المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية
والتعليم الأولي والرياضة

ⵜⴰⴳⵍⴷⵉⵜ ⵏ ⵍⵎⵖⵔⵉⴱ
ⵜⴰⵎⴰⵡⴰⵙⵜ ⵏ ⵓⵙⴳⵎⵉ ⴰⵏⴰⵎⵓ
ⴰ ⴰⵙⵙⵏⴼⴰ ⴰⵎⵣⵡⴰⵙ ⴰ ⵜⵓⵔⵉⵜ

دليل ألعاب التربية الحركية بالتعليم الأولي

المملكة المغربية
وزارة التربية الوطنية
والتعليم الأولي والرياضة

ⵜⴰⴳⵍⴷⵉⵜ ⵏ ⵍⵎⵖⵔⵉⴱ
ⵜⴰⵎⴰⵡⴰⵙⵜ ⵏ ⵓⵙⵎⵔⵙ ⴰⵏⴰⵎⵓ
ⴰ ⴰⵙⵙⵏⵎⴰ ⴰⵎⵣⵡⴰⵙ ⴰ ⵜⵓⵍⵍⵓⵜ

دليل ألعاب التربية الحركية بالتعليم الأولي

الإطار العام للتربية الحركية

تنويه: تم الاكتفاء بصيغة المؤنث في هذا الدليل للإشارة إلى الأشخاص وذلك للتخفيف من حمولة النص، وعليه سنكتفي بكتابة كلمة (مربية) للتعبير عن المربي والمربية معا.

1. الإطار العام للتربية الحركية في مرحلة ما قبل التمدرس

هـذا الدليـل موجـه للمربيـات والمربيـن بهـدف تنشـيط حصـص التربيـة الحركيـة بالتعليـم الأولـي للأطفـال الممتـدة أعمارهـم مـا بيـن سـن الرابعـة والسادسـة. إن الغايـة المرجـوة منـه هـو إغنـاء، من جهـة، المنهـاج التربـوي للتعليم الأولـي المحـدد مـن طـرف وزارة التربيـة الوطنيـة والتعليـم الأولـي والرياضـة، ومـن جهـة أخـرى فإنـه يسـتهدف ضمـان نمـو متناسـق لشـخصية هـؤلاء الأطفـال «وتسـهيل نموهـم البدنـي والمعرفـي والعاطفـي وتطويـر اسـتقلاليتهم وتكوينهـم الاجتماعي «[1].

يندرج هـذا الدليـل فـي إطـار أجـرأة وتفعيـل مقتضيـات القانـون الإطـار رقـم 51.17 المتعلـق بمنظومـة التربيـة والتكويـن والبحـث العلمـي، ولا سـيما المشـروع رقـم 1: « الارتقـاء بالتعليـم الأولـي وتسـريع وتيـرة تعميمـه «. كمـا يسـتمد هـذا الدليـل مرجعيتـه، أيضـا، مـن الإطـار المرجعـي، الـذي يعكـس إرادة حقيقيـة لترسـيخ مجموعـة مـن القيـم الأساسـية لنمـو الطفـل.

إن اقتـراح محتـوى علـى شـكل ألعـاب للتربيـة الحركيـة يقـوي هـذه الإرادة ويسـمح بتطويـر جانـب أساسـي آخـر للطفـل يتمثـل فـي حركتـه فـي تفاعـل مـع الآخـر والمحيـط. فعندمـا نهيـئ أسـباب لعـب الطفـل وتحركـه والتعبيـر عـن نفسـه، فإنـه يؤثـر لامحالـة فـي صحتـه ورفاهيتـه.

ما هي إذن التربية الحركية؟

تعـرف التربيـة الحركيـة باعتبارهـا مجموعـة مـن الأنشـطة البدنيـة والتعبيرية المترجمـة ديداكتيكيـا، والتـي تأخـذ بعيـن الاعتبـار خصائـص الطفـل وحاجاتـه، وتسـتهدف بشـكل خـاص أطفـال التعليـم الأولـي، مـن خـلال السـعي إلـى تنميـة أجسـامهم وشـخصياتهم وتنشـئتهم الاجتماعيـة بشـكل متناغـم. مـع دمـج جميـع أشـكال المهـارات الحركيـة، سـواء تعلـق الأمـر بالمهـارات الحركيـة الشـاملة أو المهـارات الحركيـة الدقيقـة، وغالبًـا مـا تكـون علـى شـكل ألعـاب، تضـع الطفـل فـي تفاعـل مـع البيئـة ومـع الآخريـن، فتسـمح لـه باكتسـاب مجموعـة مـن الخطاطـات الحركيـة والتصرفـات السوسـيو حركيـة الضروريـة لتطـوره عبـر مسـار حياتـه.

تمـرر التربيـة الحركيـة قيمـا تربويـة، وتسـاهم فـي حمايـة صحـة الأطفـال عـن طريـق الاسـتهلاك الطاقـي، وتحريـك مجموعـة مـن أجهـزة أجسـامهم خـلال المجهـودات المبذولـة أثنـاء اللعـب، ممـا يسـاعد علـى تفـادي إصابتهـم بمتلازمـة الأيـض: كالسـمنة والسـكري نـوع 2، وأمـراض القلـب والشـرايين والذبحـة الصدريـة... الـخ

1- قانون 05.00 بشأن النظام الأساسي للتعليم الأولي

وهكـذا، فالتربيـة الحركيـة باعتبارهـا نشـاطا بدنيـا وترفيهيـا مقـررا فـي المدرسـة، تهـدف إلـى تنميـة المهـارات الحركيـة للطفـل مـن خـلال تفاعلـه مـع مختلـف أقطـاب النمـو (الإدراك، الحركـة، الفكـر، الشـعور، السـلوك). فـي حيـن أن التربيـة الحس-حركيـة تسـتهدف إعـادة التأهيـل والنمـو الوقائـي والعلاجـي للأطفـال والمراهقيـن والبالغيـن علـى حـد سـواء، تفاديـا للصعوبـات التـي يمكـن أن تعترضهـم علـى المسـتوى الحركـي أو العاطفـي.

تـم التفكيـر فـي هـذا الدليـل بشـكل تفاعلـي مـع الفاعليـن التربوييـن الممارسـين فـي التعليـم الأولـي ومـع مختصيـن فـي مجـال الحركـة ونمـو الطفل في جميـع أبعـاده (الحركيـة والمعرفيـة والسوسـيو عاطفيـة)، حيـث روعـي فـي الألعـاب المقترحـة خصائـص الأطفـال والسـياقات السوسـيو ثقافيـة التـي يتفاعلـون معهـا. ويعـد اللعـب مهنـة الطفـل بامتيـاز، فهـو يلعـب بموافقتنـا او بـدون ذلـك، مسـتعملا جسـده والأشـياء التـي تحيـط بـه، خاصـة تلـك التـي يتصورهـا، ولا توجـد إلا فـي مخيلتـه باعتبـاره إنسـانا حـرا غيـر نمطـي. كمـا أنـه تـم إدراج أنشـطة فـي الألعـاب المقترحـة مرتبطـة بالمواقـف والقيـم لتنميـة مهاراتهـم الحياتيـة والمواطنـة فـي مختلـف الوضعيـات.

ولتسـهيل عمـل المربيـات، ارتـأى مصممـو الدليـل تبسـيط عمليـة التخطيـط الديداكتيكـي لمحتـوى التعلمـات والاقتصـار علـى إنجـاز مـا هـو موجـود فـي بطاقـة اللعبـة. فـإذا توصلـت المربيـة إلـى مسـاعدة الطفـل لتحقيـق الهـدف المنشـود للعبـة، فإنهـا تكـون بذلـك سـاهمت فـي تحقيـق الأهـداف التربويـة، سـواء علـى المسـتوى الحركـي أو المعرفـي أو الاجتماعـي - العاطفـي. وقـد تـم إدراج مجـالات التدخـل الخاصـة بـكل لعبـة لمسـاعدة المربيـة علـى معرفـة الرهانـات والأهـداف التـي سـتحققها اللعبـة لـدى الطفـل عنـد إنجـاز المطلـوب.

2. الخصائـص الحركيـة للمتعلـم (ة) بالتعليـم الأولـي (مـا بيـن 3 و6 سـنوات)

يتميز متعلمو التعليم الأولي، بشكل عام بالخصائص السلوكية الآتية:

- حركات عامة متسرعة وعفوية؛
- صعوبة إدراك الطفل للمتوقع في الزمان والمكان؛
- بروز الأنا في علاقته مع الآخرين وخصوصا في مجال اللعب؛
- القدرة على إنجاز حركات مركبة: التسلق، القفز، الجري؛ ...إلخ
- انفعـالات مزاجيـة لحظيـة ومتقلبـة يصعـب فهمهـا مـن طـرف الكبـار: الفـرح / القلـق، الضحـك/ البـكاء؛

- التوقف عن الحركة عند الإحساس بالإجهاد؛
- اعتماد الطفل على حواسه في التعلم.

3. مداخل المنهاج ومحدداته

تم اعتماد مدخلين أساسيين للإطار المنهاجي (Cadre Curriculaire) للتعليم الأولي:

- مدخل الإسهام في النمو الحركي للطفل (مدخل النمو)؛
- مدخل إعداد الطفل للتربية البدنية في مرحلة التعليم الابتدائي (مدخل إعدادي).

4. أهداف ورهانات التربية الحركية

تستهدف التربية الحركية ما يلي:

- تحسين وتجويد الحركة الشاملة والدقيقة لدى الطفل (البنية، التنسيق الحركي، الرشاقة، الدقة...)؛
- نماء البنية العضوية والوظيفية للجسم؛
- تقوية صحة الطفل الممارس؛
- وعي الطفل بأبعاد المكان والزمان والتموقع فيهما؛
- إنماء المهارات الحركية وتوظيفها في وضعيات مختلفة.

5. الكفايات المستهدفة

إن الكفاية المراد إنماؤها هي: « في متم مرحلة التعليم الأولي، يكون الطفل (ة) قادرا على تملك مهارات حركية تسمح له التكيف والتفاعل مع البيئة بطريقة دقيقة ومنظمة والتفاعل الإيجابي مع الأقران».

6. مجالات التدخل

يساعد مجال التدخل المربية على كيفية توجيه عملها لتحقيق المراد من اللعبة. فكل لعبة تحث الطفل على تعبئة أنماط حركية ضرورية لإنجاز المهمة. وهذه الأنماط كثيرة ومتنوعة وتتفاعل دائما فيما بينها. وبالتالي تشكل مجموعة مركبة من المخططات، الشيء الذي يمكن من تحقيق المهمة المطلوبة. فعندما يجري الطفل لرمي الكرة وتسديد الهدف: فهو بذلك يقوم بمعالجة مجموعة من المعلومات المكانية والزمانية والتنظيمية، كما يعبئ مجموعة من الأعضاء الحركية وينفق جسمه الطاقة اللازمة لأداء هذه المهمة،

سواء تعلق الأمر بالمهارات الحركية الشاملة أو المهارات الحركية الدقيقة أو المهارات الحركية «الهجينة»[2]. فالطفل يستوعب ويندمج ويتكيف ثم يقوم بإنجاز المطلوب. فهذه الأفعال تسمح للطفل معرفة جسمه (المخطط الحركي للجسم) وتطوير مهاراته الحركية الثابتة أو الديناميكية (الشاملة، الدقيقة والهجينة) من خلال آليات التحكم (الفعل - رد الفعل، الإدراك، إلخ). وبالتالي، ارتكز الاختيار على مجالين رئيسيين لتصنيف الرهانات التربوية التعليمية المراد تحقيقها عبر الألعاب المقترحة، وهي:

1. تعرف واكتشاف الجسم /الخطاطة الجسمية :(التوازن، المناولة، الجانبية، التنسيق...)
2. التنظيم والتحكم الحركي /الخطاطة الحركية :(الإدراك، التفاعل).

