دليل الألعاب

1- عيون الشبكة

التحضير	آلة تسجيل مع كاسيت لموسيقى ذات حركة حيويّة
العمر	5 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	لعبة ترفيهيّة تتيح للأولاد اللعب مستخدمين أجسادهم
عدد اللاعبين	لا يقلّ عن عشرين لاعبًا
مدّة اللعبة	تقف على حيويّة اللاعبين وإتاحة الفرصة أمام كلّ لاعب حتّى يكون مرّة سمكة ومرّة أخرى عيون الشّبكة
قواعد اللعبة	تشكيل حلقة (دائرة) من نصف عدد الأولاد لتكون بمثابة عيون الشّبكة على أن يكون باقي الأولاد هم الأسماك الصغيرة، ثمّ تشغيل الكاسيت. يقوم أولاد الحلقة بالدوران ببطء محتفظين بأذرعتهم ممدودة افقيًّا، ثمّ تروح الأسماك الصغيرة وتجيء داخل الدائرة وخارجها مارّة تحت أذرع الأولاد في الدّائرة. وما إن يوقف قائد اللعبة الموسيقى، حتّى تسدل الأذرع فتؤسر الأسماك داخل الشبكة. والذين بقوا خارج الشبكة هم الأسماك الناجية. تنضمّ الأسماك السجينة إلى الدائرة ويُعاد تشغيل الموسيقى... بعد أسر جميع الأسماك، تُقلب الأدوار فتتحوّل عيون الشبكة إلى اسماك والعكس بالعكس

2– قائد الجوقة

التحضير	لا شيء
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	لعبة مرحة تمتزج فيها متعة الغناء الجماعي مع تنمية قوّة الملاحظة وردود الفعل عند الولد
عدد اللاعبين	10 أولاد وما فوق
مدّة اللعبة	تقف على حيويّة اللاعبين
قواعد اللعبة	اختر ولدًا من المجموعة وأبعِده عنها واختر قائد الجوقة من بين الباقين. على هذا الأخير القيام بحركات يقوم بها الواحدة تلو الأخرى (مدة دقيقة على الأقلّ) وعلى باقي الأولاد أن ينفّذوها بأمانة ثمّ يعود الولد الذي ابتعد في البداية إلى المجموعة فيبدأ الأولاد بإنشاد اغنيات يعرفها الجميع. ويعمد قائد الجوقة إلى تنفيذ حركاته. المطلوب من الولد الذي أُبعد عن الجوقة أن يعرف الشخص الذي يُعطي الإشارة بتغيير الحركات. وعندما يُكتشف قائد الجوقة يُعيّن قائد جوقة جديد، كما ويتمّ إبعاد شخص آخر عن الجوقة...

3- أري وجه التشابه بيني وبينك

التحضير	لا شيء
العمر	7 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	المقارنة مع الآخر واكتشافه انطلاقًا من صورته
عدد اللاعبين	غير محدّد ،إنّما يجب أن يكون اللاعبين زوجين زوجين أي أن كل مجموعة مؤلّفة من ولدين اثنين، والمفضّل أن يكون الشريك من الجنس نفسه(فتاتان/ صبيّان)
مدّة اللعبة	ربع ساعة
قواعد اللعبة	وزّع الأولاد زوجين زوجين. أترك للزوجين 3 دقائق ليكتشف كلّ منهما أكبر عدد من أوجه التشابه بينه وبين شريكه. الرابحون هم الذين يكتشفون أكبر عدد ممكن من أوجه التشابه. مثال: كلانا :عيناه عسليّتان، فقد سنًّا، يملك جوربين، قميصه له أزرار، شعره أسود...

4- الكلمة الدّخيلة

التحضير	حضّر لوائح من ستّ كلمات على ان تكون لخمس كلمات منها نقطة مشتركة أمّا الكلمة السادسة فغريبة عنها
العمر	8 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	تتطلّب اللعبة من الأولاد بعض التفكير في الغاية من الأشياء المعروضة عليهم
عدد اللاعبين	من 4-6 أولاد
مدّة اللعبة	15 دقيقة
قواعد اللعبة	الأجوبة تُعطى شفهيًّا. اقترح على الأولاد لوائح لأشياء مُحضّرة سلفًا، والرابح هو الّذي يكتشف الكلمة الدّخيلة أوّلاً. ➢ **مثال:** ملعقة، مصفاة، مغرفة، شوكة، مطرقة، سكّين (الكلمة الدخيلة: المطرقة) كتاب، مغلّف، دفتر، ممحاة، قلم، مفكّرة. (المغلّف)

5– المومياء (8-9 سنوات)

التحضير	ثلاث أو أربع لفائف من محارم التواليت لكلّ مومياء
العمر	8 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	ترفيهيّة، تتطلّب سرعة ومهارة.
عدد اللاعبين	بين 4 إلى 6 أزواج من الأولاد
مدّة اللعبة	5 دقائق
قواعد اللعبة	قسّم الأولاد زوجين زوجين ثمّ سلّم أحد اللاعبين 4 لفائف من ورق التواليت. واطلب من اللاعب الآخر الوقوف مُسبّل الذراعين على طول الجسم. عند الإشارة يبدأ الولد بلفّ الورق حول رفيقه المومياء. المطلوب إنجاز العمليّة بصورة مُتقنة بحيث لا تبرز من المومياء شيئًا . الفائز هو من يكون السبّاق في إنهاء مومياته أوّلاً. بالإمكان تحديد اللعبة بواسطة أزواج آخرين وتنظيم مباراة أخيرة يتنافس فيها الرابحون في المرحلة النهائيّة

