الالعاب التدريبية

اعداد دكتور / مينا عادل شاكر
خبير التنمية البشرية وتطوير الأداء – مدرب حياة
مستشار التدريب بشركة بيرلس للتدريب والاستشارات

رقم الإيداع: 2015/3301

المقدمة

للألعاب دور كبير ومؤثر في حياتنا، سواء كانت هذه الألعاب حركية أو ذهنية أو يدوية أو إلكترونية، وقد تستغرق اللعبة وقتاً قصيراً أو طويلاً. ولقد وجدت أن الألعاب أداة قوية للتعلم، وجاءتني فكرة استخدامها في التدريب، وتكمن مظاهر قوة الألعاب أنها كالمرآة التي تكشف التصرفات والسلوكيات الخارجية للأطراف التي تلعبها، حيث تتضح ردود أفعال المتدربين فوراً عندما يندمجون في اللعب.

وللألعاب تأثير قوي على تيسير وتسهيل التعلم للمتدربين، بالرغم من أنها ليست جواباً لكل المسائل التدريبية، ولكنها أداة قيمة وأحيانا تكون كالمعجزة في إشراك المتعلم لتعزيز التعلم، بالإضافة إلى أنها تضفي جواً من المتعة والمشاركة والتفاعل بين المتدربين.

ويقول كوهين وريهنم (1961) إنه بدأ استخدام الألعاب التدريبية في عام 1950 في التدريب الإداري في الجيش الأمريكي، ثم استخدمت في التعليم الجامعي وما فوق في مناهج الإدارة ومعاهد التدريب والتطوير ASTD بالولايات المتحدة الأمريكية، وتم إنشاء مجموعة كبيرة من الألعاب الإدارية.

تعريف اخر: الألعاب التدريبية مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع1.

وصنفت أحد الباحثين الألعاب التدريبية إلى ألعاب مهاريه وفكرية وحركية، أو ألعاب فردية وجماعية، أو ألعاب يقوم بها المدرب خارج قاعة التدريب في الهواء الطلق (كتمرين المشي على الجمر -أنتوني روبنز) أو ألعاب تطبق داخل القاعة التدريبية، أو العاب إلكترونية مثل: المحاكاة وألعاب التفكير وألعاب الطاقة وتمثيل الأدوار وغيرها.

وللألعاب التدريبية مميزات كثيرة منها: جذب انتباه المشاركين واهتمامهم، الربط بين النظرية والتطبيق، التحليل والتفكير، المتعة والمرح.

وللتأكد من صلاحية الألعاب في التدريب هناك بعض الإرشادات الهامة على المدرب التقيد بها عند الاستخدام، وذلك قبل وأثناء وبعد، للتأكد من فاعليتها، وهي:

أولا تحليل الوظيفة للتعرف على المهارات والمعارف والاتجاهات التي تحتويها الوظيفة.

ثانيا: استخدام المهام الوظيفية في تحديد الأهداف التدريبية التي تدعم أهداف المنظمة، وهي النتائج المتوقعة من التدريب ومهمة الأهداف تساعد على رسم مخطط عام لكيفية نقل التعلم وسير البرنامج.

ثالثا: تحليل المتدربين من حيث خبراتهم ومستوياتهم الوظيفية والعلمية واختيار المناسب لهم.

رابعا: التأكد من مناسبة المحتوى ومناسبة طبيعة الألعاب التدريبية المستخدمة للبيئة العامة للمنظمة (مختصة بالحاسب أو تعليم...الخ)

خامسا: تأكد المدرب عند تصميم واختيار الألعاب من مناسبتها لأهداف البرنامج، وجود تعليمات لكيفية تنفيذها، مناسبة الوقت الزمني، التأكد من جودة الصنع ثم تجربتها.

سادسا: أثناء التنفيذ على المدرب شرح خطوات الاستخدام للمتدربين، ثم ملاحظة سلوكياتهم وانفعالاتهم. ولا ينتهي دور الألعاب التدريبية بانتهاء التدريب، فعلى المدرب تقديم تغذية راجعة للمتدرب ليستطيع ربط ما تعلمه بالواقع الفعلي، وفي النهاية تقييم الألعاب.

وتوضح دراسات كثيرة عن مستقبل وأهمية الألعاب في التدريب، وأهمها دراسة لجارتنر 2008، حيث يتوقع بأنه في عام 2011 ستصبح الألعاب التدريبية عنصراً مهماً في الكثير من الشركات كحلول تدريبية / تعليمية.

ويرى الباحثون أن مستقبل الألعاب التدريبية سوف يكون في يد الأجيال الصغيرة، سواء الموظفون الصغار أو الأطفال، لأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية فهم يتداولون المعلومات بشكل سريع، حيث يقطعون آلاف الأميال بضغطة زر واحدة،

مما يدل على سرعة استيعابهم للمعلومات وإلحاحهم في الحصول على التغذية الراجعة في اللحظة نفسها.

ما هي الألعاب التدريبية

الألعاب التعليمية هي الألعاب التي صممت لغرض تعليم مادة معينة أو توسيع مفاهيم معينة أو تطويرها لإدراك الأحداث التاريخية أو الثقافية أو لمساعدة الطلاب على اكتساب مهارات معينة عن طريق اللعب. وتشمل الوسائل التعليمية: السبورة والبطاقات والفيديو.

الالعاب التعليمية

لا يختلف هذا النوع من البرامج عن سابقه-المحاكاة- سوى أنه حينما يضع المتعلم في نفس البيئة التعليمية التي نريد المتعلم أن يتعلمها يصحب ذلك برنامج ترفيهي يقوم على عنصر المنافسة والتحدي الذي يدفع المتعلم ويزيد من حماسه تعتمد الألعاب التعليمية على دمج عملية التعلم باللعب في نموذج ترويحي يتبارى فيه الطلاب ويتنافسون للحصول على بعض النقاط ككسب ثمين وفي سبيل المثال مثل هذا النصر يتطلب الأمر من المتعلم أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية أو يحدد أو يقرأ ويفسر الإرشادات التي تعرض له فهذا النوع من البرامج في تعليم مراحل دراسية دنيا لما له من تأثير على تلك المراحل العمرية المبكرة.

اللعب كما يقول المختصون في علم نفس الاطفال , هو اداة طبيعية يستخدمها الطفل لفهم العالم ومواجهته .واستخدام الحاسب للعب يساعد على اكتساب مهارات حل المسائل , واتخاذ القرارات ويطيل من قدرة الطفل على الانتباه ويشجعه على الخيال وتعالج هذه البرامج الكثير من الموضوعات ولكنها تعتمد في تعليمها على المباريات التخيلية التي تحمل الطلاب على التنافس لكسب العلامات تعتبر برامج الألعاب التعليمية الكمبيوترية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمعلمين وتميل معظم برامج الألعاب التعليمية إلى استخدام المؤثرات الصوتية والحركية والتركيز على إحراز النقاط والانتقال تحقيقا لأهداف تعليمية.

وطريقته كالتالي /يجلس المتعلم أمام شاشة الحاسب ويعرض برمجية مستخدم العاب تعليمية مشوقة تتضمن في سياقها مفهوم محدد أو مهارة محددة في شكل نشاط منظم يتبع مجموعة من القواعد أثناء اللعب. ولكي تكون اللعبة التعليمية ناجحة يجب أن يتوفر فيه التالي- :

1. يجب أن تبنى على أساس تمثل المفهوم المراد تدريسه
2. يكون النجاح نتيجة يحصل عليها المتعلم عند إظهار قدرته على إتقان المفهوم
3. يجب أن يكون المتعلم على علم بالمفاهيم التي يجب عليه إن يتقنها، وليس ان يتعلم كيف يلعب فقط

<u>وتشترك الالعاب مع برامج المحاكاة فى عدد من النقاط:</u>

- على المتعلم أن يعرف دوره بوضوح للمشاركة في اللعبة وان يعرف الهدف من اللعبة
- ينبغي أن يساعد البرنامج على إثارة حماس المتعلم للعمل أطول فترة ممكنة باستخدام الرسوم المتحركة والالوان
- يجب أن يتضح الهدف النهائي من اللعبة في ذهن المتعلم ليعمل على تحقيقه

أمثلة على الألعاب التعليمية : رغم أن الكمبيوتر آلة صماء تستعير ذكاءها من الإنسان الذي يقوم ببرمجتها إلا أنه يمكن أن يستخدم في تنمية القدرات الذهنية كتقوية الذاكرة وشحن التفكير المنطقي وخلق عادة التسلسل المنهجي ، يحاول علماء الذكاء الاصطناعي تطوير حاسب يحاكي بعض سمات الذكاء البشري ، وقادر على التعلم الذاتي ، ومن أمثلة تطبيقات الذكاء الاصطناعي برنامج لعب الشطرنج الذي ينافس فيه الكمبيوتر خصمه البشري مستخدماً القواعد والبيانات المخزنة في ذاكرته ، بل ويستطيع تلقائياً إضافة مهارات لعب جديدة يستخلصها من المواقف التي يتعرض لها خلال الممارسة.

من أشهر ألعاب الكمبيوتر الذهنية هي تلك المتعلقة بألعاب الكلمات مثل الكلمات المتقاطعة، وكلمة السر، والكلمات المستعيرة، والكلمات الناقصة، تقوم هذه الألعاب بتنمية حصيلة المفردات اللغوية، وتنمية القدرات الذهنية

ألعاب البطاقات

تتضمن لعبة البطاقة التعليمية على الطرائق التقليدية أو المحددة وتعمل على توسيع المفاهيم، ومن أمثلتها لعبة السلسلة الغذائية، ولعبة الأشكال المتطابقة. وتُستخدم ألعاب البطاقات في تعليم الرياضيات والحيوانات وكذلك أنواع الديناصورات. وتساعد على تقوية الذاكرة.

ألعاب الفيديو

قالب VG Industry :تعتبر ألعاب الفيديو التعليمية من الألعاب الخطيرة، لأن لها غرضًا فعالًا بغض النظر عن كونها مجرد وسيلة ترفيهه محضة. ويُسمي بعض الناس هذا النوع من الألعاب بالألعاب التعليمية والترفيهية لأنها تجمع بين التعليم والترفيه. ويمكن تعريف لعبة الكمبيوتر التعليمية على أنها وسيط إلكتروني يضم جميع مميزات الألعاب ولها مخرجات تعليمية مخطط لها مسبقا تستهدف مجموعات محددة من المتعلمين.

ويمكن لألعاب الفيديو أن تساعد في تطوير الإتقان لأنها تسمح بتفاعل المستخدمين مع الأشياء والتعامل مع المتغيرات. وتكون فعالة بشكل خاص عندما تُصمم لمعالجة مشكلة معينة أو تعلم مهارة معينة في موضوعات المنهج، حيث يمكن تحديد أهداف معينة تنشر بشكل انتقائي ضمن سياق ذو صلة بنشاط التعلم وأهدافه.

ويمكن تصميم أنواع بسيطة من الألعاب لمعالجة نتائج التعليم المحددة مثل استدعاء محتوى واقعي. فعلى سبيل المثال، يحتوي موقع جائزة نوبل على ألعاب على شبكة الإنترنت تهدف إلى مساعدة الأطفال على فهم الاكتشافات التي تمت من قبل الحائزين على الجائزة فتربط المعرفة العلمية باللعب.

ولمساعدة الطلاب والبالغين في تعلم أدق التفاصيل عن مختلف الأنظمة السياسية، وضعت العديد من الشركات ألعابا تربط اللاعب بالنظم السياسية المختلفة وترغمه على اتخاذ قرارات سياسية واقعية. وتتنوع هذه الألعاب بدءًا من إدارة حملة انتخابية فعلية إلى الألعاب التي تسمح للاعب باتخاذ قرارات يومًا بيوم في أي بلد يحكمها،

كما هو الحال في النظام الديمقراطي. وتستهدف هذه الأنواع من الألعاب المعلمين والطلاب والكبار على حد سواء] .

بعض الألعاب التدريبية

1 - Count 50

يقف الفريق على شكل دائرة بحيث يكون وجوههم تنظر للخارج على الفريق العد من 1 الى 50.

الشروط:

لا يتحدث اثنان في نفس الوقت.

لا يتحدث اثنان متتاليين.

لا يمكن نطق رقمين متتاليين مثل 1، 2 او 22، 23.

لا أحد يتكلم مع الاخر.

اعطاء الفريق 3 محاولات، وفي المحاولة الثالثة يمكن اعطائهم دقيقتين للاتفاق على خطة.

الهدف: معرفة أهمية القائد واهمية الالتزام بإرشاداته وخطوات الخطة للوصول الى الهدف العام.

2 - The box :ice breaking game

إحضار صندوق، وعلى كل فرد كتابة صفتان في شخصيته ووضعها في الصندوق.

يأتي فرد لسحب ورقة من الصندوق و عليه معرفة من هو صاحب هذه الصفات ثم يأتي صاحب هذه الصفات لسحب ورقة اخرى ..... وهكذا.

وضع كل فرد أحد الاشياء التي معه والتي تعبر عن شخصيته وبعد السحب يقول ما علاقة هذا الشيء بشخصيته.

الهدف: التعرف على أعضاء الفريق ومعرفة بعض الصفات عن كلا منهم.

3- Frog :

إحضار قطعة قماش طولية وتقسيمها الى 9 مربعات بجوار بعضهما.

يقف 4 افراد من كل فريق داخل المربعات وترك مربع فارغ في الوسط، وعلى الفريق الايمن ان يأتي الى اليسار وهكذا الفريق الايسر يأتي الى اليمين مع وجود قائد واحد من الخارج.

الشروط:

يمكن التحرك للأمام فقط داخل المربع الفارغ.

يمكن العبور من امام شخص واحد فقط.

الهدف: سماع ارشادات القائد، السير على الخطة للوصول الى الهدف.

4 - Pumps :

إحضار قطعة قماش وتقسيمها الى مربعات طولا وعرضا، وعلى الفريق العبور من بدايتها الى الطرف الاخر سيرا داخل المربعات.

الشروط:

يوجد خريطة مع القائد بها الطريق السليم الامن الذي يمكن السير عليه والا يتم تفجير المفرقعات ويموت أحد اعضاء الفريق ونبدأ من جديد.

الهدف:

اهمية الثقة في توجيهات القائد.

5 - Do you know me? :

تقسيم فرقتين بحيث يقف كلا منهم على خطين متوازيين و وجوههم للخارج ثم يرجع الى الخلف فرد من كل فريق ، و هنا يمكن لباقي الفريقين الدوران بحيث يكون وجوههم امام بعضهم البعض . اما الاثنان الذين بالوسط يظلوا كما هم كل واحد خلف الاخر .

الشروط:

كل فريق يشرح للفرد الذى بالوسط مواصفات الشخص الذي يقف خلفه و لكن دون كلمات منطوقة بل فقط بالإشارات.

الهدف:

معرفة تفاصيل اعضاء الفريق و الاشياء التي تميزهم ، و اهمية التواصل الفعال بين اعضاء الفريق و معرفة كل منهما الاخر معرفة جيدة.

6 - One team :

تقسيم الفريق الى اربع فرق في الزوايا الاربعة و وضع تربيزه بالوسط و طلب من اعضاء الفريق وضع اكبر عدد من الاشياء عليها.

الشروط :

- خروج فرد واحد من كل فريق لأخذ شيء واحد من على التربيزه و عندما يرجع يخرج فرد اخر ... و هكذا .

