

الأكاديمية العربية الدولية



الأكاديمية العربية الدولية
Arab International Academy

الأكاديمية العربية الدولية المقررات الجامعية



الإبداع الفكري

الألعاب التربوية



مهارات إبداعية في التربية والتدريب



A large, irregular puzzle piece graphic with a yellow border. Inside the puzzle piece are several photographs of people in various settings. At the top left, a man in a dark suit is seen from behind, holding a long wooden staff with a red ribbon tied to it. Next to him, a man in a white thobe and black ghutra is standing. Below the man in the suit, a man in a white thobe is walking. To the right, a group of people are gathered around a table, with one person wearing a red shirt. At the bottom, a man in a white thobe is standing next to a man in a black shirt. The puzzle piece is set against a white background.

د. عثمان حمود الخضر



تأليف

د. عثمان حمود الخضر

othman1001@hotmail.com

مدير المشروع

أحمد علي شرجي

ahmad@gulfinnovation.com

التدقيق

أنس عبدالله سالم

anas@ebdaa.ws

تصميم وإخراج

رمزي فيصل الهريمي

إخراج الكتروني

عبدالعزیز عصمت العتريس

zezodedo@hotmail.com

الناشر



شركة الإبداع الفكري للنشر والتوزيع - الكويت

جميع الحقوق محفوظة للناشر (شركة الإبداع الفكري)

[e-mail: info@ebdaastore.com](mailto:info@ebdaastore.com) - www.ebdaastore.com

هاتف: 22404854 - 22404883 - فاكس: 22404852

ص.ب. 28589 الصفاة 13146 الكويت





إهداء إلى

إلى أبنائي طلال وحمود وبدرية ونورة...
بشائر أمل لمستقبل مشرق لهذه الأمة.. أهدي هذا الكتاب
جعلهم الله جميعاً من الذرية الصالحة...

والدكم

عثمان حمود الخضر



المهيد

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف خلق الله، محمد بن عبد الله، وعلى آله وصحبه وسلم.

أما بعد،

إن من أهم مسؤوليات المهتم بالشأن التربوي والتدريبي هو محاولة فهم أفراده واستكشاف مكنوناتهم وطاقاتهم، وتلمس جوانب الضعف والقوة في شخصياتهم، والتعرف على جوانب الخلل في ذواتهم التي بحاجة إلى إصلاح، ولألعاب التربية تتيح له فرصاً كثيرة لمراقبة سلوك أفراده في مواقف تحاكي الواقع وتقترب منه، والشواهد في الحياة كثيرة التي تؤيد ما وصل إليه الفيلسوف اليوناني "بلاطو" من أن "ساعة لعب تعرفك بالشخص أكثر من سنة محادثة".

إن استخدمي الشخصي للألعاب في دوراتي التدريبية خلال السنوات العشر الماضية، وما خلصت إليه تجربتي في أكاديمية الإبداع الأمريكية، و"مركز العلوم المرحلة" بالكويت، وما لاحظته في مؤتمرات تربوية، وعایشته في ورش عملية كثيرة، ولأمسته من تشجيع ومؤازرة واهتمام من المربين والمدربين أثناء تقديمي للألعاب التربوية في منتدياتهم، كرست لدي قناعة بأهمية هذه الأداة التربوية، التي من الممكن أن تثري التجربة التربوية والتدريبية، وتحديثها بما يتلاءم مع متطلبات البيئة المعاصرة، وحاجة العمل التربوي والتدريبي إلى تحديث في وسائله وأدواته. والحكمة ضالة المؤمن، أنى وجدها فهو أحق الناس بها، سواء جاءته من غرب أو شرق.



لا أدعي أن ما عرضته في هذا الكتاب بدعة جديدة، فالألعاب التربوية والتدريبية ممارسة في وسائلنا، لكنها اجتهادات فردية تفتقر إلى التأصيل، فالألعاب طريقة تربوية لها تأصيلاتها النظرية في جامعات عالمية عريقة، وتطبيقاتها العملية المشاهدة في الدورات التدريبية، والفصول التعليمية في المدارس الغربية، تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية، تقدم تحت مسمى "التعلم من خلال الممارسة" تارة، أو "التعليم الترفيهي" Edutainment، أو "التعليم بالمرح" تارة أخرى، وما العمل التربوي في محصلته النهائية إلا عملية تعلم هدفها إكساب الفرد معلومة جديدة، وغرس سلوك حميد، وتنقيته من آخر مشين، وتغيير اتجاهات وقناعات، فالدراسات تؤكد بأن الأفراد يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة، فالألعاب طريقة جذابة وطبيعية، فنحن مضطرون على حب المرح الذي أحد مصادره اللعب، ف"في داخل كل منا طفل يتوق للعب" كما يقول "نيتشه".

يشمل الكتاب تغطية لأهم الجوانب النظرية التي يحتاج لمعرفتها التربويون والمدرسون، مفضلاً عدم الدخول في تفاصيل نظرية مملة، كما يشمل أيضاً تغطية للجوانب العملية، حيث سيتعرف المشاركون على خمس وعشرين لعبة تربوية جديدة جاهزة للتطبيق، مع شرح مفصل للهدف منها، والمهارات التي تغطيها، وطريقة عرضها، ونوعية وعدد المشاركين بها، والوقت الذي تستغرقه، والمواد التي تحتاجها، وما يجب أن يطرح بعد الانتهاء منها من نقاط تربوية.

أمل أن يكون هذا الجهد بداية مشجعة للتربويين والمدرسين للإضافة والإثراء.

د. عثمان حمود الخضر

رمضان

سبتمبر 2007



المقدمة

ما هي الألعاب التربوية؟

الألعاب التربوية تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها، والجزاء المترتبة على الأداء. كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع.

وأغلب الألعاب تحمل طابعاً تنافسياً في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين، تنتهي "بفائز" و"خاسر". وهي بطبيعتها تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة)، أو العقلية (نشاط عقلي كحل مشكلة)، أو كليهما، كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماس والمتعة والإثارة والترقب).

والألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس الأفراد المشاركين، وإثارة النشاط وتبديد الملل بعد برنامج طويل. فهي طريقة علمية صحيحة في التعلم تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية. وهي تسمى أحياناً بـ"التعلم من خلال الممارسة"، أو "التعليم الترفيهي" **Edutainment**، أو "التعليم بالمرح".



وتختلف الألعاب عن طرق التعلم الأخرى في كون المقدم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه، بل هو إحداها، ويتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة، أي أن الكل يتعلم من الكل، وليس من المقدم فقط. كما أن أهم ما يميزها عن طرق التعلم الأخرى هو عنصر المتعة والتشويق.

ولعله من المناسب هنا تحديد بعض المصطلحات التي سيتم استخدامها في ثنايا هذا الكتيب، فلفظ "لعبة" يقصد به ذلك النشاط المعرف عاليه، والذي يأتي تحت مسميات عدة، مثل ألعاب تربوية، تمرين، لعب أدوار، مسائل عقلية، وغير ذلك. فإذا جاءت أي من هذه المصطلحات في ثنايا الكتاب فإنها تشير لنفس المفهوم. وإذا قدمت مجموعة من الألعاب في فترة زمنية محددة سميت "برنامج"، فالبرنامج يشمل مجموعة من الألعاب. غير أننا ننوه هنا إلى أننا لن نشمل في هذا الكتيب بعض الأنشطة التي يمكن إدراجها تحت مسمى لعبة، من ذلك: الألعاب الكمبيوترية، ولعب الأدوار، ودراسة الحالة، والمحاكاة، والمسائل العقلية.

كما يشير لفظ "المقدم" في هذا الكتاب إلى شخص الذي يقوم بتقديم اللعبة، والذي يمكن أن يكون مربياً، أو مدرساً، أو قائداً، أو غير ذلك. أما "المشاركون" فيقصد بهم أولئك الأفراد الممارسون للعبة.



الفهرس



الصفحة	مميزات الألعاب وأنواعها	الفصل الأول:
12	مميزات التعلم من خلال اللعب	
16	أنواع اللعب	
الصفحة	مراحل اللعب	الفصل الثاني:
24	ما قبل اللعب	
27	خلال اللعب	
29	ما بعد اللعب	
الصفحة	مسؤوليات المقدم	الفصل الثالث:
32	التعليق التربوي	
34	مسؤوليات المقدم	
35	مواصفات المقدم الناجح	
36	ماذا تفعل مع هؤلاء؟	
الصفحة	الألعاب	الفصل الرابع:
38	مفاتيح فهم الرموز المستخدمة في الكتاب	
39	المؤمن مرآة أخيه	
45	طرف واحد أم طرفان؟	
50	لعبة الأرقام	
54	إنقاذ	
58	نفايات نووية	
62	رحلة رقم 101www	



الفهرس



72	متحفى الشخصى
75	بيت العنكبوت
78	قناة المعاملات
80	رمال الربع الخالى
82	الحديقة الجوراسية
86	النهر القاتل
88	الشخصية العجيبة
92	أنت مهم
95	طريق الألغام
100	العبور الكبير
104	أنا أثق فى الإدارة
108	سوق المعلومات
115	رحم الله فلان
120	الحصان والفارس
123	الحصن البشرى
126	عبرنى
128	قطار البالونات
131	عجائب الأرقام
136	أين الخلل؟
139	الحلول



1



التمصيل الأول

مميزات الألعاب
وأنواعها

مميزات التعلم من خلال اللعب



الألعاب التربوية والتدريبية هي أحد أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب، وتغيير الاتجاهات، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، والتي منها:

1 مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، ففي حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة، فإن الألعاب التربوية تستخدم، بالإضافة للسمع: البصر، واللمس، وفي أحيان أخرى، الشم والتذوق، وكلما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عملية التعلم، كلما كانت المعلومة، أو السلوك، أكثر ثباتاً وفهماً لدى المشارك.

2 في حين أن المحاضرات التقليدية تصلح لنقل الجانب النظري من المعلومات، فإن الألعاب تصلح أيضاً لغرس السلوكيات الإيجابية، وتغيير اتجاهات الأفراد.

3 الألعاب عملية ممتعة للأفراد، تثير مرحهم، وتكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية عادة.

4 الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقيها سماعاً.

5 الألعاب هي أقرب أسلوب تعلم يحاكي الواقع، فالسلوك الصادر من الفرد خلال اللعب يعكس السلوك الأكثر احتمالاً بأن يقوم به الفرد في الواقع الميداني.

6 الألعاب من أكثر الوسائل جذباً لانتباه الأفراد.

7 الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم.



8 معظم الألعاب تعتمد على مواد رخيصة ممكن الحصول عليها، أو تصنيعها محلياً.

9 الألعاب تقوي العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة.

10 الألعاب تزيد وتعزز ثقة الفرد بنفسه.

11 الألعاب تعكس جدية وتحضير المقدم واجتهاده في توصيل المعلومة وغرس السلوك المطلوب بشتى الوسائل.

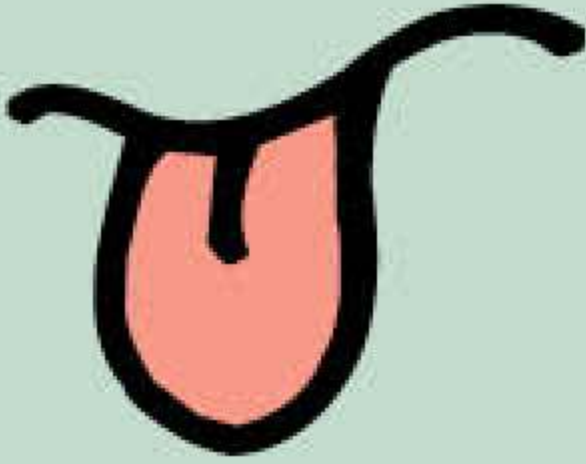
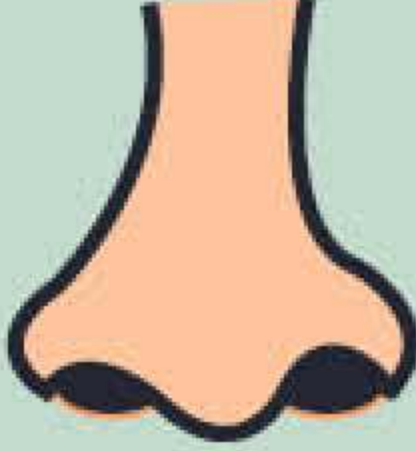
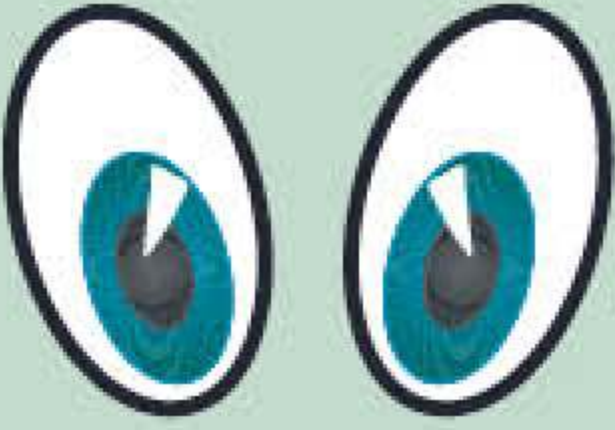
12 الألعاب تكسب المقدم حب المشاركين.

13 الألعاب تستثير انتباه ودافعية الفرد.



نحن نتعلم



	التذوق	من خلال	١ %
	اللمس	من خلال	١,٥ %
	الشم	من خلال	٣,٥ %
	السمع	من خلال	١١ %
	النظر	من خلال	٨٣ %



نحن نتذكر



مما نقرأه

١٠٪



مما نسمعه

٢٠٪



مما نراه

٣٠٪



مما نراه ونسمعه

٥٠٪



مما نقوله

٨٠٪



مما نقوله ونعمل به

٩٠٪

أنواع الألعاب

من حيث المشاركين



جماعية

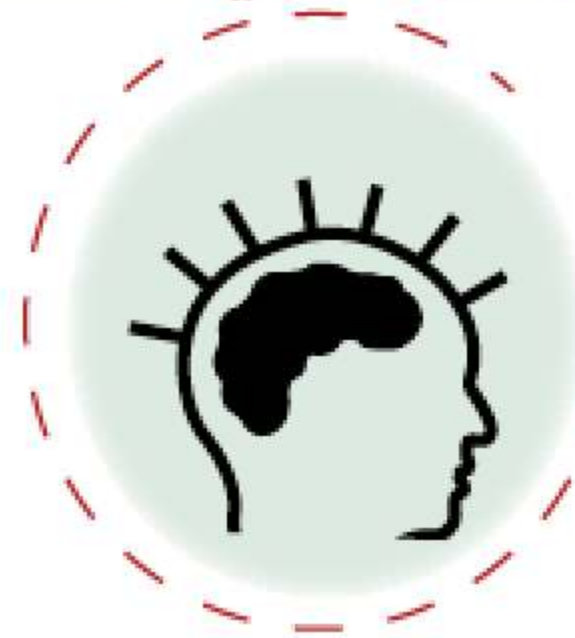


فردية

من حيث الجانب الإنساني المستخدم



عضلية/حركية



عقلية

من حيث المكان المناسب لها



داخلية

في مكان مغلق



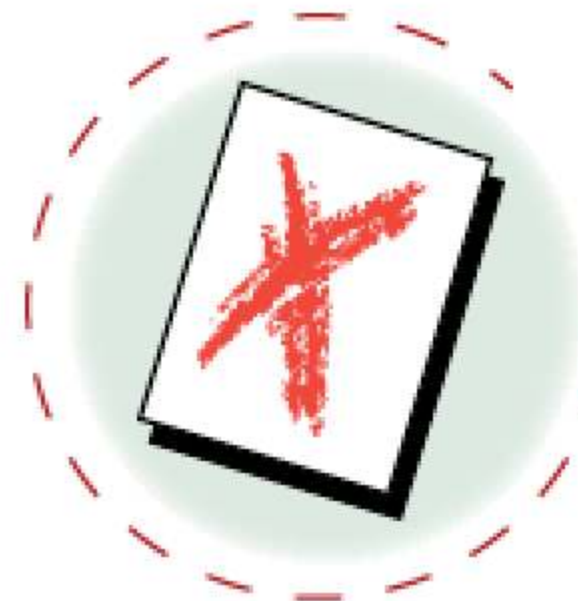
خارجية

في الهواء الطلق

من حيث المواد المستخدمة



ورقية



لا مواد أو مواد قليلة



مواد وأجهزة

من حيث توقيت عرضها



منشطة



افتتاحية



مراجعة

من حيث طبيعتها

تنافسية Competitive



هي لعبة تعتمد على مبدأ التنافس بين الفرد والآخرين لتحقيق هدف ما، وتتطلب قدراً عالياً من النشاط الذهني أو العضلي أو كليهما، وتتسم بالحافزية العالية، حيث يتعلم الفرد من خلال الممارسة لا من خلال التوجيه المباشر، لذا فهي أداة جيدة في تأصيل القيمة السلوكية والأهداف التربوية، والتي منها: حل المشكلات، ومهارات الاتصال، واتخاذ القرار. وتتطلب مشاركة الفرد الشخصية في اللعبة. وهي إما أن تكون في صورة فردية (تنافس بين أفراد) أو جماعية (تنافس بين مجموعات).

تمارين Exercise



هي نوع من الألعاب تستخدم لإيضاح مفهوم محدد يرغب المتقدم في توصيله للمشاركين، وهي لا تعتمد على قدرة الفرد على حل المشكلات، ولكن على مدى استيعابه للمفهوم المطروح، وعلى وقدرته على إسقاط ما تعلمه على الواقع.

مسائل عقلية BrainTeaserPuzzles



هي مسائل تتطلب من الفرد نشاطاً ذهنياً لحلها، وتستثير قدرة الفرد على تحليل وحل المشكلة، وأغلب أنواع التمارين من النوع الورقي، إلا أن بعضها يستلزم بعض المواد لعرضها. وهو مناسب في الألعاب الافتتاحية والمنشطة.

المحاكاة Simulations



في أغلب الأحيان يصعب وضع الفرد في موقف حقيقي من أجل تدريبه لأن الخطأ في الأداء قد يكون مكلفاً وخطيراً، لذا يتم وضع الفرد في موقف أشبه ما يكون بالموقف الحقيقي، بحيث لو أخطأ الفرد فلن يترتب على ذلك أي ضرر. ومن أشهر ألعاب المحاكاة ألعاب الحرب، وقيادة السيارة، وقيادة الطائرة.

تمثيل الأدوار



و يتم هنا وضع الفرد في موقف افتراضي تمثيلي لمعرفة ما هو تصرف الفرد خلال ذلك الموقف، مثلاً كيف يتعامل الفرد أمام شخص غاضب. أحياناً يتم إيهام الفرد بأن الموقف حقيقي دون أن يعلم بأنه تمثيل من أجل الحصول على استجابات واقعية وعضوية أكثر ما يمكن، كما هو حاصل في برامج "الكاميرا الخفية". وتمثيل الأدوار طريقة ممتعة وغير مكلفة.

دراسة الحالة



يتم هنا عرض مشكلات واقعية من واقع بيئة عمل الفرد، ويطلب منه ومن مجموعته تحليل المشكلة وتقديم حلول لها، ويتم بعد ذلك المقارنة بين الحلول المقترحة وما تم فعلاً في الواقع. دراسة الحالات طريقة فعالة في التدريب، وتتطلب مهارة في اختيارات وتصميم الحالة.

من حيث توقيت عرضها

افتتاحية Opener Ice Breaker



هي اللعبة التي تلعب في بداية البرنامج (تسخين) وتهدف إلى كسر الحواجز النفسية وإزالة الرهبة والخجل من نفوس الأفراد، وتشجيعهم على المشاركة. كما يمكن أن تستخدم في تعريف المشاركين بعضهم ببعض، لذا هي مناسبة للمجاميع جديدة التكوين، حين تكون المعرفة بين أفرادها محدودة. والألعاب الافتتاحية تتمتع بكونها سهلة وغير معقدة، ولا تحمل أي صورة من صور التحدي للفرد لتجنب إحراج المشارك في بداية البرنامج، كما أنها لا تستغرق وقتاً طويلاً، فغالباً ما تستغرق ما بين 5 - 15 دقيقة.

منشطة Energizer



بسبب طول أو صعوبة البرنامج، يشعر الأفراد أحياناً بالملل والإرهاق، وهنا يأتي دور الألعاب المنشطة في تجديد النشاط، وإزالة الملل في نفوس الأفراد، وجذب انتباههم مرة أخرى. الألعاب المنشطة تشابه إلى حد ما الألعاب الافتتاحية، وتفترض أن الأفراد يعرفون بعضهم البعض. وفي العادة لا يخطط للألعاب المنشطة ولكن تقدم كلما اقتضت الحاجة لذلك. وغالباً ما تفضل الألعاب التي تتضمن نشاطاً عضلياً أكثر من النشاط العقلي.

مراجعة Review



ألعاب المراجعة مناسبة للقيام بمراجعة ما تم تقديمه خلال برنامج ما، سواء المادة العلمية أو المفاهيم التربوية، وذلك للتأكد من أن الأفراد قد استوعبوا المفاهيم الأساسية، وللتأكيد على بعض المفاهيم المهمة، لذا فهي تأتي في نهاية "البرنامج" كالمحاضرة أو الدورة، وتأتي على شكل تمارين وألعاب خفيفة لا تستغرق أكثر من 15 دقيقة غالباً.

و عموماً، يمكن استخدام الألعاب في أي وقت خلال البرنامج مادامت مناسبة، ويعتمد توقيت طرحها على تقدير المقدم، وفيما يلي مجموعة من القواعد العامة التي يمكن الاسترشاد بها لتحديد الوقت المناسب لتقديم اللعبة:

يفضل أن تلعب ألعاب "الافتتاحية" في بداية البرامج، لأنه كما هو من اسمها، تستخدم أصلاً لكسر الحواجز النفسية وإذابة الجليد وإزالة الرهبة والخجل من نفوس المشاركين، وتشجيعهم على المشاركة.

يمكن أن تستخدم اللعبة بعد أن يتم التأسيس النظري للمفهوم المراد إيصاله للمشاركين. ويجب على المقدم تقدير مدى صعوبة المفهوم المقدم بالنسبة للمستوى العقلي للمشاركين، ومن ثم تحديد ما إذا كان من المناسب تقديم اللعبة قبل أو بعد التأسيس النظري للمفهوم.

الألعاب المنشطة، من اسمها، تستخدم عند الشعور بأن الأفراد قد بدا عليهم التعب أو الملل، ولا بد من تنشيطهم ذهنياً وعقلياً.

بعض الألعاب تتطلب إضاءة كافية، لذا من غير المناسب تقديمها في المساء في الهواء الطلق دون إضاءة.

2



الفصل الثاني

مراحل اللعب

مراحل اللعب

تمر عملية اللعب بثلاثة مراحل، هي:

ما قبل اللعب

خلال اللعب

بعد اللعب

أولاً ما قبل اللعب

هناك ثلاثة مراحل فرعية تتضمنها مرحلة ما قبل اللعب، وهي: التعرف، والتخطيط، والتحضير.

أ. التعرف

أنت بحاجة لمعرفة الإجابة على الأسئلة التالية:

1. من هم المشاركون؟ أعمارهم؛ عددهم؛ قدراتهم الاستيعابية؛ جنسهم (ذكور أم إناث).
2. ما هو الوقت المخصص للبرنامج؟
3. أين المكان المخصص لإقامة البرنامج؟

السعة المكانية

البيئة: أرض فضاء أم منطقة مغلقة (صالة)؟

الأرضية: هل مفروشة أم مزروعة أم رملية؟

هل هناك حاجة للإضاءة؟

بعد المكان.

4. ما الأهداف التي يرجو القائمون على البرنامج تحقيقها؟
5. هل هناك مساعدون يساعدونك على تقديم البرنامج عند الحاجة؟

ب. التخطيط



أنت بحاجة لمعرفة الإجابة على الأسئلة التالية:

1. ماهي الألعاب المناسبة للأهداف المرجو تحقيقها؟
وكم عددها؟
2. ماهو الترتيب المناسب لتقديم الألعاب؟
3. كيف ستبدأ؟ وكيف ستنتهي؟
4. هل ستكون مشاركاً؟ أو مراقباً؟ أو قائداً؟
5. هل من المناسب استخدام ألعاب فردية أم جماعية؟
وكم مجموعة يمكن تشكيلها؟
6. هل ستستخدم ألعاب منشطة؟ ما هي؟
7. ماهو اللباس المناسب الذي يجب أن يتقيد به المشاركون؟
8. ما الذي يجب أن يعرفوه عنك؟

وتذكروا!

يجب ألا يتجاوز البرنامج ساعتين حتى لا يشعر الأفراد بالتعب أو الملل.

يجب ألا يكون هناك تركيز على جانب إنساني واحد فقط، كالجانب العضلي مثلاً حتى لا يشعر الأفراد بالتعب أو الملل.

المتعة والمرح يساعدان على انفتاح المشاركين وتفاعلهم واستفادتهم، تأكد أن الألعاب المختارة توفر جانباً من المتعة والمرح.

ما هو العدد المناسب للمشاركين في البرنامج؟

الأفضل أن يكون العدد ما بين 10 - 20 ، كلما زاد العدد صعبت إدارتهم، وتقلصت فرص السماح لهم بالتعليق والاستيضاح، وزاد شعورهم بأنهم مستبعدون.

بشكل عام:

مشاركين ١٠	مناسب
مشاركاً ٢٠	يمكن إدارتهم
مشاركاً ٣٠	تحتاج مساعدة
مشاركاً ٤٠+	تحتاج فريقاً يساعدك مالم تركز على الألعاب الورقية فقط

يمكن أن تقدم الألعاب

- كبرنامج منفصل
- كبرنامج ألعاب تربوية في رحلة
- برنامج مسائي أو صباحي منفصل
- كفقرة في برنامج
- خلال درس تربوي أو ثقافي
- خلال الفصل
- خلال الدورة التدريبية

من أين آتي بالألعاب والأفكار والمواد؟

1. كتب الألعاب
2. الورش والمؤتمرات
3. من مشاهدة الآخرين
4. الإنترنت
5. محلات الألعاب
6. من خيالك!
7. وأخيراً، من هذا الكتاب.



ج . التحضير

تأكد من:

1. أن جميع المواد والأجهزة المطلوبة لديك.
2. معاينة المكان إن أمكن.
3. أنك متمكن من اللعبة وأنت قد قمت مسبقاً بالتمرن عليها.
4. أن لديك ألعاباً احتياطية عند الحاجة.

ثانياً خلال اللعب

أ . في البداية

لا تنس أن:

1. تعرف نفسك للمشاركين، خاصة إذا كانوا يقابلونك لأول مرة.
2. ترحب بهم.
3. تشرح المفهوم (الهدف) من البرنامج.
4. قلقت انتباه المشاركين لبعض القواعد التنظيمية لنجاح البرنامج، مثلاً:

- عندما أصفر الجميع يصمت.
- عندما أتكلم الجميع يستمع.
- أهمية المشاركة.
- المحافظة على نظافة وترتيب المكان.

5. تشرح قواعد اللعبة، ليس فقط بالكلام ولكن أرهم عملياً ما تعني.
6. تسأل إذا كان أحدهم لديه أسئلة قبل بداية اللعب.
7. إذا اقتضت اللعبة عمل مجموعات، فوزع الأفراد على المجموعات بشكل عادل، وأفضل طريقة هو أنك تختار قادة المجموعات وتجعلهم هم يختارون أفرادهم، هذا سيولد حماساً أكثر بين المجموعات.

ب. أثناء اللعب

اهتم بالتالي:



1. المحافظة على أمن وسلامة المشاركين من الناحية البدنية والنفسية.
2. تقيد بقوانين اللعبة التي حددت سلفاً.
3. بناء جو من الصراحة والانفتاح، وتشجيع الأفراد على المشاركة الإيجابية بأفكارهم وآرائهم وخبراتهم الذاتية خاصة بعد كل لعبة.
4. حافظ على الوقت، لكن كن مرناً، أحياناً قد يكون من المناسب زيادة وقت اللعب.
5. حاول السيطرة على التعليقات الجانبية، وضع قوانين واضحة. مثلاً: "عند سماع الصافرة على الكل أن يتوقف عن الحديث ويستمع لي".
6. كن مرناً لتغيير قواعد اللعبة أو خطة برنامجك إذا اقتضت الضرورة ذلك.
7. أظهر حماسك وتشجيعك للمشاركين.
8. المرح يساعد على إفراز الطاقة والإبداع، كما يساعد على شد الانتباه، لذا أوجد بيئة مريحة خلال اللعب.
9. لاحظ حالتهم النفسية خلال اللعب (متحمسين أم متمللين؟) والبدنية (متعبين أم نشيطين؟) وتصرف بذكاء وفقاً لذلك.
10. تأكد من أن الكل يشارك في اللعب. وحفز الخجولين والمترددين للمشاركة.





11. البعض، وبسبب الحماس الزائد، من الممكن أن يتصرف بطريقة تخل من انسيابية البرنامج، لذا يجب ضبط هؤلاء بالطريقة المناسبة.

ثالثاً ما بعد اللعب



لا تقل أهمية عن المراحل السابقة. لذا لا تنس:

1. التعليق التربوي (انظر تفصيل في صفحة 32)
2. مكافأة الفائزين معنوياً أو مادياً.

3. دعوتهم للتفكير في كيفية تطبيق المهارات التي استفادوها خلال البرنامج مستقبلاً.

4. دعوتهم لتقييم البرنامج سواء كتابة أو شفاهة.

