GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

كتيب كسر الجليد

حقيبة
العيش الجماعي في المغرب

مقدمة

تكتسي ألعاب «كسر الجليد» أهمية كبرى في السير الجيد لدورات تعليم المواطنة. فبفضل طبيعتها المرحة والتفاعلية، تخلق هذه الألعاب بيئة دافئة وَوِدية تُمهد الطريق للتعلم.

سنرى أنه بالإمكان إعطاء انطلاقة هذه الألعاب في بداية كل حصة لخلق التعارف، كما أنه يمكنها لاحقا أن تخلق دينامية جماعية أو تعزز لُحمة الفريق. ويمكن أيضا أن تصلُح لاختبار معارف المشاركات/المشاركين، أو بدء الأنشطة أو تقييمها في نهاية الوحدة.

يضع الفهرس اللاحق ترتيبًا لـ34 لعبة تم اختيارها وفق الأهداف التالية:

- السماح للمشاركات/المشاركين بالتلاقي من خلال خلق نوع من التماسك،
- تشكيل الفرق،
- خلق نوع من الحيوية، أو على العكس، خلق لحظة هدوء وتعلمُ التعاون.

كما يمكن استخدام هذه الألعاب لتقييم الدورات بطريقة ممتعة، حيث تُتَاح للمنشط(ة) فرصة لتحسين تدخلاته.

يمكن تكييف كل لعبة وتعديلها وفقًا للأهداف والمجموعة المعنية ومكان إقامة الدورات والأدوات المتاحة.

والأساسي هنا هو أن يحظر في أذهاننا أن اللعبة الناجحة هي اللعبة التي نستمتع خلال لعبها وتكون قواعدها معلنة بشكل واضح (الزمان، المكان، الفريق الفائز، النقاط الممنوحة، ...). لذلك، تقع مسؤولية معرفة تلك القواعد عن ظهر قلب، على عاتق المنشط(ة)، وذلك حتى لا تتم إضاعة الوقت في التحكيم في القضايا الخلافية.

قائمة المحتويات

I. لعبة كسر الجليد 7

أ. تعلم التعارف 7

ب. تشكيل الفرق 10

II. أخذ فترات استراحة 14

أ. ألعاب تخلق الحيوية 14

ب. ألعاب هادئة 21

ت. التعاون 22

III. التقييم 27

ا. لعبة كسر الجليد

أ. تعلم التعارف

1. العنكبوت

الهدف : التعارف

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : كرة من الصوف

الفرق : ما بين 7 و9 سنوات, 11-14 سنة (لا يزيد العدد عن عشرين...)

تعليمات : ينطوي هذا النشاط على تمرير كرة من الصوف من مشارك(ة) إلى آخر/أخرى, مع ذكر الاسم, مدينة المنشأ والهواية المفضلة. يتم تكوين شبكة عنكبوت عندما يتلقى جميع المشاركين كرة الصوف. من أجل جمع خيط الصوف المفرود, (ت)يقوم كل مشارك(ة) بإرجاع الكرة إلى الشخص الذي أعطاها إياه في البداية, مع تذكر اسمه الأول والأوصاف التي ذكرها.

نصائح : مع الأطفال الصغار (7-9 سنوات), قد يكون من الأفضل تقديم النصح لهم لتذكر ما قاله الشخص الذي ألقى إليهم بكرة الصوف. بهذه الطريقة لن تكون هناك الكثير من المتاعب.

2. الفوضى

الأهداف : التحفيز, وتعلم الأسماء الشخصية

المدة : 10 دقائق

المستلزمات: 3 أو 4 أشياء رطبة أو رخوة (ألعاب لينة, كرات استرخاء, أكياس البذور)

الفُرَق : 7-9 / 11-14 / بالغون

1. أطلب من المشاركات/المشاركين الاصطفاف على شكل دائرة. أطلب منهم تقديم أنفسهم واحدا تلو الآخر في اتجاه عقارب الساعة.

2. أطلب بعد ذلك من شخص ما رمي إحدى الأشياء الرطبة في اتجاه شخص آخر مع تكرار الجملة التالية: «صباح الخير ... (مع ذكر الاسم الشخصي لمن سيستقبل الشيء)! «.

3. الشخص الذي يمسك بالشيء يقول: «شكرا لك, ... (مع ذكر الاسم الشخصي للمرسل)! «ثم يرمي بالشيء مجددا لشخص آخر داخل الدائرة ويقول : «مرحبًا... (الاسم الشخصي لمستلم الشيء)! «...

4. ...وهلم جرا.

5. البديل المحتمل: يمكن استعمال 3 أو 4 أشياء في الوقت نفسه, شريطة أن يتم إدخالها في الدائرة واحدة تلو الأخرى مع فرق توقيت ما بين 30 إلى 60 ثانية.

3. اسم شخصي, ورقم

الأهداف : التعارف, ومعرفة الأسماء الشخصية

المدة : 10-20 دقيقة

المستلزمات : الأوراق والأقلام, اللاصق (سكوتش)

الفرق : 11-14

طريقة اللعب : عند مدخل القاعة, وزعوا على كل شخص شارة تحمل على واجهتها الاسم الشخصي وعلى الخلفية رقما معينا (بطاقة من نوع بريستول –Bristol-قد تفي بالغرض). اطلب من كل شخص تقديم نفسه لأكبر عدد ممكن من المشاركين/المشاركات. بعد ذلك اطلب منهم/منهن قلب الشارات بحيث تصبح الأرقام وحدها مرئية. الآن أعط المشاركين/المشاركات ورقة تتضمن أرقام جميع المشاركين/المشاركات واطلب منهم كتابة أكبر عدد ممكن من الأسماء مقابل الأرقام.

4. «لم يسبق لي أبداً...»