- بعد انتهاء الاشياء على الطاولة يمكن للفريق اخذ شيء واحد من الفريق الذى يوجد على يمينه بحيث لا يمنعه الفريق الاخر من ذلك.

- تنتهى اللعبة عند تجميع كل الأشياء مع فريق واحد او بانتهاء الوقت .

- الهدف :
- مشاركة الفريق و السعي وراء الهدف العام و ليس المصلحة الشخصية (عليهم الانتباه ان اللعبة ليس مكسب و خسارة انما تنتهى عندما تتجمع كل الاشياء عند فريق واحد)

7 - Puzzle :

يغلق عيون احد اعضاء الفريق و عليه تجميع الصورة بإرشادات باقي الفريق.

الشروط :

يتم تجميع الصورة من خلال الشخص مغمض العينين.

لا يمكن لباقي اعضاء الفريق لمس أي قطعة من ال puzzle .

يتم توجيه الشخص بالكلمات فقط .

الهدف :

الثقة بين أعضاء الفريق و إرشاد بعضهم لبعض من أجل الوصول للهدف الصحيح حتى و ان كان احدهم لا يرى الهدف و لكن يتبع الارشادات و الخطوات للوصول للهدف.

8 -Yard twister :

يتم رسم 20 دائرة على الارض في شكل مربع 5 x 4 بحيث يكون كل صف به خمس دوائر بلون واحد و مختلف عن الصف التالي له .

على الفريق تنفيذ الطلبات التي يقولها القائد

مثال (يمكن طلب وجود 5 اقدام + 4 أيادي + 2 ركبة)

الشروط :

لا يمكن لنفس الشخص لمس لونين متشابهين.

لا يمكن وجود أي عضو يلمس الارض سوى ما طلبه القائد.

الهدف :

قد لا تتشابه أدوار أعضاء الفريق و لكن كل فرد له دور مهم لاكتمال المهمة و الوصول للهدف .

9 - Clever back yard :

إحضار قطعة قماش كبيرة و عمل فراغات بها بحيث يمكن مرور كرة قدم بسهولة منها ، تكون الفراغات (فراغ في كل زاوية من القماشة و واحد في الوسط)

أ- الشروط :

ب- كل فرد من الفريق له ثلاث محاولات لتسجيل اهداف داخل الفراغات.

ت- يربح الفريق 10 نقاط لكل هدف في الفراغات السفلى، و 50 نقطة للفراغات العليا ، و 30 نقطة للفراغ الذى يوجد بالوسط .

الهدف :

معرفة إمكانيات الفريق و محاولة تحقيق الهدف بخطوات صغيرة منتظمة أفضل من السعي وراء المكسب الاكبر دون معرفة بالمخاطر او العوائق الموجودة.

10 - Listen to me :

تقسيم الفريق إلى مجموعتين، على الفريق الاول ان يحكى تفاصيل و إحساس أجمل يوم في حياته، بحيث يكونوا ثنائي (فرد من الفريق الاول و فرد من الفريق الثاني)

الشروط :

أ- الطرف الاول يحكى بدون توقف مهما فعل الطرف الاخر.

ب- الطرف المستمع في الجولة الاولى لا يعطى أي اهتمام و يتظاهر باللامبالاة.

ت- في الجولة الثانية على الطرف المستمع الانصات الجيد للطرف الاول و التواصل معه و مشاركته الاحساس و السؤال عن تفاصيل أكثر .

الهدف: الإنصات للطرف الأخر و إعطاء الاهتمام الكامل لما يقوله .

11 - Catch my hand :

يمرر كل الفريق ايديه خلال بعضهم البعض وكل فرد يمسك يد الاخر بطريقة عشوائية غير منظمة.

الشروط:

أ- على الفريق عمل دائرة بدون ترك احد ليد الاخر .

الهدف:

مشاركة الفريق بعضهم البعض للوصول للهدف رغم عدم تشابه الادوار ، إنما لكل فرد دور مكمل لباقي اعضاء الفريق و لا يمكن الاستغناء عنه.

12 - Long shoes:

إحضار قطعتين خشب طوليين ولصق 4 قطع من الجلد بالعرض على كل قطعة خشب بحيث يمكن ل 4 اشخاص الوقوف على الخشبتين و كأنهم يرتدون احذية.

الشروط :

أ- يقف 3 افراد في اتجاه و فرد واحد في الاتجاه المعاكس (ينظر للخلف).

ب- على الفريق السير بالخشبتين للأمام و الانتقال مسافة 4 أمتار للأمام.

ت- على القائد مراعاة اختلاف اتجاهات اليمين و اليسار لكل فرد خلفه.

ث- الهدف :

ج- السماع لإرشادات القائد و لكن يجب على القائد مراعاة اختلاف شخصيات الفريق و اختلاف وجهات النظر و الثقافات، كي يمكنه الوصول للهدف دون خسارة احد اعضاء الفريق

13 - Cross the sea:

على الفريق العبور من النقطة أ إلى النقطة ب ، (إحضار علم)

الشروط :

أ- الشخص الذى يمر لابد ان يحمل العلم .

ب- من يمر لا يمكن ان تلمس رجليه الارض سوى مرة واحدة فقط .

الهدف :مشاركة أغضاء الفرق بعضهم البعض للعبور (الوصول إلى الهدف)

14 - Cross the road:

تقسيم الفريق لمجموعتين.

يأخذ احد أفراد المجموعة أ و يتم إفلاق عينيه بإيشارب .

على هذا الشخص الانتقال من النقطة أ إلى النقطة ب التي تبعد حوالى 3 متر، و ذلك بإرشادات فريقه له و خلال محاولة تشويش الفريق ب عليه و مع وجود عوائق في الطريق.

الشروط:

أ- عبور الشخص بإرشادات الفريق ولكن برموز صوتية و ليست كلمات.

ب- الفريق ب يمكنه وضع عوائق في الطريق فقط قبل بدأ الشخص في العبور.

ت- على الشخص تعدى كل العوائق و الوصول إلى الهدف.

الهدف: وجود لغة مشتركة بين أعضاء الفريق .

الثقة بين أعضاء الفريق و السير على الإرشادات رغم وجود العوائق او الاحباطات الخارجية ، و السير نحو الهدف.

15 - التشابك العشوائي للأيدي

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لحل المشكلات ويهدف إلى:

1- تنمية القدرات العقلية والذهنية من خلال العمل الجماعي لحل
2. سرعة البديهة لإيجاد حلول فورية تفيد المجموعة

المواد اللازمة:- مجهود المجموعة، و ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 15 دقيقة

الإجراءات

1- الوقوف بشكل دائري وإغماض العينين.
2- مد الأيدي للأمام ثم تحريكها بشكل عشوائي مع الثبات في الوقوف.
3- تشابك الأيدي بشكل عشوائي.
4- فتح العينين والنظر إلى وضعية الأيدي.

5- محاولة فك الأيادي بشكل منطقي وسلس (سياسي) وبدون إحداث أي ضرر للآخرين.

16 - الكيس

الهدف:

هذا النشاط يقوم ببناء وتطوير الديناميكية بين الفريق ويهدف إلى: التعاون والعمل بروح الفريق.

1- اتخاذ القرارات الجماعية والاتفاق عليها.

2. الحوار مع الاخرين.

3- استخدام الأسلوب المناسب في طريقة الحوار والإقناع.

المواد اللازمة :- أكياس نايلون، بعض المال، ساعة(لضبط الوقت)

مدة النشاط 15 دقيقة

الاجراءات

1- شرح الفعالية بشكل مختصر للحضور.

2- إحضار كيس.

3- اطلب من كل فرد دفع ما يستطيع من المال ووضعه في الكيس.

4- استفز الفريق بأنك ستأخذ المال إذا لم يخرجوا بقرار واحد وإذا لم يحددوا ماذا سيفعلون بالمال.

5- اعط لكل شخص دقيقة واحدة.

6- حدد واحداً من الطلبة بشكل سري لمعارضة إي قرار تتخذه المجموعة والى فترة معينة فقط.

7- اتفق مع الطالب الذي حددته للمعارضة أن يوافق على القرار في نهاية المطاف.

17- لعبة المنطاد

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعزز سرعة البديهة لدى المشاركين، و اتخاذ القرارات وقت ألازمات ويهدف إلى:

1- سرعة اتخاذ القرار في حالة الطوارئ.

2. تجديد روح التضحية لدى المجموعات

المواد اللازمة :- ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الاجراءات

1- تخيل منطادا في الجو.

2- المنطاد يحوي عائلة تضم زوجا وزوجة وابنيهما.

3- حدث عطب في المنطاد اثناء تحليقه في الجو ولا بد لإسقاط اثنين من العائلة من اجل نجاة الآخرين.

4- الاستفسار من الطلاب أي اثنين نتوقع ان يبقيا واي اثنين نتوقع ان يخليا المنطاد.

5- ناقش النتائج التي نجمت عن هذه الفعالية مع المشاركين.

18 - واحد لواحد

الهدف:

يستخدم هذا النشاط لتحسين مهارات الإصغاء و الاستماع ويهدف إلى:

1- اكتساب مهارات الإصغاء

2. التعارف و كسر الحواجز

مدة النشاط : 15 دقيقة

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

الإجراءات :

1-يتم تقسيم المجموعة إلى مجموعات صغيرة مكونة من مشاركين.

2-يقوم كل مشاركين بالجلوس في مقاعد متقابلة.

3-يقوم كل مشارك بالتعريف عن نفسه، هواياته، ماذا يحب و ماذا يكره...

4-يتحدث كل مشارك عن نفسه لمدة 2 دقيقة دون أن يقاطعه شريكه.

5- تنضم المجموعة المكونة من المشاركين إلى بقيت المجموعات التي أنهت مقابلتها.

6- يقوم المشارك بالحديث عن زميله و الإدلاء بالمعلومات التي قام شريكه بإبلاغه بها.

19 - التعبير عن العضو الواحد في الفريق

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي يتم استخدامها لبناء ديناميكية بين أفراد المجموعة بأسلوب ديمقراطي ويهدف إلى:

1- تبادل الآراء بشكل ديمقراطي.
2. خلق روح الحوار بين المجموعة.
3- الصراحة و الوضوح.
4- تقبل أراء الآخرين.

المواد اللازمة : ورقة وقلم، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 30 دقيقة

الإجراءات :

1- يتم تقسيم المجموعة إلى مجموعات صغيرة مكونة من اثنين.
2- يقوم المشاركين بالتعريف على أنفسهم.

3- يقوم كل مشارك بكتابة ملاحظاته عن شريكه.

4- يتم جمع المجموعة كلها كمجموعة واحدة.

5- يتم تبادل الأدوار بين المجموعة بحيث يقوم المشارك الأول بتقمص شخصية الثاني و بالعكس

6- ويقوم الشخص بانتقاد أو الإفصاح عن رأيه في الشخصية التي تقمصها.

7- تقوم المجموعة بالحديث وإبداء رائيها في الشخصيات المختلفة للمشاركين و الحديث عن نقاط الضعف و القوة فيها.

20 - توزيع الأدوار

الهدف:

هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتطوير مهارات اتخاذ القرارات ويهدف إلى:

1- إعطاء الفرصة للمشاركين لاتخاذ القرارات

المواد اللازمة ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 25 دقيقة

الاجراءات

1- تقوم المجموعة بالجلوس بشكل دائري.

2- يطلب المدرب من كل فرد في المجوعة بتقمص دور معين كقبطان في سفينة، أب، مدرس.

3- نطلب من كل مشارك اتخاذ قرار من موقعه.

4- يطلب من اخذي القرار استخدام بعض المهارات في صنع القرار.

21 - مهارة الصندوق

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بإعطاء فرصة للمشاركين بتطوير مهارات التعبير عن الرأي بأسلوب ديمقراطي ويهدف إلى:

- التعبير عن الذات والرأي العام
- تقييم مجريات اللقاء

المواد اللازمة :- ورق مقوى، أقلام، غرا، أوراق عادية، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 30 دقيقة

تفاصيل الفعالية:

1-يقوم الفريق بصناعة صندوق من الورق المقوى او أي مادة يختاروها.

2-يقوم المدرب بتوزيع قصاصات من الورق والأقلام على المشاركين.

3- يقوم كل مشارك بكتابة رأيه في عناصر التدريب على مقصوصات الورق كالمدرب مثلا، الفعاليات، مواد التدريب، مكان انعقاد اللقاء...

4- يقوم المشاركين بطوي مقصوصات الورق الخاصة بهم ووضعها في الصندوق

5- يتم تمرير الصندوق على المشاركين و يقوم كل مشارك باختيار ورقة.

6- يقوم كل مشارك بقراءة الورقة التي قام باختيارها من الصندوق.

7-تقوم المجموعة بمناقشة المواضيع و الآراء التي تم طرحها من قبل المشاركين على الورق.

22 - إدارة النقاش حول المفاهيم

الهدف:

هذا النشاط من النشاطات التي تعطي صورة واضحة عن تعريف المشاركين لبعض المفاهيم الأساسية في الإنجاز الشعبي ويهدف إلى:

- عصف ذهني للمفاهيم.

المواد اللازمة : لوح، قلم فولوماستر، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 30 دقيقة

الإجراءات:

1- تقوم المجموعة بالجلوس بشكل دائري.

2- من الضروري وجود لوح أو ورقة لتدوين آراء المشاركين.

3- يقوم المدرب بطرح بعض الأسئلة على المشاركين مثل: ماذا يخطر ببالك عندما تسمع كلمة سياسة؟ ماذا يخطر في بالنا عندما نسمع كلمة جمهور أو عام؟ ما هي أهمية الجمهور...؟

4- يتم تدوين هذه الآراء على اللوح.

5- تقوم المجموعة بوضع صياغة لها حول مفاهيمها وآرائها.

23 - من هو المواطن

الهدف:

هذه الفعالية تعمق مفهوم المواطنة لدى المشاركين من خلال عرض بعض المواصفات لمفهوم المواطن الصالح و عكسه وتهدف إلى:

1- إعطاء المشاركين فرصة للتعبير عن الذات.

2- خلق اتصال جماعي يهدف إلى تقارب وجهات النظر.

3- تعميق روح المواطنة عن طريق تخيل صفات الأشخاص الصالحين في المجتمع.

المواد اللازمة :- لفافة ورق، بعض الأقلام وورقة بيضاء كبيرة

مدة النشاط 20 دقيقة

الاجراءات

1- اطلب من احد المشاركين أن يجلس على الورقة البيضاء الكبيرة.

2- اطلب من احد المشاركين أن يرسم خطاً دائرياً حول الشخص الجالس على الورقة البيضاء.

3- اطلب من الشخص الجالس الانسحاب من اللعبة.

4- اطلب من كل مشترك كتابة مواصفات المواطن الصالح ووضعها داخل الدائرة.

5- اطلب من كل المشتركين كتابة مواصفات المواطن الغير صالح ووضعها خارج إطار الدائرة.

6- ناقش مع المجموعة الآراء المعروضة خارج الدائرة وداخلها وقيّم هذه الآراء.

24 - كيف أعرف البرنامج

نظرة شاملة يهدف هذا النشاط إلى بناء تصور عن مراحل البرنامج كما يراه المشاركين

الأهداف :

- يستخدم هذا النشاط لعرض كمقدمة قبل عرض مراحل البرنامج
- المراحل التي يمر بها أي برنامج، و ما هي أهم مراحل أي برنامج

المواد اللازمة : مجلات، ورق مقوى, مقصات،

مدة النشاط : 20 دقيقة

الإجراءات :

1-تقوم المجموعة بالجلوس بشكل دائري.

