

الفصل الثالث



اكتساب الخبرة

مسابقة الخبر الجيد

الهدف:

كثيراً ما يكون الأطفال في بداية اليوم التدريسي (الأسبوع) شاردين مشتتين غير قادرين على التركيز. من هذه اللعبة التي تعتمد على الحديث يمكن بدء النهار وجذب انتباه الأطفال ببساطة. إنها تساعد الأطفال على التركيز على موضوع محدد والحصول في الوقت نفسه على الإثارة والمتعة. يمكن للمعلم أن يختار موضوعاً يقوم الأطفال بتبادل الأخبار حوله، أو يقومون بتأليف هذه الأخبار، و يجب أن يحرص المعلم على اختيار موضوع إيجابي إلى حد ما.

الأدوات:

كرة صغيرة مثل كرة المضرب.

التعليمات:

أريد أن يروي لنا كل واحد منكم خبراً عن أمر حدث معه بالأمس أو خلال الأسبوع الماضي. وعندما يتحدث واحد منكم ستكون الكرة بيده، وعندما تنتهون من الحديث قوموا بإلقاء الكرة للتلميذ الجالس بعيداً عنكم ليتابع مسابقة الأخبار الجيدة السارة ويروي بدوره ما حدث معه.

أحرص على أن لا يتم نسيان أي طفل من المشاركة في اللعبة وإذا كان العدد كبيراً فأحرص على أن يكون حديث الأطفال مختصراً. وهذه بعض الأسئلة المقترحة لتكون مقدمة لمسابقة الأخبار:

- من تسبب لك بالسعادة في الآونة الأخيرة؟
- ممن سمعت مؤخراً شيئاً مفيداً ومثيراً للاهتمام؟
- بمن أنت معجب الآن؟
- ما هي المشكلة التي تمكنت من حلها مؤخراً؟

- ما هي المقطوعة الموسيقية أو الأغنية الجميلة التي أحببت سماعها في الأيام الأخيرة الماضية؟
- ويمكن ربط هذه اللعبة مع بعض المواد التعليمية:
- ما الذي أعجبك من درس التاريخ الأسبوع الماضي؟

العبة ٣٣

من ١٠ سنوات

نظف ذهنك

الهدف:

إن الشعائر الكوميديّة الذهنيّة المقترحة عبر هذه اللعبة من شأنها أن تحل الكثير من المسائل:

- ماذا يخلق جو المرح في الصف؟
- يعطي فرصة للأطفال ليتحركوا بعض الشيء.
- يخلق لدى المجموعة حالة توحيد كالتى تنشأ أثناء الجهد الجسدي المشترك.

التعليمات:

ليقف الجميع وشدوا أجسادكم.

سنقوم الآن ببعض الشعائر معاً. ستساعدنا هذه الشعائر على نفض الغبار الذي تراكم في أذهاننا. شدوا أجسادكم نحو الأعلى وكأنكم تريدون لمس السقف. شدوا أجسادكم نحو اليمين ونحو اليسار مادين أيديكم أبعد مسافة ممكنة وشدوا عضلاتكم كلها. والآن قفوا بحيث تكون أكعاب أقدامكم متباعدة عن بعضها قليلاً، وضعوا أيديكم على بعد ٢٠ سنتمترًا تقريباً عن أذانكم. تخيلوا أنكم تمسكون بأيديكم خيطاً ذهبياً يدخل من أذن ويخرج من الأخرى، يمر من خلال الرأس عبر الأذنين. اسحبوا الخيط مرة بهذا الاتجاه ومرة نحو ذاك، إلى هنا وهناك... فلينظر كل واحد منكم حوله ليرى كيف نفعل كلنا الأمر نفسه. هيا نحو اليمين- نحو اليسار-

نحو اليمين!!.. هل تعرفون من أنتم الآن؟ إنكم منظفو الأذهان. لقد قمتم بتنظيف «مداخن» عقولكم لتشتعل المعرفة فيها وتنير بشعاع ساطع، وتجعلكم مستعدين من جديد لاكتشافات جديدة.

من ٦ سنوات

اللعبة ٢٤

أمير على رؤوس الأصابع

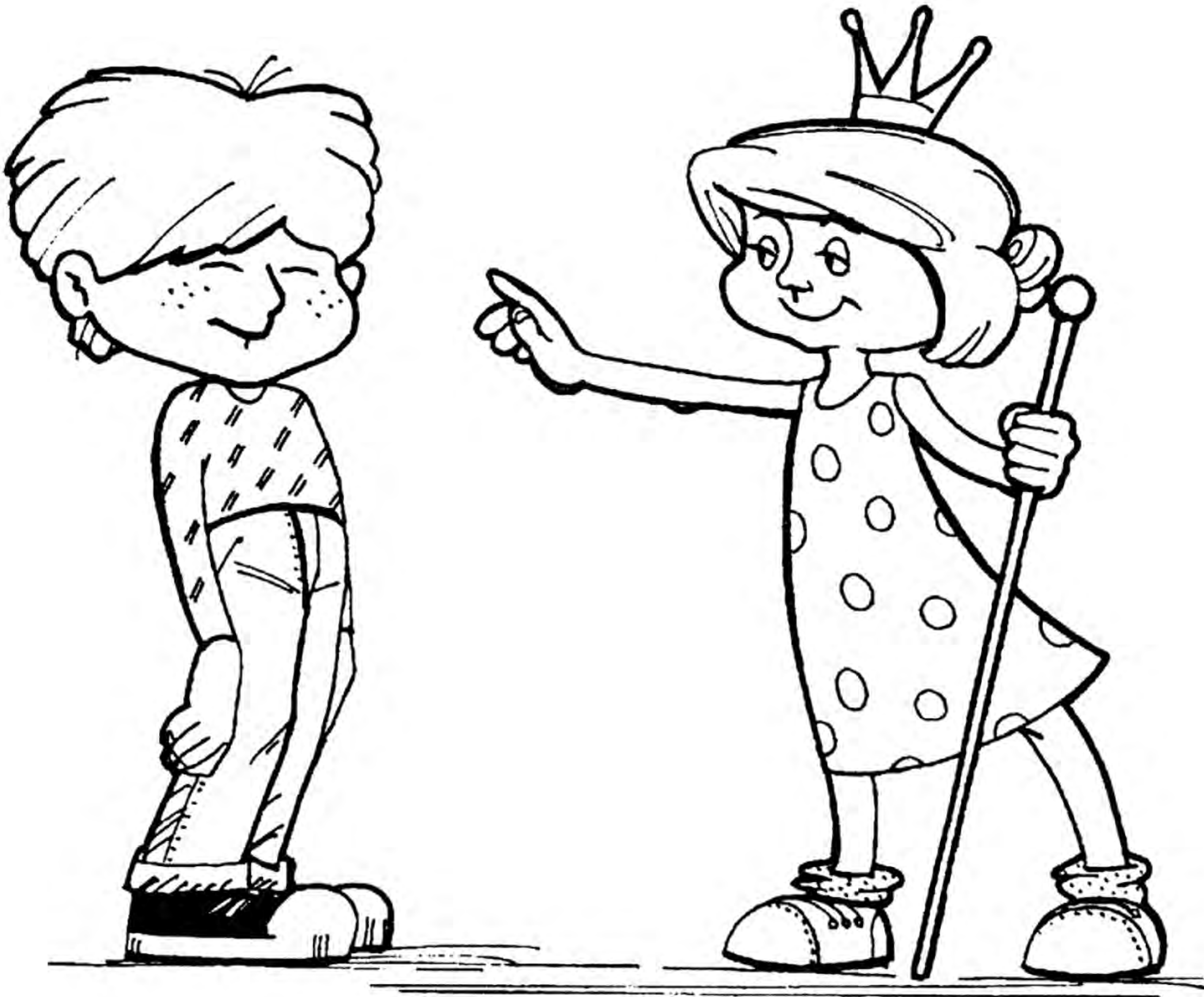
الهدف: 

