هذا الاخير عن اللعب. تستمر اللعبة الى ان يبقى لاعبان او ثلاثة فيعتبرون فائزين.

40– كرة الدائرة

المكان	ملعب
التحضير	كرة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الدقة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون بشكل دائري بين الواحد والاخر منهم مسافة ذراع ويتناقلون الكرة بين بعضهم بسرعة. يجب ان تكون الكرة على مستوى الصدر ويحق لكل لاعب تغيير اتجاه الكرة لمفاجاة زميله. والذي يفشل بالتقاط الكرة او توجيهها بشكل صحيح، يخرج من اللعب. أما الفائزون فمن استمروا في اللعب حتى وقت محدد.

41– كرة الصندوق

المكان	ملعب
التحضير	كرة وصندوقان او دلوان
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يرسم على الملعب شكل مستطيل تتوسطه كرة ويوضع على جانبي الملعب صندوقان او دلوان. يقسم اللاعبون الى فريقين ويعطى لكل لاعب رقم خاص. ثم ينادي المشرف على رقم فياتي من الفريقين حاملا الارقام. ويحاول كل لاعب منهما الوصول قبل الاخر. اذا لم تدخل الكرة الصندوق بل اصابته يخسر الفريق. وياخذ الاخر نقطة. ويبدل اللاعبان بآخرين.

42– الكرة الطائرة

المكان	ملعب
التحضير	كرة
عدد المشاركين	15-20
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الخفة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون في حلقة يرمي احدهم الكرة في الفضاء مناديا اسم احد اللاعبين الاخرين وعندئذ يركض الجميع متحاشين البقاء قريباً ممن في يده الكرة. وعندما يمسك اللاعب الذي ذكر اسمه بالكرة يامر باقي الاعضاء بالوقوف صائحاً (قف) وعندئذ يعمل جهده ان يصب الشخص الذي هو قريب منه فاذا فشل كانت هذه النقطة سلبية في حقه ويتخذ دور رمي الكرة ويبتعد عن اللعب كل لاعب حصل على ثلاث نقاط سلبية ويفوز اللاعبان الاخيران.

43– الكرة فوق العلبة

المكان	ملعب
التحضير	كرة مضرب وعلبة فارغة
عدد المشاركين	8 وما فوق
العمر	9 – 12سنة
فائدة اللعبة	اصابة الهدف
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	ترسم دائرة على الارض قطرها متران، وفي وسطها علبة فارغة موضوعة على راسها. وفوق العلبة توضع كرة نضرب. يقف االلاعبون وراء الدائرة ويقوم كل منهم بمحاولة ترمي الى اسقاط الكرة الموضوعة على العلبة بكرة ثانية دون ان يوقع العلبة. فاذا اوقعها اكسب فريقه ثلاث نقاط. يفوز الفريق الذي يحصل على اكبر عدد من النقاط.

44– الكرة القديم في الدائرة

المكان	ملعب
التحضير	كرة خفيفة
عدد المشاركين	10-20
العمر	12 سنة
فائدة اللعبة	التيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة وهم متماسكو الايدي. يقف احدهم في الوسط ويضع الكرة امامه على الارض. يحاول لاعب الوسط ان يقذف الكرة بقدمه خارج الدائرة بطريقة تمر بها اللاعبين. وعلى هؤلاء ان يمنعوه عن ذلك بقذف الكرة بالاقدام واللاعب الذي يدع الكرة تمر عليه يبعد عن اللعب. يحدد وقت اللعبة ويكون اللاعبون الباقون في دائرة هم الفائزون.

45- الكنز

المكان	العراء
التحضير	غرض يخبا مع اوراق صغيرة لكتابة الملاحظات والتوجيهات
عدد المشاركين	15 – 20
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التعاون والمشاركة في المنافسة البناءة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم الاولاد الى فريقين ويشجع افرادهما على ايجاد الكنز الذي خباه مرشد الجماعة. ويكون المرشد قد كتب عدة ملاحظات وتوجيهات على ورق وخباها في امكنة معينة توجه اللاعبين من مكان الى اخر الى ان يصلوا الى الكنز.

ملاحظة: ينبه اللاعبون من ابقاء الملاحظات في اماكنها ليتمكن الفريق الاخر من متابعة تحرياته.

46- الكيس المغلق

المكان	قاعة او ملعب
التحضير	كيس مغلق يحتوي على 10 اشياء (ساعة، سكين، قلم، ورق أقلام)
عدد المشاركين	6 وأكثر
العمر	12 سنة
فائدة اللعبة	تقوية حاسة اللمس
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يعطي الكيس لكل من اللاعبين بدوره. يحتفظ به كل لاعب مدة دقيقتين يتلمس خلالها الاشياء التي يمكنه معرفتها. والفائز هو من سجل اكبر عدد من هذه الاشياء.