2-يقوم المدرب بتمرير بعض المجلات على المشاركين.

3- يتم التوضيح للمشاركين أن الهدف من توزيع هذه المجلات هو إيجاد صورة تمثل عملية التدريب، مجموعة، نشاط، محاسبو وتقيم، تحول، قيادة، امة.

4- يقوم المدرب بتوزيع مقصات و بطاقات من الورق المقوي.

5- يقوم المشاركين بقص الصور التي تعطي دلالات معينة من عملية التدريب، و لصقها على البطاقات.

6- يتم كتابة اسم المصطلح أو الفعل على بطاقة أخرى.

7- يتم تعريف المصطلح مع المشاركين.

8- اشرح كيف تشكل الصورة معنى للمصطلح.

9-اخلط البطاقات جميعها و اقلب الصورة على وجهها.

10-اطلب من المشاركين إيجاد زوج مطابق من الصور و الوصف.

25 - مقصوصات

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعزز بعض من فهمنا لبعض المفاهيم ويهدف إلى:

- توزيع الأدوار و المهمات في الفريق
- المسؤوليات الملقاة على عاتق كل المشاركين في البرنامج

المواد اللازمة : مجلات، مقص، غرى، ورق مقوى، أقلام

مدة النشاط 25 دقيقة

الاجراءات

1- يقوم بالمشاركة بالفعالية جميع أعضاء الفريق.

2- يتم توزيع المهام على الفريق: مدرب، فريق، مجتمع، مصلحة ذاتية، خبر عام، خطط، مشكلة، قضية، نشاط.

3- يتم توزيع بعض الكتب و المجلات على الفريق.

4- اطلب من الفريق أن يقوم بقص بعض الصور من المجلات كل حسب المهمة الملقاة عليه.

5- قم بإلصاق هذه الصور على ورق مقوى مع كتابة عنوان لها.

6- قم بمناقشة هذه البطاقات مع الفريق.

26 - ارض المواطنة

الهدف

يعزز هذا النشاط مهارات التخطيط و العمل الجماعي ويهدف إلى:

- تعزيز مهارات التخطيط الجماعي و بأقل الخسائر

المواد اللازمة :- أي مواد يمكن الاستفادة منها من المحيط

مدة النشاط 15 دقيقة

الإجراءات

1- يقوم عدد من الطلاب من 15 – 20 طالب باستخدام ساحة المدرسة.

2- يقوم الطلاب بعمل سياج أو جدار من أي شيء حقيقي أو رمزي لمنع وصول الطلاب الآخرين إلى الهدف المطلوب.

3- عمل بوابات في السياج يمكن اختراقها وهنا تكمن المجازفة.

4- توزيع الأدوار على الطلاب بحيث يكون طالب حارسا لكل بوابة ويحاول الطلاب الآخرون اجتياز البوابة.

5- الوصول إلى المنطقة المطلوبة بعد المواجهة من قبل الطلاب المهاجمين وهنا يكمن الهدف في أن المواطنة لا تكون بالأرض فقط أو بالمواطن وإنما بالاثنين معا وان لا ينسى كل فرد حق الأخر والعمل على إظهار شخصية المتدربين وعمل تقييم كامل (هل كانت اللعبة لمجرد التسلية أو لإيصال الفكرة والعمل بموجبها).

27 - بنجو الإنجاز الشعبي

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتوضيح المفاهيم الجوهرية للبرنامج من خلال العمل الجماعي ويهدف إلى:

1- مشاركة الجميع في إعطاء الرأي والمشاورة.

2- المنافسة على توصيل فكرة للمجموعات من خلال العمل الجماعي.

المواد اللازمة :- قصاصات من الورق المقوى، أقلام، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 40 دقيقة

الإجراءات

1- تقسيم الفريق إلى مجموعات حسب العدد (مثلاً 20 شخص 4 مجموعات).

2- كتابة بعض المصطلحات على قصاصات من الورق.

3- توزيع الأوراق على الفريق بحيث يحصل كل فريق على مصطلحات بشكل عشوائي.

4- أول مجموعة تعرف المصطلحات تصرخ بشكل جماعي (بنجو).

5- إعطاء مدة زمنية لا تزيد عن خمسة دقائق لتطرح كل مجموعة مفهومها للمصطلحات التي عرفتها أمام المجموعة الكبيرة.

28 - من غير كلام

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتطوير مهارات الاتصال غير اللفظي لدى المشاركين ويهدف إلى:

- إيصال المعلومة من خلال الاتصال الغير لفظي.

المواد اللازمة : أوراق، أقلام، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 20 دقيقة

تفاصيل الفعالية:

1- يتم تقسيم المجموعة إلى مجموعتين.

2- تقوم كل مجموعة بكتابة بعض المصطلحات والتعابير الخاصة بالإنجاز الشعبي على بطاقات.

3- يتم قلب البطاقات ويقوم احد أعضاء الفريق الأول بالطلب من أعضاء الفريق الثاني اختيار إحدى البطاقات المقلوبة و يقوم بتمثيلها و على الفريق الثاني أن يعرف الدلالة من التمثيل.

4- يتم إعطاء وقت لا يتجاوز الدقيقتين لكل فريق لتمثيل كل بطاقة.

5- الفريق الذي يعرف الكلمة بدون كلام تحسب له نقطة.

29 - فعالية سيناريوهات

الهدف:

1- كسر الحواجز بين المجموعة (الخجل)

2- التعلم على ادوار مسرحية عفوية.

3- تعلم مهارات من جديدة.

الإجراءات :

1- شرح الفعالية للمجموعة.

2- تقسيم المجموعة إلى مجموعتين مقابل بعضهم.

3- يخرج من كل مجموعة شخص مقابل بعضهم في وسط المجموعتين.

4- يبدأ كل شخص في موضوع ما مع تبادل الأدوار.

5- الفترة الزمنية لشخصين 5 دقائق.

6- بعدها يخرج اثنان غيرهم حتى تخرج جميع المجموعة.

7- بعدها تقيم المجموعة الفعالية وماذا استفادوا منها.

30 - الحقوق المدنية

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تؤدي الى خدمة مفهوم التعبير عن الرأي ويهدف إلى:

- مناقشة تطورات العصر.
- الربط بين إحداث معينة.
- التعبير عن الرأي.

المواد اللازمة :- ساعة لضبط الوقت

مدة اللقاء 25 دقيقة

الإجراءات

1- يتم تقسيم المجموعة إلى مجموعتين.

2- يتم الطلب من المجموعة بالحديث عن موضوع معين لمدة 10 دقائق.

3- يتم الطلب من المجموعة بعد الانتهاء من مناقشة إحدى الأحداث الراهنة و ربطها مع الموضوع الذي تم اختياره.

4- من الضروري سؤال الطلاب عن سبب اختيار هذه القضية أو الموضوع.

5- اطلب من المشاركين الحديث بالتعريف عن الأشخاص الذين سيمثلونهم لإدارة النقاش.

31 - فكر و اربح

الهدف:

هذا النشاط يقوم بتطوير مهارات سرعة البديهة لدى المشاركين ويهدف إلى:

- المنافسة و كسر الحواجز.
- التعريف أكثر بالمشروع.
- إعطاء خصوصية لكل مجموعة.

المواد اللازمة :- أوراق، أقلام، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الإجراءات

1- يتم تقسيم الفريق إلى مجموعتين.
2- يقوم المدرب بطرح 5 اسئلة على كل فريق.
3- من الضروري أن يكون لكل فريق شعار واسم خاص به.
4- يتم اختيار شخص ليكتب النتيجة.
5- تتمحور مواضيع الأسئلة حول الانجاز الشعبي.
6- الفريق الذي يجيب إجابات صحيحة أكثر هو الفريق الفائز.

32 - العامل غير المشترك

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتعزيز مفهوم التقبل لدى المشاركين ويهدف إلى:

- التقبل بين أعضاء الفريق المتنوعين

المواد اللازمة :- ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الاجراءات

1- يتم تقسيم الفريق إلى مجموعات صغيرة مكونة من اثنين.

2- يقوم كل مشاركين بالوقوف مقابل بعضهما البعض.

3- يقوم كل مشارك بالإجابة على بعض الأسئلة التي يقوم المدرب بسؤالها لكل المجموعات المتقابلة، الأسئلة قد تكون عن العمر، الهوايات، مواقف معينة كيف يتم التصرف اتجاهها في حال واجهتك، ما هي ألاماكن التي تتمنى زيارتها، ما هو موضوعك المفضل او الأقل تفضيلا في المدرسة.

4- تقوم المجموعة بالجلوس بشكل دائري.

يقوم كل مشارك بالحديث عن الفروقات التي لمسها عند شريكه سواءاً في شخصيته أو آرائه المتعددة.

العامل المشترك

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لبناء الفريق و كسر الحواجز ويهدف إلى:

- كسر الحواجز بين المجموعة
- إيجاد صفات متشابهة بين أعضاء الفريق

المواد اللازمة:- ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الإجراءات

1- قم بتقسيم الفريق إلى ثلاث مجموعات.

2- من الضروري أن تقوم هذه الثلاث مجموعات بإيجاد عامل مشترك بينها من خلال طرح بعض المواضيع و المواقف التي تقوم المجموعة باختيارها.

3- من الضروري أيضا إيجاد صفة تجعل كل مجموعة مميزة عن غيرها مثلا لون شعر المشتركين كله اسود و لكنه ليس لونهم المفضل.

33 - حروف الاسم المتباعدة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لكسر الحواجز بين المشاركين ويهدف إلى:

- كسر الجليد بين الطلبة.
- أن يعرف الطلاب أسماء بعضهم البعض عن طريق الورق.
- تكوين بعض الكلمات من خلال الأسماء مثل أسم: رامي، احمد.
- خلق جو من الراحة والسرور للطلبة.
- أن ينمي لدى الطالب الدافعية والمشاركة.

المواد اللازمة :- ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 15 دقيقة

الإجراءات

1- توزيع أوراق على الطلاب.

2-يكتب كل طالب أسمه على الورقة بحروف متباعدة مثل (أ ح م د م و س ى).

3- وضع الورق في مكان خاص لها مثل (صندوق).

4 . يسحب كل طالب ورقة ويفتحها ويكون منها أسماء، أو صفات أو أفعال من خلال الأحرف المكونة لاسم الطالب في الورقة

5.يقرأ الطالب كلمة أو كلمتين أو ثلاث كلمات كونها من الاسم الذي سحبه صفة ويستحسن أن يكون أسماء أو صفات تضحك الطلبة وتخلق جو من الراحة لهم.

34 - مهارة التذكر

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم للتعارف و كسر الحواجز بين المجموعة ويهدف إلى:

- أن يتعرف المشاركين على أسماء بعضهم البعض.
- التسلية والمرح بين أفراد المجموعة.
- إزالة الخجل من بين المشاركين.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- يقوم كل مشارك في المجموعة بذكر أسمه الأول.
2- يقوم الشخص الثاني بذكر أسمه و أسم المشارك الأول.
3- بعدها يذكر المشارك الثالث اسمه و أسم الأول و الثاني.
4- تستمر الفعالية حتى ينتهي ذكر جميع أسماء الأفراد في المجموعة.

35 - مهارة اللفاف

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعمل على تطوير فريق العمل ويهدف إلى:

الجرأة لدى الطالب في التعبير عن نفسه.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 20 دقيقة

الإجراءات :

1- يقوم كل مشارك بأخذ لفاف المحارم.
2. يوزع المدرب على جميع المشاركين لفافاً من الورق.
3- يلف المحارم على يده بكمية غير محدودة.
4- بعدها يقوم كل طالب من أعضاء الفريق بالتعريف على نفسه أثناء حل اللفاف عن يده.
5. يجب أن ينهي تعريف عن نفسه بانتهاء كمية اللفاف التي على يده.

36 - (أين الكذبة)

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعزز مهارات التركيز و سرعة البديهة ويهدف إلى:

- الجرأة لدى المشارك في الكلام.
- كسر الجمود بين أفراد المجموعة.
- أن يعمل على اظهار قوة الشخصية في التعبير عن الرأي.
- أن يعرف أعضاء الفريق المواقف الصحيحة من المواقف الخاطئة.
- التعمق في العمل ضمن المجموعة.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- يقوم كل طالب من أعضاء الفريق بالتحدث عن ثلاث مواقف حصلت معه موقفان منهما حقيقيان

2- وموقف آخر لم يحدث.

3- يطلب من أعضاء الفريق معرفة الموقف الذي لم يحدث معه من واقع الثلاثة مواقف التي تحدث عنها.

4- تكرار هذه الخطوات مع جميع الطلاب.

37 - لعبة التأثير

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بكسر الحواجز بين المشاركين ويهدف إلى:

- الثبات في المواقف مهما حصل.
- الانتماء للمجموعة وعدم التشويش عليهما.
- قوة الشخصية في تحدي المشارك من قبل المشاركين الآخرين.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 10 دقائق

الإجراءات :

1- يقف عدد من أفراد المجموعة كأصنام لا يتحركون أبدا.

2.اختيار شخص يمتلك القدرة على التلاعب في ملامح وجهه.

3-يبذل قصارى جهده للتأثير على الأصنام لتغيير ملامحهم والانتقال بهم من حالة الجمود والركود إلى حالة إضحاكهم أو تحريكهم دون المساس بهم أو لمسهم.

4- يتبادل أفراد المجموعة الأدوار.

38 - سلطة الإنجاز الشعبي

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لبناء فريق العمل ويهدف إلى:

- كسر حاجز الجليد بين أفراد المجموعة.
- خلق جو من المرح والسرور فيما بينهم.
- التركيز عند المشاركين خلال اللعبة.
- التنافس والإصغاء

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 10 دقائق

الإجراءات :

1- ترتيب الكراسي بشكل دائري ثم عزل كرسي بحيث يقل عدد الكراسي عن عدد أفراد المجموعة.

2. نصنف كل فرد من المجموعة بمفهوم من مفاهيم الإنجاز الشعبي فمنهم من نلقي عليه اسم مواطنة ومنهم من نلقي عليه اسم تفاوض,

3- أو ديمقراطية – وهكذا.

4- يحفظ كل فرد اسمه الجديد.

5. نطلب منهم الجلوس على الكراسي ويبقى شخص بدون كرسي.

6. يقف بوسط الدائرة ثم يقوم بتسمية مفهوم من مفاهيم البرنامج.

7. المطلوب من هذه المفاهيم أن تستبدل أماكنها ويبقى شخص آخر دون كرسي ويقوم بتسمية جميع المفاهيم.

39 – السفينة

الهدف:

تعتبر هذه الفعالية من الفعاليات التي تقوم بدفع الفريق إلى العمل الجماعي ويهدف إلى:

-التعود على تحمل المسؤولية.

-تنمية روح التعاون وروح الجماعة والقدرة على حل المشاكل بالاعتماد على النفس بتروي و عقلانية.

- التنافس بين أفراد المجموعة لبقاء أكبر عدد ممكن من المتدربين على الكراسي.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- ترتيب الكراسي على شكل سفينة.

2-يقف المشتركون على الكراسي.

3- يقف شخص أو اثنان في وسط السفينة يكلفون بسحب الكراسي أثناء تنقل المشتركين عليها.

4- ينتقل المشتركون على الكراسي.

5-يقوم الشخص المكلف بسحب الكراسي بسحب الكرسي الفارغ قبل أن ينتقل علية أحد أفراد المجموعة أي أن يسحب كرسي تلو الآخر حتى يبقى عدد محدود من الأفراد ومن الكراسي.