7. تهييئ الفضاء وتجهيزه

قبل الشروع في أي نشاط، يجب على المربية أن تهيئ ساحة أو فضاء اللعب. ومن الممكن أن تتجسد هذه الساحة باستخدام الوسائل المتاحة (الحبال، والأشرطة، والأطواق، والشرائح، والإطارات، والأجسام غير الخطرة، وما إلى ذلك)، أو عن طريق تحديدها أو رسمها باستخدام مسحوق الجبس أو الطباشير. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تقترح مواد أو أشياء تحل محل المعدات المقترحة تساعد في تحقيق هدف اللعبة.

8. التعليمات البيداغوجية

تمكن التعليمات الأطفال من معرفة المهام وقواعد اللعبة التي ينبغي احترامها. كما يمكن تطويرها من خلال إدراج متغيرات جديدة بالنسبة للعبة، قصد حث الطفل على تعبئة مهارات أخرى، اعتمادا على دوافعه، وعلى درجة تحقيق الهدف المنشود. ويعتبر تشجيع الأطفال من قبل المربية ومن قبل الأقران من إحدى التوصيات التربوية التي يجب مراعاتها لنجاح المهمة المطلوبة. كما يجب أيضًا أخذ بعين الاعتبار معايير السلامة لتجنب الحوادث التي قد تحدث أثناء أداء المهمة من قبل الأطفال. وتحرص المربية على حثهم على التنفس والزفير وتبديل الممرات عند أداء المهمة لاسترجاع بدني سليم، علما أن عملية إعادة المهمة المطلوبة أثناء اللعب والاسترجاع البدني مهمة جدا في تدبير الجهد البدني.

2- الحركة الهجينة هي مهارات حركية تجمع بين الأفعال الحركية الشاملة والأفعال الحركية الدقيقة: الجري والتقاط شيء ما في نفس الوقت.

لقد تم أخذ بعين الاعتبار المقاربة البيداغوجية لتنشيط حصص الدرس بما في ذلك بيداغوجيا اللعب. هذه الأخيرة تساعد الطفل على التعبير بشكل عفوي وإبراز قدراته أثناء اللعب حيث يتمكن من بناء الأنماط الحركية الأساسية ويتعلم كيفية التفاعل مع الأشياء ومع الأقران ومع البيئة. فالدور البيداغوجي والتربوي للمربية مهم جدًا في إعداد الفضاء وتدبير الحصة. وبالتالي، من المفترض أن:

- تختار لعبة من بين الألعاب المقترحة في الدليل؛
- تجهز المعدات وتعد فضاء اللعب؛
- تبرمج توزيع الأطفال حسب التعليمات؛
- تشرح المهمة التي يتعين على الأطفال القيام بها؛
- تصاحب الأطفال أثناء إنجاز المهام؛
- تشجع الأطفال أثناء إنجاز المهمة وتدعمهم لحظة استعصاء بلوغ الهدف؛
- تدبر جيدا عملية تكرار المهمة المطلوبة أثناء اللعب تفاديا لإجهاد الأطفال؛
- تقوم بإدخال المتغيرات لتطوير اللعبة وحتى لا يشعر الأطفال بالملل؛
- تساعد الطفل المعاق على أداء المهام التي يمكنه القيام بها وتشجعه بشكل مستمر.

9. نصائح عامة بخصوص الأطفال في وضعية إعاقة

راعت الألعاب المقترحة في الدليل حاجيات وخصائص الأطفال في وضعية إعاقة، حيث تم الحرص على تكييفها، قدر المستطاع، وفق قدراتهم الحركية والجسدية، مع استحضار تشخيص الفريق الطبي والأخصائيين في المجال، لنوعية الإعاقة. ويمكن تصنيف الصعوبات الناتجة عن الإعاقة على الشكل التالي:

- صعوبات عاطفية وعلائقية؛
- صعوبات اجتماعية؛
- صعوبات فكرية كالانتباه والذاكرة؛
- صعوبات حركية وحس-حركية.
- صعوبات حسية.

في حين أن بعض الإعاقات تكون مخفية وغير ظاهرة مثلا:

- مشاكل السمع والبصر؛
- المشاكل المرتبطة بانعدام الأمن والإهمال وما إلى ذلك.
- المشاكل المتعلقة باضطرابات التعلم الخفيفة (التركيز، والتثبيط، وعسر الحركة، وعسر القراءة، وعسر الحساب).

لذا، من الضروري إعتماد منهجية تأخذ بعين الاعتبار ما يمكن أن يقوم به الطفل من خلال:

- مساعدته على تبني الاستقلالية في تحركاته؛
- التركيز على نقط القوة لدى الطفل وما يستطيع فعله؛
- السماح له بالتقدم بوثيرته الخاصة حسب قدراته دون الضغط عليه؛
- التعرف على التقدم المحرز الخاص بك دون المبالغة.
- مساعدته على اختبار قدراته انطلاقا مما يفعله الأطفال الآخرون، مع منحه الدعم اللازم.
- تنظيم الأنشطة التي يمكن أداؤها وفق مراحل وحسب مستويات تدرج صعوبة الانجاز؛
- اقتراح أنشطة فردية وثنائية دون التركيز على الأداء والمقارنة؛
- إعطائه فرصة ليعيش التجارب بمفرده؛ مع إمكانية التواصل إذا كان بحاجة إلى المساعدة؛

وإذا لزم الأمر، يمكن دعوة الأطفال الآخرين للمساعدة فقط في حالة تعثره (دون التدخل في كل شيء) وتكييف الأنشطة والتجهيزات والتعليمات وطرق التدخل.

جذاذات الأنشطة الحركية

الرسالة

1. **هدف اللعبة:** تمرير رسالة عبر الجسد.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تشكل المربية مجموعات صغيرة من الأطفال، وتطلب من كل مجموعة التموقع على مسافة كافية مع المجموعات الأخرى. ثم تدعو المربية طفلا عن كل مجموعة، لتهمس لهم بكلمة في أذنهم. ويعود كل واحد منهم إلى مجموعته كي يجسد الكلمة التي سمعها لزملائه مستعملا أعضاء جسده. يعتبر كل طفل استطاع التعرف على الكلمة فائزا ويجسد بدوره كلمة جديدة أمام الآخرين.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

يمكن للطفل تقليد أفعال أو مهن أو كلمات بتجسيدها أو برسمها في الفضاء.

4. **المعدات:**

الأطواق، المقاعد، السترات او المرايل الرياضية

5. **سند توضيحي:**

العصا السحرية

1. **هدف اللعبة:** التفاعل حسب حركات العصا.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

يقف الأطفال في صفوف عريضة أمام المربية التي تمسك بيدها عصا «سحرية». وتطلب منهم تدريجيا:

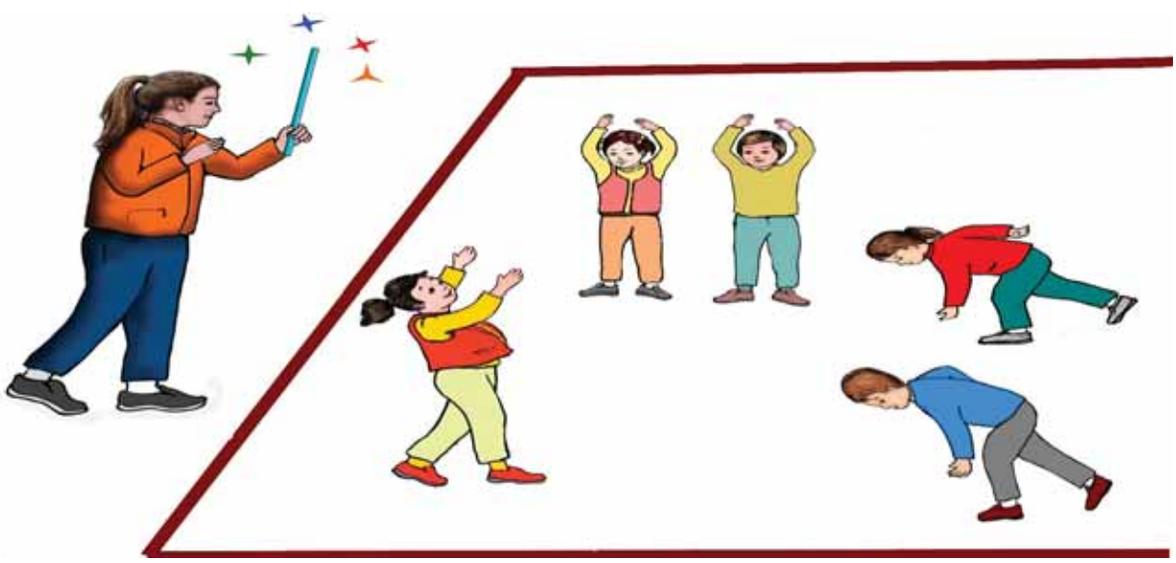
- عندما توجه العصا نحو الأعلى، رفع أذرعهم إلى الأعلى؛
- عندما توجه العصا نحو الأسفل، لمس الأرض بأيديهم؛
- عندما تبسط العصا نحو الأمام، التنقل إلى الأمام في اتجاهها؛
- عندما تبسط العصا نحو الخلف، التحرك إلى الوراء.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تنويع وضعيات العصا لتمكين الطفل من القيام بمهام أخرى مثل القفز، الركض إلى اليمين أو اليسار، الغناء، تقديم رقصات...

4. **المعدات:** عصا.

5. **سند توضيحي:**



رجال الإطفاء

1. **هدف اللعبة:** الانتظام في سلسلة لإطفاء النار.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تشكل المربية مجموعتين من الأطفال. يصطف أطفال كل مجموعة على شكل سلسلة بين صندوقين، الأول على خط الانطلاقة مملوء بكرات أو أجسام صغيرة تمثل حوض الماء، والثاني فارغ على خط الوصول، يمثل لهيب النار. وتطلب منهم عند الإشارة:

- أن يمرّر الطفل الأول، المتواجد بجوار صندوق الانطلاقة، كرة إلى يد الطفل المتواجد بجانبه، والذي يمررها بدوره إلى رفيقه المجاور. هذا الأخير يمررها بدوره، حتى تصل لآخر طفل في السلسلة ليضعها في صندوق الوصول بجانبه. عندما يسقط طفل الكرة على الأرض، يعيدها إلى الذي قبله في السلسلة، ليعيد التمريرة.
- تستمر اللعبة الى أن يفرغ صندوق الانطلاقة. يحيي الأطفال الفريق الفائز الذي تمكن من وضع كل الكرات في صندوق الوصول في أسرع وقت.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

يمكن تغيير المسافة بين الأطفال بحيث يلقي الطفل الكرة إلى زميله عوض تمريرها من يد الى يد.