لعبة إضافية من تلك التي تخلق جواً من المرح والضحك بين التلاميذ، ويمكن إعادتها وممارستها على الدوام، مما يجعل فوائدها تتزايد من مرة لأخرى. وتفيد هذه اللعبة في إعادة التركيز والهدوء للتلاميذ في حال عمت الفوضى بينهم.

التعليمات:

قفوا وشدوا أجسادكم، أريد أن أرى كيف ستتمكنون من تحويل غرفة الصف هذه التي يسيطر عليها الضجيج والفوضى إلى ورشة عمل ودراسة يسيطر عليها الهدوء

والتركيز. ولهذا أقترح عليكم لعبة جديدة، اسمها (أمير على رؤوس الأصابع). حيث نختار واحداً منكم ليلعب دور الأمير. وبخطوات يكاد لا يُسمع وقعها يتجه الأمير نحو أي واحد منكم، وبكل هدوء يلمس نهاية أنفه، ومن ثم يتجه نحو واحد آخر ويلمس له نهاية أنفه



أيضاً. وبينما يستمر الأمير بالتنقل بين تلميذ وآخر ويلمس أنوفهم، يجب على كل من قام الأمير بلمس نهاية أنفه أن ينهض من مكانه ويسير خلف الأمير بخطى هادئة جداً

تماماً مثلما يسير الأمير، ودون إصدار أي نوع من أنواع الضجيج. وكل من يسير خلف الأمير يصبح عضواً مهماً في الحاشية الملكية وعليه أن يتصرف بشكل يتلاءم مع موقعه في البلاط الملكي وما يترتب على ذلك من هدوء ورزانة وضبط النفس واحترام الذات والآخرين. شيئاً فشيئاً سيتوسع حجم الحاشية الملكية، يزداد عدد المقربين من الأمير، ويستمر هذا الازدياد إلى أن يصبح كل واحد منكم عضواً في الحاشية الملكية. وعندما يكتمل العدد يتوقف الأمير، وبهدوء الأمراء يلتف نحو حاشيته ويقول لهم: أشكركم أيها السادة. بعد هذه العبارة يعود كل فرد من أفراد الحاشية الملكية، أي أنتم، إلى مكانه في غرفة الصف بهدوء يدل على الانتماء إلى الحاشية الملكية.

اللعبة ٢٥

من ٦ سنوات

نشط روحك

الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال على استعادة حيويتهم والتركيز الذهني. وهي مناسبة جداً لبدء المعلم منها اليوم الدراسي. إضافة إلى ما سبق فإن هذه اللعبة تقوي لدى الأطفال روح الجماعة.

التعليمات:

قفوا لو سمحتم على شكل دائرة كبيرة، ودون أن تحنوا ركبكم، وليحاول كل واحد منكم لمس أصابع قدميه بحني الظهر فقط. سأقوم بالعد من الواحد إلى العشرة، ومع كل عدد يجب أن ترفعوا أيديكم (برفع الجسم من خلال تحريك الجذع نحو الأعلى) مبتعدين عن أطراف أقدامكم مسافة محددة أو درجة محددة، يختارها كل واحد منكم لنفسه، بحيث تصبح أيديكم مرفوعة إلى الأعلى نحو السماء عندما أصل بالعد إلى العشرة. يبدأ التمرين-اللعبة من وضعية الوقوف والأيدي مسبلة على الجانبين ومن ثم ننحني بجذعنا ونمد أيدينا حتى تلامس أطراف الأقدام، أو طرف أصابع القدم. قد تشعرون ببعض التعب وأنتم في هذه الوضعية، لكن عندما

أبدأ بالعد وتبدؤون بالتحرك نحو الأعلى درجة تلو الأخرى سيتلاشى الإحساس بالتعب، ويحل محله شعور بالراحة. ومن فضلكم حاولوا أن تلاحظوا موقع أيديكم عند كل عدد أقوم بذكره، مثلاً عند العدد خمسة قد يكون البعض منكم وصل بيديه إلى الركبتين، وآخر أعلى منهما، وثالث تحتها، وهكذا، المهم أن تتذكروا موقع اليدين عند كل عدد. هل أنتم جاهزون؟ (قم بتنفيذ التمرين مع الأطفال، والعد يجب أن يكون بصوت جهوري واضح يسمعه الجميع من الواحد إلى العشرة).

والآن تعالوا لنرى هل تمكنتم من تذكر موقع الأيدي عند كل عدد. سأقوم الآن بذكر رقم وعلى كل واحد منكم أن يضع يديه في نفس المكان الذي وصلت إليه أثناء العد قبل قليل.

حاول أن تذكر أكثر من رقم مرة تلو الأخرى حتى تلاحظ أن الأطفال قد تمرنوا جيداً، وليس من الضروري أن تقوم بتنفيذ الحركات مع التلاميذ في هذه المرحلة من اللعبة. بعد ذلك يمكن أن يقوم أي تلميذ بدور المرشد والموجه في اللعبة، ويمكن منح الأطفال فرصة كي يقوموا بالتناوب بلعب دور المرشد، لكن مع التأكيد أن هذا المرشد سيقوم بتنفيذ الحركات مع بقية التلاميذ.

من ٩ سنوات

اللعبة ٣٦

قوس قزح

الهدف: 

إنها لعبة جماعية رائعة، تعطي الأطفال شعوراً بالحيوية والنشاط، وتحسن مزاجهم، وتقوي ثقتهم بأنفسهم وتحفزهم على المحادثة مع الآخرين. وللعبة أثر إيجابي منعش قد يكون ضرورياً بعد تقديم المذاكرة أو الامتحان.