40 - سرد القصص

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بالعمل على تطوير الجوانب الإبداعية لدى المشاركين ويهدف إلى:

- توسيع مدارك الآخرين والتعايش مع عالم آخر.
- سرعة البديهة والعصف الذهني.
- سعة الخيال لدى أفراد الفريق.
- تحمل المسؤولية والاستمرار في المجموعة مع أعضاء الفريق.
- خلق روح التعاون بين أعضاء الفريق.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 10 دقائق

الإجراءات :

1- الجلوس على شكل دائرة.

2-إغماض الأعين .

3- يبدأ (المشارك الأول) بسرد القصة وذلك بذكر كلمة ثم يتوقف.

4- يقوم الشخص الذي يليه بإكمال القصة بما يراه مناسباً من كلمات وهكذا..... الخ حتى آخر

شخص ليقوم بإنهاء ما بدأ سرده الشخص الأول.

مثال:

الأول: رأيت أرنب.

الثاني: تحت الشجرة.

الثالث: يبحث عن الطعام.

الرابع: بجانبه الثعلب.

الخامس: مختبئ بالعشب.

السادس..... ووقع الثعلب بشر أعماله.

(يسرد، يستمع، يراقب)

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتطوير مهارات الاتصال لدى المشاركين ويهدف إلى:

1- تعزيز روح التفاهم بين أفراد المجموعة.

2. أهمية حسن الاستماع إلى الآخرين من قبل أفراد المجموعة.

3- إدراك وجهة نظر الغير عبر الاهتمام به بكافة الحواس.

4- أن تتوفر لدى المدرب أساليب فنية لاستخلاص المعلومات.

المواد اللازمة :- ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 25 دقيقة

الإجراءات

1- يقسم أفراد المجموعة إلى مجموعات صغيرة تتكون من ثلاثة طلاب (أحمد، يوسف، حنا).

2-يقوم (أحمد) بسرد موقف معين أو يعرّف بنفسه و(يوسف) يستمع إلى (أحمد) و(حنا) يراقب الوقت والأسلوب لكلا الشخصين.

3- يطلب حنا من يوسف أن يعيد ما سرده أو ذكره, في هذه الاثناء يقوم احمد بتسجيل ملاحظاته ويسجل ملاحظاته حول ذلك.

4-يطلب حنا من أحمد ويوسف أن يغمضا أعينهما وأن يضعا أيديهما (تحت أرجلهم وهم على المقاعد) وحنا يراقب العملية.

5-يتم تبادل الأدوار بين يوسف و أحمد لتتكرر العملية.

6-يطرح المدرب أو أفراد المجموعة مجموعة من الأسئلة عن الفعالية مثل (ما هو تأثير حاسة البصر وحاسة السمع).

41 - لعبة بواسطة كرة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعمل على تطوير ديناميكية الجماعة ويهدف إلى:

- كسر حاجز الجليد.
- الجرأة على التكلم وعدم الخجل من الآخرين.
- الذكاء و التذكر في حفظ الأسماء.
- السرعة البديهية في اختيار الأسماء.
- الحرية في اختيار الأسماء.
-

المواد اللازمة ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

تفاصيل الفعالية:

1- يقف جميع المشاركين في حلقة دائرية.

2-يذكر كل مشارك اسمه بصوت عال للجميع.

3- يرمي المشارك الكرة لمشارك آخر و يناديه باسمه.

4- تدور الكرة بين أفراد المجموعة بسرعة حتى تنتهي اللعبة.

5-يمكن إضافة كرة ثانية لتسريع دوران اللعبة بين أفراد المجموعة ولزيادة حماسهم ونشاطهم.

42 - لعبة بالحروف الأولى

الهدف:

تعتبر هذه الفعالية من الفعاليات التي تنمي قدرات المشاركين التفكيرية وتهدف إلى:

- تكوين أسماء وأفعال وصفات من خلال أسماء الطلبة.
- بناء الفريق.
- التشجيع من قبل المدربين على الاستمرار في مشاركة الأفراد الأقل تفاعلا.
- الجرأة على التكلم داخل المجموعة و إزالة الخجل.
- تعريف الأشخاص بأسمائهم بشتى الطرق التي يرونها مناسبة لهم.
- تشغيل العقل و الإبداع في اختيار الصفات.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- يجلس المشاركون على المقاعد بشكل دائري.

2-يقوم كل مشارك بذكر أسمه.

3- يبدأ المشاركون بأخذ الحرف الأول من أسماء أفراد المجموعة.

4- يفكر المشارك بصفة تبدأ بالحرف الأول من ذلك الاسم.

5-تدور الدائرة على المشاركين مثلا: عبد، محمد، احمد..... الخ.

6-إضافة صفات أخرى أو أسماء لنشاط رياضي أو ترفيهي أو اسم بلد أو أي شيء مناسب لذلك

43 - لوحة الاسم

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم للتعارف و كسر الحواجز ويهدف إلى:

- التعريف بشخصية المشارك.
- زيادة الانتماء للمجموعة.
- اعطاء فرصة أكبر لكسر الجمود و الاهتمام بكل فرد مشارك و احترام آرائه.

مدة النشاط 20 دقيقة

المواد اللازمة : قلم، بطاقات ، ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- يقوم المشارك بتحضير قلم و بطاقة و يكتب عليها اسمه وما يفضله من النشاطات والأكلات والألوان والهوايات وغيرها

2-يعرضها على الفريق عند كل اجتماع باعتبارها هوية تمثل شخصيته.

44 - قصص الحياة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم للتفريغ و التعرف على ميول المشاركين ويهدف إلى:

- أن يرسم مشارك أي شيء يمثل حياته الشخصية.
- تفعيل المشارك في كيفية سرد قصة حياته الشخصية.
- أن يصبح لدى المشارك الجرأة على تحدي المشاكل ومواجهتها وحلها بسرعة.
- زرع قوة الشخصية لدى المشارك في مواجهة الآخرين من أفراد المجتمع.
- استثمار المواد المحيطة بنا للتعبير عن شخصيتنا.

المواد اللازمة : أوراق، أقلام، ألوان، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 20 دقيقة

الإجراءات :

1- يتم تزويد كل مشارك من أفراد المجموعة بورقة و قلم وأقلام ألوان.

2-يطلب من كل مشارك أن يرسم أي شيء يمثل شخصيته.

3-أو يكتب عن كتابة حادثة لها معنى في حياته أو يرسم صورة مفضلة من ذاكرته.

4- و يمكن أن يحتاج المشارك وقتاً أطول ومساعدة في الرسم أو الكتابة.

5 . يسرد المشارك أسباب اختياره للرسم المعين أو الكلمات المحددة التي كتبها.

45 - بالونات وأسئلة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعزز مفهوم الحرية و التعبير عن الرأي ويهدف إلى:

- القدرة على خلق روح الإبداع للفريق.
- اعطاء فرصة أكبر للحوار والتعبير.

المواد اللازمة ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الإجراءات :-

1- يحضر المدرب بعض الأسئلة التي يمكن أن تهم المشاركين أو المشروع الذي يتم العمل عليه.

مثال: هل توافق على هذا التعريف للسياسة أو الديمقراطية ولماذا ؟

2-وضع هذه الأسئلة داخل بالونات ونفخها بحيث تكون الأسئلة داخل البالون ومن ثم يتم توزيع البالونات

على المشاركين بشكل عشوائي.

3- تفجر البالونات مرة واحدة.

4- يعلق كل مشارك على التعريف الذي بداخل البالون أو الإجابة على السؤال الموجود داخل البالون.

46 - دائرة الإقرار بالذات

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعزز ديناميكية الجماعة ويهدف إلى:

- إعطاء أهمية لكل مشارك.
- التعمق بكل شخص ومعرفته من خلال الأسئلة المطروحة.
- زيادة المتعة والتسلية بين المشاركين من اجل إزالة الملل.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- يجلس المشاركون بشكل دائري.

2-تحديد القائد من ضمن الأفراد المشاركين

3- يطرح القائد أسئلة عامة على المشاركين.

4- يقف كل مشارك تنطبق علية الأسئلة.

5.يقف في وسط الدائرة ويصفق الجميع.

مثال على الأسئلة: من يرتدي قبعة حمراء ؟ من يحب لعبة الكرة ؟

47 - أحجية الصور المقطعة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لتعزيز العمل و الولاء للفريق الذي ينتمي إليه المشاركين ويهدف إلى:

- ترسيخ مفهوم برنامج الإنجاز الشعبي.
- إشراك اكبر عدد ممكن من المشاركين.
- الاعتزاز بالشعار المرسوم من كل مجموعة.
- اظهار مواهب بعض المشاركين.

المواد اللازمة : مقص، ورق مقوى، اقلام، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 25 دقيقة

الإجراءات

1- تقسيم الفريق إلى مجموعات.

2- تقوم كل مجموعة برسم الشعار المتفق عليه على لوح كرتون حجم كبير.

3- قص الكرتون على شكل قطع.

4- ويتم تبادل هذه القطع مع باقي المجموعات ومحاولة تركيبها من جديد.

48 - المراسلة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط لتعزيز مهارات الاتصال غير المباشر ويهدف إلى:

- إيصال الرسالة إلى المشاركين بأسرع الطرق.
- السرعة والتركيز في الحركة داخل مجموعة المشاركين.

مدة الفعالية 15 دقيقة

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- يجلس المشاركون في حلقة دائرية على الكراسي التي يقل عددها عن عدد الطلاب بكرسي واحد

2-يقف المشارك الذي لا يملك كرسي داخل الدائرة و يعطي وصفا أو صفة لمجموعة من المشاركين بهدف الحصول على كرسي يجلس عليه.

3- من تنطبق عليهم الصفات يقومون بتغيير مواقعهم على الكراسي.

4- يحاول المشارك المرسل للأوصاف أن يجلس محل أحد المشاركين الذين قاموا من أماكنهم.

49 - الكرسي الدولابي

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعمل على اكتشاف المصالح الذاتية ويهدف إلى:

- أثبات الذات.
- فرض القوة للسيطرة أحيانا.
- اظهار مدى الضرر الذي ينجم عن استخدام العنف.

مدة الفعالية 20 دقيقة

المواد اللازمة :- كرسي، ساعة لضبط الوقت

الاجراءات

1- ترتيب الكراسي على شكل دائري.

2-يجلس كل مشارك في الفريق على أحد الكراسي.

3- يتطوع مشارك من الفريق بأن يكون في وسط الدائرة تاركا كرسيه فارغاً.

4- يأتي المشارك الذي يجلس بجانب الكرسي ويتنازع معه على الجلوس على الكرسي.

5-تدور اللعبة بأن يحاول كل طالب منع الطالب الذي في وسط الدائرة من الجلوس على الكرسي الفارغ

بالقفز عليه وتستمر اللعبة حتى يسيطر أحدهم على هذا الكرسي.

50 - الازدواجية

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تعمل على تطوير مهارات الذاتية ويهدف إلى:

- سرعة البديهة لدى المشارك.
- تبادل الأدوار.
- السرعة في الاندماج داخل المجموعة.
- الحصول على شريك في المهارة.

مدة الفعالية 15 دقيقة

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- يقف كل زوج من المشاركين بشكل ثنائي ويبقى مشترك واحد وحيداً.

2-يقف المشارك الذي لا يلعب ضمن الأزواج ويدعوا الأزواج لملامسة بعضهم البعض. مثال: القدم

بالقدم أو اليد باليد.

3- على كل ثنائي أن يلامسا هذين العضوين ببعضهم البعض ومن يسبق في الملامسة يبقى في اللعبة

4- ينتشر المشاركون من جديد للبحث عن شريك آخر و تستمر اللعبة هكذا

51 - القيادة السرية

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تساعد على تعزيز المهارات القيادية ويهدف إلى:

* كيفية السرعة في التعرف على القائد من قبل مشارك خارج المجموعة.
* التعاون بين أعضاء الفريق من أجل اخفاء شخصية القائد.
* التسلية بين أعضاء الفريق.
* تمثيل القضية التي أختارها الطلاب عن طريق القائد.

المواد اللازمة : ساعة لضبط الوقت

مدة الفعالية : 15 دقيقة

الإجراءات :

1- الطلب من المشاركين الجلوس بشكل دائري على الأرض.

2-الطلب من أحد المشاركين الخروج من الغرفة.

3- يتم اختيار قائد للمجموعة.

4- على القائد أن يقوم ببعض الحركات التي تقلدها باقي أفراد المجموعة مع الأخذ بعين الاعتبار التنويع في الحركات بحيث تبدل الحركة خلال وقت قصير.

5-الطلب من الشخص الذي خارج الغرفة الدخول بوسط الدائرة لمحاولة التعرف على قائد المجموعة الذي يعمل الحركات.

52 - محامي الشيطان

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لتعزيز مفهوم حرية التعبير عن النفس ويهدف إلى:

- التشاور في القضية وبلورتها وتعزيز القناعة بها وفهمها بكل ابعادها.

مدة الفعالية 20 دقيقة

مستلزمات الفعالية ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- تفق الفريق على اختيار شخص من بينهم " كثير الكلام " ولا يستسلم بسهولة ليقوم بدور " محامي الشيطان " أي الدفاع عن أفكار سلبية.

2-يقوم " محامي الشيطان " بالجلوس مقابل الفريق وعلى بعد منهم.

3- على المجموعة المتدربة أن تناقش القضية أو المشروع مع " محامي الشيطان) في حين يقوم هو بدوره للدفاع عن وجهة نظر معارضة للقضية أو المشروع.

4- يطول الصراع بين الطرفين ويشتد (تلاحظ أثناء الحوار أن هناك تطرق لقضايا وامور تتعلق بالقضية لم تؤخذ بعين الاعتبار من ذي قبل) وكل لحظة يشعر " محامي الشيطان " انه اقتنع بوجهة نظر الفريق يقوم بتقريب مقعدة من الفريق.

5- يتوقع ان تصل المجموعة لوقت لا تجد فيه ضرورة لمحامي الشيطان، حيث يقوم أعضاء الفريق بالتفكير العميق وإقناع " محامي الشيطان " إلى أن يصبح مدافع عن القضية مثلهم ويجلس في صفهم.

مثال : يتفق الفريق على تنسيق حملات نظافة في قرية ما تعاني من التلوث .

- محامي الشيطان : حملات النظافة لا يوجد منها جدوى لان المكان سوف يتلوث من جديد مع مرور الوقت .

- احد اعضاء الفريق : لا تقل ذلك لأننا سوف نصحب عملنا بكتيب يحث على النظافة ويوضح مضار التلوث .

- يلاحظ هنا ان هذا العضو من الفريق يريد ان يواجه او يرد على فكرة " محامي الشيطان " بفكرة اكثر إقناعاً وعليك في هذه الحالة ان تكتب الفكرة لأنها بناءة وتفيد في حل القضية .

ملاحظة : في داخل كل انسان شيطان يمكن ان يجعلنا نفكر بالأفكار السلبية فعند تجسيد هذا الشيطان على ارض الواقع يعتبر ذلك بمثابة تفريغ نفسي للفريق لمخاوفهم مما سيوجهونه من متاعب في القضية .

53 - لاتصال

الهدف:

هذا النشاط من النشاطات التي تقوم بتطوير مهارات الاتصال و عرض القضية ويهدف إلى:

- مساعدة المشاركين في عملية الاتصال والتوجه إلى جهات رسمية أو مختصة وذلك قبيل تنفيذ المشروع.