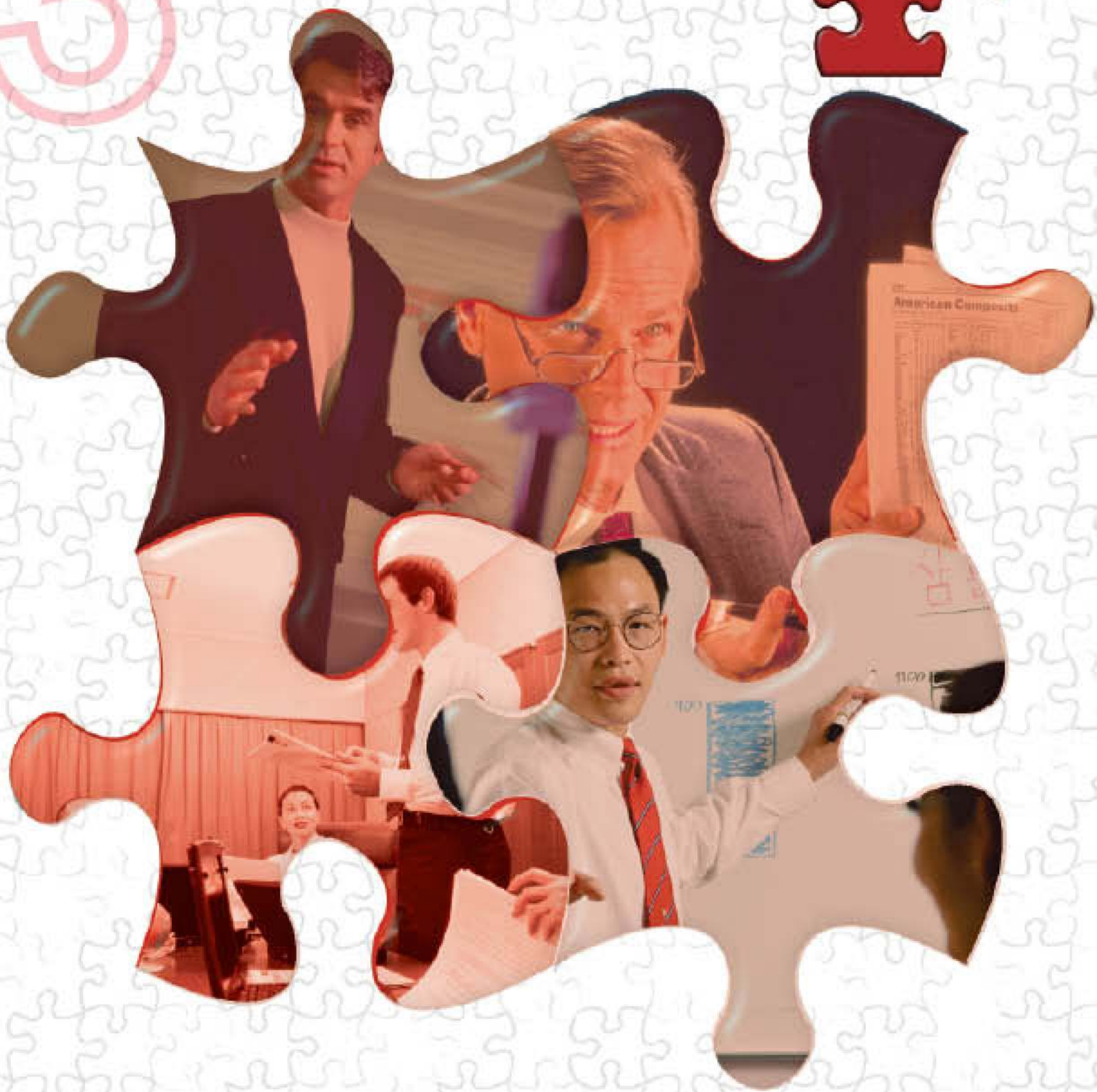
5. أن تسأل نفسك: هل تم تحقيق الأهداف المرجوة من البرنامج؟

6. أن تستفيد من الأخطاء والملاحظات والأفكار في تطوير وتحديث البرنامج.





3



التمصيل الثالث

مسؤوليات المقدم



التعليق التربوي



يأتي التعليق بعد انتهاء اللعبة، لذا لا تنتظر حتى انتهاء البرنامج للتعليق، فربما نسي المشاركون كثيراً من الدروس المستفادة. وهذه جملة من القواعد المهمة:

- 1 احتفظ معك بورقة وقلم دائماً أثناء اللعب لكتابة الملاحظات حتى لا تنسى.
- 2 أعط فرصة كافية للمشاركين للتعليق، فكل يتعلم من الكل.
- 3 تذكر أن الهدف من اللعبة ليس قضاء وقت ممتع فقط، ولكن تأصيل قيمة تربوية للمشاركين أيضاً.
- 4 شجع الأفراد على الصراحة والانفتاح.
- 5 أشعرهم بالأمن النفسي وأنهم لن يتعرضوا لنقد أو استهزاء من أحد.
- 6 امنع التعليقات الجانبية أثناء تعليق أحد المشاركين.
- 7 ذكرهم بأهمية الاستماع الفعال والاستفادة من تجارب الآخرين.
- 8 لا بأس من السماح للمشاركين من التعبير المرح عما واجهوه أثناء اللعب.
- 9 اربط ماجرى خلال اللعب بأهداف اللعبة.
- 10 في أغلب الأحيان، هناك أكثر من درس مستفاد من أي لعبة، حتى ولو لم يكن ذلك من ضمن أحد الأهداف الرئيسية التي حددتها سلفاً.



11

استخدم الأسئلة المفتوحة التالية لإثارة النقاش :

- ما هو شعوركم أثناء اللعبة؟ وبعدها؟
- ماهي العناصر التي مكنتم من النجاح أو الفشل؟
- ما هي الدروس المستفادة من اللعبة؟
- ما هو تعليقكم أو ملاحظاتكم على اللعبة؟
- لماذا فشل/نجح الفريق في الوصول للحل؟
- كيف يمكننا ألا ننسى هذه الدروس مستقبلاً؟

12

حاول إشراك الأفراد الصامتين بسؤالهم مباشرة عن آرائهم دون إحراجهم.

13

لا تكن أنت أكثر من يتكلم.



مسؤوليات المقدم



1. إدارة اللعبة بالطريقة المناسبة، والتأكد من أن قواعد اللعبة مطبقة بالطريقة المناسبة.
2. المحافظة على سلامة المشاركين.
3. المحافظة على وقت البرنامج.
4. التمكن من اللعبة التي تزمع تقديمها.
5. التأكد من أن كل المسواد المطلوبة للبرنامج سليمة وتم إحضارها.
6. اختيار الألعاب المناسبة للمفاهيم المطلوب إيصالها، وتكييفها وفق الحاجة.
7. حماية المشاركين من تعدي بعض الأفراد عليهم جسدياً أو لفظياً، بسبب الحماس الزائد.
8. إيجاد جو مناسب من الانفتاح والمرح أثناء البرنامج.
9. المحافظة على نظافة وترتيب المكان.



مواصفات المقدم الناجح



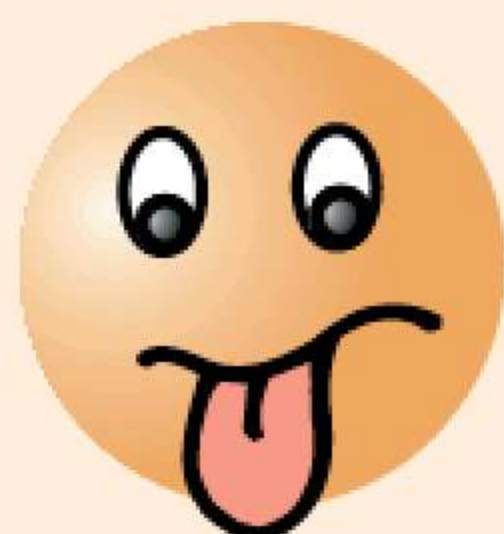
1. لديه القدرة على إيجاد جو من المرح، وليس بالضرورة أن تكون شخصيته مرحة.
2. مرن في تكييف البرنامج حسب الظروف.
3. يعطي التعليمات بوضوح.
4. يضع سلامة وأمن المشاركين أولاً.
5. يشرك الجميع في اللعب.
6. يشجع المشاركين ولا يحقر أحداً.
7. يبدع في أفكاره.
8. متمكن في تقديم البرنامج.
9. يدرك أنه ميسر ومنسق وليس معلماً.
10. لديه مهارة الاستماع.
11. واثق من نفسه.

المقدم الناجح يحذر من الأمور التالية:

1. التركيز على اللعبة ونسيان الهدف (القيمة) المراد توصيلها.
2. استخدام لعبة لا تتناسب والعمر الزمني أو العقلي للمشاركين.
3. الاسترسال بالوقت في لعبة واحدة على حساب الألعاب الأخرى.
4. إعطاء تعليمات مطولة مملة.
5. إنهاء اللعبة دون تعليق. الخطورة هنا أن يعتقد المشاركون بأن اللعبة لعبت لذاتها دون هدف.
6. إشعار المشارك بأن اللعبة تحمل تهديداً شخصياً له (إحراجه أمام الآخرين).
7. استخدام ألعاب تحتل مخاطر جسدية أو نفسية على المشارك.
8. استخدام لعبة تحتوي على احتكاك أو إشارات غير لائقة.
9. الجدية المتكلفة.

ماذا تفعل مع هؤلاء؟



	0 شجعه. 0 لا تجعله أول شخص يلعب. 0 لا تضعه في مركز انتباه الآخرين. 0 أي لا تشركه في لعبة فردية وحده أمام الآخرين. 0 أعطه مهاماً بسيطة من المرجح نجاحه فيها.	الخجول يشعر بالاحراج من المشاركة
	0 اطلب مساعدته لك في الإدارة. 0 ذكره بصورة فردية دون انتباه الآخرين لأهمية الانضباط. 0 عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.	المعترض رغم حبه للعب، إلا أنه يكثر من الاعتراضات على المقدم أو على المنافسين له في اللعبة.
	0 تذكر أن المهرج عنصر مهم في إثراء جو المتعة في البرنامج لكن بحدود. 0 نبه بصورة فردية لأهمية ضبط تعليقاته في الوقت المناسب فقط. 0 عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.	المهرج يكثر من التعليقات الساخرة لاستجلاب ضحك الآخرين.
	0 أكد على أهمية اللعبة بربطها بأهداف البرنامج. 0 لا تجبره على المشاركة. 0 اطلب منه مراقبة وتقييم البرنامج وتسجيل ذلك في الورقة. 0 ادعه لمساعدتك في إدارة البرنامج.	المتحفظ لا يشارك لأنه يرى أن الألعاب مضيعة للوقت ولا قيمة لها.

4



الفصل الرابع

الألعاب

مفاتيح فهم الرموز المستخدمة في الكتاب



	جماعية		فردية
	عضلية/حركية		عقلية
	داخلية (في مكان مغلق)		خارجية (في الهواء الطلق)
	ورقية		لا مواد أو قليلة
	افتتاحية		مواد وأجهزة
	مراجعة		منشطة
	تمارين		ألعاب تنافسية



المؤمن مرآة أخيه



الهدف



يهدف هذا التمرين الجماعي إلى زيادة وعي الفرد بذاته من خلال زاوية رؤية الآخرين له.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- تطوير الذات
- الاتصال
- المحاسبة

الطريقة



هذا التمرين يؤتي ثماره بشكل أفضل مع مجموعة من الأفراد (8 فأكثر)، بافتراض أنهم يعرفون بعضهم بصورة معقولة، كأن يكونوا في مجموعة أو فريق واحد.

تتلخص الطريقة بالتالي:

1. أطلب من المشاركين الجلوس بشكل دائري، على طاولة اجتماع مثلاً.
2. صور الورقة المرفقة و أعط كل واحد منهم نسخة منها.
3. اطلب منهم أن يكتب كل منهم اسمه أسفل الصورة.
4. اجمع الورق مرة أخرى، وقم بترتيب الورق بشكل عشوائي لا يعكس ترتيب جلوس المشاركين،
5. وزع الورق مرة أخرى بشكل عشوائي بحيث يكون لدى كل واحد منهم ورقة أحد زملائه المشاركين، و بحيث لا يعرف كل منهم عند من ورقته.



6. يفضل أن توزع عليهم أقلاماً موحدة (رصاص، أو ناشف) لتفادي كشف هوية الكاتب.
7. سيبدأ البعض بالمزاح بأن ورقة فلان لديه، لا بأس، المهم ألا تفلت منك الأمور.
8. الآن اطلب منهم أن يقوموا بكتابة صفة واحدة أو اثنتان بارزتان تعجبهم في شخصية صاحب الورقة، وأخرى لا تعجبهم فيه. اطلب منهم الجدية في ذلك. من الممكن عدم التقيد بتسلسل الخانات للتمويه عن صاحب الملاحظة.
9. إذا شعر أحدهم بأنه لا يعرف صاحب الورقة بالدرجة التي تمكنه من الحكم عليه، اطلب منه ألا يكتب شيئاً.
10. الأصل في التمرين هو أن نعطي الأمان للمشاركة في كتابة ما يراه عن صاحب الورقة دون أن يعرف الأخير من الذي كتب عنه هذه الملاحظة، وألا نخرج البعض في الإفصاح بصدق عن آرائهم.
11. عندما ينتهي أي مشارك من الكتابة على الورقة التي لديه، عليه أن يمررها للشخص الجالس على يمينه ثم يبدأ بورقة أخرى.
12. يجب ألا يقرأ أي مشارك ملاحظات المشاركين الآخرين عن صاحب الورقة التي بين يديه، لأنها ملك لصاحب الورقة الذي قد لا يرغب في أن يطلع عليها أحد، ولكي لا يتأثر رأيه هو عن ذلك الشخص من خلال اطلاعه على آراء الآخرين.



13. اطلب من الشخص الذي تتراكم لديه الأوراق بالإسراع، وذكره بأن المهم هو الانطباع العام عن ذلك الشخص فلا يأخذ وقتاً طويلاً في الكتابة.
14. عندما تصل لأحد المشاركين ورقة زميله الجالس على يمينه، فعليه تعبئتها، ولا يقيم بتسليمها له بل للشخص الجالس على يمينه (تجاوز الزميل إلى الشخص الجالس عن يمينه).
15. إذا اكتملت الدائرة بعودة الورقة مرة أخرى إلى أي مشارك فعليه أن يقلبها و لا يمررها.
16. إذا تم تعبئة الأوراق جميعها، قم بجمع الأوراق و أعط لكل شخص منهم ورقته، و اطلب منه قراءتها وحده، لكن عليك التأكيد على التالي:

ذكره بهدف التمرين و هو محاولة إدراك ذواتنا من خلال ما يراه الآخرون فينا.

قد نتفق أو نختلف مع ملاحظات الآخرين عنا، و لكن يهمنا أن نعرف انطباعاتهم عنا.

إذا تكررت ملاحظة ما من عدة أشخاص فقد يعني أنها جانب أصيل من شخصية ذلك الفرد تستحق التوقف عندها و مناقشتها مع الذات.

الوقت



25 - 45 دقيقة تقريباً.

المشاركون



8 - 30 فرداً تقريباً، لا يقل عن 8 أشخاص.

المصدر



المؤلف

المواد



ورقة المؤمن مرآة أخية (مرفقة)

مناقشة



إذا انتهوا من قراءة أوراقهم، اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما درجة اتفاقكم و اختلافكم مع آراء الآخرين عنكم؟
- 2 ← هل وجدتم بعض الأمور التي أثارت استغرابكم؟ وما موقفكم تجاهها؟
- 3 ← ما الذي يجب أن تفعلوه لو تعارضت ملاحظة مع قناعتكم بأنفسكم بأنها غير موجودة فيكم؟
- 4 ← ما الخطوات التي ستقومون بها بعد هذا التمرين؟
- 5 ← الدروس المستفادة من التمرين؟
- 6 ← أي ملاحظات أخرى؟



تمرين



المؤمن مرآة أخيه



الإسم:

أشياء لا تعجبني فيك

أشياء تعجبني فيك

- ١
- ٢
- ٣
- ٤
- ٥
- ٦
- ٧
- ٨
- ٩
- ١٠
- ١١
- ١٢
- ١٣
- ١٤
- ١٥

- ١
- ٢
- ٣
- ٤
- ٥
- ٦
- ٧
- ٨
- ٩
- ١٠
- ١١
- ١٢
- ١٣
- ١٤
- ١٥



أسئلة منشطة



1

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

2 ماهي العلاقة الرياضية التي إذا وضعناها بين الرقمين 2 و 3 نحصل على رقم أكبر من 2 و اصغر من 3؟

3 كيف يمكن أن تنام 10 أيام و مع ذلك لا تشعر بالتعب؟

4 ماهو الشيء الذي يمكن صنعه و كسره و إيجاد ثغرة فيه و لكن لا يمكن لمسه؟

5 لاعب محترف ضرب برجليه الكرة بحيث طارت ثم توقفت ثم عادت إليه. فكيف ذلك؟

6 ماهو الشيء الذي يحمل الماء مع أنه مليء بالحضر؟

7 سعيد يحمل كأساً زجاجياً رقيقاً جداً ينكسر من أي صدمة و مع ذلك استطاع أن يرميه لمسافة متر من فوق الأرض و لم ينكسر. كيف؟

8 سار ياسين بلا مظلة في موسم الأمطار في جنيف و لم يكن معه معطف للمطر أو قبعة أو أية حماية من الأمطار و مع ذلك لم يتبلل. كيف؟

تجد الحل في صفحة رقم: (140)





الهدف

هل تستطيع أن تصف للآخرين الشكل الذي تراه أمامك على الورقة، بحيث يمكنهم رسمه بدقة دون أن ينظروا للورقة التي أمامك.

المهارات

التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- القدرة على توصيل المعلومات بدقة للآخرين.
- فهم الآخرين
- مهارة الإستماع

الطريقة

أقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية. "سيقوم زميلكم بوصف مجموعة من الأشكال الهندسية لكم، وذلك من خلال الورقة التي يراها أمامه، والمطلوب منكم هو أن تحاولوا رسم هذا الشكل بالدقة الممكنة، وسيتم مقارنة الرسم الأصلي مع رسمك لمعرفة مدى التطابق بين الرسمين.

- 1 - سيتم اختيار أحد الأفراد لوصف الرسم.
- 2 - الفرد الذي يقوم بالوصف يجب أن يعطي ظهره للآخرين لمنع أي اتصال غير لفظي.
- 3 - سيتم منح 7 دقائق للإنتهاء من مهمة الوصف.
- 4 - يمنع أي سؤال من قبل الأفراد المشاركين (تواصل من جهة واحدة فقط (One way communication).
- 5 - لا يسمح للمشاركين رؤية الرسم الأصلي إلا بعد انتهاء التمرين.
- 6 - عند انتهاء الوقت المخصص، قم بعرض الرسم الأصلي على Over Head Projector باستخدام شفافية، وأطلب من المشاركين الحكم على مدى اختلاف أو تطابق الرسمين.

الوقت



20 دقيقة تقريباً.

المشاركون



اللعبة فردية يمكن أن تتم بأي عدد من الأفراد.

المصدر



E.E. Scannell & J.W. Newstrom (1980).
Game Trainer Play.
McGraw-Hill, New York.

المواد



- ورقة الرسم الهندسي 1 (مرفق)
- أقلام بعدد المشاركين.
- ورقه لكل مشارك.
- ورقة شفافية تحمل صورة الرسم الأصلي مع OHP.

ملحوظة



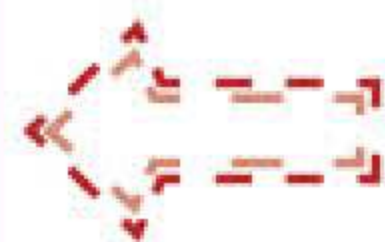
تعداد اللعبة مرة أخرى بنفس قواعد اللعبة السابقة و لكن باستخدام ورقة الرسم الهندسي 2 (مرفق)، لكن يسمح هذه المرة للأفراد بالسؤال والإستفسار خلال التمرين (تواصل من جهتين Two-way communication).

مناقشة

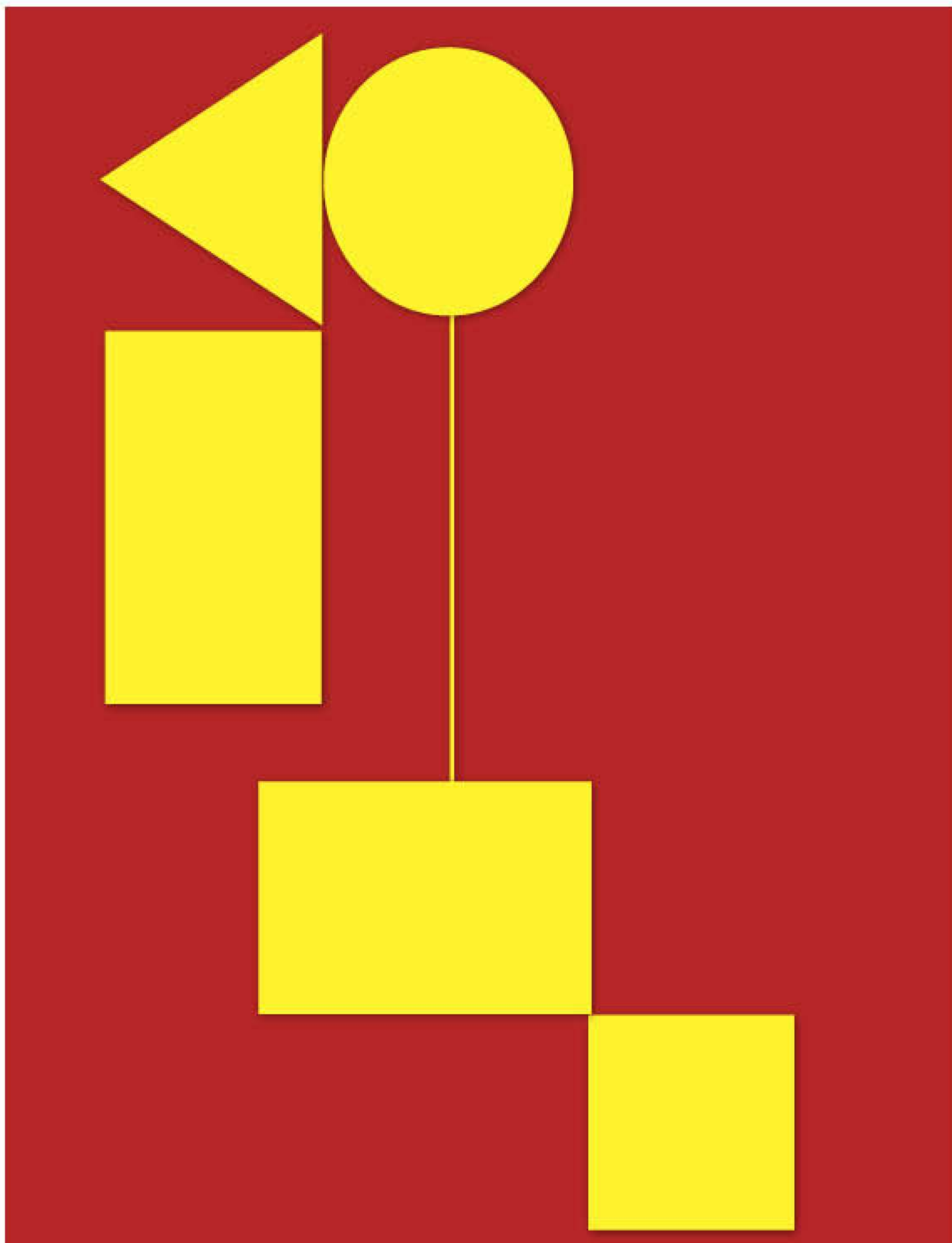


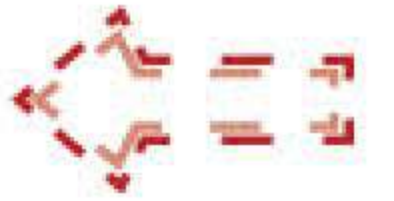
اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← هل كان الرسم أدق في المرة الأولى (اتصال من جهة واحدة فقط) أم الثانية (اتصال من جهتين)؟
- 2 ← ما سبب الاختلاف في الرسم بين رسمتك و الرسم الأصلي؟
- 3 ← من فقد الاهتمام و عدم القدرة على المتابعة، ولماذا؟
- 4 ← كيف يمكن تحسين الاتصال بين الطرفين؟
- 5 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 6 ← أي ملاحظات أخرى؟

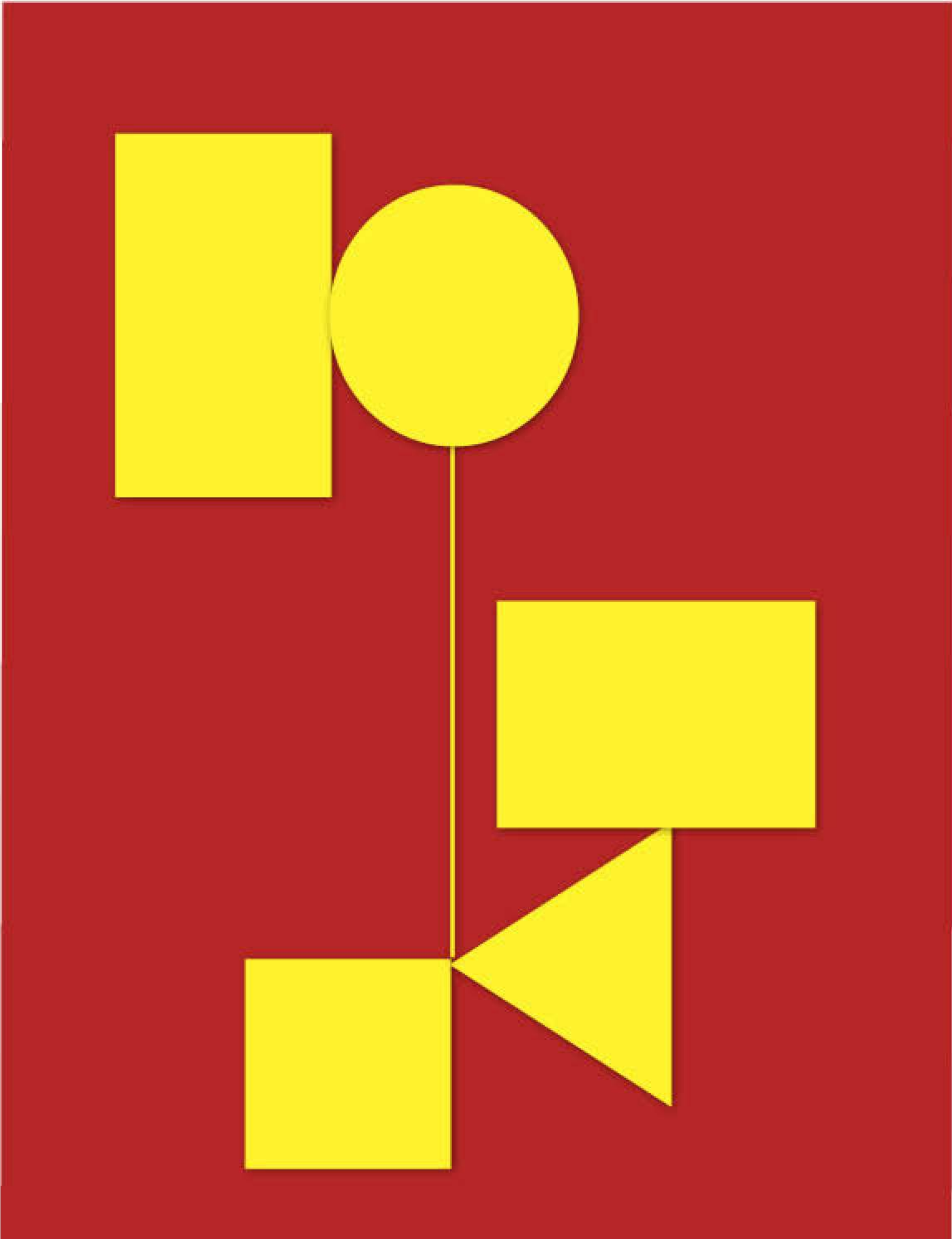


ورقة الرسم الهندسي الأولى





ورقة الرسم الهندسي الثانية



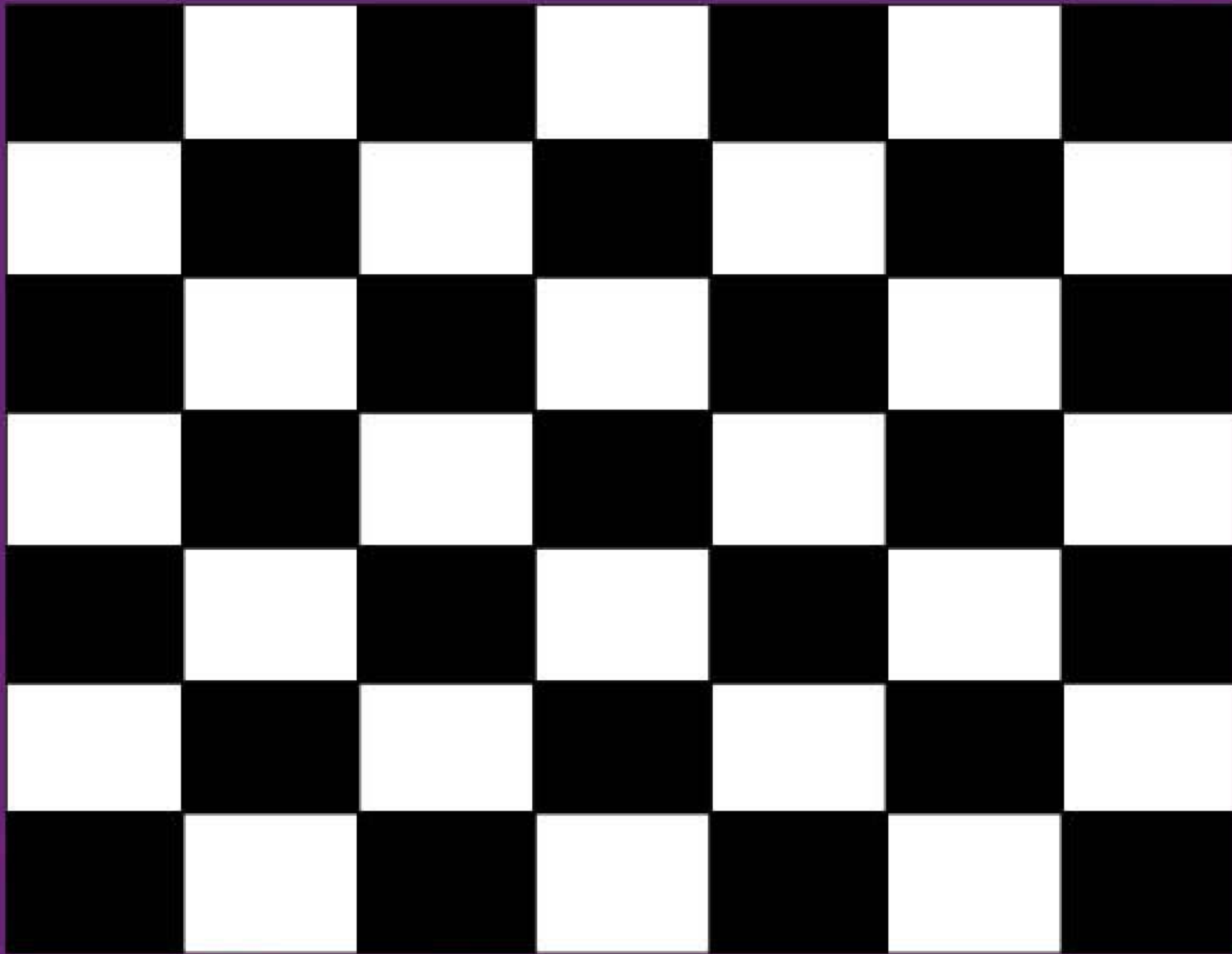
أسئلة منشطة

2

تحدي لوحة الشطرنج



هل تستطيع بالتعاون مع أفراد مجموعتك أن ترتب 7 قطع على اللوحة
أدناه بحيث لا تقع قطعتان منهما على خط رأسي أو أفقي أو قطري
واحد!!



تجد الحل في صفحة رقم: (140)





الهدف

هل تستطيع أن توصل خطأً بين جميع الأرقام، ابتداءً من الرقم 1 و انتهاءً بالرقم 60 خلال دقيقة واحدة؟

المهارات

التمرين مفيد في التالي:

● التأكيد على أهمية الخبرة السابقة والممارسة في سرعة ودقة إنجاز العمل.