الأهداف : تعلم أشياء مثيرة للاهتمام عن الآخرين

المدة : 30 دقيقة

المستلزمات : فيشات اللعب (Jetons) -حوالي عشرة لكل لاعب(ة)

الفرق : 7-9 / 11-14 / بالغون.

طريقة اللعب : اطلب من المشاركين/المشاركات تشكيل دائرة على شكل واعط كل واحد(ة) منهن/منهم 10 فيشات. حدد وقتًا للنشاط من 10 إلى 15 دقيقة.

لكل مشارك(ة) من المشاركين/المشاركات في الدائرة 10 فيشات. يبدأ أحد الأشخاص اللعبة بالقول: «لم يسبق لي أبداً ...»، مضيفا(ة) إليها نشاطًا مثل «لم يسبق لي أبدا أن ركبت القطار» أو «لم يسبق لي أبداً أن ارتديت تنورة». يجب على جميع المشاركين/المشاركات الذين سبق لهم أن قاموا بالنشاط المُعلن عنه أن يُعطوا فيشة للشخص الذي نطق بالجملة. الشخص الفائز هو من يجمع أكبر عدد من الفيشات عند نهاية الوقت المخصص.

5. لُعبة تَبادل التَّحَايا

الأهداف : السماح للمشاركات/المشاركين باكتشاف الشخصيات المختلفة

المدة : 3-5 دقائق للشخص الواحد

المستلزمات : لا شيء

الفرق : غير محصورة في العدد

طريقة اللعب : يُحيي كل مشارك(ة) المجموعة بطريقته الخاصة: إيماءة, كلمة, تعبير, حيث يختار كل واحد(ة) طريقة مختلفة ومبتكرة. يقوم الآخرون بالتعلم ويكررون التحية.

6. المُخبر

الهدف : التعرف على مشارك(ة) آخر/أخرى.

الغرض من اللعبة : البحث عن مالك «بطاقة الهوية».

المدة : 15 دقيقة.

المستلزمات : بطاقة هوية واحدة لكل مشارك(ة)؛ أقلام.

طريقة اللعب : يملأ كل شخص «بطاقة الهوية» الخاصة به

(ت)يلتقط المنشطات/المنشطون، البطاقات ويخلطنها/يخلطونها ويُعدن/يُعيدون توزيعها: على كل مشارك(ة) إيجاد صاحب(ة) البطاقة

هوايات:

اللون المفضل:

الطبق المفضل:

من خلال استجواب «المشتبه بهن/بهم». بعد 5 دقائق، يجتمع الجميع ويقرأ كل شخص ورقته بصوت عالٍ ويقول إنه يعتقد أنه قد تعرف على الشخص المعني. قد تكون هناك مفاجآت!

ب. تشكيل الفرق

1. أصوات الحيوانات

الأهداف : تنشيط، متعة، نشاط كسر الجليد، ولعبة مفيدة لتشكيل الفرق

المستلزمات : بطاقات تحمل أسماء الحيوانات

المدة : 5 دقائق

الفرق : 7-9 سنوات/11-14 سنة

طريقة اللعب : 1. كتابة أسماء الحيوانات على البطاقات المتوفرة (نوع bristol). اختيار عدد كبير من الحيوانات على قدر عدد الفرق المشكلة، مع توزيع عدد المشاركات/المشاركين بشكل منصف. على سبيل المثال، في حال وجود مجموعة مكونة من 20 شخصًا، (ت) يقوم المنشط(ة) بتقسيمها إلى أربعة فرق، و(ت)يختار أربع أسماء

لحيوانات, ويكتب أسمائها على 5 بطاقات مختلفة.

2. توزيع بطاقة واحدة لكل مشارك(ة) مع التوضيح له(ا) أن هناك شخصًا واحدًا على الأقل قام بسحب البطاقة نفسها.

3. أطلب من المشاركات/المشاركين تحديد هوية هذا/هؤلاء الشخص/الأشخاص انطلاقا من الأصوات التي يطلقونها لوصف الحيوان.

2. حقلُ المَطبات

الهدف : بناء القيادة والثقة بين أعضاء الفريق.

المدة : 20 دقيقة (قد تختلف المدة تبعاً لحجم المسار).

الأدوات المطلوبة : عصائب لتغطية العيون (عصابة واحدة لكل فريق مكون من شخصين), أشياء لتجسيد «الألغام»

الفرق : 11-14

طريقة اللعب : يجب على المرشدين أن يقوموا بإرشاد الشخص معصوب العينين من خلال سباق للمعيقات (حقل المطبات), باستخدام إشارات لفظية فقط.

أطلب من المشاركات/المشاركين أن يجدن/يجدوا شريكًا(ة) وأن يحددن/يحددوا من سيلعب دور المرشد(ة) (حيث يقوم الطرفان بتبادل الأدوار فيما بعد). اربط العصابة حول عيني الشخص المعني واجعله يدور حول نفسه عدة مرات حتى يفقد الإحساس بالاتجاهات. على المرشد(ة) أن (ت)يقوم فيما بعد بتوجيه الشخص المُعَصَّب العينين عبر المسار لتجنب المطبات/العقبات (على سبيل المثال: خذ ثلاث خطوات كبيرة إلى الأمام, ثم خطوتين صغيرتين إلى اليسار», وهكذا). (ت)يتعلم المرشد(ة) أن (ت)يكون مسؤولاً(ة) عن زملائه(ا) في الفريق, فيما يتعلم الشخص الذي يتم توجيهه, الثقة في زميلاته/زملائه.

3. لعبة الأسماء

الهدف : خلق هوية جماعية ووحدة داخل المجموعة.

المدة : 10 دقائق.

الفرق : 7-9 / 11-14

الأدوات المطلوبة : أوراق وأقلام كبيرة.