التعليمات:

على الأغلب أن معظمكم قد رأى قوس قزح أكثر من مرة. هل يستطيع أي واحد منكم أن يسمي لي كل ألوان قوس قزح؟ تذكروا هذه الجملة البسيطة التي ستساعدكم على تذكر ألوان قوس قزح: أي باب أدق. أي - أحمر، باب- برتقالي، أدق- أصفر. لكن هذه

ثلاثة ألوان فقط! من منكم بوسعه أن يتابع الجملة ويضع صيغة متممة تتطابق الأحرف الأولى من كلماتها مع الأحرف الأولى من أسماء الألوان المتبقية في قوس قزح؟ رائع، هذا جيد! ومن منكم سيقول لي كيف تبدو رائحة الجو عندما يظهر قوس قزح في السماء؟

إننا نرى قوس قزح بعد أن تُنعش السماء الأرض بالأمطار. في البداية تصل زخات المطر إلى الأرض وتتنظفها من الغبار، فيصبح الهواء منعشاً ومنشطاً وشفافاً خالياً من ذرات الغبار، وبعد ذلك يظهر قوس قزح وكأنه يريد أن يظهر لنا معاني النظافة الحقيقية وشكلها وطبيعتها المنعشة. والآن سنستفيد من ألوان قوس قزح لنجعل أرواحنا تشعر بالإنعاش والحرية، ونتخلص من كل ما يعكر صفوها: نتخلص من كل ما يقلقنا ويسبب لنا التوتر، ومن كل الأفكار السلبية السيئة أو الحزينة. قفوا وتحركوا متجهين نحوي.

أولاً تخيلوا وكأن غرفة الصف ممتلئة باللون الأحمر المنعش الذي نراه في قوس قزح. راقبوا هذا الهواء الأحمر المشع الذي يحيط بكم من كل مكان، وكأنكم تسبحون معه، تنفسوا عميقاً لتحصلوا منه على النضارة والإنعاش والحيوية. وإذا رغبتُم فبإمكانكم أن تمدوا أيديكم لتلمسوا هذا الهواء الأحمر الرائع اللطيف، أو أن تشعروا برائحته العطرة. (١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

تابعوا التنقل بهدوء داخل غرفة الصف وتخيلوا الآن أنها ممتلئة باللون البرتقالي. يمكنكم تنفسه ولمسه، ألا تشعرون وكأن اللون البرتقالي له رائحة مثل رائحة البرتقال النضر؟ (١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

والآن، ألا تشعرون بأن هواء غرفة الصف يمتلئ باللون الأصفر. تمتعوا بهذا الهواء الأصفر المنير المشع المنعش. إنه لون أشعة الشمس، تخيلوا كأنكم تسبحون على خيوط هذه الأشعة وتأخذون منها الطاقة والقوة. تنفسوا من هذا الهواء المنعش (١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

ما زالت العجائب مستمرة! إن الهواء يتلاعب الآن ويتراقص محملاً باللون السماوي. المسوا هواء سماء الصباح الجميلة، واستمتعوا بلونها المشع مثل سطح بحيرة

جميلة نقية هادئة. مدوا أيديكم على شكل أجنحة، افردوها وتراقصوا على أمواج هذا الفضاء الجميل. (١٥ ثانية نعطيهما للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

إن الهواء الآن يتبدل من حولنا شيئاً فشيئاً ومن الأزرق يتحول لونه إلى الأزرق، إنه لون البحر، ومن الصعب أن نبعد أعيننا عن هذا المنظر الرائع الجمال وعن هذا اللون الذي يعطي الجمال لهذا المشهد. إن الأزرق مثل السماوي لكنه أكثر كثافة، وكأنه يتكون من كتل أو أمواج لونية خفيفة، لهذا نشعر وكأننا نود تحريكه مثلما نحرك أمواج البحر ونلعب معه بأيدينا. (١٥ ثانية نعطيهما للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

وأخيراً ها هو هواء الغرفة يتحول نحو اللون البنفسجي، المسوا طيات هذا اللون واشعروا بعمقه، إنه يعطي إحساساً بالعمق والتوغل، ويخلق شعوراً مثل الذي يراودنا في الأمسيات الباردة. (١٥ ثانية نعطيهما للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).

والآن تخيلوا أنفسكم تتجهون خارج آخر لون من ألوان قوس قزح، وترون الآن اللون الذي يملأ غرفة الصف الآن، لون ضوء النهار. انفضوا عن أنفسكم البقايا العالقة على ثيابكم من ألوان قوس قزح التي لعبتم معه. والآن عودوا إلى أماكنكم بهدوء.

من ٩ سنوات

اللعبة ٣٧

ملك المدرسة

الهدف: 

تسمح هذه اللعبة للطلاب باتخاذ موقف محدد حيال القواعد المتعارف عليها في المدرسة، والتعبير عن رأيهم بصراحة بخصوصها. يمكنهم أن يضعوا قواعد جديدة يرغبون بأن تكون هي السائدة في المدرسة. ومن الممكن جداً أن تكون هذه محفزاً لوضع قواعد جديدة يتم التعامل بموجبها في الصف.

٢ الأدوات:

صفحات ورقية كبيرة وأقلام «فلوماستر» أو أقلام تلوين خشبية لكل تلميذ.

٣ التعليمات:

تخيل بأنك ملك، تخيلي بأنك ملكة، والمدرسة هي مملكتكم، ويمكنكم وضع أيّ قواعد أو قوانين ترونها موضوعية وضرورية. ما هي القوانين التي ستصدرها في مملكتك؟ ليفكر كل واحد منكم بهذه القوانين التي يرغب أن يعممها في مملكته، وليكتبها على الورقة البيضاء بأحرف كبيرة، وكأنها صحيفة سيتم تعميمها على المملكة لتنتشر هذه القوانين فيها. ويمكنكم أن تلونوا هذه الورقة البيضاء إن شئتم أو تجميلها بأي شكل ترونه مناسباً ويتلاءم مع قراراتكم الملكية المدرسية. (نعطي التلاميذ مهلة قرابة ٢٠ دقيقة لينفذوا هذه المهمة).

والآن سنتعرف معاً على ما كتبه كل واحد منكم، اقتربوا جميعكم نحوي، ولنبدأ بالدور يُطلعنا واحد تلو الآخر على ما أصدره من قوانين، ومن ثم سنناقشها لنرى هل تناسب الجميع وما هي الآراء فيها، وهل ستؤدي هذه القوانين إلى تتويج مؤلفها ملكاً، أو ملكة على المدرسة، ولأي مدة، أسبوع، أم شهر أم مدى الحياة؟ (ندع التلاميذ يقرؤون، كل واحد منهم بدوره، ما كتبوا من قوانين).

٤ التحليل:

- أي واحد من القوانين التي وضعتها تعتبره مهماً أكثر من غيره؟
- هل أعجبك أي قانون من القوانين التي كتبها زملاؤك؟
- كيف تمت عملية وضع القوانين وقواعد السلوك والتدريس المتعارف عليها في المدارس؟
- ما هي القاعدة المدرسية، أو التي نتعامل بها داخل غرفة الصف لا تناسبك؟
- من ترشح ليكون ملكاً (ملكة) في الصف؟

السوط والكعكة

الهدف:

من خلال هذه اللعبة يتمكن الأطفال من التعبير عن رأيهم بخصوص مخالفة الحقوق والقوانين المدرسية. وفي الوقت نفسه تفتح هذه اللعبة الأفق أمام التلاميذ للتعبير عن مواقفهم وآرائهم المختلفة.