الطريقة

اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامك ورقة تحمل مجموعة من الأرقام المبعثرة، المطلوب أن تقوم بالتوصيل خطياً بين هذه الأرقام باستخدام القلم، ابتداءً من الرقم 1 و انتهاءً بالرقم 60. يرجى مراعاة التالي:

1. يجب أن تبقى الورقة مقلوبة بحيث لا يشاهد المشاركون ترتيب الأرقام، ولا يتم قلبها إلى الوجه إلا مع إشارة البدء.
2. على الأفراد التوصيل بين الأرقام بأسرع ما يمكن.
3. لكل مشارك 3 نسخ. سيتم إعادة اللعبة 3 مرات، والمطلوب من الفرد أن يجتهد في كسر الرقم الأخير الذي توصل له.
4. عندما يعلن المقدم عن انتهاء الزمن المخصص بقوله "قف"، على الجميع إلقاء القلم.

الوقت



15 دقيقة تقريباً.

المشاركين



اللعبة فردية يمكن أن تتم بأي عدد من الأفراد.

المصدر



ASTD Info-Line issue 8411. 10 Great Games and How to Use them.

المواد



- 3 نسخ من ورقة "لعبة الأرقام" (مرفقة) لكل مشترك.
- أقلام بعدد المشاركين.
- ساعة توقيت لحساب الوقت.

ملحوظة



يمكن لعب هذه اللعبة من خلال مجموعات، بحيث يعطي قلم لكل فرد في المجموعة على ألا يتجاوز عدد المجموعة 6 أفراد، ويتم توصيل الأرقام باستخدام ورقة واحدة لكل مجموعة.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو شعورك أثناء اللعبة؟
- 2 ← هل كنت تحقق تقدم أم تأخر في المرات الثلاث؟
- 3 ← لماذا تأخر البعض في المرات التالية؟
- 4 ← "الممارسة تزيد من سرعة ودقة العمل". هل هذه العبارة صحيحة؟
- 5 ← من شعر بالإحباط أثناء اللعبة؟
- 6 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 7 ← أي ملاحظات أخرى؟

لعبة الأرقام

45 21 22 26 42

1 37 30 62 10

33 61 6 70 46

29 5 65 14 58 78 2 74

53 57 69 41 77 38 66 50 18 54

13 17 49 9 25 34 40 18 44

67 23 43 27 8 32 68

7 79 59 37 56 60 76 36

39 3 35 63 12 64 4 76 28

7 55 15 75 24 52 20 80

11 77 51 48

79

أسئلة منشطة

3



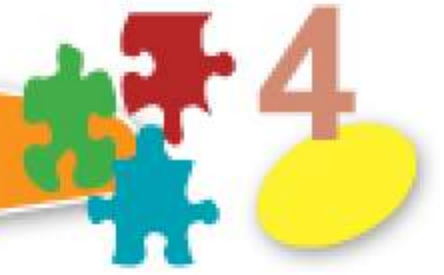
- 1 أين تقع المدن التي بدون بيوت، و الأنهار التي بدون ماء، و الغابات التي بدون أشجار؟
- 2 لدى جميع الناس ماعدا آدم و حواء؟
- 3 ما هو الدواء الذي استخدم مرة واحدة فقط في التاريخ؟
- 4 ما الشيء الذي هو كثير على واحد، و كافي لاثنين، و لا يتحمل ثلاثة؟
- 5 ما هي المدينة العربية التي لها أحفاد؟
- 6 ماذا تسمى الطاهية في اللغة الإنجليزية؟
- 7 ما هو البيت الذي لا تشتري رخصة من البلدية في بنائه؟
- 8 ما هو الشيء الذي يتنفس ولا روح فيه؟
- 9 ما هو الشيء الذي خلقه الله وأنكره؟
- 10 السيد أدهم المصري رزق بتوأم أولاد، الأول رمضان ولد في 6 أكتوبر، و الآخر شعبان الذي ولد في 6 يناير، فكيف يكون ذلك؟

تجد الحل في صفحة رقم: (141)





إنقاذ



الهدف



احتجز 12 شخصاً في سطح أحد العمارات الشاهقة نتيجة لحريق هائل في المبنى، لكن فريق الإنقاذ في طائرة الهلوكبتر ليس بإمكانهم إنقاذ سوى 6 أشخاص فقط في نفس الوقت نظراً لمحدودية سعة الطائرة. التقديرات تشير إلى أن المبنى سيسقط بعد 20 دقيقة، و عملية إنقاذ أول 6 أشخاص ستستغرق 15 دقيقة لذا ليس بالامكان الرجوع وإنقاذ الباقي. أنت مسؤول عن تحديد من هم الأشخاص الـ 6 الذي ستنقذه أولاً؟ من ستختار يا ترى؟



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- الإقناع
- التفاوض
- مهارات الحوار
- تأثير الجماعة على الفرد
- حل المشكلات
- الاتصال

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوى على التعليمات الأساسية.

"احتجز 12 شخص في سطح أحد العمارات الشاهقة نتيجة لحريق هائل شب في أحد المباني، لكن فريق الإنقاذ في طائرة الهلوكبتر ليس بإمكانهم إنقاذ سوى 6 أشخاص فقط في نفس الوقت نظراً لمحدودية سعة الطائرة. التقديرات تشير إلى أن المبنى سيسقط بعد 20 دقيقة، وعملية إنقاذ أول 6 أشخاص ستستغرق 15 دقيقة. لذا ليس بالإمكان الرجوع وإنقاذ الباقي."

1 - المطلوب منك تحديد بشكل **منفرد** من هم الـ 6 أشخاص الذين يجب أن يتم إنقاذهم أولاً، وذلك في العمود 1 (اختيارك الأولي) و ذلك بوضع علامة 4 أمام الشخص المناسب. لديك 5 دقائق فقط.

2 - بعد ذلك يتم مناقشة الأمر **جماعياً** مع أفراد المجموعة، ثم كل فرد فيها يعيد اختياراته بعد المناقشة حسب قناعاته الجديدة، وذلك في العمود 2 (اختيارك بعد المناقشة). الوقت المخصص للمناقشة 10 دقيقة.

3 - في العمود 3 (اختيار المجموعة) يتم اختيار الأشخاص الذين اتفقت المجموعة عليهم، وذلك وفقاً للتالي: يجب على جميع أفراد المجموعة اتخاذ القرار **بالإجماع**، أي تكون قائمة الـ 6 أشخاص مقبولة لجميع أفراد المجموعة. التصويت غير مسموح. لديكم 10 دقائق فقط.

4 - يجب تحديد متحدث باسم المجموعة لشرح لماذا تم اختيار هؤلاء الأشخاص؟ ولماذا تم استثناء الآخرين؟ و عرض ذلك أمام باقي المشاركين.



الوقت



30 دقيقة تقريباً.

المشاركون



اللعبة تبدأ فردية ثم يتم تشكيل مجموعات عمل من 5 - 8 أشخاص.

المصدر



بتصرف من :

Human Synergistic,
39819
Plymouth Road,
Plymouth. Michigan
.48170 USA

المواد



■ ورقة قائمة المحتجزين في سطح
العمارة (مرفق)
■ أقلام بعدد المشاركين.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← قارن اختياراتك الشخصية باختيار المجموعة. هل هناك اختلافات؟ ما سببها؟
- 2 ← كيف استطاعت المجموعة الوصول إلى قرار جماعي؟
- 3 ← هل هناك أفراد غير مرتاحين من القرار الجماعي؟ وكيف تم التعامل معهم؟
- 4 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 5 ← أي ملاحظات أخرى؟

قائمة المحتجزين في السطح

الرقم	الشخص	اختيارك الأولي	أختيارك بعد المناقشة	اختيار المجموعة
1	طبيب جراح ماهر			
2	امراة حامل في شهرها الثامن			
3	لاعب جمباز مرشح للميدالية الذهبية في الأولمبياد المقبل			
4	فنان مشهور			
5	خريج ثانوية حاصل على تقرير امتياز			
6	عالم دين و فقيه مشهور			
7	عضو مجلس الشعب (برلمان)			
8	طفلة معاقة في السادسة من عمرها على كرسي متحرك			
9	أحد أخوتك عاطل عن العمل			
10	مليونير يملك و يدير العديد من الشركات و المصانع			
11	عجوز في الثمانين من عمرها			
12	أب لأسرة فقيرة من خمسة أطفال			





نفايات نووية

5

الهدف



وجد الفريق نفسه أمام حاوية مملوءة بمواد نووية ضارة، وكان عليه أن ينقلها بسرعة لحاوية آمنة وإلا انفجرت وقتلت سكان القرية.

المهارات



التمرين مفيد في قياس التالي:

- حل المشكلات.
- الإبداع.
- تعاون أفراد الفريق.
- الاتصال بين الأفراد.
- القيادة.
- التخطيط.
- إدارة الوقت.



الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية. «هناك حاوية تحتوى على نفايات (14 كرة) غاية في الخطورة، تسببت في تلوث منطقة دائرية محيطتها 3 أمتار تقريباً ممتدة من الأرض إلى السماء، وإذا لم تنقل نفايات العلب الملوثة إلى حاوية أخرى آمنة (بجانبها) خلال 30 دقيقة تمهيداً للتخلص منها، فإنها سوف تنفجر وتقتل جميع السكان القاطنين في المدينة، ولا يوجد وقت كاف لديك لإخبار السلطات للتعامل مع هذه المشكلة وإخلاء المدينة، لذا فإن حياة سكان المدينة بين يديك.

هدفك يتلخص بإيجاد طريقة آمنة يتم من خلالها نقل النفايات من الحاوية الملوثة إلى الحاوية الآمنة باستخدام المواد المتوفرة لديك فقط، وهي:

• 5 حبال

• 3 شرائط مطاطية

كما يتلخص دورك في تقليل مخاطر سقوط النفايات (الكرات) أثناء عملية النقل ما أمكن، و يجب عليك التقيد بالتعليمات التالية حفاظاً على سلامتك:

1. يجب ألا يدخل أي فرد من أفراد المجموعة المجال الجوي للمنطقة الدائرية المحظورة، حتى ولو بإدخال إصبعه، وإلا تعرض للتلوث وسيتم نقله للمستشفى حالاً (أي يعتبر خارج اللعبة).
2. لا يسمح لأي فرد التضحية بنفسه حفاظاً على أرواح المجموعة.
3. لا يسمح باستخدام أي مواد للنقل غير التي تم تحديدها.
4. النفايات لن تنقل إشعاعاتها إلى الحاوية الآمنة، غير أن الأرض ملوثة أيضاً، لذا يجب ألا تلمس أي من هذه الأدوات الأرض وإلا تم عزلها (لن تستطيع استخدام أي حبل لامس الأرض الملوثة مثلاً).
5. يمكن نقل الحاوية الآمنة خارج أو داخل المنطقة الدائرية الملوثة، ولكن لا يمكن نقل الحاوية الملوثة خارج الدائرة.
6. لديك 30 دقيقة فقط لإنجاز المهمة وإلا انفجرت الحاوية الملوثة وقتلت من في المدينة.

الوقت



45 - 60 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 10-15 فرداً

المواد



- حاويتان قطر كل واحدة 20 سم.
- 14 كرة بلاستيكية خفيفة.
- حبل طوله يسمح بعمل دائرة قطرها 3 أمتار.
- 5 حبال طول كل واحد منها مترو نصف.
- 3 شرائط مطاطية طول كل منها نصف متر.

المصدر



Rohnke, K., Butler, S.(1995). QuickSilver: Adventure games, initiatives problems, trust activities and a guide to effective leadership. Kendall/Hunt Publishing Company.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
- 2 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 3 ← من أخذ دور القائد؟ وكيف أخذه؟
- 4 ← من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ وكيف استقبلت؟
- 5 ← من شعر بالإحباط بسبب عدم تبني فكرته؟
- 6 ← هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟
- 7 ← من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ ولم؟
- 8 ← كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟
- 9 ← هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
- 10 ← ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
- 11 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
- 12 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 13 ← أي ملاحظات أخرى؟

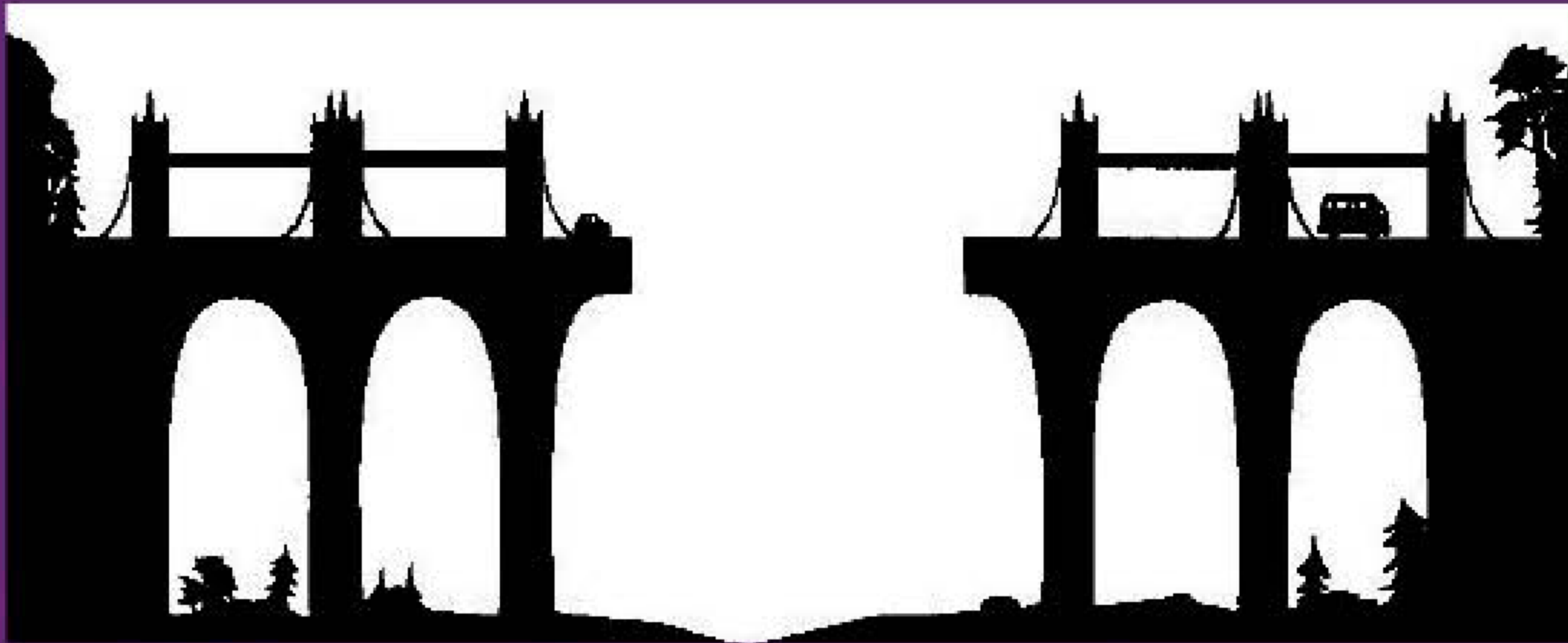
أسئلة منشطة

14

سحر النظر



أنظر للرسم أدناه، ستلاحظ أن الجسر مقطوع أليس كذلك؟ هل بإمكانك أن تصلح الجسر وتوصل بين طرفيه و تنقذ السيارة القادمة دون أن تستخدم أي أداة؟



تجد الحل في صفحة رقم: (141)





رحلة رقم WW101

6

الهدف



هذه لعبة جميلة، تتلخص في أن مجموعة من الخبراء، كل في مجاله، كانوا في طريقهم بالطائرة إلى أحد المؤتمرات، ولكن لسوء حظهم، أغمي على الطيار وكان عليهم أن يقوموا بقيادة الطائرة وتحديد مسار الرحلة الأنسب والوصول بها إلى بر الأمان. سيجد الأفراد أنفسهم في موقف لا بد فيه أن يتواصلوا (يتبادلوا المعلومات) من أجل تحديد مسار الرحلة.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال بين الأفراد.
- تعاون أفراد الفريق.
- مهارة الاستماع.
- التخطيط.
- حل المشكلات.



الطريقة



اقرأ سيناريو اللعبة المرفق على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية (في ورقة منفصلة).

- 1 - قسم الأفراد إلى مجموعات كل مجموعة من 5 - 12 فرداً يمكن الاكتفاء بمجموعة واحدة.
- 2 - وزع على الأفراد (أو كل مجموعة) سيناريو اللعبة (مرفق).
- 3 - وزع على كل مجموعة نسخة من خريطة الكابتن (مرفق).



4 - قم بقص قائمة المعلومات (المرفقة)، كل معلومة في شريحة ورقية واحدة، بحيث يحصل كل فرد على معلومتين أو أكثر حسب عدد الأفراد، وزع على كل فرد من أفراد المجموعة معلوماته الخاصة به، واطلب منه أن يتقمص دور الخبير الذي يعرف حقائق معينة متصلة بهذه المعلومات.

5 - أخبر الأفراد بأن عليهم ألا يعرضوا

شريحة معلوماتهم على أحد، و لكن يمكنهم فقط قراءتها لهم أو عرضها شفاهة.

6 - أعط كل مجموعة مسطرة لكن لا تقل لهم ما فائدتها. في حقيقة الأمر يجب عليهم أن يستفيدوا من المسطرة لتحديد المسافات بين المواقع المختلفة في الخريطة.

7 - امنحهم 25 دقيقة لتحديد المسار الأنسب لخط سير الطائرة.

8 - يجب على المجموعة أن ترسم خط سير الرحلة المتفق عليه وتسليمه للمدرب. يفضل أن يكون الرسم على شفافية (شريحة OHP) كي يتم عرضه للجميع، ومقارنته بالخط الأمثل لسير الرحلة (مرفق). لذا يفضل اعطاء كل مجموعة خط سير الرحلة على الشفافية.

9 - خلال اللعبة، لاحظ سلوك أفراد المجموعة. وبالإسترشاد بالأسئلة الموجودة في قسم المناقشة أدناه حاول الإجابة عليها جميعاً. إذا كان هناك أكثر من مجموعة فيمكن الطلب من أحد الأفراد مساعدتك في هذا الأمر (يفضل شخص لديه قدرة على ملاحظة السلوك).

10 - بعد انتهاء الوقت ادع كل مجموعة لعرض خط السير الذي رسمته (يفضل على OHP)، وقارنه بخط السير الأمثل لديك (مرفق ويفضل تصويره على شفافية)، ثم بالإسترشاد بالأسئلة الموجودة في المناقشة حاول إشراك الأفراد في النقاش.

الوقت



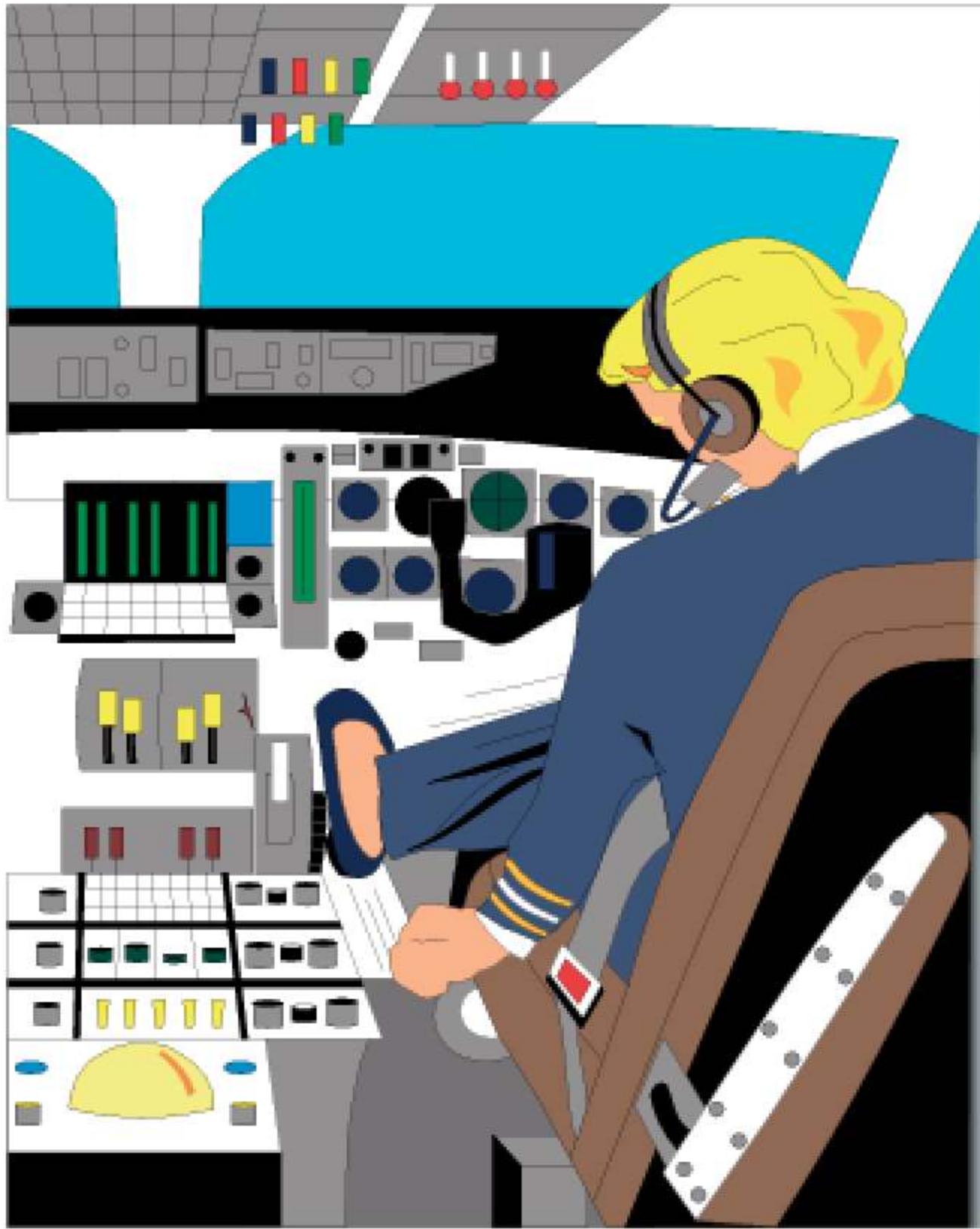
45 - 60 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 6 - 12 فرداً لكل مجموعة، ويمكن الاكتفاء بمجموعة واحدة.

المواد



- سيناريو اللعبة (مرفق)
- قائمة المعلومات (مرفق)
- خريطة الموقع (مرفق)
- الحل: المسار الأمثل لخط سير الطائرة (مرفق). ويفضل تصويره على شفافية.
- مسطرة لكل مجموعة
- Over Head Projector (إذا استخدمت فقط)
- شفافية Over Head Projector لكل مجموعة عليها خريطة الموقع كي تحدد مسار الخريطة عليه (إذا استخدم فقط).
- أقلام ألوان قابلة للكتابة على شفافية Over Head Projector. لكل مجموعة

المصادر



Michele Barca & Kate Cobb (1999). 10 Teambuilders. Gower.

مناقشة



الهدف من هذا التمرين ملاحظة كفاءة الاتصال و التواصل بين أفراد المجموعة، والأسئلة التالية تساعدك على تنظيم ملاحظاتك و التركيز على بعض الجوانب، وإذا كانت هناك جوانب أخرى يرجى تدوينها، و ستمنح وقتاً كافياً بعد التمرين لإيضاح ملاحظاتك.

1 ← ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، الرسمية، النزاع، الفوضى . الخ).

2 ← كيف استطاع الفريق جمع و تنظيم المعلومات؟

3 ← من أخذ دور القائد؟ و كيف أخذه؟

4 ← ما هو شكل الاتصالات

التي ظهرت

بين أفراد المجموعة؟

5 ← من كان مستمعاً؟

و لمن؟

6 ← من كان متجاهلاً

أثناء التمرين؟

7 ← من كان

أكثر المتكلمين؟

8 ← من من أفراد المجموعة صاحب اقتراحات ومبادرات؟ و كيف استقبلت؟

9 ← من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ و لم؟

10 ← ما هي اقتراحاتك لتحسين أداء المجموعة؟

أي ملاحظات أخرى؟



سيناريو اللعبة



رحلة رقم WW101

كنت على متن إحدى خطوط الطيران الواقوية، رحلة رقم WW101 المتجهة من بلدك إلى "قيقو" عاصمة بلاد الواق واق، لقد كنت ضمن فريق من الاختصاصيين مشاركاً في إحدى المؤتمرات التي تعنى بحماية البيئة من الملوثات، وكان ضمن الفريق عالم آثار، ومختص بالأرصاد الجوية، وجيولوجي، وعالم محيطات، وغيرهم.

خلال الرحلة، أصيب كابتن الطائرة

بحالة تسمم من جراء تناوله

طعاماً فاسداً، وأغمي عليه، وللأسف

لم يكن مساعد الطائرة متواجداً على متن الطائرة نظراً لتعرضه لحادث سيارة قبل الإقلاع بساعات، مما اضطر لنقله للمستشفى.

لم تكن هذه آخر المصاعب، فلقد تعطلت أجهزة الملاحة بالطائرة، ماعدا المحركات ومؤشري مستوى الوقود واتجاه الطائرة. ورغم أن أحدكم لم يكن قد قاد طائرة من قبل، فقد عزمتم على محاولة قيادتها وتكملة الرحلة إلى قيقو.

ولحسن الحظ، فإنه وقبل أن تتدهور صحة الكابتن، استطاع رسم خريطة لموقع الطائرة الحالي، ولكن يجب أن تقررروا بأنفسكم المسار الذي يجب أن تسلكه الطائرة للوصول لهدفها. ولديكم كمية من الوقود تكفي لطيران الطائرة لمدة 25 دقيقة فقط، وعليه يجب أن تسير باتجاه مستقيم ما أمكن حفاظاً على الوقود من النفاذ.

باعتباركم من الخبراء كل في مجاله، لدى كل منكم معلومات مهنية وعلمية يمكن أن تساعدكم في رسم المسار الأمثل الذي يجب أن تسلكه الطائرة حتى تستطيع الوصول إلى قيقو.

رافقتكم السلامة



خريطة الكابتن



قائمة معلومات



خريطة الكابتن



قم أولاً بتصوير ورقة قائمة المعلومات هذه حسب عدد المجموعات المشاركة، ثم قم بتقسيم كل معلومة في الأسفل وتوزيعها بالتساوي على أفراد المجموعة (مثلاً ٢ أو ٣ معلومة أو أكثر لكل فرد حسب عدد أفراد المجموعة). يجب ألا يطلع أي فرد معلوماته للآخرين إلا شفاهة فقط، أي يمنع أن يعطى الفرد معلوماته للآخرين كي يقرؤها، لكن يمكن أن يقوم هو بقراءتها لهم).

- هناك عاصفة رعدية قادمة من جهة البحر.
- لا تستطيع الطيران فوق البحر.
- أسماك القرش تحوم قرب شاطئ البحر.
- عرض الشريط الساحلي هو ما بين ١٠-٢٠ ميلاً.
- هناك قرى كثيرة على طول ساحل البحر.
- أغلب أراضي البلاد صحراوية.
- هناك تجارب نووية تجرى على بعد ٥٠ ميلاً جنوب بحيرة «قاواقي».
- بلاد الواق مشهورة ببحيراتها.
- تمتد «قاواقي» ١٠ أميال.
- هناك بحيرة كبيرة تبعد ٥٠ ميلاً جنوب شرق قيقو.
- هناك معسكر للجيش على شاطئ البحر.
- يقع معسكر الجيش على نهر قوقو.
- هناك نهران رئيسيان في بلاد الواق.
- يقع نهر مقوقو قرب الحدود الشمالية.
- مساحة معسكر الجيش ٢٠ ميلاً مربعاً.
- الطيران فوق معسكر الجيش ممنوع، الطائرة التي تطير فوقه ستسقط فوراً.



- هناك موقع آثار هام لا يقدر بثمن يقع مباشرة جنوب قيقو.
- أصدرت حكومة بلاد الواق واق قراراً يقضي بأن يتم حماية جميع المواقع التاريخية مهما كلف الأمر.
- هناك إعصار قادم نشأ في الصحراء.
- يبعد الإعصار ٤٠ ميلاً شرق سلسلة جبال القيقان، وهي تتحرك بسرعة غرباً.
- الإعصار سيضرب الطائرة إذا اقتربت مسافة ٥٠ ميلاً منه.
- يقع الإعصار حالياً شرق الطائرة.
- هناك سلسلة جبال كبيرة قرب الحدود الجنوبية.
- ارتفاع بعض الجبال في الجنوب ١٠٠٠٠ قدم.
- الطائرة لا تستطيع الطيران أعلى من ١٠٠٠٠ قدم بسبب العطل.
- تبدأ سلسلة الجبال من جنوب غرب إلى شمال شرق النصف الجنوبي للبلاد.
- عرض سلسلة الجبال ٥٠ ميلاً.
- تمتد الجبال ١٠٠ ميلاً.
- بإمكانك الآن رؤية بداية سلسلة جبال القيقان على بعد ١٠ أميال أمام الطائرة.
- تعيش في البلاد مجموعة من قبائل القويقو آكلة اللحوم.
- برج المراقبة في قيقو لا يتلکم سوى القيقوقاقوقية! 😊





الحل
الأمثل
❖

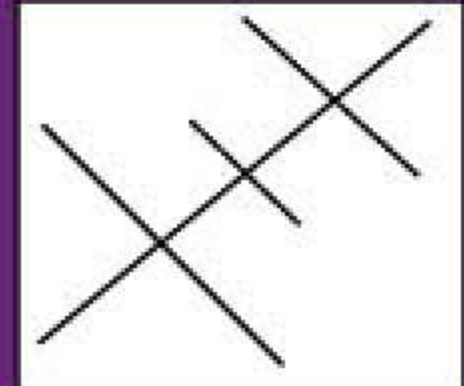
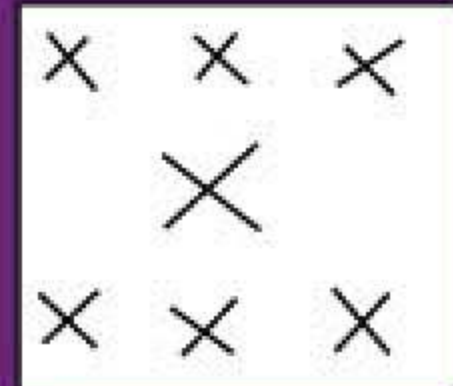
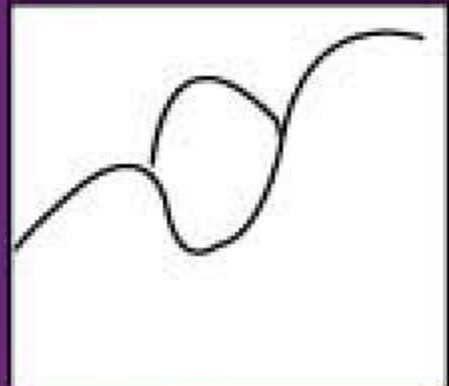
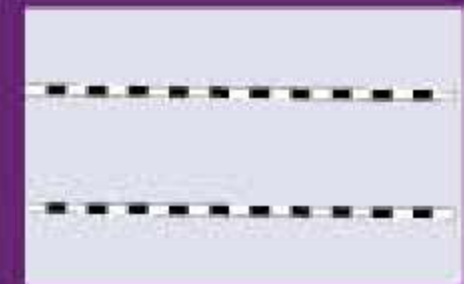
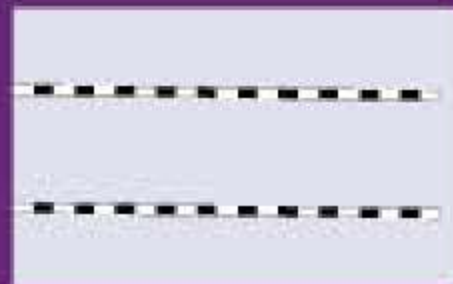
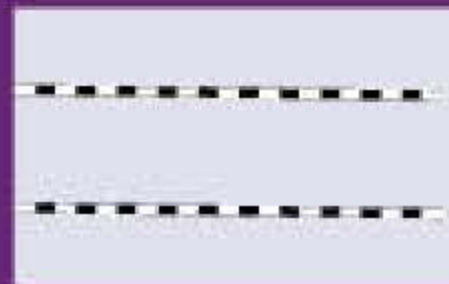
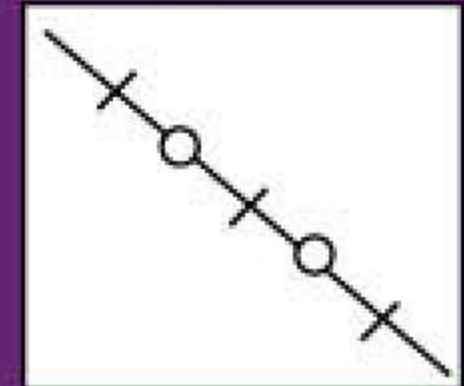
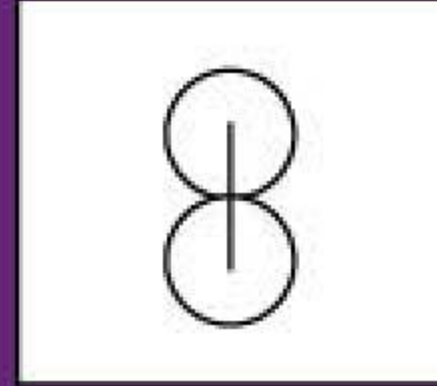
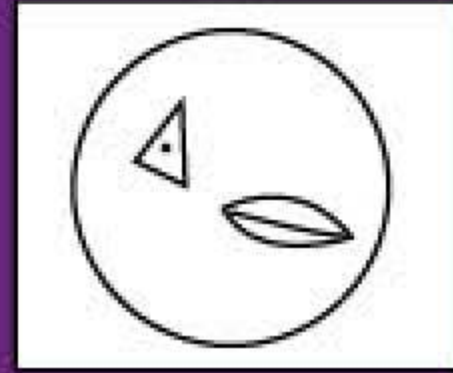
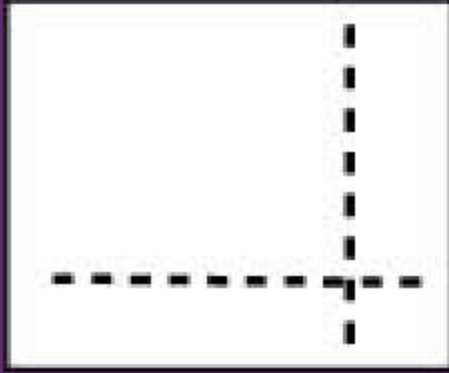
أسئلة منشطة

5



ماذا ترى في هذه الصور؟

إسأل المشاركين عما يروه في كل صورة من هذه الصور. الأمر يحتاج إلى خيال. ستستغرب بعض الإجابات التي لم تكن على البال. كلما وسع خيالنا، رأينا أموراً كان من المستحيل رؤيتها بنظرة عابرة!





