الكشافة الاسلامية الجزائرية

سلسلة كيف تجعل الحصة الكشفية ممتعة

بيداغوجيا التعليم النشط

ألعاب - دروس - افكار

مقدمة:

كثيراً ما نلاحظ أن الكشافين في الدروس والحصص الكشفية يشعرون بالملل او الرتابة و قد يبدون متعبون للغاية وغير مهتمين ، لقد أصبحت هذه العملية مجرد عملية آلية روتينية, لذلك يجب أن تكون الحصص الكشفية تقدم للكشافين بطريقة تجعلهم يشعرون أن ما يقومون به عملٌ مسلٍ وأن ما يدرسونه موادٌ مسلية،

من بين الطرق المبتكرة التي تستخدم في المدارس بيداغوجيا التعليم النشط و الذي يُركز على جعل المتعلم جزءًا أساسيًا من عملية التعلم، حيث يكون المتعلم نشطًا ومشاركًا بدلاً من كونه متلقيًا فقط. يعتمد التعليم النشط على استخدام الأنشطة التفاعلية، وحل المشكلات، والتفكير النقدي، والعمل الجماعي لجعل التعلم ممتعًا وفعّالًا.

و من خلال بحثنا سنجده يتقاطع مع الطريقة الكشفية من حيث العمل مع المجموعات الصغيرة و التعلم بالممارسة ....الخ . لذلك سنقدم في بحثنا هذا بعض النصائح التي تساعدك لتتمكن من جعل الدروس ممتعة ومسلية وغير مملة . جمعنا فيه أفكارا من هنا و هناك ، بين الممكن و الغريب و المستحيل (.....) . انما هي عصف ذهني لما يمكن ان تكون عليه الحصة و كيف نحضر لها او نقوم بها .

الهدف الحقيقي من كل تلكم الطرق او الأفكار هي ان يستمتع الكشاف بصحبتنا و يكتسب الكثير من المعارف و المهارات ، و نتأكد ان جهد القائد لا يذهب في مهب الريح .

ابذل القليل من الجهد في التحضير و التفكير قبل الحصة

...تختصر الوقت و الجهد في الحصة

و تحصد النتائج بشكل سيدهشك

التعليم النشط

تعريف: التعليم النشط هو أسلوب تعليمي يُركز على جعل المتعلم جزءًا أساسيًا من عملية التعلم، حيث يكون المتعلم نشطًا ومشاركًا بدلاً من كونه متلقيًا فقط. يعتمد التعليم النشط على استخدام الأنشطة التفاعلية، وحل المشكلات، والتفكير النقدي، والعمل الجماعي لجعل التعلم ممتعًا وفعّالًا.

مميزات التعليم النشط:

1. تعزيز الفهم العميق: المتعلمون يشاركون في استكشاف المفاهيم بدلاً من حفظها فقط.
2. تحفيز التفكير النقدي والإبداعي: يساعد المتعلمين على تحليل المعلومات وتطبيقها عمليًا.
3. زيادة الحماس والتفاعل: يُشجع المتعلمين على الانخراط في العملية التعليمية بشكل إيجابي.
4. تعلم العمل الجماعي: يُعزز التعاون وحل المشكلات بشكل مشترك.

أدوات وأساليب التعليم النشط:

1. التعلم بالمشاريع (Project-Based Learning)
2. الألعاب التعليمية
3. العصف الذهني
4. التعليم التعاوني
5. التعلم القائم على الاستقصاء (Inquiry-Based Learning)
6. التعلم القائم على المحاكاة (Simulation-Based Learning)
7. التعليم بالقصص (Storytelling)
8. التفكير بالممارسة (Think-Pair-Share)
9. التعلم القائم على الألعاب التنافسية
10. التقييم الذاتي والتقييم الجماعي

أُسُس التعلم النشط : هي أسس وأركان لا يقوم إلا بها وأهمها:

-توظيف استراتيجيات التدريس (النَّشِطَة) المتركزة حول المتعلم.

-إشراك الطلاب في تحديد الأهداف التعليمية ونُظم العمل وقواعده.

-إتاحة الفرصة لكل طالب للتعلم حسب سرعته الذاتية ---الفارقية.

-الحرص على توفير أجواء المتعة والمرح و الطمأنينة أثناء التعلم.

-تنويع مصادر التعلم وأدواته ووسائله.

-الاعتماد بالدرجة الأولى على التقويم الذاتي وتقويم الأقران.

-تعويد الطلاب على الإدارة الذاتية (الاعتماد على النفس واتخاذ القرار.)

-تقديم المساعدة للطلاب متى احتاجوا إليها (المتابعة.)

-مساعدة الطالب اكتشاف مكامن القوة في شخصيته وعمله...

-الفرق بين التعليم التقليدي و التعلم النشط

نـــج	التعليم التقليدي	التعلم النشط
المعلم	ناقل للمعلومات	محفز، موجه، مصدر للخبرة
المتعلم	سلبي، مُتلقٍ للمعلومات فقط	إيجابي، مشارك في العملية التعليمية
إدارة الفصل	المعلم يتحكم في ضبط وإدارة الفصل	المتعلمون يشاركون في تحديد قواعد الضبط وإدارة الفصل
الأهداف	غير معلنة	معلنة للمتعلمين ويشاركون في تحقيقها
مصادر التعلم	الكتاب المدرسي والمعلم	مصادر متنوعة ومتعددة (من البيئة المحيطة، المكتبات، الإنترنت)
التواصل	خطي	في جميع الاتجاهات
ناتج التعلم (المُخرجات)	حفظ وتذكر المعلومات	فهم وحل المشكلات، استهداف مستويات تفكير عليا
الوسائل	تقليدية (غالبا ما تكون مواد مطبوعة)	إنجاز وسائل تعليمية مرتبطة بالأهداف المُسطرة
التقويم	يقوم المعلم بإصدار حكم النجاح أو الفشل	يساعد التقويمُ المعلمَ على اكتشاف نواحي القوة والضعف (التقييم الذاتي)

علاقة التعليم النشط بعناصر الطريقة الكشفية

التعليم النشط ينسجم بشكل كبير مع الطريقة الكشفية، لأنه يعتمد على المشاركة الفعالة والتفاعل مع البيئة المحيطة، وهو ما يتوافق مع عناصر الطريقة الكشفية. دعنا نحلل كل عنصر من عناصر الطريقة الكشفية وكيف يمكن ربطه بالتعليم النشط:

جدول مقارنة بين التعليم النشط والطريقة الكشفية

العنصر	الطريقة الكشفية	العلاقة
الوعد والقانون	إطار قيمي يوجه السلوك ويغرس الأخلاق في الكشافين.	**يمكن دمج أنشطة تفاعلية لترسيخ القيم التي يعبر عنها الوعد والقانون.**
التعلم بالممارسة	التعلم من خلال التجربة في الميدان وفي مواقف حقيقية.	**يشجع التعلم العملي بدلاً من التلقين ويعزز التجربة المباشرة.**
نظام الطلائع	تنظيم الكشافين في فرق صغيرة (طلائع) لتشجيع التعاون وروح الفريق.	**يدعم مفهوم الطلائع من خلال أنشطة جماعية تعزز العمل الجماعي والتفاعل.**
حياة الخلاء	الاعتماد على الطبيعة كبيئة تعليمية رئيسية.	**يعزز حياة الخلاء عبر أنشطة استكشافية وتفاعلية في الهواء الطلق.**
التقدم الشخصي	يعتمد على تطوير مهارات الكشافين بناءً على اهتماماتهم ومواهبهم.	**يوفر تحديات متعددة المستويات تتناسب مع قدرات كل كشاف، ما يدعم التقدم الشخصي.**
دعم الراشدين	القادة يقدمون التوجيه للكشافين دون التدخل المباشر في كل التفاصيل.	**يشجع التفكير المستقل والعمل الذاتي للكشافين.**
الإطار الرمزي	يضيف بعدًا خياليًا عبر القصص الرمزية والشارات لإلهام الكشافين.	**يمكن أن يستخدم الإطار الرمزي لتعزيز الجوانب الإبداعية في الكشفية.**
نظام الشارات	يشجع الكشافين على اكتساب مهارات جديدة من خلال الشارات.	**يساعد الكشافين على تحقيق متطلبات الشارات عبر أنشطة تفاعلية ممتعة.**
الأنشطة التفاعلية	الأنشطة الكشفية تقوم على التحديات البدنية والمهارية والمغامرات.	**يعزز الأنشطة الكشفية بجعلها أكثر ديناميكية وتفاعلًا.**
الهدف النهائي	إعداد مواطنين مسؤولين ومهرة لديهم قيم أخلاقية قوية.	**التعليم النشط وسيلة فعّالة لتحقيق أهداف الطريقة الكشفية بشكل مرح وتفاعلي.**

يمكن للتعليم النشط أن يكون أداة فعالة لتنفيذ الطريقة الكشفية، حيث يُكمل عناصرها ويعزز فعاليتها من خلال أنشطة تفاعلية وممتعة تجعل التجربة الكشفية أكثر تأثيرًا.

-

نصائح عامة حول جعل الحصص الكشفية اكثر متعة

1. التفاعل الإيجابي:

حين يتفاعل القائد مع الكشافين أثناء الدرس سيشعر الكشافين حينها بأنهم جزء مهم من هذا الدرس، وسيتمكن القائد بذلك من معرفة ما إذا فهم الكشافين الدرس أم لا. فالتفاعلات البسيطة تجعل الدرس أكثر حيوية، مثال على ذلك تسألهم عن تجاربهم وتستمع لآرائهم وتتفاعل إيجابياً مع مواقفهم .

2. الكشافين يحبون القصص:

للقصة سحر ، وتحويلك الدروس إلى قصة يتطلب الكثير من الإبداع والتدريب والمعرفة، ولكنه يترك أثرا عميقا في أذهان الكشافين.

3. أجرِ استطلاعات لآراء الكشافين:

واحدة من المزايا التي نفتقدها في التعامل مع الكشافين هي احترام آرائهم والاستماع لها، وأن نسألهم عن آرائهم في كل شيء ونستفيد منها. فالهدف من الحصص الدكشفية ليس تقديم المعلومة الجافة فقط بل تطوير الأفكار وتوليدها لدى الكشافين .

4. حاول أن تمنح اهتمامك لكل الكشافين دون تمييز:

يجب أن تعلم أن جميع الحصة اكشافين متساوون في الإمكانات وأنهم جميعا في حاجة إلى الاهتمام والتحفيز، القائد المتميز يظهر الاهتمام لكل الكشافين على اختلاف أنواعهم وبالطريقة المناسبة لكل طالب.

5. **لا تتصرف بطريقة رسمية في الصف:**

يحتاج الكشافين إلى أن يتعامل القائد معهم بنوع من البساطة كن صديقاً لهم، وأشعرهم بأنك مسرور لوجودك معهم، ابتسم دائماً، وتحدث بأسلوب مفهوم وغير معقد، واستعن على جذبهم بنبرة صوت تجعل الكشافين يستمعون وينتبهون فلا يكن إلقاؤك خلال الحصة الكشفية وكأنك تقرأ نشرة الأخبار.