6– عبور الحواجز في يومٍ ممطر

التحضير	تنظيم ممرّ مليء بحواجز وعوائق وعلى الولد تجاوزها. تأمين مظلّة (شمسيّة)، وساعة لاحتساب الوقت
العمر	4 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	تعديل أو تغيير المعطيات التي اكتسبها الولد عن جسده لا شعوريًّا
عدد اللاعبين	10 أولاد
مدّة اللعبة	لا وقت ضائع في اللعبة، لأنّ الأولاد المتفرّجين يشاركون زميلهم اللاعب أثناء الاختبار
قواعد اللعبة	يُعطى إلى اللاعب الأوّل المظلّة المفتوحة، ويطلب منه السير طوال الممرّ والمظلّة بيده: سيكون على الولد المرور تحت الحبل وبين المقاعد وتسلّق كومة أثاث والنزول عنها من دون أن يصطدم بشيء. يُعاد الاختبار من بدايته إذا ما أوقع الولد أحد الأغراض أو اصطدم بها. والرابح هو ذاك الذي ينهي مسيرته في أقصر مدّة

7- شو يلّي تغيّر؟؟

التحضير	لا شيء
العمر	7 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار قوّة الملاحظة
عدد اللاعبين	غير محدد
مدّة اللعبة	امنح الولد 3 دقائق لاكتشاف التغيير
قواعد اللعبة	يجلس الأولاد على الأرض ويبقى أحد الأولاد الذي اختاره قائد اللعبة واقفًا لينظر الآخرين إلى :شعره، ثيابه، عينيه، جواربه، حذاءه... لمدّة 3 دقائق. بعد ذلك يخرج اللاعب برفقة قائد اللعبة الذي يُغيّر له تفصيلاً صغيرًا : على سبيل المثال يُخفض أحد الجاربين، يغيّر تمشيطة الشّعر... ثمّ يدخل الولد ويسأل " شو يلّي تغيّر؟" فيبدأ الأولاد باقتراح أجوبتهم، وأوّل من يذكر التغيير الحاصل يكون الرابح ويصبح دوره باللعب... ➢ **ملاحظة:** عندما يسأل الولد شو يلّي تغيّر يُمكن اختيار شخص واحد للإجابة وإن لم يعرف يخسر ويخرج من اللعبة، أمّا إذا ربح يصبح دوره ليُغيّر شيء في شخصه. وهكذا حتّى يبقى رابح واحد.

8–السارق وشريكه

التحضير	أحضر طاولة ومقعدين وعدّة أغراض غير قابلة للكسر بسهولة على أن يكون لها مسكات
العمر	4 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار مركزة حركيّة الولد في المكان واللعب عن طريق قلب الحركات
عدد اللاعبين	يلعب الأولاد زوجين زوجين ويُمكن تشكيل 3 أو 4 أزواج.
مدّة اللعبة	يُمنح كلّ زوج 3 دقائق كحدّ أقصى.
قواعد اللعبة	ضع مقعدًا صغيرًا (طبليّة) أمام الطاولة وآخر عليها، ركّز 4 أو 5 أشياء على الطبليّة الموضوعة على الطاولة، ثمّ اعصب بواسطة قطعة قماش عيني أحد اللاعبين وأجلسه أمام الأشياء، أمّا اللاعب الثاني فأجلسه في الجهة المقابلة. يُطلب من اللاعب المعصّب العينين أن يُمسك الأشياء وسضعها على الطبليّة الموضوعة على الأرض بأسرع وقت مُسترشدًا بتعليمات شريكه: أعلى، أوطى، جنب، تحت...

Gauche / droite citron-9

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	8 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	للتعارف بين الأعضاء
مدّة اللعبة	غير محدّد والأفضل في بداية اللقاء
قواعد اللعبة	على المنشّط أن يسأل بطريقة سريعة عن اسم الشخص الذي عن يمينه أو عن يساره، وعلى المشترك أن يردّ على المنشّط بسرعة. فعندما يقول المنشّط droite citron على اللاعب أن يقول اسم الشخص الذي عن يمينه، أمّا إذا قال له gauche citron فعليه أن يقول اسم من هو على يساره.

