

## نماذج الألعاب المدرج

الزمن المتوقع، من (٥) إلى (١٠)

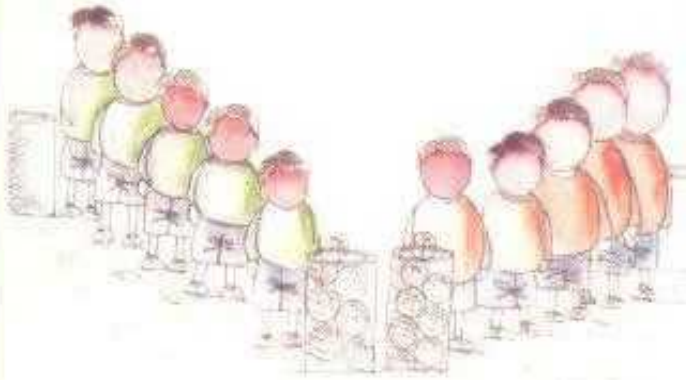
لا يقل عن ٥ لكل فريق

المشاركين،

١- تسلسل الكور

### الأدوات المطلوبة

سنتين للكور لكل فريق - ١٠ كور من الحجم المتوسط لكل فريق



### شرح طريقة اللعبة:

يصطف كل فريق على شكل طابور كل طابور يصطف بحيث أن كل شخص يتخطى إلى ظهر زميله وآخر شخص يكون عنده سلة يضع فيها الكور وكذلك أول شخص أمامه سلة مليئة بالكور بحيث يأخذ كرة واحدة ويرميها إلى الخلف فيستلمها الذي بعده ثم يرميها إلى الذي خلفه فيستلمها وهكذا حتى تصل إلى الشخص الذي عنده السلة فيضعها في السلة. وشروط اللعبة هي أن تكون الكرة تسير بالتسلسل وأن لا يلتفت أي لاعب إلى زميله وتؤخذ المسافات بين اللاعبين بعين الاعتبار (متر مثلاً حسب نسبة اللاعبين) والفريق الفائز الذي يوصل أكبر عدد من الكور بعد نهاية الوقت.

الزمن المتوقع، من (١) إلى (١)

مفتوح

المشاركين،

٢- الجري بالقعود

### الأدوات المطلوبة

كيسين لكل فريق (كيس أرز خيش)



### شرح طريقة اللعبة:

بعد أن يدخل اللاعب رجلية في الكيس ويمسك بإطرافه بيديه ينتقل من خط البداية قفزاً إلى خط النهاية ثم يعود ويكون زميله قد انطلق بعد أن وصل هو إلى خط النهاية وتكون العودة بالركض دون القفز داخل الكيس. والفائز هو الأسرع من الفريق.

## نفاذ ألعاب المهرجان

الزمن المتوقع: من (١) إلى (٢)

المشاركين: ٢٠ لكل فريق

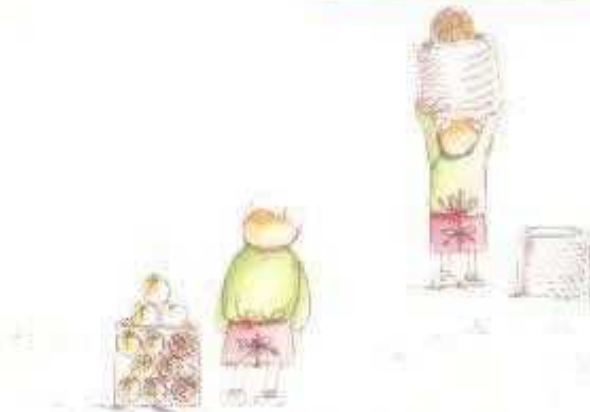
٣- رمي الكرة من بعد

### الأدوات المطلوبة

١٠ كور من الحجم المتوسط لكل فريق - سلتان للكور لكل فريق.

### شرح طريقة اللعبة:

يوضع خطين متوازيين بحيث يكفيان لرمي الكرة. ثم يقف اللاعب قبل الخط الأول وتكون امامه سلة مملوءة بالكور (تقريباً ١٠ كور) وتظهر موجه إلى زميله الآخر الذي يقف خلف الخط الثاني. واللاعب الآخر يكون معه سلة يحميها بحيث يتفطر إلى ظهر زميله. تبدأ اللعبة بأن يرمي اللاعب الأول الكرة إلى زميله بدون أن يلتفت ويستقبلها اللاعب الثاني بالسلة ويضع الكرة في سلة أخرى يجوارده. ومن شروط اللعبة أن أي كرة تقع بين الخطين أو لا يستطيع أن يمسكها اللاعب لا يسمح له أن يضعها في السلة.