47- اللص الهارب

المكان	حديقة.
التحضير	معدات واغراض واشياء متعددة ومغطاة
عدد المشاركين	غير محدد ينقسمون الى عدة حلقات.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التيقظ والانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	على كل حلقة ان تحاول القبض على "اللص" الذي يكون قد اختبا في حديقة عمومية او مكان مشابه قرب المؤسسة. يستلم كل من رؤساء الحلقات مغلفا مختوما. وعند الاشارة، يفرغ كل منهم مغلفه ويرى فيه: - خريطة تحتم على اللاعبين التجمع في مكان ما ثم الانطلاق في طرق مختلفة توصل الى مخبأ "اللص". - الوقت المحدد لانتهاء اللعبة: أي الوقت المعين للقبض على اللص. - تسير كل حلقة في الطريق المعين لها، والتي تصل الى المخبأ قبل سواها وتوجد اللص تربح الجائزة.

ملاحظة:

- على "اللص" ان يلازم مخبأه طوال فترة اللعب.
- اذا انتهى الوقت المحدد ولم تتمكن حلقة ما من معرفة مكان المخبأ على رئيس الحلقة ان يعود بحلقته الى المؤسسة.

48- المطار

المكان	قاعة او ملغب.
التحضير	خريطة، ورق بشكل طائرات، اقلام دبابيس.
عدد المشاركين	8-15.
العمر	10 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الدقة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	. تعلق خريطة على حائط من الغرفة ويقف اللاعبون في الجزء الاخر من الغرفة في خط مستقبم. يأخذ كل لاعب طائرته من ورق ويكتب عليها اسمه ويغرز فيها دبوسا. يضع اللاعبون الطائرات في المطار (اي في مكان معين على الخريطة). بعد درس الخريطة لمدة معينة يطلب من اللاعبين تغميض اعينهم جميعا والعودة الى اماكنهم. يذهب كل لاعب بدوره الى الخريطة ويقوم بشك طائرته في ابعد مكان من المطار (اي في مكان معين على الخريطة دون ان تقع الطائرة في البحر او البحيرة او اي مكان غير صالح لحط الطائرات). يربح اللاعب الذي تحط طائرته في ابعد مكان من المطار اي الذي يستطيع ان يطير بطائرته مسافة اطول.

ملاحظة: يمكن خريطة على اللوح بدلا من الاستعانة بخريطة العالم، وعندها يستعان بورق تلصيق لالصاق الطائرات.

49– المنديل الضاحك

المكان	ملعب
التحضير	منديل.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	قوة الانتباه والملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تكون الجماعة دائرة، يتوسطها القائد ممسكا بمنديل، ثم يبدا اللعب بقذف المنديل عاليا في الهواء ليسقط على الارض. حينئذ على اللاعبين ان يضحكوا ما دام المنديل في الهواء وعندما يقع على الارض، عليهم ان يصمتوا، والمستمر في الضحك يخرج من الدائرة. وهكذا يستمر اللعب، والفائز هو من يبقى حتى النهاية.

ملاحظة: من المستحسن ان يضحك من في خارج الدائرة من اللاعبين، ليثيروا عاصفة من الضحك الحقيقي وعلى القائد ان يقذف بالمنديل عاليا لاطالة وقت الضحك.

50– المنديل الطائر

المكان	ملعب
التحضير	منديل
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الخفة والسرعة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون على ركبهم بشكل دائري مرفوعي الايدي وظهورهم الى الدائرة كما يقف احد اللاعبين خارج الدائرة حاملا المنديل ثم يركض ويلامس بمنديله الطائر ايدي اللاعبين فمن التقط المنديل يأخذ مكان الملتقط منه وعلى هذه الصورة تستمر اللعبة.

ملاحظة: هناك تفاوت بين الايدي بسبب ركوع اللاعبين على ركابهم.

51– الملاحقة

المكان	غير محدد
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تنمية روح المنافسة البناءة ور وح التعاون.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين متعادلين ويشكلون دائرتين الواحدة داخل الاخرى يسير اللاعبون في شكل دائرة وهم ينشدون اغنية، وعند إشارة من المشرف، على اللاعبين في الدائرة الخارجية ان يحتموا في ملجا في ناحية من الغرفة بينما يحاول اللاعبون في الدائرة الداخلية القاء القبض عليهم. يعد المشرف اللاعبين المقبوض عليهم ثم تبدل مراكز الفرق وتكرر اللعبة ثانية. الفرقة الفائزة هي التي تستطيع ان تصل الى الملجا بأكثر عدد من اللاعبين لا يقبض عليهم.

ملاحظة: تبدل ادوار اللاعبين في الدائرة الداخلية بادوار اللاعبين في الدائرة الخارجية بالتداول.