المواد اللازمة ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط 20 دقيقة

الإجراءات

1- يقسم الفريق إلى ثلاث مجموعات كل مجموعة تتألف من ثلاثة أشخاص:

" المرسل " الذي يطرح رأيه في موضوع مثير للجدل، و " المستقبل " الذي يلخص ما طرحه المرسل أمام المجموعة و " المقيم " الذي يقوم بتقييم عملية الاتصال التي جرت.

2- من المفيد كمدرب أن تكتب وتلخص ملاحظات المقيم بعد الانتهاء من جلسة النقاش.

3- ثم يعاد توزيع الأدوار في المجموعة بحيث يصبح " المرسل " مستقبلا و " المستقبل " مقيما لكي يتعلم الجميع كافة مهارات الاتصال.

ملاحظة: أمثلة على الموضوعات المثيرة للجدل.

- حاجة طلاب المدارس للنشاطات اللامنهجية مثل الرسم، الرقص، الكشافة، التمثيل.
- عمالة الأطفال في المصانع والمقاهي والكراجات.

54 - شبكة الاتصالات

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لتعزيز مهارات الاتصال والتواصل بين الفريق ويهدف إلى:

- التعرف على طبيعة العلاقات المعقدة الإنسانية وأساليب التواصل.

المواد اللازمة : طبة من الصوف، ساعة لضبط الوقت

مدة النشاط : 15 دقيقة

الإجراءات:

1- تحتاج في هذه الفعالية إلى طبة من الصوف.

2- يمسك فرد من الفريق طرف هذه الطبة ويختار هذا الفرد أحد أعضاء الفريق الآخرين من اجل إعطاءه موقع آخر من خيط الطبة قائلا: أريد آن أتواصل مع فلان، ويذكر سبب اختياره لفلان.

3- فلان بدوره يقوم بإعطاء طرف أخر من الخيط لفرد آخر من الفريق لكي يضمه إلى الشبكة ذاكراً سبب لهذا الفرد بالذات.

4- بعد أن يصبح كل الفريق جزءاً من هذه الشبكة، تتضح للمجموعة كيف أن العلاقات الإنسانية معقدة، وأيضا أن بإمكاننا الوصول لأي شخص من خلال شخص أخر يعرفه مسبقاً.

5- تستطيع في هذه الفعالية أيضا أن تستنتج مدى قوة العلاقات في الفريق نفسه ومدى انسجامه من الداخل (أي تمييز الأفراد الأقرب إلى بعضهم من الأفراد الآخرين).

55 - كيف تجري مقابلة

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لتطوير مهارات إجراء المقابلات ويهدف إلى:

- تدريب الطلبة او المشاركين على كيفية الالتقاء مع المعنيين في المجتمع المحلي وإجراء المقابلة معهم وذلك بشكل مسرحي.

مدة النشاط 40 دقيقة

مستلزمات النشاط أوراق، أقلام، ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- يأخذ أحد المشاركين دور المقابل (أي الذي سيجري المقابلة) ويحدد هدف المقابلة.

2- جمع المعلومات عن الشخص أو الجهة التي ستتم مقابلتها.

3- تحضير عدد من الأسئلة التي سيتم الاستفسار بشأنها من اجل تحقيق هدف المقابلة.

4- تحديد واحد أو أكثر من الطلاب ليأخذ دور الشخص أو الجهة التي ستتم مقابلتها.

5- يتم الاتصال بالشخص أو الجهة المعنية بالمقابلة لتحديد موعد

6- يجب أن يحضر المقابل لموعد المقابلة قبل خمسة دقائق على الأقل من الموعد المحدد.

7- إجراء عملية التعارف المناسبة ومن ثم يتم طرح مجموعة الأسئلة التي تحقق الهدف وتكثيف الأجوبة حسب الأصول (توثق).

8- تناقش المجموعة ما تم الحصول عليه من أجوبة وكيف تمت إدارة المقابلة.

56 - كتابة الرسائل

الهدف:

يعتبر هذا النشاط من النشاطات التي تستخدم لتطوير مهارة كتابة الرسائل لدى المشاركين ويهدف إلى:

- تعلم مهارة صياغة الرسائل الرسمية من اجل طلب معلومات أو مواد أو طلب مساعدة ودعم أو رأي

حول القضية التي تعمل عليها.

مدة النشاط 30 دقيقة

مستلزمات النشاط ورقة، قلم، ساعة لضبط الوقت

الإجراءات

1- يقسم الفريق إلى عدة مجموعات، كل مجموعة تتألف من شخصين.

2- يجلس كل شخصين بمواجهة بعضهما.

3- يقوم (س) بتخيل (ص) كأنه جهة رسمية يريد أن يطلب منها مساعدة أو دعم ومن المفيد أن يتقمص (ص) شخصية الجهة الرسمية بالمظهر والسلوك، فمثلا يمكن استخدام ملابس التنكر).

4- يكتب (س) رسالة في إطار معلوماته الخاصة ليوجهها إلى (ص) الذي يجلس امامه.

5- يقرأ (ص) الرسالة على مسمع الفريق ويقوم بتقييم ما قرء.

6- تقوم أنت كمدرب بتدوين ملاحظات (ص).

7- عند الانتهاء يتبادل الشخصين الأدوار في المجموعة وتعاد الكرة ثانيا.

8- عند انتهاء الفعاليات تقوم أنت كمدرب بطرح الاقتراحات والمعلومات المهمة والتي لم يتم التطرق لها.

مجموعة اخرى من الالعاب التدريبية

1- لعبة الأعداد بالمكعبات على هيئة أحجار النرد : يلقيها المتدرب ويحاول التعرف على العدد الذي يظهر ويمكن استغلالها أيضاً في الجمع والطرح .

2- لعبة قطع الدومينو : ويمكن استغلالها في مكونات الأعداد بتقسيم المتدربين إلى مجموعات ثم تعطى كل مجموعة قطعاً من الدومينو ويطلب من كل مجموعة اختيار مكونات العدد وتفوز المجموعة الأسرع .

3 - لعبة (البحث عن الكلمة الضائعة)

وتنفذ من خلال لوحة بها مجموعة من الحروف ، يحدد المعلم الكلمات ويقوم المتدربين بالبحث عن الكلمة بين الحروف كلمات رأسية وأفقية .

ر ---- س---- و---- م
ك---- ل----- ع---- ب
ت---- و----- ج---- د
ب---- ك---- م---- ك
ي---- ص---- و----- م

4- لعبة صيد الأسماك : عن طريق إعداد مجسم لحوض به أسماك تصنع من الورق المقوى ويوضع بها مشبك من حديد ويكتب عليها بعض الأرقام أو الحروف وتستخدم في التعرف على الأعداد أو الحروف الهجائية بأن يقوم المتدربين بصيدها بواسطة سنارة مغناطيسية.

5 - كرة زجاجية

ضع كرة زجاجية صغيرة (بلورة) على طاولة وضع فوقها كاساً زجاجياً مقلوباٍ. المطلوب أن تجعل الكرة ترتفع على سطح الطاولة إلى الهواء دون استعمال أي شيء على الاطلاق سوى الكأس. ولا يسمح كذلك بأن تسقط الكرة بل يجب أن ترتفع. ويمنع كذلك أن يلمس الكرة أي شيْ سوى الكأس والهواء والطاولة.

الحل

حرك الكأس فوق البلورة بحركة دائرية قوية ومستمرة، مع إستمرار دوران البلورة سترتفع داخل الكأس وتدور حول جدرانه بسرعة، عندها يمكنك رفع الكأس عن الطاولة (ومع البلورة) حيث ستستمر البلورة في الدوران دون أن تسقط بقوة الطرد المركزي

6 - السماء تمطر

إذا كانت السماء تمطر عند منتصف الليل فكم نسبة الاحتمال أن تكون السماء مشمسة بعد 72 ساعة؟؟؟

الحل
صفر حيث أن الساعة بعد مرور 72 ساعة ستكون عند منتصف الليل ولا تظهر الشمس آنذاك

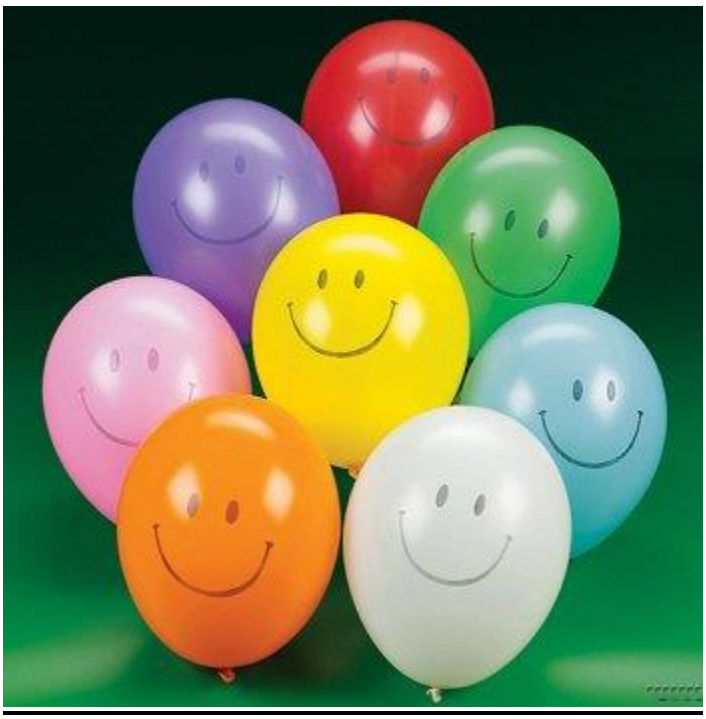
7 - تمرين العقدة

تحتاج هذه اللعبة إلى حبل طوله (1متر)

أعط حبلاً إلى صديقك واسأله إن كان يستطيع أن يربط (عقدة) دون أن يترك من يده أياً من طرفي الحبل (كل يد تمسك طرفاً)

سيبدأ اللاعب ويجرب كل الاتجاهات وفي النهاية سيعلن عجزه عن التنفيذ وأن ذلك لا يمكن عمله
لكن الحقيقة هي أن ذلك ممكن.
ضع الحبل على المنضدة ثم كتّف ذراعيك ثم امسك بكل يد طرفاً من طرفي الحبل بعد ذلك أعد ذراعيك إلى الوضع الطبيعي وعندها سينعقد الحبل حسب المطلوب

8 - بالونات المعرفة



يسلم كل متدرب عند التسجيل أوراق ملونة وبالونات بالوان او اشكال مختلفة ، وورقة بها بعض المعلومات المقترحة .

الإجراءات:

1- يكتب كل متدرب بعض المعلومات عن نفسه معلومات طريفة ، علمية ، عملية ، وضع اجتماعي اي معلومات يحب أن يذكرها سبب حضوره الدورة ماذا يتوقع من الدورة وهكذا.

2-يقوم المتدرب بإدخال الورقة بداخل البالون ومن ثم يقوم بنفخه.

3- عند بداية الدورة يقوم كل متدرب بتسليم بالونه للمدرب
4 - يوزع المدرب عليهم البالونات بشكل عشوائي اي كل شخص يأخذ بالون غير بالونه.
5 - تبدأ اللعبة بتفجير البالونات ويبدأ كل شخص بقراءة محتويات البالون والتعرف على الشخص صاحب البالون.
6 - ولا ينسى المدرب وضع بالونه ضمن البالونات المشترك بها.

الزمن10: دقائق
ملاحظة : يمكن استخدام هذه البالونات حتى في عملية التعلم في مرحلة التغذية الراجعة أيضا.

9 - سلة المعلومات

الفكرة ببساطة كالاتي:

المطلوب:

1- سلال صغيرة
2-أوراق ملونة
3- اقلام ملونة

الطريقة:

1- توزع مجموعة من الأوراق على المتدربين بالإضافة الى مجموعة من الأقلام الملونة ، ويعطى كل متدرب سلة.
2-يطلب من المتدربين محاولة جمع أكبر قدر ممكن من المعلومات عن بقية المتدربين وذلك بالتجول داخل القاعة وتدوين المعلومات في البطاقات الملونة ووضعها في السلال بشرط أن تطرح الأسئلة بصوت عالي وسرعة الحركة.

3- بعد الانتهاء يبدأ كل متدرب بأخبار الآخرين عن المعلومات التي جمعها وعن الصفات المشتركة التي وجدها بينه وبين الآخرين ، مع مراعاة عدم تكرار نفس المعلومة مرة أخرى في حال ذكرها أحد المتدربين.

المعلومات التي يمكن جمعها:

1 - الاسم
2 - الحالة الاجتماعية
3 - الألوان المفضلة
4 - المأكولات المفضلة
5 - الدول المفضلة
6 - الهوايات المفضلة
7 - اسم اقرب صديق لك
8 - أحب مكان الى نفسك
9 - أكثر مرة كذب فيها
10- آخر مرة قمت بزيارة أحد أقربائك
11- كم مرة تكلمت بطريقة سلبية عن نفسك اليوم
12-مايتوقع الحصول عليه من الدورة
13- كم يقيم نفسه هل هو شخص واثق من نفسه أم لا
والى آخر ذلك من الأسئلة التي تحمل الجوانب المضحكة أو التعرف على الجوانب السلبية والايجابية للشخص.

تكون مدة هذه اللعبة بين 10-15 دقيقة

ميثاق الدورة

اشرح وقدم تعليقات حول مجموعة جديدة من معايير الدورة.

إجراءات :

1- قبل بدء الدورة قم بتحضير جدارية عليها معايير البرنامج. المعايير المكتوبة قد تكون: اسأل الكثير من الأسئلة، الغش مسموح، تعاون، استمتع، قم بالكثير من الأخطاء، لا توجد أسئلة غبية، يمكنك أن تعدل أو تضيف المعايير التي تريد .
2-استعر ض المعايير وأكد بأن هذه الدورة ستكون مختلفة عن أغلب الدورات التدريبية، واشرح كيف أن هذه المعايير ستقود الدورة إلى تعلم أفضل .
3- أخبرهم أن هذه المعايير ستساعدهم ليتعلمو أكثر وأن هذا سيحصل إذا كانوا مسترخين ومستمتعين.

المواد اللازمة :جدارية عليها معايير الدورة، شريط لاصق.

10 - تمرين معرفة الحيوانات

الوقت غير محدد
طريقة اللعب:

1. يكتب قائد اللعبة أسماء حيوانات على بطاقات صغيرة.
2. يقوم القائد بلصق أسماء الحيوانات على ظهور اللاعبين دون ان يعرفوا اسم الحيوان.
3. يقوم كل لاعب بطرح خمسة أسئلة فقط على زملائه لمعرفة اسم الحيوان المعلق على ظهره.
4. يبتعد اللاعب عن الاسئلة المباشرة ،كأن يسأل :هل أنا سلحفاة؟

اللاعب الفائز هو الذي يعرف اسم الحيوان المكتوب على ظهره من خلال خمسة أسئلة فقط.
الرجل القوى

تحتاج هذه اللعبة إلى صحيفة ورق كبيرة جداً
هذه الخدعة بسيطة جداً وهي أيضاً مسلية جداً
خذ قطعة ورق كبيرة أعطها إلى أحد الأصدقاء واطلب منه كي يطويها إلى نصفين ثم مرة أخرى إلى نصفين كرر العملية ثماني مرات
إذن لقد طوى صديقك الورقة أول مرة إلى نصفين ثم مرة اخرى إلى نصفين.....