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

التعليمات:

تخيلوا بأن إحدى المعلمات، ولتكن عبير مثلاً هي معلمة محبة عطوف وطيبة ولا تلجأ إلى معاقبة التلاميذ أبداً لأنها تعتقد أن العقوبة تسبب الضرر وغير ضرورية في التعامل مع التلاميذ. أما معلمة أخرى، منى مثلاً، فهي على العكس حازمة وشديدة، وتعاقب التلاميذ لأي سبب بسيط، وهي تعتقد أن التلاميذ سيكونون أكثر التزاماً أثناء الدرس وأكثر طاعة وانتباهاً إذا كانوا يعرفون أنهم سيواجهون العقوبة في حال أحدثوا ضجيجاً أو أخل أحدهم بالقواعد التي يجب احترامها واتباعها أثناء الحصة الدراسية. إننا مختلفون عن بعض. هل يمكنكم أن تقولوا لي أي نوع من المعلمين يعجبكم أكثر: ليلي المحبة الطيبة، أم منى الحازمة الشديدة؟ ولماذا؟ وهل يمكن للمعلم أن يكون إما صارماً أو طيباً دوماً في علاقته مع التلاميذ؟ ولماذا؟

سأصف الآن عشرة كراسي من اليمين إلى اليسار. على الكرسي الأول من اليمين تجلس المعلمة الطيبة ليلي، وعلى الكرسي الأول من الجهة اليسرى تجلس المعلمة الصارمة منى. سيكون صف الكراسي هذا عبارة عن مقياس لتحديد مختلف أنواع تعامل المعلمين مع تلاميذهم. وكلما اتجهنا من اليمين نحو اليسار على الكراسي ترتفع درجة صرامة المعلم وحزمه في التعامل مع التلاميذ. وعلى العكس كلما اقتربنا من الكرسي الأول نحو اليمين ترتفع نسبة الطيبة والتسامح في التعامل مع التلاميذ.

والآن على كل واحد منكم أن يشير إلى نوع تعامل المعلم أو المعلمة معه وكيفية هذا التعامل. (عندما يقترب كل تلميذ أو تلميذة من الكرسي الذي اختاره ليحدد أسلوب التعامل المفضل لديه في العلاقة بينه وبين معلمه، اسمح لهذا التلميذ أن يبرر سبب اعتقاده بأن هذا الأسلوب من التعامل معه هو الأسلوب المفضل له من وجهة نظره. لماذا يختار الأسلوب الصارم، أو المتسامح. ويمكنك أيضاً أن تسأل الأطفال عن الكرسي الذي يرونه مكاناً مناسباً لك على مقياس الشدة والطيبة).

والآن عودوا إلى أماكنكم. سنقوم معاً بما نسميه قفزة أو نقلة نحو الأمام، نحو المستقبل البعيد.

تخيلوا بأنكم أصبحتم راشدين كباراً ولديكم أسرة وأطفال، أو بأن أحكم قد أصبح معلماً ويعمل في المدرسة. ولنفرض أن أبناءك أو تلاميذ الصف لا يقومون بتنفيذ ما تطلبه منهم. فليرسم كل واحد منكم في مخيلته موقفاً مضحكاً ساخراً أو جدياً حول ما قد يجري في الصف في حال رفض التلاميذ تنفيذ ما تطلبونه منهم. أكتبوا هذا المشهد، أو عبروا عنه بالرسم. من المحتمل أن أحدكم سيرغب بتصوير مشهدين مختلفين بخصوص ما الذي سيقدم عليه إذا واجهه موقف مشابه. حاولوا أن تعبروا عن المواقفين السلبي والإيجابي.

💡 التحليل:

- ما هي القواعد والقوانين التي يجب عليك- بالضرورة- أن تلتزم بها في المنزل؟
- ما الذي يفعله والداك إذا خالفت قاعدة مهمة من قواعد السلوك في المنزل أو لم تلتزم باتفاق بينك وبينهم؟
- هل ستعتذر إذا أخللت بالقانون؟
- ما هي القاعدة أو القانون الأهم في صفنا؟
- ما هي القاعدة الأهم من بين قواعد السلوك داخل غرفة الصف التي تراها أكثر أهمية بالنسبة لك من غيرها؟
- ما الذي قد يجري إذا خالف أحد زملائك قوانين المرور؟
- ما هي قاعدة المرور الأهم بالنسبة لك؟
- ما الذي تفعله لتدفع الآخرين وتحفزهم على الالتزام بالقانون واحترامه؟

قوانين مدرسية جديدة

الهدف:

تسمح هذه اللعبة للأطفال بأن يفكروا ويقترحوا في إطار المجموعة بعض القوانين المدرسية المضحكة، ومن ثم الانتقال إلى تقديم اقتراحات جدية لقوانين مدرسية يرونها مناسبة.

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة (تلميذان أو ثلاثة في المجموعة الواحدة).

التعليمات:

هل يعتقد أي واحد منكم أنه يجب السماح للتلاميذ و المعلمين والمعلمات أن يتنقلوا على الأحذية الرياضية ذات العجلات داخل المدرسة وفي ممراتها؟ هل تريدون أن يُطلب من المعلمين أن يبدؤوا الكلام في المدرسة بعد الساعة العاشرة فقط؟ هل سيعجبكم صدور قرار يمنع التلاميذ من الحضور إلى المدرسة أيام الاثنين بالزي المدرسي؟

قوموا بتشكيل مجموعات تتألف كل واحدة منها من تلميذين أو ثلاثة، ولتكتب كل مجموعة عدداً من القوانين المدرسية الجديدة المضحكة، أي قوانين ستجعلنا نضحك لسماعها. ومن ثم تأخذ المجموعة ورقة ثانية وتكتب عليها قانونين جديين، أي قوانين من تلك التي تعتقدون أنها ستجعل المدرسة أفضل لكم ولزملائكم. (يمنح المعلم التلاميذ ٢٠ دقيقة ليصيغوا ما لديهم من أفكار).

والآن تعالوا لنرى ما الذي كتبتموه من قوانين مضحكة، وأخرى جدية، ولنسأل الباقين عن رأيهم في ما كتبته كل مجموعة. وسنرى إن كانت هناك قوانين يؤيدها كل التلاميذ.

💡 التحليل:

- ما هو القانون الأكثر فكاهة من بين القوانين المضحكة التي ألفها زملاؤك؟
- أي واحد من القوانين الجدية يُعتبر قانوناً مهماً وضرورياً من وجهة نظرك؟
- هل تعتقد أن من الضروري مشاركة التلاميذ في وضع وصياغة القوانين والقرارات المدرسية؟
- هل تمتلك الفرصة أو الحق في لعب دور أثناء اتخاذ القرارات في الصف؟

🎮 اللعبة

من ٩ سنوات

من الحب إلى الكراهية

🎯 الهدف:

من خلال هذه اللعبة يمكنكم مساعدة الأطفال لتحديد رأيهم بالنسبة للمدرسة، وبأن يفكروا كيف يمكن جعل العملية التدريسية والتعليم في الصف أمراً أكثر متعة.

📋 الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة تلميذ.