52– النقطة الصامتة

المكان	قاعة.
التحضير	طاولات، كراسي واشياء واشياء اخرى.
عدد المشاركين	مجموعتان او ثلاث مجموعات كل مجموعة من 4 لاعبين.
العمر	12 سنة
فائدة اللعبة	ممارسة الهدوء
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تلعب كل جماعة ضد جماعة ثانية. تراكم احدى الجماعتين عددا من الكراسي والاشياء المنقولة بعضها فوق بعض. وعلى المجموعة الاخرى ان تعيد هذه الاشياء الى اماكنها دون كلام او ضجة، يسجل قائد اللعبة الضجيج المثار ويحسم نقطة او اكثلر على المجموعة بحسب اهمية هذا الضجيج وفي الدورة التالية تبادل المجموعتان دوريهما.

53- الملاعق

المكان	قاعة او ملعب.
التحضير	ملعقة كبيرة لكل لاعب
عدد المشاركين	8 أو أكثر
العمر	9 – 11 سنة
فائدة اللعبة	الدقة واليقظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تشكل جماعتان، ويقف لاعبو كل جماعة على ركابهم وايديهم وراء ظهورهم، مواجهة للاعبي الجماعة الاخرى. يمسك كل لاعب بملعقة كبيرة في فمه. يضع قائد اللعبة حبة حمص في ملعقة اللاعب الاول من كل مجموعة. وعند الاشارة يجب عل كل من هذين اللاعبين وضع حبة الحمص في ملعقة اللاعب الذي يليه دون ان يستعين بيديه، وهكذا دواليك. وعندما تصبح حبة الحمص في ملعقة اللاعب الاخير يجب ان يعيدها الى الذي في راس المجموعة ويبدا اللعب من جديد. والفائز هو الفريق المنتهي اولا.

54- النافورة

المكان	ملعب
التحضير	حبل
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	وقوة الانتباه الملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة غير متماسكة الايدي ويقف القائد في الوسط ممسكا بيده طرف حبل. يدور القائد رافعا الحبل 10-15 سم عن الارض. وفي نفس الوقت يقفز اللاعبون تفاديا لاصابتهم بطرف الحبل. واذا اصيب احدهم يتبادل مكانه مع القائد وتستمر اللعبة.

55- اثنان ثلاثة

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون في دائرة والمشرف وسط الدائرة ثمّ يأخذ اللاعبون بالركض في شكل دائرة ويصرخ المشرف من آن الى آخر: "اثنان" أو "ثلاثة" أو "أربعة". وعلى اللاعبين أن يتوقفوا حينذاك عن الركض ويشكلوا حلقة مؤلفة من العدد المطلوب وكل من يخطئ يخرج من اللعبة. تستمر اللعبة الى ان يبقى في الساحة لاعبان أو ثلاثة لاعبين يعتبرون الفائزين.

56– اليد الساخنة

المكان	ملعب أو قاعة
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة مبادرة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون بشكل دائرة. يعين المشرف لاعبا يجلس وسط الدائرة. تغمض عينا هذا الاخير. يجلس مادا يده اليمنى الى الامام. يطلب المشرف من اللاعبين الواحد تلو الاخر بان يلمس يد اللاعب الذي في الوسط ثلاث مرات متتالية. عندما يشعر اللاعب بثالث لمسة, يحاول القبض على لامسه دون ان ينهض من كرسيه، فان قدر على ذلك اخذ مكانه بين رفاقه واستبدل باللاعب الذي لمسه.

57– الاسماء

المكان	قاعة أو ملعب
التحضير	عصا
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون في شكل دائرة. ويتوسطهم لاعب يمسك بيده عصا يحملها عموديا. ينادي هذا اللاعب اسم احد اللاعبين الاخرين ويأخذ مكانه في الدائرة تاركا العصا في وسط الدائرة. وعلى اللاعب الذي ذكر اسمه ان يمسك بالعصا قبل أن تسقط الى الارض... فيحملها وينادي اسم لاعب اخر وهكذا دواليك. ان لم يتمكن احد اللاعب من المساك بالعصا قبل ان تسقط على الارض يخرج من اللعبة بينما يستمر اللعب الى ان يبقى لاعبان في الدائرة يعتبران الفائزين.

ملاحظة : يمكن استعمال الارقام بدلا من الاسماء.

58– اشارة المرور

المكان	ملعب
التحضير	3 أعلام او اوراق واحد احمر والثاني اخضر والثالث اصفر
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الانتباه وقوة الملاحظة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يمثل اللاعبون صفا من السيارات ويقابل هذا الصف شرطي المرور ويحمل في يده ثلاثة اعلام او اوراق واحدة خضراء والثانية حمراء والثالثة صفراء. وعندها يبدأ الشرطي اللعب برفع احد الالوان ويستحسن في البداية الاخضر الذي يحتم عليهم ان يسيروا وبعد ذلك الاصفر الذي يحتم عليهم الوقوف ثم الاحمر الذي يقضي بأن يجلسوا. وفي اثناء التبديل كل من يخطئ يخرج من اللعب.