ولكن عندما يصل الى سادس مرة سيجد صعوبة في ذلك وسوف يستسلم
الآن خذ الورقة بنفسك افتحها ثانية واشرح للجمهور كيف يمكن أن تطويها ثماني مرات
عليك أن تطوي الورقة مرة ثم تفتحها
ثم تطويها ثاني مرة ثم تفتحها
وهكذا حتى يصبح العدد ثماني مرات بكل بساطة
وسينفجر الجميع بالضحك لهذه المفاجأة

11 - أكواب إشارة المرور للتواصل

يمكن أن يتفق المدرب ومتدربيه على اشارات تمكنهم من التواصل وزيادة التفاعل ،من بينها:

1- رفع اليد (إشارة الصمت Raise hand for silence)
عندما يرفع المدرب يده , يستجيب المتدربون برفع أيديهم وبدء واغناء المناقشة فورا , وتعتبر هذه الاستراتيجية فاعلة وسريعة لجذب انتباه المتدربين.

2-أكواب إشارة المرورTraffic light cups :
تستخدم الأكواب ذات الألوان الثلاثة (أحمر , أصفر , أخضر) كإشارة للمدرب في حال احتاج المتدربون المساعدة , ويشير اللون الأحمر الى أن المتدربين بحاجة ماسة الى المساعدة , ولا يستطيعون اتمام المهمة , واللون الاخضر الى ان المتدربون لا يحتاجون الى اي مساعدة , واللون الاصفر الى ان المتدربين بحاجة الى المساعدة ولديهم سؤال ما لكن بإمكانهم متابعة العمل

12 - تمرين زي .زي .زي

الاجراءات:
يطلب من شخص ما مغادرة الغرفة بعد أن نشرح له قوانين اللعبة.
يتفق المشاركون على شيء ما(قد يكون قلما ، دفتر ، زهرة ....الخ) ويخبئونه في الغرفة.

مع دخول الشخص الغرفة عليه اكتشاف الشيء ومكانه وذلك عن طريق الاستماع الى الاشارات التي تعطيها المجموعة تكون الاشارات عبارة عن زي زي زي يصدر عن أفراد المجموعة فيرتفع صوتهم كلما اقترب الشخص من الشيء وينخفض كلما ابتعد ،
تستمر اللعبة حتى يكتشف الشيء
المواد اللازمة: لا شيء
الوقت المقترح: 5 – 10 دقائق

13 - تمرين باسم الناس:

الاجراءات:
نشرح التمرين : يطلب من الجميع أن يعملون ما يطلبه المنشط ولكن بشرط ألا يقوموا بالعمل إلا إذا سبق المنشط كلامه بتعبير مثل ((باسم الناس)) ، فإذا قال(باسم الناس ليقف الجميع) فعلى الجميع الوقوف ، أما اذا قال (اجلسوا جميعاً) فلا يعيرونه اهتماماً.
لا داعي أن نطلب من الذين يرتكبون خطأ الانسحاب من اللعبة ، فالهدف أن يقوم الجميع بتمارين منشطة.

الزمن في الصف : 2-5 دقائق
المواد اللازمة : لا شيء

14 - تمرين تعالوا نبدل أماكننا:

الاجراءات:
يشرح المنشط قوانين اللعبة المطلوبة من كل شخص ذي صفة تبديل مكانه مع شخص آخر عنده الصفة نفسها.
يطرح المنشط الصفات بسرعة (يسمح بتبديل الأماكن)فيقول:
-كل شخص طويل القامة يبدل مكانه مع شخص مثله.
-كل شخص يلبس ساعة يبدل مكانه مع شخص آخر يلبس ساعة.
-كل شخص يرتدي ثياباً محلية يبدل مكانه مع شخص آخر مثله.
وهكذا.....
يوقف المنشط النشاط بعد أن تقوم حركة معقولة في الغرفة.
الزمن في الصف :5- 10 دقائق
المواد اللازمة : لا شيء

15 - صفحتي الخاصة

الفكرة :تصميم صفحة شخصية تحتوي جميع البيانات الشخصية للتعارف بين المشاركين .

الإجراءات
1- وزع على كل وحد من الحضور ورقة بيضاء.
2-ابلغ الجميع أنها ستكون صفحته الشخصية على الإنترنت وأنه عليه تصميمها بطريقة إبداعية تظهر شخصيته وكل بياناته الشخصية.
3-اطلب من الجميع تعليق صفحاتهم على الحائط بعد الانتهاء من تصميمها.
4- اطلب من الجميع تصفح الصفحات والتعرف على بعضهم.

الزمن 15 – 10 :دقيقة

العدد :مفتوح.

المتطلبات :أقلام وألوان ومساطر وبعض الأشكال الهندسية.

16 - هدية من متدربين قداما

أطلب من المتدربين أن يفتحوا هدية تم إعدادها من الصف السابق فيها مساعدات عمل، نصائح، عبارات إيجابية لمساعدتهم في الحصول على الأكثر من هذه الدورة.

الإجراءات:

1- في نهاية البرنامج اطلب من المتعلمين أن يقوموا بإعداد حقيبة تحوي مواد تساعد المتدربين القادمين في النجاح في البرنامج.

2-عندما يدخل المتعلمون الحاليون الصف، أعلن لهم أنك جلبت لهم هدية خاصة من المتدربين السابقين، وهي مليئة بالأفكار والنصائح، ومساعدات العمل وبالكثير من الأشياء التي ستساعدهم في النجاح بالدورة .

3- أعطهم الهدية، ودعهم يفتحوها .

4- أعطهم الوقت لتفحص المواد التي في الهدية، أطلب منهم أن يمرروا الأشياء في القاعة حتى يتيحوا للجميع رؤيتها .

5-شجعهم على المناقشة حول موجودات الهدية، وشجعهم على كتابة الملاحظات إذا رغبوا بذلك .

6-تستطيع لصق بعض موجودات الهدية على الجدار، أو أن تترك بعضها على إحدى الطاولات كي يشاهده المتعلمون أثناء سير الدورة .

الزمن في الصف 5 – 15 د
المواد اللازمة :هدية من متدربين سابقين .

17 - هذه اللعبة بسيطة جداً

وهي خدعة تعتمد على الرياضيات
اطلب من صديقك أن ينظر الى وجه الساعة وأن يختار أحد الأرقام التي في الساعة دون أن يقول لكم ما هو الرقم
الآن اطلب منه ان يرسم خطاً تخيلياً عبر وجه الساعة ابتداءً من الرقم الذي اختاره وصولاً إلى الرقم المقابل
الآن صار عنده رقمان اطلب منه أن يجري عملية حسابية:
الرقم الكبير – الرقم الصغير (عملية طرح)
وهنا تخبر صديقك بالرقم :إنه (6) لكن كيف عرفت ؟
الجواب هو ان حصيلة العملية هي دوماً الرقم (6) أنظر إلى الساعة وستعرف أن هذا صحيح

18 - تمرين لعبة القائد:

وهي لعبة لا تخلو من الضحك والمرح
الخطوات:
1- نطلب من شخص الخروج من الغرفة فلا يعود إلا بعد أن تدعوه المجموعة.

2-في أثناء غياب الشخص يعين احد الحاضرين قائداً للمجموعة.
يقوم القائد بحركة ما وعلى الجميع تقليده ،يغير الجميع حركاتهم عندما يغير القائد حركته وهكذا....
3- عندما يعود الشخص الذي خرج من الغرفة يكون عليه مراقبة المجموعة واكتشاف القائد ونكرر اللعبة
الوقت المقترح من 5 – 10 دقائق

19 - تمرين التعارف البسيط

اطلب من كل متدرب اختيار أي رقم من 3 الى 6 ويقول ذلك الرقم ويحفظه ثم تطلب من المتدرب الأول أن يعرف بنفسة بمعلومات بقدر الرقم الذي اختار والثاني وهكذا الى الأخير.

كلمات الترابط
الوقت 10 دقائق

طريقة اللعب:
1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يذكر قائد اللعبة كلمة أي كلمة مثل : الصف.
3. يشير القائد إلى أحد اللاعبين ليذكر كلمة لها علاقة بالصف مثل:سبورة.
4. اللاعب الذي بجانبه يقول مثلاً :معلم.
5. وهكذا تستمر اللعبة.
6. اللاعب الذي يعجز عن ذكر كلمة ،يخرج من اللعبة.

الفائز : اللاعب الذي يستمر إلى نهاية اللعبة أو عند انتهاء وقت اللعبة.

20 - لعبة المرفق و النقود

تحتاج هذه اللعبة إلى علبة أو سلة وبعض النقود المعدنية

ضع العلبة على الأرض ثم قف بعيداً عنها ضع علامة على مكان وقوفك من أجل أن يقف كل لاعب عند نفس المكان

عليك ان تثني ذراعك عند المرفق ثم تضع قطعة النقود على المرفق
المطلوب قذف النقود لتسقط في العلبة أو السلة
كل لاعب لديه فرصة عمل ذلك خمس مرات

21 - تمرين سباق المارثون

هذا السباق سهل جداً ولكنه أحيانا متعب جداً

كل لاعب عندما يأتي دوره يحمل كتاباً ويضعه على رأسه ويبدأ بصعود الدرج(السلم)

من الضروري جداً أن لا يسقط الكتاب عن رأس اللاعب وإلا يخرج من اللعبة

أما اللاعب الذي يصل إلى أعلى عدد من درجات السلم دون أن يسقط المتاب عن رأسه يكون هو الفائز

22 - المتعلمون يزينون كمبيوتراتهم

اطلب من المتعلمين أن يزينوا كومبيوتراتهم وأن يعطوها الأسماء المناسبة .

الإجراءات :

1- زود المتعلمين بمواد يستطيعون استخدامها في تزيين كومبيوتراتهم (بطاقات ملونة، مقصات، لاصق، أقلام، شريط، قماش، ....الخ)

2-عند دخول المتدربين القاعة، اطلب منهم أن يطلقوا اسما على جهازهم، وأن يزينوا جهازهم بطريقة إبداعية .
3- ثم يقوم كل متعلم بتقديم نفسه وكومبيوتره ويشرح ما يريده من كومبيوتره أن يقدمه له.

ملاحظة :تستطيع أخذ صورة لكل متعلم مع جهازه وتقدمها له كهدية تخرجه من الدورة.

23 - تمارين لبناء روح الفريق

بعض الأمثلة

1 - تبادل التصفيق

اطلب من المشاركين بأن يقفوا في دائرة واسعة، ثم تتطلب من أحدهم بأن يقوم بالتصفيق مواجها الشخص الذي يقف على يمينه. ويقوم هذا الشخص الذي على اليمين بالتصفيق مع زميله الذي على يمينه أيضَا وهكذا.... تتطلب منهم القيام بالحركة والتصفيق بأسرع طريقة ممكنة وبنفس الوقت.

تنويع للعرض: تتطلب من شخص بأن يقوم بأداء حركة إيقاعية (مثلا يمكن التصفيق بالأذرع، أو التصفيق بالفخذين...)، ثم تطلب منه أن يشارك الزميل الذي على يمينه بنفس الإيقاع ، والثاني يقوم بأداء نفس الإيقاع مع الزميل الذي على يمينه.. وهكذا.

2 - لعبة التمرير

اطلب من المشاركين أن يشكلوا تشكيل, أعط الكرة إلى أحدهم، من ثم اطلب من المجموعة أن تمرر الكرة حول الدائرة بأسرع ما يمكن. قم بتوقيت النشاط واطلب منهم أن يقوموا بذلك في أقل من 10ثوان...

هذه اللعبة تشجع على التفكير الإبداعي وحل المشاكل.

(الحل: يجب على المشاركين أن يقفوا بالقرب من بعضهم البعض حيث يستطيعوا أن يمسكوا بالكرة كلهم في نفس الوقت)

3 - جد شريكك:

اطلب من المشاركين أن يشكلوا أزواجًا، يتم عصب عينين أحد الأفراد في كل زوج. ويقوم الشركاء الغير معصوبي العينين بالسير في الغرفة.. وتبدأ أنت ايها المدرب بالتصفيق.. عندما تبدأ أنت بالتصفيق.. يتوقف الأفراد غير معصوبي العينين عن

الحركة. ويبدؤوا بالغناء وهم واقفون في أماكنهم... لجذب شريكهم معصوب العينين نحوهم.. وهكذا حتى ينجح بعضهم في الوصول إلى شركائهم...

4 - جد شريكك وقرفص

اطلب من المشاركين أن يشكلوا أزواجًا ، ومن ثم يشكلون دائرتين متداخلتين على أن يكون كل زوج في دائرة مختلفة. ويبدؤوا بالغناء وتدور الدوائر في اتجاهات متعاكسة. وعندما تصرخ أنت أيها المدرب توقف"... يجب على كل فرد أن يجد شريكه وأن يجلسوا القرفصاء ماسكين أيدي بعضهم. الزوج الذي
يقرفص أخيرا يتم استبعاده من اللعبة.. وتستمر اللعبة حتى يبقى زوج واحد وهو الفائز...

5 - اجلس / قف

اطلب من أحد المشاركين أو من بعضهم بالجلوس على الأرض جاعلا أخمص قدميه يلامس الأرض، واطلب منه أن يحاول الوقوف دون أن يضع يديه على الأرض .. أطلب منه بأن يحاول مرة أخرى لكن هذه المرة يكون جالسًا مقابل شريك له يجلس أيضًا في نفس الوضعية.. ويحاولوا معًا بأن ينهضوا وبنفس الوقت بمساعدة بعضهم البعض...

6 - العقدة:

اطلب من المشاركين أن يشكلوا مجموعات كل مجموعة مكونة من 8أشخاص.
اطلب من كل مجموعة أن تقف في دائرة ضيقة وتتطلب من كل شخص بمحاولة الوصول إلى يدي شخصين آخرين في المجموعة" لكن ليس الأشخاص الذين يقفون

إلى الجانبين الأيمن والأيسر منه " وممنوع أن يتم مسك يدين ممسوكة من أحد من قبل.... يخلق هذا الوضع "عقدة". الهدف منها هنا أن يتم فك العقدة بدون ترك الأيدي لحين يستطيع
أعضاء المجموعة أن يقفوا معا في دائرة.

7 - خمسة جزر:

قم برسم 5دوائر على الأرض (جزيرة) ... بطبشورة مثلا.. على أن تكون الدائرة واسعة بدرجة كافية لتتسع كافة المشاركين. أعط كل جزيرة اسم، واطلب من المشاركين أن يشكلوا 5مجموعات متساوية وأن ينضموا إلى إحدى الجزر... بعد ذلك قم بتحذير المشاركين بأن إحدى الجزر ستغرق في البحر ..سيضطر المشاركون للانتقال بسرعة إلى جزيرة أخرى... عند ذلك سيزيد التوتر والتفاعل داخل المجموعات... أعط قليً لا من الوقت لتصعيد التوتر ومن ثم ناد على أسم الجزيرة التي سوف تغرق. عندها ترى المشاركين ينتقلون بسرعة إلى الجزر الأخرى، وتستمر اللعبة لحين يتم حشر كل المشاركين في جزيرة واحدة.
قم باستخلاص الدروس من اللعبة، بفحص درجة التعاون بين المشاركين داخل المجموعة.

8 - لعبة التخمين (بارد/سخن)

أطلب من أحد المشاركين بأن يترك الغرفة. من ثم يقوم أعضاء المجموعة باختيار نشاط/عمل، ويطلب من الشخص الذي غادر الغرفة بأن يخمنه عندما يعود .... من خلال استخدام أسلوب التصفيق (بارد/سخن)
سخن = الكثير من التصفيق العالي والسريع عندما يقترب من الحل، بارد = عدد قليل من التصفيق البطيء عندما يبتعد عن الحل). يمنع أي شخص من التكلم. مثال على هذا النشاط أن يكون البحث عن شخص محدد داخل المجموعة ومصافحته.