الزمن المتوقع: من (٥) إلى (٥)

المشاركين: ٢٠ لكل فريق

٤- أكمل الزبدي

### الأدوات المطلوبة

١ لعبة زبدي لكل فريق - ملعقة لكل فريق

### شرح طريقة اللعبة:

يمسك أحد أفراد الفريق (اللاعب الأول) بالزبدي والآخر يمسك بملعقة في فمه ويبدأ موضوعة خلف ظهره ويبدأ يأخذ الزبدي بملعقة ووضعها في فم اللاعب الآخر الممسك بالزبدي. وشروط اللعبة أن أي كمية من الزبدي تسقط على الأرض تحسب على



## نداء ألعاب المعرجان

الزمن المتوقع: من ( ٥ ) إلى (١٠)

المشاركين: الكتل هريش

٥- إخراج قطعة المعدن من الطحين

### الأدوات المطلوبة

طحين ، صحنين - قلعطين  
معدنتين

### شرح طريقة اللعبة:

يوضع طحين في وسط صحن من الحجم المتوسط ويداخله قلعطين من المعدن فيبدأ اللاعب بالتقاط قطعة المعدن من داخل الصحن (واحدة فقط) بدون استخدام يديه فيستخدم فمه ويضع يديه خلف ظهره.



الزمن المتوقع: من ( ٥ ) إلى (١٠)

المشاركين: مفتوح

٦- الجندي والسارق

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو قدم:

### شرح طريقة اللعبة:

يخرج من أحد الطرفين لاعب يدعى الجندي ومن الطرف الآخر لاعب يدعى السارق، وتوضع كرة في مكان معين بحيث يتحرك إليها السارق ويتبعه الجندي ويقدم في كل حركة أو تصرف يوديه فيجلس إذا جلس ويثقب إذا وقف. ثم يغافل السارق الجندي ويأخذ الكرة ليهرب بها إلى مكان محدد على بعد (٢٠ متر) ليدخل فيسلم الجندي أو يدركه الجندي قبل أن يصل.



## نماذج الألعاب المبرجدة

الزمن المتوقع: من (١) إلى (٢)

المشاركين: فريقين

٧- درجة الكرة

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة - كورتنيس أرضي  
عدد ٢ لكل أربع لاعبين

### شرح طريقة اللعبة:

يرسم على الأرض خطين بينهما (٥) امتاراً ووسط هذين الخطين يوض خطين بينهما متر واحد يقف افراد كل فريق خلف الخطوط الخارجية وتوضع الكرة بين الخطين الداخليين ومع كل فريق عدد من الكرات الصغيرة يحاول بها ضرب الكرة ودخولها الى جهة الفريق الأخرى تتجاوز الكرة الخط الداخلي القريب من الفريق الأخر ويستفيد كل فريق من كور الفريق الأخر التي تأتي الى جهتهم.



الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: لاعبين

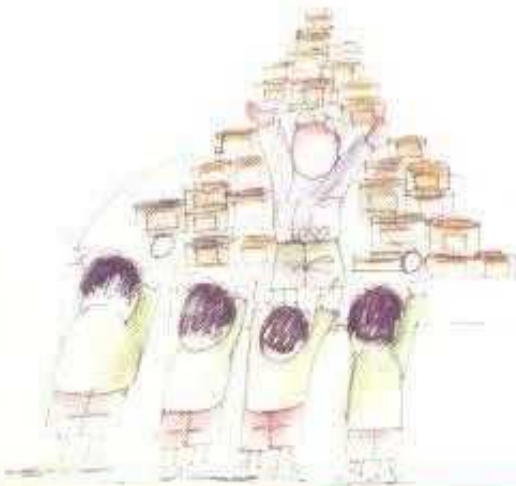
٨- حماية الهرم

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خشبية  
مجموعة من ألعاب الطاولة  
لتشكل هرماً

### شرح طريقة اللعبة:

ترسم دائرة كبيرة وفي منتصفها هرم من ألعاب الطاولة بجانبه لاعب يدافع عن الهرم من ضربات الفريق خارج الدائرة. ويحاول الفريق إسقاط الهرم خلال زمن معين أو يكون اللاعب هو الضائر مع ملاحظة أن لا يسقط الهرم بسبب اللاعب نفسه إلا اعتبر خاسراً



## نمادة الألعاب المفهومة

الزمن المتوقع: من ( ٥ ) إلى ( ١٠ )

المشاركين: الكمل فريق

٩- حاجز الصدا البشرية

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خفيفة.