6. **استفد من الوسائل التعليمية الحديثة:**

إن توفر الإنترنت والأجهزة الحديثة أصبح خير معين للقائد في عرض الأفكار وتثبيتها، فكل موضوع يعاينه الكشاف بشكل ملموس أو يراه ويشاهده عيانا فإنه سيبقى في ذاكرته ويستوعبه أكثر، لذا أصبح من الضروري على القائد أن يتعلم كل ما يتعلق بالوسائل التعليمية الحديثة وأساليبها مثل مقاطع الفيديو، النماذج، اللوحات التوضيحية، والجداول.. و استعمال التعلم بالممارسة كوسيلة

7. **لن تنجح بدون التحفيز:**

إن المحفزات مهما كانت بسيطة فإنها تؤتي ثمارها، إلى درجة لن تخطر ببالك، فالشبل او الكشاف يحتاج إلى تشجيع بالكلمات الإيجابية المحفزة، وبالهدايا العينية أو المعنوية مثل الشهادات والثناءات، كل وسائل التحفيز يمكننا استخدامها في جذب كشافنا ، على أن تستخدم في الأوقات المناسبة وبالقدر المناسب.

8. **الألعاب:**

لا تستغرب صديقي القائد، فاللعب ضمن الحصة الكشفية مطلوب وضروري لمنح الحصة جواً رائعاً من المرح والاستمتاع، على أن يتم اختيار الألعاب المناسبة للمادة والفئة العمرية للكشاف .

9. الاستمتاع بما تفعل: أخيرًا،

لا تنسى أن تستمتع بتدريسك وتشجع الكشافين على الاستمتاع بالكشفية أيضًا. كن إيجابيًا ومبتكرًا وحافظ على روح الفكاهة داخل الوحدة و الاستمتاع بما تفعل يمكن أن ينعكس إيجابيًا على أدائك كقائد

10. التنويع في الأنشطة:

قسم الحصة إلى عدة أنشطة قصيرة ومتنوعة، مثل الألعاب، والتحديات، والورش العملية، بحيث لا يستمر أي نشاط لفترة طويلة حتى لا يشعروا بالملل.

11. تقديم مفاجآت صغيرة:

أضف عنصر المفاجأة، مثل تقديم جائزة غير متوقعة، أو نشاط غير مخطط له مسبقًا. هذا سيجذب انتباه الكشافين ويجعلهم متحمسين.

12. التحديات الجماعية:

اعتمد على الأنشطة التعاونية والتنافسية بين الفرق، مثل سباقات سريعة أو ألعاب جماعية، لتشجيع روح الفريق والتعاون، مما يضفي جوًا من الإثارة.

13. إشراكهم في القيادة:

امنح بعض الكشافين الفرصة ليكونوا قادة الأنشطة أو لشرح جزء من الحصة، مما يعطيهم إحساسًا بالمسؤولية والانخراط.

14. توظيف الأنشطة الحركية:

قم بدمج الأنشطة التي تتطلب حركة ومرحًا، مثل ألعاب التحديات البدنية أو الركض، لإبقاء الحماس عاليًا.

15. الأنشطة الفنية والتعبيرية: أضف أنشطة مثل الرسم، أو التمثيل الصامت، أو تمثيل الظل الصيني. تمنح هذه الأنشطة فرصة للإبداع وتضيف لمسة مرحة.

16. التقييم الممتع:

اجعل التقييمات بأسلوب الألعاب أو النقاط، حيث يحصل الكشافون على نقاط لكل إنجاز، مما يحفزهم ويخلق تحديات جديدة في كل مرة.

17. إشراكهم في اقتراح الأنشطة:

اطلب من الكشافين أنفسهم اقتراح أنشطة أو تحديات جديدة يرغبون فيها، مما يمنحهم حرية المشاركة ويزيد من انخراطهم واهتمامهم بالحصة.

مجالات و مهارات تدريب الكشافين

القائد الكشفي يدرب الكشافين على مجموعة واسعة من المجالات التي تهدف إلى تطويرهم جسديًا، عقليًا، واجتماعيًا، مع التركيز على القيم الكشفية والمهارات العملية. تشمل هذه المجالات

المجال	المهارات أو الأنشطة
1. المهارات الكشفية الأساسية	العقد والربطات، الريادة، التخييم، الإشارات الكشفية.
2. مهارات الملاحة والتوجيه	استخدام البوصلة، قراءة الخرائط، الملاحة الطبيعية.
3. المهارات البيئية	الوعي البيئي، دراسة النباتات والحيوانات، إدارة الموارد الطبيعية.
4. الإسعافات الأولية	تجهيز حقيبة الإسعافات، CPR، التعامل مع الحروق والجروح والكسور.
5. المهارات الاجتماعية	العمل الجماعي، التواصل الفعال، حل النزاعات.
6. الأنشطة الرياضية	الجري، السباحة، ألعاب كشفية، تسلق الجبال.
7. القيم الكشفية والأخلاق	تعزيز الصدق والتعاون، الالتزام بالشرف الكشفي، الأنشطة التربوية.
8. المهارات الحياتية	الطهي في الهواء الطلق، إدارة الوقت، التخطيط الشخصي والجماعي.
9. الأنشطة الثقافية والفنية	الأناشيد، التمثيل، الحرف اليدوية مثل الرسم والنحت.
10. المهارات التقنية والتكنولوجية	التصوير والمونتاج، الاستخدام الآمن للإنترنت، برامج المكتب.
11. المواطنة والخدمة العامة	تنظيف الأماكن العامة، التشجير، التوعية الاجتماعية، العمل التطوعي.
12. المغامرة والاستكشاف	رحلات استكشافية، التحمل، التكيف مع الظروف القاسية، البقاء في البرية.
13. التدريب القيادي	تطوير مهارات القيادة، اتخاذ القرارات، تحمل المسؤولية.
14. الثقافة الدينية	تعزيز القيم الروحية، أداء الشعائر في الطبيعة، احترام الأديان والثقافات.
15. الأمن والسلامة	التصرف في الطوارئ، التعامل مع المخاطر الطبيعية، الأمن الشخصي والجماعي.
16. الأنشطة الترفيهية والترويحية	ألعاب كشفية، حفلات نار المخيم، مسابقات رياضية وفنية.

سنحاول في هذه الورقة ان نضع جملة من الافكار و الالعاب التي يستعين بها القائد لتدريب الكشافين بطريقة ممتعة و مرحة و فعالة .

أفكار لجعل حصة كشفية حول الاسعافات الاولية اكثر متعة :

1. محطات عملية:

الفكرة :جهّز عدة محطات تحاكي مواقف طارئة مثل الحروق، النزيف، الاختناق، أو الكسور.

في كل محطة، ضع سيناريو (مثل شخص مصاب بحرق في يده

1. جهّز أدوات إسعاف أولية (قماش، ماء، لاصق طبي...) لكل محطة.
2. قسّم الكشافين إلى فرق صغيرة.
3. عند كل محطة، عليهم تقديم الإسعافات المناسبة خلال وقت محدد (5 دقائق مثلًا.(
4. قيمهم بناءً على سرعة ودقة الأداء.

النهاية :الفريق الذي يجمع أكبر عدد من النقاط يفوز.

2. .لعبة "أسرع مسعف"

- الفكرة :تحدي السرعة والدقة في تقديم الإسعافات.

1. جهّز مجموعة من البطاقات تصف إصابات مختلفة (مثل نزيف الأنف، لدغة حشرة.(
2. اطلب من كل فريق سحب بطاقة وتنفيذ الإسعاف المناسب بسرعة.
3. استخدم مؤقتًا لمعرفة الوقت الذي يستغرقه كل فريق.
4. قيّم الأداء بناءً على الوقت والدقة.

3. البحث عن الكنز الطبي

- الفكرة :تعليم الإسعافات من خلال البحث عن الأدوات الإسعافية.
- التنفيذ:

1. خبّئ أدوات إسعافات أولية في أماكن مختلفة.
2. أعطِ الفرق خرائط أو ألغاز تشير إلى مواقع الأدوات.
3. عند العثور على كل أداة، يجب عليهم الإجابة عن سؤال متعلق بالإسعافات قبل الانتقال للمرحلة التالية.
4. الفائز هو الفريق الذي يكمل البحث أولًا.

4. مسرحية قصيرة أو قصة مصورة:

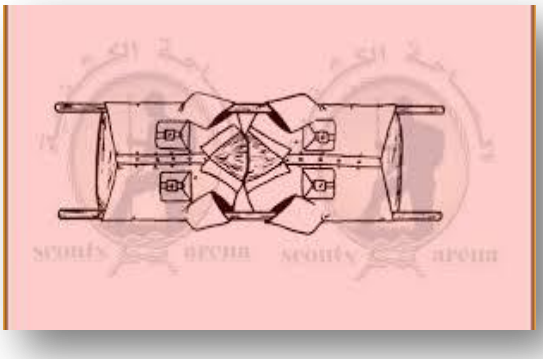
الفكرة :عرض مشاهد تمثيلية لكشافين يمثلون المصابين أو المواقف الخطرة.

1. اختر عددًا من الكشافين لتمثيل المصابين، ووزع الأدوار (مثل مصاب بكسر في اليد، شخص يختنق).
2. اطلب من باقي الكشافين التدخل لإسعافهم.
3. يمكن إضافة تحديات مثل "منع الكلام" لزيادة التفاعل.
4. ناقش مع الجميع بعد كل مشهد كيفية تحسين أداء المسعفين.

النهاية :قدم مكافآت رمزية لأفضل أداء.دع فريقًا من الكشافة يمثلون مشهدًا سريعًا لحالة حروق وكيفية التعامل معها بشكل صحيح.

5. **تحدي النقالات**

- **الفكرة :تعليم الكشافين كيفية صنع نقالة ونقل مصاب.**



1. **وفر مواد بسيطة (أغطية، عصي خشبية، أحزمة.)**
2. **اطلب من الفرق ابتكار نقالة ونقل أحد أفراد الفريق كمصاب.**
3. **قيم النقالات بناءً على الاستقرار والأمان.**

إذا كان بالإمكان، احضر شخصًا لديه خبرة في الإسعافات الأولية ليشارك تجاربه الواقعية ويشرحها بطريقة مشوقة.

6. **كشاف ضد الوقت**

- **الفكرة :تعزيز العمل الجماعي تحت ضغط الوقت.**

1. **حدد موقفًا طارئًا (مثل إنقاذ مصاب ونقله إلى مكان آمن.)**
2. **أعطِ الفرق وقتًا محدودًا لتنفيذ الإسعافات ونقل المصاب بأمان.**
3. **قيم الأداء بناءً على الوقت والدقة.**

ورشة فن الحروق باستخدام المكياج المسرحي:

_اجلب بعض مستحضرات التجميل أو المكياج المسرحي، ودع الكشافة يجربون إنشاء مكياج يظهر وكأنهم تعرضوا لحروق (بشكل آمن طبعاً!). هذا سيساعدهم على فهم شكل الحروق ومراحلها، مع إضافة عنصر المرح والتحدي في نفس الوقت.

8 تحدي الإسعافات العمياء:

قسم الكشافة إلى أزواج، وقم بربط أعين أحدهم، اطلب من الشريك الآخر توجيهه خطوة بخطوة لتطبيق الإسعافات الأولية للحروق باستخدام الأدوات المتاحة. هذا سيعزز التركيز والثقة في الفريق.