59– اطفاء الشمعة

المكان	ملعب
التحضير	3 شموع و3 علب كبريت
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	11 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الحركة، واليقظة والخفة، الحذاقة وضبط الذات.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون ثلاثة صفوف على شكل قاطرات متوازية وتوضع شمعة مشتعلة عند خط الدوران امام قاطرة. ويعطى اللاعب الاول في كل قاطرة علبة كبريت. وعند الاشارة يجري اللاعب الاول في كل قاطرة ليطفئ الشمعة ويشعلها من جديد ثم يعود جريا ويلمس رفيقه الذي يقوم بالدور ذاته، والقاطرة المنتهية اولا هي الرابحة.

ملاحظة : يجب الاحتراس من نار الشموع.

60– اطفئ الشمعة

المكان	ملعب أو قاعة
التحضير	3 شمعات وعلبة كبريت
عدد المشاركين	8 وأكثر
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الحذاقة وضبط النفس
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تشكل دائرة يجلس فيها ثلاثة لاعبين يمسك كل منهم بيده اليمنى شمعة مضاءة ويضع يده اليسرى في جيبه او وراء ظهره. على كل منهم ان يحرص على ان تظل شمعته مضاءة وان يطفئ شمعتي اللاعبين الاخرين.

ملاحظة مهمة جدا: يجب الاحتراس تماما لئلا تمتد النار الى الشعر والالبسة.

61– بائع الادوية

المكان	ملعب او قاعة
التحضير	اوراق من النباتات التالية : زيزفون،نعناع، شاي، بابونج، غار، فرموت، لويزة...الخ.
عدد المشاركين	6اطفال او اكثر
العمر	9 – 11 سنة
فائدة اللعبة	تنمية حاسة الشم
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تعصب عيون جميع اللاعبين ويأخذ الواحد بعد الاخر قطعة صغيرة من احدى الاوراق المذكورة آنفاً ويتعين عليهم ان يذكروا نوع الزهورات او السائل الذي يمكن ان يصنع من هذه الورقة.

62– البلدان

المكان	ملعب أو قاعة
عدد المشاركين	20-25
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الخفة وسرعة الانتباه– وزيادة المعلومات الجغرافية
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف جميع اللاعبين في حلقات رسموها بأنفسهم في بادئ اللعبة. تتلخص مهمة المرشد في هذه اللعبة بتوزيع اسماء البلدان على اعضاء الجماعة مع اعطائهم بعض المعلومات عن خصائص تلك البلدان وشعوبها لتنمية معلوماتهم العامة وعندما ينتهي من ذلك يقف مناديا اسم بلدين او ثلاثة او اكثر ليحث اللاعبين على تغيير اماكنهم حتى تتاح الفرصة للاعب الذي في الوسط ان يتخذ احدى الدوائر من اللاعبين. ويستطيع المرشد في بعض الاحيان ان يقول مناديا: " الكرة الارضية" ليتيح لمن في وسط الدائرة من اتخاذ مكان له بين رفاقه اذ يترك جميع اللاعبين دوائرهم ويتبادلونها.

63– التصفيق

المكان	قاعة
عدد المشاركين	20-15
العمر	12 – 9 سنة
فائدة اللعبة	تنمية قوة الملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يعين قائد من بين الاولاد مهمته ان يخبئ غرضا في مكان ما في القاعة . وكلما اقترب ولد من الاولاد من الغرض المخبأ يحتد تصفيق القائد ليعلم رفيقه انّه قريب من المكان. وعندما يعتقد أحد اللاعبين انه عرف المكان يركض الى القائد ويخبره عنه سراً وهكذا ينضم اللاعب الى القائد بمهمة التصفيق بينما يبحث الاخرون عن الغرض... وهكذا دواليك.

64– اكل الفاكهة

المكان	ملعب
التحضير	تفاحتان
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	12 – 11 سنة
فائدة اللعبة	التعاون
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى مجموعتين على رأس كل مجموعة قائد، توضع امامهما تفاحتان مربوطتان بخيط، يحاول رئيس كل جماعة اكل التفاحة قبل الاخر ليفوز مع جماعته. تقضي اصول اللعبة ان توضع اليدان خلف الظهر. وكل من يمس التفاحة بيده يخسر.ويأخذ مكانه لاعب آخر.

65- اعربي نارا

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الإنتباه والحزم
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة ويترك بين اللاعب والاخر مساحة مترين. وتحدد الاماكن بالطبشور او بأي شيء آخر. يقف القائد بالوسط وبيده عصا يسير بها متقدما من اللاعبين فيختار واحدا منهم ويقول له: اعربي نارا. يجيب اللاعب : اذهب الى جاري ويتابع القائد جولته مرددا الطلب ذاته ومتلقياً ذات الجواب. في هذه الاثناء يحاول اللاعبون تبديل اماكنهم ويحاول القائد بدوره احتلال احدها. فان نجح تبادل المكان مع اللاعب الفاشل. وان لم ينجح القائد يلقي عصاه ويقول : – النار مطفأة وعندئذ يبدل اللاعبون اماكنهم ويعطون بذلك الفرصة للقائد بحيث يحتل مكان احدهم وبامكان اللاعبين الوقوف او الجلوس في اثناء القيام بهذه اللعبة.