### شرح طريقة اللعبة:

تترسم دائرة على حسب عدد لاعبي الفريق بحيث يحيطون بها إحاطة تامة ويقف في منتصف هذه الدائرة لاعب معه الكرة ويحاول إخراجها من هذا الحاجز البشري بركلها من منتصف الدائرة خلال زمن معين ولا يحسب ويشترط أن يبدل الفريق أماكنه بعد كل محاولة من اللاعب مستقبلياً انشغاله بإعادة الكرة إلى المنتصف.

الزمن المتوقع: من ( ١ ) إلى ( ٢ )

المشاركين: مفتوح

١٠- ناول واجلاس

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خفيفة.



### شرح طريقة اللعبة:

يصطف لاعبو الفريق على شكل قطار ويقف واحد منهم أمامهم بحيث يكون وجهه إليهم على بعد مترين من أولهم ثم يتناول الكرة إلى الأول ويعيدها إلى الأول إليه ثم يجلس ثم الثاني وهكذا حتى تصل إلى الأخير الذي يعيدها إليه ليوقف الذي قبله فيسلم الكرة ثم يعيدها ليوقف الذي قبله وهكذا والفريق الفائز من يتجز هذه المهمات بأقل وقت ودون سقوط الكرة.

## نماذج ألعاب المعلم جاهزة

الزمن المتوقع: من (د) إلى (١٠)

المشاركين: مفتوح

١١- أنتبه هذا اسمك

### الأدوات المطلوبة

تخصير قطعة كتابية  
تحتوي على تلك المسميات  
بين كلماتها



### شرح طريقة اللعبة:

يعطى المشرف كل لاعب اسما او لقباً معيناً ويطلب منه ان يجلس ثم يقف عندما يسمع اسمه وبعد ذلك يلقي المشرف عليهم قطعة كتابية تتضمن تلك الأسماء أو الألقاب على غير ترتيب ويخرج من يتأخر في الاستجابة أو لا يفعل شيئاً.

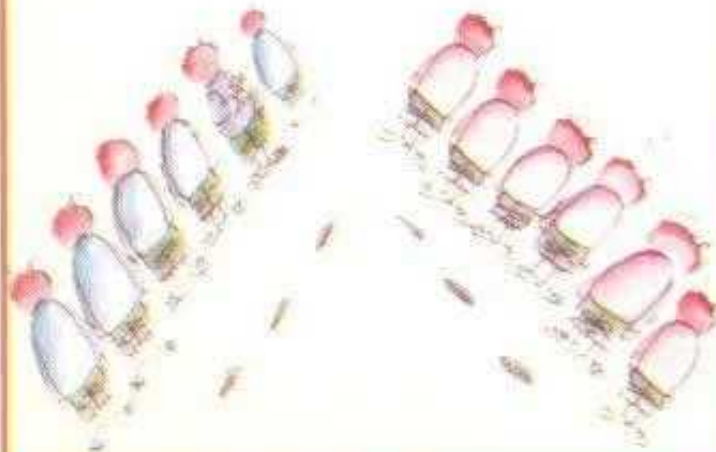
الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: مفتوح

١٢- دوائر الحجارة

### الأدوات المطلوبة

عدد من الحجارة الصغيرة.



### شرح طريقة اللعبة:

يصطف كل فريق على شكل قطار وعلى نفس خطهم ترسم دوائر صغيرة بين كل دائرة وأخرى (٥ أمتار) وعدد الدوائر نصف عدد الفريق الزوجي. يصطف الفريق بحيث يكون بين الأول وأول دائرة (٥ أمتار) ثم ينطلق كل لاعب ترتيبه فردي يضع حجراً يحمله في أحد تلك الدوائر على الترتيب الأول في الدائرة الأخيرة والثالث في الدائرة التي قبلها وهكذا. ثم ينطلق الذين لهم الترتيب الزوجي في الصف بعد أن يصل أولئك إلى خط محدد بعد الدائرة الأخيرة ويحملون تلك الحجارة التي وضعها زملائهم ثم يصطفون معهم هي نفس الترتيب بعد ذلك تكون العملية عكسية من الجهة الثانية والمانر من ينجز هذه المهمات بأسرع وقت.