طريقة اللعب : على كل مجموعة العثور على اسم للفريق وتصميم شعار أو صرخة/نداء للاحتشاد. لكل مجموعة عشر دقائق للقيام بذلك. مع نهاية الوقت المخصص, سيكون على أفراد المجموعة أن يقدموا ويشرحوا اسم فريقهم للآخرين, ويستعرضوا شعارهم أو صرختهم/ندائهم. المجموعة التي ابتكرت أفضل اسم وشعار أو صرخة/نداء للاحتشاد تفوز باللعبة.

4. الخريطة

الأهداف : التعارف وتعلم الجغرافيا.

المدة : 10-20 دقيقة

المستلزمات : لا شيء

الفرق : 7-9/11-14

طريقة اللعب : يتحدر كل شخص في المجموعة من منطقة جغرافية مختلفة (إذا لم يكن الأمر كذلك, يتم اختيار منطقة مختلفة لكل شخص). أطلب من أعضاء المجموعة التموقع جنبا إلى جنب حتى يمكنوا من رسم خريطة دقيقة قدر الإمكان.

من الممكن عندئذ إنشاء فرق بناء على القارات/المجموعات الجغرافية الجهوية التي تم تشكيلها.

5. كلنا بالألوان!

المدة : 10 دقائق

حجم المجموعة : غير مهم

المستلزمات : ملصقات ملونة ذاتية اللصق. على سبيل المثال،

وبالنسبة لمجموعة مكونة من 16 شخصًا, نحن في حاجة إلى 4 ملصقات زرقاء و4 حمراء و4 صفراء و4 خضراء.

المدة : 10-15 دقيقة

طريقة اللعب : 1. تثبيت ملصقة على جبين كل يافع(ة) دون أن (ت) يتمكن من رؤية لونه(ا) أو معرفته. يتم توزيع الألوان ولصقها عشوائيا.

2. اطلب من اليافعات/اليافعين تشكيل مجموعات بنفس ألوان الملصقات المثبتة على جباههن/جباههم.

3. لا ينبغي لأحد أن يتكلم: **لا ينبغي أن يكون التواصل لفظيا**.

4. تشكل هذه المجموعات الفرق. ولذلك من الضروري أن يكون عدد الألوان متوافقا مع عدد الفرق التي نرغب في تشكيلها...

١١. أخذ فترات استراحة

أ. ألعاب تخلق الحيوية

1. جريمة اغتيال في لمح البصر

الأهـداف : جعـل اليافعات/اليافعيـن مرتاحات/مرتاحيـن مـن خـلال لعبـة غامضـة وممتعـة.

المدة : 15-20 دقيقة, اعتمادًا على عدد الحصص التي سيتم لعبها.

المستلزمات : لا شيء.

الفرق : 11-14 /البالغون.

طريقة اللعب : أخبر اليافعات/اليافعين أن يجلسوا على شكل دائرة.

1. اختـر مشـاركا(ة) للعـب دور «المخبـر(ة)». اطلـب منـه(ا) الخـروج مـن القاعـة أو إغمـاض عينيـه(ا) وتحريـك رأسـه(ا) بعيـداً. اطلـب مـن اليافعـات/اليافعيـن الأخريات/الآخريـن أن يغلقن/يغلقـوا أعينهن/أعينهـم ويخفضـن/يخفضـون رؤوسهن/رؤوسـهم.

2. اختـر «قاتـلا(ة)» مـن بيـن المشاركات/المشـاركين مـن خـلال لمـس كتـف إحداهن/أحدهـم. دور القاتـل(ة) هـو التضليـل والتلاعـب بالمخبـر(ة) عـن طريق إقصـاء جميـع المشاركات/المشـاركين الأخريات/الآخريـن دون أن يتـم اكتشـافه(ا). للقيـام بذلـك, يجـب علـى الشـخص ربـط تواصـل بصـري مـع شـخص آخـر عبـر غمـزة عيـن دون أن (ت)يلحظـه المخبـر(ة) (تجـدر الإشـارة إلـى أنـه لا أحـد يعـرف هويـة القاتـل(ة) باسـتثناء المنشـط الـذي اختـاره(ا) لهـذه المهمـة).

3. إرجاع «المخبر» إلى القاعة.

4. علـى الشـخص الـذي يسـتقبل غمـزة أن ينتظـر خمـس ثـوانٍ, ثـم «يمـوت» عـن طريـق إصـدار أصـوات والاسـتلقاء علـى الأرض. المخبـر(ة) لديـه ثـلاث فـرص لتخميـن هويـة القاتـل(ة). إذا لـم (ت)ينجـح قبـل أن يموت الجميـع, فـإن القاتـل(ة) (ت)يفـوز.

2. اغتيال بقبضة يد
(لعبة مشابهة لجريمة اغتيال في لمح البصر)

الأهـداف : جعـل اليافعات/اليافعيـن مرتاحات/مرتاحيـن مـن خـلال لعبـة غامضـة وممتعـة.

المـدة : 15-20 دقيقـة, اعتمـادًا علـى عـدد حصـص اللعبـة التـي يتـم لعبهـا.

المسـتلزمات : اختيـار مـكان كبيـر بمـا يكفـي للسـماح لليافعـات/اليافعيـن بالتجـوال والتحـرك.

الفرق : 11-14 / للبالغين

طريقة اللعب : 1. اختر شابًا(ة) للعب دور «المخبر(ة)».

2. إبعاده(ا) عن بقية المجموعة واختيار «القاتل(ة)».

3. اطلـب مـن هـذا الشـخص الأخيـر أن يبـدأ المشـي ويوجـه قبضـة يـده (مصافحـة) للجميـع, ثـم اطلـب مـن المخبـر أن يعـود بيـن أفـراد المجموعـة.