9. لعبة "حقيقة أم خرافة":

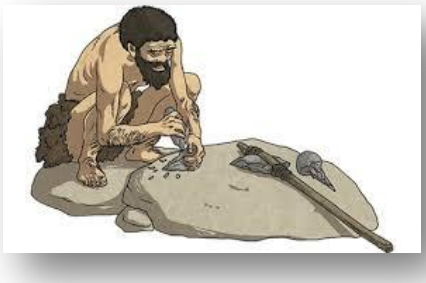
قدم معلومات متنوعة عن الحروق (مثل وضع الثلج على الحروق أو استخدام معجون الأسنان) واطلب من الكشافة أن يقرروا ما إذا كانت هذه المعلومة حقيقة أم خرافة. يمكنك إضافة عناصر صادمة ومضحكة لكسر الجدية.

11.لعبة "الإسعافات الارتجالية": اعط كل فريق أدوات عشوائية (مثل أوراق الشجر، المناشف، زجاجات الماء، قطع قماش)، واطلب منهم ابتكار طريقة إسعاف أولية للحروق باستخدام هذه الأدوات فقط. هذا التحدي يمكن أن يفتح أفقهم نحو التعامل مع الحالات الطارئة في الطبيعة!

12.اختبار المخلوقات الفضائية: تخيل سيناريو حيث يتعين على الكشافة "تعليم مخلوقات فضائية" عن الإسعافات الأولية للحروق، كونهم لا يفهمون الطرق المعتادة. كل فريق يحاول شرح العملية بطرق مرحة أو بطرق تعبيرية مثل لغة الجسد، ليتمكن الفضائيون من فهمها.

13 - .ماراثون الإسعافات الأولية : قم بتنظيم ماراثون مستوحى من المنافسات الرياضية، حيث يتعين على الكشافين التوقف في محطات معينة لتقديم الإسعافات الأولية ل"ضحايا" مصابين. يمكن أن تتضمن المحطات سيناريوهات غريبة مثل إصابة شخص

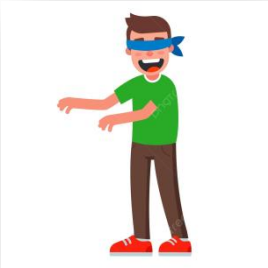
14- الطارق الزمني



قم بإنشاء سيناريو زمني حيث يتم وضع الكشافين في "زمن آخر" (مثل العصور الوسطى أو المستقبل البعيد)، ويجب عليهم استخدام أدوات الإسعافات الأولية المتاحة في ذلك العصر.

أفكار لجعل حصة كشفية حول الاتجاهات و التوجيه اكثر متعة :

1. لعبة الصياد الضائع: وزّع الكشافة في مجموعات صغيرة وامنحهم "خريطة كنز" غامضة تقودهم إلى هدف بعيد (مخبأ في المنطقة)، مع تعليمات توجيهية باستخدام البوصلة. يجب عليهم إيجاد الطريق إلى "الكنز" أو "الصياد الضائع" باستخدام الاتجاهات فقط، ويمكنك وضع مفاجآت صغيرة على طول الطريق لإبقاء الحماس مرتفعًا.



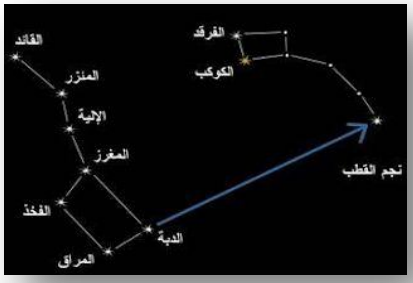
2. تحدي "الاتجاهات العمياء": قسّم الكشافة إلى أزواج، حيث يكون أحدهم معصوب العينين والآخر يعطي التوجيهات للوصول إلى مكان محدد في منطقة مفتوحة. عليهم استخدام أوامر مثل "اتجه شمالًا"، "تحرك باتجاه الشرق"، وغيرها لتوجيه صديقهم للهدف، ما يضيف روح التحدي والتعاون.

3. لعبة "التوجيه بالخدع البصرية": اصنع "خريطة غامضة" مليئة بالتوجيهات الغريبة (مثل الدوران 3 مرات قبل الاتجاه شمالًا، أو القفز مرتين قبل الاتجاه جنوبًا). سيقوم الكشافة بتنفيذ هذه التوجيهات بطريقة مضحكة وغريبة للوصول إلى الوجهة، ما سيعزز مفهوم الاتجاهات بلمسة من المرح.

4. المطاردة المغناطيسية: استخدم مغناطيسًا قويًا واجعله بالقرب من بوصلة الكشافة، بحيث تتغير اتجاهات الشمال لديهم بشكل غير متوقع. اطلب منهم محاولة اكتشاف الاتجاهات رغم التحدي. سيساعدهم ذلك في فهم أهمية التحري والتأكد من الاتجاهات.

5. تحدي الاتجاهات بالتطبيقات: اطلب من الكشافة استخدام تطبيقات مختلفة للبوصلة أو الخرائط على هواتفهم، لكن بدون النظر إلى الخريطة الفعلية. بدلاً من ذلك، عليهم الاعتماد فقط على قراءة الاتجاهات حتى يصلوا إلى موقع محدد، وعند كل محطة، يتبادلون الأدوار في قيادة الفريق.

6. سباق الاتجاهات: قسمهم إلى فرق، واطلب من كل فريق اتباع مسار معين باستخدام البوصلة فقط. يجب على الفريق الذي يصل أولًا إلى النقطة النهائية أن يتبع إرشادات دقيقة بدون أخطاء، وفي كل خطأ في الاتجاه عليهم الرجوع إلى نقطة سابقة.



7. التركيز بالليل: خريطة النجوم: قم بتنظيم نشاط ليلي إذا كان متاحًا، حيث يسترشد الكشافة بالنجوم لتحديد الاتجاهات. قدم لهم تلميحات بسيطة عن كيفية الاستفادة من النجوم، مثل نجم القطب الشمالي، وساعدهم على توجيه أنفسهم في الظلام.

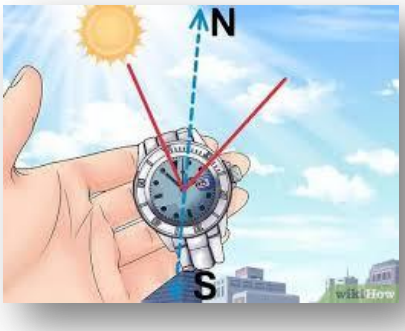
9. تحدي الاتجاهات الغير مباشرة: بدلاً من الاتجاهات المباشرة، أعطِ الكشافة إشارات غير تقليدية (مثل "اتجه نحو الشجرة ذات الأغصان الملتفة" أو "الجهة التي تلمع فيها الشمس")، لتحديد الاتجاهات بشكل غير مباشر. عليهم أن يكتشفوا الاتجاهات بأنفسهم باستخدام البيئة المحيطة فقط.

11. لعبة "البوصلة البشرية":

قم بتقسيم الكشافة إلى أربع مجموعات: الشمال، الجنوب، الشرق، والغرب. اجعلهم يقفون في دائرة، وأعط تعليمات ليتموضعوا بشكل صحيح حسب الاتجاهات (قد تحتاج إلى إعطائهم تلميحات في البداية). قم بتدويرهم عشوائيًا واطلب منهم أن يعودوا إلى مواقعهم الأصلية. والفريق الأسرع هو الفائز!

12. تحدي الظل المتنقل:

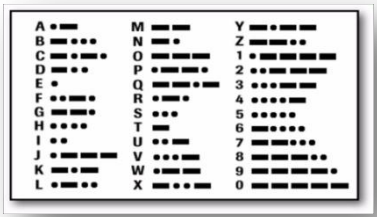
في الصباح أو العصر، اطلب من الكشافة تثبيت عصا في الأرض ورسم علامة صغيرة عند نهاية ظلها. بعد 10-15 دقيقة، اجعلهم يلاحظون حركة الظل ويرسمون نقطة جديدة، ثم يستنتجون اتجاه الشرق والغرب من الحركة. اجعل هذا تحديًا لرؤية من يمكنه رسم أكثر خطوط دقيقة!



13. تحدي الساعة الشمسية المبتكرة:

امنح كل فريق ساعة تناظرية واطلب منهم استخدام طريقة الساعة والشمس لمعرفة الشمال (عقرب الساعة نحو الشمس ثم تقسيم الزاوية بينه والرقم 12). ضع علامات على الأرض للتوجيه، وامنح نقاطًا للفريق الذي يحدد الشمال بشكل أدق.

14. البحث عن الشمال بالطبيعة المحيطة: حضّر "بطاقات سرية" تحمل أدلة غريبة (مثل "ابحث عن الأشجار التي تميل أوراقها نحو الشمال" أو "أين يوجد الطحالب؟"). على الكشافة استخدام هذه الأدلة الطبيعية لتحديد الشمال، ويتطلب منهم البحث والمراقبة.ذ

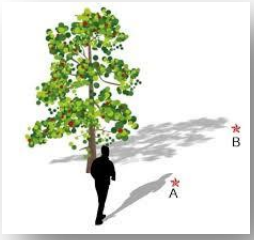


15. مهمة "اكتشاف الشمال" بمهام مشفرة: امنح كل فريق سلسلة من الألغاز القصيرة التي تقودهم إلى الشمال. مثلًا، أعطهم تعليمات حول مراقبة موقع الشمس، الظل، أو مؤشرات معينة، بحيث يمكنهم التوجه نحو الشمال بإنهاء كل لغز.

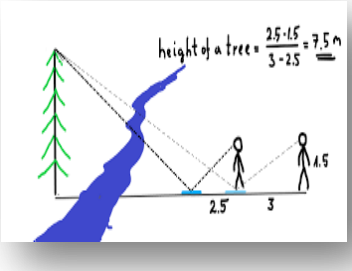
16. سباق "صناعة البوصلة المؤقتة": أعط كل مجموعة إبرة مغناطيسية ووعاء ماء، واطلب منهم إنشاء بوصلة عائمة باستخدام الإبرة، ثم حدد من ينشئ بوصلة صحيحة في وقت قياسي ويكتشف الشمال.

17. السباق التوجيهي الكبير: صمم مسارًا يتضمن تحديات في تحديد الاتجاهات. يمكن أن يكون ذلك في شكل ألغاز أو طرق تحتاج إلى توجيه دقيق للوصول إلى النهاية. المسار يتطلب منهم التوجه إلى الشمال عدة مرات للوصول إلى الهدف.

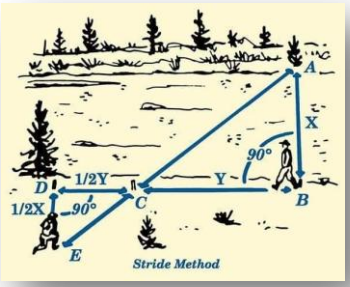
أفكارًا ممتعة لتعليم الكشافين كيفية تحديد الأطوال والعروض وقياسات مختلفة :



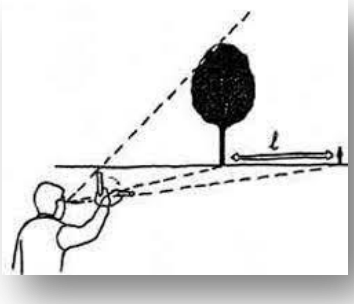
1. طريقة الظل المزدوج لتحديد طول الشجرة: : - اطلب من الكشافة الوقوف في وقت معين بحيث تكون الظلال واضحة. اجعلهم يقيسون طول ظلهم ويقارنونه بطول ظل الشجرة. ثم استخدم النسبة بين طول الشخص وظله كمرجع لتقدير طول الشجرة.