متحف الشخصي



الهدف



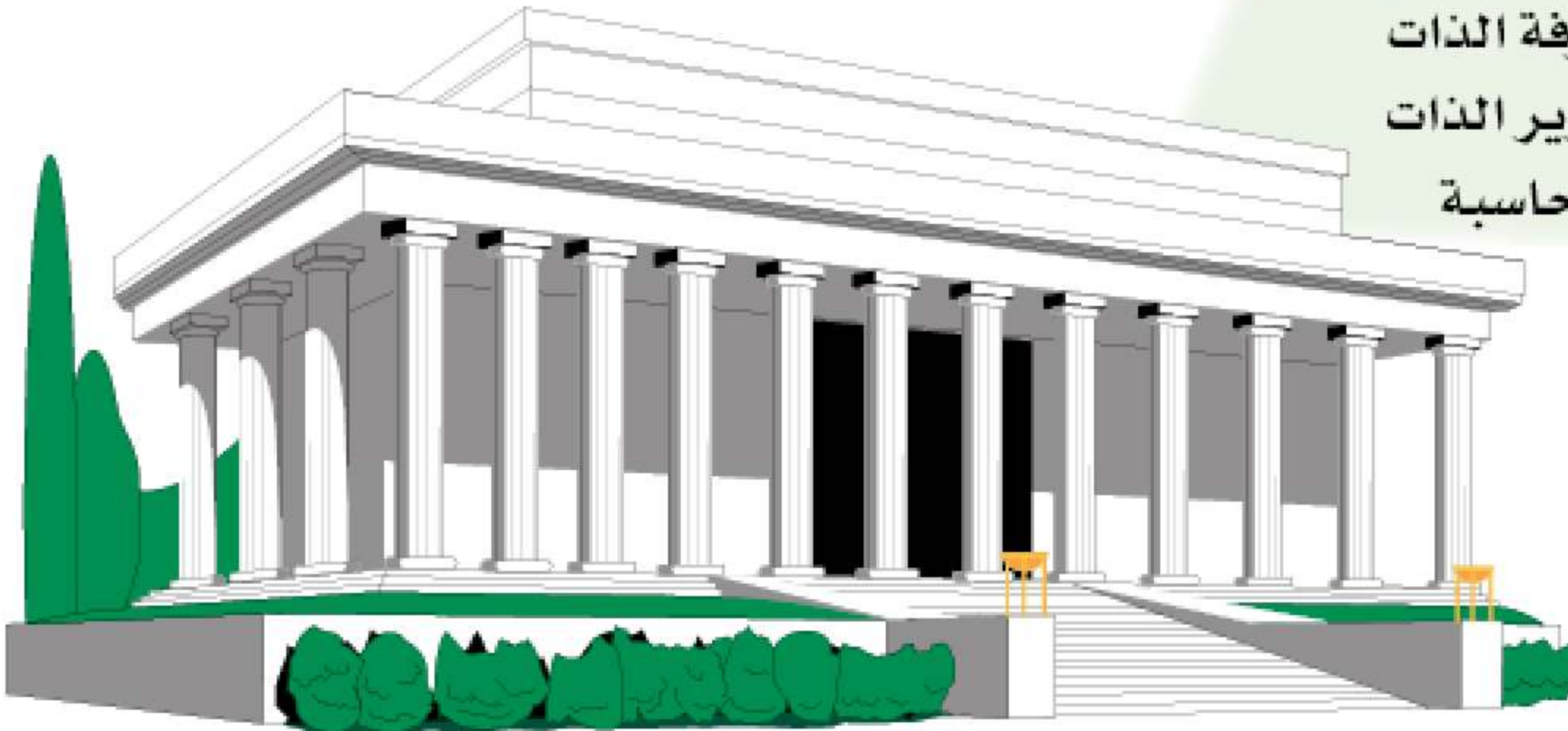
الهدف من هذا التمرين هو زيادة حساسيتك في فهم ذاتك.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- تطوير الذات
- المحاسبة



الطريقة



تخيل أنك قررت بناء متحف شخصي لك يضم كل ما تود عرضه للناس من معروضات تخصك، من ذلك:

- أعمال قمت بها في حياتك.
- منتجات صنعتها.
- أفكار قمت بإبداعها.
- كتب أو أعمال طبعتها أو ستطبعها.

- أدوات استخدمتها.
- أشعار أو حكم لك أو لغيرك و لكنك أحببتها كثيراً.
- صور شخصية لك لها ذكريات عزيزة عليك.
- صور عائلتك الكريمة.
- صور أناس قابلتهم في حياتك و تشعر بالامتنان لهم، و آخرون تود لو لم ترهم قط.
- مشاريع مستقبلية تود إنجازها.
- هدايا أهديت لك من أعزاء عليك.
- و غير ذلك ...

هو متحفك الشخصي، لذا لك مطلق الحرية في وضع ما تشاء من مواد و أفكار فيه. و المطلوب منك أن تأخذ ورقة وقلم و تقوم برسم هندسي مبسط جداً (كروكي) لتقسيم الداخلي للمتحف، مثلاً: جناح للصور الشخصية، و جناح لأهم إنجازاتك، و جناح صور أهم الشخصيات التي قابلتها في حياتك، و آخر لمشاريعك المستقبلية، و هكذا. كن مبدعاً، و تذكر أنك كلما دخلت في التفاصيل كلما زادت فائدة المتحف.

بعد ذلك تخيل أنك تقوم بتحديد ماهية هذه المعروضات و وضعها في أماكنها، مثلاً: ما هي الهدايا التي تعتز بها، و الصور التي تود عرضها للناس، ثم تخيل أنك تضعها في مكانها المناسب داخل المتحف.

ما هي الكلمة أو الحكمة التي تعتز بها و التي ستضعها على مدخل متحفك ؟
لحظة! هل الدخول بالمجان !؟



الوقت



30 دقيقة تقريباً.

المشاركون



التمرين فردي بأي عدد من الأفراد.

المواد



• ورقة وقلم

المصدر



المؤلف



متحفك الشخصي

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو شعورك وأنت تقوم بالتمرين؟
- 2 ← ما الذي خرجت به من هذا التمرين؟
- 3 ← هل أنت راض عن نفسك بعد التمرين؟
- 4 ← ما الذي تود أن تعمله كي تكون أكثر رضى عن نفسك؟
- 5 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 6 ← هل وجدت معروضات كافية لديك؟



بيت العنكبوت



الهدف



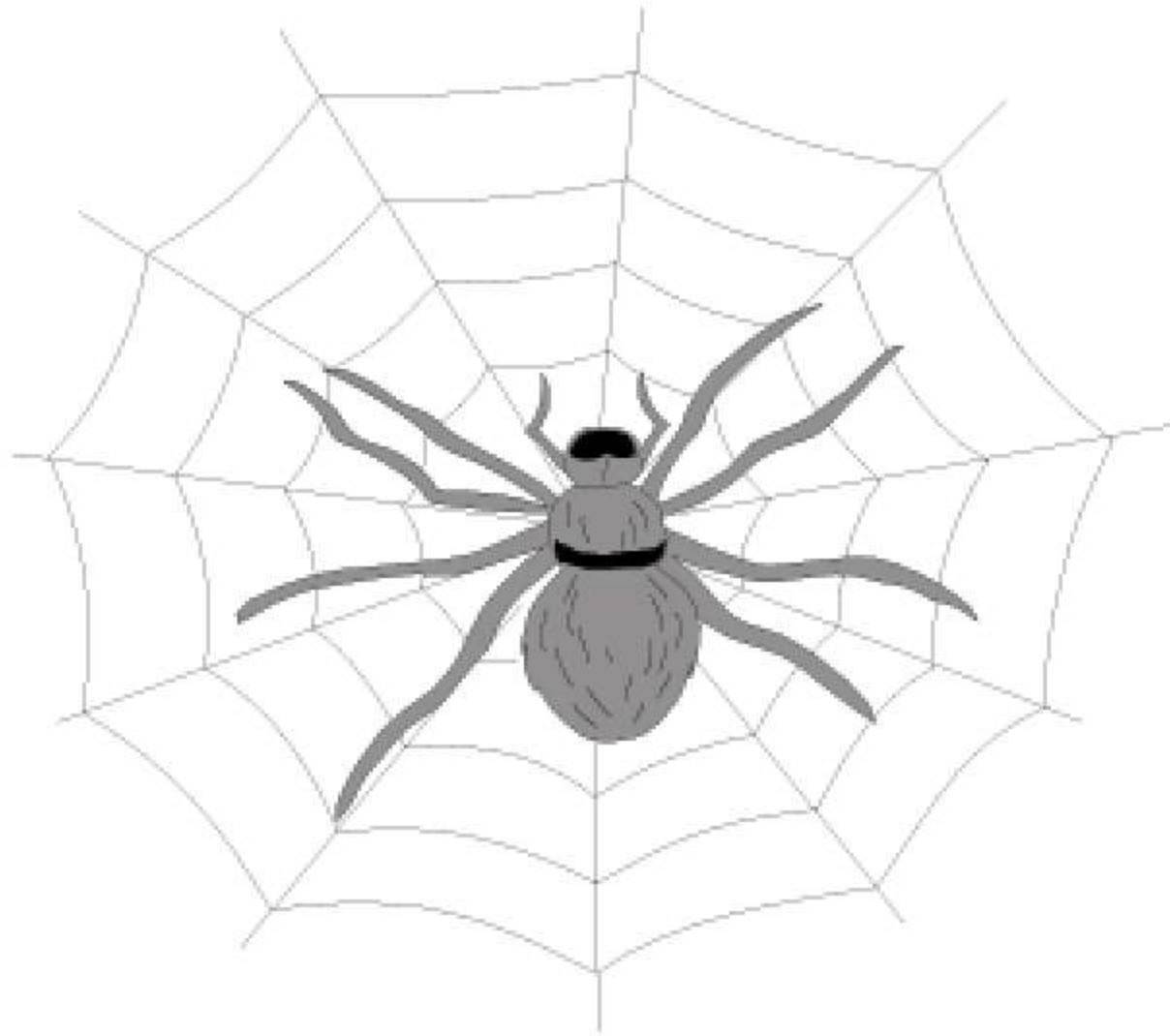
واجه الفريق عائقاً أمامه لا بد له من تجاوزه تمثل ببيت عنكبوت ضخم. يجب أن يكون المرور بين خيوط العنكبوت سلساً دون لمسه وإلا تنبه العنكبوت لوجودكم وبالتالي افتراسكم. فهل تقبلوا هذا التحدي؟

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- حل المشكلات
- الدقة والانضباط
- التخطيط
- تعاون أفراد الفريق.
- القيادة



الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية. أمامك مجسم لبيت عنكبوت ضخم، والمطلوب من المجموعة النفاذ من بين أضلاع البيت دون لمس أحد أضلاعه، لمس أحد الأضلاع ينبه العنكبوت لوجود فريسة، وتكرار اللمس ثلاث مرات لنفس الشخص يؤدي إلى عودة نصف الناجين (الذين مروا من بين أضلاع خيوط العنكبوت) للمحاولة مرة أخرى، أو موته هو إن لم يكن هناك ناجون، كل فتحة يمكن الولوج منها مرة واحدة فقط ثم ستغلق. هل يمكنكم اختراق بيت العنكبوت و العبور بسلام؟

الوقت



30 - 45 دقيقة تقريباً.

المشاركين



يفضل بين 7 - 12 فرداً



المواد



• قائمين عاموديين وآخر أفقي من أي مادة صلبة كالخشب أو الحديد، يتم تركيبها على شكل مرمى كرة القدم، يفضل أن يكون حجمه 3×3 متر، ويمكن تثبيته في الأرض بواسطة قاعدة ثابتة أو في الأرض. ملحوظة: يمكن أن يستخدم مرمى كرة القدم لنفس الغرض.

• مجموعة من الحبال لا يقل عددها عن 10 و طول كل منها عن 4 متر تثبت بالمرمى على شكل بيت عنكبوت.

المصدر



Project Adventure (1984). Silver Bullets: A guide to initiative problems, adventure games and trust activities. Kendall/Hunt Publishing company.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 5 ← هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
- 6 ← ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
- 7 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 8 ← أي ملاحظات أخرى؟

- 1 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 2 ← ما هي المهارات اللازمة للنجاح في هذا التمرين.
- 3 ← من أخذ دور القائد؟ وكيف أخذها؟
- 4 ← هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟

أسئلة منشطة

6



- 1 شجرة لا ظل لها ولا ثمر. ما هي؟
- 2 تفاحتان واحدة حمراء والأخرى خضراء. هل يمكن جعلها بلون واحد؟
- 3 إذا كان بإمكان 3 قطط قتل 3 فئران في 3 دقائق، فكم دقيقة ستأخذ 100 قطّة لقتل 100 فأر؟
- 4 إذا كانت الشجرة تنمو (ترتفع) 3 سم كل عام، ووضعنا دبوس في جذعها، كم سم سيرتفع الدبوس بعد 10 أعوام؟
- 5 لدي طيور، كلهم بط ما عد اثنتان، وكلهم حمام ما عدا اثنتان، وكلهم دجاج ما عدا اثنين فكم عدد الطيور التي لدي؟
- 6 ما هو الشيء الذي ليس داخل البيت و ليس خارجه و لكنه من البيت؟
- 7 سقط خاتمي هذا الصباح في كوب مليء بالشاي و لكنه لم يتبلل، لماذا؟
- 8 ما هي الرياضة التي يتسابق بها المتسابقون و هو يسرون للخلف؟
- 9 ما هي الرياضة التي تزاولها و أنت تنظر للأعلى مباشرة؟
- 10 ما هي المركبة التي لها 8 عجلات لكنها تحمل راكب واحد فقط؟

تجد الحل في صفحة رقم: (142)





قناة المعاملات



الهدف



على الفريق أن يمرر مجموعة من الكرات (بلي/قلل) في قنوات دون أن تسقط.



المهارات



التمرين مفيد في
التالي:

- الدقة والتنظيم في العمل
- تعاون أفراد الفريق.
- الإبداع
- القيادة

الطريقة



لديك مجموعة من الأنابيب، و المطلوب منك أن تشكل من خلالها مجرى (قناة) يمكن أن تمر من خلالها المعاملات (كرات أو قيل) من أول القناة إلى آخرها دون أن تسقط أي معاملة، سقوط أي معاملة يعني عودتها إلى أول القناة. كم معاملة يستطيع الفريق أن ينجزها خلال 10 دقائق؟ من الأفضل أن يتنافس فريقان أو أكثر في هذا التمرين.



الوقت



20 - 25 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 5 - 7 فرداً للفريق

المواد



- قنوات بلاستيكية (كالمستخدمة في تمديدات الكهرباء) أو حديدية بعدد الأفراد المشاركين، يمكن أن تنزلق عليها (كرات) (انظر الصورة)، طول كل منها 50 سم تقريباً.
- 8 كرات لكل فريق.

المصدر



www.pa.org

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 2 ← هل هناك حل واحد أو أكثر من حل للتمرين؟ وما هو إن وجد؟
- 3 ← من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ وكيف استقبلت؟
- 4 ← من شعر بالإحباط بسبب عدم تبني فكرته؟
- 5 ← هل كان الفريق مهتماً بالوقت؟
- 6 ← هل المشكلة في الحل أم التنفيذ؟
- 7 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، هل تعتقد أنكم ستنجزونه بسرعة ودقة أكثر؟ ولماذا؟
- 8 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 9 ← أي ملاحظات أخرى؟



رمال الربع الخالي

10

الهدف



على فريقك أن يجتاز رمال الربع الخالي الحارة جداً و المتحركة دون أن تلامس أرجلكم هذه الرمال حفاظاً على حياتكم، فهل تتمكنون من ذلك باستخدام أدوات بسيطة متوفرة لديكم؟



المهارات



التمرين مفيد في
التالي:

- حل المشكلات
- الإبداع
- تعاون أفراد الفريق.
- القيادة
- التخطيط

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.
لقد وقف فريقك عاجزاً عن عمل أي شيء وهو يريد أن يجتاز صحراء الربع الخالي، حيث كانت رمال الصحراء حارة جداً، إلى جانب كونها رمال متحركة تبتلع أي شخص يقف عليها، وكان لابد له من أن يجتازها كي يتم متابعة السير والوصول لأهدافه. لم يكن بوسع الفريق أن يستخدم سوى الأدوات التالية المتوفرة لديه لعبور الصحراء وهي:

- 5 أسطوانات
- 4 قطع خشب
- 1 عصا رفيعة

للأسف ليس لديك شيئاً آخر يمكنك استخدامه، والمطلوب منك و خلال 25 دقيقة عبور هذه الصحراء بسلام أنت و جميع أفراد فريقك دون أن يلامس أحدكم الرمال و إلا عد من الأموات (أي خارج اللعبة)، وأنت لا تستطيع أن تفرط في أي فرد من أفرادك، فكيف ستتصرف؟!

الوقت



40 - 50 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 6 - 12 فرداً

المصدر



www.pa.org

- 5 اسطوانات قطر كل منها 6 سم تقريباً و الطول 120 سم
- 4 قطع خشب طولها 140 سم و سماكتها 6 × 6 سم تقريباً
- 1 عصا رفيعة طولها 120 سم (انظر الصورة)

المواد



مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
- 2 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 3 ← من أخذ دور القائد؟ وكيف أخذه؟
- 4 ← من كان صاحب الأفكار الجيدة في الفريق؟ وكيف استقبلت؟
- 5 ← من من أفراد المجموعة لم يكن مشاركاً أو متفاعلاً؟ ولم؟
- 6 ← كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟
- 7 ← كيف طبق الفريق الحل؟
- 8 ← ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟
- 9 ← هل هناك حلول أخرى لنفس المشكلة؟
- 10 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 11 ← أي ملاحظات أخرى؟



11 الحديقة الجوراسية

الهدف



وجد الفريق نفسه أمام بيضة ديناصور نادرة عليه أن ينقلها إلى عشا بأسرع وقت باستخدام الحبال، قبل رجوع الديناصور.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تنسيق العمل
- الدقة في العمل
- تعاون أفراد الفريق.
- الإلتزام
- الابداع
- القيادة
- التخطيط

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

«قد عثر فريق من المختصين في الآثار أثناء عملهم في جزيرة على بيضة ضخمة وبجانبها عش كبير ومخيف، أدرك بعدها فريق الباحثين أنها بيضة ديناصور، لكن الغريب أن هذه البيضة لا يبدو عليها آثار القدم، بل يبدو أنها بيضة جديدة تماماً وكذلك العش، صرخ أحد الباحثين: «هل فعلاً هناك ديناصور حي هنا؟»، وأدرك الفريق أنه أمام اكتشاف مذهل! فقال أحدهم: «دعونا نفحص البيضة»، فصرخ عليه الآخر: «لكن لا تلمسوا البيضة، فإنها نادرة جداً،



و لمسكم لها سيجعل الديناصور يهجر بيضته و لا يعتني بها و هذه خسارة كبيرة»، وقال آخر: «على الأقل دعونا نرجعها إلى العش لأن حرارة الجور بما تفسدها، ووافق الفريق على هذا الرأي، و لكن يجب أن يقوموا بذلك دون لمسها، و باستخدام قطع الحبال المتوفرة لديهم فقط، و لأن عدد أفراد الفريق أكثر من الحبال المتوفرة، و لأن كل منهم يريد شرف المشاركة في هذه التجربة النادرة ، فقد قرر قائد الفريق أن يقوم كل منهم بمسك طرف واحد من الحبل بيد واحدة فقط، و لا يلمس بيده الأخرى الطرف الآخر أو أي حبل آخر، و إلا عوقب بالطرد من الفريق.

كان على الفريق أن يقوم بإنجاز هذه المهمة بسرعة قبل عودة الديناصور، و المتوقع أن يكون على مسافة قريبة منهم، حيث يتوقع وصوله إليهم في مدة لا تتجاوز 15 دقيقة. كيف سيتصرف فريقك في هذا الموقف الصعب!!؟

الوقت



25 - 35 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 6 - 12 فرداً

المصدر



The portable Adventure Workshop (1998).
Project Adventure.

المواد



- حبال عددها نصف عدد المشاركين
- طول كل منها 2 متر لنقل البيضة.
- كرة قدم لاستخدامها كبيضة.
- سلة (كسلة القمامة) لاستخدامها كعش.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:



1 ← كيف استطاع الفريق تنظيم

نفسه؟

2 ← ما درجة دقة و التزام أفراد

الفريق بالحل المتفق عليه؟

3 ← التمرين يتطلب تنسيق الجهود

فهل تم ذلك؟

4 ← من كان صاحب الأفكار الجيدة

في الفريق؟ وكيف استقبلت؟

5 ← كيف وصل الفريق لفكرة الحل؟

6 ← هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟

7 ← ما هي أصعب مرحلة أو لحظة أثناء التمرين؟

8 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟

9 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟

10 ← أي ملاحظات أخرى؟



أسئلة منشطة

17



- 1 ما هو الشيء الذي إذا احتجت إليه رميته، وإذا لم تحتاجه احتفظت به؟
- 2 رجل كان يقرأ في كتاب، ثم جاءت زوجته فأطفأت المصباح، فأصبح المكان مظلماً و لكنه استمر في القراءة بدون مشكلة، فكيف ذلك؟
- 3 رجل سقط من سلم ارتفاعه 7 أمتار و لكنه لم يصب بأي أذى، لماذا؟
- 4 منذ ثلاثة أيام كان اليوم الذي قبل الاثنين، فما اليوم الذي سيأتي بعد غد؟
- 5 كم مرة تحتاج للف خيط حول رأسك كي يعادل طوله طولك؟
- 6 تقابل 6 أصدقاء، فتصافحوا جميعاً فكم مصافحة تمت؟
- 7 سمع رجل صوتاً يستغيث قائلاً: أرجوك لا تقتلني. فدخل البيت مسرعاً فوجد رجلاً قتيلاً ينزف، وهناك 5 أشخاص لا يعرفهم، و لكنه أمسك بالقاتل. فكيف عرفه؟
- 8 ما الشيء الذي يشرب و لا يأكل؟
- 9 والشيء الذي يأكل و لا يشرب؟
- 10 شيء موجود في الفجر والظهر والعصر والمغرب و غير موجود في العشاء. فما هو؟

تجد الحل في صفحة رقم: (142)





النهر القاتل



12

الهدف



وجد الفريق نفسه أمام نهر ملوث لأبد من عبوره باستخدام أطباق فقط! فهل يتمكن من العبور وإنقاذ الفريق الآخر؟

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق. ● الدقة في العمل
- القيادة ● التخطيط
- تنسيق العمل ● الالتزام

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

"تعرض فريق الصمود إلى مأزق أثناء تجواله في الغابة تمثل في مهاجمة 10 ضباع له، ولأنه لا يستطيع التصدي لها وحده، فقد قام بالاتصال مع فريقك وطلب المساعدة الفورية، وفعلاً قام فريقك بتلبية النداء، لكنه في الطريق إلى فريق الصمود كان عليه أن يعبر نهراً، لكنه فوجئ بعبارة أمام حافة النهر تقول "ابتعد... هذا النهر ملوث بمكروبات قاتلة"، لكن ليس لديك خيار إلا عبور النهر لإنقاذ الفريق الآخر، و لحسن الحظ فإن لديك مجموعة من الأطباق التي يمكن أن تضعها على سطح النهر والوقوف برجل واحدة عليها والرجل الأخرى على طبق آخر (يمكن الوقوف بكلا الرجلين على طبق واحد إن شئت)، لكن حالما ترفع رجلك عن أي طبق فإن النهر سيجرفه في الحال (سيسحب منك)، لذا يجب أن يضع زميلك رجله على الطبق قبل أن ترفع رجلك منه، إذا فضل الفريق عدم سحب الطبق منه فعليه الرجوع إلى نقطة البداية والبدء مجدداً. والمطلوب من الفريق هو عبور النهر بهذه الطريقة بسلام وبسرعة أيضاً كي يتمكن من إنقاذ فريق الصمود".





المشاركون



يفضل بين 6 - 10 أفراد
للمجموعة، ويمكن عمل أكثر من
مجموعة

المواد



- أطباق بلاستيكية أو ورقية
قطرها 30 سم تقريباً
- 2 حبل لتحديد خط البداية و
خط النهاية. لا تقل المسافة بين
البداية والنهاية عن 30 متراً

المصدر



The portable Adventure
Workshop (1998).
Project Adventure.

الوقت



25 - 35 دقيقة تقريباً.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 2 ← من أخذ دور القائد؟ وكيف أخذه؟
- 3 ← من كان صاحب فكرة الحل؟ وكيف استقبلت؟
- 4 ← هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
- 5 ← ما ردة فعل الفريق على الشخص كثير الخطأ؟
- 6 ← ما مدي جدية أفراد الفريق؟
- 7 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
- 8 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 9 ← أي ملاحظات أخرى؟



الشخصية العجيبة

13



الهدف



أشخاص يظهرون و يختفون في هذا التمرين . هل تعرف من هم !!؟ التمرين مفيد كتمرين افتتاحي وللتسلية.



المهارات



التمرين مفيد في التالي:
● حل المشكلات

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

«أمامك صورة تحتوي على 6 أشخاص و 4 أبواب. قم بتصوير الورقة المرفقة بحيث يكون لديك نسخة منها. المطلوب أن تقطع الصورة مروراً بالخطوط السوداء فقط. إن فعلت ذلك، فستحصل على 3 قطع، واحدة طويلة، وقطعتان أصغر منها. قم بإرجاع القطع الثلاث كما كانت في الأصل، ستحصل على 6 أشخاص و 4 أبواب. الآن، قم بتبديل أماكن القطعتين اللتين في الأعلى. كم عدد الشخصيات الآن؟ خمس، أليس كذلك؟ هل تستطيع أن تخبرنا من الذي اختفى؟!»

الوقت



10 - 15 دقيقة تقريباً.

المشاركون



اللعبة فردية تقوم بأي عدد.

المصدر



بتصرف من :

Dave Arch. Tricks for trainers II (1993). Resources for Organizations, Inc.