## نماذج لألعاب المعرجان

الزمن المتوقع: من ( ٥ ) إلى ( ١٠ )

المشاركين: مفتوح

١٣- معجم اللفظة

### الأدوات المطلوبة

قطع صحائف



### شرح طريقة اللعبة:

بعد اختيار كلمة معينة يختار من الفريق بعدد حروف هذه الكلمة وتكتب حروف الكلمة كل حرف على صحيفة يحمل كل لاعب حرفاً منها ثم يضطفون بطريقة تمثل الكلمة وبعد ذلك يخالف المشرق بين حروف الكلمة بتعطتها بترتيب آخر لتخرج كلمة أخرى وعلى الفريق ان يرتب نفسه كي تظهر الكلمة. والضائر الذي يؤدي المهام باسرع وقت.

مثال: كلمة استودل ( تعرف الى (وتبدل) ثم الى (بل دنو) هكذا ثلاث مرات وكلمة اخرى ثلاث مرات لفريق اخر.

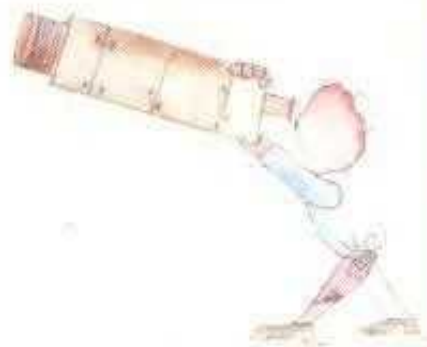
الزمن المتوقع: من ( ٢ ) إلى ( ٦ )

المشاركين: مفتوح

١٤- الأبيجداد الجديدة

### الأدوات المطلوبة

مسطرة



### شرح طريقة اللعبة:

توضع علامة في مكان معين ثم يطلب من المشارك الوصول الى تلك العلامة عن طريق المنظر دون الاستعانة بأحد. بحيث يستخدم العدسات المعدة للمسافات والمضحك هنا طريقة سير اللاعب الذي لن يصل الا بصعوبة.

## نماذج الألعاب المبرجاة

١٥- الكرة الطائرة: المشاركون: مفتوح: الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خفيفة.

### شرح طريقة اللعبة:

يُضَفُّ لاعبو الفريق على مسافات متباعدة ويضرب كل منهم كرة الطائرة مرة واحدة إلى زميله حتى تسقط منهم على الأرض بحيث يشترط أن لا تضرب الكرة بالقدم أو لا تضرب أكثر من مرة وأن لا تمسك بها امساكاً ولا يشترط الترتيب بين اللاعبين في ضرب الكرة لكن يشترط أن لا يعيد الكرة إلى الذي قذفها إليه والفريق الفائز من تبين معه الكرة أطول فترة دون الأخلال بالشروط السابقة.



١٦- قذيفة الأعشى: المشاركون: مفتوح: الزمن المتوقع: من (١) إلى (٥)

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خفيفة.

### شرح طريقة اللعبة:

توضع الكرة في مكان معين ثم يخرج أحد اللاعبين وتغمض عيناه بعد أن يرى مكان الكرة ثم يدار عدة دورات وهو في مكانه ويطلب من فريقه توجيهه إلى مكان الكرة والذي ينبعث عنه صوته. أمثار ثم يركل الكرة بقوة. كل ذلك خلال (١٥ ثانية) دون تاخير (التوجيه والركل).

ومن المضحك أن يتحمس اللاعب للركل فإذا به قد ركل الهواء والفائز الذي يصل للكرة بأسرع وقت



## نمادح الألعاب المبرجحة

١٧- الحركة الممنوعة المشاركون: مضبوط، الزمن المتوقع: من (١) إلى (٥)

### الأدوات المطلوبة

كرة طائرة أو كرة خفيفة.



### شرح طريقة اللعبة:

يحدد المشرف للمشاركين حركة معينة ويطلب منهم تقليد جميع حركاته ما عدا تلك الحركة ثم يبدأ بإداء بعض الحركات وهم يقلدونه وفجأة يؤدي الحركة الممنوعة ثم يخرج كل من قلده المشرف فيها ويلزم هنا وجود مراقب على المشاركين لضبط استجاباتهم.