4. دور القاتـل(ة) هـو تضليـل المخبـر(ة) والتلاعـب بـه(ا) عـن طريـق القضـاء علـى جميـع المشـاركين الآخريـن دون أن يتـم اكتشـافه(ا). للقيـام بذلـك, يجـب عليـه أن يصافـح الشـخص الـذي وجـه لـه قبضـة يـده. يجـب علـى الشـخص الـذي تتـم مصافحتـه أن ينتظـر خمـس ثـوان (مـع الاسـتمرار فـي المشـي ومصافحـة الأيـادي), ثـم «يمـوت» عـن طريـق إصـدار أصـوات والاسـتلقاء علـى الأرض. المخبـر(ة) لديـه ثـلاث فـرص لتخميـن هويـة القاتـل(ة). إذا لـم (ت) ينجـح قبـل أن يمـوت الجميـع, فـإن القاتـل(ة) (ت) يفـوز.

3. من بدأ(ت)؟

الأهداف : تنمية روح الفريق والاسترخاء والاستمتاع.

المدة : 10-15 دقيقة. حجم المجموعة: 10-20.

المستلزمات : قاعة فارغة, ساعة أو كرونومتر.

الفرق : 7-9 / 11-14 / بالغون.

طريقة اللعب: 1. اطلب من متطوع(ة) مغادرة الغرفة.

2. اطلب من بقية المجموعة تشكيل دائرة.

3. قم بتعيين قائد(ة). اطلب منه(ا) أن (ت)يبدأ في فعل شيء ما (حك البطن, أو هز اليد, أو تحريك الرأس, أو التظاهر بلعب آلة موسيقية, إلخ), واطلب من الآخرين تقليده(ا).

4. اطلب من القائد(ة) أن يغير باستمرار حركاته وأخبر الآخرين أن يفعلوا الشيء نفسه.

5. أعد المتطوع(ة) إلى الغرفة وادعه(ا) واطلب منه(ا) الوقوف في وسط الدائرة والتخمين من يلعب دور القائد(ة). لديه/لديها ثلاث دقائق لإجراء ثلاثة تخمينات. إذا لم (ت)يتمكن من التكهن, يتم تكليفه(ا) بمهمة ما.

6. إذا وجد(ت) المتطوع(ة) الإجابة الصحيحة, على القائد(ة) مغادرة الغرفةواختيارقائد(ة)جديد(ة)للمجموعة.وهكذاحتىنهايةاللعبة.

نصائح للمنشط(ة)

باعتبار الوقت أحد عوامل الضغط في هذا النشاط, من المهم استغلاله لزيادة الدينامية داخل المجموعة, بالقول مثلاً: «لقد مرّت دقيقة وأصبح(ت) صديقنا/صديقتنا مرتبكا(ة)». «هل سيتمكن/تتمكن من التخمين؟», إلخ.

4. الأوركسترا

الأهداف : مبدأ هذه اللعبة قائم على خلق الحركة في صفوف المشاركات/المشاركين.

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : لا شيء

الفرق : غير محصورة في العدد

طريقة اللعب : يشكل الجميع دائرة, فيقوم شخص ما بإعطاء الانطلاقة عبر إصدار صوت, فيتبعه الآخرون بإصدار الصوت نفسه واحدا تلو الآخر حتى تعود الحصة إلى الشخص الذي أصدر الصوت في البداية. تتكرر العمل مع هذا الشخص مرة أخرى وبإصدار صوت آخر وهكذا دواليك.

المشاركات/المشاركون مدعوات/مدعوون لإصدار أصوات مختلفة باستخدام اليدين والقدمين.

5. تساقط المطر

الأهداف : المرح والاسترخاء

المدة : 10 دقائق

المستلزمات : لا شيء

الفرق : غير محصورة في العدد

طريقة اللعب : اطلب من الجميع الجلوس في دائرة, جنبا إلى جنب, مع التزام صمت مطلق. يبدأ القائد التمرين من خلال فرك يديه معا, فيقوم الشخص الموجود على يمينه بتقليده, وهكذا دواليك مع باقي الأشخاص. عند الانتهاء من جولة كاملة, (ت)يقوم القائد(ة) بتغيير الصوت: طقطقة الأصابع, التصفيق باليدين, التصفيق بالضرب على الفخذين, وهكذا في الاتجاه الآخر. الأصوات التي تم إصدارها تذكرنا بتساقط المطر.

6. الدائخ (من الدوخة)

الأهداف : الدوخان والفوز بالسباق!

المدة : 10 دقائق.

المستلزمات : عصى بيزبول أو ما يشابهها, شريط لترسيم خط الانطلاق.

الفرق : غير محصورة في العدد, 7-9 / 11-14

طريقة اللعب : أطلب من كل مجموعة أن تصطف عند خط الانطلاق.

يجب على الشخص الأول من كل مجموعة أن يركض في اتجاه العصا, ويضع جبهته على أحد طرفيها ثم يستدير حولها نحو عشر مرات دون رفع جبهته, مع الحفاظ على الطرف الآخر من العصى على الأرض. بعد إتمام العملية يعود ركضا في اتجاه زميلته/زميله التالي(ة) في الترتيب ويلمسه(ا), فتقوم/يقوم بدوره(ا), بفعل الشيء نفسه. الفريق, الذي عاد جميع أعضائه أولا إلى خط البداية وجلسوا على كرسي, يفوز باللعبة.

7. الإذاعة

الأهداف : بث الحيوية في المجموعة وتسلية المشاركات/المشاركين

المستلزمات : لا شيء

المدة : 10-15 دقيقة

الفرق : 11-14 سنة, من 10 أشخاص وغير محدودة فوق هذا الرقم.