المواد



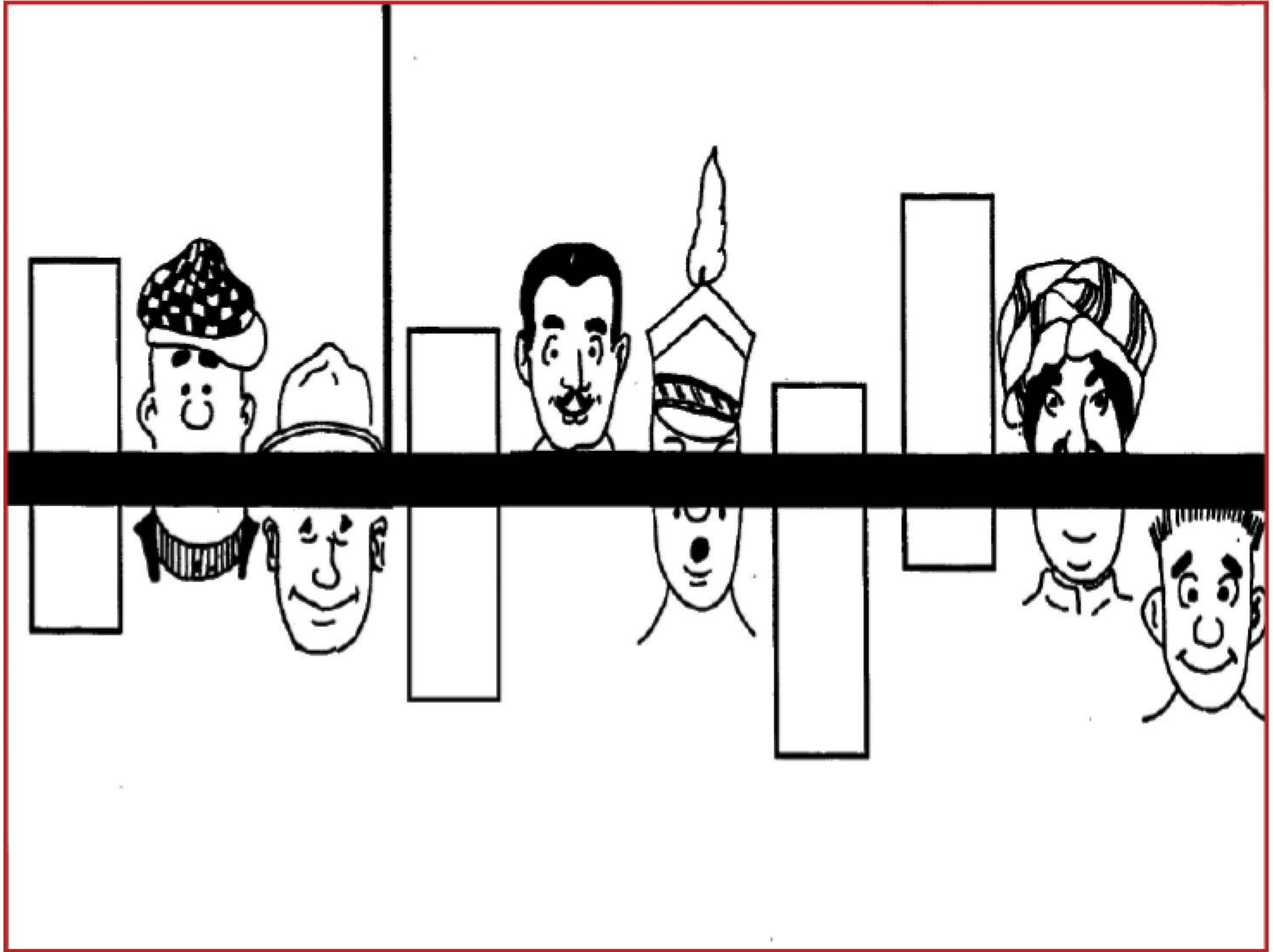
- الورقة المرفقة
- مقص لكل مشارك

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

← هناك أمور يصعب تفسيرها؟ أليس كذلك؟



أسئلة منشطة

8



- 1 استطاع رجل أن يأكل رغيفاً من الخبز خلال عامين دون توقف. فكيف ذلك؟
- 2 ماهو الشيء الذي عند الفقراء والأغنياء بمقدار 86400؟
- 3 رجال يمشون تحت المطر بدون مظلة، اثنان منهم تبللت شعورهم، و الثالث لم يتبلل، لماذا؟
- 4 كيف يمكن أن تقذف بالكرة بحيث تنطلق ثم تقف ثم تعود إليك دون أن تصطدم بأي حاجز؟
- 5 شاهد صالِح في حديقة الحيوان البجعة وهي ترفع رجلاً واحدة أحياناً عندما تقفز، فلماذا لا ترفع الرجل الأخرى؟
- 6 ما هو البلد الذي لا يموت فيه ميت ولا يطحن فيه طحين؟
- 7 ما هو الشهر الذي يقل فيه كلام النساء؟
- 8 لماذا يتعين على الأطفال أن يذهبوا إلى فراشهم مبكراً في الليل؟

تجد الحل في صفحة رقم: (143)





أنت مهم

14

الهدف



المطلوب من الفريق الانتقال باستخدام عامودين من الخشب و من دون أن تلامس أرجلهم الأرض.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق.
- تنسيق العمل
- الدقة في العمل
- الالتزام
- القيادة



الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية. «هذه لعبة جميلة! تتطلب قدراً من التنسيق والتعاون بين أفراد الفريق، و تتلخص بأن لديك عامودين من الخشب طول كل منهما متران تقريباً، وهما على شكل مكعب، و يتدلى من جوانب كل عمود مجموعة من الحبال، والمطلوب من الفريق أن يضع كلا العامودين في وضع متواز، ثم يقف عليها بوضع كل فرد في الفريق رجلاً على أحد الأعمدة، والرجل الأخرى على العمود الآخر. ثم يقوم كل منهم بمسك طرف من أطراف الحبال المتدلية من جوانب العامودين، اليمين واليسار، والمطلوب من الفريق، وبشكل متناسق، أن يتحرك من نقطة البداية إلى نقطة النهاية باستخدام هذين العامودين وبالطريقة المشار إليها، دون أن تلامس الأرجل الأرض، و سيقوم المدرب بحساب الوقت الذي سيستغرقه الفريق لإنجاز المهمة و مقارنتها بأداء الفريق المنافس.»



الوقت



15 - 25 دقيقة تقريباً.

المشاركون



7 أفراد لكل فريق (بحسب عدد الحبال المتدلية من العمودين)

المصدر



www.pa.org

المواد



- عامودان من الخشب يتدلى من جوانبها حبال (انظر الصورة)
- 2 حبل لتحديد خط البداية و خط النهاية.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 2 ← ما العوائق التي واجهها الفريق؟
- 3 ← لماذا لا يستطيع بعض أفراد الفريق تطبيق التعليمات؟
- 4 ← هل المشكلة في الحل أم التطبيق؟
- 5 ← ما المهارات التي يتطلبها التمرين؟
- 6 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
- 7 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 8 ← أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

١٩

دوامة الحياة



هل الشكل الذي في منتصف الدوامة مربع مستقيم الأضلاع أم شكل منحنى الأضلاع.



تجد الحل في صفحة رقم: (143)



15 طريق الألغام

الهدف



المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- تنسيق العمل
- القيادة
- التخطيط

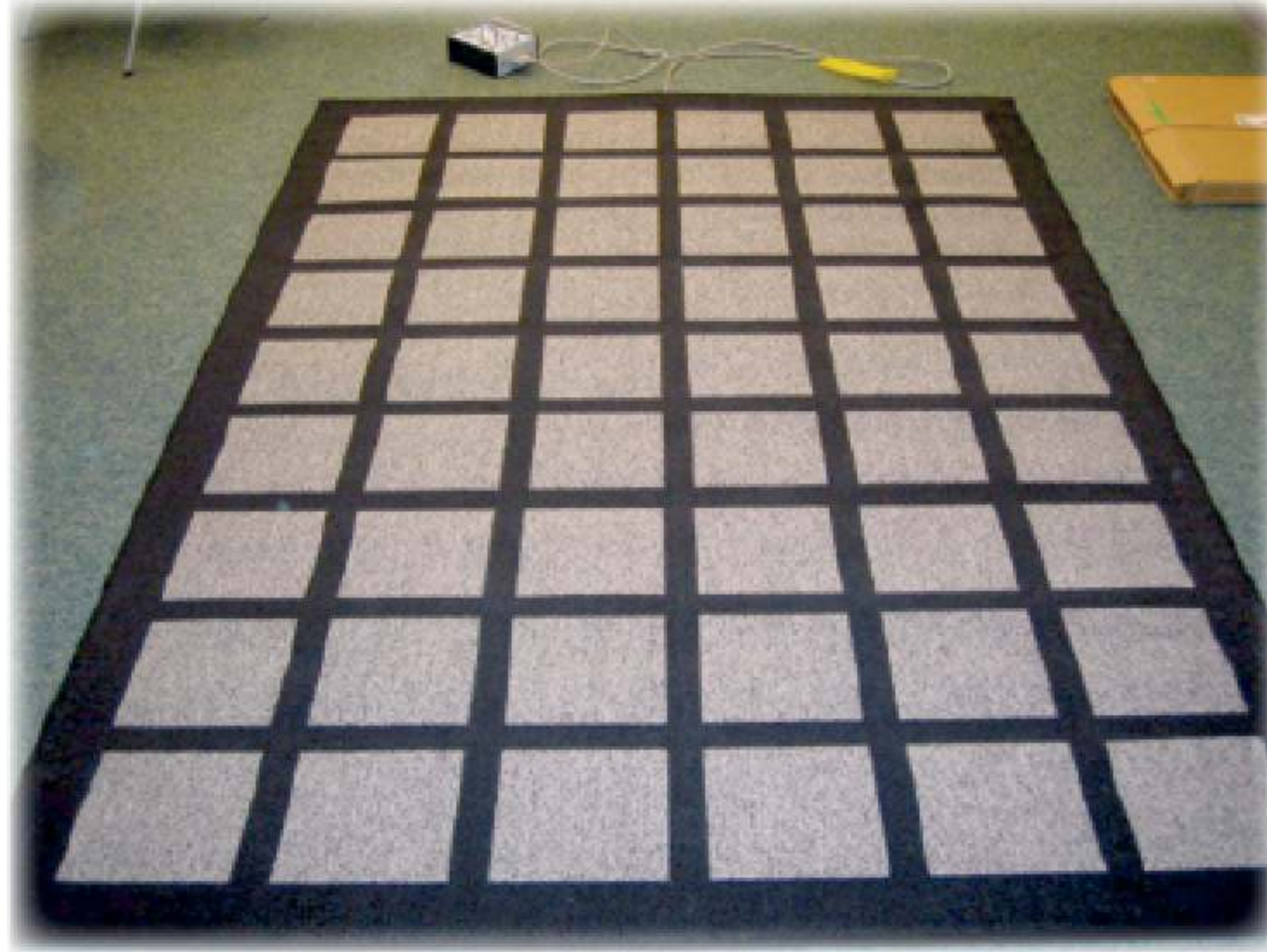
الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعا، بعضها "آمن"، وبعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيئا، والمطلوب منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من طرفها السفلي إلى الطرف العلوي المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة بالقفز خارج السجادة، و من ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد المجموعة من دورهم و من ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط. طبعاً أنت لا تعرف ماهي المربعات الآمنة وتلك الملغمة، سيقوم





المسرب بتحديد الوقت وهو 20 دقيقة. بعد أن يعلن المدرب بداية الوقت، بإمكان أفراد الفريق البدء في عبور السجادة أو التحدث فيما بينهم، ولكن لا يمكن الجمع بين الأمرين، على ألا يقل الحد الأدنى للوقت المستغرق في أي من النشاطين 3 دقائق، وذلك قبل التحويل للنشاط الآخر. أي يمكن للمشاركين التحدث فيما بينهم لمدة لا تقل عن 3 دقائق، ومن ثم عبور السجادة لفترة لا تقل عن 3 دقائق، وتكرار ذلك حسب رغبتهم، على يتم العبور الآمن لجميع المشاركين في غضون الوقت الكلي المسموح به. إذا بدأ أحد المشاركين بالعبور، فيجب أن يتوقف الجميع عن الحديث على الأقل لمدة 3 دقائق قبل التحول لفترة الحديث فيما بينهم. إذا تحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور سيطلب من العابر التوقف عن العبور والتراجع، وستبدأ فترة الحديث لمدة لا تقل عن 3 دقائق، وعلى ذلك يجب ألا يتحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور. على أفراد الفريق عدم استخدام الورقة والقلم. يفوز الفريق عندما يعبر جميع أفرادهم خلال الوقت المحدد. فترة الحديث تتم بعيداً عن السجادة بمسافة لا تقل عن 7 أمتار.

المشاركين



يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق

الوقت



25 - 35 دقيقة تقريباً.



المواد



- السجادة الإلكترونية (انظر الصورة)، ممكن الحصول عليها من موقع: www.trainerswarehouse.com وتسمى Portable Electric Maze
- ساعة لضبط الوقت.

المصدر



الشكر موصول للدكتور أيوب الأيوب الذي لفت نظرنا لأهمية تطبيقات السجادة الإلكترونية.

www.trainerswarehouse.com



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو شعورك قبل البدء في هذه اللعبة؟
- 2 ← ما هو شعورك بعد الانتهاء من اللعبة؟
- 3 ← من اقترح عليكم البدء في التخطيط قبل العبور؟
- 4 ← ما هي الاستراتيجيات التي اتبعتها؟
- 5 ← ما هو شعورك خلال مرحلة العبور؟
- 6 ← من هو الشخص الموجه (القائد) خلال فترة اللعب؟ ومن هو المتفرج؟
المحفز؟ المشاغب؟ المتردد؟ المغامر؟ المبدع؟
- 7 ← ما هي أهم التطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة.
- 8 ← ما رأيك بالعبارات التالية:

- غير المتحمسين يعطلون عمل المجموعة.
- عدم التدوين يصعب مهمة الاحتفاظ بالمعلومات.
- عدم التحدث مع الآخرين أثناء العبور يصعب المهمة و يعطل العمل.
- أحياناً يصعب التخطيط عندما يكون هنالك عدد كبير من المشاركين.
- من الصعب العمل دون قائد.
- المحاولة و الخطأ أفضل طرق الاكتشاف و التعلم.
- ضغط الوقت يجعلنا نهمل التخطيط.
- يميل الآخرون إلى إمضاء وقت كبير في التخطيط.
- الأخطاء تعطينا معلومات هامة عن خطتنا.



أسئلة منشطة

10



- 1 ما الكلمة المكونة من سبعة أحرف، فإذا حذفنا منها حرفاً أصبحت ثمانية؟
- 2 ما الشيء الذي له جلد و ليس حيواناً، و له ورق و ليس نباتاً، و له لسان و ليس إنساناً؟
- 3 ماء ليس من السماء و لا من الأرض، فما هو؟
- 4 وجدت بجوار جثة المتوفي ورقة جاء فيها: "ستجدون وصيتي بين صفحتي 115 و 116 في الكتاب الموضوع فوق مكتبي". و عندما قرأ أبنة هذه الورقة هز رأسه و قال: إننا لن نجد هذه الورقة! لماذا؟
- 5 ذهب أبوان و ابنان إلى مطعم و طلب كل منهم وجبة غداء، و لكن الجرسون أحضر 3 وجبات فقط، لماذا؟
- 6 يأكل أحمد بيضتين كل صباح مع أنه لا يملك أي دجاجة، و لم يعطه أحد بيضاً، و لم يشتتر، فمن أين له إذن؟
- 7 بالأمس لم أكن ولدت بعد، و غداً ستكون نهايتي فمن أنا؟
- 8 ما الشيء الذي لا تسمعه و لكن تفهمه؟
- 9 صح أم خطأ. النعامة تدفن رأسها في الرمال عند شعورها بالخطر.
- 10 صح أم خطأ. التماسيح تبكي.

تجد الحل في صفحة رقم: (144)



16 العبور الكبير

الهدف



المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة ودون أن يلامسوا المربعات الملغمة. وبخلاف اللعبة السابقة، فإن هناك فريقين يتنافسان ضد بعضهما أيهما ينهي مهمته أولاً.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تعاون أفراد الفريق.
- الدقة في العمل
- الاتصال
- القيادة
- التخطيط



الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية. أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعاً، بعضها "آمن"، وبعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء والمطلوب

منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من أحد أطرافها إلى الطرف المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالقفز خارج السجادة، و من ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد مجموعتك من دورهم و من ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط من كل فريق.

هناك فريقان، كل فريق سيبدأ من أحد أطراف السجادة والفريق الآخر من الطرف المقابل. سيقوم المدرب بتحديد الوقت وهو 20 دقيقة. بعد أن يعلن المدرب بداية الوقت، بإمكان أفراد الفريق البدء في عبور السجادة أو التحدث فيما بينهم في غرفة الحوار (أي مكان أو غرفة معزولة لا ترى من خلالها السجادة الإلكترونية)، و لكن لا يمكن الجمع بين العبور و التحدث، أقصى مدة مسموح بها للحديث في المكان المعزول هي 3 دقائق، بعدها يجب البدء في العبور، إذا بدأ أحد المشاركين بالعبور، فيجب أن يتوقف الجميع عن الحديث. إذا تحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور سيطلب من العابري التوقف عن العبور و التراجع، و على فريقه الذهاب لغرفة الحوار لمدة 3 دقائق، و على ذلك يجب ألا يتحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور. يفوز الفريق عندما يعبر جميع أفراده خلال الوقت المحدد. على أفراد الفريق عدم استخدام الورقة و القلم.



الوقت

30 - 45 دقيقة تقريباً.



المشاركون

يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق

المصدر



السيناريو بتصرف من
المؤلف www.trainerswarehouse.com

المواد



• السجادة الإلكترونية (إنظر الصورة)،
ممكن الحصول عليها من موقع
www.trainerswarehouse.com

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو شعورك تجاه الفريق المقابل؟
- 2 ← هل استفدت من أخطائهم و نجاحاتهم؟
- 3 ← هل تمنيت أن تكون من ضمنهم؟
- 4 ← هل كانت خطتكم ناجحة؟
- 5 ← ما رأيك بالعبارات التالية:
 - وجود مجموعة منافسة زاد من حماسة اللعبة.
 - خطوط العبور ليس بنفس السهولة.
 - كنا نود لو تعثر الفريق المقابل.
 - لو أعطيت الفرصة مرة أخرى فسيتحسن أداء المجموعة.
 - بعض أفراد لا يستمعون للتعليمات الصادرة من المجموعة.
- 6 ← ما هي أهم تطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة.



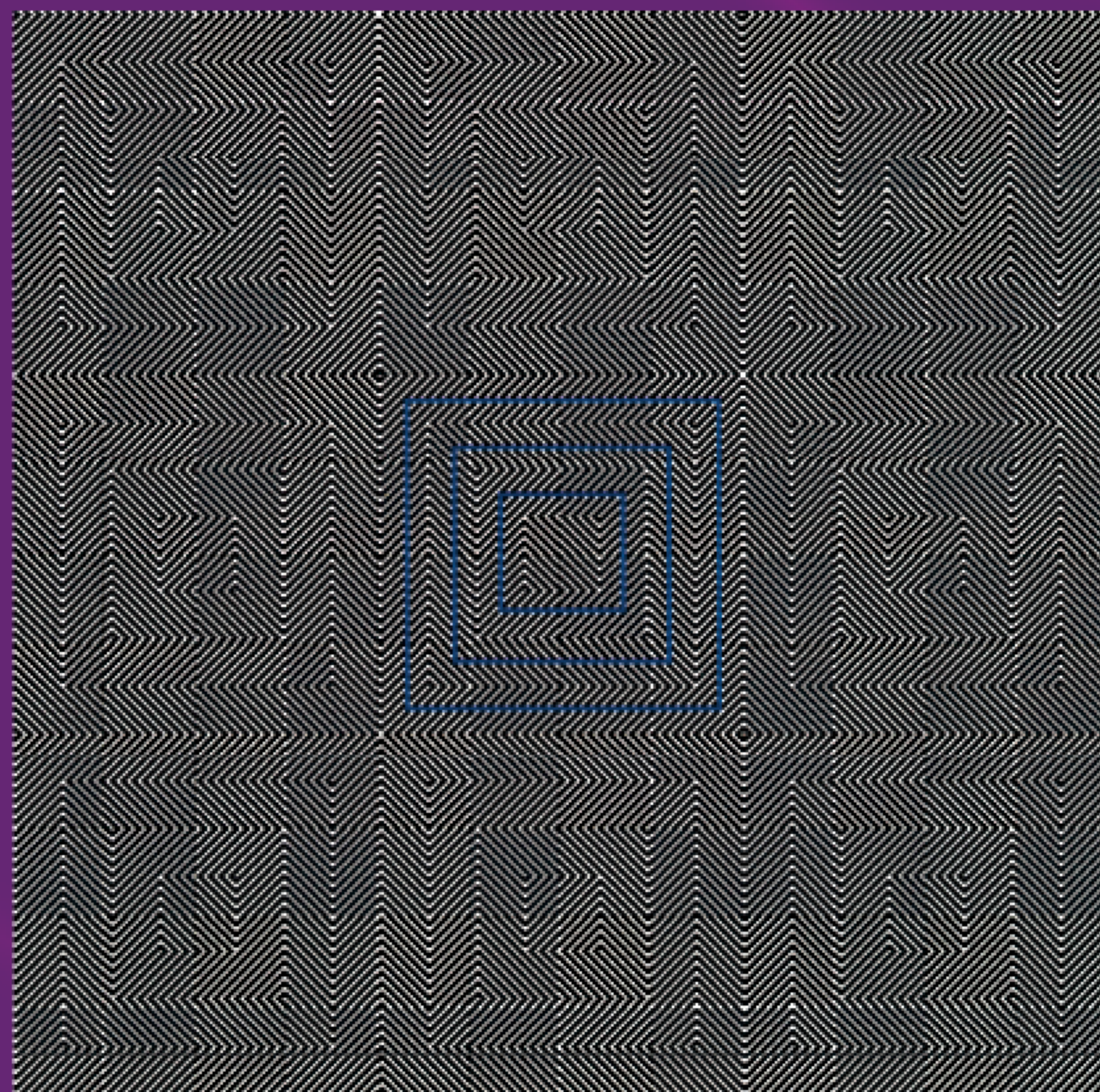
أسئلة منشطة

11

خداع بصري



أنظر إلى الأشكال الثلاث في منتصف الصورة. أي هذه الأشكال مربعة الشكل وأيهم معين الشكل؟



تجد الحل في صفحة رقم: (144)



17 أنا أثق في الإدارة

الهدف



هل تثق في إدارتك؟ سيقوم فريق الإدارة بإرشاد فريق الموظفين في كيفية عبور السجادة الإلكترونية. المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة ودون أن يلامسوا المربعات الملغمة. فهل تنجح المهمة؟

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- تنسيق العمل
- الثقة
- القيادة
- التخطيط

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

أمامك سجادة تحتوي على 54 مربعا، بعضها "آمن"، وبعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء، والمطلوب منك، وخلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من أحد أطرافها إلى الطرف المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم وسمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالفقر خارج السجادة، ومن ثم الانتظار حتى ينتهي باقي أفراد مجموعتك من دورهم ومن ثم تقوم أنت بالمحاولة الثانية. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط.



هناك فريقان، فريق الإدارة وفريق الموظفين. سيقوم فريق الإدارة، و خلال 5 دقائق، باكتشاف الطريق الآمن من خلال عبورهم على السجادة، وبإمكانهم الحديث واستخدام الورقة والقلم، في حين يكون فريق الموظفين في الغرفة الأخرى. بعد اكتشاف الطريق الآمن من قبل فريق الإدارة سيقوم الفريق بالذهاب إلى الغرفة الأخرى لتعليم فريق الموظفين الطريق الآمن كي يقوموا بعبور السجادة من الناحية الجنوبية إلى الناحية الشمالية، مدة التعليم لا تتجاوز 5 دقائق.

أثناء العبور لا يسمح لأحد بالحديث ولكن يمكن استخدام تعابير الوجه فقط. إذا تحدث أحد خلال فترة العبور سيطلب من العابر التوقف عن العبور والخروج، وعلى ذلك يجب ألا يتحدث أحد أفراد المجموعة خلال فترة العبور. المدة الممنوحة لفريق الموظفين لعبور السجادة هو 15 دقيقة.

بإمكان أحد أفراد الإدارة التواصل العابر بدون الاتصال اللفظي أو استخدام اليد أو الرجل في الإرشاد، أي يمكنه استخدام تعابير الوجه فقط، وإذا خالف ذلك يعاقب بالعزل لمدة 3 دقائق على أن يقوم العابر بالاجتهاد وحده دون مرشد من الإدارة. يفوز الفريق عندما يعبر جميع أفرادهم خلال الوقت المحدد.

الوقت



30 - 45 دقيقة تقريباً.

المشاركون



يفضل بين 6 - 10 فرداً للفريق

المصدر



السيناريو بتصرف من المؤلف
www.trainerswarehouse.com

المواد



السجادة الإلكترونية (انظر الصورة)،
ممکن الحصول عليها من موقع:
www.trainerswarehouse.com



مناقشة



اطرح عليهم
الأسئلة
التالية:

1 ← ما هو شعورك تجاه فريق الإدارة/ الموظفين؟

2 ← هل استفدت من أخطائهم و نجاحاتهم؟

3 ← هل تمنيت أن تكون من ضمنهم؟

4 ← هل كانت خطتكم ناجحة؟

5 ← ما رأيك بالعبارات التالية:

• فريق الإدارة غير دقيق في عمله.

• أفراد فريق الإدارة لا يعرفون كيف يعطون التعليمات.

• لو كنت ضمن فريق الإدارة لتصرفت بشكل أفضل.

• لو أعطيت الفرصة مرة أخرى فسيتحسن أداء المجموعة.

• لا يمكن أن أثق في فريق الإدارة هذا.

• بعض الأفراد لا يستمعون للتعليمات الصادرة من المجموعة.

6 ← ما هي أهم التطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة؟



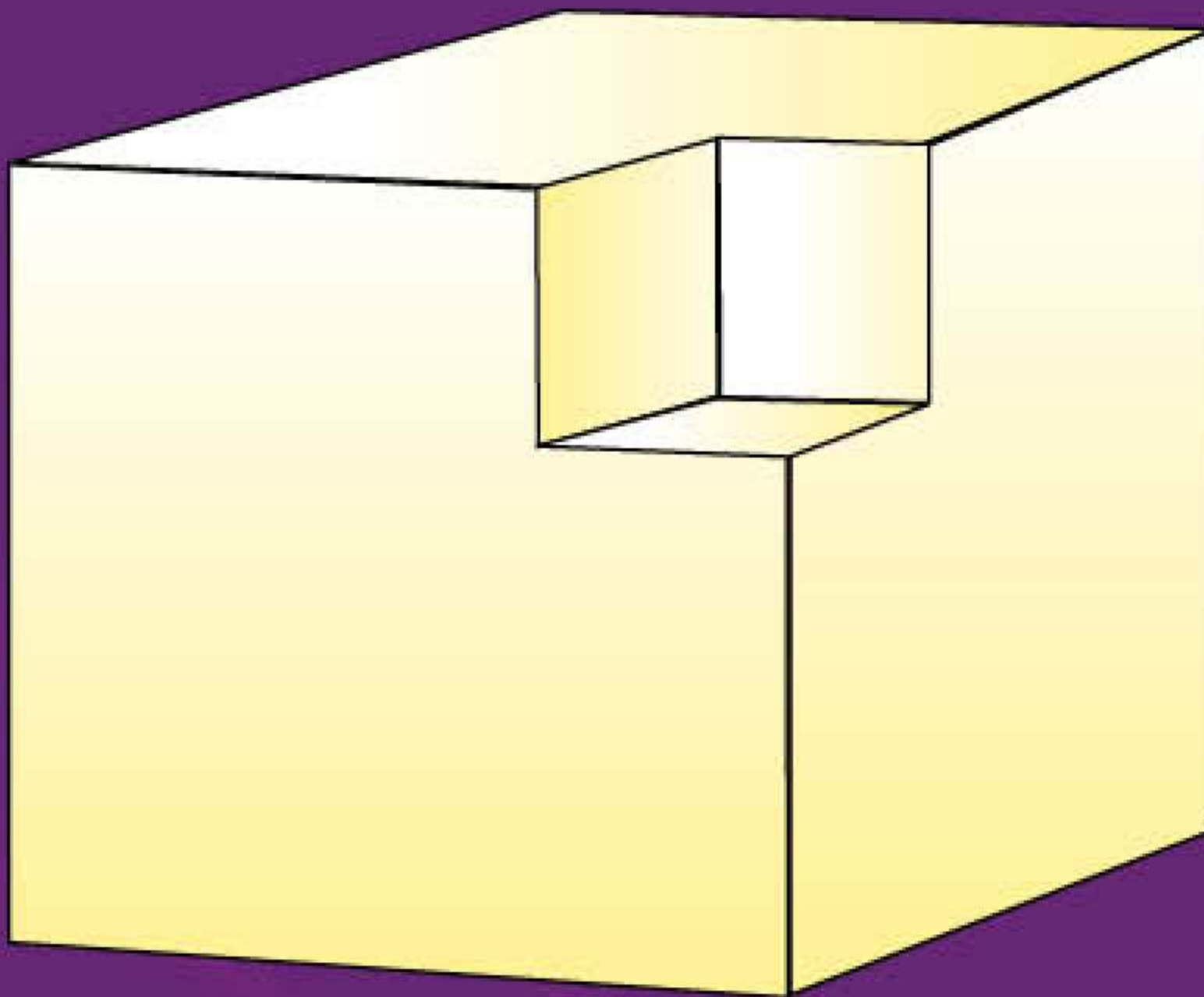
أسئلة منشطة

12

المكعب العجيب



أنظر إلى الشكل ادناه هل ترى مكعباً صغيراً معلقاً في الزاوية العليا للمكعب الكبير ام ترى مكعباً كبيراً اقتطع منه جزءاً صغيراً بحجم المكعب الصغير ؟



تجد الحل في صفحة رقم: (145)





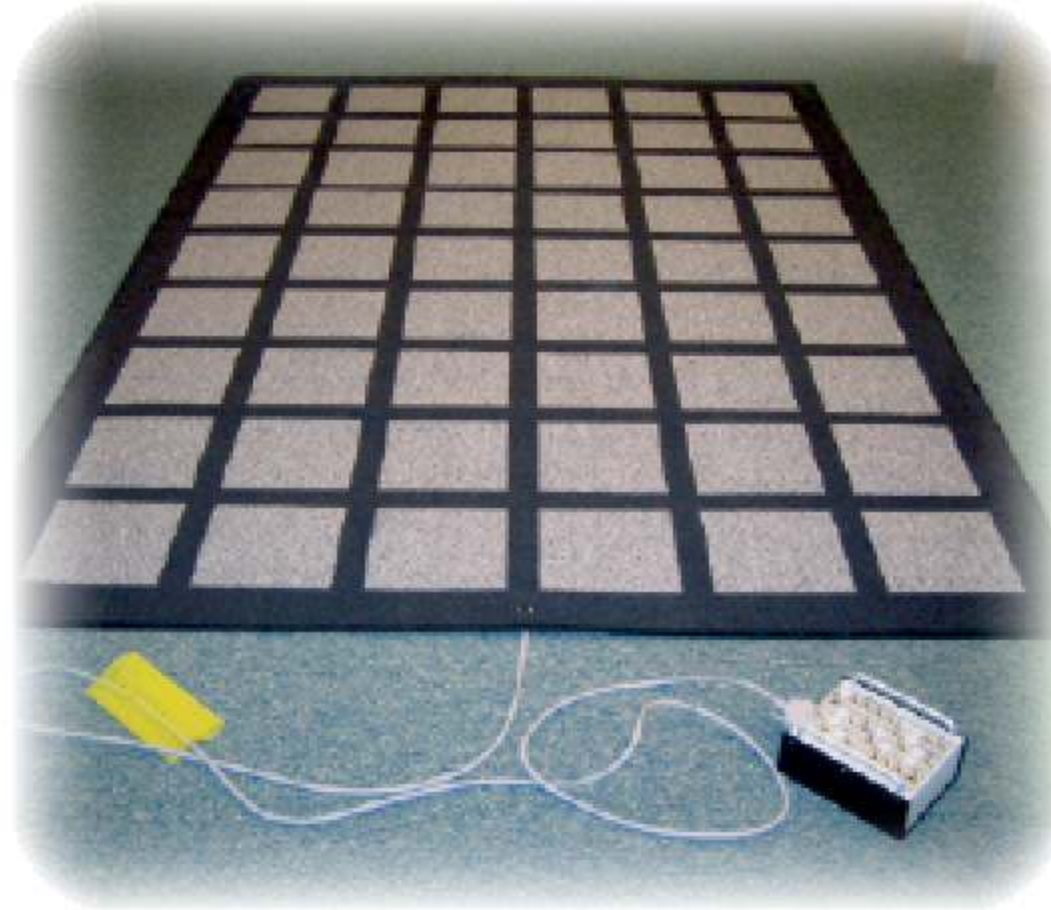
سوق المعلومات

18

الهدف



هذه لعبة جميلة، المطلوب من جميع أفراد الفريق عبور السجادة الإلكترونية عن طريق المرور بالمربعات الآمنة و دون أن يلامسوا المربعات الملغمة. لكن! كي تعرف ما هو الطريق الآمن فإنك مضطر لمقايضة الآخرين، بالبيع والشراء، وربما حتى التحالف. فهل ستنجح في مهمتك؟



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- التفاوض و المقايضة
- الثقة
- الاتصال
- الاقناع
- التخطيط

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية. أمامك سجادة تحتوي على 48 مربعاً، بعضها "آمن"، وبعضها "ملغم"، إذا وقفت على المربع الملغم فإنك ستسمع جرساً يرن، أما إذا وقفت على المربع الآمن فلن يحدث شيء و المطلوب منك، و خلال الوقت المحدد، أن تعبر السجادة من أي مربع من طرفها السفلي إلى الطرف العلوي المقابل دون أن يدق الجرس. بإمكانك خلال رحلتك هذه أن تتحرك في جميع الاتجاهات (رأسياً، عمودياً، قطرياً)، لكن يجب ألا تقفز فوق مربع أبداً، إذا وقفت على مربع ملغم و سمعت الجرس، فعليك الخروج من اللعبة أو بالقفز خارج السجادة. يجب أن لا يقف على السجادة أكثر من شخص واحد فقط.