4. **المعدات:** سلة، كرات صغيرة ذات ألوان مختلفة، صورة نار.

5. **سند توضيحي :**

الاستعراض

1. **هدف اللعبة:** التحرك حسب عدد الضربات على الطبلة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تشكل المربية مجموعات صغيرة من الأطفال، وتطلب منهم الوقوف امامها في صفوف على شكل موجات. بعد ذلك، تستعمل طبلة لتنشيط اللعبة، بحيث تطلب من الأطفال التحرك حسب عدد الضربات على الطبلة، وذلك على الشكل الآتي:

- الوقوف في أماكنهم عند سماع ضربة واحدة؛
- التقدم إلى الأمام عند سماع ضربتين؛
- تتبع الإيقاع بالأقدام عند سماع عدة ضربات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

يمكن تغيير نوع الحركة عند سماع ضربات الطبلة: جلوس، قفز، انحناء... أو القيام بحركة معينة عند سماع ثلاث ضربات، وحركة أخرى عند سماع أربع ضربات.

4. **المعدات:** طبلة او ما يشبهها

5. **سند توضيحي:**

النسر

1. **الهدف:** التقاط الأجسام مثل النسر.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

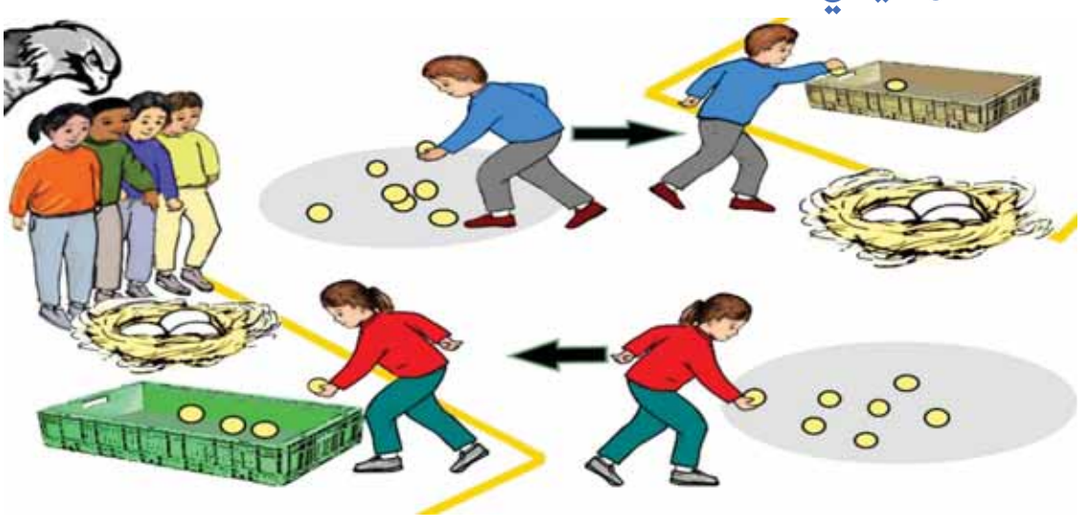
تضع المربية خط الانطلاق في كل زاوية من ساحة اللعب (بالرسم او بوضع حبل) حيث تصطف مجموعة صغيرة من الأطفال وراء كل خط وتضع سلة فارغة قرب كل مجموعة (عش). ثم ترسم المربية على مسافة من أعشاش المجموعات دوائر وسط ساحة اللعب، وتنثر داخلها كرات أو أجساما. عند إشارة المربية:

- ينطلق طفل من كل مجموعة راكضا لالتقاط جسم أو كرة من الدائرة المخصصة لمجموعته ووضعها في السلة التابعة لفريقه (العش).
- بمجرد وضع الجسم في العش، يبدأ الطفل التالي في أداء نفس المهمة؛
- تستمر اللعبة حتى يتم استنفاد الأجسام المتناثرة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** يمكن رمي الأجسام أو الكرات على بعد متر ثم متر ونصف ثم مترين.

4. **المعدات:** كرات صغيرة، سلات، مخاريط، حبل، مسحوق الجبس .....

5. **سند توضيحي:**



نجلس جميعا

1. **هدف اللعبة:** يتعاون الأطفال، كي يتمكن الجميع من الجلوس.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تضع المربية كراس على شكل دائري، لا يعرقل حركات الأطفال أثناء الجلوس والنهوض، بحيث يساوي عدد الكراسي عدد الأطفال. وتعد لهذا النشاط مشغل موسيقى. وتوضح لهم المطلوب:

- عندما تشغل المربية الموسيقى، يبدأ الأطفال بالرقص حول الكراسي؛
- عند توقف الموسيقى يركض الأطفال للجلوس على الكراسي؛
- تقوم المربية بتشغيل وإيقاف الموسيقى مرات عديدة، وفي الوقت الذي يرقص فيه الأطفال تقوم بإزالة كرسي، وتطلب منهم أداء نفس التعليمات، وتدعوهم الى التعاون فيما بينهم، كي يتمكن كل واحد منهم الحصول على مكان للجلوس (طفلان على كرسي، طفل على ركبة صديقه ...)؛

تستمر المربية بإزالة الكراسي واحدا تلو الآخر، عند إعادة تشغيل الموسيقى الى أن يتم الإبقاء على كرسي واحد.

في حالة عدم وجود مشغل الموسيقى، يمكن استعمال وسائل أخرى (الطبلة، ناي، صفارة، الأيدي...)

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تنزيل المربية كرسيين في آن واحد أو تغير المسافة بين الكراسي.

4. **المعدات:** مشغل موسيقى، طبلة، صفارة، كراسي.

5. **سند توضيحي:**

مطاف الحواجز

1. **هدف اللعبة:** القيام بالمطاف دون لمس الحواجز.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجهز المربية مطافين متعرجين بعدة حواجز (صناديق كارتون، حلقات، كرات فارغة من الهواء....)، وتحدد (بحبل أو رسم ...) خط الانطلاق وخط الوصول. وتقسم المربية الأطفال إلى مجموعتين، كل مجموعة أمام مطاف. عند إشارة المربية:

- ينطلق طفل عن كل مجموعة ليقطع المطاف المهيأ؛ ويتخطى الحواجز دون لمسها حتى خط الوصول حيث ينتظر دوره للمحاولة مرة أخرى.

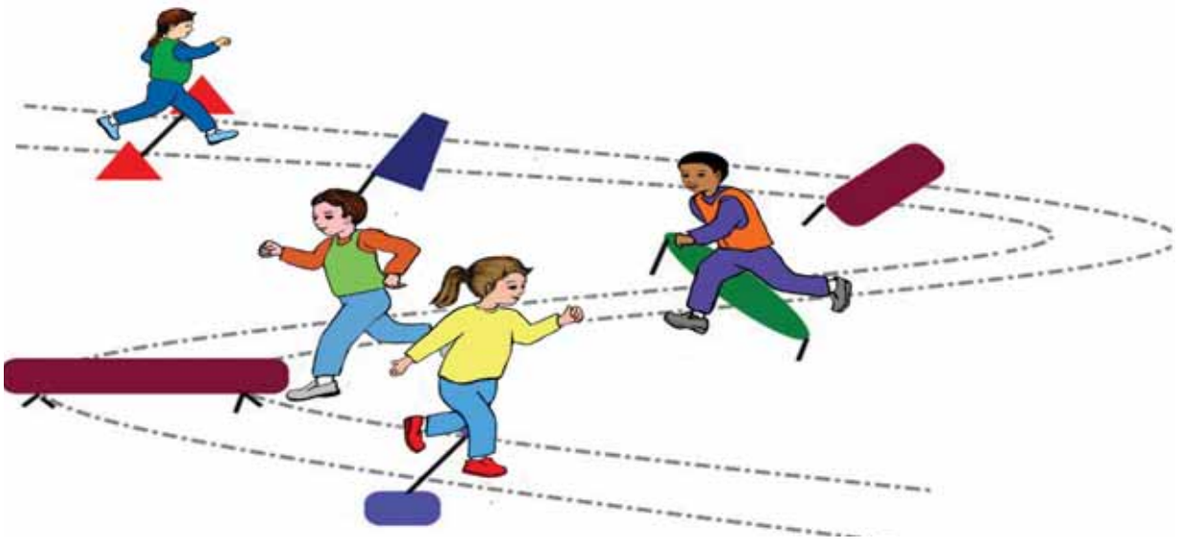
1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تقوم المربية بتغيير عدد الحواجز أو تغيير المسافة بين الحواجز أو الذهاب والرجوع

1. **المعدات:**

حواجز، أو مخاريط أو صناديق ورق كارتون، أطواق، حبال، وعصي، مسحوق الجبس، صفارة،

1. **سند توضيحي:**



الأرنب والذئب

1. **هدف اللعبة:** العودة الى الجحر مع تفادي لمس الذئب.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تهيئ المربية مساحتين على شكل مربع:

- مساحة بمثابة جحر الأرانب (منزل الأرانب) وتعتبر ملجأ للأرانب عند مطاردة الذئاب لهم؛
- مساحة بمثابة وكر الذئب (منزل الذئب) تعتبر كنقطة انطلاق للبدء في مطاردة الأرانب من طرف الذئب.

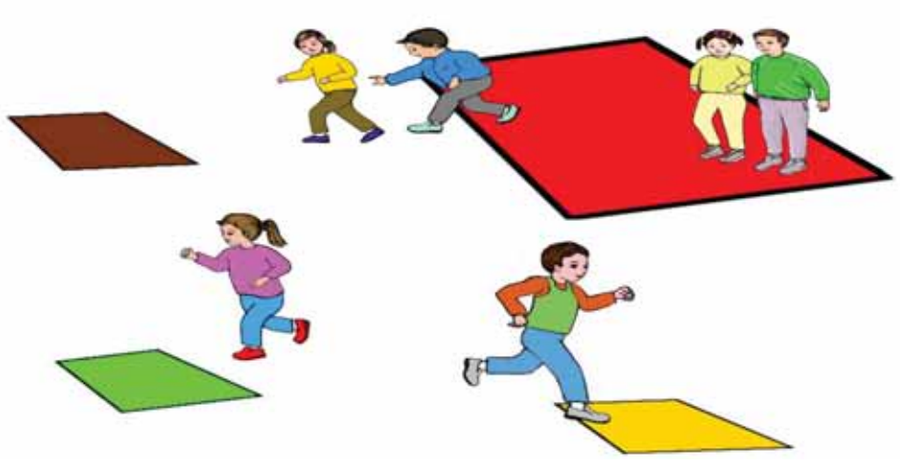
تنظم المربية الأطفال في مجموعات صغيرة للعب دور الأرانب، وتعين طفلا ليلعب دور الذئب.

- عند الإشارة الأولى للمربية يغادر الأرانب جحورهم للتجول؛
- عند الإشارة الثانية، ينطلق الذئب لمطاردة الأرانب ولمسهم، وكلما لمس أرنبا أصبح سجينا لديه.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تعيين المربية عدة ذئاب أو تغيير عدد الجحور والأوكار.