طريقة اللعب : تنبني هذه اللعبة على تشكيل العديد من المشاركات/المشاركين خطا مستقيما, ويُطلب من كل مشارك(ة) اختيار قناة إذاعية أو تلفزيونية (مثلاً: القناة الثانية 2M, MTV, FOX MOVIES, إلخ). باستخدام وشاح, (ت)يعطي المنشطة إشارة البدء بوضعها على رؤوس المشاركات/المشاركين بالتناوب, حيث تقمن/يقومون بالحديث من خلال تقديم برنامج, فيلم, أغنية, إلخ, من إحدى القنوات المختارة.

بمجـرد إزالـة الوشـاح، يجـب علـى المشاركات/المشـاركين التوقـف عـن الحديث/التقديـم. مـن لا يحتـرم التعليمـات مـن المشاركات/المشـاركين يتـم إقصـاؤه تلقائيـا. آخـر مشـارك(ة) متبقـي(ة) هو/هـي الفائـز(ة).

8. لعبة القرائن

الأهـداف : السـماح لليافعات/اليافعيـن بالتحـرك والتحـدث مـع بعضهـم البعـض فـي إطـار لعبـة ممتعـة وتفاعليـة.

المـدة : فـي حـدود 10 دقائـق، حسـب عـدد الأشـخاص والسـرعة التـي يطرحـون بهـا الأسـئلة ويخمنـون.

المسـتلزمات : قطـع ورق مكتـوب عليهـا أسـماء حيوانـات (أو أي موضـوع آخـر مـن اختيـارك)، شـريط لاصـق قابـل للصـق علـى الجبهـة أو علـى الثـوب.

الفرق : 11-14

طريقـة اللعـب : 1. الصـق قطعـة مـن الـورق عليهـا اسـم حيـوان (أو أي شـيء آخـر) علـى جبهـة أو ظهـر كل لاعـب(ة)، بحيـث يمكـن للجميـع رؤيـة مـا كتـب علـى الورقـة باسـتثناء مـن لُصقـت عليـه(ا). بعـد ذلـك، (ت)يطـرح كل يافـع(ة) عشـرة أسـئلة يكـون جوابهـا بـ»نعـم أو لا» علـى أي شـخص فـي المجموعـة، علـى أن لا يتجـاوز عـدد الأسـئلة الموجهـة للشـخص الواحـد سـؤالين (علـى سـبيل المثـال: «هـل يعيـش فـي الغابـات المطيـرة؟» هـل لديـه ذيـل؟ هـل لديـه أربعـة أرجـل؟»).

2. بعـد طـرح ثمانيـة أسـئلة، يمكـن للاعـب(ة) تخميـن مـا هـو الحيـوان، لكنـه(ا) (ت)يخسـر اللعبـة إذا كان التخميـن خاطئـا. مـع انتهـاء الأسـئلة العشـرة المسـموح بهـا، يجـب عليـه(ا) محاولـة تخميـن الحيـوان. إذا فشـل، يمكنـه(ا) طـرح سـؤالين آخريـن، ثـم محاولـة التخميـن لآخـر مـرة. إذا كان(ت) مخطئـا(ة) مـرة أخـرى، فإنـه (ت)يخسـر اللعبـة. الهـدف هـو تسـمية الحيـوان المكتـوب علـى قطعـة مـن الـورق بشـكل صحيـح. يمكـن لأولئـك الذيـن يسـتطيعون تخميـن حيوانهـم أن يلعبـوا جولـة إضافيـة، لكـن لا يمكنهـم طـرح سـوى خمسـة أسـئلة تكـون إجابتهـا «نعـم أو لا» لتخميـن حيـوان آخـر.

9. لعبة الأميبا

(الأميبا نوع من الكائنات الحية الدقيقة التي تنتمي إلى مجموعات مختلفة من الخلايا المعقدة متعددة النواة)

الأهداف : جعل اليافعات/اليافعين يتحركون ويركضون

الفرق : 11-14

المدة : حوالي 10 دقائق، اعتمادا على عدد المباريات التي لعبت أو درجة تعب المشاركين.

المستلزمات : مكان كبير بما يكفي للسماح لليافعات/اليافعين بالركض.

طريقة اللعب : تبدأ اللعبة مع شخص واحد يلعب الأميبا. عندما يلمس شخصا آخرا، يجب أن يمسك أيدي بعضهما البعض ويعملا سوياً من أجل الإمساك بالآخرين. عندما يصير أربعة أشخاص مرتبطين، ينقسمون إلى مجموعتين من شخصين ليصبحا بذلك أميبتين. الشخص الذي يتجنب لأطول فترة ممكنة أن يتحول إلى أميبا (متعدد النواة) يفوز باللعبة.

10. سيد البالون

الأهداف : أن تكون آخر شخص لم ينفجر البالون بين يديه.

المدة : 5-10 دقائق.

المستلزمات : جديلة (كرة خيط) وما يكفي من البالونات لتوزيعها على كل شخص.

الفرق : 11-14/البالغين

طريقة اللعب : اطلب من المشاركات/المشاركين نفخ بالون وربط طرفه بخيط (طوله حوالي 60 سم)، ثم اطلب منهن/منهم ربط الطرف الآخر من الخيط بالمعصم. يجب على اللاعبات/اللاعبين بعد ذلك الجري ومحاول تفجير بالونات الآخرين بالقفز عليها. الشخص

الـذي يفـوز فـي نهايـة المطـاف هـو مـن يبقـى بالونـه سـليما!

نصيحة للميسر(ة)/المنشط(ة): في هذا النوع من الألعاب, من الضروري اختيار بيئة آمنة وضمان احترام الجميع طيلة مدة اللعب.