9- اصطفاف تاريخ الميلاد:

لا تسمح للمشاركين بالتحدث، وتطلب منهم استخدام أيديهم وأرجلهم ورأسهم فقط...اطلب .. من مواليد الأول من كانون ثاني الوقوف في طرف في الغرفة ومن .. مواليد الحادي والثلاثين من كانون الأول الوقوف في الطرف المقابل... وتتطلب بعد ذلك من بقية المشاركين بالوقوف تباعيه وبتسلسل حسب تاريخ أعياد ميلادهم... أعطهم 5دقائق. بعد ذلك، يقف كل في موقعه.. ويذكر تاريخ ميلاده بداءً بالتاريخ الأقرب للأول من كانون ثاني...

10 - الكراسي الموسيقية:

ضع كراسي على شكل دائري..." يجب أن يكون عدد الكراسي أقل بواحد من عدد المشاركين" وعندما تبدأ بتشغيل الموسيقى أو الصفير أو التصفيق، يجب على المشاركين أن يبدأن بالركض بشكل بطئ حول الدائرة... وعندما تتوقف عن تشغيل الموسيقى أو التصفيق، يجب على كل مشارك أن يجد كرسي له. ويتم استبعاد المشارك الأبطأ الذي لم يستطيع أن يجد كرسي له... ومن ثم تقوم باستبعاد كرسي آخر وتعيد اللعبة لغاية أن تصل إلى وضع يتبقى فيه شخص واحد جالس وهو الشخص الفائز في اللعبة.

11 - البرغي والصمولة:

قم بتقسيم المجموعة إلى مجموعتين. تعطى مجموعة براغي من عدة أحجام، وتعطى المجموعة الأخرى الصمولات الخاصة بالبراغي. أعط المشاركين 5دقائق لكي يقوموا بملائمة البراغي مع صمولاتها.

12 - الأوركسترا:

قم بتقسيم المجموعة إلى مجموعتين وأعط كل مجموعة الإيقاع والصوت الخاص بها. قم بذلك مع كل مجموعة على حدى... أطلب من المجموعتين بأن يقفوا أمامك (قف على كرسي)... وقم بقيادة المجموعات من خلال التأشير بيديك ورأسك وأعط إشارة لكل مجموعة متى تبدأ ومتى تتوقف.

13 - العاصفة الممطرة:

يبدأ المطر بالهطول ببطء عندما يقوم القائد بفرك يديه بعضهما ببعض... ويقوم الأشخاص على الجانبين الأيسر والأيمن بفرك أيديهم.. ومن ثم الشخص الذي يليه لحين يصدر كافة المشاركين نفس الصوت" فرك اليدين "... وعندما يقوم جميع المشاركين بذلك... يزيد القائد من صوت المطر من خلال طقطقة الأصابع ..ويتبعه الجميع... وبعدها.. يقوم القائد بالتصفيق ..ويتبعه الجميع أيضًا... ثم يقوم القائد بالانتقال إلى التصفيق على الفخذين ..وعندما تأتي العاصفة .. يبدأ بضرب الأرجل على الأرض.. حتى يصبح المطر فيضان ...وعند انخفاض حدة العاصفة.. يقوم القائد بعكس الترتيب -التصفيق بالفخذين، التصفيق بالأيدي، الطقطقة بالأصابع، وفرك الأيدي، والإنهاء.. بالصمت التام.... وعلى الجميع أن يتبعوه..

14 - امتحان المدربين الوطني:

أخبر المجموعة بأنك تود أن تجري امتحان وطني للمدربين. ..أطلب من كافة الأشخاص أن يضعوا يدهم اليمنى على سطح مستوي على أن تكون الأصابع ممدودة... والآن قم بإبلاغ المجموعة بأنك سوف تسألهم 4أسئلة بسيطة... إذا ما كانت الإجابة "بنعم" ، اطلب منهم رفع الإصبع الذي ستشير إليه.

1- ابدأ بالإبهام... هل تتعامل في قضايا التدريب؟ (إذا ما كانت الإجابة نعم اطلب رفع الإبهام عاليا)
2-حسنا، الإبهام إلى الأسفل، والآن إلى الإصبع الخنصر.. هل لديك وظيفة ممتعة ومثيرة للاهتمام؟ (إذا كانت الإجابة نعم، اطلب رفع الخنصر عاليًا)
3-حسنا، الآن للسبابة، هل تستمتع بما تقوم به؟ (إذا كانت الإجابة نعم، ارفع السبابة)
4-شكرا، والآن لنرجع إلى السبابة والخنصر على السطح المستوي، والآن إلى السؤال الأخير. باستخدام الإصبع البنصر.. وأرجو أن تكون صريحا معنا... هل أنت كفء في عملك؟ (إذا كانت الإجابة نعم، ارفع البنصر عاليًا) سيضحك.. المشاركون لدى محاولات رفع الأصابع الفاشلة .. أو الناجحة..

15 - تقييم القيم:

قم بتزويد المشاركين بقائمة لبعض القيم الاجتماعية، كأن تضم القائمة 10قيم اجتماعية، ثم استمزج أراءهم والقيم الخاصة بهم فتلك طريقة جيدة لإنجاز تفاعل فوري بينك وبين المشاركون.
أمثلة على هذه القيم:
-حياة عائلية مقنعة ومرضية
-نجاح في العمل
-أهمية المرح والإثارة والمغامرة في الحياة
-صداقة مقنعة ومقبولة
-نمو شخصي
-أن تكون جار جيد
-إنجاز مالي
-مساهمة مجتمعية
-الصحة
-إنجاز مهني

..أعط المشاركين 5دقائق لوحدهم لشطب 3قيم...لا يعتبرونها مهمة وذات قيمة.. ومن ثم أطلب من المشاركين بتشكيل مجموعات صغيرة لمدة 10دقائق للاتفاق فيما بين كل مجموعة على أهم سبع قيم.

17 - لعبة الطقس

: يتم ترتيب المشاركين أبجديين على شكل دائرة كاملة ، يطلب المدرب من الشخص الذي يبدأ أسمه بالحرف الأبجدي الأول (أ، ب، ج، د...الخ). بأن يتقدم من مكانه في الدائرة إلى نقطة الوسط بها ، ومن ثم يقوم بأداء حركة ما تعبر عن طقس ذاك اليوم بالنسبة لهذا الشخص

24 - تمارين لتشجيع المتدربين على التعارف

بعض الأمثلة

1 - ثلاث حقائق وكذبة واحدة

اطلب من المشاركين تشكيل مجموعات صغيرة، وتطلب من كل شخص أن يكتب 4معلومات عن نفسه على أن تكون أحدى هذه المعلومات غير صحيح.بعد ذلك يقوم كل مشارك وبالتتالي باستعراض لائحته التي كتبها عن نفسه أمام كافة المشاركين ، وعلى المشاركين المستمعين أن يعرفوا المعلومة الغير صحيحة عن هذا المشارك.

تنويع في العرض :يسير المشاركين داخل قاعة التدريب بشكل دائري ثم يتوقف أحدهم قبالة مشارك اخر ويستعرض لائحته أمام هذا الشريك وعلى هذا الشريك أن يتعرف على المعلومة الغير الصحيحة، وبعدها يتبادلون الأدوار فيسير الشريك الذي أعطى الإجابة ليقدم لائحته لشريك جديد وهكذا....

2 - التحية دائرية:

اطلب من المشاركين أن يشكلوا دائرتين، دائرة صغيرة تكون داخل دائرة أكبر .وتبدأ الدائرتان بالدوران في اتجاهان متعاكسان ويقوم المشاركون بإلقاء التحية على بعضهم البعض من دائرة إلى الأخرى خلال الدوران.

3 - من أنت؟

اطلب من المشاركين أن يكتبوا 3أسئلة يودون أن يسألوها لشخص ما ...يمكنك الإشارة لهم أن يكونوا مبدعين في طرح الأسئلة أي أن لا يطرحوا أسئلة مباشرة مثل) :الاسم، المؤسسة التي تعمل فيها، الوظيفة .(بعد 5- 3دقائق، اطلب من المشاركين أن يبدائون بالتنقل من مكان إلى آخر لتبادل الأسئلة والإجابات .
قم بتشجيع المشاركين أن يبذلوا قدر المستطاع للتعرف على أكبر عدد من الأفراد في المجموعة، ثم اجمع المجموعة مرة أخرى واطلب من أفرادها أن يعرفوا عن أنفسهم بشكل منفرد، فكلما عرف فرد عن نفسه يتشجع أفراد المجموعة أن يذكروا معلومة أخرى عن زميلهم كانوا قد عرفوها عنه أثناء النشاط.

وفي نهاية المطاف، سيتم تجميع مجموعة كبيرة من المعلومات عن كل فرد في المجموعة ويمكن أن يستعرضوا المعلومات بأغنية.

اللاعب الذي ينجح في إلقاء أكبر عدد من النقود هو اللاعب الفائز

مطابقة المصطلح و تعريفه

اطلب من المتعلمين وبمجموعات صغيرة أن يطابقوا بطاقات التعاريف مع المصطلحات المكتوبة على لوح أبيض.

الإجراءات:

1 - قبل بداية الدورة، اكتب مصطلحات على اليمين من لوح أبيض، ثم اكتب تعاريف تلك المصطلحات على بطاقات ملونة منفصلة. (المطلوب أن تجهز لوحا ومجموعة من البطاقات لكل طاولة في القاعة)
2 - أعطِ اللوح والبطاقات لكل طاولة، واطلب منهم أن يعملوا سوية لمطابقة المصطلح الموجود على اللوح مع البطاقة التي تحمل تعريفه .

3 - عند الانتهاء اطلب من المتعلمين أن يتأكدوا من صحة إجاباتهم من خلال مواد الدورة، أو ناقش الأجوبة مع الصف كله.

ملاحظة :تستطيع أن تطلب من الصف كله أن يتعاون في مطابقة البطاقات مع المصطلحات، في هذه الحالة يكون عليك أن تنتج لوحا واحدا ومجموعة بطاقات واحدة .

الوقت في الصف 5 – 15 د
المواد اللازمة :مصطلحات وتعريفها، لوح، بطاقات ملونة، لاصق.

4 - جمع معلومات من الاخرين

أعط كل متعلم بطاقة عليها مصطلح أو مفهوم أو موضوع ما عليها. ثم اطلب منهم أن يتجولوا وأن يسأل كل منهم البقية عما يعرفوه عن العنصر الموجود على البطاقة .

الإجراءات :

1 - قبل بدء الدورة، قم بإعداد مجموعة من البطاقات عليها مصطلح أو مفهوم أو موضوع ما. اصنع مجموعة كافية بحيث يأخذ كل متدرب بطاقة.
2 - في بداية البرنامج، أعط كل متعلم بطاقة، ثم اطلب منهم أن يتجولوا في القاعة وان يسأل بعضهم البعض عن العنصر الموجود في البطاقة .
3 - اطلب من المتعلمين أن يسجلوا إجابات الآخرين على ورقة منفصلة أو على البطاقة نفسها، شغل موسيقى محفزة تناسب هذا النشاط .
4 - بعد أن ينتهي المتعلمون من التحدث مع المجموعة اطلب منهم أن يعودوا إلى مقاعدهم .
5 - ثم، اطلب منهم أن يقدموا أنفسهم للمجموعة وأن يقدموا اكتشافاتهم باختصار .

6 - اهتم بما اكتشفوه وأخبرهم بأن الدورة ستشجعهم على التعاون وعلى استخدام ما توصلوا إليه من معرفة.

الزمن في الصف10 – 20 د
المواد اللازمة :بطاقات عليها مصطلحات أو مفاهيم أو مواضيع، أقلام وأوراق، موسيقى مناسبة .

5 - يرتب المتدربون الطاولات

عندما يصل المتعلمون إلى قاعة التدريب، اطلب منهم أن يرتبوا الغرفة بالطريقة التي يجدونها الأفضل للتعاون فيما بينهم، وللتعلم المثالي .

الإجراءات :

1 - قبل بداية الدورة، قم بترتيب الطاولات والكراسي بصفوف وممرات .
2 - عند دخول المتعلمين القاعة، أعلن أن هناك عملية تغيير كبيرة ستتم، لا تدع أي منهم يجلس، اسألهم ما هي المشاعر التي تولدها القاعة عندهم، اكتب إجاباتهم على الفليب شارت.
3 - ثم، اطلب منهم أن يرتبوا القاعة بالطريقة التي تجعلهم يشعرون بمشاعر أفضل، وتدفعهم للتعلم التعاوني .
4 - بعد هذا، قم بكتابة لائحة على الفليب شارت مستخدماً أجوبتهم عن السؤال "كيف تجعلك هذه القاعة تشعر الآن؟"، قارن بين اللائحتين بشكل يجعل المتعلمين يلاحظون الفرق الكبير في الشعورين الصف التقليدي، والصف المعد للتعاون.

الزمن في الصف10 :د .
المواد اللازمة :كراسي وطاولات قابلة للتحريك .

6 - المتدربون يضعون الاضافات

عند دخول المتدربين إلى القاعة، أعط كل منهم إضافة ما واطلب منهم أن يضعوها في مكان مناسب في القاعة.

الإجراءات :

1 - قبل أن يبدأ البرنامج التدريبي، استخدم محتوى الدورة من أجل ابتكار إضافات للدورة، كبوسترات, لافتات من أجل الجدران، نماذج تعرض على الطاولة، أي إضافة ممكنة. وكذلك الأمر قم بجمع أشياء تضفي الجمال على القاعة، نباتات، طائرات ورقية ملونة، بوسترات، أي أعمال فنية أخرى ...
2 - عند دخول المتعلمين القاعة أعط كل منهم عنصراً ما، عندما يتم تقديم الجميع اسألهم: كيف تبدو القاعة دون ديكورات؟ ثم اطلب منهم أن يضعوا الأشياء التي أعطيتهم إياها في أي مكان يرونه مناسباً .
3 - بعد أن ينتهوا، اسألهم أن يلاحظوا الفرق الذي تم في القاعة، اسمح لمن يرغب بتقديم التعليق الذي يريده .
4 - أخبرهم أن هذه البيئة المعززة ستساعد في تحسين تعلمهم.

الزمن في الصف 10 :د .
المواد اللازمة :جداريات بمعلومات الدورة، طائرات ورقية ملونة، خيوط، شريط .

7 - استلام الشهادات في بداية الدورة

عند دخول المتعلمين الصف للمرة الأولى، قم بإعطائهم شهاداتهم وأخبرهم أن الشهادات سيتم توقيعها في نهاية الصف .

الإجراءات :

1 - قبل بداية البرنامج، قم بطباعة شهادة لكل متعلم .
2 - عند دخول المتعلمين للمرة الأولى قم بإعطاء كل منهم شهادته وأخبرهم أنه سيتم توقيعها في نهاية الصف .
3 - إذا كان محبذاً قم بوضع قطعة موسيقية مناسبة، حاول أن تهيئ جواً مناسباً للتخرج.

الزمن في الصف 5 :د .
المواد اللازمة :شهادات لكل مشارك، مشغل موسيقى، موسيقى مناسبة .

8 - المتدربون يعبرون عن مشاعرهم السلبية و الايجابية

أعط المتعلمين أوراقا ليكتبوا عليها مشاعرهم السلبية ومشاعرهم الإيجابية حول موضوع الدورة .