10–المقابلة

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	4 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	تمكين الولد من الاحاطة بمهنة ما، وتدريبه على الاستنتاج.
مدّة اللعبة	يجب أن لا يتجاوز اكتشاف مهنة ما الـ10 دقائق.لا مانع من تكرار اللعبة مرارًا.
قواعد اللعبة	إخراج أحد الأولاد من الغرفة واختيار اسم مهنة. مناقشة خصائص المهنة مع الأولاد بإعطائهم مواصفات دقيقة عن المهنة التي اختيرت. ثمّ يُدخل الولد الواقف خارجًا إلى الغرفة. على هذا الولد طرح أسئلة على ممثّل صاحب المهنة وعلى هذا الأخير الإجابة بإعطاء بعض التفصيلات إذا لزم الأمر. إذا تعذّر عليه الإجابة يستطيع ولد آخر مساعدته. يُطرح على المستَجوَب 15 سؤالاً للإجابة عنها. ➢ مثال: – صباح الخير، هل تبيع شيئًا؟ – نعم يا سيّدتي داخل محلّي. – هل تشتري ما تبيع جاهزًا؟ – ليس كل شيء إنّما بعضها. – هل تستخدم الحنطة؟ – نعم سيّدتي. – هل أنت خبّاز؟ – لا سيّدتي. – هل تبيع الحبوب؟ – لا سيّدي. – هل تصنع الكاتوه؟ – نعم سيّدتي. – هل انت بائع حلوى؟ – نعم سيّدتي.

11– أنا إسمي

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 7 سنوات
مدّة اللعبة	غير محدّد والأفضل في بداية اللقاء
قواعد اللعبة	على اللاعب ذكر اسمه ثمّ ذكر إحدى أسماء الدلع أو '' الغِنج'' ، فيردّ عليه الأولاد بنفس الطريقة التي ذكر بها اسمه قائلين bonjour ... ➢ **مثال:**– أنا إسمي روجيه والماما بتغنّجني رجرج. – bonjour رجرج...

12– شطّ بحر

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	5 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	تحمل الأولاد على تنفيس الطاقة التي فيهم، وتنمّي قدرتهم عى التركيز
مدّة اللعبة	حوالى الـ5 د. والأفضل لعب اللّعبة في بداية اللّقاء مما يساعد الأولاد على الهدوء والإصغاء خلال الموضوع.
قواعد اللعبة	على الأولاد الوقوف في حلقة، على المنشّط إخبار الأولاد قصّة وعندما يقول المنشّط شطّ على الأولاد أن يقفزوا إلى الوراء وعندما يقول بحر يقفزوا إلى الأمام، وعلى المنشط أن يقوم بحركات غير متناسقة مع الكلام كي يجعل الأولاد يُخطئون.

13– غط الحمام طار الحمام

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	5 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	تساعد الأولاد على إخراج الطاقة التي فيهم، وتنمّي عندهم القدرة على التركيز
مدّة اللعبة	حوالى الـ5 د.، والأفضل في بداية اللقاء قبل الموضوع
قواعد اللعبة	على المنشّط إخبار الأولاد قصّة يُدخل فيها كلمات طار الحمام غطّ الحمام وعلى الأولاد أن يرفعوا أيديهم وكأنّهم يحلّقون كالحمام، وعندما يقول غطّ الحمام عليهم أن يُخفضوا أيديهم. على المنشّط أن يقوم بحركات غير متناسقة مع الكلام كي يجعل الأولاد يُخطئون.

14– جمل ماشي

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	5 – 7 سنوات
فائدة اللعبة	تساعد الأولاد على إخراج الطاقة التي فيهم، وتنمّي عندهم القدرة على التركيز.
مدّة اللعبة	في بداية اللقاء قبل إعطاء الموضوع، حوالى الـ5 د.
قواعد اللعبة	يقف الأولاد بشكل دائري وهم مْفَرفصين، على المنشّط قول الجملة التالية **جمل ماشي على المماشي، جيت لضمّو، فتح تمّو خطف شاشي**. على المنشّط أن يقوم بحركات غير متناسقة مع الكلام كي يجعل الأولاد يُخطئون. **والحركات هي التالية:** جمل ماشي / توضع اليدين على الأرض. على المماشي/ توضع اليدين على الركبتين. جيت لضمّو/ توضع اليدين على الكتفين بشكل معكوس. فتح تمّو/ توضع اليدين على الفم وكأنّنا نصرخ لأحد ما. خطف شاشي/ توضع اليدين على الرأس.

15– الأرقام

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية سرعة البديهة لدى الولد
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	على المنشّط أن يُخبر قصّة يأتي فيها على ذكر بعض الأرقام، وعلى المشاركين التجمّع في مجموعات بحسب الرقم المذكور من قبل المنشّط. ومن لا يجد له مكان في إحدى المجموعات المشكّلة يخرج من اللعبة. ➢ **مثال:** إذا قال المنشّط مثلاً رقم 3 على الأولاد التجمّع في مجموعات مكوّنة من 3 أشخاص...

16– بارد ساخن

التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	امتحان سرعة الملاحظة والاستنتاج عند الولد.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يتمّ اختيار شخص لإبعاده عن مكان اللعب. في هذا الوقت يتّفق الفريق كلّه على اختيار شيء معيّن، وما ان يدخل الشخص الذي كان خارجًا عليه أن يعرف ما هو الشيء الذي اختاره باقي الفريق. عندما يقترب من هذا الشيء يقول المشاركون ''سخن'' لكن عندما يبتعد عن الشيء يقول المشاركون ''بارد''.

17– لعبة تمرير القناع

التحضير	موسيقى هادئة.
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	8 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار القدرة على الخلق، التمييز.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	ضمن دائرة على احد الأطفال أن يقوم بتعبير بشعور ما: حزن، خيبة أمل، فرح،.. ويمرر هذا الشكل الى زميله في الدائرة الذي يجب أن يولده وبعدها تنتقل الى آخر وآخر.

