1- الألوان

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	7 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية سرعة البديهة عند الولد، ولعبة رياضيّة (ركض).
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقسم الأولاد إلى قسمين متساويين: واحد احمر وآخر أزرق. يقف المنشّط في الوسط من كلّ جنب على بعد حوالي الـ10 أمتار من منزل كلّ فريق. وعلى اللاعبين أن يكونوا قرب المنشّط وعلى المنشّط أن يخبلا قصّة يأتي فيها على ذكر الألوان. فعندما يقول أحمر فعلى الفريق الأحمر أن يلقط أعضاء الفريق الأزرق قبل وصولهم إلى بيتهم، والعكس صحيح...

2- كوليرا

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	7 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	لعبة رياضية
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	أحد الأعضاء هو كوليرا وعليه أن يقوم بتحويل البقيّة إلى كوليرا مثله. لكن كي ينجوا من التحوّل إلى كوليرا يُمكنهم أن يقفوا على رجل واحدة هي رجل الشمال ومدّ لسانه وتحريك يديه وكأنّه يطير وعليه ان يبقى هكذا حتّى يخلّصه أحد الأولاد عن طريق لمسه. لكن إذا قبض عليه الكوليرا فيتحوّل إلى كوليرا ويساعد في إلقاء القبض على البقيّة، والرابح هو الذي يبقى إلى الأخير ولا يتحوّل إلى كوليرا.

➢ **ملاحظة:** يُمكن دهن الكوليرا بمعجون للأسنان لتمييزهم عن البقيّة.

3- نعم / لا

التحضير	كراسي على عدد اللاعبين
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	8 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار قدرة الولد على التركيز.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس الأولاد بشكل دائري، وعلى المنشّط أن يطرح على الأولاد أسئلة سريعة بشكل عشوائي وعلى الجواب أن يأتي سريعًا. ولكن على المشاركين أن لا يجاوبوا بـ نعم أو لا.

- **ملاحظة:** يستطيع المنشّط تصعيب اللعبة بزيادة الكلمات أو الأحرف التي يُمنع على اللاعبين ذكرها أو استعمالها.

4– عائلة ثلاثيّة

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	7 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	السرعة والإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون إلى مجموعات من 3 أشخاص تقف بشكل دائرة، على أن يبقى شخصان ليسوا واقفين ضمن المجموعة الثلاثيّة. هنا على اللاعب الثاني والذي يُحدّده المنشّط أن يقوم بالقبض على اللاعب الأوّل قبل وصوله إلى إحدى المجموعات المكوّنة من 3 أشخاص . فما إن يصل إلى إحدى المجموعات على الشخص الموجود على الطرف الآخر أن يهرب هو هذه المرّة من اللاعب الذي يلحق باللاعب الأوّل... أمّا إذا ألقي القبض على أحد اللاعبين قبل وصوله إلى إحدى المجموعات ينتقل إليه الدور ويُصبح المطارِد.

5- نزهة ممثّلة

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 12 سنة
فائدة اللعبة	اختبار التركيز والقدرة على تجسيد الكلمات من خلال حركات
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يروي المنشّط قصّة نزهة على مسامع الأولاد فيها عدد كبير من الصعوبات والحواجز التي يجب تخطّيها. وعلى الأولاد تمثيل كلّ مرحلة يقولها المنشّط... حتّى نصل إلى آخر النزهة. ➢ **مثال:** يجب أن نسبح في النهر (على الأولاد السباحة) نقطع الجسر الخطير، نتسلّق الجبل...

6- رقصة المرآة

التحضير	موسيقى هادئة.
عدد المشاركين	مزدوج
العمر	8 – 12 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار سرعة البديهة وتنمية الابداع.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف كلّ اثنين وجهًا لوجه. وكلٌّ بدوره يقوم بحركات وعلى شريكه إعادة نفس الحركات في الوقت نفسه، كما ولو كان أمام المرآة.