66- الاسماء المتلازمة

المكان	ملعب
التحضير	سلتان ومنديل
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	ضبط النفس
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى قسمين متساويين متواجهين وعند نهاية كل صف توضع سلتان في احداها منديل. يبدأ اللاعب الاول مع من يقابله في القسم الثاني باسم من الاسماء المتلازمة(مثلا:ملح،فلفل) او (ورقة وقلم) او(قفل ومفتاح)الخ. وعند الاشارة يذكر الرائد الاسم الاول من الاسماء المتلازمة وعلى المسميين بالاسمين ان يركضا الى السلة ويحاولا اخذ المنديل ووضعه في السلة الاخرى والناجح في وضع المنديل من اللاعبين يكسب نقطة لقسمه. وتنتهي اللعبة عندما يحصل احد الفريقين على عشر نقط اولا.

67- البوسطة (الباص)

المكان	غرفة
عدد المشاركين	من 10الى 25
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون في دائرة وينتقي كل منهم اسم بلد او مدينة ،يعين قائد اللعبة فيقف في وسط الدائرة ويحذف كرسيه من الحلقة، يقول القائد مثلا: راحت البوسطة من بيروت الى طرابلس . فعلى اللاعب الحامل اسم بيروت ان يبادل مقعده مع اللاعب الحامل اسم طرابلس ويحاول القائد ان يسبق احد اللاعبين الى كرسيه واخذ مكانه. اللاعب الذي يصبح دون مقعد يأخذ مكان قائد البوسطة. لزيادة الحيوية في اللعب يتعين على المرشد ان يصرخ من وقت لآخر،بوسطة عمومية فيتبادل جميع اللاعبين مقاعدهم.

68- البالون والمكنسة

المكان	ملعب
التحضير	بالون ومكنسة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التعاون والمشاركة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون اقساما متساوية بشكل قطارات متوازية العدد ويوضع امام كل قطار بالون وفي جواره مكنسة. عند الاشارة يدحرج اللاعب الاول في كل صف البالون بالمكنسة الى خط الدوران ثم يعود به ثانية. ويضع المكنسة على الارض ويلمس زميله الذي يكرر العمل ذاته... وهكذا حتى نهاية القاطرة والمجموعة التي تنتهي قبل سواها هي الفائزة.

69- التأليف

المكان	قاعة
التحضير	ورقة وقلم لكل فريق او جماعة
عدد المشاركين	8 او اكثر يوزعون الى فريقين
العمر	12 سنة
فائدة اللعبة	العمل الجماعي والتفكير السريع
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اعضاء كل فريق فرادي في صفين امام خط الانطلاق. وعلى بعد ثلاثين مترا من اللاعبين توضع ورقة وقلم فوق لوح من كرتون .يعطي المرشد جملة للفرق أن يكتبوها. عند الاشارة ينطلق اللاعب الاول من كل من الفريقين الى الورقة فيكتب كلمة ويأتي بالقلم الى اللاعب التالي الذي يقوم بالاجراء ذاته ويكتب كلمة اخرى.والجماعة التي تنتهي قبل سواها من كتابة الجملة تكون هي الفائزة.

ملاحظة : يمنع الكلام في اثناء اللعب.

70– تعبئة زجاجات الماء

المكان	ملعب
التحضير	وعاءان كبيران وكوبا وماء وزجاجتان
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	10 سنوات
فائدة اللعبة	التعاون والمشاركة
مدّة اللعبة	الدقة والملاحظة والانتباه
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين وامام كل فريق دائرة وفي وسط الدائرة كوب فارغ مع وعاء كبير فيه ماء. يحاول كل لاعب في كل فريق ان يملئ الزجاجة ماء بالكوب دون ان يصب الماء خارج الزجاجة. وكل من يخطئ تفرغ يأخذ مكانه لاعب من فريقه . والفائز من الفريقين هو من كانت زجاجته ممتلئة اكثر من زجاجة الاخر

71– تغذية الفيل

المكان	ملعب
التحضير	حبات فول
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	11 سنة
فائدة اللعبة	الفرقة والانتباه
مدّة اللعبة	الدقة والملاحظة والانتباه
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين وترسم دائرة قطرها 30سنتمترا على الارض وتثبت قطعة من الورق على شيء مرتفع في الدائرة. ويطلق على الدائرة المفرغة اسم فم الفيل. يرسم خط البداية على بعد مناسب ويعطى لكل متسابق عشر حبات من الفول وعليه ان يقذف بها الى داخل الدائرة. ومن اصاب الهدف يأخذ نقطة والفريق الرابح هو من سجل نقاطا أكثر

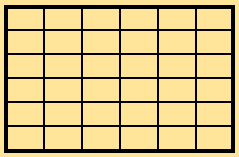
72– التمثيل

المكان	قاعة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تنمية الخيال
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يخرج طفلان من الفرقة ويتفقان على تقديم اغنية لرفاقهما ايمائياً. ثم يدخلان ويمثلانها امام الاخرين بالايماء والحركة، وعلى الاولاد ان يعرفوا ما هي الاغنية المؤداة. فيقوم بدور التمثيل من جديد من يعرف اسم الاغنية اولا.