١٨- السير خطوة خطوة المشاركون: مضبوط، الزمن المتوقع: من (١) إلى (٥)

### الأدوات المطلوبة

قطعتين من الورق المقوى تكون



### شرح طريقة اللعبة:

يوضع خط بداية وخط نهاية على بعد ٢٠ متر منه ويعطى كل لاعب قطعتين من الورق المقوى مربعة الشكل بحيث يحمل الأولى ويضع الثانية ثم يقفز إليها ثم يجلس ثم يلتفت ثم يقفز ويقفز إليها ثم يلتفت ثم يجلس ثم يدخل ثم يأخذ الورقة الأولى ثم يقفز ثم يلتفت ثم يجلس ثم يضعها على الأرض ثم يقفز إليها وهكذا. ويشترط تتابع هذه الحركات وهي الصعوبة هي اللعبة.

## نماذج الألعاب المدرسية

١٩- حركة اللوذة: المشاركين: جميع أفراد الزمن المتوقع: من (١) إلى (٢)

### الأدوات المطلوبة

كرة قدم أو طائرة - عدد كرة لكل فريق.

### شرح طريقة اللعبة:

يصطف كل فريق جالس على الأرض متتاليين تبدأ اللعبة بأن يناول الأول الكرة إلى من خلفه حيث يستلقي على ظهره ثم يناولها إياه وهكذا من الثاني إلى الثالث حتى الأخير الذي ينطلق ويجلس في مقدمة الطابور ثم يناولها لمن خلفه وهكذا. والفائز من يصل إلى الخط المعين أو لا على بعد ٢٠ متر.



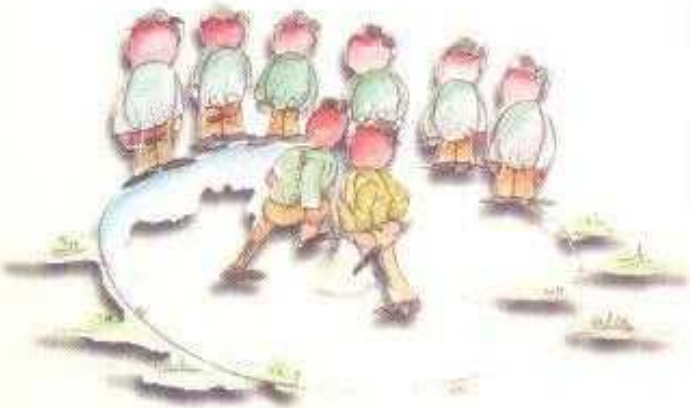
٢٠- معركة الأكتاف: المشاركين: مطروح الزمن المتوقع: من (٢) إلى (٥)

### الأدوات المطلوبة

بدون

### شرح طريقة اللعبة:

توضع دائرة على الأرض قطرها مترين ويختار اثنين متناسبين في الجسم بحيث يقفان داخل الدائرة ويرفع كل منهما رجله بيد واليد الأخرى خلف ظهره ومن ثم يحاول كل واحد إخراج زميله من الدائرة بالدفع بالأكتاف ويشترط عدم استخدام الأيدي أو الوقوف على الرجلين ويمكن خصم نقاط على ذلك.



## نماذج الألعاب المبرمجين

الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: مفتوح

٢١- أرقام الهاتف

### الأدوات المطلوبة

١٠ ورقة من النوع المقسوى  
مقاس ٣٠ × ٣٠ سم.



### شرح طريقة اللعبة:

يكتب على خد من أوراق الأرقام هواتف معينة وعلى خمس أوراق أخرى نفس الأرقام ويكتب على بقية الأوراق أرقام مختلفة وتوضع عشرين ورقة من ضمنها الخمس الأولى على جدار والساقى ومن ضمنها الخمس المتبقية الثانية في صندوق يبعد عن الجدار عشرة خطوات ويطلب من اللاعب تامل الأرقام المعلقة وإخراج أرقام متشابهة لها من الصندوق دون أن يلتفت إلى الوراء وإذا أخرج ورقة يجب أن يذهب بها إلى الجدار ثم يعود إذا كانت خاطئة والظاهر الذي يخرج أكبر عدد متشابهة خلال عشرة دقائق.