7- حدوة الحصان

المكان	قاعة
التحضير	كرسيان وثماني علب كرتون
عدد المشاركين	12-20
العمر	8 – 12 سنة
فائدة اللعبة	التنافس وقوة الملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين وامام كل فريق كرسي يمثل الحصان وارجل الكرسي تمثل حدوات الحصان. يختار كل فريق مندوبا يمثله في اللعبة. يطلب القائد من كل مندوب ان يتقيد بالقوانين التالية: 1. ان يلتقط علب الكرتون باليدين وهو يجلس القرفصاء. 2. وان يلتقط كل علبة كرتون بمفردها يضعها تحت رجل كرسي فريقه ليعود ويلتقط علبة كرتون ثانية وهكذا حتى ينتهي من وضع 4 علب في حدوات حصان فريقه. 3. يغمض القائد عيني كل مندوب بمنديل ثم يبعثر علب الكرتون الثماني في نواحي الغرفة. يقوم اللاعبون من كل فريق بتشجيع مندوبهما دون مساعدتهما. تنتهي اللعبة عندما يستطيع فريق ان يضع 4 علب كرتون تحت ارجل الكرسي الذي يمثل حصان فريقه قبل مندوب الفريق الاخر.

8- ذنب الذئب

المكان	العراء.
التحضير	كرة.
عدد المشاركين	12 وما فوق.
العمر	8 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة التحرك.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم القائد اللاعبين الى: (1)فريق الصيادين ويقف هذا الفريق بشكل دائرة. (2)وفريق عدده اقل يمثل الذئب – ويقف هذا الفريق داخل الدائرة ويمسك كل لاعب بخصر رفيقه الذي امامه. يحاول فريق الصيادين اصابة الذئب بالكرة، اي رمي الكرة على اللاعب الاخير من فريق الذئب. عند اصابته ينتقل هذا اللاعب الى فريق الصيادين ويشترك معهم باللعب محاولا اصابة الذين هم داخل الدائرة بالكرة اي اللاعبين من فريق الذئب الذين يمثلون اعضاء جسمه الى ان يصل دور اللاعب الاخير داخل الدائرة او راس الذئب. عند اصابة راس الذئب بالكرة تنتهي اللعبة. وتبدل الادوار حسب طلب اللاعبين.

ملاحظة: على راس الذئب ان يمنع الكرة من اصابة اعضاء جسمه وذلك باستعمال يديه او رجليه لرد الكرة عن لاعبي فريقه.

9- سباق البواخر

المكان	العراء.
التحضير	عصا لكل فريق.
عدد المشاركين	12 وما فوق
العمر	8 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الدقة وضبط النفس.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقوم القائد بتحضير باخرة من ورق الجرائد لكل فريق. يربط الباخرة بخيط مصيص طوله 5 امتار ويلف الخيط على قطعة خشب. يقسم اللاعبين الى فريقين ويعطي لكل فريق باخرة. يختار كل فريق مندوبا يمثله في سباق البواخر. توضع كل باخرة في مكان يمثل البحر وعلى بعد 5 امتار يقف كل مندوب على خط يمثل شاطىء البحر. يقف كل مندوب على شاطىء البحر وظهره للباخرة يراه وراء ظهره ويمسك الطرف الاخر من الخيط الملفوف على قطعة الخشب. عند الاشارة يبقى كل مندوب مكانه ويحاول لف خيط المصيص على قطعة الخشب اي يجر الباخرة نحوه على الشاطىء. لا يسمح للمندوب ان ينظر وراءه ولا يسمح لبقية افراد الفريق مساعدته. يربح الفريق الذي ينتهي اولا من جر الباخرة الى الشاطىء ولف الخيط بكامله على قطعة الخشب مع التقيد بقوانين اللعبة.

10– سباق السرعة

المكان	ملعب
التحضير	اكياس ورقية.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	لكل الاعمار – كل فئة مع بعضها.
فائدة اللعبة	المثابرة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يصف اللاعبون على خط واحد وعند اشارة القائد ينطلقون للجدار المواجه لهم حيث وضعت اكياس ورقية لكل منهم وكل من يتجاوز الخط ملتقطا كيسه يكون الرابح. وبالامكان زيادة المسافة حسب سن اللاعبين وقدرتهم على الركض.

11– السلة

المكان	ملعب
التحضير	فولاران وسلة.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	6 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تنمية حاستي السمع واللمس.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون حول الغرفة. ينتقي المرشد لاعبين تغمض اعينهما، ثم يخبىء سلة في ناحية من الغرفة. على كل من اللاعبين ان يفتش على السلة فمتى وجدها يحاول ان يضعها في راس خصمه. يفوز اللاعب الذي يحقق ذلك. يبدل اللاعبان بلاعبين اخرين وتوصل اللعبة.