4. **المعدات:** مسحوق الجبس، بساط أرضي، رايات تشوير، أطواق، حبال، صفارة.

5. **سند توضيحي:**



ملء السلة بالتناوب

1. **هدف اللعبة:** الجري بسرعة والتصويب الجيد.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعات صغيرة وتهيئ ممرا لكل مجموعة مع تحديد خط للانطلاق وخط للوصول وقبل هذا الأخير بحوالي متر تجسد (ترسم) خطا للرمي

أمام كل ممر تضع المربية سلة مملوءة بكرات صغيرة أو بأغراض مختلفة فوق خط الانطلاق وسلة فارغة على خط الوصول.

عند إشارة المربية:

- ينطلق الطفل الأول من كل فريق بسرعة نحو خط الرمي؛ ويصوب الكرة نحو السلة ثم يواصل الركض حتى خط الوصول؛
- يعود إلى خط الانطلاق للمس يد صديقه الذي ينطلق مباشرة للجري ورمي كرة إلى سلة فريقه.

وهكذا تستمر اللعبة الى أن يُفرغ الأطفال السلال الموجودة على خط الانطلاق. ويصفق الجميع للفريق.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تغيير المسافة بين خطي الرمي والوصول؛
4. **المعدات:** سلات، كرات بألوان مختلفة، حبال، مسحوق الجبس، اطواق.
5. **سند توضيحي:**

ساعي البريد

1. **هدف اللعبة:** الجري بسرعة لإفراغ صندوق البريد.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تهيئ المربية ممرات بتوزيع علب خاصة بالرسائل على طول كل ممر من جانب واحد فقط وتكون متباعدة فيما بينها بنفس المسافة. (أي نفس عدد الخطوات). ترسم أمام كل ممر خطا للانطلاق وتضع عليه صناديق بريد بألوان مختلفة (لون لكل مجموعة) مملوءة بالرسائل.

تكون المربية مجموعات صغيرة من الأطفال وتطلب من كل مجموعة أن تصطف أمام خط الانطلاق الخاص بها. وعند الإشارة:

- يقوم أول ساعي بريد من كل مجموعة بأخذ ظرف من صندوق البريد الخاص بمجموعته، ووضعه بسرعة في أول علبة رسائل؛
- يعود نحو خط الانطلاق ويواصل الركض حتى آخر الصف بعد أن يلمس يد ساعي البريد الموالي لينطلق هذا الأخير بدوره ويضع ظرفا آخر في علبة الرسائل الموالية. وهكذا إلى غاية إفراغ صناديق البريد. يصفق الأطفال لأول مجموعة حققت المطلوب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** طرود عوض الرسائل

4. **المعدات:** سلات، كرات بألوان مختلفة، حبال، مسحوق الجبس، علب كرتون (صناديق بريد).

5. **سند توضيحي:**

الكرة المفاجئة

1. **هدف اللعبة:** منع مرور الكرة بين الرجلين

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة الهدف:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعات صغيرة على شكل دوائر حيث يقفون في وضعية يكون فيها الساقان متباعدان والأقدام ملتصقة ثم تعطي لكل طفل كرة خفيفة. عند الإشارة الأولى للمربية:

- يصوب كل طفل الكرة نحو أحد زملائه محاولا تمرير الكرة بين أرجله؛
- يمنع كل طفل دخول الكرة بين أرجله باستعمال اليدين أو الرأس أو الكتفين أو الصدر.

عند الإشارة الثانية:

- يسترجع الأطفال الكرات ويعودون إلى وضعية اللعب؛
- يدير ظهره للدائرة كل طفل دخلت الكرة بين رجليه ويستمر في هذه الوضعية طيلة اللعبة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تغيير مساحة الدوائر مع الاحتفاظ بنفس عدد الأطفال مما يجبرهم على مباعدة الساقين بشكل أكبر.

4. **المعدات:** كرات خفيفة ناعمة، الأطواق، مسحوق الجبس، الحبال، المخاريط.

5. **سند توضيحي:**

كرة في السماء

1. **هدف اللعبة:** التنقل حسب مسارات الكرة والتعاون داخل الفريق لمنع الكرة من السقوط.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال، في مجموعات صغيرة وتعطي لكل مجموعة كرة خفيفة قابلة للنفخ وأقمصة بألوان مختلفة (لون لكل مجموعة).

عند إشارة المربية:

- يرمي طفل من كل مجموعة الكرة إلى الأعلى؛
- تنتظم كل مجموعة لمنع الكرة من السقوط وذلك برميها بقوة إلى الأعلى ومنعها من السقوط؛

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- السماح بعدد من التخطيطات قبل استعادة الكرة.
- تقليص عدد اللاعبين.

4. **المعدات:** كرات خفيفة قابلة للنفخ - حبال - مسحوق الجبس- أدوات تحديد دوائر اللعب.

5. **سند توضيحي:**

صيد الأرانب

1. **هدف اللعبة:** إصابة الأرانب بالكرة. والإفلات من كرات الصيادين.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تعين المربية أطفالا ليلعبوا دور الصيادين في الغابة (ساحة اللعب)، بينما يتوسط بقية الأطفال الغابة ليلعبوا دور الأرانب. يحذف الصيادون الأرانب بكرات اسفنجية.

عند إشارة المربية:

- يجري الأطفال/ الأرانب وسط الغابة؛
- يقف الأطفال/ الصيادون خارج الغابة يصوبون الكرات الإسفنجية نحو الأرانب؛
- يجلس الطفل الذي أصيب بالكرة فورا في مكانه ويصبح سجينا؛
- يصبح صيادا كل طفل التقط الكرة قبل سقوطها؛
- يصبح حرا كل طفل سجين أصيب خطأ بالكرة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تغيير عدد الأرانب والصيادين.

4. **المعدات:** كرات إسفنجية - حبال - مسحوق الجبس /أدوات لتحديد ساحة اللعب

5. **سند توضيحي:**

البراح

1. **هدف اللعبة:** الاستجابة لإشارة صوتية (سماع اسم الطفل) للمس الكرة قبل وقوعها.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال على شكل حلقة كبيرة؛ ثم تُعين طفلا يقف وسط الحلقة ليلعب دور المنادي (البراح) وتعطيه كرة. عند إشارة المربية:

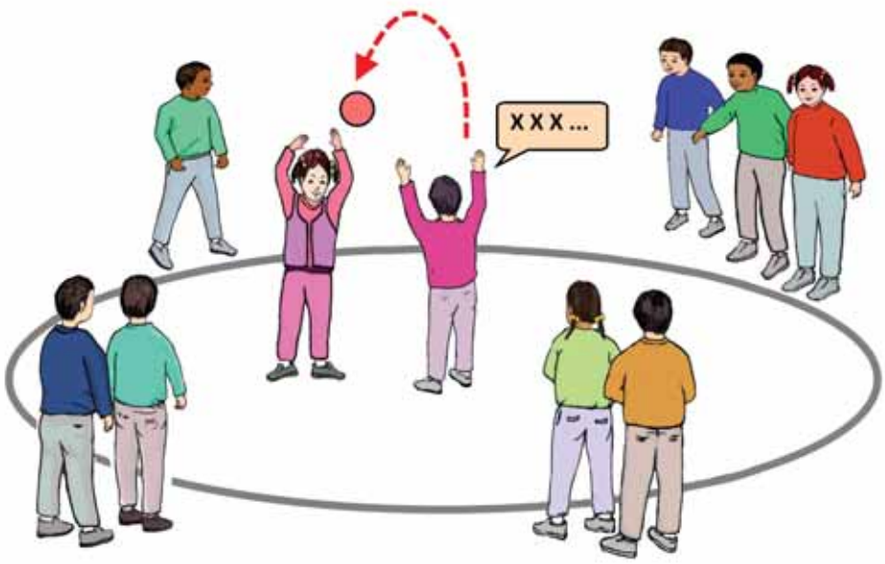
- ينادي الطفل البراح اسما من أسماء باقي الأطفال، ويرمي بالكرة إلى الأعلى؛
- يدخل الطفل الذي يسمع اسمه بسرعة وسط الدائرة، للمس الكرة قبل وقوعها.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- التقاط الكرة
- تنويع حجم الكرة.

1. **المعدات:** كرات خفيفة، حبال، مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي:**



القفز على الحبل

1. **هدف اللعبة:** القفز عند مرور الحبل.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في ثلاثيات وتزود كل مجموعة بحبل. عند إشارة المربية:

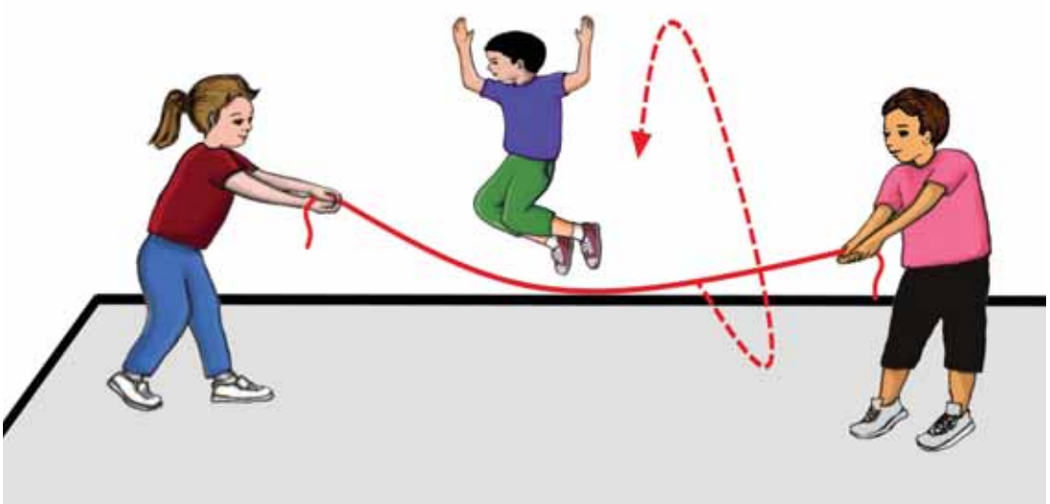
- يمسك طفلان من كل ثلاثية الحبل من طرفيه ويؤرجحانه يمينا وشمالا،
- يقفز الطفل الثالث على الحبل حسب تأرجحه؛
- يتبادل الأطفال الأدوار.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- القفز برجلين ملتصقتين.
- تسلسل قفزتين أو ثلاثة أو أكثر حسب قدرات كل طفل.

1. **المعدات:** حبال القفز

1. **سند توضيحي:**



لمس وتجميد

1. **هدف اللعبة:** الإفلات من رجل الثلج.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تطلب المربية من طفلة أو طفل أن يلعب دور رجل الثلج (متميز بصدرية بيضاء)؛ وتطلب من بقية الأطفال الانتشار في ساحة اللعب.

عند إشارة المربية:

- يجري رجل الثلج، كي يلمس الأطفال الفارين منه؛
- يقف جامدا في مكانه كل طفل لمسه رجل الثلج ؛
- تنتهي اللعبة حين يقوم رجل الثلج بتجميد كل الأطفال.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يمكن لكل طفل حر أن يزيل جمود طفل لمس يده.
- يمكن تعيين عدة رجال ثلج.