📝 التعليمات:

تقول عبير إنها تحب الذهاب إلى المدرسة. أما علي فالأمر مختلف بالنسبة له، حيث يقول إنه لا يطيق المدرسة «أشعر بالملل هناك» يقول علي شاكياً.

ما هو المثير بالنسبة لكم في المدرسة وما هو الذي يعجبكم فيها؟ ما هو الممل في المدرسة؟ فليأخذ كل واحد منكم ورقة وقلم رصاص، وليضع قائمتين يكتب في الأولى أجوبته عن السؤال الأول، وفي الثانية عن السؤال الثاني. (يمنح المعلم التلاميذ ١٠ دقائق ليقيموا بتنفيذ المطلوب منهم).

يمكنكم أن تتنقلوا داخل الصف وتتشاوروا فيما بينكم. بمقدوركم التعاون وتشكيل مجموعات لوضع القائمتين، عن ما هو ممتع ومثير في المدرسة وعن ما هو ممل.

والآن ناقشوا ما الذي يمكن القيام به كي تكون حياتكم المدرسية وتواجدكم داخل غرفة الصف أمرين ممتعين ومثيرين. ومن ثم سنناقش معاً كل هذه المسائل. (يمنح المعلم التلاميذ ٥ دقائق ليقيموا بتنفيذ المطلوب منهم).

١ التحليل:

- ما هو الأمر الأكثر متعة في المدرسة بالنسبة لك؟
- ما هو الممل فيها؟
- هل يعبر زملاؤك عن استيائهم عندما يشعرون بالمل أثناء الدرس، وعندما يشعرون بالسعادة نتيجة المتعة أثناء درس آخر؟
- هل فكر طلاب صفك بأمر ما يمكن القيام به لجعل الدراسة أكثر متعة؟
- كيف يمكن تحسين المناخ في الصف وجعله أفضل للتلميذ؟

من ١١ سنوات

اللعبة ١١

الكشاف الضوئي

الهدف:

سيتعرف الأطفال من خلال هذه اللعبة على مشهد تصويري- تخيلي بصري يساعدهم لاحقاً على التركيز.

التعليمات:

ما الذي تفعلونه عندما تقرررون التركيز من أجل حل واجباتكم المنزلية (المدرسية في المنزل)؟ هل تغلقون باب غرفتكم؟ هل تستمعون إلى المسجل الصوتي، أو إلى التلفاز؟ ما الذي تفعلونه للتركيز أثناء الإملاء؟ هل تتنفسون بعمق وهدوء، وكيف تجلسون؟

سأعلمكم الآن لعبة سحرية بسيطة تساعدكم على التركيز. أغمضوا أعينكم وتنفسوا بعمق وهدوء ثلاث مرات- شهيق، زفير- شهيق، زفير- شهيق، زفير. تخيل وكأن الأفكار في ذهنك هي عبارة عن حزم ضوئية مبعثرة ومنتشرة في كل مكان. والآن اجعل هذه الحزم الضوئية تجتمع في حزمة واحدة موجهة نحو مكان واحد تضيئه جيداً مثل أشعة كشاف ضوئي مركزة على اتجاه واحد. لتتحد حزم أشعة أفكارك في حزمة مضيئة واحدة كبيرة وجميلة وتشع بقوة. والآن أنتم قادرون على التركيز.

اللعبة ٤٢

من ١٠ سنوات

خطأ عن آخر يختلف

الهدف:

عندما يحاول الأطفال تجنب ارتكابهم للأخطاء بأي ثمن فإنهم يحدون بطريقة أو بأخرى من إمكاناتهم الإبداعية. على كل طفل أن يحدد لنفسه المجالات التي يستحيل تفادي الخطأ فيها، والتي قد يكون الخطأ فيها مفيداً في بعض الأحيان. ولا يقل أهمية عن ذلك أن يتعلم كثيرون من الأطفال الابتعاد عن أشكال محددة من الأخطاء التي غالباً ما تأتي بنتائج سلبية لهم وكذلك تؤثر في المحيطين بهم.

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة تلميذ.

التعليمات:

هل تعرفون قصة الغبي الذي كان يحبو على ركبتيه ليلاً تحت ضوء الإنارة في الطريق. «لماذا تحبو هنا؟» سأله الشرطي. «لقد أضعت محفظة نقودي في الحديقة وأنا أبحث عنها» قال الغبي للشرطي. اندهش الشرطي وسأله: «إذا كنت قد أضعتها في الحديقة فلماذا تبحث عنها هنا؟» أجابه: «لأن المكان هنا مضاء ومنير». كثيراً ما نقوم جميعنا بارتكاب بعض الأمور غير الذكية، أي نرتكب الأخطاء. هل يتبادر إلى ذهنك أي تصرف قمت به وتعتبره غير ذكي وخاطئ؟ وهل

يمكنك أن تتخيل حماقة كنت لتشعر بالسعادة لو تمكنت من الإقدام عليها في حال تواجدت لديك الشجاعة الكافية لذلك؟ وهل هناك أي تصرف غير ذكي وخاطئ تتمنى أن تقلع عنه لو كنت تتمتع بالقدرة على اتخاذ القرار بحزم؟ خذوا الورقة والقلم واكتبوا الأجوبة التي تجول في أذهانكم عن هذه الأسئلة. (١٠ دقائق).

والآن اجلسوا معاً على شكل مجموعات صغيرة، ولتناقش كل مجموعة ما كتبه كل فرد من أفراد هذه المجموعة. هل يمكنكم أن تتعلموا من تجارب وأخطاء الآخرين كيف يمكن الابتعاد عن ارتكاب الأخطاء السيئة؟ (١٠ دقائق).

١ التحليل:

- أي خطأ من تلك الأخطاء التي ارتكبتها حتى الآن تعتبره أكثرها حماقة؟
- هل هناك أخطاء وهفوات تمكنت من تجاوزها وعدم ارتكابها؟
- هل هناك خطأ ما رغبت أن تقوم به ولو مرة في العمر؟
- هل تعرف أشخاصاً لا يرتكبون الأخطاء أبداً؟

من ٩ سنوات

اللعبة ٤٣

عبير! إلى السبورة

الهدف:

- مرة تلو الأخرى أعطوا الأطفال فرصة ليعلموكم أنتم المعلمين ما تجهلونه حتى الآن. فالأطفال يشعرون بسعادة مميزة عندما يعرفون الشخص الذي يحترمونه عندما يقدم شيئاً جديداً، أو يعلمونه معلومة جديدة لم يعرفها من قبل. جرت العادة أن تكون أنت جالساً خلف منضدة المدرس، وهم في مقاعدهم المدرسية. وإذا تبادلت الأماكن معهم - كل مرة مع تلميذ معين - فإنهم سيمتلكون ثقة قوية بالنفس. إضافة إلى هذا فإن الأطفال قد يكونون مختصين مميزين في أكثر من مجال:
- بمقدورهم تعليم الكبير كيف تعمل ألعابهم بما فيها الألعاب الإلكترونية.