73– سبق الكرة :

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الدقة والملاحظة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يتقدم لاعب من كل فريق ويقرفص امام خط البداية. يضع يديه وراء ظهره. عليه إيصال طابة كرة الطاولة tennis الى خط الوصول وذلك بنفخها من دون أن يمسّها بيديه.

DONGO –74

المكان	ملعب
التحضير	– تحضير ورقة لكل عضو عليها 36 مربّع – أقلام كافية للمجموعة. – لائحة باسماء المشتركين في المخيّم: اعضاء ومسؤولين.
عدد المشاركين	كل المجموعة
العمر	9 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التعرف إلى المجموعة بطريقة مسلية
مدّة اللعبة	قله 20 دقيقة.
قواعد اللعبة	يُعطى كل من المشاركين ورقة عليها مربعات على الشكل التالي: 6 مربعات عرض و 6 مربعات طول:  عند إشارة المنشط، ينطلق المشتركون ليملأوا المربعات بأسماء المشاركين الآخرين (مثلاً لمدة خمس دقائق). بعد ذلك، يقف المنشط في الوسط ويقول أسماء المشاركين حسب ترتيب معين وعلى مهل. وكل شخص يشطب الإسم الذي يقوله المنشط، وتستمر اللعبة. وعندما يكتمل أمام أحد المشتركين خط بالطول او بالعرض يصرخ DONGO. يكون الرابح الذي صرخ DONGO أكبر عدد من المرات عندما يقرر المنشط إيقاف اللعبة... .

75– لعبة الظالم والمظلوم:

المكان	ملعب
التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	المجموعة بأكملها
العمر	9– 12 سنة
فائدة اللعبة	ابتكار
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يقسم الأشخاص الى فريقين: فريق ظالم وفريق مظلوم. يجلس الفريقان على كراسي: كل ظالم يقابله مظلوم. يعرّف كل شخص من الفريقين عن اسمه. يعطي المسؤول 5 دقائق لفريق الظالم، ليفكر كل واحد منهم بظلم سينفذه على المظلوم الذي يقابله. بعد إنتهاء الوقت، يُعرب كل ظالم عن الظلم الذي اختاره مفسرًا إياه ومعطيًا كل الشروط العملية لتنفيذه. بعد هذا العرض oseيقول المسؤول: عندي شيء مهم أريد ان اقوله، ينطلق من المبدأ القائل، عامل الناس مثلما تريدهم أن يعاملوك، لذا سنقلب المقاييس ويُنَفّذ كل ظلم بصاحبه.

76– لماذا \ لأن:

المكان	قاعة
التحضير	أوراق و أقلام
عدد المشاركين	المجموعة
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	غير محدد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يوزّع المسؤول أوراقًا صغيرة على الجميع. تقسم المجموعة الى فريقين. فريق يكتب سؤالاً يبدأ بلماذا والفريق الآخر يكتب جوابًا يبدأ بلأن. بعد ذلك، يتم مزج الأسئلة مع بعضها، والأجوبة مع بعضها. ثم يعين المنشط شخصين من المسؤولين لكي يقرأ احدهم الاسئلة والآخر الاجوبة. وهكذا كل سؤال يكون جوابه مختلفًا تمامًا عن معناه.

77– فوق تحت:

المكان	قاعة
التحضير	بالونات او ما يشابه على عدد الفرق
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يقف الفريق صفاً واحداً، (واعضاء الفريق عليهم ان يفرشخوا) تكون الطابة مع اول لاعب من الفريق وعليه ان يمررها بين رجليه والثاني يفعل هكذا وصولاً الى آخر لاعب. عند وصول الطابة الى آخر لاعب على اعضاء الفريق ان ينبطحوا ارضاً وعلى اللاعب المذكور ان يحمل الطابة ويركض بها ماراً فوق رفاقه المنبطحين لكي يصبح الاول في الفريق، عندها تعاد الكرة حتى يمر كل اعضاء الفريق حيث يصبح الاول من كل فريق هو الاخير، والفريق الذي يسبق يكون الرابح في هذه اللعبة.