4. **المعدات:** صدرية بيضاء، صدريات بألوان مختلفة

5. **سند توضيحي:**

لعبة الحجلة

1. **هدف اللعبة:** الوصول إلى سطح المربعات.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم أو تجسد المربية على أرضية ساحة اللعب عدة حجلات، مكونة من مربعات منفردة، وأخرى مزدوجة متجاورة، ثم تنظم الأطفال في مجموعات بعدد الحجلات المرسومة.

تعطي المربية لكل مجموعة جسما خشبيا أو بلاستيكيا صغيرا (حصاة الحجلة). وعند الإشارة ينجز الطفل اللعبة ذهابا وإيابا؛ انطلاقا من المربع الأول مع احترام التعليمات الآتية:

- يقفز على قدم واحدة في المربعات المنفردة وعلى قدمين في المربعين المتجاورين دون لمس أي خط؛
- لا يسمح بوضع سوى قدم واحدة في كل مربع؛
- يفقد الطفل دوره إذا أخطأ في اللعب، ويستأنف بعد ذلك، من المكان الذي أخطأ فيه؛
- يسمح بوضع القدمين عند الوصول إلى سطح المربعات للرجوع؛
- يصفق الجميع للفريق الذي أتم اللعبة قبل الآخرين.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- حصاة الحجلة في المربع 1: المرور بالرجل اليمنى.
- حصاة الحجلة في المربع 2: المرور بالرجل اليسرى.

1. **المعدات:** مسحوق الجبس- الطباشير- الصباغة - الصدريات- أجسام خشبية أو بلاستيكية

1. **سند توضيحي:**

دفع وتدحرج

1. **هدف اللعبة:** الدفع والتدحرج الى الوراء.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في ثنائيات، يجلس كل ثنائي وجها لوجه جلسة القرفصاء على بساط.

عند إشارة المربية:

- يقوم كل ثنائي بسلسلة من التصفيقات؛
- يتدافع كلا الطفلين عند «التصفيقة» الخامسة باليدين بقوة كافية للتدحرج إلى الخلف بظهر مقوس ثم الرجوع إلى الأمام؛
- يكرر الثنائي نفس المهمة عدة مرات، بعد عودتهما لوضعية الجلوس.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

يحاول الأطفال بعد الدفع باليدين، كل حسب قدراته، القيام بدحرجة خلفية كاملة.

4. **المعدات:** بساط - صدريات.

5. **سند توضيحي:**

التحدي

1. **هدف اللعبة:** الحفاظ على التوازن في وضعيات مختلفة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تهيئ المربية مطافين؛ يضم كل مطاف ورشات مختلفة للتوازن (خطوط مستقيمة، خطوط متوازية، خطوط منحنية، خطوط متعرجة،). ثم تنظم الأطفال في مجموعتين، وتقف كل مجموعة أمام مطافها.

عند إشارة المربية:

- يمر الأطفال واحد تلو الآخر عبر مختلف الورشات على الخطوط المرسومة مع الحفاظ على التوازن؛
- يحافظ الطفل على توازنه على رجل واحدة (اللقلاق)، على المؤخرة (على شكل الصحن)؛
- يحاول الأطفال القيام بنفس المهمة بعيون مغمضة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تنويع الانطلاقة: يتماسك كل طفلين باليدين او يتلامسان بالقدمين، أو يمدان الذراعين لتحقيق التوازن

- حمل كيس مملوء مع الحفاظ على التوازن.

4. **المعدات:** حبال - مخاريط - مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

لعبة القفز

1. **هدف اللعبة:** القفز إلى الأعلى والقفز بعيدا.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد (ترسم) المربية مطافين للقفز مع تحديد خط للانطلاق وخط للوصول. تضع أطواقا أو ترسم دوائر متباعدة فيما بينها؛ تثبت أغراضا مختلفة على حبل معلق قاطع لكل مطاف، ثم تنظم الأطفال في فريقين، حيث يصطف كل منهم أمام مطاف على خط الانطلاق.

يقفز الطفل الأول من دائرة الى اخرى نحو الأعلى محاولا لمس الأغراض المعلقة وعند عبوره لخط الوصول ينطلق الطفل الثاني لإنجاز اللعب. تستمر اللعبة الى أن يمر جميع الأطفال؛

ينجر الأطفال المطاف بالقفز تارة على قدم واحدة، وتارة على كلتا القدمين. يعيد كل طفل إنجاز مراحل المطاف ثلاث مرات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- وضع المزيد من الأغراض.
- تنويع أنواع القفز: على قدم واحدة. القفز بقدمين معا داخل الدوائر.
- الجري والقفز عبر الدوائر.

4. **المعدات:** شريط مطاط، كرات خفيفة قابلة للنفخ، أطواق، كراسي، بساط، أعمدة، الأوشحة.

5. **سند توضيحي:**

برك الماء

1. **هدف اللعبة:** الجري والقفز لتجاوز برك الماء.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد المربية ثلاث مطافات تتخللها برك مائية، مع تحديد خط الانطلاق وخط الوصول؛ ثم تنظم الأطفال في ثلاث مجموعات؛ حيث تقف كل مجموعة أمام مسار على خط الانطلاق.

عند إشارة المربية، ينطلق الطفل في مقدمة كل مجموعة، لتجاوز البرك المائية واحدة تلو الأخرى دون توقف. ينطلق الطفل التالي لإنجاز نفس المهمة، بمجرد وصول صديقه إلى خط الوصول؛ تستمر اللعبة إلى أن ينجز جميع الأطفال المسار؛

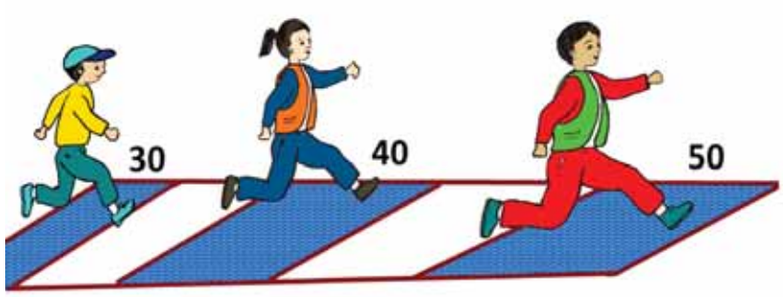
يستأنف الطفل الذي يجري وسط البركة المائية المسار من البداية. يعيد كل طفل المسار ثلاث مرات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تنويع عرض البرك المائية؛
- تنويع المسافة بين البرك المائية.

4. **المعدات:** بسائط (برك الماء)، مسحوق الجبس أو الطباشير، المخاريط، العصي، الحبال.

5. **سند توضيحي:**



رقص وسكون

1. **هدف اللعبة:** التوقف عن الحركة مع توقف الموسيقى..

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

- تضع المربية مشغل موسيقى قرب فضاء للعب يمكن للأطفال التحرك فيه للقيام بحركات رقص:
- تشغل المربية الموسيقى فيرقص الأطفال، إلا أن عليهم التوقف عن الحركة لمدة 5 ثوان، عندما تتوقف الموسيقى؛
- الأطفال الذين استمروا بالرقص رغم توقف الموسيقى، يتوقفون عن اللعب لمدة دقيقتين (2د)، ثم يستأنفون بعد ذلك الرقص مرة أخرى؛
- يصفق الأطفال للفائز الذي لم يتعرض لأي توقيف عن اللعب.
- إذا لم يكن يتوفر مشغل الموسيقى، فيمكنك استخدام ما يعوضه (طبلة، صافرة، صوت، إلخ).

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** يشكل الأطفال ثنائيات عند توقف الموسيقى، أو يقفون على رجل واحدة.

4. **المعدات:** مسحوق الجبس - الحبال- المخاريط - مشغل الموسيقى مع مكبر الصوت - صافرة- طبلة...

5. **سند توضيحي:**

أصوب وأحرس

1. **هدف اللعبة:** تصويب نحو مرمى وحراسة مرمى.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد المربية مرامي بعرض 1 متر (باستعمال المخاريط أو مجسمات)، ثم تشكل مج موعات صغيرة من الأطفال، وتعين طفلا من كل مجموعة ليقف أمام مرمى فريقه، ويلعب دور الحارس. يصطف أطفال كل مجموعة (الهدافون) أمام مرمى خاص بهم على بعد مترين، حيث يحمل كل واحد منهم كرة مطاطية خفيفة أو كرة اسفنجية.

عند إشارة المربية:

- يضرب المهاجم الكرة أو يدحرجها بالقدم، ويرميها أو يدحرجها باليد باتجاه المرمى؛
- يحاول الحارس حماية مرماه بتوقيف الكرة بيديه أو بقدميه أو بجسمه؛
- يتناوب الأطفال على دور حارس المرمى ودور الهداف.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير المسافة بين الهدف والمرمى؛
- تغيير عرض المرمى.

1. **المعدات:** أعمدة المرمى - كرات خفيفة - حبال - مخاريط- أطواق - مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي:**

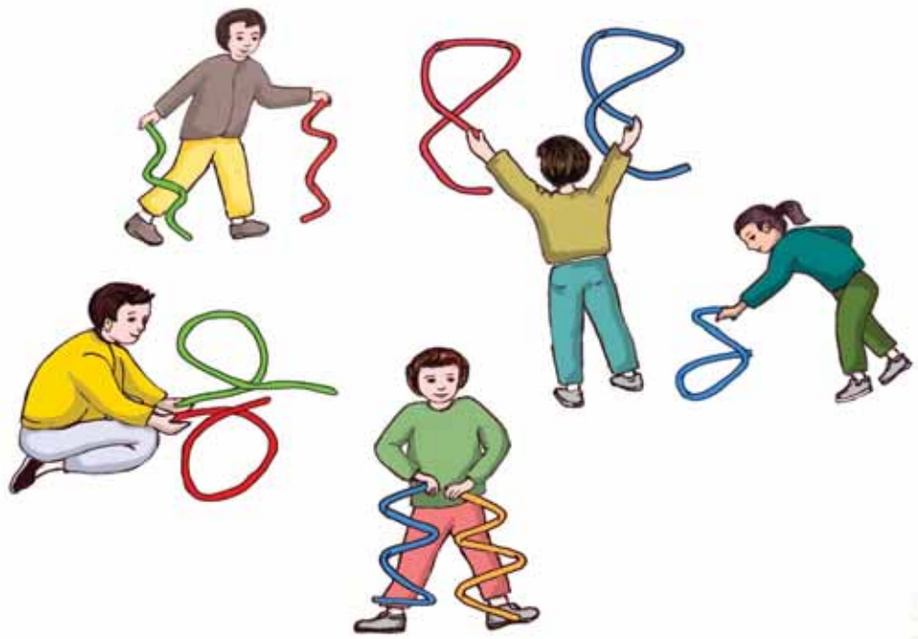
أشرطة متحركة

1. **هدف اللعبة:** اكتشاف حركات مختلفة بواسطة شريط.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

توزع المربية الأطفال في ساحة اللعب وتعطى لكل واحد منهم شريطا. وعند الإشارة:

- يستعمل الأطفال الشريط للقيام بمختلف الحركات (شكل 8، أمواج، قوس قزح، حلزون، دائرة، ...الخ)؛
- تبعا لتعليمة المربية يحرك الأطفال الشريط بالذراع أو الساعد أو اليد؛
- يقوم الأطفال بالحركات السابقة تارة باليد اليمنى وتارة باليد اليسرى.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** رسم أشكال قصد تقليدها عبر حركات الشريط.
4. **المعدات:** شرائط، مخاريط، صافرة صدريات.
5. **سند توضيحي:**



الكرة المتدحرجة

1. **هدف اللعبة:** دحرجة الكرة تباعا لمسار.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية مطافات للسباق مع خط للانطلاق، وخط للوصول وتنظم الأطفال في مجموعات صغيرة كل تتموضع مجموعة على خط الانطلاق أمام مطافها، يحمل كل طفل كرة من البلاستيك.