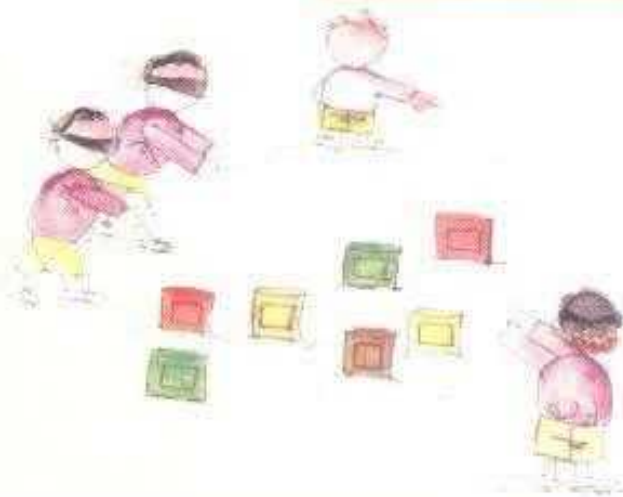
الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: مفتوح

٢٢- جمع العملات

### الأدوات المطلوبة

١٠ أوراق حمراء - ١٠ أوراق خضراء - ١٠ أوراق صفراء  
١٠ أوراق بيضاء - الأوراق مقنونة مقاس ١٠ × ١٠  
ويمكن الاستعانة عنها بعلب فارغ من مستحضرات التجميل



### شرح طريقة اللعبة:

يقذف بالأوراق الملونة بحيث يكون لكل لون قيمة معينة مثلا (١) الحمراء - ٥٠٠ - البيضاء - ١٠٠٠ ... ويطلب من كل لاعب بعد انقضاء أربعين الملاحظين جمع أكبر عدد من الأوراق بإرشاد زملائه والظاهر يجمع القيمة الأكبر.

## نماذج الألعاب المهرجان

الزمن المتوقع: من (١٠) إلى (١٥)

المشاركين: ١٠ لاعبين

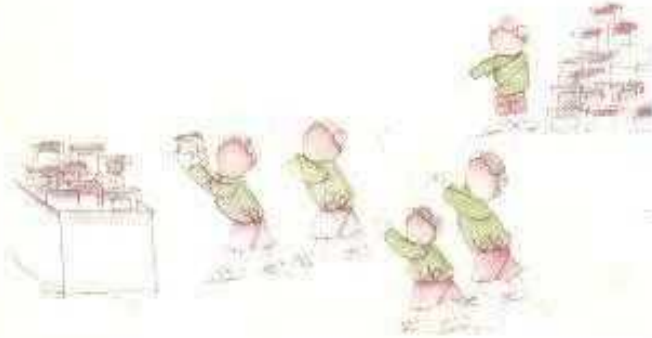
٢٣- بناء الهرم

### الأدوات المطلوبة

عدد ١٥ علبة قارضة لكل فريق مكون من ٥ لاعبين.

### شرح طريقة اللعبة:

يوضع مستدق يحتوي العلب القارضة ويجالسه أحد اللاعبين الذي يأخذ علبة ويرميها إلى اللاعب الذي يليه على مسافة ( ٥ ) خطوات ثم يتاولها هذا إلى الذي يليه وهكذا حتى تصل إلى الأخير والذي يحاول بناء الهرم من هذه العلب. والضرب الضائر هو الذي يستطيع بناء الهرم قبل الآخرين.



الزمن المتوقع: من ( ٢ ) إلى ( ٥ )

المشاركين: ١٠ لكل فريق

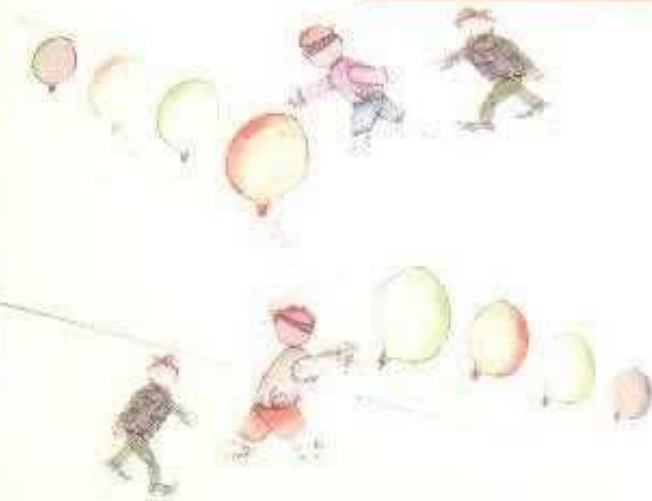
٢٤- فرقة البالون

### الأدوات المطلوبة

سلك نايلون - كمينة من البالونات

### شرح طريقة اللعبة:

يوضع خطان يبتعدان مسافة ١٠ متر وتوضع بين الخطين سلك يحتوي على بالونات على مسافة محددة بحيث يقوم أحد اللاعبين بالتوجيه ويكون عند أحد الخطوط السابضة واللاعب الآخر يكون بالجهة المقابلة عند الخط الثاني ويكون معصوب العينين فبعد هذا اللاعب بالتحرك إلى زميله المقابل وتوجيه البالون وزميله الآخر يقوم بتوجيهه والضائر من الضيق هو الذي ينهي المهمة بأقل وقت. ويشترط أن تلعب كل الفريق في نفس الوقت.