18– لعبة التمساح

التحضير	ورق جرائد
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	اختبار سرعة البديهة، ولعبة مسلّية.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشرح المنشط للفريق انهم سيسبحون في بحيرة، لكن يوجد في البحيرة تماسيح قد تأكلهم، لكن يوجد جزر صغيرة وهي عبارة عن أوراق صحف تتوزع في الأرض (ورقة لكل شخصين)، وبعدها يبدأون بالسباحة حتى يصرخ المنشط "تماسيح" !! عندها يقف على كل جزيرة شخصين، ولكن هذه الجزر قديمة وتتفتت مع الوقت (أي يتم قسم الجريدة الى قسمين وبذلك تصبح صغيرة) وبهذه الطريقة على المشاركين التعاون كي لا تبقى رجل أي مشارك خارج الجزيرة.. يمكن في النهاية وضع ورقة واحدة بطول وعرض1 م^2 ويجب عل كل فريق اللجوء اليها حيث تظهر التماسيح!!

19-جاك اين انت

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	8 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية حاسة السمع وتقوية الانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون وهم متماسكون الايدي دائرة يتوسطها لاعبان مغمضا الاعين. الاول يمثل السيدة (ومن المفضل ان يكون فتاة) والثاني يمثل الخادم جاك (ومن المفضل ان يكون صبيا). عند الاشارة تقول السيدة: – جاك اين انت. فيجيبها هنا (ويكون بعيدا عنها) ثم يقفر هاربا فتلحق به الى ان تقبض عليه. فيدير احدهما ظهره للاخر ويسيران نحو الدائرة الى امام لاعبين اخرين ليكمل هذان اللعب عنهما.

20- الحارس الاعمى

التحضير	جرس
عدد المشاركين	10
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	التيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون على شكل دائرة ويلعبون دور "السارق". يجلس لاعب يلعب دور "حارس الكنز" في وسط الدائرة مغمض العينين وأمامه جرس. يحاول كل لاعب بدوره الاقتراب من الجرس لسرقته. اذا شعر الحارس بقدوم السارق يطلب اليه التوقف والاقتراب منه للمسه واكتشاف هويته. اذا عرف الحارس اسم السارق يصبح السارق "حارس الكنز" والحارس يعود الى الدائرة لكي يلعب دور السارق.

21– الحبل الزحف تحته

التحضير	حبل
عدد المشاركين	10
العمر	4 – 6 سنوات
فائدة اللعبة	التيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تمسك المربية بالحبل على ارتفاع 20 سم وتربط الجهة الاخرى بكرسي او يمسك احد الاطفال الحبل وتطلب المربية من كل طفل ان يزحف على بطنه او على ظهره من تحت الحبل محاولا ان لا يمسك بالحبل اطلاقاً. ولزيادة اهتمام الاطفال تقول لهم المربية بان الحبل مبتل او مدهون فليحاول كل طفل ان لا يمسكه ابداً. ومن يحقق ذلك يعتبر من الفائزين.

22– الحبل القفز فوق

التحضير	حبلان او حبل واحد طويل
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	4 – 6 سنوات
فائدة اللعبة	الدقة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تضع المربية حبلين متوازيين على الارض يبعد احدها عن الاخر ما بين 20 و 30 سم وتقول للاطفال: هذا نهر صغير فيحاولون بالدور القفز فوقه. ومن يقفز بداخله تبتل قدمه ويخرج من اللعب.

23- الحجل على رجل واحدة

المكان	ملعب أو قاعة
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	القوة وسرعة الحركة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فئتين ويرسم خط امام الفئتين على اول لاعب من كل فئة ان يقفز على رجل واحدة حتى يصل الى نقطة معينة، والفريق السابق والمستمر على رجل واحدة هو الفائز ويمكن توسيع اللعبة بالعودة من خط النهاية الى خط البداية لزيادة المسافة.

24- الحمامة تطير

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدّد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	الإنتباه والتيقظ
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة يقف القائد في وسطها مقلدا حركات العصفور طائرا بالقفز وهو يذكر عند كل قفزة من قفزاته اسم حيوان. وواجب اللعبة على اللاعبين الا يقلدوه الا عندما يذكر يذكر اسم "طير السنونو" فقط. والذين يخطئون يبعدون عن اللعب.

25- سباق الاحذية

المكان	ملعب
التحضير	احذية اللاعبين.
عدد المشاركين	20 - 10
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة والحركة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يخلع اللاعبين احذيتهم وتوضع الاحذية في مكان محدد من الغرفة او الملعب بشكل غير مرتب. يقف اللاعبون بصف افقي عى بعد خمسة امتار من المكان المحدد للاحذية. عند الاشارة يركض اللاعبون الى مكان الاحذية محاولين ايجاد احذيتهم وانتعالها والعودة الى اماكنهم باسرع ووقت ممكن. يفوز اللاعب الذي يسبق الاخرين في العودة بعد انتعاله حذائه.

26- سباق اللمس

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	9 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تقسم الى فريقين مواجهين لبعضهما، وعندما ينادي المشرف باسم شيء قريب منهم يمكن لمسه، يسرع الاطفال للمس الشيء المذكور، ثم يعودون الى اماكنهم ومن يصل اولا يعتبر فائزا.