عند إشارة المربية:

- يتقدم الطفل الأول من المجموعة وتمده المربية بعصا يمسكها بكلتا يديه ويدحرج بواسطتها كرته على الأرض في اتجاه المطاف المرسوم؛
- ينطلق الطفل الموالي للقيام بنفس المهمة بمجرد وصول زميله إلى خط الوصول؛
- وهكذا إلى أن ينجز جميع الأطفال المطاف؛
- يكرر كل طفل المطاف ثلاث مرات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يمكن للأطفال استعمال أرجلهم بدل العصا؛
- من أجل متعة أكبر يمكن إضافة منعرجات إلى المطاف.

4. **المعدات:** العصي - الكرات الصغيرة - الحبال، المخاريط، مسحوق الجبس، أشياء لتجسيد المطاف.

5. **سند توضيحي:**

التوازن

1. **هدف اللعبة:** الاحتفاظ لأطول مدة بكيس صغير مملوء، على أحد أجزاء الجسم.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تمنح المربية لكل طفل كيسا صغيرا مملوء بأشياء خفيفة (حبوب أو أشياء أخرى)، ثم تطلب منهم التموضع في مختلف مناطق فضاء اللعب.

- عندما تنطق المربية كلمة رأس يحتفظ الأطفال بالكيس في حالة توازن على الرأس؛
- عندما تنطق المربية كلمة كتف يحتفظ الأطفال بالكيس في حالة توازن على الكتف؛
- تستمر اللعبة إذ تنطق المربية كل مرة اسم جزء من الجسم (الأنف، الأذن، بين الرجلين، بين الركبتين، على أصابع القدم، على المرافق...).

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** يكرر الأطفال نفس المهام محتفظين بالكيس بشكل متوازن لمدة معينة.

4. **المعدات:** أكياس صغيرة مملوءة بالبذور أو أشياء أخرى خفيفة يمكن حملها.

5. **سند توضيحي:**

في الغابة

1. **هدف اللعبة:** تقليد مختلف هيئات الحيوان.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تعرض المربية صور حيوانات (جمل، أرنب، ضفدع، قطة، كلب، ماعز، ثعبان، قرد...) للأطفال المنظمين أمامها في صفوف عريضة. عند الإشارة تكشف المربية للأطفال صورة حيوان، يقلد الأطفال هيئة الحيوان في مختلف حركاته ووضعياته وصوته وسلوكه.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تقليد الحيوانات مع الرقص على إيقاع موسيقى والتوقف عندما تتوقف الموسيقى.
4. **المعدات:** صور حيوانات، مشغل موسيقى مع مكبر الصوت، أطواق.
5. **سند توضيحي:**

27 لعب الكرات

1. **هدف اللعبة: هدف اللعبة:** تقليد مختلف حركات حيوان.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

توزع المربية الأطفال في ساحة اللعب حيث يحمل كل واحد منهم كرة.

عند إشارة المربية:

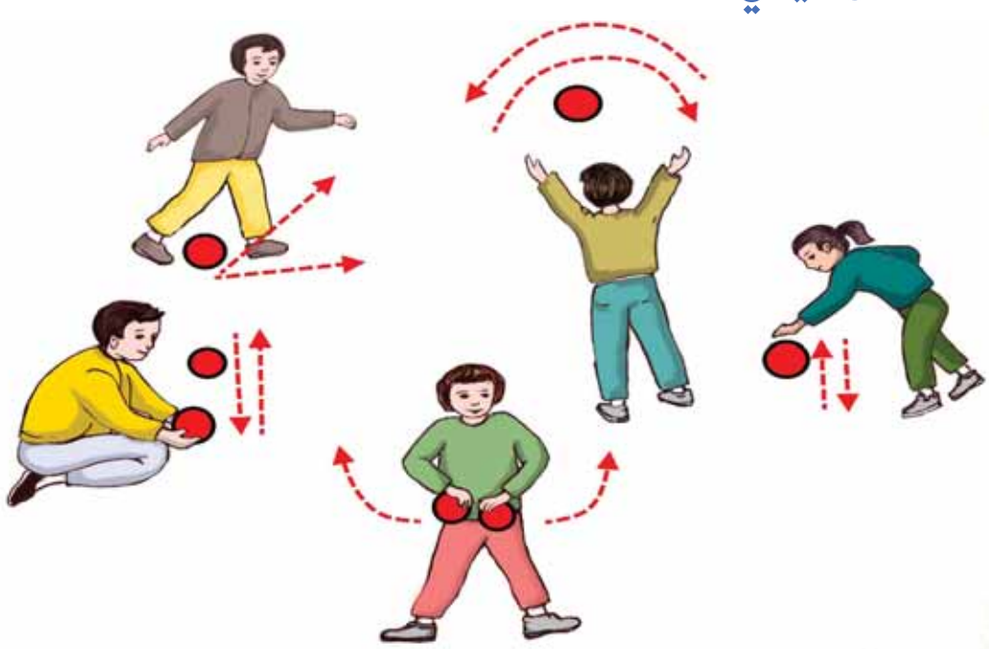
- يقوم الأطفال بمراوغة الكرة في وضعيات مختلفة (تنطيط الكرة، ورميها إلى الأعلى وإلى الوراء وبين الرجلين وبين الركبتين وعلى الرأس ودحرجتها على الأرض...الخ)؛
- تتنقل المربية بين الأطفال، وتشجع جميع محاولاتهم وحركاتهم.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تُعين المربية بعض الأطفال للقيام بمختلف الحركات بواسطة كرة يقلدهم باقي الأطفال.

4. **المعدات:** كرات، مخاريط، مسحوق الجبس

5. **سند توضيحي:**



لعبة الأطواق

1. **هدف اللعبة:** اكتشاف مختلف الحركات بواسطة الطوق.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

يقف الأطفال في ساحة اللعب، ويحمل كل واحد منهم طوقا. عند إشارة المربية:

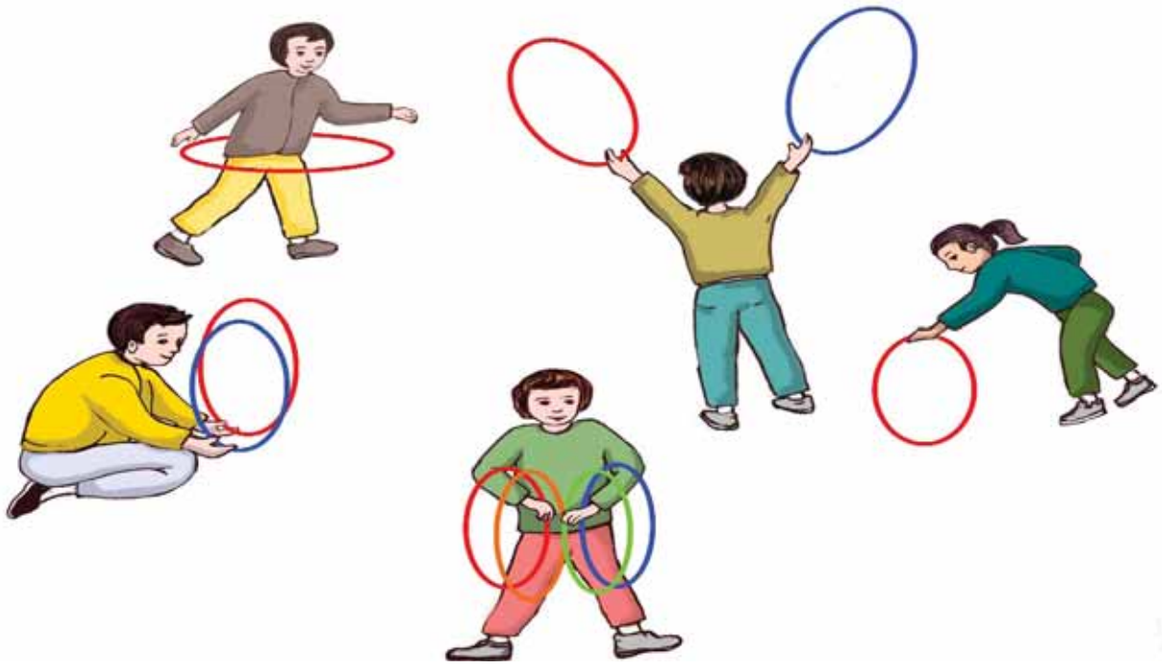
- يحاول كل طفل اكتشاف مختلف الحركات التي يمكنه القيام بها بواسطةطوقه(رمي،لقف،تدويرالحلقةحولمعصمها،تدحرجها...)؛
- تتنقل المربية بين الأطفال، وتشجع جميع محاولاتهم وحركاتهم.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تقترح المربية على بعض الأطفال للقيام بمختلف الحركات بواسطة الحلقة، وتدعو الآخرين لتقليدهم.

4. **المعدات:** أطواق، حبال، مخاريط، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**



المكوك

1. **هدف اللعبة:** الجري بسرعة لوضع الكرة أو إرجاعها.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية عدة ممرات مع تحديد خط الانطلاقة أ، خط الوصول ب وخط ج واسط للممرات، تنظم المربية الأطفال في مجموعات من ثنائيات، طفل يحمل كرة، وآخر بدون كرة. تقف المجموعات وراء خط الانطلاق أ، وعند إشارة المربية:

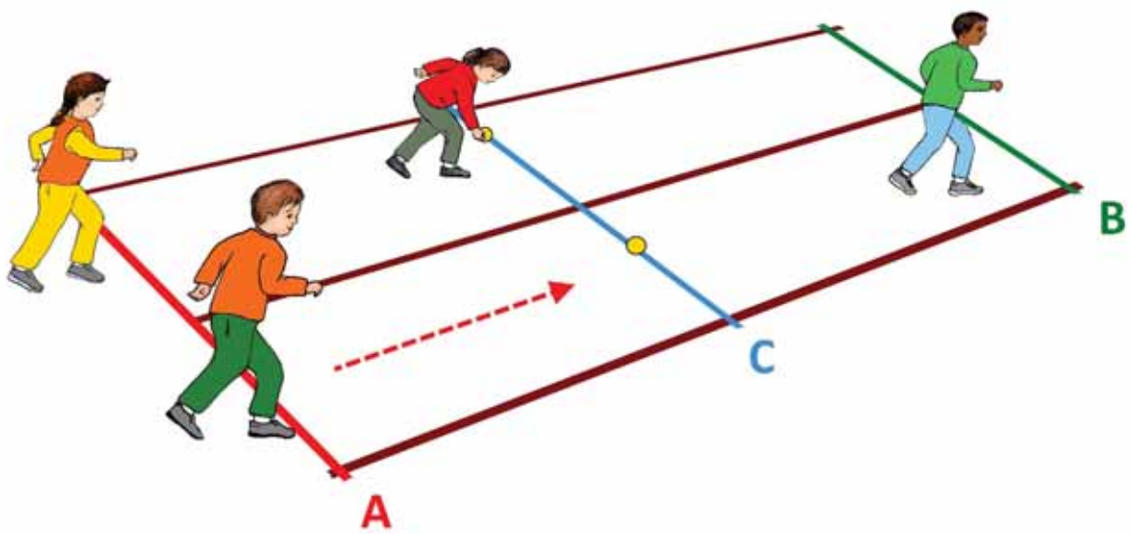
- يركض الطفل الحامل للكرة نحو الخط C ليضع الكرة ثم يكمل الركض نحو الخط ب؛
- بمجرد وضع الكرة ينطلق الطفل الثاني لأخذ الكرة والالتحاق بسرعة بزميله على خط ج.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تنويع مساحة الجري.
- تنظيم الأطفال في ثلاثيات.