الإجراءات :

1 - قبل الدورة، ابتكر أوراق شجر من الكرتون (بلونين أحمر وأخضر) وابتكر شجرة من الكرتون وقم بلصقها على جدار قاعة التدريب .
2 - عند وصول المتعلمين إلى قاعة التدريب أعط كل منهم ورقة خضراء وورقة حمراء .
3 - على الورقة الخضراء: اطلب منهم أن يكتبوا شيئاً حول موضوع الدورة يشعرون اتجاهه بإيجابية، أو شيئاً يعرفونه جيداً عن موضوع الدورة .
4 - على الورقة الحمراء: اطلب منهم أن يكتبوا شيئاً يشعرون اتجاهه بسلبية أو شيئاً يحتاجون أن يتعلموه .
5 - ثم اطلب من كل منهم أن يقوموا بلصق الأوراق على الشجرة، وأن يشرحوها لبقية الصف. شجع المتعلمين على نقاش أي نقاط يريدون شرحها، خاصة طرق التغلب على النقاط المكتوبة على الأوراق الحمراء .
6 - أعط هذا النشاط في أوقات مختلفة أثناء البرنامج وذلك لتقييم المستوى

المعرفي الحالي للمتعلمين، أو لتفتح نقاشاً تريده .
7 - شجع المتعلمين على إزالة أوراقهم الحمراء في أي وقت من الدورة وذلك عندما تكون العقبة المكتوبة قد حُلت.

الزمن في الصف 10 – 20 د
المواد اللازمة :أوراق شجر كرتونية حمراء وخضراء (لكل متدرب)، شجرة كرتونية توضع على الجدار .

9 - يقرأ المتدربون تعليقات من متدربين سابقين

ضع تعليقات من متدربين سابقين على الجدار، واطلب من المتعلمين أن يتجولوا حول القاعة وأن يقرؤونها بينما تنساب الموسيقى.

الإجراءات :

1 - في نهاية الدورة التدريبية، أطلب من المتعلمين أن يكتبوا بعض التعليقات حول الدورة، وذلك لتقديمها للمتدربين القادمين. يستطيعون أن يلخصوا ما تعلموه، أن يقدموا نصائح تفيد في التعلم، أو أن يقدموا أي شيء يجدون له فائدة في عملية التعلم.

2 - أعط المتعلمين أشكالا كرتونية مع "فقاعات تكلم" حول الرؤوس .
3 - أطلب منهم أن يختار كل منهم شخصا كرتونيا وأن يكتب تعليقاته في "فقاعة التكلم ."
4 - في بداية الدورة التالية: تستطيع أن تلصق هذه التعليقات على جدار قاعة التدريب، وتطلب من المتعلمين أن ينهضوا وأن يتجولوا في القاعة وأن يقرؤوا التعليقات بينما تنساب موسيقى مبهجة في الأجواء. أخبرهم أنهم يستطيعون أن يتعلموا من تجربة زملائهم، وأن تعليقاتهم ستساعدهم على النجاح .
5 - شجعهم على مناقشة ما يقرؤونه أثناء القراءة .
6 - اترك هذه التعليقات معلقة أثناء الدورة. وفي نهاية الدورة اطلب من المتدربين كتابة تعليقات لمتدربين الدورة التالية. ذكرهم كيف كان شعورهم عندما قروؤها في البداية. شجعهم على كتابة تعليقات تساعد المتدربين القادمين بحق.

الزمن في الصف 5 :دقائق لاستعراض التعليقات. (5 - 10) دقائق كي يكتب المتعلمون التعليقات في نهاية الدورة.
المواد اللازمة :فقاعات تكلم، أشكال كرتونية، مقص، شريط لاصق

10 - يتجول المتدربون و يناقشون اجابة سؤال ما

أطلب من المتدربين أن يتجولوا في القاعة، وعندما تقول "قف" يقومون بنقاش أحد الأسئلة مع أقرب المتعلمين إليهم.

الإجراءات:

1 - قبل بدء الدورة، قم بإعداد قائمة أسئلة صغيرة، وضع كل منها على فليب شارت أو على شريحة بوربوينت .

2 - إما أن تكون الأسئلة من محتوى الدورة أو تكون أسئلة عامة حول التدريب، إذا قررت أن تكون أسئلة عامة فإليك بعض الأمثلة :

- لماذا أتيت إلى هذا البرنامج؟
- ماذا تريد أن تتعلم من هذا البرنامج؟
- ماذا تعلم مسبقا عن هذا البرنامج؟
- ما هو السؤال الذي تريد معرفة جوابه؟

3 - اطلب من المتعلمين أن يقفوا وأن يتجولوا في القاعة، وشغل قطعة موسيقية إذا كان ممكناً .

4 - عندما تقول "قف" عليهم أن يقفوا مجموعات زوجية أو ثلاثية، ثم ليقدموا أنفسهم لبعضهم البعض. ثم ليحاولوا الإجابة على أحد الأسئلة لدقيقة أو أكثر .

5 - ثم تتم إعادة هذه العملية لبقية الأسئلة .

الزمن اللازم 5 - 15 .
المواد اللازمة :أسئلة من البرنامج، فليب شارت، أو شرائح بوربوينت، موسيقى مناسبة .

11 - تقدير انماط التعلم المفضلة لهم

أطلب من المتعلمين أن يضعوا علامات على لوحين فليب شارت وذلك للإشارة إلى تفضيلاتهم التعليمية.

الإجراءات :

1 - قبل بدء الدورة، حضر ورقتين فليب شارت،

أكتب على الأول "طرق التعلم" وعلى الثاني "تفضيلات التعلم."

2 - على الأول "طرق التعلم " أكتب أشياء مثل "أنشطة يدوية، قراءة، محاضرات، حل المشاكل، ...الخ) وعلى الثاني أكتب "تعلم فردي، تعلم من خلال الزميل، فريق، الصف كله ."

3 - عند بداية البرنامج، أعط كل متعلم لواصق ملونة. أطلب منهم أن يضعوا لواصقا على كل فليب شارت قرب الخيار التعليمي المفضل لهم .

4 - عندما ينتهي المتعلمون من وضع خياراتهم، قم بتحليل النمط التعليمي للقاعة، تناقش معهم جول نمطهم، واشرح لهم كيف أن البرنامج سيلبي كافة أنماطهم التعلمية.

ملاحظة :تستطيع أن ترسل للمتعلمين صيغة ما قبل الدورة، لتساعدهم في تحديد نمطهم التعليمي، أخبرهم أن هذه الصيغة هي بطاقة مرورهم حتى يدخلوا الدورة. اجمع الصيغ منهم عند الباب وقت الدخول، (أو تستطيع أن تأخذ أجوبة منهم حول الصيغ من خلال رفع الأيدي)، وكذلك الأمر تستطيع أن تطلب منهم أن يرسلوها إليك قبل الدورة .

الزمن في الصف 10 :د .
المواد اللازمة :فليب شارت، أقلام ملونة.

12 - المدرب يستعرض التعليم التقليدي مقابل التعلم السريع

ابدأ الصف متظاهراً بالجدية والرسمية والملل، اترك القاعة، ثم عد إليها بثياب غير رسمية مع ابتسامة واشرح لهم كيف أن الدورة ستكون ممتعة ومختلفة .

الإجراءات :

1 - عندما يدخل المتعلمون الصف، قم بتحيتهم بشكل جدي، والبس ثياباً رسمية، اطلب منهم أن يبقوا جالسين في أماكنهم، وأخبرهم أنك مدرب تعرف كل شيء عن موضوع الدورة، وأنهم سيتعلمون أكثر إذا كانوا أكثر هدوءً وإنصاتا .
2 - اطلب من أحد زملائك أن يدخل القاعة بعد عدة دقائق من بدء المسرحية ليقول: "أنت حقا لا تعلم كيف يتعلم الناس، وأنك لست أهلاً لتكون معلماً، ألا تعلم أن الناس يتعلمون بشكل أفضل عندما يمرحون ويستمتعون أكثر من بقائهم متوترين وهادئين؟ ."
3 - بعد دقائق، ادخل مرة أخرى إلى القاعة بثياب غير رسمية وبابتسامة على وجهك، أخبر المتعلمين "لقد رمينا النمط القديم في التعلم، ومن الآن سيكون التعلم ممتعاً مرحاً قابلاً للتذكر" ثم أعطهم شرحا مختصراً عن الدورة مخبراً إياهم كيف ستكون الدورة أفضل من التدريب التقليدي. إذا كان محبذاً أعطهم بعض الجداريات

ليقوموا بتعليقها على الجدران. واطلب منهم تنظيم الطاولات بشكل يساعد على التعاون والمرح .
4 - اتبع هذا بنشاط تعاوني يدفعهم للعمل على مادة التعلم سوية.

ملاحظة :إذا كانت تتوفر لديك قاعتي تدريب، ابدأ الدورة بشكل جدي في قاعة، ابدأ بمحاضرة مستخدماً عرض بوربوينت ممل، وبعد دقائق أخبرهم أن هذه القاعة وهذا التدريب يمثلون الماضي. وقم بدعوتهم إلى الدخول إلى الحاضر. أدخلهم إلى قاعة التدريب الفعلية المزينة بجداريات ملونة، مستخدماً الموسيقى، وبتوزيع طاولات يسهل التعاون .

الزمن في الصف 10 :د .
المواد اللازمة :ثياب رسمية، ثياب غير رسمية .

12 - قصص نجاح متدربين سابقين

قم بدعوة المنتسبين ليلقوا نظرة على تقارير كتبها متخرجون من نفس الدورة، وكيف أنهم استفادوا من الدورة في تحسين فعالية أعمالهم .

الإجراءات :

1 - قبل بداية الدورة قم بتجميع قصص نجاح من متدربين سابقين زادت فعاليتهم بأعمالهم بسبب حضورهم هذه الدورة .
2 - عند دخول المتدربين إلى قاعة التدريب مرر عليهم المصنف بشكل تعطي لكل منهم الفرصة ليلقي نظرة على قصص النجاح. شجعهم على نقاش هذه القصص .
3 - شجع أفراد كل طاولة على اختيار إحدى القصص، وتقديمها للصف كله. وإذا كان لديك قصص نجاح كافية: اسأل كل مجموعة من اثنين على تقديم قصة للآخر .

4 - اترك المصنف على إحدى الطاولات بشكل تعطي فرصة للمتعلمين باستعراضه أثناء سير الدورة.

الزمن في الصف 5 – 10
المواد اللازمة :قصص نجاح من متدربين سابقين، مصنف.

13- جمع معلومات من الاخرين

اعط كل متعلم بطاقة عليها مصطلح أو مفهوم أو موضوع ما عليها. ثم اطلب منهم أن يتجولوا وأن يسأل كل منهم البقية عما يعرفوه عن العنصر الموجود على البطاقة.

الإجراءات :

1 - قبل بدء الدورة، قم بإعداد مجموعة من البطاقات عليها مصطلح أو مفهوم أو موضوع ما. اصنع مجموعة كافية بحيث يأخذ كل متدرب بطاقة.

2 - في بداية البرنامج، أعط كل متعلم بطاقة، ثم اطلب منهم أن يتجولوا في القاعة وان يسأل بعضهم البعض عن العنصر الموجود في البطاقة .

3 - أطلب من المتعلمين أن يسجلوا إجابات الآخرين على ورقة منفصلة أو على البطاقة نفسها، شغل موسيقى محفزة تناسب هذا النشاط .

4 - بعد أن ينتهي المتعلمون من التحدث مع المجموعة أطلب منهم أن يعودوا إلى مقاعدهم .

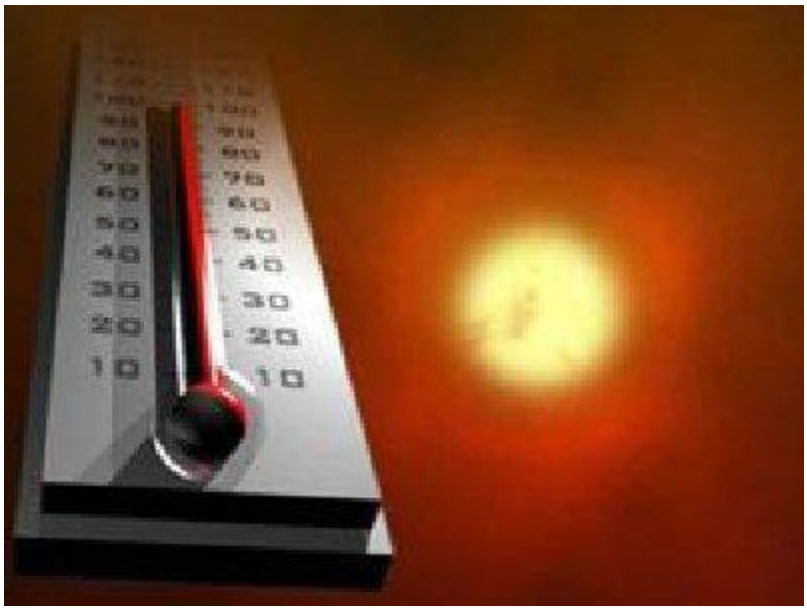
5 - ثم، اطلب منهم أن يقدموا أنفسهم للمجموعة وأن يقدموا اكتشافاتهم باختصار .

6 - اهتم بما اكتشفوه وأخبرهم بأن الدورة ستشجعهم على التعاون وعلى استخدام ما توصلوا إليه من معرفة .

الزمن في الصف 10 - 20

المواد اللازمة :بطاقات عليها مصطلحات أو مفاهيم أو مواضيع، أقلام وأوراق، موسيقى مناسبة .

14 - يقيس المتدربين مشاعرهم الحالية على مقياس كبير



دع المتعلمين يقيسون مشاعرهم حول الدورة من خلال الوقوف على قطعة كبيرة تعبر عن مقياس حرارة كبير.

الإجراءات :

1 - قبل بد الدورة، حضر رسما كبيرا لمقياس حرارة على قطعة ورقية كبيرة قابلة للف والفتح على الأرض.

2 - ضع على أحد الأطراف كلمة "ساخن" وعلى الآخر كلمة "بارد ."

3 - أطلب من المتعلمين أن يقفوا على الميزان في المكان الذي يعبر تماما عن مشاعرهم حول الدورة أو أهدافها. "ساخن" يعني أنهم واثقين بينما "بارد" تعني أنهم لم يثقوا بعد، مرتبكين، أو حياديين .

4 - أطلب من كل متعلم أن يضع بطاقة باسمه بالمكان الذي يقف فيه، ثم من الممكن أن نرفع الميزان ونعلقه عل الجدار .

5 - أثناء سير الدورة أطلب من المتعلمين أن يعدلوا أمكنة بطاقاتهم على الميزان. فالهدف أن يشعر الجميع بالراحة ("ساخن") عند نهاية البرنامج .

ملاحظة :تستطيع وضع الميزان منذ البداية على الجدار بدلا من الأرض، ودعهم يقفوا قبالته في الأمكنة المناسبة وأن يضعوا بطاقة عليها الاسم في ذلك المكان .

الزمن في الصف 5:د .
المواد اللازمة :ورق قابل للف عليه ميزان كبير مرسوم عليه، أقلام ملونة، بطاقة، شريط لاصق.

للتواصل معناً

مقر الشركة :

2 ش ابن حجر العسقلانى متفرع من أسماء فهمى امام بوابة كلية البنات – ارض الجولف

اتصل بنا

01200019571

/https://www.facebook.com/peerlesse

/http://www.peerlessedu.org

info@peerlessedu.org

peerlessegy@gmail.com