## نمذجة الألعاب المصنوعة

٢٥- نفخ البالون  
المشاركين: لكل فريق  
الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

### الأدوات المطلوبة

كمية من البالونات



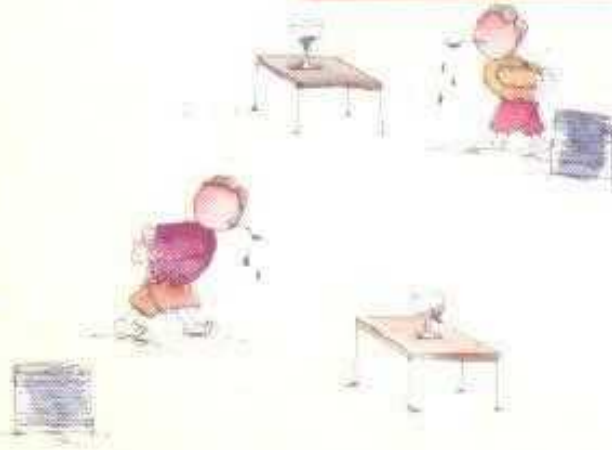
### شرح طريقة اللعبة:

يعطي اللاعب المشارك بالون ويطلب منه أن يضعها في فمه ثم يطلب منه أن يضع يديه خلف ظهره ولا يستعين بهما بعد ذلك، ثم يطلب منه أن يتنفس البالون حتى يتفجر، ويشترط أن تلعب كل الفرق في نفس الوقت وكذلك عندما تنفست البالونة من فمه يخرج اللاعب والضائر من تفجير البالونة منه أولاً عند انتهاء الوقت ينظر إلى أكبر بالونة مهتلة.

٢٦- ملء الكأس  
المشاركين: لكل فريق  
الزمن المتوقع: من (٢) إلى (٥)

### الأدوات المطلوبة

وعاء لكل فريق - كأس  
لكل فريق - ملعقة لكل  
فريق



### شرح طريقة اللعبة:

يطلب من اللاعب أن يضع ملعقة في فمه ويضع يديه خلف ظهره ثم يبدأ بنقل الماء من وعاء ممتلئ إلى كأس فارغ والضائر من ينقل أكبر كمية من الماء في الزمن المحدد ويشترط أن تلعب كل الفرق في نفس الوقت.

## نماذج ألعاب العمر جديد

الزمن المتوقع: من (٥) إلى (٥)

المشاركين: مشاركة لاعبين من كل فريق

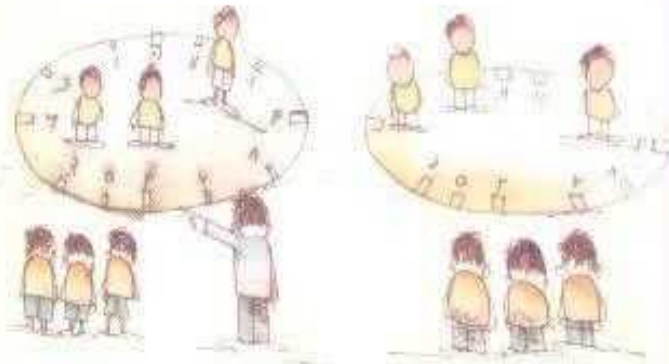
٢٧- عقارب الساعة

### الأدوات المطلوبة

دون

### شرح طريقة اللعبة:

ترسم ساعة دائرية على أرض الساحة فيها الأرقام من (١-١٢) ويختار كل فريق ثلاثة من أفراد يمثلون الساعات والدقائق والثواني حسب اختيارهم ثم يحدد المشرف ساعة معينة (بالساعات والدقائق والثواني) مثلاً الساعة السابعة وخمس وعشرون دقيقة وثلاثون ثانية (وعلى الفريق أن يحدد الساعة بالوقوف عليها كما يجب أن تشير الساعة التي حددها المشرف ويمكن تكرارها عدة مرات والضائر الذي ينجز المهمة بأسرع وقت.