78– لكل سؤال جوا

المكان	قاعة
التحضير	أوراق أسئلة – جاط من الطحين– بالونات
عدد المشاركين	الجماعة بأكملها
العمر	9 – 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	نكتب مجموعة من الاسئلة على ورقة ونضعها في جاط من الطحين، على كل فريق ان يختار لاعبًا يمثله، بعد الاختيار نسلم اللاعب الذي سيمثل فريقه بالونًا من النايلون، على هذا الاخير ان يجثو على ركبتيه واضعاً يديه وراء ظهره باحثاً عن ورقة الاسئلة بفمه، عند العثور على الورقة عليه ان يدخلها داخل بالون النيلون وينفخه حتى يفقع، ولما يفقع البالون عليه ان يجلب ورقة الاسئلة ويحلها مع فريقه والفريق الذي يسبق هو الرابح.

79– انقطعت المياه:

المكان	ملعب
التحضير	سطل ماء
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	11– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	على اعضاء الفريق ان يتعاونوا في نقل هذه الكمية من المياه دون أي وعاء، ممكن الاستعانة بالثياب (أي ان يبل ثوبه ويعصره عند الوصول في السطل) او بواسطة الفم.... الخ. .

80– كرة الحفرة:

المكان	ملعب
التحضير	كرة حجم وسط، عصا قوية طولها حوالي 75 سنتمتراً
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	ينتشر اللاعبون في مكان اللعب بحيث يبعد الواحد عن الآخر بين 3 و 5أمتار. ثم يخط كل واحد منهم دائرة قطرها لا يقل عن 75 سنتمتراً (طول العصا) . على ان يبقى أحد اللاعبين بدون دائرة وهو من يدحرج الكرة فيحاول إدخالها في إحدى دوائر اللاعبين. إذا نجح في ذلك يكون قد أخذ مكان اللاعب في دائرته وقد لا ينجح بسهولة لأن كل لاعب سيدافع عن مكانه بإبعاد الكرة بواسطة رجله. .

81– الكرة والعصا:

المكان	ملعب
التحضير	كرة صغيرة؛
عدد المشاركين	6 او أكثر (فريق)
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يقوم المنظم بحفر عدد من الحفر في خط مستقيم على ان يسمح حجم كل حفرة بإحتواء الكرة وعلى ان تبعد كل منها عن الأخرى مسافة متر تقريباً ثم ترقم الحفر بالتتالي. يرسم اللاعبون خطاً على الأرض على بعد 3 أمتار من الحفرة رقم (1) وتضع قدم اللاعب على الخط يقذف الكرة نحو الحفر. تحسب للاعب نقاط تساوي رقم الحفرة التي وقعت الطابة فيها: مثلاً اذا أسقطت الكرة في الحفرة رقم (3) فإن اللاعب يحرز 3 نقاط مثلاً ويكون الدور للأخرين ⟸ الفائز هو من يحرز عدد نقاط أعلى خلال الزمن المحدد مسبقاً او الذي يصل الى عدد معين من النقاط.

82– لنقطع النهر:

المكان	ملعب
التحضير	غير محدد
عدد المشاركين	شخص من كل فريق
العمر	10– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة – التوازن
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يرسم منشّط اللعبة على أرض الملعب خط بداية وخط نهاية. على كل طرف من طرفيّ خط البداية يضع كرتونتين بحجم 30 سنتم × 30 سنتم. يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ثم يرقّم أعضاء كل فريق على حدة. عندما يختار منشّط اللعبة رقماً معيّناً يركض كل من اللاعبين اللذين يحملان الرقم المذكور نحو أحد طرفي خط البداية ثم يبدأ بقطع النهر، وذلك بوضع كل رجل على قطعة ورق. يجب على اللاعب أن يقطع النهر دون الوقوع فيه، أي أن يرفع رِجلاً عن الأرض ويسحب الورقة الموجودة تحتها ليضعها أمامه، وكذلك الأمر بالنسبة للرِجل الأخرى، ويكمل قطع النهر بهذه الطريقة حتي يصل إلى الضفة. .

83- سباق المربوطين:

المكان	ملعب
التحضير	غير محدد
عدد المشاركين	شخصين من كل فريق
العمر	9 - 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة – التوازن- العمل بروح الفريق الواحد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يقسّم منشّط اللعبة المجموعة الكبرى إلى مجموعات صغرى متساوية، مثلاً: كل مجموعة عشرة لاعبين، ويعيّن لهم خط إنطلاق وخط نهاية، يقف لاعبو كل مجموعة إثنان إثنان، خلف خط الإنطلاق تُربط رِجل اللاعب الأول اليسرى برِجل اللاعب الثاني اليمنى. عند الإشارة ينطلق كل إثنين من لاعبي كل مجموعة باتجاه خط الوصول، والفريق الذي يصل أولاً هو الفريق الرابح. مع العلم بأن الأرجل يجب أن تظل مربوطة. .