27– الشاويش

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	6 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون او يقفون امام المشرف بطريقة يقدر المشرف فيها ان يرى كل فرد. يلقي المشرف اوامر فلا يطيع اللاعبون الا اذا اسبقت بكلمة "شاويش". اذا قال المشرف مثلا: " شاويش ارفع يدك اليمنى"، على الجميع ان يرفعوا يدهم اليمنى، ولكنه اذا قال: "ارفع يدك اليمنى" فقط، فلا يطيعه اللاعبون. ومن يخالف يتوقف عن اللعب فيفوز اللاعب الذي يبقى في اللعب وحده.

ملاحظة: على المشرف ان يلقي الاوامر بسرعة وان يراقب اللاعبين بدقة كي يستطيع اخراج المخالفين.

28– الكرة الساخنة

المكان	ملعب
التحضير	كرة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد حول دائرة، والكرة في الوسط. وهنا يتقاذف اللاعبون الكرة بأرجلهم الى داخل الدائرة. ومن يقذفها الى الخارج، يخرج من اللعبة.

29– الكلب والديك

المكان	ملعب
التحضير	فولار
عدد المشاركين	15
العمر	6 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية حاسة السمع وقوة الانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف اللاعبون متماسكي الايدي في حلقة ثم ينتقي لاعبان احدهم يمثل الكلب والاخر الديك وتربط اعينهما واهمية اللعبة ان يصرخ الديك فيلحقه الكلب مجاوبا بنباحه ويكون هم الكلب ملاحقة الديك ومسكه وهم الديك الهرب من الكلب. وكل من اللاعبين يكون مغمض عينيه. ويكون دور باقي الاولاد هو منع الديك والكلب الخروج من الحلقة المعينة.

30– كلب الصيد

المكان	قاعة أو ملعب.
التحضير	منديل مغمس بعطر قوي الرائحة.
عدد المشاركين	10 - 15
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	تقوية حاسة الشم.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يخبأ منديل معطر في الغرفة وعلى اللاعبين ان يكتشفوا مكان المنديل وعيونهم معصوبة وذلك في وقت محدد وهكذا دواليك.

31– المزرعة

المكان	غير محدود.
عدد المشاركين	10 أو أكثر.
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	تعريف باصوات الحيوان.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	هذه لعبة مسلية للغاية. وهي تعود الاطفال تقليد اصوات الحيوان الداجن. يعطى لكل طفل دور حيوان. ثم يقص القائد عليهم حكاية يقلد فيها كل منهم صوت الحيوان الذي يمثله وهاكم احدى القصص: ارسل ولد مريض الى عم له في القرية لقضاء ايام النقاهة. وقبل ان يغادر القطار المحطة زوده والده بشتى النصائح التي تعود على صحته بالنفع العميم. هاهو في القرية يحافظ على وعده. فلا يتعب نفسه ولا يعرض صحته، ولكن لا تمر عليه ايام حتى يزور اسطبل الحيوان وخم الدجاج فلا يروق له سجنها ويرتكب هفوات عديدة. انظره يطلق سراح الخيل، والبقر، والدجاج، ها هي فراخ البط تتراكض الى الماء (يقلد كل طفل صوت الحيوان الذي يمثله). انه قلب كل شيء راسا على عقب فعمت الفوضى وداس الحيوان الزرع فخرب ما خرب. فسمع عمه صوت الخيل والبقر والدجاج والبط والحمار والحمام... فاتى مسرعا ضاربا كفا على كف. ثم حمل عصاه وساق البط من الماء الى الخم، ثم عاد وساق الحمار الى الحظيرة وربطه هناك، ثم اتى دور الخيل.. ودور الدجاج... ودور البقر... وبعد جهد كبير عاد السكون الى المزرعة.

32- مستنقع البط

المكان	غير محدود.
التحضير	قطع صوف حمر، واحدة لكل لاعب
عدد المشاركين	8 أو أكثر.
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	.ينقسم اللاعبون الى مجموعتين او اكثر حسب عددهم، ويقفون فرادي في صفوف طويلة وامام كل جماعة، على بعد ستة امتار تقريبا مستنقع يرمز اليه بدائرة. ويسبح في المستنقع عدد من البط (قطع الصوف). وعند الاشارة يقرفص اللاعب الاول من كل مجموعة، ويداه وراء ظهره، ثم يقفز باتجاه المستنقع، وعندما يبلغه يلتقط بطة بين أسنانه ويعود قفزا ليضعها امام اللاعب التالي. ويصيح ثلاث مرات: "كواك، كواك، كواك" ثم يقوم اللاعب الثاني بنفس العملية والمجموعة التي تنتهي من اللعب قبل سواها تكون هي الفائزة.