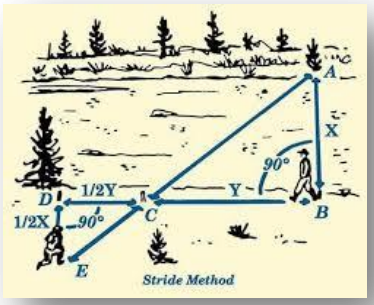
2. لعبة المرآة لقياس الارتفاعات: - اجلب مرآة وضعها على الأرض بعيدًا عن الشجرة أو المبنى المراد قياسه. اطلب من الكشاف أن يتراجع للخلف حتى يتمكن من رؤية قمة الشجرة أو المبنى في المرآة. بعدها يقيس المسافة بينه وبين المرآة، وهي تقريبًا تعادل ارتفاع الشجرة.



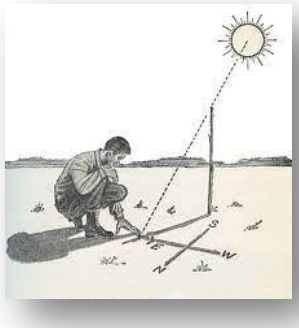
3. تحدي "خطوة النهر": - لجعل قياس عرض النهر ممتعًا، اطلب من الكشافين السير على طول ضفة النهر بزاوية 90 درجة للوصول إلى نقطة مقابلة للنقطة المراد قياسها. يمكنهم أيضًا السير بزاوية معينة وتسجيل المسافة ومن ثم حساب العرض بطريقة تقريبية بناءً على الزوايا والمسافات باستخدام خطواتهم كمرجع.



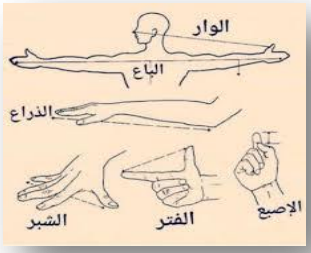
4. طريقة القلم واليد لتحديد ارتفاع الشجرة أو المبنى: - اطلب من الكشافين استخدام قلم وإبقائه عموديًا أمامهم بيد ممدودة. ثم يقومون بالتحرك إلى الخلف أو الأمام حتى يصبح طول القلم مساويًا لطول الشجرة. بعدها يقيسون المسافة بينهم وبين قاعدة الشجرة، وتلك المسافة تقريبًا تعادل ارتفاع الشجرة.



5. لعبة العبور باستخدام الأشجار: - إذا كان عرض النهر مرادًا تحديده، يمكنهم استخدام تقنية "المثلث المماثل"؛ حيث يمكنهم عمل زاوية قائمة بواسطة أغصان الشجر، واستخدام أغصان طويلة كأدوات قياس لمعرفة العرض.



6. سباق العد للأقدام وتقدير الارتفاع: - قم بتحفيز الكشافة على التسابق لعد خطواتهم من نقطة معينة على الأرض حتى قمة مبنى. ثم يمكن استخدام ارتفاع معين للشجرة كمرجع لقياس ارتفاع المبنى بطريقة تقريبية، باستخدام النسبة بين عدد خطواتهم وطولهم.



7. قياس بواسطة القدم والذراع: - علّم الكشافة استخدام أذرعهم كأدوات قياس تقريبية لعرض النهر، حيث يقيسون جزءًا من الضفة بواسطة خطواتهم أو باستخدام مسافة الذراعين وتكرارها عبر الضفة الأخرى.

8. . لعبة التخمين بالعين

ضع عدة أجسام بأطوال مختلفة (مثل عصا، خيمة، صندوق) واطلب من الكشافين تخمين طول كل جسم بالنظر فقط. الفريق الذي يحصل على أكثر الإجابات الصحيحة يفوز. الإضافة :

أفكار ممتعة لتعليم الكشافين إشعال النار بطرق بديلة دون استخدام أعواد ثقاب أو ولاعات:

1. تحدي "العدسة المكبرة": - وزّع عدسات مكبرة صغيرة على الكشافين واطلب منهم جمع الأوراق الجافة أو العشب، ثم توجيه العدسة لتركيز ضوء الشمس على نقطة واحدة حتى تبدأ النار. يمكنك إضافة تحدي الوقت لمعرفة من يستطيع إشعال النار بأسرع وقت.

2. لعبة "الكشاف الناري" باستخدام البطارية والصوف الفولاذي: - جلب بطاريات 9 فولت وبعض الصوف الفولاذي (سلك تنظيف الأواني المعدني) واطلب منهم تجربة تمرير البطارية على الصوف؛ سيتفاعل الصوف مع البطارية ويبدأ بالاحتراق. هذه الطريقة ممتعة ومليئة بالمفاجأة، لكنها تحتاج الحذر والتوجيه.

3. تحدي "الخشب والاحتكاك" التقليدي: - وزّع على الكشافين أدوات مثل عصي خشبية وجذوع، ودعهم يحاولون إشعال النار عن طريق الاحتكاك بين الخشبين. يمكنك تشجيعهم من خلال تقسيمهم إلى فرق، والفريق الذي يتمكن من إشعال نار أولًا يفوز.

4. لعبة "الشرارة بواسطة الحجر والصوان": - جلب أحجار صوان أو أحجار صلبة وبعض الأدوات المعدنية، ثم دع الكشافين يحاولون ضرب الحجر مع المعدن لإصدار شرارات لإشعال النار في بعض العشب الجاف. يمكنك جعلها تجربة تعليمية حول الصوان وكيف استخدمه الناس قديمًا.

5. تحدي "البطارية وورق القصدير": - قم بإعطائهم ورقة قصدير مقطوعة لشرائط رفيعة وبطارية AA. علمهم كيف يمكن توصيل الشريط في نهايتي البطارية لخلق سخونة تذيب ورق القصدير وتساعد في إشعال النار. احرص على إشراف الكبار لضمان الأمان.

6. تحدي "الماء والزجاجة البلاستيكية": - علمهم كيفية استخدام زجاجة بلاستيكية مملوءة بالماء كعدسة مكبرة لتركيز ضوء الشمس. يمكنهم تجربة توجيه الضوء إلى الأوراق الجافة حتى يبدأ الاحتراق. هذا التحدي يحتاج صبرًا ويعلمهم كيفية الاستفادة من أدوات بسيطة.

7. "تحدي المرآة المقعرة": - احضر مرايا مقعرة (مثل التي تُستخدم في ضوء الكشاف) واطلب من الكشافين استخدامها لتركيز ضوء الشمس على ورق جاف. ستكون هذه الطريقة تجربة مثيرة ومرحة للتعرف على كيفية إشعال النار بتركيز الحرارة.

8. سباق "الاحتكاك بالدوران" (باستخدام القوس): - قدم أدوات لعمل قوس بسيط من خشب وخيط. يضعون عصا بين القوس وقاعدة خشبية ويستخدمون الحركة الدورانية لإنتاج الاحتكاك حتى تظهر الشرارة. سيكون هذا بمثابة سباق بين الكشافين ويتطلب بعض القوة والمهارة.

أنشطة لجعل التدريب على أعمال الريادة الكشفية تجربة مرحة ومفيدة في الوقت نفسه!

1. تحدي بناء هيكل مبتكر: قسم الكشافين إلى مجموعات واطلب منهم بناء هيكل معين مثل برج أو بوابة باستخدام الحبال والعصي، وحدد لهم وقتًا قصيرًا لإنهائه. الفائز هو الفريق الذي يتمكن من بناء الهيكل بشكل متين ومبتكر في الوقت المحدد.

2. سباق العقبات بالحبال والعصي: اصنع مسار عقبات يتطلب منهم استخدام الحبال والعصي لعبور مناطق معينة (مثل تسلق حاجز بسيط بالحبال أو بناء جسر صغير للمرور). هذه الطريقة تجمع بين المتعة والتحدي وتعلمهم كيفية استخدام الأدوات في مواقف حقيقية.

3. لعبة "مهندس البناء المجهول": كل مجموعة تقوم ببناء هيكل بناءً على تعليمات من كشاف آخر ليس موجودًا معهم مباشرة، بل يعطيهم تعليمات من بعيد (كأن يتحدث من خلف جدار). هذا التمرين سيزيد من تركيزهم على التعليمات الدقيقة ويضيف تحديًا تفاعليًا.

4. مسابقة أسرع عقدة: اجعل الكشافين يتسابقون في ربط أنواع مختلفة من العقد (مثل عقدة الحطاب، وعقدة المرساة)، وقيّمهم بناءً على السرعة والدقة. يمكنك إعطاؤهم نقاط إضافية لإبداعهم في كيفية استخدام العقد.

5. العمل في الليل مع الأضواء الخافتة: إذا كانت الظروف تسمح بذلك، جرّب تنفيذ بعض الأنشطة في الليل باستخدام كشافات صغيرة فقط. سيزيد هذا من تحدي بناء الهياكل والتركيز في العمل.

6. بناء "الهيكل الهش" وتجربة الثبات: اطلب منهم بناء هيكل خفيف وثم جربوا اختبار استقراره عن طريق هز الأرضية تحته أو تسليط الرياح عليه باستخدام مروحة. الهدف هو بناء شيء متين قدر الإمكان مع توضيح أهمية الاستقرار.

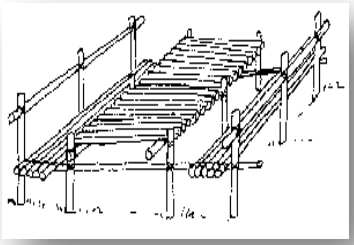
7. إنشاء مجسمات صغيرة: اعطِ كل كشاف مواد بسيطة وصغيرة الحجم (مثل العصي الصغيرة، حبال خفيفة) واطلب منهم بناء نسخة مصغرة من هيكل كبير. يمكنهم بعد ذلك تجميع المجسمات الصغيرة لعمل هيكل أكبر كفريق.

8. قصة الهيكل السحري: اطلب من كل مجموعة أن تخترع قصة قصيرة حول بناء هيكل معين كأنهم في مغامرة لاكتشاف كنز، وأن يستخدموا الهيكل الذي بنوه في القصة. تشجيعهم على سرد قصتهم سيضيف طابعًا خياليًا ممتعًا للنشاط.

9. التحدي الجماعي "من ينجح أولاً": وضع مجموعة من الأعمال الريادية الصغيرة على كل فريق إنجازها بالتتابع، مثل بناء بوابة صغيرة، عمل حامل لحقيبة أو وعاء ماء، أو إقامة خيمة بسيطة. الفريق الذي ينهي كل المهام بنجاح يحصل على جائزة.

10 تحدي الجسر المعلق : اطلب من الكشافين تصميم وبناء جسر بسيط باستخدام العصي والحبال لعبور منطقة محددة (مثلاً بين شجرتين.(يمكن لفريق واحد عبور الجسر في كل مرة، والفريق الذي يصمم جسرًا متينًا يفوز.

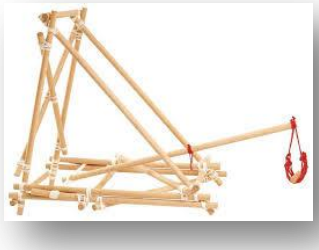
11 .لعبة الجسر البشري : اطلب من الكشافين بناء جسر باستخدام أجسادهم فقط (مثل تشكيل قوس بأذرعهم وساقيهم.(الفريق الذي يتمكن من بناء جسر يستطيع أحد أعضائه المرور من تحته بأمان يفوز. و اجعل الفرق تستخدم أدوات بسيطة لتعزيز استقرار الجسر.