84– سباق العجلات:

التحضير	طابة
عدد المشاركين	شخص من كل فريق
العمر	9 - 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة – العمل بروح الفريق الواحد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يقسّم منشّط اللعبة المجموعة الكبرى إلى مجموعات صغرى متساوية، مثلاً: كل مجموعة عشرة لاعبين، يقف الفريق الأول تجاه الفريق الثاني بعد أن يرقّم قائد كل فريق أعضاء فريقه معطياً كل لاعب رقماً. – عند بداية اللعبة يدعو منشّط اللعبة اللاعب رقم واحد من فريق (أ) واللاعب رقم واحد من فريق (ب)، تُوضع الطابة بين الإثنين وعلى كل من اللاعبين ان يدحرج الطابة على الأرض مدخلاً إياها بين أرجل اللاعب الثاني واللاعب الذي يسبق هو الرابح وأعضاء الفريق لا يمكنهم الدفاع. – عند بداية اللعبة يدعو منشّط اللعبة اللاعب رقم واحد واللاعب رقم إثنين من فريق (أ) واللاعب رقم واحد واللاعب رقم إثنين من فريق (ب)، تُوضع الطابة بين الإثنين وعلى اللاعب رقم واحد أن يحمل اللاعب رقم إثنين من رجليه ويسير على يديه قاذفاً الطابة عاملاً على إدخالها بين أرجل لاعبي الفريق الثاني واللاعب الذي يُدخل الطابة هو من ربح نقطة على الفريق الثاني. .

85– سباق الكونغورو:

التحضير	كيساً يحوي بعض الأغراض الثقيلة نسبياً.
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة – العمل بروح الفريق الواحد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقسم اللاعبين إلى فريقين متساويين أو أكثر، يعيّن لكل فريق نقطة إنطلاق ونقطة نهاية. يقف أعضاء كل فريق خطاً واحداً خلف نقطة الإنطلاق يُعطى أول لاعب من كل فريق كيساً يحوي بعض الأغراض الثقيلة نسبياً. عند الإشارة يجلس اللاعب الأول من كل فريق القرفصاء، واضعاً الكيس بين فخذيه ثم يركض قفزاً نحو نقطة النهاية حيث يفرغ الأغراض ثم يعود راكضاً إلى فريقه حيث يعطي اللاعب الثاني الكيس الذي أفرغه منذ لحظات. ينطلق اللاعب الثاني بالكيس إلى نقطة النهاية، يضع فيها الأغراض التي أفرغها اللاعب الأول، ثم يعود قافزاً مثل الكونغورو إلى فريقه ليعطي الكيس المملوء إلى اللاعب الثالث. يضع اللاعب الثالث الكيس بين فخذيه ثم ينطلق نحو نقطة النهاية وهكذا تستكمل اللعبة. الفريق الذي يمرّ كل لاعبيه أولاً يربح. .

86– مدّ الأيدي:

التحضير	غير محدد .
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	10 – 12سنة
فائدة اللعبة	غير محدد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ويُرقّم أعضاء كل فريق على حدة. يقف أعضاء الفريق الأول جنباً إلى جنب وفي خط واحد على بُعد عشرين متر. يفعل أعضاء الفريق الثاني مثلهم فيقفون جنباً تجاه الفريق الأول. بعد هذا كله يمدّ كل لاعب يده اليمنى. عندما يطلب منشّط اللعبة رقماً من الفريق الأول يتقدّم صاحب الرقم المذكور من الفريق الثاني محاولاً ضرب أحد اللاعبين على يده الممدودة، فعلى اللاعب المضروب أن يلحق باللاعب الذي ضربه على يده، إذا استطاع اللاعب الأول أن يصل إلى فريقه دون أن يمسه اللاعب الثاني يكون الفائز فيربح فريقه نقطة أما إذا لمسه لاعب الفريق الثاني يربح الفريق الثاني نقطة. على المنشّط أن يكون عادلاً فيطلب الأرقام بالتساوي وعليه أن يذكر إسم الفريق قبل ذكر الرقم وذلك منعاً للإلتباس.

87 – بورصة الاغاني

المكان	قاعة
التحضير	مجموعة من الكلمات، وعناوين الأغاني كي تُمثَّل.
عدد المشاركين	غير محدّد، يجب أن يكون متوازيًا.
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	تنمية المواهب واختبار مقدرة الولد على اكتشاف الألغاز
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقسم الأولاد إلى فريقين متوازيين من حيث العدد، ويتمّ انتقاء شخص من كلّ فريق لتحذير فريقه الكلمة أو الأغنية التي حضّرها المنشّط بدون أن يتفوه بأي كلمة...

88– لعبة التمثيل دون كلام

المكان	قاعة
التحضير	مجموعة من الكلمات، وعناوين الأغاني كي تُمثَّل.
عدد المشاركين	غير محدّد، يجب أن يكون متوازيًا.
العمر	9– 12سنة
فائدة اللعبة	تنمية المواهب واختبار مقدرة الولد على اكتشاف الألغاز
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقسم الأولاد إلى فريقين متوازيين من حيث العدد، ويتمّ انتقاء شخص من كلّ فريق لتحذير فريقه الكلمة أو الأغنية التي حضّرها المنشّط بدون أن يتفوه بأي كلمة...