ب. ألعاب هادئة

1. الكلمات في سلسلة

الأهداف : الاستمتاع في هدوء

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : لا شيء

الفرق : غيرة محدودة (تشكيل مجموعات صغيرة)

طريقة اللعب : (ت)يقوم المُنشط(ة) بتقسيم المجموعة إلى عدة مجموعات (من 5 إلى 10 مشاركين اعتمادًا على العدد الإجمالي للمشاركات/للمشاركين). يتشكل أعضاء المجموعة في خط مستقيم, وفي كل مجموعة, سيتم اختيار كلمة (أو تعبير) ونقلها إلى باقي أعضاء المجموعة (تُهمس في الأذن) خلال دقيقتين. آخر من يوجد في السلسلة يجب أن يخمن الكلمة بشكل صحيح. يتم اللعب عدة مرات, والفريق الفائز هو الذي يجمع أكبر عدد من الإجابات الصحيحة.

2. الحيوان المفضل لديك

الأهداف : بث الحيوية في المجموعة

المدة : 10 دقائق

المستلزمات : لا شيء

الفرق : من 5 إلى 10 مشاركين

طريقة اللعب : 1. اطلب من أعضاء المجموعة التفكير بصمت حول حيوانهم المفضل.

2. اطلب منهم أن يصطفوا من الأطول إلى الأقصر, دون التحدث إلى بعضهم البعض.

3. لا يسمح لأعضاء المجموعة سوى بالقيام بحركات أو تقليد صوت الحيوان.

4. بمجرد أن تتجمع المجموعة, اطلب من كل عضو معرفة الحيوان الذي كان يقلده.

3. صيد الفراشات

الأهداف : نشاط ترفيهي واستراحة ممتعة

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : وشاح لتعصيب الأعين

الفرق : 7-9 سنوات, أي عدد

طريقة اللعب : قم بتعيين «Tori» (طائر باللغة اليابانية). باقي المشاركات/المشاركين سيمثلون دور الفراشات. يتموقع «توري» وسط الدائرة. عيناه تكونان مغلقتان ويداه ممدودتان وراحتاهما إلى الأعلى. تحلق الفراشات حوله وأحيانًا تلامس يده. يحاول «توري» التقاط إحدى الفراشات. إذا أمسك بها (إصبع واحد يكفي), ينضم إليه المشارك الذي تم الإمساك به إلى وسط الدائرة, ويغلق عينيه ويمد يديه للإمساك بالفراشات الأخرى. الفراشة الأخيرة التي لم يتم الإمساك بها هي التي تفوز باللعبة.

ت. التعاون

1. على متن السيارة!

الأهداف : حث المجموعة على العمل معا وبشكل وثيق لحل مشكلة عملية. تشجيع التواصل والتعاون والصبر وحل المشكل بشكل جماعي.

المستلزمات : غطاء بلاستيكي (باش) أو بطانية كبيرة تكفي الجميع

للوقـوف فوقهـا.

الفرق : 11-14, 10-15 شخصًا

المدة : 20 دقيقة (5 دقائق تخصص للشرح, و15 لإجراء التمرين)

التعليمـات : اطلـب مـن جميـع المشـاركين فـي البدايـة الوقـوف علـى الباش/البطانيـة.

إطـلاق تحـد للمشاركات/المشـاركين بتحويـل اتجـاه البـاش فـي الاتجـاه الآخـر دون أي يلامـس أي مـن الواقفيـن فوقـه أرضيـة القاعـة.

امنح المجموعة خمس عشرة دقيقة للقيام بذلك.

2. فوهة البركان

الأهـداف : حـث المشـاركين علـى العمـل معـاً والتواصـل بفعاليـة إذا أرادوا الفـوز.

الفرق : 11-14/ البالغون

المـدة : 20 دقيقـة (أو حـدد(ي) مهلـة زمنيـة, مثـل 15 دقيقـة مخصصـة للعـب و5 دقائـق مخصصـة لتقديـم التفسـيرات).

تتلقـى كل مجموعـة عـددًا مـن الأطبـاق الورقيـة تمثـل ثلـث عـدد اللاعبيـن: أربعـة أطبـاق لفريـق مكـون مـن اثنـي عشـر لاعبًـا, إلـخ) وشـريطٌ (للإشـارة إلـى جوانـب فوهـة البـركان).

طريقـة اللعـب : أخبـر اليافعات/اليافعيـن بأنهـم مطـاردون ويجـب عليهم عبـور حقـل الحمـم التـي تغلـي للتمكـن مـن الهـروب. قسـمهم إلـى مجموعتيـن متسـاويتين. اعـط الأطبـاق الورقيـة لـكل فريـق, شـارحا لهـم أنهـا تسـاعد علـى عـدم الغـرق فـي الحمـم. يجـب أن يجـد أعضـاء كل مجموعـة طريقـة للعبـور إلـى الجانـب الآخـر مـن فوهـة البـركان (مـن النقطـة «أ» إلـى النقطـة «ب»، واللتيـن تـم تمييزهمـا علـى الأرض بواسـطة الشـريط). يمكـن لشـخص واحـد فقـط الوقـوف فـوق الطبـق الورقـي ولمـرة واحـدة, ولكـن يمكـن التقـاط الأطبـاق وتحريكهـا. مفتـاح

اللعبة هو أن العبور يجب أن يكون في مجموعة صغيرة عددها يساوي عدد الأطباق، ناقص شخص واحد (مثلا: إذا حاز الفريق على أربعة أطباق ورقية فقط فإن مجموعة صغيرة مكونة من ثلاثة أشخاص هي من ستنفذ أول عبور، وعند وصولها إلى الجانب الآخر من فوهة البركان، أي النقطة «ب»، يعود أحد الأشخاص الثلاثة للبحث عن الباقين فيشكل من جديد مجموعة صغيرة جديدة من ثلاثة أشخاص تقوم بعملية عبور جديدة، وهكذا دواليك حتى يعبر الفريق بأكمله إلى الجانب الآخر).

3. لعبة التوافق

الأهداف : خلق تماسك داخل المجموعة، وتعلم التعاون والتوافق.