الزمن المتوقع: من (٢) إلى (٥)

المشاركين: جميع الفريق

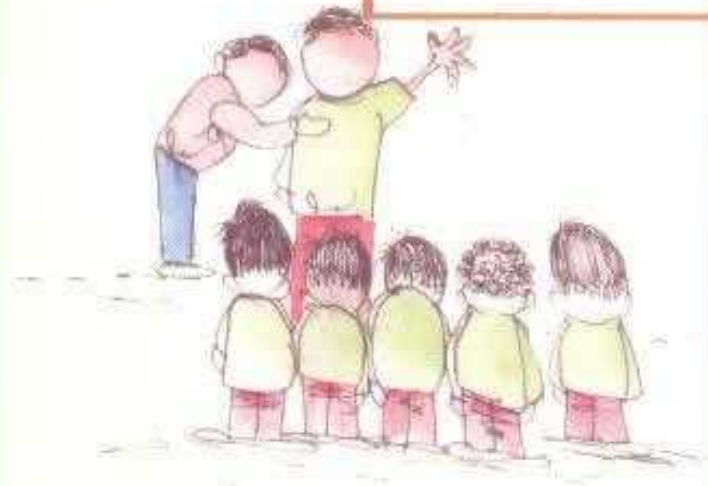
٢٨- الوصف بالإشارة

### الأدوات المطلوبة

دون

### شرح طريقة اللعبة:

يحدد المشرف بيت الشعر أو مثل مشهور لكل فريق ويطلب من كل فريق أن يخرج واحد من المشاركين ويطلب منه أن يمثل هذا البيت أو المثل على فريقه بالحركات دون أن يتكلم به أو يحرك شفتاه. والفريق الضائر من يعرف هذا البيت أو المثل بأسرع وقت ويمكن تكرار هذه اللعبة عدة مرات



## نادي ألعاب المرحاض

الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: الضريقي

٢٩- الحركة الدخيلية

### الأدوات المطلوبة

بدون



### شرح طريقة اللعبة:

يخطط كل فريق لعمل حركات متناغمة ومتناسقة يؤدونها أمام الفريق الآخر ويضمنونها حركة دخيلة غير متناسقة مع باقي الحركات. ويعد عرضها على المشرف والموظفة عليها يعرضون حركاتهم أمام الفريق الآخر ويطلب منه تحديد تلك الحركة والشار من يحدد حركة الفريق المنافس في أسرع وقت ممكن.

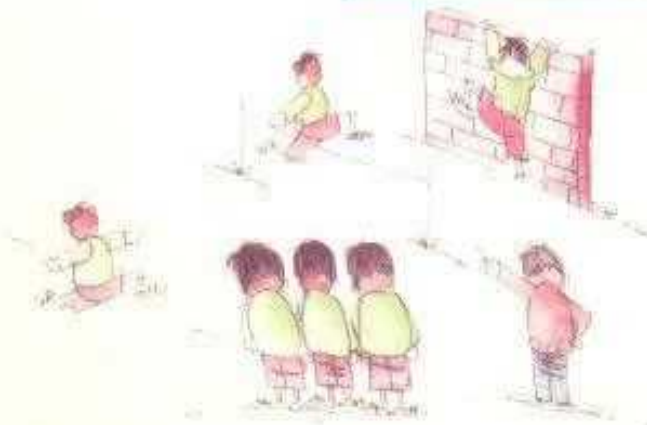
الزمن المتوقع: من (٥) إلى (١٠)

المشاركين: مشاركة فردية

٣٠- الرحلة

### الأدوات المطلوبة

حسب الرحلة



### شرح طريقة اللعبة:

يحدد المشرف للمشاركين مسار رحلة معينة عبر الساحة من خلال أشياء موجودة فيها ثم يطلب من المشاركين تطبيقها ومن يخطئ يأن ينسى بعض المعلومات أو يعجز عن عملية معينة تحسب عليه أخطاء والفريق الفائز من يطور أحد متسابقيه يقطع الرحلة دون أخطاء أو بأقل قدر منها.

مثال: الرحلة السير بقدم واحدة لمسافة معينة ثم القفز مسافة بعد من خط محدد ثم السير عن يمين حاجز موجود ثم الوقوف وسط دائرة مرسومة والتكبير سبع مرات بصوت عالي ثم تسلق عائق موجود... الخ.

ويجب أن ينطلق كل فرد لوحده يتبعه مراقب يسجل عليه أخطائه. ثم ينطلق الآخر حسب توفّر المراقب بين