سيقوم المدرب بإعطائك مبلغاً من النقود (360 دولاراً أو أي عملة مناسبة تصلح للعب وغير حقيقية) وورقة سرية خاصة بك تحتوي على معلومات عن بعض مربعات السجادة فيما إذا كان هذا المربع أو ذاك "ملغماً" أو "آمناً". ولكنك تفتقد معلومات هامة عن باقي المربعات، وقبل أن تعبر السجادة، سيكون من مصلحتك أن تحصل على معلومات عن باقي مربعات السجادة، عن طريق شراء وبيع وتبادل المعلومات مع باقي المشاركين، حتى يتضح لك الطريق الآمن. يمكن لأي مشارك يريد الإعلان عن بيع معلومة خاصة بمربع معين، أو الاستفسار عن إشاعة، أو إعلان خبر، كتابة ذلك على اللوحة. لكن تذكر أن إعطاءك معلومات للآخرين سيمكنهم من أن يكونوا في موقف أفضل كي يعبروا السجادة، ولكنك أيضاً تحتاجهم من أجل الحصول على معلومات لديهم. سيعطى كل مشارك "خريطة العبور" (مرفقة) لتسهيل مهمة تحديد الطريق الآمن.

إذا بدأت بالعبور وقعت في مربع ملغم ستدفع غرامة مالية قدرها 50 دولاراً، ويجب مغادرة السجادة بسرعة، إذا لم يكن لديك المبلغ الكافي فعليك بيع بعض معلوماتك (موجوداتك!) للآخرين لدفع الغرامة قبل البدء بالعبور ثانية، فإن لم تستطع فسيُسجل عليك الدين لتدفعه للجنة المقاصة عند مرحلة تحديد ترتيب الفائزين، حيث سيتم خصم ديونك مما تبقى لديك.

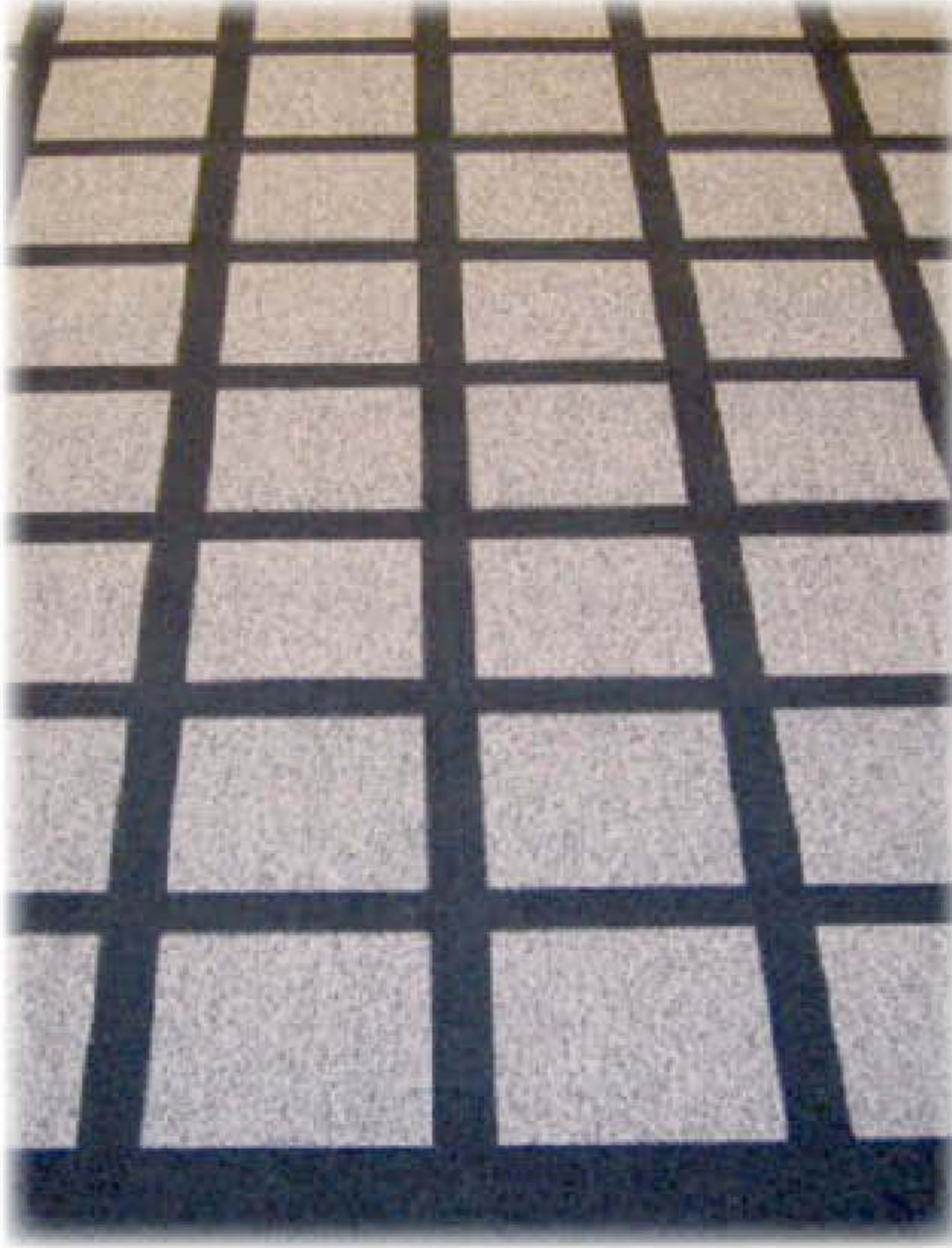
فكر في تشكيل فريق (اثنين أو أكثر) تتبادل معه المعلومات، لكن يجب تحديد من سيمثل الفريق للعبور من السجادة، وسيتم معاملة الفريق كشخص واحد سواء في حالة المكافأة والغرامة، وعلى الفريق تحديد كيفية تقاسم المكافأة والغرامة فيما بينهم.

سيتم قفل بوابة جسر عبور السجادة بعد 45 دقيقة من بداية اللعبة. أول شخص يعبر بسلام يحصل على 500 دولاراً، والثاني 450 دولاراً، وهكذا يتم إنقاص 50 دولاراً للأقل ترتيب، ولتحديد ترتيب المراكز يتم حساب المجموع الكلي للمبالغ التي لدى كل مشارك (ما حصل عليه من خلال البيع والشراء وما حصل عليه كجائزة نظير ترتيبه)، فالذي يحصل على أعلى مبلغ يصبح هو الفائز بالمركز الأول، وهكذا لباقي المتسابقين.

الشخص أو الفريق الذي ينجح في إنجاز مهمة العبور، لا يرجع مرة أخرى للعبور، لكن بإمكانه أن يبيع ويشتري معلومات لزيادة إيراداته.

هناك غرفتان منفصلتان تماماً، أحدهما لعقد الصفقات (غرفة تداول) والأخرى لعبور السجادة.





المشاركون

كحد أقصى 25 مشارك



الوقت

60 دقيقة تقريباً.



المصدر

السيناريو بتصريف من المؤلف



المواد



• السجادة الإلكترونية (انظر الصورة)، ممكن الحصول عليها من موقع www.trainerswarehouse.com

• خريطة العبور (مرفق)

• البطاقات السرية (مرفق)

• مبالغ مالية ورقية (غير حقيقية، بعض محلات الأطفال يبيع مثل هذه الأوراق)، 360 دولاراً لكل مشارك، و 1000 احتياط (في حالة مشاركة 25 مشاركاً يكون الحد الأقصى للمبلغ المطلوب هو $25 \times 360 + 1000$ احتياط = 10000 دولار). لتسهيل التداول يقترح أن يعطى كل شخص 36 عملة ورقية ذات 10 دولار تسلم في ظرف لكل مشارك و بداخله البطاقة السرية، و ذلك في بداية اللعبة.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← كيف تصف مشاعرك و انفعالاتك خلال اللعبة؟
- 2 ← هل قمت بالبيع و الشراء و المقايضة؟
- 3 ← هل هناك أساليب مبتكرة في تبادل المعلومات؟
- 4 ← هل حدث وأن قام شخص بالحصول على معلومة بطريقة غير مشروعة؟
- 5 ← ما هي الأفكار التي راودتك خلال اللعبة؟
- 6 ← هل ساعدتك اللعبة على اكتشاف جانب من شخصيتك؟
- 7 ← ما هي الملاحظات التي لفتت نظرك من خلال هذه اللعبة؟
- 8 ← ما هي أهم التطبيقات التي استفدتها من هذه اللعبة؟



خريطة العبور



يعطى كل مشارك هذه الخريطة لمساعدته في تحديد الطريق الآمن.

	أ	ب	ج	د	هـ	و
8						
7						
6						
5						
4						
3						
2						
1						



البطاقات السرية



يتم قص هذه البطاقات و إعطاء كل فرد مشارك بطاقة واحدة من البطاقات أدناه. الحد الأقصى للمشاركين هو 25، إذا كان العدد أقل فلا بد أن تقسم باقي المعلومات بالتساوي عليهم، أو أن يتم عرضها للبيع بسعر السوق! يمكنك، في حالة الحاجة لذلك، تقسيم البطاقة إلى أجزاء من أجل ضمان حصول المشاركين على معلومات متساوية.

بطاقة 5 ب: 1: آمن أ: 8: ملغم أ: 5: آمن ج: 6: آمن ه: 6: ملغم	بطاقة 4 أ: 1: ملغم و: 7: ملغم ب: 6: ملغم و: 1: آمن ه: 3: ملغم	بطاقة 3 ه: 6: ملغم و: 4: ملغم د: 5: آمن د: 8: ملغم ج: 7: ملغم	بطاقة 2 د: 1: ملغم ج: 8: ملغم ج: 3: آمن ج: 1: ملغم د: 2: ملغم	بطاقة 1 ب: 7: ملغم د: 3: ملغم د: 4: ملغم و: 6: آمن ب: 1: آمن
بطاقة 10 ج: 3: آمن أ: 6: ملغم د: 1: ملغم ه: 1: ملغم أ: 4: ملغم	بطاقة 9 ه: 5: ملغم ج: 1: ملغم و: 8: ملغم أ: 2: ملغم و: 1: آمن	بطاقة 8 د: 7: ملغم ه: 2: آمن أ: 7: ملغم و: 3: ملغم ه: 4: آمن	بطاقة 7 ب: 5: ملغم ب: 4: ملغم ه: 2: آمن ه: 1: ملغم ب: 3: ملغم	بطاقة 6 أ: 1: ملغم أ: 3: آمن ج: 4: ملغم و: 2: ملغم و: 5: ملغم
بطاقة 15 د: 2: ملغم و: 1: آمن أ: 5: آمن ج: 8: ملغم أ: 6: ملغم	بطاقة 14 و: 2: ملغم و: 4: ملغم ب: 3: ملغم ج: 1: ملغم ج: 6: آمن	بطاقة 13 د: 4: ملغم أ: 1: ملغم ب: 7: ملغم أ: 3: آمن د: 1: ملغم	بطاقة 12 ب: 2: ملغم أ: 2: ملغم أ: 8: ملغم ه: 7: آمن و: 6: آمن	بطاقة 11 ه: 7: آمن ب: 8: آمن ج: 7: ملغم د: 8: ملغم ج: 3: آمن
بطاقة 20 ب: 6: ملغم أ: 3: آمن ه: 2: ملغم ه: 3: آمن ه: 4: آمن	بطاقة 19 و: 2: ملغم ه: 1: ملغم ب: 1: ملغم و: 3: آمن و: 5: آمن	بطاقة 18 و: 7: ملغم ج: 2: آمن د: 3: ملغم ه: 2: ملغم ب: 5: آمن	بطاقة 17 د: 7: ملغم ج: 6: ملغم د: 5: ملغم و: 8: ملغم أ: 7: آمن	بطاقة 16 ه: 8: ملغم ب: 4: ملغم ج: 2: آمن د: 2: آمن ه: 6: آمن
بطاقة 25 ه: 7: ملغم و: 6: آمن و: 8: ملغم أ: 7: آمن و: 7: ملغم	بطاقة 24 ب: 1: ملغم ج: 1: ملغم د: 7: ملغم أ: 8: ملغم د: 8: آمن	بطاقة 23 ه: 6: آمن د: 3: ملغم أ: 2: آمن ج: 7: ملغم د: 5: ملغم	بطاقة 22 ب: 4: ملغم ب: 3: آمن ب: 7: آمن ج: 3: ملغم و: 3: آمن	بطاقة 21 ه: 5: ملغم أ: 2: آمن ب: 8: ملغم أ: 4: ملغم أ: 3: آمن



أسئلة منشطة

13



– من اختصارات العرب، اختصارهم لبعض الجمل المتداولة في كلمة. فما ذا تعني الاختصارات التالية:

.....

.....

.....

.....

.....

1. بسم

2. حوقل

3. جعضل

4. طلبق

5. دمعر

– يضرب العرب الأمثال بمن اشتهر عندهم في أمر ما. مثلاً: أجود من حاتم. أكمل الأمثال التالية:

.....

.....

.....

.....

.....

6. أبلغ من

7. أذكى من

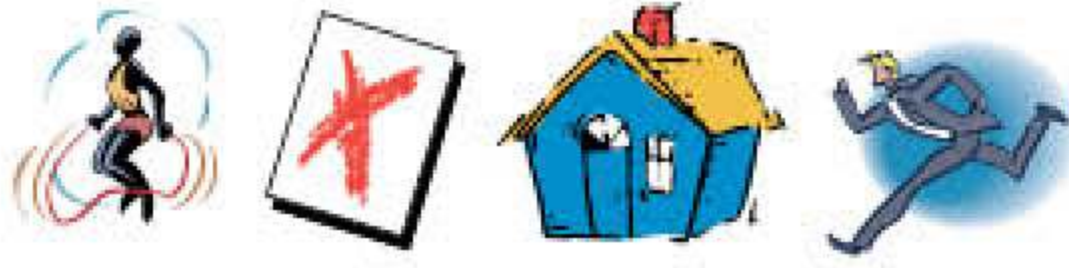
8. أكذب من

9. أحقق من

10. أشأم من

تجد الحل في صفحة رقم: (145)





رحم الله فلان

19

الهدف



يهدف هذا التمرين إلى إيقاظك من غفلة ربما كنت غارقاً فيها. إنه يساعدك على تعديل مؤشر بوصلتك التي قد يكون فقد الاتجاه الصحيح. إنه يربطك بأهداف عليا غاية في الأهمية. ويتطلب منك التجرد، والشفافية في معاملة الذات، والصدق مع نفسك. قد يكون التمرين مؤلماً بعض الشيء، لكنه حتماً مفيد.



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- معرفة الذات
- تطوير الذات
- المحاسبة

الطريقة



قم أولاً بقراءة الصندوق المعنون بـ "إدراك الزمن" (مرفق)، اقرأه في مكان هادئ لا يقاطعك فيه أحد، ثم بتمعن وهدوء قم بقراءة السيناريو التالي:

"تخيل أنك سرت مع السائرين خلف جنازة مهيبة داخل المقبرة، والناس يتسابقون على حملها طلباً للأجر والثواب، ويتجهون بها إلى المصلى للصلاة عليها صلاة الميت. و فجأة انتبهت بأن صاحب الجنازة هو أنت! نعم هذا أنت ملفوفاً بقماش، ومعطراً بالسدر والكافور! لقد صليت مع المصلين خلف جنازتك! ودفنتها معهم! ثم اصطفت مع أهل الميت للعزاء! ثم انصرف أهل الميت إلى بيت العزاء، بيت أقرب الناس للميت، وهل هناك أقرب إليه منك؟! إنه بيتك قد اجتمع فيه الأهل والأحباب يستقبلون التعازي فيك! وبعد فترة من الهدوء، بدأ الحضور يتذكرون مآثر ميتهم، ويتذكرونه بالدعاء والرحمة والغفران، وأنت تستمع إليهم صامتاً. لقد وجدت في نفسك رغبة كبيرة في أن يذكرك الناس بالخير في أمور بعضها علموا بها وبعضها قد خفيت عنهم. اطرح على نفسك وبتجرد الأسئلة التالية، وكن صادقاً مع ذاتك:

1. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود أن يذكرك الناس بالخير بها ؟
2. ما هي الأعمال التي تحمد الله على أنك قمت بها ويجهلها الناس ولكن رب الناس يعلمها ؟
3. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود أن تقابل الرب عز وجل بها ؟
4. ما هي الأعمال التي قمت بها في حياتك و تود لو أن رب الناس قد غفرها لك، و أن الناس غفلوا عنها و لم يذكروها ؟
5. ما هي الأمور التي وددت لو طال بك العمر كي تنجزها ؟

• **إجاباتك عن الأسئلة 1 و 2 و 3** هي أهم الأعمال التي خرجت بها في حياتك إلى الآن. إذا وجدت صعوبة في الإجابة، أو لم تكن إجابتك واضحة، أو لم تجد من الأعمال ما تعتقد أنه جدير بالشأن، فأنت بحاجة إلى مراجعة صريحة مع النفس، فربما الكثير من أوقات حياتك يمضي إما مشغولاً في توافه الأمور، أو غافلاً عن مصيرك، وقد آن الأوان أن توقظ نفسك، وتعي إلى أين أنت سائر.



- **إجابتك الواضحة والصريحة عن السؤال 4** تعني أنك واع لما قمت به من أعمال لا تسرك، وهذه فرصة طيبة إلى تجديد العزم بعدم العودة إليها.
- **إجابتك على سؤال 5** هو "مشروع حياة قادم" عليك أن تخطط وتسعى في تنفيذه، وتذكر بأنك إذا بدأت به وسعيت إليه حتى لو لم يمهلك الأجل لإتمامه فإنك مجزي على نيتك إن شاء الله.

المشاركون

التمرين فردي



المصدر

بتصرف من :
ستيفن كوفي (1996).
العادات السبع للقادة
الإداريين. ترجمة هشام
عبدالله. المؤسسة العربية
للدراسات والنشر. بيروت

الوقت

45-30 دقيقة تقريباً.



المواد

• ورقة وقلم



مناقشة

اطرح عليهم الأسئلة التالية:



- 1 ← ما هو شعورك وأنت تقوم بالتمرين؟
- 2 ← ما الذي خرجت به من هذا التمرين؟
- 3 ← هل أنت راض عن نفسك بعد التمرين؟
- 4 ← هل حرك التمرين فيك همّة للعمل الصالح؟

إدراك الزمن



ألق ببصرك إلى السوراء ... ليس إلى الأمس
القريب، ولكن إلى ذلك الشريط الممتد من
تاريخ الأرض التي تقف أنت اليوم عليها.
تأمل في تلك الأزمنة السحيقة من عمر هذا
الكوكب الصغير. انظر من نافذة التاريخ إلى
ملايين السنين البعيدة منذ أن خلق الله هذا

الكوكب بكل ما فيه و من فيه. تفكر في هذه السلسلة الطويلة من الأجيال التي قاسمتك
العيش على وجه هذه البسيطة. تأمل في تلك الشبكة العجيبة والرهيبه من الأحداث و
المواقف. التفت إلى ذلك المحارب الذي أشهر سيفه أمام عدوه كي تكون له الغلبة، و إلى
هذه العجوز وهي تصارع المرض و تأبى أن تغادر الحياة، و إلى ذلك العامل الذي يتصبب
عرقاً كي يؤمن له و لعياله قوت يومه، و إلى هذا الطفل لاعباً لاهياً، يستمتع بلحظات من
عمره قصيرة. انظر إلى تلك الأمة الراكعة الساجدة أمام أوثانها التي صنعتها بيدها، و إلى
أولئك القساة من أصحاب الأخدود و قد علا ضحكهم و هم يرون المؤمنين تصطلي بهم نار
الدنيا. انظر إلى ذلك الشيخ الكبير واقفاً في جوف الليل يرجو ربه أن يرحم ضعفه و قلة
حيلته و هوانه على الناس، و إلى ذلك الشاب اللاهي العابث، و قد اغتر بصحته. تأمل في
ذلك الطابور الطويل من البشر و الأحداث و المواقف، إلى هذا يصنع التاريخ، و إلى أولئك
الحثالة من البشر التافهين تعيش على هامشه. تأمل في كل هذا و ذلك، ثم اسأل نفسك
من أنت؟ و من تكون؟ و إلى أي فريق تنتمي؟

أنت يا من تعيش لحظتك هذه و قد ظننت أن ميراث الأرض جميعاً قد جمع لك، و أن
التاريخ قد تجمد واقفاً تحت أعتاب قدميك، فلن يأتي أحد بعدك، و ظننت أن الخلود
في هذه الأرض قد كتب لك. أما الأجيال الهائلة من البشر و المخلوقات الذي عبروا
محيط هذه الدنيا فهم مساكين، قليلو الحظ، لم يتمكنوا من إكمال المشوار، أو بلوغ
ما أملوا، أما أنت فستعمر حتماً فلا شيء بعدك، فأنت اليوم الضرح و أنت الوارث...
هكذا لسان حالك يقول. لكن .. هل سألت نفسك ما الذي يميزك عن هذه الملايين
الهائلة من البشر و المخلوقات؟ ما الذي فيك ما يمنع أن يتجاوزك قطار الحياة إلى
غيرك؟ أما والله لو كنت من العاقلين لأيقظتك حقيقة أنك لا تعدو أن تكون كلمة
في سفر التاريخ الضخم .. سطرأ أن أحسنت، أو هامشا إن أسأت، أو تكون صورة في



شريط فيلم تاريخ الأرض، اليوم أنت معروض، وغداً سيطويك الزمن. و لو كان أحد أحق بالخلود على وجه هذه الأرض لكان محمد عليه أفضل الصلاة والسلام.

ما يميز عظماء من عاشوا على وجه البسيطة عن غيرهم من الناس هو ذلك العمل الذي تركوه شاهداً على حسن صنيعهم فيها،



أما من عاش لحظته، وأشغلته توافه الأمور عن معاليها، وأعماه قصر نظره عن إدراك أنبل المقاصد وأرفع الغايات، فلا أظنه غير واحد من ملايين البشر التافهين الذين أبهجوا الأرض بفنائهم. "فما بكت عليهم السماء والأرض وما كانوا منظرين". فوالله الذي لا إله إلا هو، لا أعرف أحداً أبعد نظراً، وأيقظ ذكاءً، وأكثر وعياً بنفسه من المؤمن، قد قدم الباقي على الفاني، والخالد على الزائل، لا يعبأ بمن سبقه في حظ من حظوظ الدنيا، ويرجو أن يكون في أول الركب السائر إلى ديار الآخرة، نظر إلى الوراء، فتفتحت له أسرار الحياة، وأدرك حساب الزمن، وأيقن أن الدنيا ستطويه كما طويت غيره، لكنه يأبى إلا أن يترك على الأرض شاهداً على حسن

صنيعه فيها. "لو كانت الدنيا من ذهب، والآخرة من خزف، لاختار العاقل الخزف الباقي على الذهب الفاني، فكيف والآخرة هي الذهب، والدنيا هي الخزف"!! أخي القارئ.. أختي القارئة... في زحمة الأعمال وكثرة المشاغل والتزامات الحياة التي لا تنتهي، ننسى كثيراً، وتتعطل ساعاتنا عن إدراك الزمن بدقة، فنخطئ في الميعاد!

20

الحصان و الفارس



الهدف

أن تضع كل فارس على حصانه.

المهارات

التمرين مفيد في التالي:
 ● حل المشكلات
 ● منشط

الطريقة

قم بتصوير الورقة المرفقة بعدد المشاركين، و باستخدام المقص، اطلب منهم أن يقطعوا الورقة مرورا بالخط المنقط، بحيث ستكون لديكم بالنهاية ثلاثة قطع، قطعتان للحصانين، وقطعة واحدة للفارسين (يجب ألا يفصل القائدان عن بعضهما). و الآن، و باستخدام الثلاث قطع فقط، هل تستطيع أن تضع كل فارس على حصانه. (يمكنك أن تساعدهم بتذكيرهم أنهم عليهم أن يضعوا القطع الثلاث على الطاولة و يحركوها بزوايا مختلفة إلى أن يصلوا إلى الحل).

الوقت

10 - 15 دقيقة تقريباً.

المشاركون

اللعبة فردية تتم بأي عدد.

المصدر



بتصرف من :

Dave Arch. Tricks
for trainers II
(1993). Resources for
Organizations, Inc.

المواد



- الورقة المرفقة
- مقص لكل مشارك

مناقشة



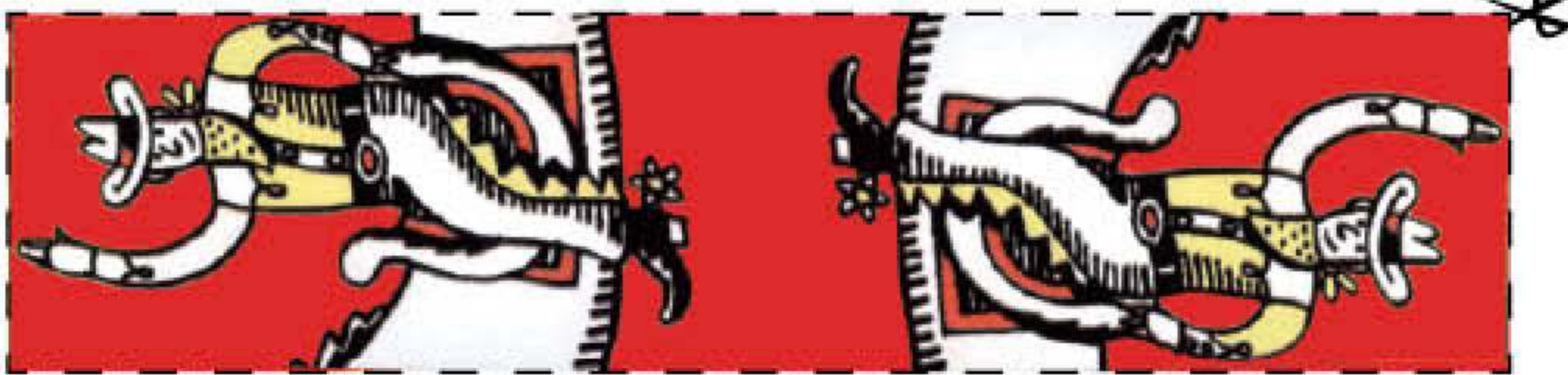
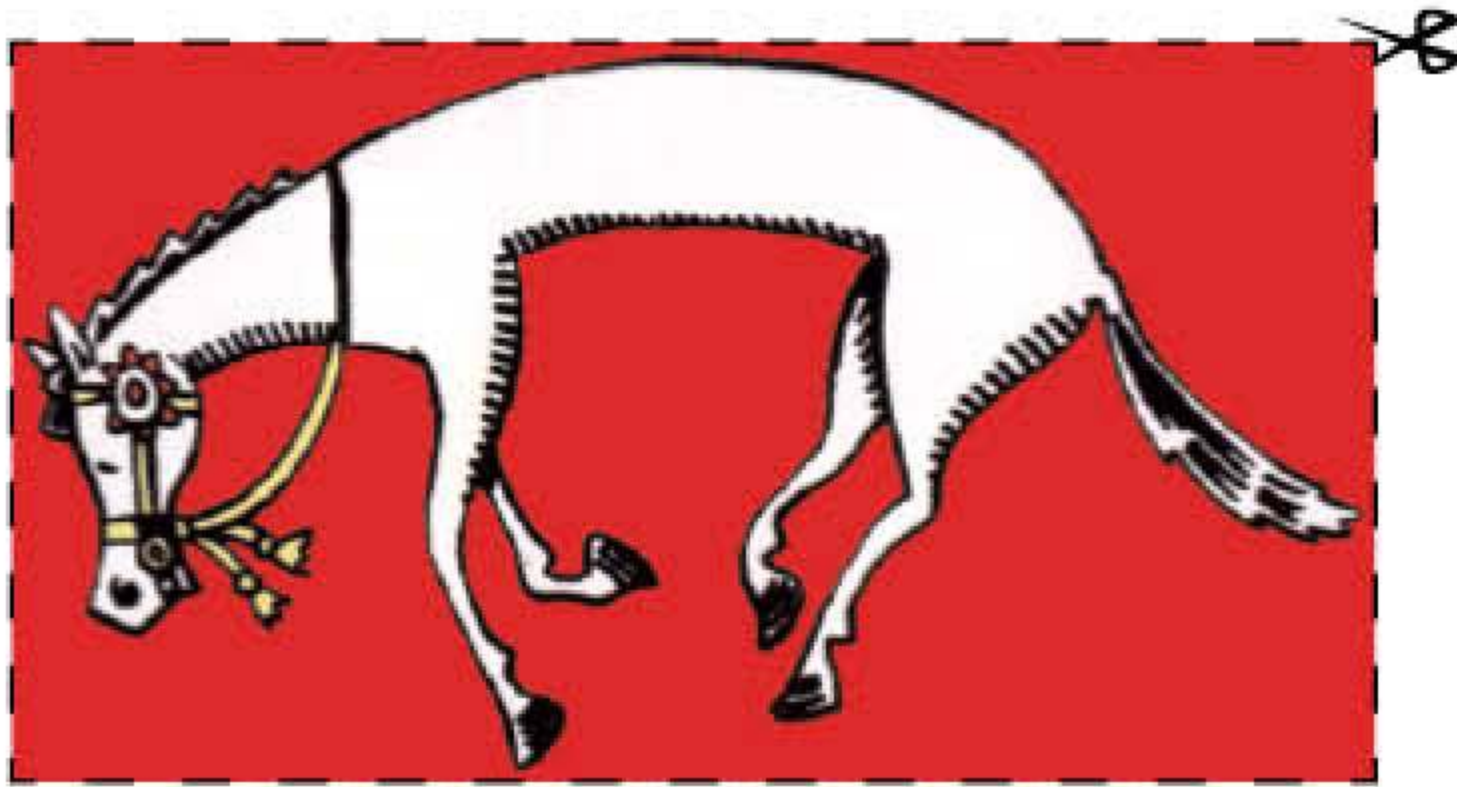
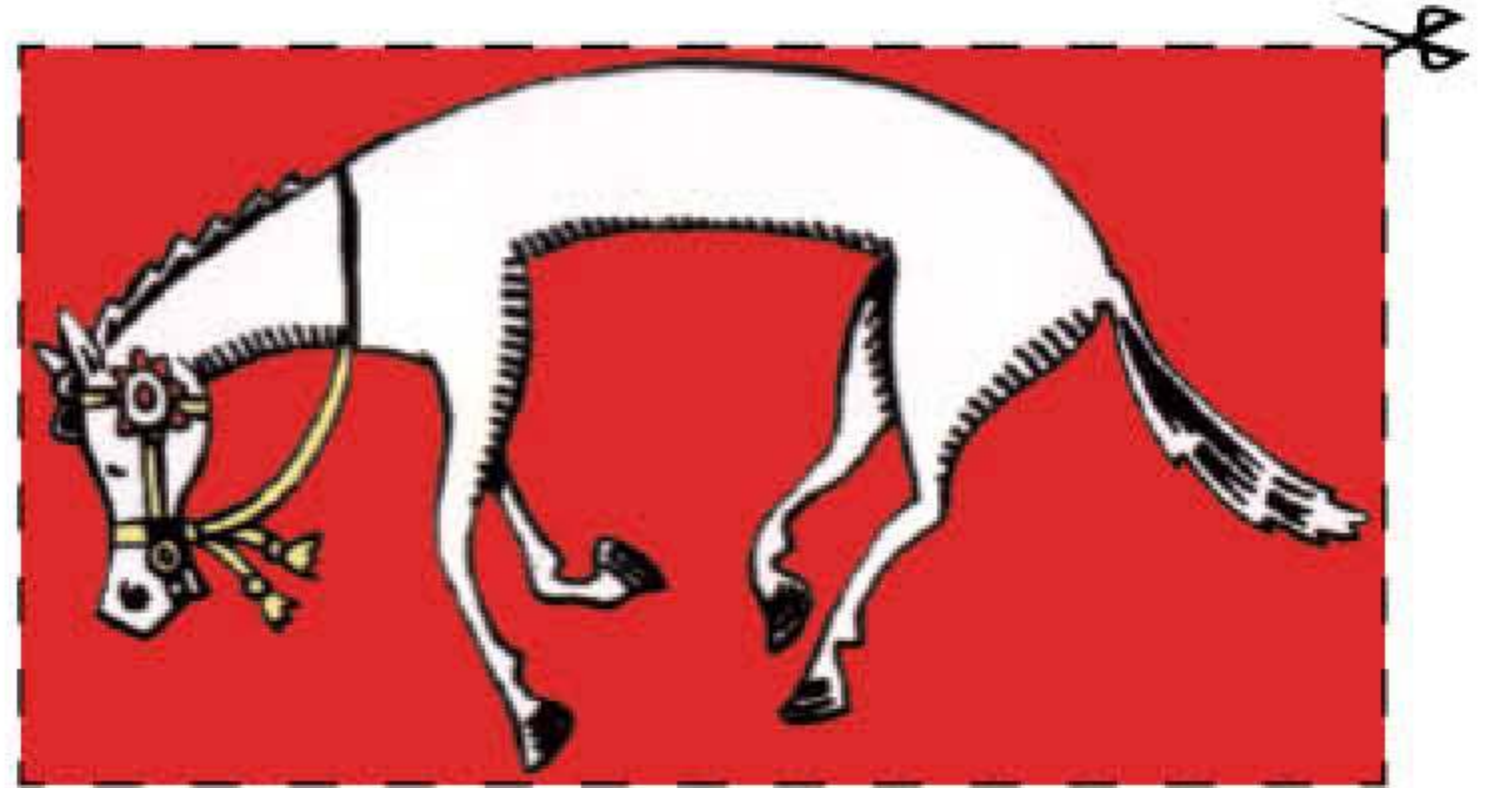
اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← رغم أن المسألة تبدو سهلة إلا أن أغلبنا تعذر عليه الوصول للحل، لماذا؟