12. بناء طاولة أو رف بدون مسامير : امنح الكشافين مجموعة من العصي والحبال، واطلب منهم تصميم طاولة صغيرة أو رفًا باستخدام العقد فقط. يتم تقييم الفرق بناءً على الإبداع، المتانة، والوظيفة العملية.

13. سباق "بناء السلالم" : اطلب من الفرق بناء سلم باستخدام الحبال والعصي. يجب أن يكون السلم قويًا بما يكفي ليصعد عليه أحد أعضاء الفريق. الفريق الذي يبني سلمًا متينًا ويجربه بنجاح يفوز.

14. سصناعة أرجوحة الغابة : اطلب من الكشافين بناء أرجوحة باستخدام حبال قوية وأعمدة خشبية. يجب أن يتحمل التصميم وزن أحد أعضاء الفريق دون أن ينكسر

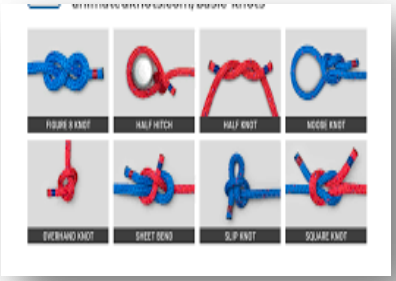


15. تحدي المنجنيق : اطلب من الفرق بناء منجنيق صغير باستخدام المواد المتاحة (عصي، حبال، أكياس رمل.(يتم تقييم الفرق على مدى كفاءة المنجنيق في إطلاق الكرات إلى هدف محدد..

16. تحدي "جسر الحبال المتأرجح" اجعل الكشافين يصنعون جسرًا باستخدام الحبال فقط. يجب أن يكون الجسر قويًا بما يكفي ليعبر عليه أحد أعضاء الفريق. التقييم بناءً على الأمان والمتانة.

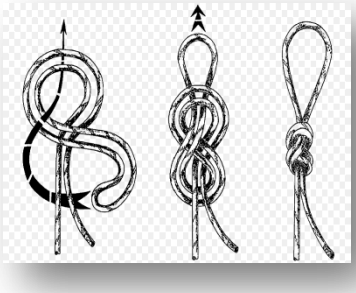
أفكارًا تتعلق بالعقد والحبال فقط، وتدمج بين الألعاب والتنافسية:

1. تحدي "العقدة العمياء": كل كشاف يقوم بربط عقدة معصوب العينين. الفريق الذي يستطيع إتقان العقدة الصحيحة وبسرعة يفوز. يمكن زيادة التحدي باختيار عقد معقدة مثل "العقدة السحرية" أو "عقدة الصياد".



2. سباق "العقد على التوالي": حدد سلسلة من العقد (مثل عقدة الحطاب، عقدة الفراشة، وعقدة المرساة) يجب ربطها بالتسلسل. يجب على كل كشاف أن يربط عقدة واحدة فقط قبل تمرير الحبل للكشاف التالي، والفريق الذي ينهي السلسلة بشكل متقن وسريع يفوز.

3. لعبة "حلّ العقدة": في هذه اللعبة، يُطلب من كل فريق فك عقدة معقدة قديمة (مثل عقدة متشابكة أو عدة عقد مربوطة في بعضها). الفريق الذي يفك العقدة بالكامل أولاً يحصل على النقاط.



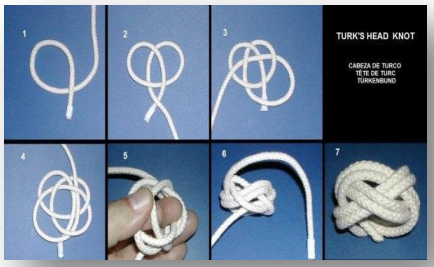
4. سباق "النجاة بالعقد": يتخيل الكشافون أنهم في حالة طوارئ ويحتاجون إلى إنقاذ شيء باستخدام الحبال. عليهم ربط عقدة إنقاذ، مثل عقدة الفراشة، لسحب جسم ثقيل (حقيبة مثلاً) إلى منطقة آمنة. الفريق الذي ينجز المهمة بطريقة صحيحة وأسرع يفوز.

5. لعبة "شبكة العقد": يتم ربط حبل طويل بين شجرتين بشكل عشوائي ومعقد بحيث يصنع شبكة. يُطلب من الكشافين المرور عبر الشبكة دون لمس الحبال باستخدام عقد خاصة لتوسيع أو تغيير مسار الشبكة. كل فريق لديه دقيقة لإعادة تشكيل الشبكة بطرق تساعدهم على اجتيازها.

6. تحدي "الرافعة بالعقد": يُطلب من الفرق بناء رافعة بسيطة باستخدام الحبال والعصي، وعليهم تحريك "حمل" من نقطة إلى أخرى عبر الشد باستخدام العقد. الفريق الذي يُنجز العملية بطريقة سلسة وسريعة يفوز.

7. لعبة "الأنشودة والعقدة": يقوم الكشافون بربط عقدة أثناء غنائهم لأناشيد كشفية. يتوقفون عند إشارة القائد، والفائز هو من ينهي عقدته بشكل صحيح خلال الأغنية ويعود للغناء في الوقت المحدد.

8. تحدي "عقدة السرعة": يعطي القائد لكل كشاف عقدة مختلفة ليقوم بربطها، ويكون على الكشافين ربط العقد بسرعة، لكن دون أن يخبروا الآخرين نوع العقدة. يمكن للكشافين التخمين بنوع العقدة التي تربطها فرقهم، مما يزيد من الحماس والتفاعل.



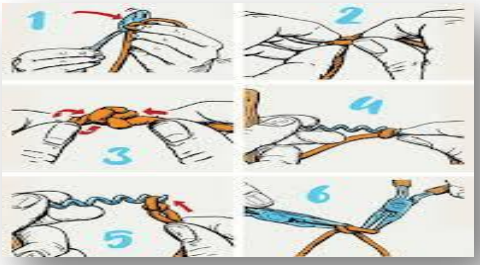
9. سباق "التشابك والحلّ": يتم ربط حبل طويل بمجموعة من العقد المتتالية. يُطلب من كل فريق حل جميع العقد على طول الحبل، ولكن على كل كشاف فك عقدة واحدة فقط، ثم يمرر الحبل لزميله. الفريق الذي ينهي المهمة أولاً يربح السباق.

10. لعبة "حبل الأمان": يتنافس الكشافون على إنشاء "حبل أمان" باستخدام عقد ثابتة وقوية مثل عقدة المرساة وعقدة الفراشة بحيث يمكن لشخص أن يثبّت نفسه بالحبل. تُختبر قوة الحبل باستخدام وزن معين، والفريق الذي يصنع الحبل الأكثر ثباتًا وسرعة يفوز.

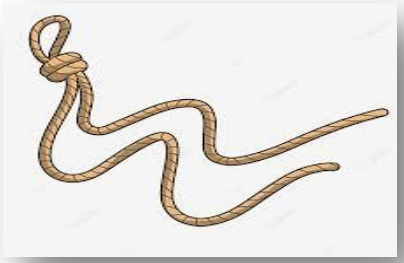
11. لعبة "بطاقات العقد العشوائية": اكتب أنواع العقد التي تعلموها على بطاقات، وضع البطاقات في صندوق. يسحب كل كشاف بطاقة عشوائية، ويجب عليه ربط العقدة الموجودة على البطاقة في وقت معين. يمكن إضافة تحديات عشوائية لكل بطاقة، مثل ربط العقدة بيد واحدة، أو معصوب العينين!

12. تحدي "ساعة النجاة": اعطِ الكشافين سيناريوهات قصيرة تتطلب استخدام عقد معينة للبقاء في مكان معين، مثل بناء خيمة بسيطة بعقدة أو صنع حبل أمان باستخدام العقد التي تعلموها.

13 تحدي "تصحيح الأخطاء": اعرض عليهم عقدًا مربوطة بشكل خاطئ عمدًا، واطلب منهم تحديد الأخطاء وتصحيحها. هذا يساعدهم على اكتشاف الأخطاء الشائعة ويعزز فهمهم لطريقة الربط الصحيحة.



14. مسابقة "لغز العقد": قسّمهم إلى فرق وقدم لهم سلسلة من العقد المعقدة التي عليهم فكّها دون قطع الحبل. الفريق الذي يفكّ العقد ويحل اللغز أولاً يحصل على النقاط، مما يجعل التقييم تفاعليًا ومليئًا بالحماس.



15. سباق "الحبل الطائر": ضع العقد التي تعلموها على حبل طويل بحيث يجب عليهم فكّها وإعادة ربطها أثناء وقت معين. الكشاف الذي يكمل العقد بترتيب صحيح وبسرعة عالية يحصل على النقاط.

16. تحدي "حبل الكنز": ضع عناصر صغيرة مثل أدوات أو دمى ملونة على طول حبل طويل، وعلى كل كشاف أن يستخدم عقدة معينة ليصل إلى كنز محدد دون لمس الحبل مباشرة (عليه سحب الكنز باستخدام العقدة فقط). يتم تقييمهم على مهاراتهم ودقة العقد في الوصول إلى الكنوز.

17. لعبة "التعليم العكسي": اجعل كل كشاف يقوم بدور المدرب ويشرح لزملائه كيفية ربط عقدة معينة. قيّمهم بناءً على وضوح الشرح وقدرتهم على التعليم. هذا الأسلوب يساعدهم على تثبيت المعرفة وتقدير أهمية التفاصيل في كل عقدة.

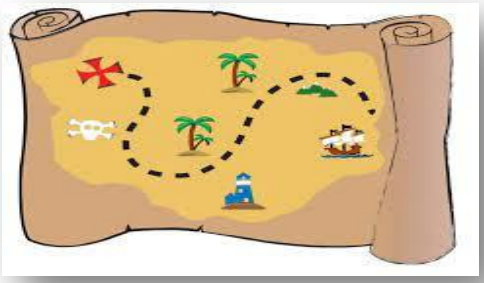
18. لعبة "الاختبار السريع" بالعقدة الخفية: اجعل كل كشاف يربط عقدة خلف ظهره، دون النظر إلى الحبل. يمكن إعطاؤهم عقدًا غير تقليدية، والفائز هو من ينجح في تنفيذها بالشكل الصحيح وبأسرع وقت.

19. سباق "نقاط المهام": قسّم المهام إلى مستويات (مبتدئ، متوسط، متقدم)، ولكل مستوى عقدة أو سلسلة عقد معينة، واحسب نقاطًا بناءً على الإنجاز. كلما كانت العقدة أكثر تعقيدًا، زادت النقاط، والفريق صاحب أعلى النقاط يُتوج بطل العقدة.

20 بناء الكراسي بالحبال : يتم تقسيم الكشافين إلى فرق، ويُطلب منهم بناء كرسي صغير باستخدام الحبال والعصي مع استخدام العقد الصحيحة للتثبيت. و التقييم على الاستقرار والمتانة.

أفكارًا جميلة لتدريب الفتية على حماية البية

1. استكشاف الكنز البيئي" :



- يتم إعداد مسار مليء بالألغاز والأسئلة البيئية (مثل تعريف النباتات المحلية، التعرف على آثار الحيوانات).

- يتم تقسيم الكشافين إلى فرق، ويستخدمون الخرائط أو الأجهزة اللوحية للعثور على "الكنز"، وهو عبارة عن أدوات بيئية رمزية أو مواد توعوية.