- هم على معرفة جيدة وواسعة بأبطال الكتب (الحكايات والقصص) المخصصة للأطفال.
- كلما كبر الطفل كلما زادت معرفته بعالم الأزياء والموضة.
- هم على معرفة جيدة بالبرامج التلفزيونية وأبطالها وأفلام والمسلسلات.
- هم على معرفة جيدة بآخر العبارات المستحدثة في الخطاب بين جيل الشباب.
- هم يعرفون أكثر من أي شخص راشد الكثير عن الأطفال وأمنياتهم وما يسبب لهم القلق.
- يعرفون الأغاني الحديثة وأسماء المغنيين والمغنيات، ونصوص الأغاني بالطبع.
- أغلبهم يعرف أنواع السيارات الحديثة والموديلات الفخمة. وكذلك الأمر بالنسبة لآخر الابتكارات الميكانيكية. و... و... و...

اسمحوا للأطفال بأن يعلموكم شيئاً ما (في كل مرة نختار طفلاً). ولكي يصبح هذا العمل دورياً، أقترح عليكم لعبة تسمح لأي طفل بأن يستعد كي يلعب دور المعلم. في وقت لاحق يمكنك تكليف أي تلميذ بأن يُعد نفسه ليعلمكم أمراً جديداً غير متوقع بالنسبة لكم. في غضون ذلك لا يجوز أن تكون أنت (المعلم) على علم مسبق بما يحضره لك التلميذ من درس جديد غريب، ويجب أن يقوم التلميذ بإعداد مادة درسه دون مساعدة منك.

٢ الأدوات:

مسجل صوتي، وجهاز قراءة الأقراص المدمجة.

٣ التعليمات:

هل جرى يوماً أن أحداً من الراشدين تعلم منكم شيئاً جديداً؟ من منكم كان ولو مرة واحدة معلم والدته؟ من قام منكم بدور المعلم لوالده ولو مرة واحدة؟ ما هي الأشياء التي تعرفون عنها أكثر من معرفة الكبار بها؟ هل بوسع أحدكم أن يقول لي موضوعاً يعرف عنه أكثر من معرفتي به؟

أنا أريد أيضاً أن أتعلم منكم شيئاً ما جديداً بين الحين والآخر. في بعض الأحيان أفقد الرغبة بأن أكون معلماً. وسأكون سعيداً بالجلوس والاستماع إلى



أي واحد منكم وهو يقدم الدرس وبأن أتعلم منكم. أعتقد أنه يمكننا أن نبدأ من الموسيقى، فهناك الكثير من المعزوفات الموسيقية والأغاني والمؤدين الذين تعرفون عنهم أكثر مما أعرف. أريد من كل واحد منكم أن يحضر المادة في البداية، ومن ثم يمكنكم أن تطلعوني على المعلومات المتوفرة لديكم بهذا الخصوص، وأريد أن يطلعني كل واحد منكم على مقطوعته الموسيقية أو أغنيته

المفضلة. ويحتمل أن أحدكم سيرغب بأن يحدثني عن مغنيه المفضل وأغنيته المحببة، أو عن القطعة الموسيقية التي يفضلها عن غيرها، وعن الموسيقى الذي ألفها وعن الموسيقى التي قام بأدائها. إضافة إلى هذا كله يمكنكم إحضار قرص ليزري أو شريط تسجيل صوتي مسجل عليها ما تحبون من الأغاني والموسيقا.

؟ التحليل:

- هل أعجبك أن تكون مكان المعلم؟
- ما هو المجال الذي تريد أن تعلم معلمك شيئاً ما عنه؟
- هل تعلمون الآخرين شيئاً ما جديداً من حين لآخر؟

تحرك بموجب الإرشادات

الهدف:

لتحقيق النجاح في الدراسة وفي الحياة أيضاً لا بد أن يتعود الأطفال على تنفيذ المهمات المطلوبة منهم وفق التعليمات الملحقة، وفي الوقت نفسه يجب أن يتعلموا إصدار التعليمات بأنفسهم. المجموعة التالية من الألعاب ستدربهم بأسلوب مرح وممتع على أن يتعلموا تنفيذ التعليمات وتطبيق الإرشادات، وإصدار تعليمات عند الضرورة.

التعليمات:

من منكم شاهد والديه ذات يوم وهما يتدربان على إرشادات أو تعليمات معينة لتطبيقها والالتزام بها، على سبيل المثال وهما يتعلمان من كتاب الإرشادات كيفية التعامل مع جهاز الفيديو؟ هل كان واضحاً لهما ما الذي يجب عليهم القيام به؟ من منكم استخدم كتاب إرشادات ذات يوم؟

أريد أن أقترح عليكم لعبة تتعلمون من خلالها، أولاً: سماع التعليمات والإرشادات وتطبيقها بحذافيرها. وثانياً: أن تضعوا تعليمات وإرشادات بأنفسكم. بدايةً سنتمرن على هذا الأمر معاً، ومن ثم ستقومون به في إطار مجموعات ثنائية.

اسمعوني جيداً: «مجد، خذ القلم واقرب من طاولتي واكتب اسمك على الورقة الموجودة عليها، ومن ثم خذ هذه الورقة وسلمها لعبير. والآن عد إلى مكانك».

يجب أن تصدر التعليمات والتوجيهات بشكل تام قبل أن يبدأ التلميذ بالتنفيذ. حاول أن تصف بعض التفاصيل بالقدر الذي تعتقد أن الطفل قادر على تذكره، ومن ثم وسع التفاصيل وزد منها شيئاً فشيئاً حتى تتمرن الذاكرة عند الطفل، وتعتاد تدريجياً على استقبال عدد أكبر من التعليمات والتفاصيل المرتبطة بها. احرص أن يقوم الطفل بتنفيذ التعليمات حسب ترتيب ذكرها. اسمح لأكثر من طفل بأن يشاركوا باللعبة. ويمكن أن تفسح المجال أمام جميع التلاميذ ليتمرنوا على هذه اللعبة.

انتباه!! فليخلع الجميع أحذيتهم من القدم اليمنى. اخرجوا دفتراً من حقائبكم. اجلسوا على الجزء العلوي من المقعد. ضعوا الدفاتر على رؤوسكم وحافظوا على توازنها فوق رؤوسكم. امسكوا الدفاتر بأيديكم اليسرى ولوحوا بها. عودوا إلى أماكنكم. انتعلوا أحذيتكم. اجلسوا في أماكنكم وتكثفوا. هذه هي التعليمات، هيا لنبدأ بالتنفيذ جميعاً. انطلقوا....

إن التمرين ضروري جداً كي يتعود الأطفال على هذا النوع من التمارين والتدريبات. بعد أن تقوم بتمرينهم يمكنك أن تدعهم يتمرّنوا بأنفسهم. وأحد أنواع أو أشكال هذه اللعبة يقوم على أن يلعب واحد من التلاميذ دور المعلم في توجيه تعليمات شبيهة بالتي قمت أنت بتوجيهها لهم قبل قليل. كما نقترح عليك صيغة مبسطة لهذه اللعبة بأن تجري بين اثنين، حيث يوزع الصف على مجموعات كل واحدة تتألف من تلميذين، يتبادلان فيما بينهما الأدوار بين التنفيذ وإصدار التعليمات.