12– السمكة في الشبكة (او السمكة في المقلاة)

المكان	ملعب
التحضير	كراتين للتهوئة وورقتان بشكل سمكة.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	7 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الحركة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم الاولاد الى فريقين ويرسم خط عند كل فريق وبعد الخط دائرة. امام خط كل فريق توضع ورقة وقد قصت بشكل سمكة ويعطى كل ولد من الفريق كرتونة يلوح بها ليثير تيارا من الهواء يدفع السمكةالى الدائرة، كل فريق يسبق في ادخال سمكته في الدائرة يعتبر رابحا.

13– كرشك عالي يا خالي

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	لكل الاعمار كل عمر يلعب مع اقرانه.
فائدة اللعبة	التسلية المرونة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تعين المربية احد الاطفال ليكون القائد ويركض وراء الاخرين محاولا الامساك بهم. يركض الاطفال في كل مكان ليهربوا منه فاذا وقفوا في مكان عال اصبحوا في امان منه وراحوا يغنون له عبارة: كرشك عالي يا خالي.

14– الكرة القاذفة

المكان	ملعب او قاعة
التحضير	كرة او علبة مربوطة بحبل
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	8 – 10 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تربط طابة او علبة بحبل وتبرم بشكل دائرة بسرعة وعلى اللاعبين ان يقزفوا فوقها دون ان يصطدموا بها ليستمروا في اللعب والا خرجوا منه ويفوز من يبقى حتى النهاية.

15– كلمة كلمة

المكان	ملعب او قاعة
عدد المشاركين	15 – 20
العمر	9 – 12سنة
فائدة اللعبة	القدرة على التعبير الايمائي
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين ويتقدم واحد من كل فريق نحو المشرف الذي يريه كلمة مكتوبة على ورقة. وعلى اللاعب عند ذاك ان يحاول افهام فريقه بالاشارة والايماء ما هي الكلمة المقصودة. والفريق الذي يعرف الكلمة يعتبر فائزاً. وبالامكان مواصلة اللعب بكلمات اخرى ومؤشرين اخرين.

16– المفاجأة

المكان	ملعب.
التحضير	موسيقى، قطعة من الحلوى ملفوفة بأوراق عديدة وهي بمثابة "المفاجأة"..
عدد المشاركين	4 الى 15.
العمر	4 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية الحس الموسيقي
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون في شكل دائرة ويتداولون "المفاجأة" على نغم الموسيقى. عندما تتوقف الموسيقى اللاعب الذي تصل اليه المفاجأة ينزع ورقة منها ثم يتابع اللعب. يربح المفاجأة الذي ينتزع اخر ورقة.

17– هل تعرف مدينتك؟ قريتك؟

التحضير	ورق اقلام وكرتون قديمة تلصق عليها اجزاء من بطاقات بريدية مصورة ذات اشكال مختلفة يمثل كل جزء جانبا من تمثال او دار حكومة او ساحة عامة في المدينة وحمل رقما خاصا
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	7 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تقوية الملاحظة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يأخذ كل لاعب قلما وورقة. يعرض قائد اللعبة الكرتون مدة ثلاث دقائق وبعد ذلك يبين اللاعبون على اوراقهم ما تمثله اجزاء البطاقات المختلفة. يفوز اللاعب الذي يقوم بأدق تفسير للرسوم على الكرتونة.

18– لعبة البالونات

المكان	قاعة
التحضير	بالونات بعدد الاولاد مع خيطان
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 – 12 سنة
فائدة اللعبة	سرعة الحركة والتيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يعطي القائد كل لاعب بالونات يقوم بنفخه. ثم يعطيه خيطا له طول محدد لربط البالون بكاحل رجله اليمنى – او اليسرى. حين يصبح الجميع جاهزين يبدأ كل لاعب بحماية بالونه ويحاول فقع بالونات الاخرين بقدميه. يخرج من اللعب كل من فقع بالونه. وتنتهي اللعبة بفوز من يبقى بالونه صحيحا حتى النهاية.