1. **المعدات:** كرات، حبال، مخاريط، مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي:**



شبكة الصياد

1. **هدف اللعبة:** التسلل لاختراق شبكة الصيادين ومنع خروج الأسماك.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعتين، الأولى تنتظم على شكل حلقة لتشكيل الشبكة (الصيادون)، والثانية تنتشر خارج الشبكة (الأسماك). تطلب المربية من الصيادين أن يختاروا كلمة سر بينهم (كلمة في نشيد. أو رقم...)، وعند إشارة المربية:

- يبدأ الصيادون بالإنشاد وتحاول الأسماك تجاوز الشبكة؛
- عند سماع كلمة السر، يتقارب الصيادون لتضييق عيون الشبكة ومنع مرور الأسماك؛
- تحتجز الأسماك التي لم تستطع الخروج، لتنضم إلى فريق الصيادين لتوسيع الشبكة؛
- تستمر اللعبة الى أن يصبح جميع الأطفال صيادين.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تكوين فريقين من الأسماك (أزرق وأحمر).
- وضع قاعدة لمرور الأسماك (بين الأرجل، تحت الذراع...).

4. **المعدات:** صدريات، صافرة.

5. **سند توضيحي:**

ملء السلة

1. **هدف اللعبة:** التسلل لاختراق شبكة الصيادين والتعاون لمنع خروج الأسماك.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

يتوزع الأطفال في ساحة اللعب، وتقف المربية وسطها، حيث تضع أمامها سلة تحتوي على مجموعة من الأغراض (كرات، حلقات....)، وعند الإشارة:

- تنثر المربية الأغراض المتواجدة بالسلة محاولة إفراغها؛
- يجب على الأطفال الذهاب لأخذ تلك الأغراض وإعادتها داخل السلة؛
- لا ترمي المربية سوى غرض واحد كل مرة؛
- إذا مرت دقيقة واحدة ولم يبق أي غرض في السلة تربح المربية، وإذا بقيت بعض الأغراض في السلة يربح الأطفال.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير عدد الأغراض؛
- تغيير حجم وأشكال الأغراض المراد رميها (كرات، مناديل، حلقات...)؛
- السماح بنقل غرض أو عدة أغراض في نفس الوقت.

4. **المعدات:** سلة، كرات، حلقات، أجسام، مخاريط.

5. **سند توضيحي:**

نداء علي

1. **هدف اللعبة:** القيام بالحركة المطلوبة عند سماع التعليمة «قال علي».

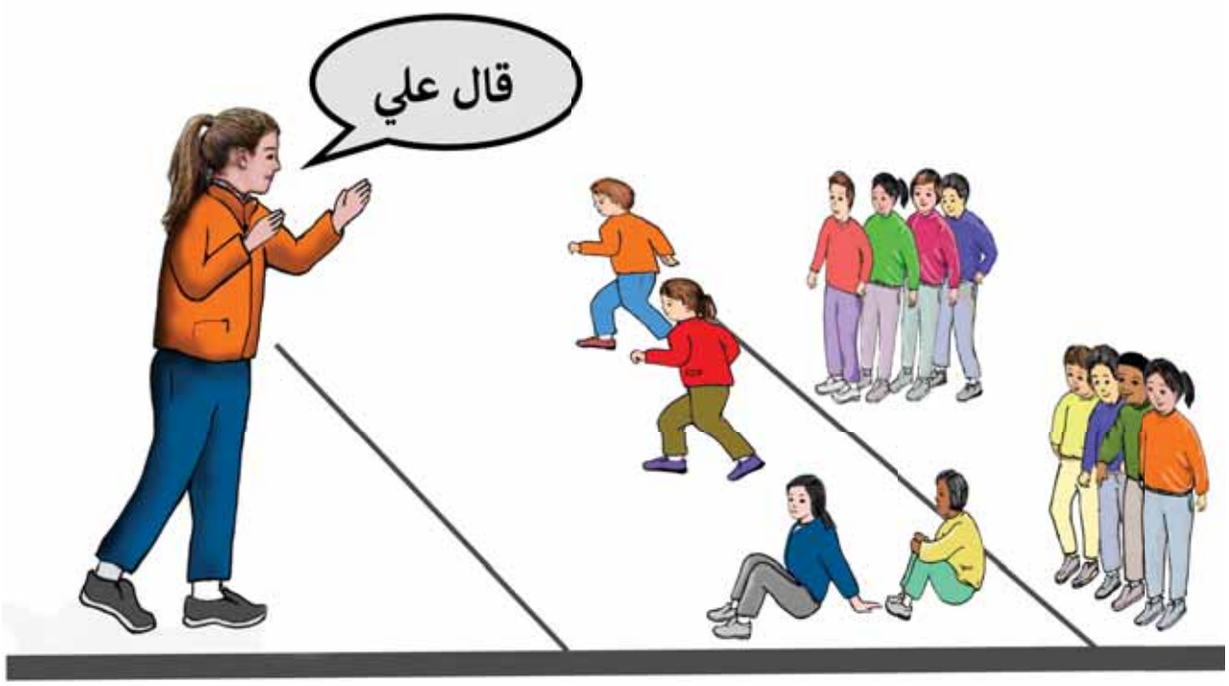
1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

- تنظم المربية الأطفال أمامها في صفوف وعلى خطوط مرسومة على الأرض ومتباعدة فيما بينها.
- يؤدي الأطفال الحركة المطلوبة من المربية عندما تنطق بجملة «قال علي «، و في نفس الوقت تقوم بحركة (جلوس، رفع اليدين، انحناء)؛
- يتحرك الأطفال مشيا أو قفزا أو بخطوات متناسقة عندما يسمعون اسم حركة لم تسبقها جملة « قال على »؛
- يصفق الأطفال كلما تم احترام شروط الحركة بشكل جماعي.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تعيين طفل للعب دور المربية.

1. **المعدات:** حبال، مخاريط، مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي :**



أرنب في القفص

1. **هدف اللعبة:** منع هروب الأرنب من القفص.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

يمسك الأطفال بأيدي بعضهم البعض ليشكلوا دائرة حتى يلعبوا دور (الحراس). يتموضع طفل، في وسط الدائرة، ليلعب دور الأرنب. عند إشارة المربية:

- يحاول الأرنب الهروب من القفص ويزحف محاولا الإفلات؛
- يمسك الحراس أيادي بعضهم البعض، ويتخذون وضعية القرفصاء لمنع الأرنب من الهروب؛
- لا يحق للحارس الإمساك بالأرانب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- وضع أكثر من أرنب في القفص.
- منح مدة زمنية محددة للخروج من القفص (دقيقة واحدة 1 مثلا).

4. **المعدات:** صدريات، صافرة.

5. **سند توضيحي:**

حركات وبصمات

1. **هدف اللعبة:** وضع الرجلين واليدين على البصمات المناسبة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم (تحدد) المربية على الأرض مطافا يحتوي على عدد من بصمات اليدين والقدمين اليمنى واليسرى.

عند إشارة المربية:

- يتنقل الأطفال بالدور في المسار على أربع وذلك بوضع اليدين والقدمين على البصمات الخاصة بهما؛
- يستمر الأطفال بالتنقل على أربع (مع احترام البصمات المناسبة) إلى آخر بصمة في المطاف.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يمكن للمربية أن تبعد البصمات عن بعضها البعض إذا تأقلم الأطفال مع اللعبة.
- يمكن استعمال ألوان مختلفة للبصمات وعلى الطفل مطابقتها.

4. **المعدات:** ملصقات اليد والقدم.

5. **سند توضيحي:**

إيقاع وحركة

1. **هدف اللعبة:** ابتكار وإنجاز حركة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

- تنظم المربية الأطفال في عدة صفوف وتعين طفلا يقف أمام زملائه ليلعب دور (القائد).
- تطلب المربية من الطفل (القائد) تخيل حركة (قفزات، استدارة...) لأدائها أمام باقي الأطفال، على صوت إيقاعي يصدره؛
- يقلد الأطفال حركة القائد حسب الايقاع بتكرارها 3 مرات؛
- يتناوب الأطفال على دور القائد.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يتعاون الأطفال فيما بينهم لابتكار حركات ينجزها متطوع.
- يمكن استعمال مشغل الموسيقى (أو طبلة) لضمان تناغم الحركات الإيقاعية

4. **المعدات:** صدريات

5. **سند توضيحي:**

لعبة التمثال

1. **هدف اللعبة:** التناوب بين الحركة والسكون عند الإشارة.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:** تقف المربية أمام الأطفال وهم موزعون في صفوف

في الفترة الأولى

- تتحرك المربية في جميع الاتجاهات وهي تقوم بحركات مختلفة؛
- يقلد الأطفال حركات وتحركات المربية؛
- عند الإشارة يتوجب على الأطفال التوقف عن الحركة والسكون؛
- يتوقف عن اللعب كل طفل لم يلتزم بالسكون بعد الإشارة طيلة دورة لعب.

في الفترة الثانية:

- تجرى اللعبة بنفس الطريقة إلا أن الأطفال مطالبون بالجلوس. عند الإشارة:
- يتوقف عن اللعب كل طفل لم يجلس عند الإشارة طيلة دورة لعب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- عوض منع الحركة يقترح وضع القرفصاء، والوقوف على رجل واحدة، وعلى أربع.
- يقوم أحد الأطفال بدور القائد.