عليكم الآن أن تتوزعوا على شكل مجموعات ثنائية، وقرروا في كل مجموعة من سيكون (أ) ومن سيكون (ب). يجب على (أ) أن يغلق عينية، ويقوم (ب) بتوجيهه ليتقل داخل غرفة الصف من مكان إلى آخر وهو مغلق العينين. أثناء التنقل يقوم (ب) بإصدار توجيهات معينة وواضحة، مثلاً: خطوة نحو الأمام- انعطف نحو اليمين.. ولا يجوز أن يصدر (ب) تعليمات جديدة لـ (أ) قبل أن يقوم الثاني (أ) بتنفيذ آخر تعليمات وُجهت له. وعلى (ب) أثناء توجيه الإرشادات والتعليمات أن يكون حريصاً على تفادي أي تصادم لألف مع تلميذ آخر، أو بأي شيء في غرفة الصف.

على الأغلب أنكم ستطلبون من ثنائي واحد أن يمارس هذه اللعبة في البداية، قبل أن تسمحوا لكل التلاميذ بالمشاركة فيها، أو بإمكانكم التحكم بمجرى اللعبة وتنظيمها بالشكل الذي يناسبكم حرصاً على عدم إحداث ضجيج أو فوضى في الصف، إذ يجب التحكم بعدد الأشخاص الذين سيتجولون داخل غرفة الصف التي لن تتسع على الأغلب لكل التلاميذ في آن واحد. ويمكنك أن تستخدم المقاعد لتشكيل جزر داخل غرفة الصف يقوم (ب) بتوجيه (أ) ليلتف حولها أو يتجاوزها وما إلى ذلك من مناورات تجعل درب سير (أ) أكثر إثارة. وأخيراً لا تنس أن يتبادل (أ) و (ب) الأدوار بينهما.

💡 التحليل:

- هل واجهت صعوبة في حفظ التعليمات والإرشادات الطويلة المعقدة؟
- ما الذي فعلته لتتذكر الإرشادات الطويلة؟
- هل تمكنت من إصدار توجيهات واضحة وسليمة لشريكك في الثنائي؟
- ما الذي أعجبك أكثر: أن تنفذ التعليمات أم أن تصدرها؟

🎮 اللعبة ٥

من ٩ سنوات

من أخطائنا نتعلم

🎯 الهدف:

علينا نحن الكبار أن نكون حريصين بأن لا يشعر الطفل بالذل لأنه ارتكب خطأ ما. ومن الطبيعي أن يرتكب الأطفال الكثير من الأخطاء، فهم أطفال، وقد يؤدي الإحساس القوي بالذنب إلى تكوين حالة سلبية لدى الطفل وقيم معينة في معاقبة الذات. وإذا لاحظنا أن الطفل يعاني من حالة مثيلة فعلينا التدخل على الفور وتصحيح طريقة تعامله مع نفسه لا سيما عندما يشعر بأنه ارتكب خطأً.

في هذه اللعبة يمكن للأطفال أن يناقشوا فيما بينهم ردات فعلهم على ارتكابهم لخطأ كبير أو صغير.

📋 الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

📝 التعليمات:

إن أي واحد منا معرض لارتكاب خطأ ما. وعبر الأخطاء يمكننا أن نتعلم الكثير. كل واحد منكم يعرف تماماً أنه يرتكب خطأ بين الحين والآخر. هل بمقدور أي واحد منكم أن يتذكر خطأ جسيماً ارتكبه، أو أي خطأ؟ يمارس البعض، لدى ارتكابهم الأخطاء، محاسبة صارمة للذات. وآخرون لا يفعلون ذلك، بل يحاولون تكرار ما كانوا يقومون به لكن دون تكرار الخطأ. وفي

كل مرة يتعاملون فيها بهذه الطريقة مع الخطأ يتعلم هؤلاء الأشخاص شيئاً جديداً أو درساً جديداً في الحياة. ومهما ارتكبوا من أخطاء لا يسارعون إلى محاسبة الذات ومعاقبة النفس، ولا يأسفون إذا عجزوا عن إنجاز الأمر من أول مرة دون خطأ، بل يستمرون بالمحاولة متعلمين من الخطأ الذي ارتكبه سابقاً، وهكذا حتى يتمكنوا من تفادي الأخطاء. وأنتم، كيف تتعاملون مع الأخطاء التي ترتكبونها، ما هي ردات فعلكم؟

أجيبوا لو سمحتم عن السؤالين، الأول عن الأخطاء التي ارتكبتها، والثاني عن ردات فعلكم عليها. ومن يرغب منكم بأن تترافق الإجابة مع رسم عليها يدل ويعبر عنها، فلا مانع من ذلك. (ندع الأطفال خمس عشرة دقيقة ليحسبوا عن السؤالين).

و الآن شكلوا مجموعات ثنائية وناقشوا داخل كل مجموعة إجاباتكم عن الأسئلة. (نعطي الأطفال عشر دقائق لمناقشة الإجابات).

خذوا الآن ورقة جديدة واكتبوا عليها بأحرف كبيرة جداً: «من الطبيعي أن يخطئ الإنسان. فمن أخطائه يتعلم». زينوا هذه الأوراق الآن كي تشعروا بالمتعة من النظر إليها. ومن ثم خذوها معكم إلى المنزل للذكرى. (ندع الأطفال عشر دقائق ليكملوا الرسم).

؟ التحليل:

- هل تشعر بالقلق عندما ترتكب خطأ؟
- هل يمكنك أن تبدأ بممارسة عمل جديد بعد أن تكون قد ارتكبت خطأ؟
- هل تحاول أن تكرر عملاً معيناً عدة مرات إلى أن تتمكن من تنفيذه بالشكل المطلوب؟
- من يشعر بالسعادة من أجلك عندما تتمكن من تنفيذ عمل ما بشكل جيد؟

رسم بالتوجيه

الهدف:

تحتاج هذه اللعبة إلى التركيز، وتشكل في الوقت نفسه تحدياً للأطفال سيرغبون في التعامل معه. يمارس الأطفال لعبة الرسم بالتوجيه على شكل مجموعات من تلميذين في كل مجموعة: واحد يعطي التوجيهات والثاني يقوم بتنفيذها وتطبيقها وهو مغمض العينين.