ملاحظة : يمنع استعمال الايدي في فقع البالونات.

19– تمثيلية

المكان	قاعة
التحضير	كمية متوفرة من الثياب القديمة والأغطية والوزرات واكياس الورق وكل ما يصلح للتزي بزي ما
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	4 – 11 سنة
فائدة اللعبة	تنمية التعبير الخلاق في الطفل
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يروي القائد قصة بسيطة ثم يترك للاطفال الوقت للقيام بتمثيل قصته. ويجوز انتقاء جماعة من الاطفال تقوم بالتمثيل امام الاطفال الاخرين.

20– القفز في الكيس:

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الدقة والملاحظة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعب في كيس من الجنفيص ويقفز فيه حتى يقطع مسافةً معيّنة (حسب الوقت)، على أن يختار فيما بعد الوقت الأفضل

21– الحبلة:

المكان	غير محدد
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 12 سنة
فائدة اللعبة	الفرقة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يختار الفريق لاعباً يعرف أن يقفز على الحبلة أكبر عدد ممكن من القفزات. ويسجّل منشّط اللعبة العداد، على أن يُختار فيما بعد بطل القفز على الحبلة، وذلك بحسب عدد القفزات.

22– لعبة لتقسيم المجموعة الى فرق صغيرة:

المكان	ملعب
التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	المجموعة بكاملها
العمر	6 – 12 سنة
فائدة اللعبة	تعارف
مدّة اللعبة	حسب عدد المشاركين .
قواعد اللعبة	– يجلس الجميع بشكل دائرة ويقف المسؤول عن اللعبة في الوسط. – يحاول أن يجمع الفرق الصغيرة من خلال نقاط متشابهة عند الأشخاص، مثلاً: يطلب من لابسي النظارات أن يجتمعوا في فريق واحد ... وهكذا تتجمّع الفرق الصغيرة – ويطلب المسؤول من كل أعضاء الفريق أن يتعرّفوا الى بعضهم البعض. – بعد 5 دقائق مثلاً يشير المسؤول الى أحد الأعضاء وعلى هذا الأخير أن يُسمّي أكبر عدد ممكن من أعضاء فريقه. – ومن ثمّ يختار عضو من كل فريق والذي يُسمّي أكبر عدد ممكن يكون الرابح.

23 – كبش المحرقة:

المكان	ملعب
التحضير	بالونات ماء
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	11 - 12سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يختار الفريق شخصًا ليكون كبش المحرقة. على هذا الاخير ان يقف بعيدًا عن الفريق حوالي ثلاثة امتار. وعلى المجموعة ان تضربه ببالونات مملؤة ماءً لكي تفقع عليه. الفريق الرابح هو من يقفع اكبر عدد من البالونات على كبش المحرقة. **ملاحظة:** يحق لكل لاعب ببالون واحد لا اكثر.

24– لعبة السفرا

المكان	قاعة
التحضير	غير محدد .
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	6– 12سنة
فائدة اللعبة	غير محدد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	على المنشط ان يقسم الفريق الكبير الى فريقين متساويين، على كل فريق ان يختار مندوباً عنه، يذهب المندوب الى المنشط على المنشط ان يعطيه مثلاً ما وعلى المندوب ان يمثل المثل امام الفريقين اولاً على الفريق الذي يمثله المندوب ان يعلم ما هو المثل معه ثلاث محاولات. اذا عرف المثل يربح علامة اذا لم يعرف وعرف الفريق الثاني المثل يربح الفريق الثاني علامة. **ملاحظة:** على المندوب ان لا يتكلم ابداً. عليه ان لا يتمتم بشفافه ابداً فقط يسمح له بالتمثيل وذلك خلال وقت محدد واعادات محددة. **الامثال:** ما في شجرة وصلت لربها. قده قد الفارة وصوته ممّلا الحارة. شرط بالحقلي ولا قتال على البيدر. ع قد بساطك مد اجريك. انظر يا كديش تا ينبت الحشيش. ركبنا ع الجحش مد ايده عا الخرج لو بدها تشتي عجين كانت غيمة طحين. يلي مخم من زبدة ما بيقرب عا النار. زيوان بلادك ولا قمح الصليبي. اذا كان حبيبك من عسل ما تلحسه كله.