2. ورشة "العالم الصغير" بالواقع المعزز

- استخدام تطبيقات الواقع المعزز (AR) لتعليم الكشافين عن الكائنات الحية الدقيقة، النباتات، أو طبقات التربة.

- يمكنهم التفاعل مع صور ثلاثية الأبعاد للكائنات والتعلم عن دورها في النظام البيئي.

- الهدف: إدخال التقنية لتبسيط المعلومات المعقدة وجعلها ممتعة.

3. مشروع "الصحفي البيئي"

- يُطلب من الكشافين تقسيم أنفسهم إلى فرق صحفية:

- فريق التقارير (يجمع معلومات عن التحديات البيئية المحلية).

- فريق الفيديو (يصور فيديوهات توعوية).

- فريق التصميم (يُعد ملصقات ورسائل توعوية).

- يتم عرض المشروع في نهاية النشاط كمجلة أو عرض تقديمي.

- الهدف: تطوير مهارات البحث والعمل التعاوني وتعزيز الوعي البيئي.

4. **لعبة "البقاء على قيد الحياة" البيئية**

- - تقسيم الكشافين إلى فرق، وتحديد سيناريوهات (مثل التخييم في غابة أو التعامل مع كارثة بيئية كالجفاف).

- يُطلب من كل فريق وضع خطة للاستفادة من الموارد الطبيعية بطريقة مستدامة.

- الهدف: تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات بطريقة عملية.

5. تحدي "إعادة التدوير التعاوني"

- يتم تزويد الفرق بمواد قابلة لإعادة التدوير (مثل الزجاجات البلاستيكية، الورق، الكرتون).

- يُطلب من كل فريق تصميم منتج مفيد من هذه المواد (مثل أواني الزراعة أو ألعاب بيئية).

- الفريق الذي يقدم فكرة مبتكرة يربح التحدي.

- الهدف: تعليم مهارات إعادة التدوير وأهمية تقليل النفايات.

6. "ماراثون التلوث الافتراضي"

- يتم استخدام برامج محاكاة أو ألعاب تعليمية إلكترونية لتعليم الكشافين تأثير التلوث على البيئة (مثل تقليل انبعاثات الكربون، إدارة النفايات).

- يمكن تحويل النشاط إلى مسابقة لمعرفة من يستطيع تقليل التلوث الافتراضي إلى أدنى مستوى.

- الهدف: تقديم مفهوم التلوث البيئي بطريقة تفاعلية وممتعة.

7. **مختبر البيئة المتنقل**

- يتم توزيع أدوات علمية بسيطة (مثل عدسات مكبرة، مستشعرات للحرارة والرطوبة، مقياس pH).

- يُطلب من الكشافين جمع عينات من التربة أو الماء وتحليلها لتحدد خصائصها.

- يقدم كل فريق نتائجه لبقية المجموعة.

- الهدف: ربط الكشافين بالبيئة المحلية من خلال التجارب العملية.

8. لعبة "النظام البيئي الحي"

- يتم تقسيم الكشافين إلى مجموعات، كل مجموعة تمثل عنصرًا من النظام البيئي (منتجات، مستهلكات، محللات).

- يجب على المجموعات التعاون للحفاظ على توازن النظام البيئي عبر سيناريوهات (مثل زيادة أعداد المستهلكين أو نقص الموارد).

- الهدف: تعليم التوازن البيئي وأهمية كل عنصر في النظام.

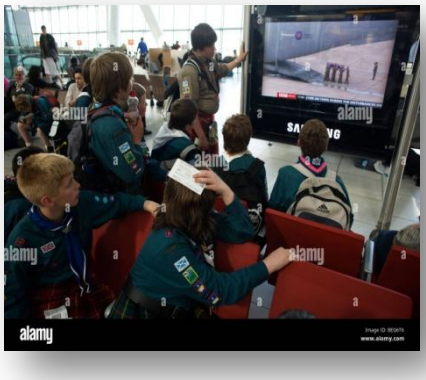
9. نشاط "السوق البيئي"

- يتم إنشاء سوق وهمي للمنتجات البيئية (مثل زيوت نباتية، أسمدة عضوية، أدوات صديقة للبيئة).

- يتعلم الكشافون عن المنتجات المستدامة ويتبادلون الأدوار بين البائع والمشتري لتشجيع التفكير في الاقتصاد الأخضر.

- الهدف: تعزيز مفهوم المنتجات الصديقة للبيئة وتطوير مهارات التفاعل الاجتماعي.

10. فيلم بيئي تفاعلي



- عرض فيلم قصير عن مشكلة بيئية (مثل قطع الأشجار أو تلوث الأنهار).

- بعد الفيلم، يُطلب من الكشافين مناقشة الحلول الممكنة وتقديم أفكارهم في ورشة عمل تعاونية.

- الهدف: تحفيز التفكير النقدي وتطبيق التعليم التعاوني.

11. "بناء الموائل الطبيعية"

- يُطلب من الكشافين تصميم موائل صغيرة للحيوانات المحلية (مثل بيوت الطيور أو ملاجئ الحشرات) باستخدام مواد طبيعية.

- يتم تثبيت هذه الموائل في البيئة المحلية.

- الهدف: تعزيز حب الطبيعة وتشجيعهم على حماية الكائنات الحية.

12. سباق "البيئة النظيفة"

- يتم توزيع أكياس وفرز النفايات في مكان محدد.

- الفريق الذي يجمع النفايات بشكل أسرع ويفرزها بشكل صحيح يفوز.

- الهدف: ترسيخ أهمية الحفاظ على البيئة ونظافتها.

13. لعبة "التحقيق البيئي"

- يتم تقديم مشكلة بيئية وهمية (مثل اختفاء نوع معين من الحيوانات).

- يُطلب من الكشافين العمل كمحققين لجمع الأدلة وحل المشكلة باستخدام التفكير العلمي.

- الهدف: تطوير مهارات البحث والتحليل بطريقة ممتعة.

14. لوحة الإنجازات البيئية

- يُنشئ الكشافون لوحة مشتركة تسجل إنجازاتهم البيئية (مثل عدد الأشجار المزروعة أو النفايات التي أعادوا تدويرها).

- يتم تحديث اللوحة بشكل دوري لتشجيع المنافسة الإيجابية.

- الهدف: تعزيز روح التعاون والتحفيز المستمر.

بالتأكيد! إليك أفكارًا إضافية ممتعة لتدريب الكشافين على المهارات البيئية باستخدام التعليم الحديث:

15. لعبة "سفينة النجاة البيئية"

- تخيل أن هناك موارد بيئية محدودة على سفينة ويجب أن يقرر الكشافون كيفية توزيعها بإنصاف وفعالية لضمان بقاء الجميع.

- الهدف: تعليم الكشافين اتخاذ القرارات البيئية الصعبة وتعزيز التفكير المنطقي.

16. "بانوراما البيئة"

- تُعطى لكل مجموعة كشافين موضوع بيئي (مثل التصحر، الاحتباس الحراري، التلوث المائي).

- يقومون بإنشاء مجسمات مصغرة أو لوحات بانورامية تشرح المشكلة وحلولها. و - تعرض المجموعات أعمالها في معرض بيئي مصغر.

- الهدف: تعزيز العمل التعاوني والتعبير الإبداعي مع فهم القضايا البيئية.

17. ورشة "ابتكار أدوات صديقة للبيئة"

- يُطلب من الكشافين تصميم أدوات بسيطة باستخدام مواد معاد تدويرها (مثل مصائد للقمامة في الأنهار أو مرشحات مياه).

- يتم عرض الابتكارات وتحكيمها من قِبَل قائد الكشافة أو لجنة تحكيم مكونة من الكشافين.

- الهدف: تعليم الابتكار وتشجيع الاستدامة.

18. "صائد الكائنات الحية"

- يُجهَّز الكشافون بتطبيقات ميدانية على الهواتف (مثل iNaturalist) لتوثيق النباتات أو الحيوانات التي يعثرون عليها في الطبيعة.

- يفوز الفريق الذي يوثق أكبر عدد من الأنواع المختلفة مع تقديم معلومات عن دورها في البيئة.

- الهدف: تطوير الوعي بالحياة البرية واستخدام التكنولوجيا بطريقة تعليمية.

19. "حراس الطبيعة" - برنامج ميداني

- يتم تكليف الفرق بمراقبة منطقة طبيعية محلية (مثل متنزه أو غابة).

- عليهم مراقبة التغيرات البيئية (مثل نمو النباتات، أو تلوث المياه)، وتقديم تقارير شهرية.

- الهدف: تعزيز الملاحظة، المسؤولية البيئية، والتعلم المستمر.

20. "سباق التحدي البيئي"

- تحدي يتضمن مراحل متسلسلة، مثل:

1. فرز النفايات. 2. التعرف على النباتات المحلية.

3. بناء مأوى للحيوانات. 4. الإجابة عن أسئلة بيئية.

- الفريق الذي يكمل جميع المهام بشكل صحيح وأسرع وقت يفوز.

- الهدف: تطوير مهارات متعددة بطريقة ممتعة وتنافسية.

21. لعبة "محاكاة دورة المياه"

- الكشافون يمثلون مكونات دورة المياه (مثل الغيوم، الأنهار، المحيطات).

- يتم تحريكهم بواسطة أسئلة أو سيناريوهات تغير مساراتهم (مثل الجفاف، الاحتباس الحراري).

- الهدف: تعليم مفهوم دورة المياه وأثر العوامل البيئية عليها بطريقة تفاعلية.

22. مشروع "الخارطة البيئية"

- يُطلب من الفرق إعداد خريطة بيئية للمنطقة المحيطة بهم، تتضمن:
- مصادر المياه. - أماكن وجود الحياة البرية.
- نقاط التلوث. ...
- يتم تقديم الخريطة مع اقتراحات لتحسين البيئة.
- الهدف: تعزيز الفهم المحلي والتخطيط البيئي.

23. "تجربة مصغرة للتلوث"

- يتم إعطاء الكشافين عينة من الماء النظيف، ويُضاف إليها تدريجيًا مواد مثل التربة أو الزيت لتمثيل التلوث.
- يُطلب منهم ابتكار طرق لتنقية المياه باستخدام مواد متاحة.
- الهدف: فهم آثار التلوث وتطوير حلول عملية.

25. "مسابقة الفيديو التوعوي"

- يُطلب من الكشافين إنتاج فيديو قصير (1-3 دقائق) يشرح قضية بيئية محلية أو فكرة لحل مشكلة بيئية.
- تُعرض الفيديوهات ويتم التصويت على الأفضل.
- الهدف: تطوير مهارات التوعية البيئية باستخدام الوسائط الحديثة.

أفكارًا جميلة لتدريس الاخلاق و القيم للكشافة

1. لعبة البطاقات القيمية

-تحضير بطاقات تحتوي على مواقف مختلفة تتطلب اتخاذ قرارات أخلاقية (مثل: "وجدت محفظة مليئة بالنقود").

- يتم توزيع الكشافين في مجموعات صغيرة.

- تسحب كل مجموعة بطاقة وتناقش كيف ستتصرف في الموقف المكتوب.

- تعرض المجموعات قراراتها، ويتم مناقشة أهمية القيم مثل الأمانة أو المسؤولية.

2. مسرح القيم

- يُطلب من الكشافين تمثيل مواقف حياتية تُبرز قيمة كشفية (مثل التعاون، الصدق، أو التضحية).

- يُمكن استخدام التمثيل الصامت (لتشجيع الإبداع) أو الحواري.