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

التعليمات:

توزعوا على شكل مجموعات ثنائية، ولتجلس كل مجموعة على مقعد واحد، لكن يجب أن تضعوا بينكم على الجزء العلوي من المقعد حقائبكم كي لا تتمكنوا من رؤية ما يرسمه صديقكم في المجموعة. قوموا جميعاً الآن برسم منزل عادي لو سمحتم. وبعد أن تنتهوا اقلبوا الورقة التي رسمتم عليها وأزيلوا الحقائق التي تحجبكم عن بعضكم. بهذا تصبح المجموعة جاهزة، ويبقى أن يقرر كل اثنين من سيكون منهما (أ) ومن سيكون (ب). يتوجب على (أ) أن يتعلم توجيه (ب) ليرسم رسماً، وعلى (ب) أن يقوم بالرسم وهو مغلق العينين، بشرط أن يقوم (أ) بمتابعة ما يرسمه (ب) وإصدار التوجيهات الضرورية في الوقت المناسب. هدف اللعبة أن يقوم (ب) برسم منزل شبيه إلى حد ما بذلك المنزل الذي رسمه (أ) في البداية. وعلى (أ) أن يوجه قلم (ب) بأن يقول له مثلاً: «ضع القلم على الورقة وارسم خطاً عمودياً من الأعلى إلى الأسفل... توقف... ارسم خطاً نحو اليسار... توقف. الآن نحو الأعلى...» وهكذا. لكن (أ) لا يملك الحق في أن يمسك بيد (ب) ويوجهها. هل أنتم جاهزون؟ هيا انطلقوا. بعد أن تنتهي اللعبة يمكنكم أن تقارنوا بين الرسم الأولي الذي رسمه (أ) والرسم الذي رسمه (ب) بتوجيهات من (أ). بعد ذلك تتبادلون الأدوار ويقوم (ب)

بتوجيه (أ) ليرسم منزلاً شبيهاً بالذي رسمه (ب) في البداية عندما كانت الحقائق تحجب بينهما.

اسمح لكل ثنائي بأن يناقشوا فيما بينهم الطريقة التي عملوا بها أثناء اللعبة وما الذي يجب القيام به ليتمكنوا من ممارسة اللعبة بنجاح. وأخيراً يمكن لكل ثنائي أن يظهر ما قاموا به من نسخ للرسمين أمام كل التلاميذ.

؟ التحليل:

- ما الذي بدا لك أكثر صعوبة: التوجيه بدقة لينجز زميلك رسماً مطابقاً لرسمك، أم أن تنفيذ التوجيهات لترسم رسماً مطابقاً لرسمه؟

من ٩ سنوات

اللعبة ٧٤

توجيهات خطية (مكتوبة)

🎯 الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال على تنفيذ الإرشادات والتوجيهات الخطية المكتوبة، وبعد ذلك سيكون بوسعهم أن يضعوا توجيهات خطية بأنفسهم. ويمكن ممارسة هذه اللعبة في مجموعات ثنائية يقوم كل فرد فيها بتنفيذ توجيهات الآخر.

🔧 الأدوات:

لكل تلميذ نسخة من «قائمة المشترك».

قائمة المشترك:

اقرأ القائمة بانتباه ونفذ التوجيهات خطوة تلو الأخرى:

- خذ ورقة بيضاء واكتب اسمك في الزاوية اليمنى السفلية.
- ارسم في منتصف الورقة منزلاً صغيراً.
- ارسم بحيرة ماء صغيرة على يسار المنزل. ولتسبح طيور البجع أو البط في هذه البحيرة.

- ارسم درباً متجهة نحو باب المنزل ، تبدأ من الزاوية اليسرى السفلى من الورقة.
- زيّن الجزء الأيمن من الدرب إلى المنزل بالأزهار.
- ارسم الشمس في الزاوية اليمنى العليا من الورقة.
- ارسم شجرة فوق اسمك.

📌 التعليمات:

سيحصل كل واحد منكم الآن على قائمة من التوجيهات. تأملوه جيداً واحفظوا التعليمات المكتوبة فيه وقوموا بتنفيذها حرفياً. (نعطي الأطفال مهلة من ١٠ إلى ١٥ دقيقة).

والآن يمكنكم أن تتبارزوا في صياغة ووضع التوجيهات والتعليمات. توزعوا إلى مجموعات ثنائية وليجلس كل واحد منكم أمام زميله في المجموعة. وليكتب كل واحد منكم تعليمات تحدد الصفات العامة وتفاصيل الرسم الذي يجب على زميله أن يرسمه الآن. اكتبوا توجيهات شبيهة بتلك الموجودة على «قائمة المشترك». رقموا كل خطوة واستخدموا تعابير واضحة ودقيقة لكل خطوة في قائمة توجيهاتكم. (نعطي الأطفال مهلة ١٠ دقائق).

إذا انتهيت من صياغة قائمة التوجيهات فليقدم كل واحد منكم قائمته لشريكه في المجموعة. عليكم رسم اللوحة تماماً كما جاء في التوجيهات. (نعطي الأطفال مهلة ١٠ دقائق ومن ثم اسمحوا للشريكين بمناقشة كيفية تنفيذهم للتعليمات).

💡 التحليل:

- ما الذي تعلمته من هذه اللعبة؟
- هل كانت التعليمات التي كتبتها بسيطة وواضحة؟
- أذكر مثلاً عن قائمة توجيهات سيئة ويصعب تنفيذها.
- ما الذي وجدته أكثر سهولة: أن تكتب التوجيهات أم أن ترسم وتتفد ما كتبه زميلك؟

يعجبني - لا يعجبني

الهدف:

من المفيد أن يبدأ العام الدراسي وينتهي بهذه اللعبة، فهي تساعد المعلم والتلاميذ أن يوضحوا الجوانب المهمة في التدريس والدراسة. حافظ على ما يرسمه الأطفال في بداية العام وقارنه بما سيرسمونه في نهاية العام.

الأدوات:

ورقة رسم قياس (A3) لكل تلميذ وأقلام (فلوماستر، رصاص..) للرسم.

التعليمات:

ارسموا على أوراقكم أربعة دوائر كبيرة ورقموها من واحد حتى الأربعة. والآن أغمضوا أعينكم وتنفسوا تنفساً عميقاً. (دقيقتين).

ما الذي تشعر به عندما تفكر بالعام الدراسي الذي ابتداءً (الذي انتهى)؟ هل أعجبك معلمك (معلمتك)؟ أي ألوان وأي أشكال تتبادر إلى ذهنك عندما تفكر بهذا العام الدراسي؟ والآن افتحوا أعينكم ارسموا في الدائرة الأولى الألوان والخطوط التي تجول في أذهانكم. (نعطي الأطفال مهلة دقيقتين).

أغمضوا أعينكم مجدداً وفكروا بالمواد والموضوعات التي أعجبتكم أكثر من غيرها خلال العام الدراسي (التي تعجبك أثناء العام الدراسي). (يوجه المعلم الأسئلة نفسها، ويقوم التلاميذ بتكرار عملية الرسم مثلما فعلوا في المرحلة الأولى من اللعبة).

فكروا الآن بشيء ممتع ومثير تعرفتم عليه أو تعلمتموه خارج المدرسة. (يوجه المعلم الأسئلة نفسها، ويقوم التلاميذ بتكرار عملية الرسم مثلما فعلوا في المرحلتين الأولى والثانية من اللعبة. بعد ذلك دع التلاميذ يعلقوا على الرسومات).

التحليل:

- ما هو المكان الذي ترغب أن تكون فيه أكثر من غيره؟
- ما هو الموقف - الوضع الذي يمكنك التعلم فيه بأفضل شكل؟