المستلزمات : لا شيء

المدة : 10-15 دقيقة

الفرق : من 10 إلى 12 مشاركًا

طريقة اللعب:

1. قسّم المشاركين إلى 3 أو 4 فرق، حسب حجم المجموعة.

2. اطلب من كل فريق أن يجتمع معًا لاتخاذ قرار بشأن صوت وإجراء/عمل/حركة سيكون على الفرق الأخرى القيام بها.

3. بعد أن يقوم كل فريق بعرض الصوت والإجراء/العمل/ الحركة المختارة مرتين على المجموعات الأخرى، اترك للفريق مدة 10 ثوانٍ لاختيار الإيماءة والصوت التي ترغب في رؤية المجموعة بأكملها تؤديها (إيماءاتهم وصوتهم، أو تلك الخاصة بإحدى الفرق الأخرى).

4. الهدف هو أن تنجح كل المجموعات في إصدار الصوت نفسه والقيام بالإجراء/العمل/الحركة نفسه في وقت متزامن، دون تشاور أفراد المجموعة مع بعضهم البعض. للقيام بذلك، يتم تكرار العملية عدة مرات ومع مرور الوقت يتم إقصاء وإزاحة الأصوات والإجراءات/الحركات التي لم يتم حفظها.

5. بعد 10 ثوانٍ، (ت)يقوم المُنشط(ة) بالعد حتى ثلاثة، ليعطي الإشارة للفرق لتقوم في وقت متزامن بتوليف الصوت/الحركة التي اختاروا تنفيذها.

6. تنتهي اللعبة عندما تقوم جميع الفرق بالتوليف نفسه في وقت متزامن.

البديل المحتمل : إذا نجحت المجموعة في القيام بذلك في الشوط الأول أو الثاني، فابدأ اللعبة من جديد من خلال تشكيل مجموعات أصغر.

أسئلة يجب طرحها بعد التمرين:

1) كيف شعرتم بعد اجتياز/الفشل في هذا التمرين؟

2) لماذا كان من الصعب التوصل إلى توافق/تناغم؟

3) ما هو أكثر جزء محبط من هذا النشاط؟

4) كيف كان شعوركم عندما اختارت المجموعة الصوت/الحركة الخاصة بكم؟

5) هل قمتم بتوافقات خلال هذا النشاط؟ ماذا كان شعوركم خلال تلك اللحظات؟

6) كيف شعرتم لكونكم لم تمتلكوا القدرة على التواصل مع المجموعات الأخرى؟

4. رياضيات كولان مايار

الأهداف : الاشتغال على التواصل وحس الاستماع

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : وشاح لكل شخص

الفرق : 15-20 شخصًا

طريقة اللعب : تعليمات تُعطى للمشاركات/المشاركين:

أ) يجب القيام باللعبة بشكل صامت

ب) يظل الوشاح فوق العينين

ت) يُعطى رقمٌ مختلف لكل لاعب(ة) (يُهمس في الأذن)

ث) الهدف هو دفعُ أفراد المجموعة للتناظُم وفق الترتيب العددي دون التمكن من الرؤية أو التحدث.

1. تُغطى عيون جميع المشاركات/المشاركين ويمنحن/يُمنحون رقما مختلفا لكل واحد(ة) (الحرص على عدم سماعه من طرف الأخريات/الآخرين).

2. توزيع الأرقام يجب أن يتم بشكل عشوائي واعتباطي (وليس من 1 إلى 12 على سبيل المثال). يتم بعد ذلك توجيه المشاركات/المشاركين نحو مكان مختلف عن ذلك الذي وُزِّع عنده الرقم. يمكنهم الآن بدء التمرين. دور المُنشط(ة) هو أيضًا ضمان سلامة المشاركين أثناء التمرين.

أسئلة يجب طرحها بعد التمرين:

أ) ما هي أصعب جوانب التمرين؟

ب) هل شعرتم بأنكم اشتغلتم بشكل جماعي؟ لماذا نعم/لماذا لا؟

ت) هل كان من المحبط عدم التمكن من التحدث؟

ث) ما الذي مكنكم من النجاح؟

ج) هل اعتقدتم أن الأرقام كانت بالضرورة متتالية (مثلا: من 1 إلى 12)؟

ح) ما هي أهمية التواصل الجيد داخل المجموعة؟

خ) ماذا علمك هذا النشاط عن مجموعتنا؟

III. تقييم

1. لعبة الإطراءات/المجاملات

الأهـداف : تلطيـف الأجـواء, خلـق تماسـك داخـل المجموعـة, اختتـام الأنشـطة بنبـرة إيجابيـة

المدة : 20 دقيقة

المستلزمات : ورق, شريط لاصق وأقلام

الفرق : 7-9 / 11-14 / بالغون

بعـد لطـق قطعـة ورق علـى ظهـر كل مشـارك, اطلـب مـن كل واحـد كتابـة شـيء إيجابـي علـى ظهـر المشـاركين الآخريـن.

2. الضوء الأخضر, الضوء البرتقالي, الضوء الأحمر

الأهـداف : يسـتخدم هـذا النشـاط, المصمـم خصيصًـا للمجموعـات مـن جميـع الأحجـام, لتقديـم فكـرة تطويـر مخطـط عمـل فـي نهايـة حصـة تدريبيـة أو نـدوة تكوينيـة.

المستلزمات : لوحة فليب شارت؛ أقلام الرصاص و/أو علامات

المدة : 20 دقيقة

الفرق : لا حد أقصى

طريقة اللعب : 1. تقسيم المجموعة إلى فرق.