33- المصور

عدد المشاركين	10 -20.
العمر	8 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	الدقة وقوة الانتباه.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	. يجلس اللاعبون على شكل نصف دائرة. تختار المجموعة لاعبا يقوم بدور المصور وتختار لاعبا اخرا ينتظر في الخارج. ثم تختار المجمموعة "واحدا" يبقى في مكانه في نصف الدائرة ليقوم المصور بتصويره. يجلس المصور امام اللاعبين. يبدا المصور بتصوير الشخص المتفق عليه اي انه يقوم بتقليد الحركات لالتي يفعلها. عندئذ يدخل اللاعب من الخارج ويحاول اكتشاف الشخص الذي ياخذ المصور صوره. يعطى اللاعب ثلاث فرص ليكتشف الشخص الذي يقلده المصور.

34- مطاردة اللوحات

المكان	ملعب او قاعة.
التحضير	لوحتان من الورق المقوي او البلاستيك.
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	6 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	التوازن.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون في شكل دائرة على مقاعدهم، يختار المرشد احد الاولاد ليقوم بدور الصياد، ويحمل الصياد لوحا من الورق المقوي فوق رأسه ولوحا آخر بيده. يسير الصياد حول المكان ويعطي اللوح الذي بيده الى احد اللاعبين ثم يسرع الخطى محاولا الوصول الى كرسي هذا اللاعب قبل ان يتمكن من الوصول اليه. وعلى اللاعب بمجرد تناول اللوح ان يضعه فوق راسه ثم يقوم بمطاردة الصياد محاولا مسكه قبل الوصول الى كرسيه فيصبح صيادا بدوره. اذا اسقط احد اللاعبين لوحته ابعد عن اللعب واستأنف الاخر دور الصياد.

35- الملك

المكان	غرفة.
التحضير	ورق ملون، ورق مصمغ، مقص لكل طفل.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	التنافس الفردي، تنمية المهارات اليدوية.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون حول طاولة ويعطى كل منهم 10 مستطيلات من الورق الملون والشريط المصمغ والمقص.على كل طفل ان يقص المستطيلات إلى دوائر ويصنع لنفسه عقدا. والذي يتم عقده اولا يصبح ملكا

36- الملك المعزول

المكان	غير محدد.
التحضير	دلو، كرة، لوحة خشب 50 سم تقريبا.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	المرونة – واكتساب طرق خلاقة في العمل الجماعي والفردي.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يسمى احد اللاعبين ملكا فيستوي على عرشه، الدلو المقلوب، ويبتعد الباقون عنه، وعند الاشارة يقذف كل منهم بدوره الطابة مجربا إيقاع الدلو الذي يدافع عنه الملك بلوحته الخشبية. فان اصاب احدهم الهدف او اختل توازن الملك، فان الملك يخسر هيبته ويعزل ثم يستبدل بقاذف الطابة. وعلى كل لاعب ان يقذف الطابة من الجهة التي ارسلتها اليه لوحة الملك.

37- المنديل

المكان	قاعة
التحضير	منديل
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	المرونة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	تربط المربية المنديل بغصن شجرة او تمسكه باحدى يديها وترفعه عاليا يقف الاطفال صفا واحدا ويقفز كل منهم محاولا الامساك بالمنديل.

38- المهندس

التحضير	أوراق واقلام ومناديل.
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 – 9 سنوات
فائدة اللعبة	الدقة وقوة الملاحظة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون وامام كل منهم ورقة وقلم. يطلب القائد من كل لاعب تغميض عينيه بمنديل ثم يبدأ بلعب دور المهندس. يطلب القائد من اللاعبين رسم عدد من الاشياء على الورقة ويخصص وقتا محددا لكل رسم. مثلا: رسم بيت، ثم رسم كاراج وبعدها سيارة قرب الكاراج واخيرا كتابة اسمهم في اسفل الورقة. بعدها يفتح اللاعبون اعينهم وينظر كل منهم الى ما ابتكره المهندس. ومن الممكن تبديل الاوراق بين المهندسين جميعا للاطلاع على الرسوم الطريفة.

39– يا ليلى ليش عم تبكي

المكان	ملعب أو باحة
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	تسلية
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد في شكل دائرة وتجلس لاعبة في الوسط باكية فيقول لها الاولاد: يا ليلى ليش عم تبكي؟ تجيب:– عم ببكي بدي رفيقة.. يقولون:– قومي نقي شيء رفيقة على زوقك تجيب:– بشعة بشعة "فلانة" –تسميها–. والتي تقول عنها حلوة حلوة حلوة تجلس مكانها لتتابع اللعبة.

40- الازهار والرياح

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد.
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة والانتباه والخفة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين متساويين ويأخذ كل فريق مكانه الخاص في الملعب ويمثل احدهما الازهار بينما يمثل الفريق الآخر الرياح. يتفق فريق الأزهار سرا فيما بين افراده على نوع الازهار التي يمثلونها كالقرنفل مثلا. ويتقدم فريق الازهار باتجاه فريق الرياح الذي يجري مبتعدا وهويسمي الأزهار تباعا،فاذا ما سمع فريق الازهار الاسم الذي اختاروه من الازهار يعودون جريا هاربين من فريق الرياح. ومن يمسك به يعتبر اسيرا ويضم لفريق ارياح. وتتكرر اللعبة الى أن يتم الامساك بكل لاعبي فريق الازهار.