اقطع الثلاث قطع بحدود الخطوط المتقطعة ثم حاول تركيب كل فارس على حصانه

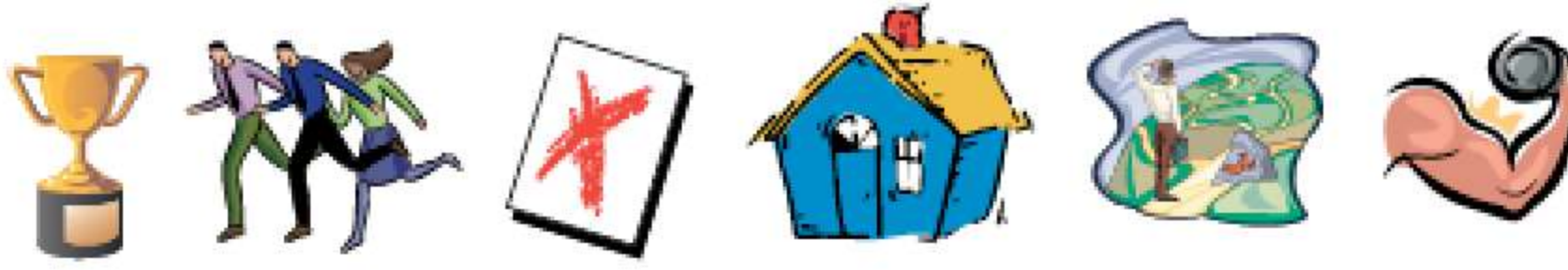


تجد الحل في صفحة رقم: 146



الحصن البشري

21



الهدف



هل يستطيع فريقك المحافظة على الكنز من سرقة اللصوص؟



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- توزيع و تنسيق الأدوار
- التخطيط
- المحافظة على الأمانة

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين حيث أنه يحتوي على التعليمات الأساسية.

طلب من فريقك المحافظة على كنز ثمين (10 بالونات) من السرقة. وللأسف فهناك مجموعة من اللصوص (الفريق الآخر) يسعى لسرقتها. وللمحافظة على الكنز لابد للفريق من عمل حصن (طوق) بشري حول الكنز، و رص الصفوف ما أمكن. لا يمكنك الاشتباك مع الفريق الآخر، وكل ما بإمكانك هو بناء حصن قوي و متماسك. فريق اللصوص لديه 7 دقائق للسطو قبل وصول الشرطة، وسيحاول السرقة عن طريق اختراق الحصن أو القفز عليه، و تتم السرقة بأخذ أكبر عدد من البالونات. لاحظ أن الكنز عرضة للتلف (تفرقع البالونات) لذا على الفريق المحافظة عليه ما أمكن.



الوقت



15 - 20 دقيقة تقريباً.

المشاركين



6-10 في كل فريق.

المصدر
المؤلف

المواد



• بالونات

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
- 2 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه للمحافظة على الكنز؟
- 3 ← من أخذ دور القائد؟ وكيف أخذها؟
- 4 ← ما هي عوامل نجاح أو فشل الفريق؟
- 5 ← لو تم إعادة التمرين مرة أخرى، كيف ستقومون بالحل؟
- 6 ← ما أهمية القوة في هذا التمرين؟
- 7 ← ما أهمية التخطيط والتنفيذ هنا؟
- 8 ← "لا نؤتين من قبلك" شعار أين موقعه في هذه اللعبة.
- 9 ← ما الدروس المستفادة من اللعبة؟
- 10 ← أي ملاحظات أخرى؟

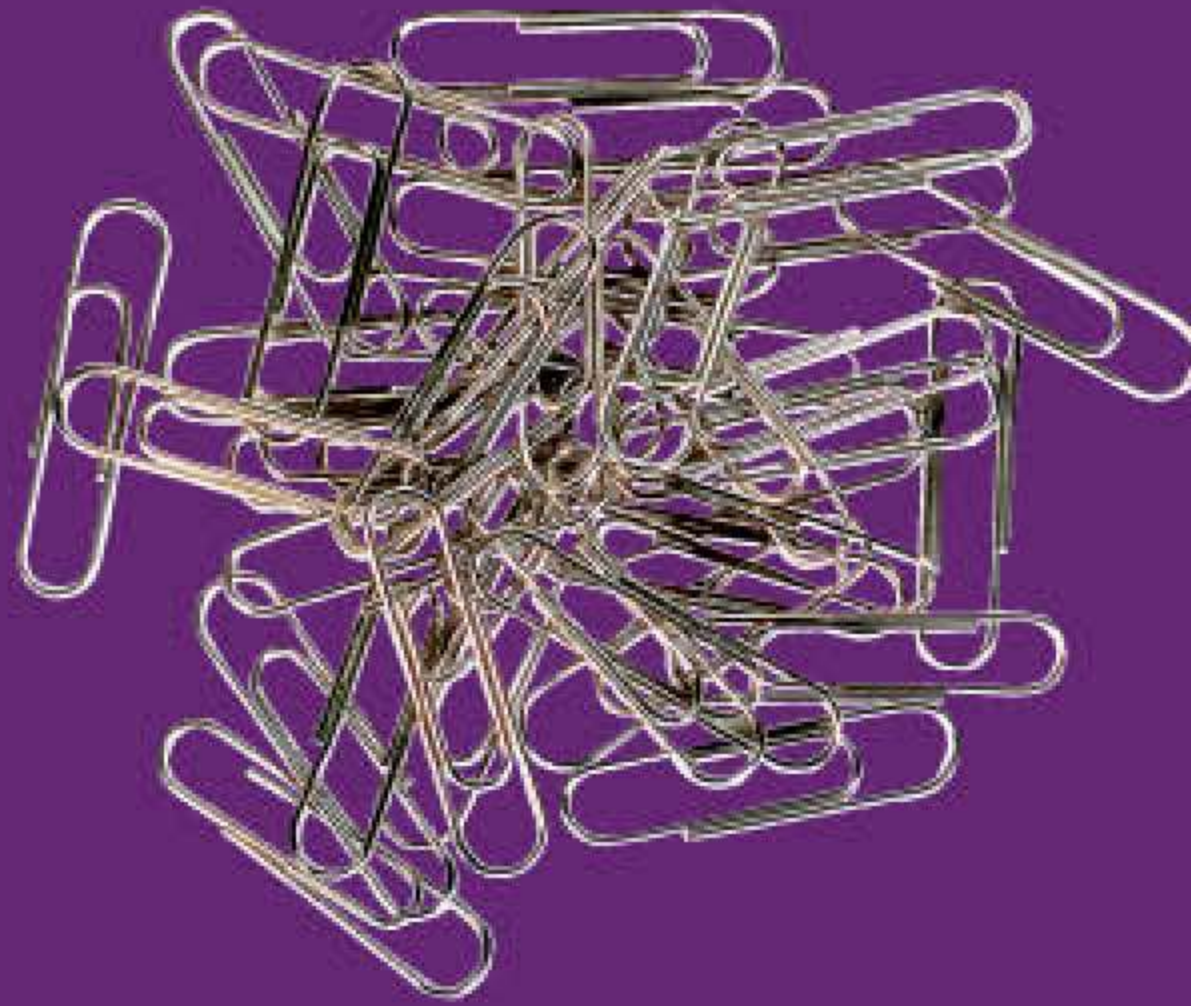
أسئلة منشطة

14

المشبك العجيب



نعلم أن المشبك يستخدم في تثبيت الأوراق، ولكن هل من الممكن أن نجد له استخدامات أخرى؟



فكر في التالي:

اسأل نفسك "ماذا لو"، ماذا لو كان المشبك مستقيماً؟ ماذا لو أوصلنا المشابك مع بعضها؟ فكر في مواقف صعبة قد تحتاج فيها لأداة؟ فكر في استخدامه في البيت، أو البر، أو العمل؟

عبرني



الهدف



أن توصل زميلك، مغمض العينين، من خط البداية إلى خط النهاية دون أن يلمس الأجسام المرمية في الأرض.

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- الاتصال
- الاستماع
- إعطاء التعليمات
- تنفيذ التعليمات

الطريقة



1. ساحة اللعب على مستطيل عرضه 15 متراً والطول 25 متراً تقريباً.
2. هناك أجسام مرمية كثيرة في ساحة الملعب.
3. كل فردين يشكلون فريق. أحدهما يربط عينيه بحيث لا يرى تماماً، ويبدأ عند خط البداية، والآخر يقابله عند خط النهاية و مهمته إعطاء زميله توجيهات كي يجتاز إلى خط النهاية دون أن يلامس أي من الأجسام المرمية على الأرض.
4. هناك عدة فرق تقوم بنفس المهمة، لذا الأمر يتطلب قدرة على الاستماع الفعال وتمييز صوت الزميل من بين أصوات أفراد الفرق الأخرى.
5. الفريق الذي يعبر أولاً دون أن يلامس أي من الأجسام المرمية يعتبر فائزاً.
6. كل لمسة بالخطأ لأي جسم ملقى على الأرض يخضع من صاحبها درجة.

الوقت



15 - 20 دقيقة تقريباً.

المشاركون



5 - 10 فرق في كل فريق شخصان.

المصدر



The portable Adventure Workshop (1998). Project Adventure.

المواد



- أجسام مرمية (مثلاً: أحذية، ملابس، كرات، .. إلخ)
- حبال لتحديد خط البداية والنهاية (أو أي بديل آخر)

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما أهمية الاستماع الجيد في هذه اللعبة؟
- 2 ← ما هي العوائق التي أثرت سلباً على القدرة على الاستماع في هذه اللعبة؟
- 3 ← هل التوجيهات كانت دقيقة وواضحة؟
- 4 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 5 ← أي ملاحظات أخرى؟

قطار البالونات

23



الهدف



أن يجتاز الفريق من خط البداية إلى خط النهاية دون أن يسقط أي بالونة!

المهارات



التمرين مفيد في
التالي:

- تنسيق الأدوار
- الثقة
- إعطاء التعليمات



الطريقة



1. يقف الفريق بشكل مستقيم مكوناً قطاراً بشرياً.
2. توضع بالونة بين كل شخصين، بين ظهر الفرد الذي في الأمام و صدر الفرد الذي خلفه، بحيث يتم تثبيتها فقط من خلال الضغط عليها.
3. لا يسمح بلمسها باليد.
4. على الفريق أن يمشي من خط البداية إلى خط النهاية دون أن يخسر أي بالونة.
5. إذا سقطت أي بالونة فعلى الفريق الرجوع إلى خط البداية والبدء من جديد.
6. الفريق الفائز هو الفريق الذي يجتاز خط النهاية أولاً.



الوقت



15 - 20 دقيقة تقريباً.

المشاركون



6 - 10 فرداً في كل فريق مشارك.
على الأقل فريقان.

المصدر



المؤلف

المواد



• بالونات بعدد الأفراد المشاركين

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← ما هو الجو العام السائد في المجموعة أثناء التمرين؟ (مثلاً: التوتر، النزاع، الحماس، الفوضى . الخ).
- 2 ← كيف استطاع الفريق تنظيم نفسه؟
- 3 ← ما المهم في هذه اللعبة، السرعة أم الدقة؟
- 4 ← "يجب مراعاة مدى سرعة مشي زملائي". ما مدى صحة هذه العبارة؟
- 5 ← ما شعوركم نحو الفرد الذي أسقط بالونته؟
- 6 ← هل مسؤولية سقوط البالونة مناطة بالفرد الذي في الأمام أم الخلف؟
- 7 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 8 ← أي ملاحظات أخرى؟

أسئلة منشطة

15



- 1 ما هو الطائر الذي بإمكانه أن يطير للخلف و على الجانبين؟
- 2 ابن أبي و ليس أخي. فمن هو؟
- 3 هل نقول لسعة الحية أم لدغة الحية؟
- 4 ما هو العدد الذي إذا أضفناه إلى 10000 تكون النتيجة أكبر من لو ضربناه في 10000؟
- 5 أيهما أثقل، طن من الحديد الفولاذ، أم طن من خشب الصندل؟
- 6 إذا لديك عود ثقاب واحد، و دخلت في غرفة باردة جداً، و كان هناك مصباح يعمل بالزيت، مدفأة خشب، و مدفأة فحم، ما الذي تشعله أولاً؟
- 7 مزارع لديه 18 خروفاً، ماتوا جميعهم ما عدا 7، كم تبقى لديه من الخرفان؟
- 8 اذكر لي الأشهر التي بها 28 يوماً؟
- 9 أي بلد من بلدان الأرض له أكبر عدد من المطابخ؟
- 10 متى يكون $1 = 2 + 11$ ؟

تجد الحل في صفحة رقم: (146)



عجائب الأرقام

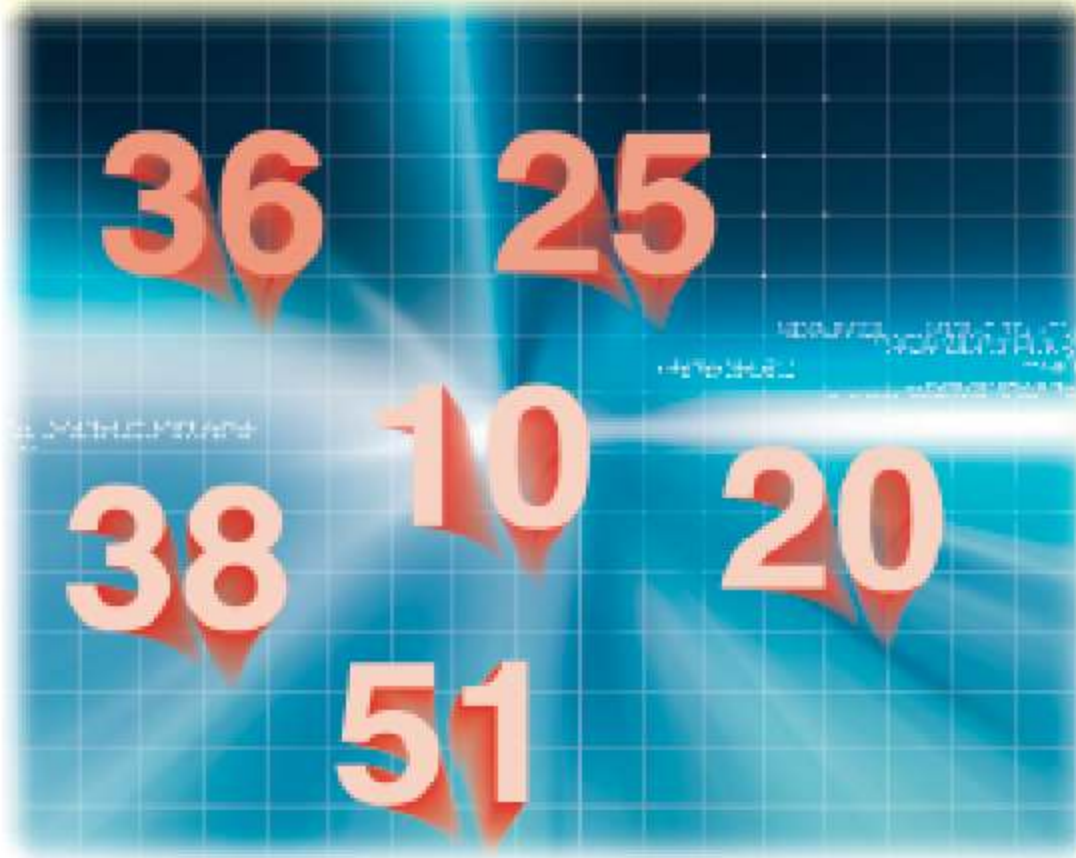
24



الهدف



اتبع تعليمات المقدم بوضع كل رقم في المربع الخاص به، و ستفاجأ بحسابات لم تكن على بالك.!



المهارات



التمرين مفيد في التالي:

- تنشيط الذهن
- افتتاح البرنامج

الطريقة



1. وزع عليهم ورقة عجائب الأرقام المرفقة.
2. كل شخص يختار بسرية رقماً في ذهنه، يجب أن يكون الرقم أكبر من 20 .
3. قم بالطلب منهم أي يضعوا في كل مربع الأرقام المناسبة حسب التعليمات التي ستعطيها لهم.
4. حسب الأرقام الواردة في عجائب الأرقام - نسخة المقدم، أعطهم تعليمات بوضع الأرقام في مكانها المناسب على الورقة التي لديهم.
5. لا تريحهم ورقتك، وتظاهر بأنك لا تنظر إليها أصلاً أثناء إعطائهم التعليمات.
6. عند الانتهاء من ذلك اطلب منهم تفحص الأرقام بدقة، سيكتشفون أن جمع الأرقام في أي أربع مربعات ستعطي نفس الرقم الذي اختاروه في بداية اللعبة.
7. الناتج الصحيح سيكون من أي أربع مربعات مرتبة بطريقة منظمة، مثلاً: أي أربع مربعات متجاورة، أو قطرية، أو في زوايا المربع الكبير، وهكذا.
8. اطلب منهم أن يكتشفوا أكبر عدد ممكن من الترابطات.



المشاركون



اللعبة فردية يمكن أن تتم بأي عدد من الأفراد.

الوقت



10 دقيقة تقريباً.

المواد



- ورقة عجائب الأرقام الفاضية (مرفق)
- ورقة عجائب الأرقام الخاصة بالمدرّب
- أقلام

المصدر



Dave Arch (1996). Red Hot Handouts. Creative Techniques Press.

مناقشة



اطرح عليهم الأسئلة التالية:

- 1 ← هل كنا دقيقين في الملاحظة.
- 2 ← ما رأيكم بعجائب الأرقام هذه؟
- 3 ← هل لدى أحد منكم معلومة أو لعبة ظريفة متصلة بعجائب الأرقام هذه؟
- 4 ← ما الدروس المستفادة من التمرين؟
- 5 ← أي ملاحظات أخرى؟

نسخة المشارك

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P



نسخة المقدم

A -20 من الرقم الذي في بالك	B 1	C 12	D 7
E 11	F 8	G -1 من الرقم في المربع A	H 2
I 5	J 10	K 3	L +2 على الرقم في المربع A
M 4	N +1 على الرقم في المربع A	O 6	P 9



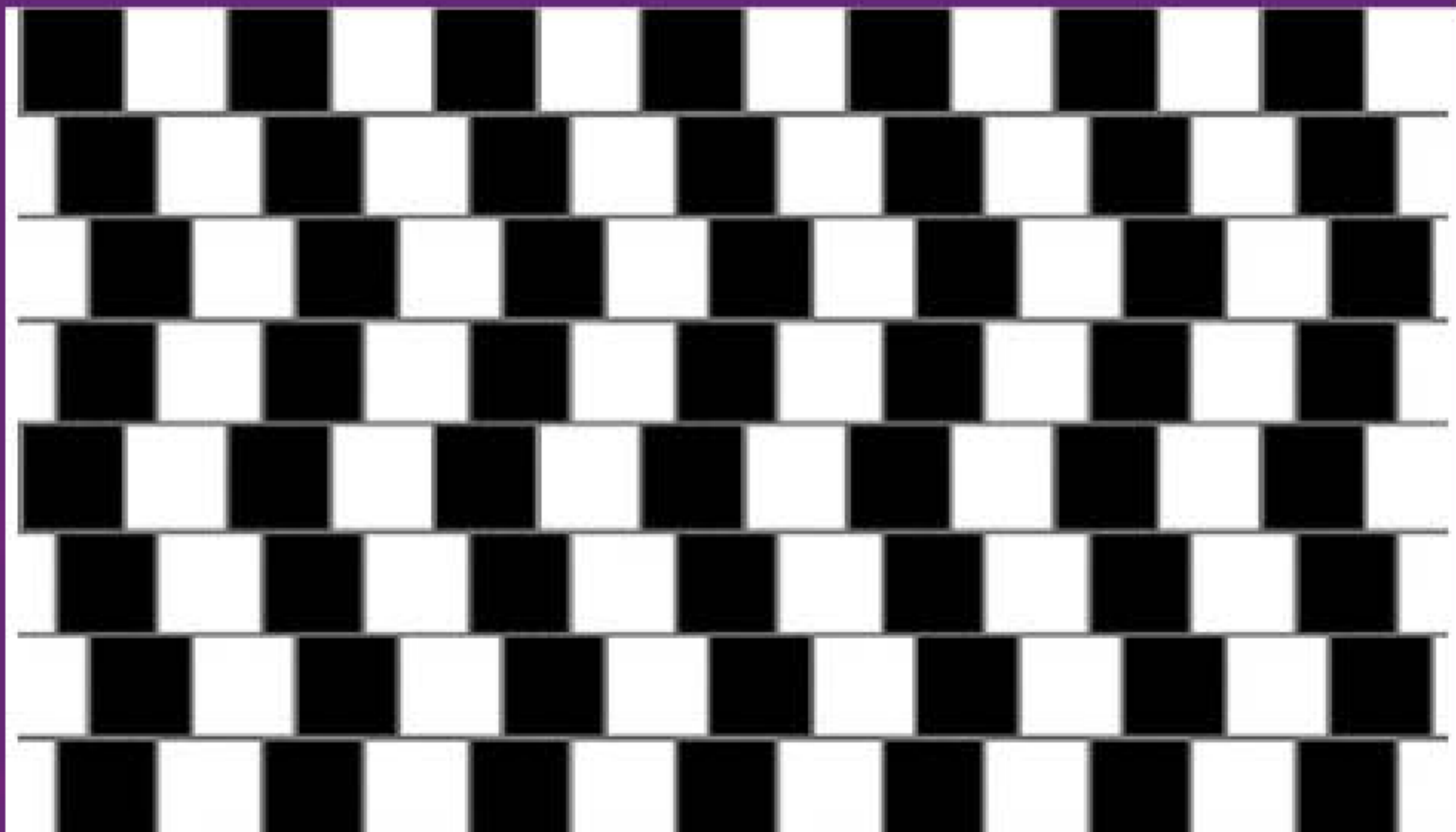
أسئلة منشطة

16

هل أنت على الطريق المستقيم؟



هل تستطيع أن تحدد أي هذه الخطوط الأفقية مستقيماً و
أيهم منحنيًا؟



تجد الحل في صفحة رقم: (147)



أين الخلل



الهدف



يواجه الفريق مشكلة بين أفرادها منذ تشكيله. فهل بإمكانك معرفة أين تكمن المشكلة؟

المهارات



التمرين مفيد في التالي:

● حل المشكلات

● تشكيل فرق العمل

الطريقة



اقرأ السيناريو التالي على المشاركين:

"قام أعضاء البرلمان بانتخاب أعضاء إحدى لجانه، وقامت اللجنة بانتخاب رئيس ومقرر لها، إلا أن الخلافات بين أعضاء اللجنة ما لبثت أن بدأت، كما أن الحكومة تتهم اللجنة بتعطيل إنجاز دراسة المشاريع المحالة إليها، في حين لا يخفي بعض أعضاء البرلمان من خارج اللجنة استيائهم من ضحالة الدراسات والمشاريع المحولة إليهم من اللجنة، ومن عدم اكتمال النصاب في جلسات عدة. وفي الجدول أدناه تجد تصنيف لأفضل الأدوار التي من الممكن أن يقوم بها كل فرد من أفراد اللجنة حسب إجاباتهم على استبيان يحدد شخصية كل فرد منهم، والمطلوب منك التالي:

1. ما مشكلة اللجنة في نظرك من واقع التصنيف الموضح في الجدول؟
2. ما الذي يمكن فعله لزيادة فاعلية اللجنة؟
3. لو احتاج الأمر تقليص عدد الأعضاء فمن الشخص الذي من الممكن إبعاده؟

قم في البداية بقراءة ما هو الدور المناسب لكل نوع من أنواع فريق العمل كما هو موضح في جدول "أدوار فريق العمل"، فهذا سيفيدك في الحل.



أدوار فريق العمل

بعد دراسة مكثفة قام بها مردث بلبن (1981) للأدوار التي يمارسها الأفراد عادة داخل فريق العمل خلص إلى أن هناك ثمانية نماذج من الأدوار توجد في أغلب المنظمات وفريق العمل، وكل دور من هذه الأدوار يساهم بشكل أو بآخر في إنجاح فريق العمل، ووجد أن الفريق الذي يحوي أفراداً يمثل كل منهم أحد الأدوار الثمانية السابقة هو فريق أكثر فاعلية من تلك التي تضم أفراداً يؤديون أدواراً محدودة، والجدول التالي يوضح كل دور و مواصفات صاحبه الشخصية كما يراها مردث:

الدور	التوصيف
المنسق	يضع أهداف الفريق و الأدوار المطلوبة من كل فرد، ينسق الجهود و يقودهم عن طرق احترامهم له، يمثل وجهة نظر الفريق، حنون، متحمس للعمل.
المحفز	يحمس و يشجع أفراد الفريق على العمل، يهمل تحقيق الأهداف أياً كان الثمن، قناص للفرص، مجادل و ناقد للآخرين، غير صبور، علاقته بالآخرين ضعيفة لكونه غير دبلوماسي.
المبدع	مسؤول عن إنتاج أفكار جديدة و أصيلة لتطوير العمل، خيالي في بعض الأحيان، يفضل العمل وحده، يحتاج المنسق لجهدده لاستخلاص إبداعاته، من السهولة جرح مشاعره، لبق إذا مدح، أكثر من مبدع في الفريق قد تضر الفريق.
المراقب / المقيم	ذكي و موضوعي، قادر على الترجيح بين الآراء المختلفة، علاقته ضعيفة مع الأفراد الآخرين، حماسه ضعيف للعمل، يحترمه الآخرين رغم خشونته في طرح أفكاره.
الكشاف	بائع جيد، دبلوماسي، باحث عن الفرص و المصادر الجيدة للمنظمة، صاحب علاقات جيدة مع الآخرين، لديه حب استطلاع، يمكن أن يكون مفاوضاً جيداً، صاحب معلومات حاضرة، جيد في تحديد القدرات و ما يمكن و ما لا يمكن عمله.
المكمل	يقلق للمشاكل، مهتم بالتفاصيل، منظم من الطراز الأول، يحضر لنفسه مسبقاً، يكمل المشروع إلى نهايته، لا يحتك بالآخرين.
العامل	اجتماعي، محبوب، غير مسيطر، مهذب، يقدم مصلحة العمل، يساعد الآخرين على أداء مهامهم، لا يصنع القرارات، يقع في مشاكل مع العاملين من أمثاله.
المنفذ	تنفيذي من الطراز الأول، منظم و دقيق، قدرة جيدة على التحكم في مشاعره، صاحب المهام الصعبة.



أدوار أعضاء اللجنة من واقع شخصياتهم

منفذ	عامل	مكمل	كشاف	مقيم	مبدع	محفز	منسق	
✓				✓				رئيس اللجنة
					✓	✓		المقرر
			✓				✓	عضو 1
			✓		✓			عضو 2
	✓					✓		عضو 3
	✓		✓				✓	عضو 4

الوقت



15 دقيقة تقريباً.

المشاركون



التمارين جماعي و يفضل بين 4 - 8 أفراد.