- بعد التمثيل، تناقش المجموعة الرسالة المستخلصة من الموقف.

3. سباق القيم

- تنظم مسابقة على شكل سباق بين الفرق.

- يمر الكشافون بعدة محطات، وفي كل محطة يواجهون تحديًا أخلاقيًا (أسئلة، مواقف، أو حتى لعبة صغيرة).

- تُمنح النقاط بناءً على حسن التصرف أو الفهم للقيمة.

4. لعبة الرموز القيمية

- تحضير صور أو رموز تمثل القيم الكشفية (مثل رمز الأيادي المتشابكة للتعاون).

- يُطلب من الكشافين تفسير الرموز وربطها بمواقف حقيقية من حياتهم اليومية أو الكشفية.

- يمكن تصميم تحديات إبداعية مثل "ارسم قيمة" أو "صمم شعارًا لقيمة معينة".

5. قصة وقيم

- يروي القائد قصة قصيرة تُبرز قيمة كشفية.

- بعد القصة، يُقسم الكشافون إلى مجموعات ويُطلب منهم كتابة نهاية جديدة تعزز قيمة مختلفة أو توضح تداعيات الأخلاق.

- تُعرض النهايات المختلفة ويُناقش تأثير القيم.

6. خريطة القيم الكشفية

- يرسم القائد خريطة ذهنية وسطها كلمة "القيم الكشفية".

- يطلب من الكشافين كتابة أمثلة على القيم التي يطبقونها في حياتهم اليومية ولصقها على الخريطة.

- يناقش القائد مع المجموعة أهمية كل قيمة.

7. مهمة أخلاقية في الطبيعة

- يتم توزيع الكشافين في فرق وإعطاؤهم مهام صغيرة في الطبيعة (مثل: تنظيف مكان معين أو مساعدة مجموعة أخرى).

- أثناء تنفيذ المهمة، يناقشون قيمة معينة مثل المسؤولية أو العطاء.

- في نهاية النشاط، يُشاركون ما تعلموه وكيف أثرت القيمة على أدائهم.

8. محاكاة القادة النموذجيين

- يقوم القائد بشرح قيمة معينة من خلال قصة عن قائد كشفي مشهور أو موقف تاريخي.

- يُطلب من الكشافين تمثيل القائد في موقف مشابه وكيف طبق هذه القيمة.

9. لعبة المواقف المتناقضة

- الفكرة: كتابة مواقف تتضمن صراعًا بين قيمتين (مثل الأمانة مقابل مساعدة صديق).

- تُقدم المواقف للكشافين في مجموعات، ويُطلب منهم مناقشة ما هو القرار الأخلاقي الصحيح ولماذا.

- يمكن تخصيص نقاط للأفكار المبدعة التي تُظهر توازنًا بين القيم.

10 شجرة الأخلاق

- الأدوات: لوحة أو ورقة كبيرة ترسم عليها شجرة.

- يُطلب من الكشافين كتابة قيم مختلفة على أوراق ملونة (مثل: الإحسان، العدل، الصدق) ولصقها على أغصان الشجرة.

- يناقش القائد مع الكشافين كيف تنمو هذه الشجرة من خلال السلوك اليومي، وتُسقى بالعمل الجاد والتفكير الأخلاقي.

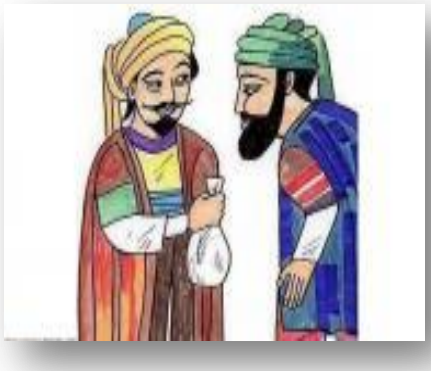
11 أخلاقي في صورتي

- الأدوات: كاميرات أو هواتف ذكية.

- يُطلب من الكشافين التقاط صور تمثل قيمة معينة (مثل صورة تُظهر التعاون أو العناية بالطبيعة).

- تُعرض الصور وتُناقش مع شرح كيف تمثل الصورة القيمة المختارة.

12. القيم عبر الزمن



- - يُطلب من الكشافين البحث عن شخصيات أو أحداث أظهرت قيمة معينة (مثل تضحية الصحابة أو شخصيات كشفية مؤثرة).

- يقدم الكشافون أبحاثهم بطريقة إبداعية (مسرحية، عرض تقديمي، أو رسم).

13. سلسلة الخير

- الفكرة: تشجيع الكشافين على فعل أشياء صغيرة تعكس القيم والأخلاق يوميًا.

- تُوزع بطاقات صغيرة لكل كشاف ليكتب أفعاله الجيدة يوميًا.

- تجمع البطاقات في نهاية الأسبوع لتُشكل سلسلة مرئية (مثل تعليقها كزينة).

14. لعبة "من أنا؟"

- الأدوات: بطاقات مكتوب عليها قيم مثل (الصداقة، التضحية، العدل).

- يُلصق كل كشاف بطاقة على جبينه دون أن يعرف محتواها.

- يطرح أسئلة على زملائه لمعرفة القيمة المكتوبة من خلال الإجابة بـ"نعم" أو "لا".

- تُناقش القيم المكتوبة وأهميتها في حياتنا.

15. تحدي مواجهة الخوف

يقوم القائد بتعريف الشجاعة.

- إعداد تحديات صغيرة تتطلب الشجاعة (مثل إلقاء خطاب قصير أمام الآخرين أو تجربة نشاط جديد.)

المناقشة :كيف شعر المشاركون بعد التغلب على تحدياتهم

أفكار لتدريس الطهي في الهواء الطلق للكشافين

1. تحدي "أسرع طبق":

- يُقسم الكشافون إلى فرق، ويُطلب منهم إعداد وجبة باستخدام مواد محدودة وأدوات بسيطة.

- يُقيم القادة الطعم، النظافة، والابتكار.

2- دورة "الطهاة الصغار":

- يقدم القائد دروسًا قصيرة حول تقنيات الطبخ في الطبيعة (مثل استخدام الحجارة أو أوراق الشجر).

- يُطلب من الكشافين إعداد وجبة مشتركة باستخدام ما تعلموه.

3 - "الطهي بلا أدوات":

- تعليم طرق مثل:

- استخدام أوراق الشجر لخبز الطعام.

- الطهي على الأحجار الساخنة.

- صنع فرن من الطين.

4 . طهو البطاطا داخل الطين:

- تُغلف البطاطا بطبقة من الطين الرطب وتُوضع في النار. يُساعد الطين على الاحتفاظ بالرطوبة ويمنع احتراق البطاطا. بعد النضج، يُكسر الغلاف الطيني للحصول على بطاطا ناعمة من الداخل.

5 . مسابقة الطهاة الكشفيين

- تُقسم الفرق إلى مجموعات، وكل مجموعة تُكلف بتحضير طبق باستخدام مكونات أساسية وأدوات طهي بسيطة.

- يُقيم القادة الأطباق بناءً على الطعم، الإبداع، وتقديم الطبق.

- يمكن إضافة تحديات مثل: الطهي بدون أدوات معدنية، أو باستخدام عدد محدود من المكونات.

6. تحدي "مذاق الطبيعة"

- يُطلب من الكشافين تحضير وجبة باستخدام مكونات يمكن العثور عليها في الطبيعة، مثل الأعشاب الصالحة للأكل، أو الطهي على الحجارة الساخنة.

- مع إشراف القادة لضمان سلامة المكونات المستخدمة.

7 . طهو الأنواع التقليدية

- خبز النار: يصنع الكشافون عجينة بسيطة ويخبزونها على الجمر باستخدام الأسياخ.

- شوربة الكشافين: يُطلب من كل كشاف إحضار مكون واحد، ويتم طهيها معًا في وعاء كبير لصنع شوربة مشتركة.

8. إنشاء مطبخ كشفية مبتكر

- يُبنى مطبخ ميداني باستخدام أدوات الريادة الخشبية (مثل الموائد المصنوعة من الحبال والأخشاب).

- يتم استخدام المطبخ لتحضير وجبات على مدار اليوم، مع توزيع الأدوار بين الكشافين.

9 . تحديات الطهو البديل

- الطهي بدون نار: استخدام الطاقة الشمسية أو أدوات الطهو الباردة مثل إعداد الساندويتشات أو السلطات.

- الطهي في الظروف الصعبة: مثل الطهي في يوم ممطر باستخدام أدوات تحمي الطعام من البلل.

10 قلي البيض ب استعمال حجر ساخن:

ابحث عن حجر مسطح ونظيف. ضع الحجر في النار حتى يسخن جيدًا. أزل الحجر من النار باستخدام عصا أو قفازات واحرص على وضعه في مكان مستوٍ وآمن. اكسر البيضة على سطح الحجر الساخن، وستُطهى بسبب الحرارة.

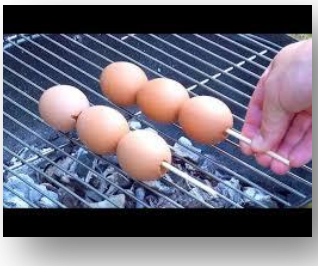
11 . قلي البيض باستعمال ورق القصدير:

ضع ورق قصدير فوق الفحم أو على الحجارة الساخنة. اكسر البيضة فوق القصدير وراقبها أثناء الطهي. يساعد القصدير في منع التصاق البيض، حتى دون زيت.

12 - قلي البيض وسط حبة بطاطا :

احفر تجويفًا في بطاطا كبيرة. ضع بيضة داخل التجويف وأغلق البطاطا بغطائها. ضعها على الجمر أو الفحم لمدة 20-30 دقيقة. افتحها واستمتع بالبيض المطهو داخل البطاطا !

13 – شوي البيض مباشرة:



إدخال سلك الشوب :اختر بيضة ومرر سلك الشوبي من خلالها لتثبيتها. شوي البيض :ضع البيضة على الفحم أو الجمر لمدة 10-15 دقيقة. التقديم : بعد الشوي، أزل السلك وقشر البيضة.

ألعاب كشفية . رياضية . ترفيهية

في موضوع الالعاب توجد الكثير من البحوث و المراجع لذلك سنكتفي بسرد سريع لمجموعة العاب كشفية يمكن تطويرها و تعديلها وفق العمر و العدد و البيئة و الزمن .

1. لعبة "حبل الطول:"

- يتم ربط حبل طويل، ويجب على المشاركين المرور من خلاله دون أن يلمسوا الحبل أو يسقطوا.

2. لعبة "الكنز المفقود:"

قم بإخفاء أشياء صغيرة في مكان محدد، واطلب من الكشافين البحث عنها باستخدام خريطة أو أدلة.

3. لعبة "المنشار:"

شكل فريقين، ويجب على الأعضاء التمرير بين بعضهم البعض كرة صغيرة باستخدام الحبال فقط، مع تجنب أن تسقط الكرة.

4. لعبة "العين العمياء:"

يغلق أحد الكشافين عينيه، ويجب على البقية توجيهه نحو هدف معين عن طريق التوجيه الصوتي.

5. لعبة "الكرسي الموسيقي:"

ضع كراسي في دائرة، وعندما يتوقف الصوت يجب على المشاركين الجلوس بسرعة. من لا يجد كرسيًا يتم إقصاؤه.