41- الانحناء والاعتدال

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 سنوات
فائدة اللعبة	الإنتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد في شكل دائرة. يقول لهم المشرف" انحناء" أو "اجلسوا" و"اعتدال" أو "قفوا". وعلى كل منهم القيام بعمل ما تعنيه الكلمة اي انحناء او اعتدال وقد يرغب المشرف ان يبدل الكلمة بأخرى لا تمت الى هاتين الكلمتين بصلة. وعلى الاولاد الا يفعلوا شيئاً ازاء ذلك. وكل من يخطئ يخرج من اللعبة.

42– ايهم اشد انتباها

المكان	قاعة أو ملعب
التحضير	طبشورة وطاولة وعيدان كبريت
عدد المشاركين	6 وأكثر
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	تنمية قوة الانتباه، الحذاقة والمبادرة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يجلس اللاعبون حول طاولة ويأخذ كل منهم 5عيدان ثقاب ويرسم امامه دائرة صغيرة بالطبشور. ترسم وسط الطاولة دائرة كبيرة هي الحفرة. يعطي القائد بسرعة الاوامر التالية:–ثقب أو كبريت صغير الى اليسار / الى اليمين(اي الى يسار الدائرة الصغيرة أو الى يمينها) يتعين على اللاعبين ان يضعوا فورا سباباتهم اليمنى على المكان المعين والذي يخطئ يعطي عود ثقاب كرهينة ويضعه في الحفرة. ثم يبعد اللاعب الذي يفقد كل عيدانه ... واشدهم انتباها من يحافظ على اكبر عدد من العيدان.

43- الباص

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	وحين يقول المرشد سافرت البوسطة يبدأ الاولاد بالركض البطئ ويقول المرشد وصلت البوسطة الى طرابلس فعلى الاولاد ان يقفوا وكل من لا يقف يخرج من اللعب وتستمر اللعبة وتزداد سرعة الفائزون هم الثلاثة الذين يبقون للنهاية.

44- البسكوتة

المكان	ملعب
التحضير	مسطرة وخيط وبسكوت
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم الاولاد الى قسمين متساويين ، ويربط طرف مسطرة بخيط يوضع في طرفه قطعة بسكويت وتمدد القطعة فيحاول الطفل الاول من كل فريق اكل قطعة البسكويت ومن يأكل اكثر في كل من القسمين يكون رابحا.

45- مسابقة الارقام

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	اكساب اللاعبين روح التعاون الجماعي،وتمرين بعض الأفراد على القيادة.
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يشكل اللاعبون دائرة ويعطى كل لاعب رقما(1أو2أو3أو4). يقف القائد في الوسط ثم ينادي رقما ويعطي وجهة الركض مثلا: -4 الى اليمين. وعلى اللاعبين ذوي الرقم المذكور ان يتركوا اماكنهم ويقوموا بدورة كاملة حول الدائرة. واللاعب الذي يتأخر عن الباقين في العودة الى مكانه يبعد عن اللعب. يفوز اللاعبون الاربعة الذين قد احتفظوا باماكنهم عند آخر اللعبة.

46- الاسير في الدائرة

المكان	ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	سرعة الحركة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد في دائرة متشابكي الايدي حول لاعب اسير. وعند سماع صفارة المشرف يترك اللاعبون ايديهم وينطلق كل منهم جريا في اتجاه ما مبتعدا عن الاسير الذي يحاول اللحاق بهم ولمس احدهم. كل من يتمكن الاسير ان يلمسه يصبح اسيرا" بينما يصبح الاسير الناجح في صفوف اللاعبين.

47– اعر اذنك

المكان	قاعة أو ملعب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	تقوية حاسة السمع، الانتباه
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يدير اللاعبون ظهورهم الى قائد اللعبة الذي يسرع في القيام بعدة حركات، مثلا: عد نقود،اشعال عود ثقاب، طي ورقة، تنظيف لطخة الخ... مع اسماع اللاعبين صوت الحركة وعلى اللاعبين ان يذكروا بالترتيب الحركات التي قام بها القائد

48– البساط الاخضر

المكان	ملعب أو قاعة
التحضير	اوراق شجر وابر صنوبر اخضر
عدد المشاركين	4 او اكثر
العمر	6 – 8 سنوات
فائدة اللعبة	السرعة والابداع
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يستعين اللاعبون بأبر الصنوبر لجمع الاوراق بعضها الى بعض وعليهم ان ينسحبوا بهذه الادوات بساطا جميلا، واللاعب أو الفريق الذي يستطيع صنع اكبر بساط في مدة معينة يكون الفائز.

49- القطّة والفأر

المكان	ملعب
التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	7 سنوات
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقف الاولاد فيشكل كل ثلاثة دائرة وهم يمسكون بأيدي بعضهم. وهنا تركض القطة وراء طفلة اخرى تمثل الفأرة وتحاول الامساك بها. وحين تتم عملية الامساك بها تأخذ مكانها.ويحق للفأرة ان تختبئ في الدوائر ولا يحق للبسة ان تمسك بها في الداخل الا حين تصبح في خارج الدائرة.

50- التجميع

المكان	غرفة أو ملعب
التحضير	الاغراض المطلوبة في القائمة التي يعدها المرشد
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	9 سنوات
فائدة اللعبة	التعاون والمشاركة
مدّة اللعبة	غير محدّد
قواعد اللعبة	يقسم اللاعبون الى فريقين . يعد المشرف قائمة من الاشياء ويأخذ بتلاوتها واحدا واحدا. وعلى الفريقين ان يبحثا عن هذه الاغراض ويحضراها للمشرف او للمعلم.يفوز الفريق الذي يجمع اكبر عدد من الاشياء او النقاط عند انتهاء القائمة.