2. ارسـم إشـارة ضوئيـة علـى لوحـة فليـب شـارت واشـرح للمشـاركات/ لمشـاركين أن هـذه الإشـارة الضوئيـة هـي بمثابـة مخطـط عمـل يمثـل فيـه اللـون الأحمـر مـا يجـب علـى المشـاركين التوقـف عـن فعلـه, والبرتقالـي مـا عليهـم فعلـه بشـكل أقـل, والأخضـر مـا يجـب عليهـم فعلـه.

3. اطلب من كل مشارك أن يصنع «إشارة المرور» الخاصة به (5 دقائق).

4. ثـم اطلـب مـن كل مشـارك أن يشـرح لبقيـة المجموعـة مـا قـرر عـدم القيـام بـه بعـد الآن, أو القيـام بـه بشـكل أقـل, أو القيـام بـه فـي نهايـة التدريـب.

الفرق : 7-9 / 11-14 / بالغون

3. شجرة الكلمات

الأهـداف : تقديـم أو إنهـاء وحدة/نشـاط عـن طريـق الإعـلان عـن المفاهيـم الأساسـية.

المدة : الحد الأدنى 20 دقيقة

المستلزمات : لوح فليب شارت أو سبورة

المجموعة : كيف كان حجمها

طريقـة اللعـب : ابـدأ بحصـة عصـف ذهنـي مـن أجـل إنتـاج قائمـة بالكلمـات حـول الموضـوع. اكتـب كل هـذه الكلمـات علـى اللوحـة مـن خـلال تجميعهـا حسـب التيمـات. يمكنـك انتهـاز هـذه الفرصـة لتقديـم وحدة/حصـة أو اختتامهـا مـن خـلال التذكيـر بالمصطلحـات الأساسـية.

4. الطقس

الهداف : تقييم الحصة بطريقة ممتعة

المدة : 10-15 دقيقة

المسـتلزمات : ملصقـات ملونـة صغيـرة, أو قلـم الرصـاص, وجـدول مُعـدّ فـي حجـم A3 علـى الأقـل

الفرق : جميع الأعمار

طريقة اللعب:

اقتـراح جـدول مـزدوج بمدخليـن مـع رمـوز: الشـمس, السـحب, المطـر والرعـد. اقتـرح علـى الأطفـال أن يعبـروا عـن شـعورهم بخصـوص اليـوم بلصـق الملصقـات فـي المربـع الملائـم.

مثال على الجدول:

	شمس	سحب	مطر	رعد	تعليقات
النشاط 1					
الغذاء					
النشاط 2					

نصائح للميسّر(ة) : من المتحسن عدم البقاء مع الأطفال عند قيامهم بالتقييم, حتى يشعروا بالحرية في التعبير عن رأيهم.

البديل المحتمل : باتباع المبدأ نفسه, من الممكن استعمال الوجوه المبتسمة (smileys) للتقييم. تغيير آخر ممكن, من خلال رسم جبل قمته تمثل ما هو جيد جدا, وأسفل الجبل الأكثر سوءا. ثم اقترح على الأطفال رسم رجل / وضع علامة على المكان الذي يرون فيه أنفسهم بعد انتهاء الأنشطة.

5. القاطرة

الأهداف : تقييم حصة بطريقة ممتعة

المدة : 10-15 دقيقة

المستلزمات : ما يناسب لوسم مقدمة وذيل القطار الافتراضي الذي سيتم تشكيله.

الفرق : 7 أشخاص كحد أدنى. تكون هذه اللعبة مثالية مع مجموعات كبيرة من المشاركين, وتناغم في الأعمار.

طريقة اللعب : اطلب من الأطفال إبداء رأيهم من خلال وضع أنفسهم في القطار: كلما اقتربوا من القاطرة الأمامية, كلما كان رأيهم أكثر إيجابية حول الأنشطة, لكن كلما نزعوا إلى نهاية القطار, كلما تبين أنهم لم يحبوا الأنشطة.

(ت)يسأل المُنشط(ة) الأسئلة واحدة تلو الأخرى:

1) هل استمتعتم (أعطوا اسم اللعبة ...) ؟

2) هل استمتعتم بأجواء التنشيط ؟

3) الخ

(ت)ينتقل المشاركات/المشاركون بين الأسئلة ويعبرن/يعبرون عن آرائهن/آرائهم.

نصيحة للمنشطات/المنشطين : يمكن لإحدى/لأحد المنشطتين/المنشطين أن يطرح الأسئلة بينما يتكفل الآخر بتدوين ملاحظات سريعة حول نتيجة التقييم. سيمكن ذلك من تحسين الدورات الموالية!

البديل المحتمل : كلما اقترب المشاركون من «الهدف» كلما زاد تقديرهم واهتمامهم بالنشاط, وكلما تجمعوا وسط الغرفة, لكن كلما قل تقديرهم للنشاط كلما ابتعدوا أكثر.

تقـع المسـؤولية الوحيـدة لمحتـوى هـذه المطبوعـة علـى عاتـق مجموعـة مكافحـة العنصريـة والمرافعـة والدفـاع عـن الأجانـب والمهاجريـن GADEM, ولا تعبـر بالضـرورة عـن موقـف الشـركاء والمانحيـن

Le contenu de la présente publication relève de la seule responsabilité du Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM), et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant l'avis de ses bailleurs.

The content of this publication is the sole responisibility of «Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étran-gers et des migrants (GADEM) and does not reflect the opinion of its donors

تم إنجاز هذه الحقيبة البيداغوجية بدعم من:

LOUJNA Tounkaranké

la Cimade L'humanité passe par l'autre

SIGRID RAUSING TRUST

ROSA LUXEMBURG STIFTUNG

FRANCE VOLONTAIRES Echanges et solidarité internationale

THE FUND FOR GLOBAL HUMAN RIGHTS

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral des affaires étrangères DFAE

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

N° DL : 2022MO2402
N° ISBN : 978-9920-9512-5-8