6. لعبة "السباق عبر الحواجز:"

اجعل الكشافين يتسابقون عبر مسار يحتوي على حواجز صغيرة مثل القفز أو الزحف، مع تحديد وقت للوصول إلى النهاية.

7. **لعبة "النقل بالإسفنج:"**

استخدم إسفنجة مبللة بالماء، ويجب على الفريق نقلها من نقطة إلى أخرى باستخدام ملعقة فقط.

8. **لعبة "البحث عن الأشياء:"**

امنح الكشافين قائمة من الأشياء الطبيعية (مثل ورقة معينة أو حجر صغير)، ويجب عليهم جمعها في أسرع وقت ممكن.

9. **لعبة "أبراج الحجارة:"**

في مكان طبيعي، تحدى الكشافين لبناء أطول برج ممكن باستخدام الحجارة فقط.

10. **لعبة "الصوت والصمت:"**

اطرح سؤالًا على الفريق، ويجب على الكشافين الرد على السؤال باستخدام الإشارات فقط دون كلام.

11. **المرآة**

اختر اثنين من الكشافين، أحدهما سيكون "المرآة" والآخر "القيادة". يقوم القائد بحركات، ويجب على "المرآة" أن يقلد الحركات بالضبط. ثم يبدلون الأدوار.

12. الكرة الطائرة بالكيس

قسم الفريق إلى مجموعتين، واستخدم كيسًا كبيرًا أو أي شيء آخر بدلاً من الكرة، ثم حاولا تمريره من خلال شبكة (يمكن استخدام حبل).

13. السباق مع الكتل

ضع قطع خشبية أو كتل أمام كل مجموعة، وعلى كل فريق نقل هذه القطع باستخدام الأدوات المخصصة (ملعقة أو عصا طويلة) عبر المسار.

14. التنين والبيض

يقف الفريق في صف واحد، ويجب على آخر شخص في الصف نقل "البيض" (كيس صغير أو كرة) إلى أول شخص، ولكن دون أن يسقط.

15. الحارس العمياء

يقوم أحد الكشافين بغلق عينيه، والآخر يوجهه عبر بعض الحواجز أو الأنابيب أو الحبال، مع إعطاء تعليمات عن طريق الصوت فقط.

16. التسلق على الحبال

قم بتركيب حبال ممدودة بين الأشجار أو الأعمدة واطلب من الكشافين عبورها بأمان دون أن يسقطوا.

17. الجنود المخفيين

أحد الكشافين يختبئ في مكان محدد، وعلى البقية أن يبحثوا عنه باستخدام إشارات معينة أو أدلة.

18. قافلة العميان

الفريق يجب أن يسير عبر مسار دون أن يروا أمامهم، ويجب على أعضاء الفريق إرشادهم باستخدام الأوامر الصوتية.

19. أسرع بناء

قسم الفريق إلى مجموعات واطلب منهم بناء شيء (مثل برج أو مأوى) باستخدام مواد متاحة مثل الحبال، الخشب، أو الأغطية.

20. الاختباء في الظلام

في مكان مظلم، يجب على الكشافين العثور على الأعضاء المختبئين عن طريق الصوت أو الحركة فقط..

21. لعبة "الصياد والفريسة"

قم بتقسيم الفريق إلى مجموعتين: صيادين وفريسات. يجب على الصيادين محاولة الإمساك بالفريسات، بينما تحاول الفريسات الهروب في منطقة محددة.

22. لعبة "الركض بالحبال"

اربط بين كل اثنين من الكشافين حبلًا قصيرًا في القدمين، ويجب عليهم الجري معًا دون أن يوقع الحبل أو يلتف.

23. لعبة "الكرسي المتحرك"

قسم الفريق إلى مجموعات، واطلب منهم الجلوس في كراسي مغطاة بالأقمشة. يجب عليهم تحريك الكراسي باستخدام أيديهم عبر مسار مخصص.

24. لعبة "العدو عبر الحواجز"

أنشئ مسارًا يحتوي على عقبات مثل الحواجز، الأنابيب، والأنماط المختلفة، واطلب من الكشافين أن يتسابقوا عبره بأسرع ما يمكن.

25. لعبة "الملصقات الملونة"

قم بتوزيع ملصقات ملونة في مكان معين. يجب على الفريق جمع أكبر عدد ممكن من الملصقات بناءً على الألوان المحددة في قائمة التحديات.

26. لعبة "الجسر المتحرك"

ضع قطع خشبية أو حبال على الأرض لتشكيل جسر، ويجب على الفريق عبور الجسر دون أن يلمسوا الأرض أو يسقطوا.

27. لعبة "التشابك بالأيدي"

اجعل أعضاء الفريق يقفون في دائرة ممسكين بأيدي بعضهم البعض بشكل عشوائي. الهدف هو فك التشابك دون أن يفقدوا الاتصال بأيديهم.

28. لعبة "المغناطيس"

قسم الفريق إلى مجموعتين. أحد المجموعات يتصرف كالمغناطيس (يحاول جذب الأفراد من الفريق الآخر)، بينما يحاول الآخرون الهروب.

29. لعبة "الحبل المعلق"

اربط حبلًا بين شجرتين أو عمودين، ويجب على الكشافين عبوره باستخدام حركات معينة (مثل القفز أو الزحف) دون لمس الأرض.

30. لعبة "الكرة والماء"

استخدم دلوين مملوءين بالماء وكرة صغيرة. يجب على الفريق نقل الكرة من دلو إلى آخر باستخدام الملاعق فقط، دون أن تسقط الكرة.

31. لعبة "السباق بالزحف"

قسم الفريق إلى مجموعات، وكل مجموعة يجب أن تزحف عبر المسار المحدد بأسرع وقت ممكن. يمكن استخدام الحواجز أو الرمال لجعل اللعبة أكثر تحديًا.

32. لعبة "الذئب والغنم"

قسم الفريق إلى "ذئاب" و"غنم". يجب على الذئاب الإمساك بالغنم أثناء محاولتهم الهروب من منطقة معينة. إذا تم الإمساك بهم، يتحول الغنم إلى ذئاب.

33. لعبة "الرحلة عبر الغابة"

قم بإنشاء مسار مغطى بالأشجار أو الشجيرات، وعلى الكشافين أن يتنقلوا عبره باستخدام خرائط أو تعليمات خفية، مع جمع عناصر طبيعية على طول الطريق.

34. لعبة "الوثب بالأكياس"

كل كشاف يضع نفسه داخل كيس ويقفز نحو خط النهاية. أول من يصل يفوز، ويمكن تحدي الفرق لمنافسات متعددة.

35. لعبة "مطاردة الأعلام"

وزع أعلامًا في منطقة مفتوحة، واطلب من الكشافين الجري للوصول إلى الأعلام. من يصل أولًا يحصل على العلم ويعود به إلى نقطة البداية.

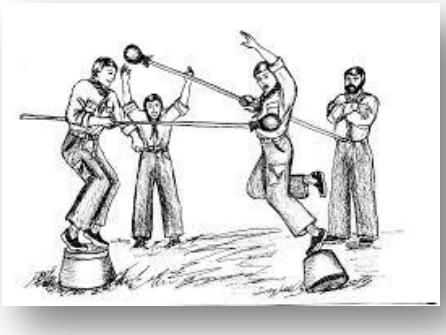
36. لعبة "الجري عبر الطين"

إذا كانت هناك منطقة طينية، يمكنك جعل الكشافين يتسابقون عبرها أو يعبرونها بشكل جماعي. ستزيد التحديات بوجود طين يمنعهم من التحرك بسرعة.

37. لعبة "المسار المائي"

ضع مسارًا مائيًا باستخدام دلو مملوء بالماء، واطلب من الكشافين حمل الماء إلى وجهاتهم باستخدام الأدوات المختلفة مثل الأكواب أو الزجاجات.

38. لعبة "التجديف بالقوارب"



إذا كانت هناك بحيرة أو مسطح مائي قريب، يمكن تقسيم الكشافين إلى فرق صغيرة وتحديهم في سباق تجديف بالقوارب.

39. لعبة "الجري في الرمال"

إذا كنت في مكان صحراوي أو بالقرب من البحر، يمكن جعل الكشافين يتسابقون عبر الرمال. يمكن إضافة تحديات مثل حمل أكياس أو أحجار صغيرة أثناء السباق.

40. لعبة "القفز عبر الحواجز"

استخدم حواجز أو أي شيء قابل للقفز (مثل الأشجار أو أكياس القماش) واجعل الكشافين يتسابقون عبرها. يمكن إضافة المزيد من التحديات مثل القفز مع حمل شيء ثقيل.

41 . سباق الأكياس:

يحتاج المشاركون إلى القفز داخل أكياس كبيرة ومحاولة الوصول إلى خط النهاية أولاً. يمكن تنظيمه في شكل سباقات فردية أو فرق.

43 لعبة النحلة والثعلب:

يتم تقسيم الفتيان إلى فِرق، حيث يعتبر أحد الفرق "الثعالب" والآخر "النحل". على الثعالب محاولة "الإمساك" بالنحل، بينما يجب على النحل الهروب والحفاظ على مسافة معينة.

44 . لعبة الألوان:

يطلب من المشاركين الالتزام بلون معين عندما يُذكر ذلك اللون.

عندما ينادى على لونهم، عليهم الهرولة إلى مكان محدد.

45 . لعبة العصي:

يضع المشاركون العصي على الأرض في شكل أشكال أو حروف، وعليهم العمل كفريق لمحاولة تكوين الشكل المطلوب.

46 . مشي الاقدام العارية:

هذه لعبة تعمل على تعزيز الثقة بالنفس حيث يتعين على المشاركين السير على مسار محدد داخل منطقة للغابة أو في الطبيعة بدون أحذية.

47 .. لعبة السلحفاة:

يتعين على المشاركين اتخاذ وضعية السلحفاة (الاستلقاء على الظهر) وعدم التحرك بينما يحاول الآخرون دفعهم برفق إلى خارج دائرة محددة.

ختاما :

على القائد الكشفي كوه مربيا قبل كل شيء و منشطا ثانيا و صديقا و ابأ و أخا لكل الكشافين ...ان يتعلم كل وسيلة او طريقة او بيداغوجيا توصلنا الى الهدف الأسمى وهو جعل حصصنا الكشفية ممتعة و فعالة .

يجب ان يخرج من قوقعة التبعية و التقليد ...الى البحث و التكوين الذاتي الذي يعطيه وسائل و طرق فعالة لاداة الوقت و ادارة حصته بحيث يستفيد منها الجميع و يعمل هو بكل اريحية .

يجب ايضا ان يخرج من ثوب الامام و المعلم التقليدي و العسكري .....الى دور المنشط و الصديق و المرافق بحيث يجد الكشاف الامان في حضن الفوج الكشفي .

كل من بيداغوجيا المشاريع و التعليم النشط و التعليم التعاوني انما هي نتاج تجارب في التعربية و التعليم اتبثت نجاحها في مستويات معينة و في بيئات معية و فيه الكثير غيرها ....لكنها تجتمع كلها على كون الطالب و الكشاف هو محور العملية كلها و ليس وعاءا نملئه فقط بل مشارك في عملية تعلمه هو .

ارجو ان اكون بشكل مختصر و سريع اثارة بعض الفضول لدى القادة كي يزدادوا تعلما و تكوينا من اجل عطاء اكثر و نتائج اجمل .

فلعل الله يخرج من بينهم من يحمل هذا الدين

القائد عبد الهادي بهاب

فوج الصراط الكشفي

اقلي

محافظة بني عباس