51– كرج الحجل:

المكان	قاعة
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 9 سنة
فائدة اللعبة	السرعة
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يُقَرفِص اللاعب، يضع يديه وراء ركبتيه ويمسك كاحليه. عليه أن يقطع المسافة الى خط النهاية وهو بهذه الحالة. يُسجل الوقت

52– سبق متنوع:

المكان	غير محدد
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6 – 9 سنة
فائدة اللعبة	الدقة والملاحظة والانتباه
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	على اللاعب أن يقطع نفس المسافة بثلاث طرق مختلفة: – يترك خط البداية ركضًا ويعود اليه ركضًا. – نفس المسافة ولكن على رجل واحدة. – يقفز قفزًا على الرجلين.

53- لعبة سلة المهملات:

المكان	قاعة
التحضير	لا شيء
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6– 9 سنة
فائدة اللعبة	التواصل مع الفريق و تطويره
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يختار المسؤول شخصين من المجموعة. تُغمض أعينهما. على كل منهم أن يفتش عن سلة مهملات وضعت في ارجاء الغرفة وأن يضعها في رأس الشخص الآخر. ملاحظة: يمكن للمجموعة مساعدة المشتركين بتوجيههما. مثلاً: الى اليمين، الى الوراء...

54- لعبة الكؤوس الاربعة:

المكان	قاعة
التحضير	فولاران وكرسيان و 8 كؤوس أو أكواب
عدد المشاركين	غير محدد
العمر	6– 9سنة
فائدة اللعبة	تطوير حاسة اللمس
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	يختار المسؤول لاعبين. يغمض اعينهما. المطلوب أن يفتشا عن اربعة كؤوس وان يضعها كل واحد بأرجل الكرسي الاربعة. **ملاحظة:** ممكن ان نلعب هذه اللعبة مرة اولى. وفي المرة الثانية بعد عدة دقائق من البدء نفتح اعين احد اللاعبين ونترك الثاني يلعب لوحده. وعند إنتهاء اللعبة نفتح له أعينه ونتركه يكتشف انه كان يلعب لوحده.

55– الإطفائيّة

المكان	ملعب
التحضير	لكل فريق حمالة، بالاضافة الى سيارة اسعاف (مصنوعة من الكرتون)، وان يحضر عددًا من الالعاب
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	9 – 10 سنوات
فائدة اللعبة	السرعة و التعاون
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	الفرق هي فريق اسعاف ونحن امام بناء يحترق والبناء ما زال يعج بالسكان (الالعاب التي نكون قد حضرناه سابقاً هي السكان) يصعد من كل فريق واحد وعليه ان يتعاون مع اعضاء الفرق الاخرى لانقاذ اكبر عدد من السكان من نيران الحريق، كل شخص نخلصه علينا ان نرميه عن السطح، وعلى اعضاء الفرق الباقين ان يلتقطوا المحروقين بواسطة الحمالات، وعلى كل فريق ان يلتقط اكبر عدد ممكن من المحروقين وينقله الى سيارة الاسعاف، وهناك يتم فرز المصابين وتوزيعهم على الفرق. **ملاحظة**: يجب ان يكون هناك اعضاء من المنشطين او من الفريق اللوجستي يتولون نقل المصابين من سيارة الاسعاف الى البناء ليعاود المسعفين رميهم من جديد.

56– عائلة الأرنب:

المكان	غير محدد
التحضير	أغراضاً أقل من عدد الفرق بإثنين .
عدد المشاركين	الجماعة
العمر	6– 9سنة
فائدة اللعبة	غير محدد
مدّة اللعبة	غير محدد
قواعد اللعبة	هذه اللعبة تحتاج إلى عدد من اللاعبين ينقسم على ثلاثة بحيث كل ثلاثة يشكّلون فريق واحد ويقفون جنباً إلى جنب. ثم يشكّل الجميع دائرة واسعة بعد أن يكون كل فريق قد قسّم أعضاءه الثلاث إلى أباً وأماً وطفلاً. ثم يضع منشّط اللعبة أغراضاً أقل من عدد الفرق بإثنين، مثلاً: إذا كان عدد الفرق سبعة، يضع خمسة أغراض. عند الإشارة تبدأ اللعبة فيعلن المنشّط قائلاً: طفل، عندها يركض الأطفال حول الدائرة، ثم يأخذ غرضاً واحداً ويعود به إلى فريقه. آخر طفلين يدخلان الدائرة يعودان إلى فريقهما فارغين لأنه لا يوجد سوى خمسة أغراض فقط في وسط الدائرة بينما عدد الفرق يبلغ السبعة. عند عودة الأطفال يعاود المنشّط إستئناف اللعبة داعياً الأب أو الأم وهكذا تستمر اللعبة. في نهاية اللعبة يعّد منشّط اللعبة الأغراض عند كل فريق والفريق الذي يكون قد جمّع أكبر عدد من الأغراض يكون الفريق الرابح.