المصدر



المؤلف

المواد



- ورقة أدوار فريق العمل (مرفق)
- ورقة أدوار أعضاء الفريق من واقع شخصياتهم



الوصول الخامس

الحلول

رقم الصفحة 44

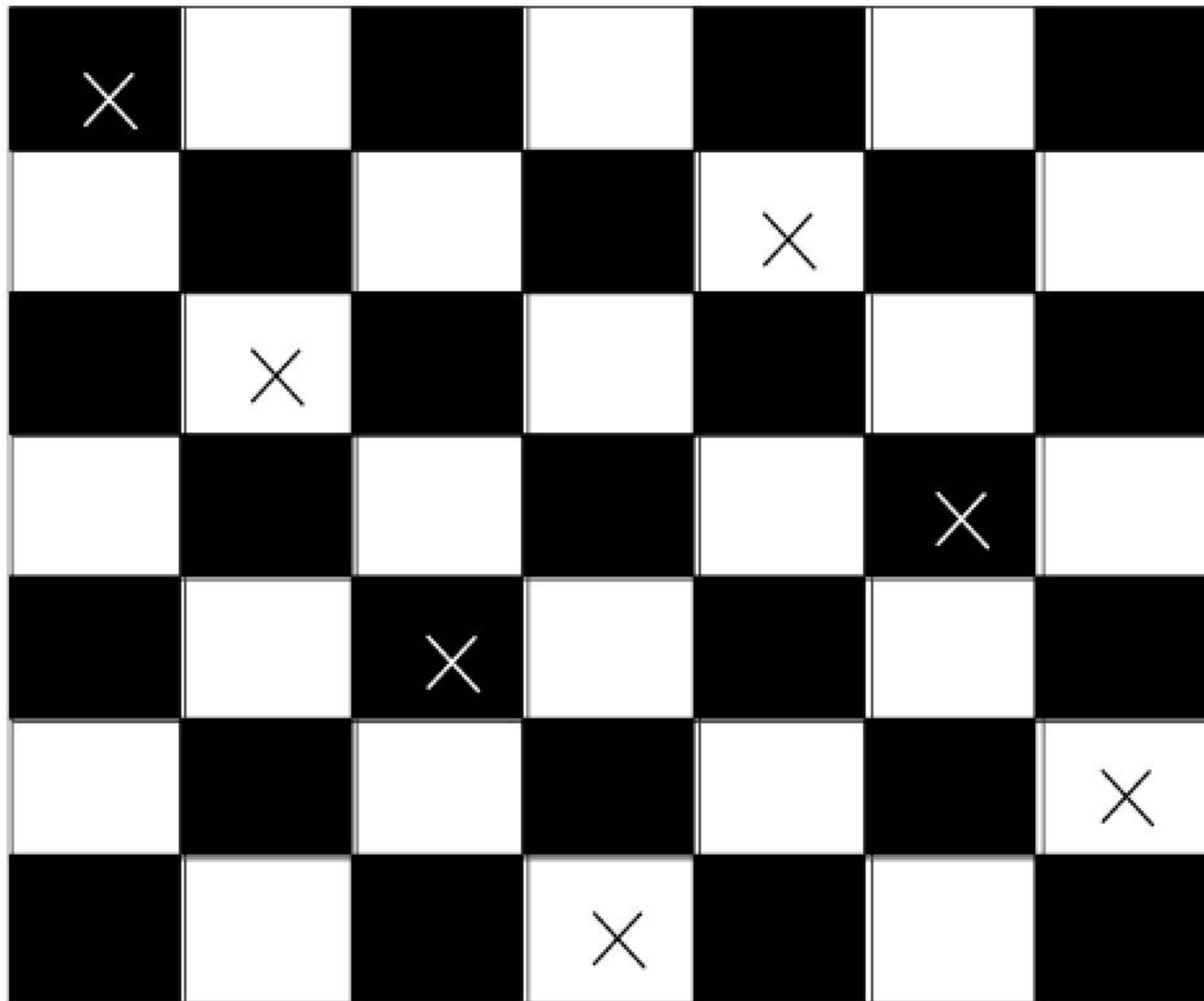
حل أسئلة أنشطة 1



- 1- صفر
- 2- الفاصلة أي 2,3
- 3- أن تنام الليالي و ليس الأيام
- 4- القانون
- 5- ضربها للأعلى
- 6- الاسفنجة
- 7- رماء أفقياً على الأرض
- 8- موسم الأمطار ليس دائماً ممطرا

رقم الصفحة 49

حل أسئلة أنشطة 2



53

رقم الصفحة

حل أسئلة أنشطة 3



- 1- في الخريطة.
- 2- أب وأم.
- 3- قميص سيدنا يوسف عليه السلام
- 4- السر
- 5- جدة
- 6- شيف و إذا امرأة شيفه ! (للتندر فقط)
- 7- بيت الشعر.
- 8- الصبح، يقوم تعالى "والصبح إذا تنفس"
- 9- نهيق الحمار، يقول تعالى "إن أنكر الأصوات لصوت الحمير"
- 10- كل من رمضان و شعبان و لذا في مدينة 6 أكتوبر في مصر بتاريخ 6 يناير.

61

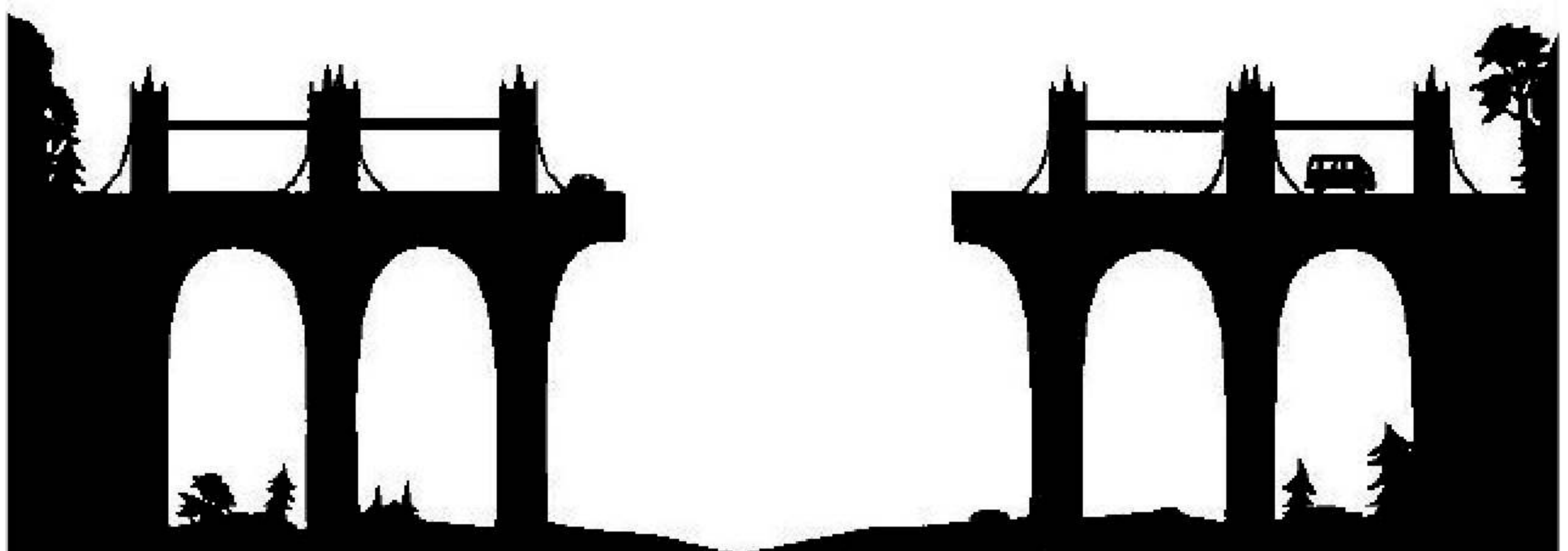
رقم الصفحة

حل أسئلة أنشطة 4



لا يحتاج منك الأمر سوى أن تركز نظرك في منتصف المسافة بين حافتي الجسر المقطوع و أثناء ذلك تقترب أكثر من صورة الجسر (قرب الصورة إلى عينيك)، و ستلاحظ أن الجسر عاد إلى وضعه الطبيعي و اتصل كلا طرفيه بشكل سليم!

عندما نكون غارقين في مشاريع أعمالنا، فإننا لا نرى الثغرات و العيوب فيما نصنع، و لكن عندما نخرج من هذه الدوامة و ننظر من بعيد، فسرعان ما ينكشف لنا الخلل.





حل أسئلة منشطة 6

رقم الصفحة 77

- 1- شجرة العائلة
- 2- نقشرهما
- 3- 3 دقائق أيضاً
- 4- لا شيء لأن الشجرة تنمو من الأعلى!
- 5- 3 طيور
- 6- النوافذ والأبواب
- 7- شاي جاف
- 8- التجديف
- 9- سباحة الظهر
- 10- حذاء التزحلق



حل أسئلة منشطة 7

رقم الصفحة 85

- 1- سنارة صيد السمك
- 2- الرجل أعمى ويقرأ بلغة برايل.
- 3- لأنه كان في أول درجة من السلم.
- 4- الجمعة
- 5- من 2 إلى 3 مرات فقط
- 6- 15
- 7- قال "لا تقتلني" وليس لا "تقتليني"، لقد كانوا 4 نساء ورجل
- 8- النبات
- 9- النار
- 10- حرف الراء



91

رقم الصفحة

حل أسئلة منشطة 8

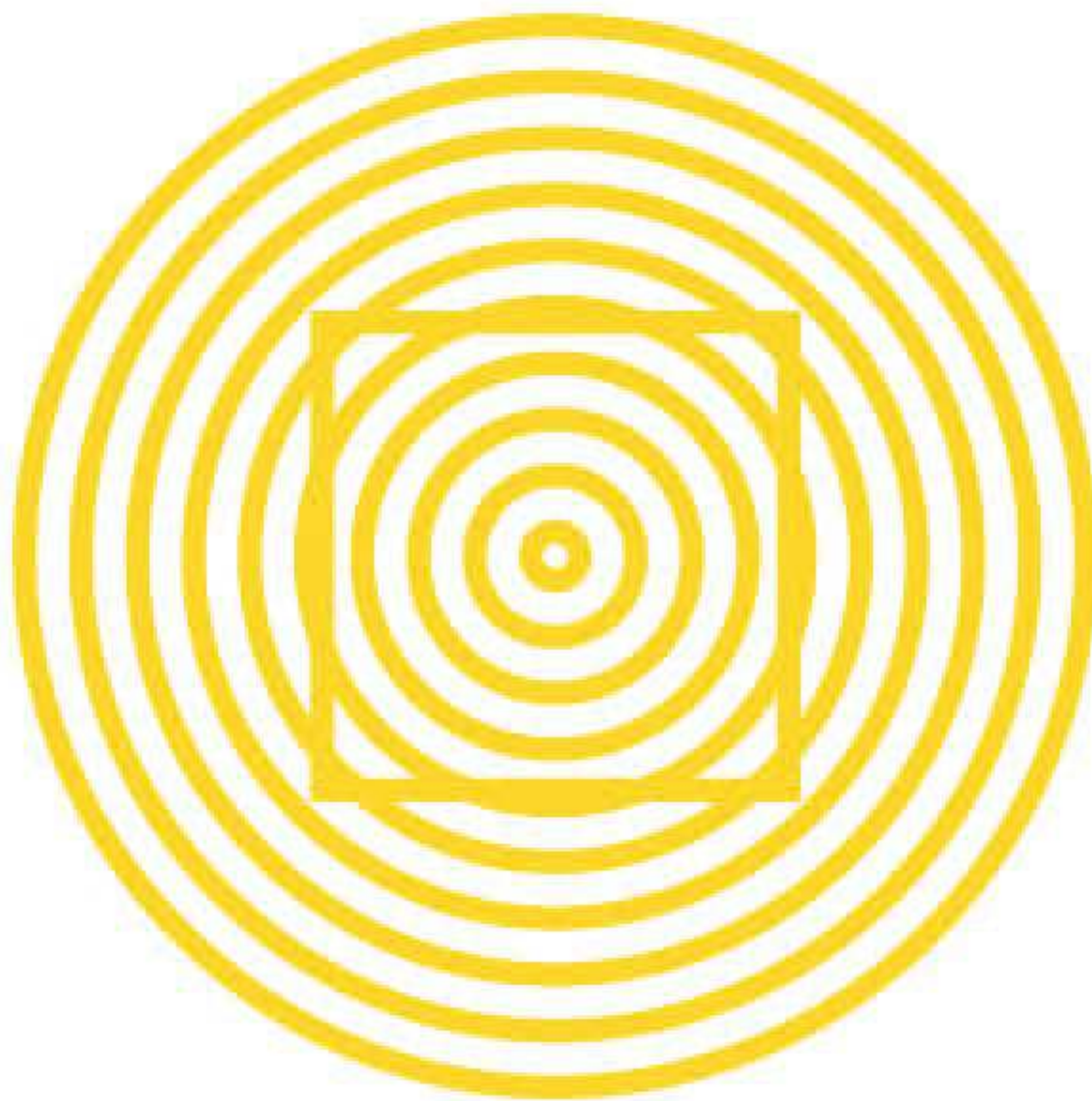


- 1- أكل قبل دقائق من السنة الفائتة و استمر لدقائق في السنة الجديدة.
- 2- عدد الثواني في اليوم.
- 3- لأنه أصلع.
- 4- تقذفها للأعلى
- 5- لأنها ستسقط (:
- 6- كل البلدان
- 7- فبراير لأنه 28 يوم
- 8- لأن الفلاش لن يأتي إليهم (:

94

رقم الصفحة

حل أسئلة منشطة 9



هو مربع الشكل، لكن تأثير الدوائر تحرف الإدراك أحياناً.

عندما نكون غارقين في دوامة الحياة، قد لا ندرك حقائق الأمور.

ناقش هذا التمرين مع المشاركين معك. خذاع بصري

رقم الصفحة 99

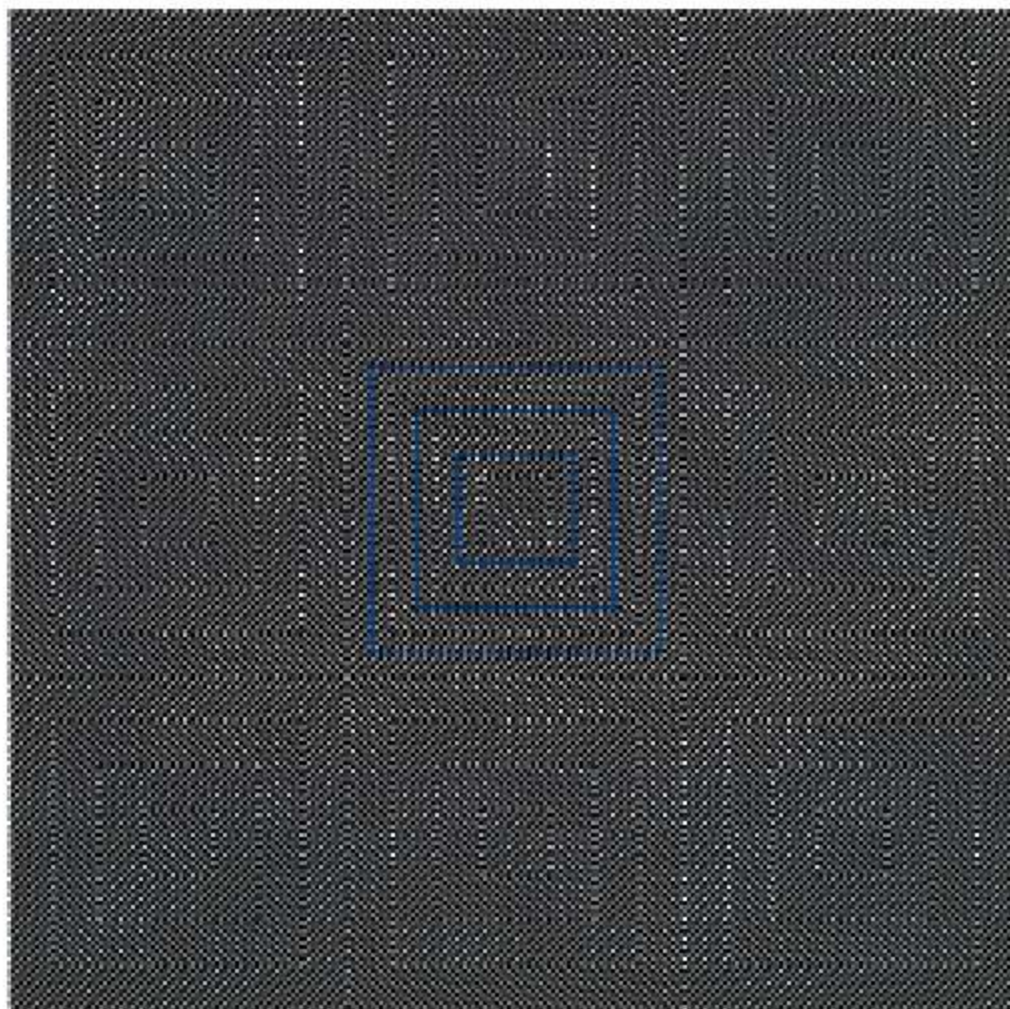
حل أسئلة منشطة 10



- 1- عثمانية
- 2- الكتاب
- 3- ماء العين أو ماء الوجه
- 4- لا تتقابل هذه الصفحتان في أي كتاب
- 5- ابن وأب و جد
- 6- لديه بيض حمام أو بط وليس بيض دجاج .
- 7- اليوم
- 8- الكتاب
- 9- خطأ
- 10- خطأ

رقم الصفحة 103

حل أسئلة منشطة 11

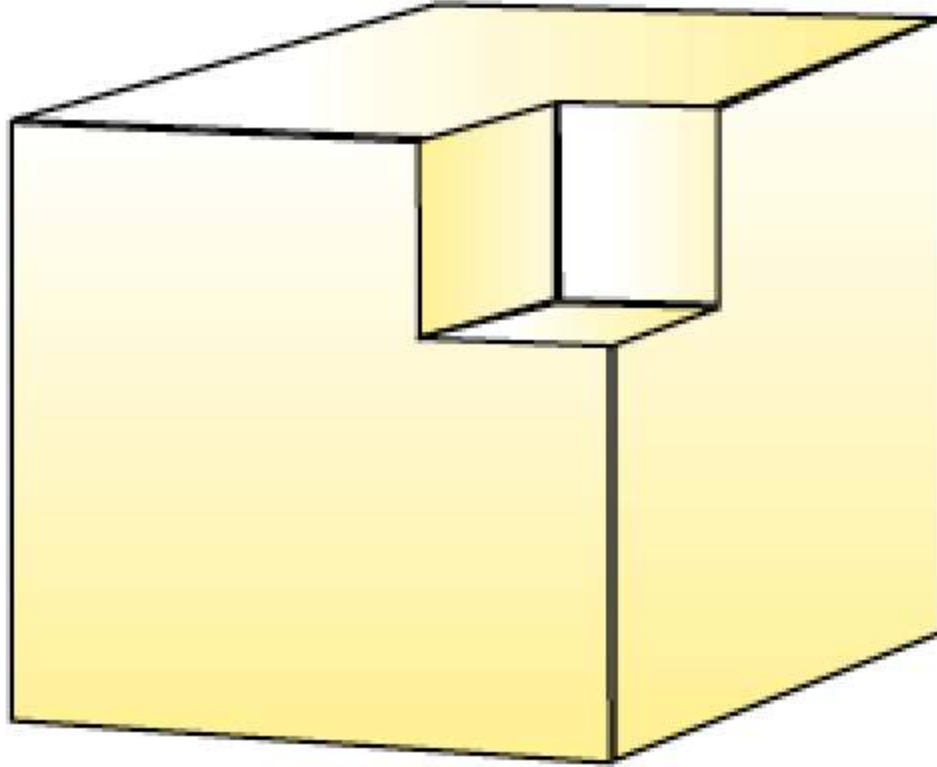


جميعهم مربعة الشكل لكنه يبدو المربع الذي في الوسط معيناً بسبب التأثيرات الجانبية للأشكال المحيطة به.

إن المثيرات والمؤثرات الكثيرة في حياتنا تمنعنا من رؤية الأمور بصورتها الحقيقية. أليس كذلك؟

ناقش مع المشاركين الأمور المستفادة من التمرين.

رقم الصفحة 107



حل أسئلة منشطة 12



هذا يفسر لماذا ينظر عدة أشخاص لنفس المسألة ولكن كل شخص يرى شيئاً مختلفاً. إنها مسألة إدراك شخصي للأمور! ركز النظر إلى المربع الصغير وانظر إليه من زاويتي نظر مختلفين تجده يتغير وضعه باستمرار.

رقم الصفحة 114

حل أسئلة منشطة 13

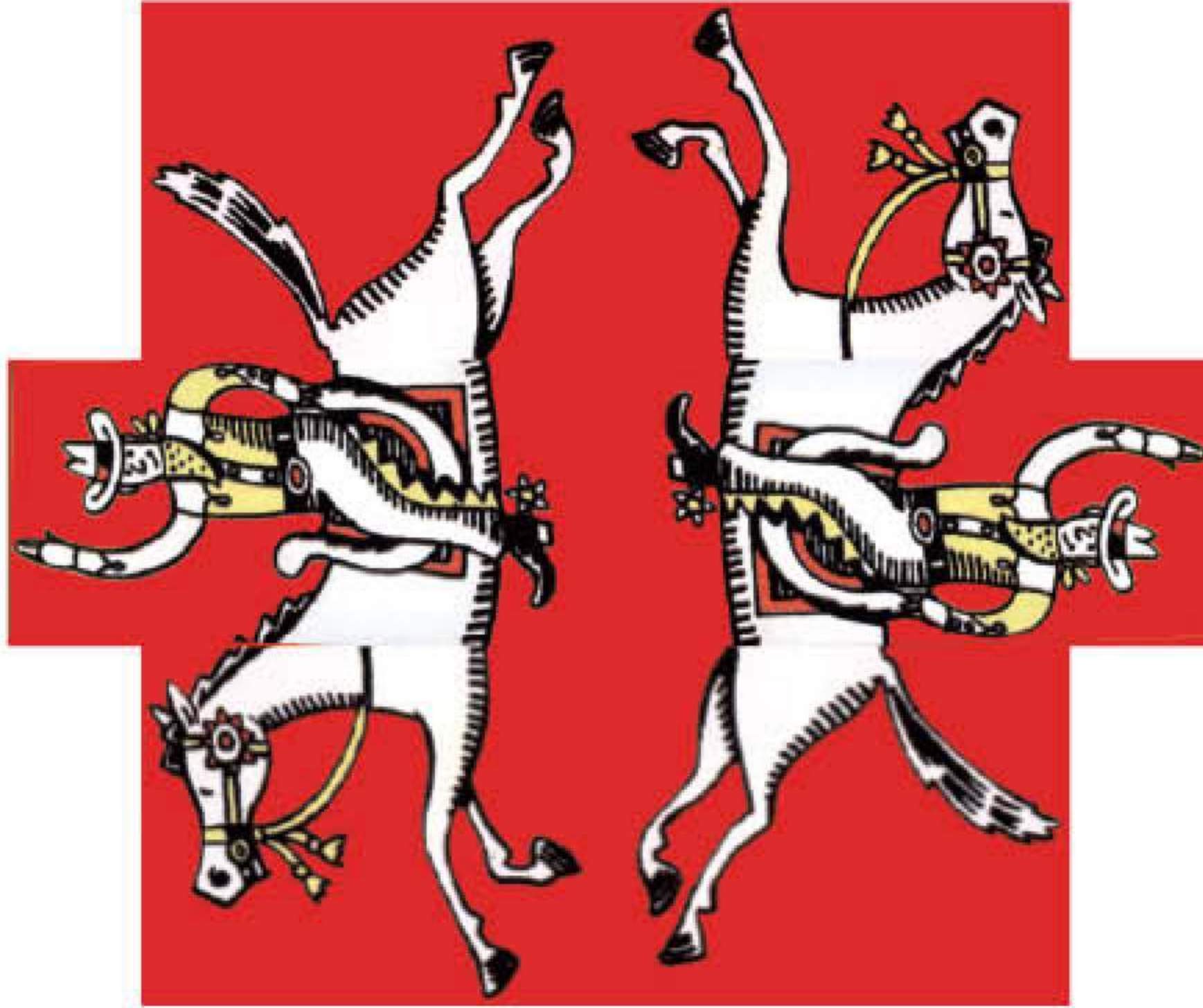


- 1- قال: بسم الله الرحمن الرحيم.
- 2- قال: لا حول ولا قوة إلا بالله.
- 3- قال: جعلني الله فداك.
- 4- قال: أطال الله بقاءك.
- 5- قال: أدام الله عزك.
- 6- قس بن ساعدة الأيادي، خطيب جاهلي اشتهر بالبلاغة في الجاهلية.
- 7- إياس بن معاوية قاض عربي اشتهر بالذكاء وسرعة البديهة.
- 8- مسيلمة، مدعي النبوة.
- 9- هبنقة، من العرب اشتهر بالحمق.
- 10- طويس، ولد طويس يوم وفاة النبي (ص)، وفطم يوم وفاة أبي بكر، وبلغ الحلم يوم قتل عمر، وتزوج يوم قتل عثمان، وأتاه ولد يوم قتل علي كرم الله وجهه ورضى عنهم جميعاً.



تمرين

رقم الصفحة 122



حل أسئلة منشطة 15

رقم الصفحة 130

- 1- الطنان Humming bird ، يؤدي ما بين 200-50 ضربة بجناحيه في الثانية.
- 2- أنا
- 3- لدغة الحية، و لسعة العقرب
- 4- 1 أو صفر .
- 5- متساويان .
- 6- عود الثقاب
- 7- 7 (يقرأ السؤال سريعاً على المستمعين)
- 8- جميع الأشهر الإفرنجية.
- 9- الصين
- 10- في الساعة أو الأشهر



رقم الصفحة 135

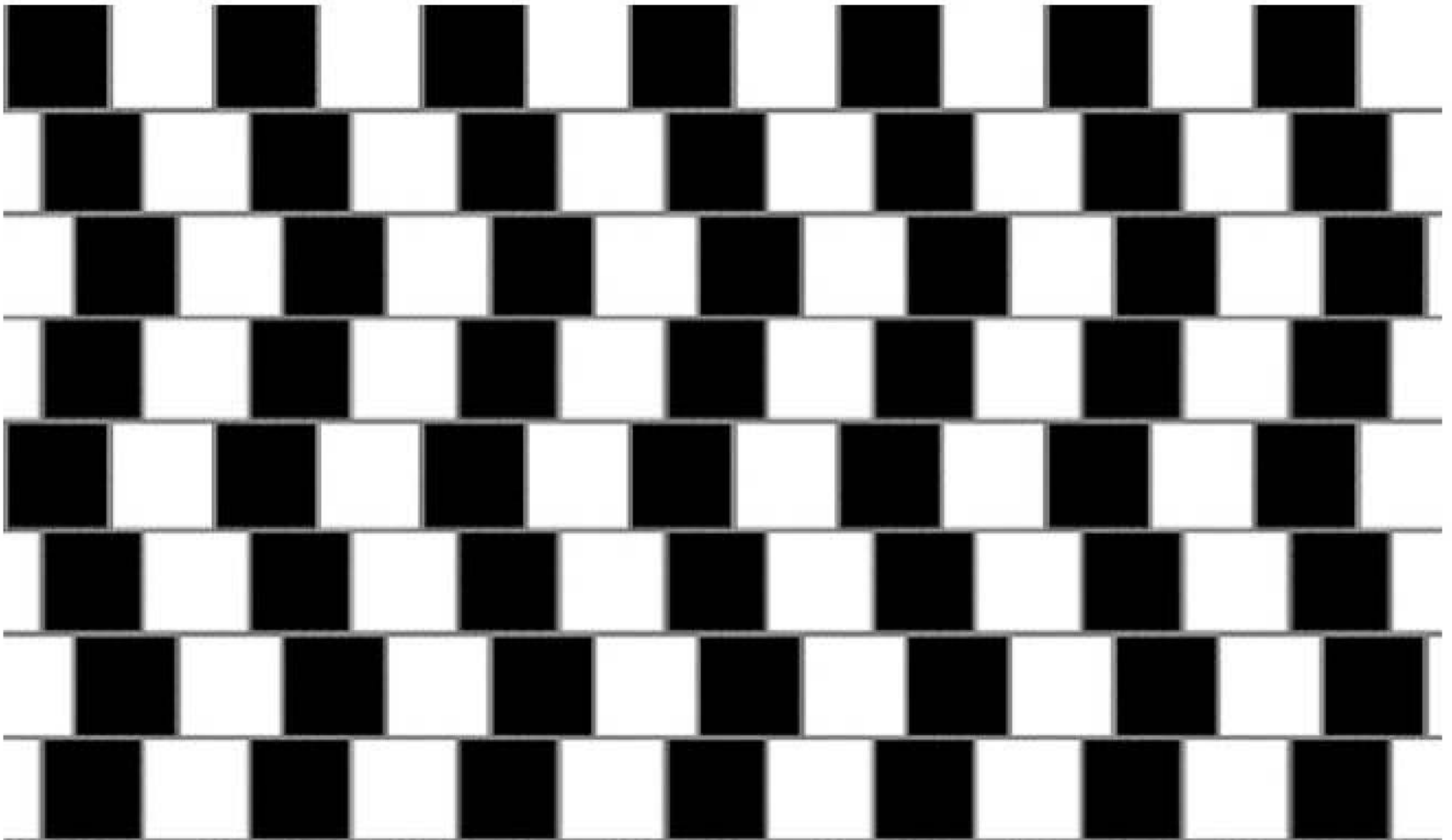
حل أسئلة منشطة 16



جميعها مستقيمة رغم أنها تبدو غير ذلك !

عندما تستقيم حياتك، هناك من يراك بأذك انحنيت عن جادة الصواب. المهم ما تراه أنت في نفسك.

ناقش الإستفادات الممكنة من هذا التمرين مع المشاركين معك.



الخاتمة

أخيراً..

أمل أن تكون قد استمتعت واستفدت من هذا الكتاب، الذي جمعت فيه ما أمكنتني جمعه من أساليب حديثة في استخدام الألعاب وتقدم بها بصورة سلسلة وممتعة، فإن أحسنت فمن الله وإن أخطأت فمن نفسي والشيطان، ولا أدعي الكمال ولا ينبغي لي، وحسبي ما قاله الشافعي رحمه الله عندما كان يكتشف أخطاءً في كل مراجعة لكتابه الأم:

«أبى الله إلا أن تكون العصمة لكتابه».

لأي ملاحظة أو تصويب يرجى مراسلتي على:

othman1001@hotmail.com

د. عثمان حمود الخضر

د. عثمان الخضر

- محاضر بقسم علم النفس - كلية العلوم الاجتماعية - جامعة الكويت
- دكتوراه فلسفة علم النفس - جامعة نوتنجهام - بريطانيا
- ماجستير علوم علم النفس - جامعة هل - بريطانيا

مأ الذي أستفيد من اقتناء هذا الكتاب؟

- تعلم كيف تمزج بين التعلم والمرح.
- تعلم كيف تستخدم 30 لعبة تربوية جاهزة للتطبيق.
- تعلم كيف تبتكر وتحضر لبرنامج ممتع ومبدع.
- تعلم كيف تجدد النشاط وتبدد الملل بعد برنامج طويل.

وتذكر أن ..

- الأفراد يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة.
- الألعاب التربوية طريقة علمية حديثة في التعلم تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية.
- الألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس المشاركين.
- باللعب نتعلم ليس فقط من مقدمها ولكن من المشاركين أيضاً.
- الألعاب التربوية صورة تحاكي الواقع مما يسهل مراقبة وتصويب السلوك.

إذا كنت معلماً / مدرساً / مربياً / موجهاً / أباً أو أمّاً / أو مسؤولاً فلن تستغني عن هذا الكتاب..