4. **المعدات:** الصدريات

5. **سند توضيحي:**

القط والدجاج والكتاكيت

1. **هدف اللعبة:** الإمساك بكتكوت أو العثور على دجاجة – أم للهروب من القط.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

في ملعب محدد بمخروطات (أو حبال أو مسحوق الجير ...). تنظم المربية الأطفال في مجموعتين متساويتين إحداهما ترتدي صدريات لتلعب دور الدجاج، وأخرى بدون صدريات لتلعب دور الكتاكيت، ثم تعين طفلا كي يلعب دور القط. عند إشارة المربية:

- تتجول مجموعتي الدجاج والكتاكيت كل في منطقة منفصلة عن الأخرى، بينما يتظاهر القط بالنوم؛
- عند سماع مواء القط، تتوقف الدجاجات عن الحركة ويسرع كل كتكوت لإيجاد أمه (الدجاجة) هربا من القط؛
- يتوقف اللعب عندما يلمس القط كتكوتا؛
- تعاد اللعبة مرتين أو ثلاثة بنفس العناصر ثم تغيير الأدوار داخل اللعبة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- إضافة طفل أو طفلين ليتجاوز عدد الكتاكيت عدد الدجاجات.
- إضافة عدد القطط لمسك الكتاكيت.

4. **المعدات:** صدريات، مخروطات، حبال، مسحوق الجبس.

تنظيف المنزل

1. **هدف اللعبة:** تواجد أقل عدد ممكن من الكرات بالبيت.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعتين (عمال النظافة، الحراس) ثم ترسم دائرتين متداخلتين وتضع عشرات الكرات وسط الدائرة الداخلية (المنزل) حيث يقف عمال النظافة داخله؛ تعتبر المساحة بين الدائرتين منطقة محظورة أما الحراس فيقفون خارج هذه الأخيرة. عند إشارة المربية:

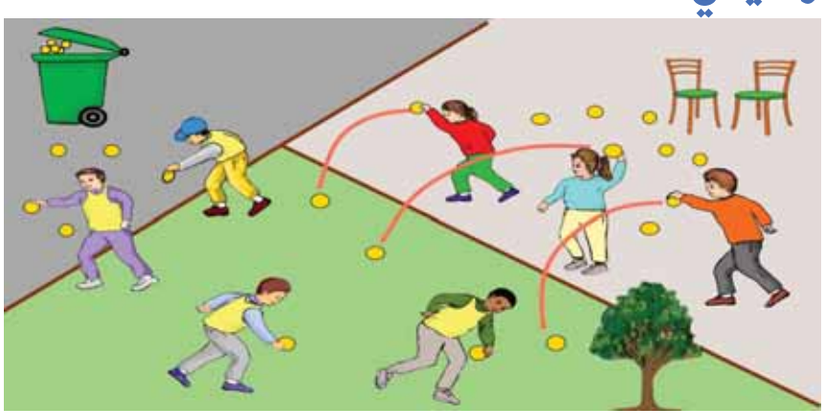
- برمي عمال النظافة الكرات خارج المنزل؛
- يعيدها الحراس إلى داخل المنزل مرة أخرى؛
- لا يسمح للفريقين الدخول إلى المنطقة المحظورة؛
- يستغرق كل شوط من اللعبة حوالي 2 إلى 4 دقائق؛
- في نهاية المباراة، يقوم الأطفال بعد الكرات المتبقية في المنزل؛
- تتبادل المجموعتان الأدوار عند نهاية أول شوط.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير حجم المنطقة المحظورة.
- تغيير حجم الكرات.

4. **المعدات:** كرات، مخروطات، سلال، حبال، أطواق، مسحوق الجبس، صافرة.

5. **سند توضيحي:**



الصقر الصياد

1. **هدف اللعبة:** ملء الصندوق الفارغ مع الإفلات من الصقر.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

توفر المربية (الصقر) 3 صناديق: واحد للمربية، وثان مملوء بمجموعة من الأغراض، وثالث فارغ يضع فيه الأطفال الأغراض المنقولة من الصندوق الثاني. وعند إشارة المربية:

- يحمل كل طفل غرضا واحدا فقط، ويحاول وضعه في الصندوق الفارغ؛
- يحاول الصقر (المربية)، لمس الأطفال لاستعادة الأغراض؛
- يراوغ الأطفال الصقر (المربية)، كي لا يتم لمسها.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تشوير مسارات تنقل الأطفال.
- يتحول كل طفل ملموس للعب دور الصقر الصياد.

4. **المعدات:** كرات، مخروطات، سلات، حبال، صدريات، صافرة.

5. **سند توضيحي:**

الساعة

1. **هدف اللعبة:** تمرير ومسك الكرة

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية أو تجسد على الأرض 4 ساعات، وتضع فوق كل ساعة كرة تمثل عقرب الساعة ثم تنظم الأطفال في أربع مجموعات، بحيث توضع كل مجموعة على ساعة. عند إشارة المربية:

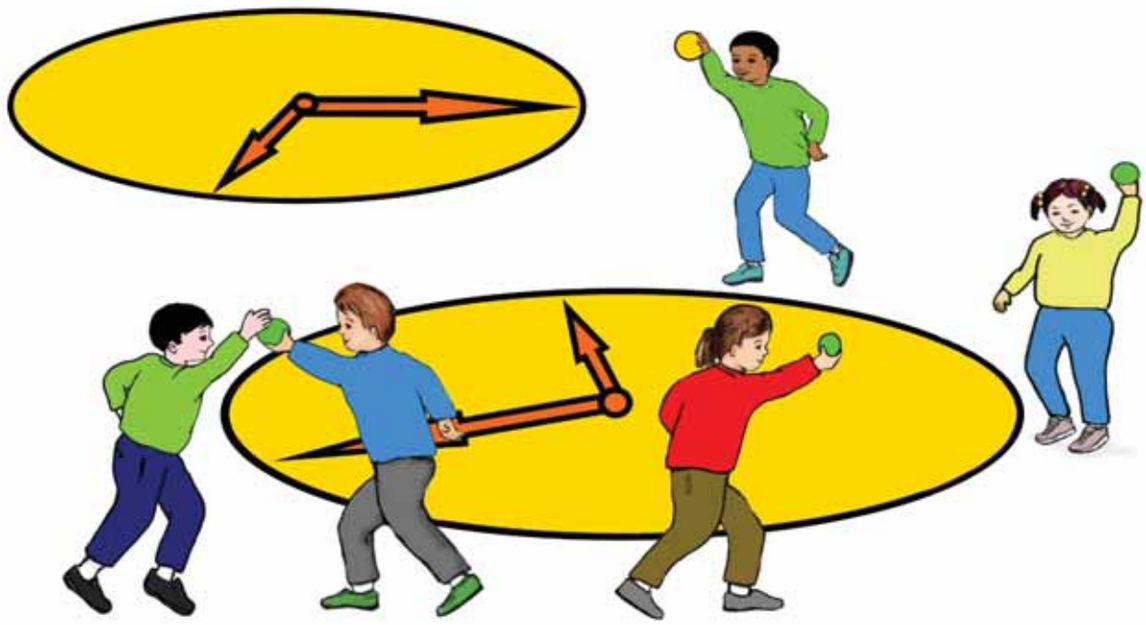
- يمرر أطفال كل مجموعة الكرة في اتجاه عقارب الساعة دون إسقاطها على الأرض (1 دورة = 1 ساعة)؛
- يجب القيام بأكبر عدد من الدورات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة :**

- تغيير المسافة بين اللاعبين لتغيير نوع التمريرات (التنطيط...).
- تنويع حجم الكرات.

4. **المعدات:** حبال، أطواق، عصي، كرات، صدريات، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي :**



إشارات المرور

1. **هدف اللعبة:** التحرك تبعا لإشارة المرور.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم أو تجسد المربية مسارا للعب وتضع فيه لافتات لإشارات المرور بألوان مختلفة (أحمر، أخضر، برتقالي).

عند إشارة المربية:

- يتنقل الأطفال على المسار المرسوم مع احترام الاشارات:

أحمر = توقف

برتقالي = المشي ببطء شديد

أخضر= المشي بسرعة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة :**

- يمكن للأطفال التحرك على أربع (اليدين والرجلين معا)، أو جالسين.
- تغيير الاشارات:

أحمر = توقف

أصفر = التحرك إلى الوراء

الأخضر = التقدم بشكل طبيعي.

4. **المعدات:** لافتات لإشارات المرور بألوان مختلفة، حبال أعمدة، مخروطات، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

الحافلة

1. **هدف اللعبة:** محاكاة وتقليد حركة.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

يجلس الأطفال على كراسي منتظمة في صفين متوازيين. وفي الأمام بين الصفين يجلس طفل فوق كرسي ليلعب دور السائق. عند إشارة المربية:

- يقلد الطفل السائق حركات سياقة الحافلة (يميل نحو اليسار تارة ونحو اليمين تارة أخرى، ثم نحو الخلف أو إلى الوراء، يسرع أو يخفف السرعة أو يكبح الحركة ...)؛
- يقلد الأطفال حركة السائق.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** استعمال حافلتين أو ثلاثة في حالة سير وحالة توقف بالتناوب.

1. **المعدات:** كراسي، مخروطات، حبال: صدريات.

1. **سند توضيحي:**

لعبة 3.2.1 الشمس

1. **هدف اللعبة:** الوصول إلى الجدار بدون تأخر.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

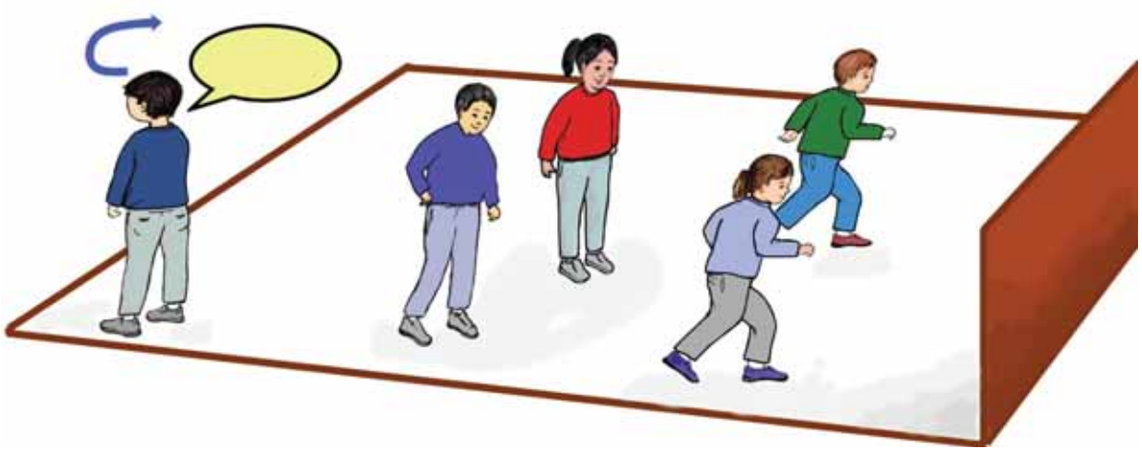
يصطف جميع الأطفال على خط الانطلاق قبالة جدار، وعلى بعد مسافة منهم تقف المربية مديرة ظهرها لهم. وعند لإشارة:

- تعد المربية من 1 إلى 3 ويتقدم الأطفال بسرعة نحو الجدار. أول طفل يلمس الجدار يعتبر فائزا؛
- عندما تنطق المربية كلمة «شمس» وتستدير، يتوقف الأطفال عن الحركة. كل طفل لم يتمكن من السكون في مكانه، يتراجع بخطوة إلى الوراء.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير إيقاع اللازمة «واحد ، اثنان ، ثلاثة ، شمس» ؛
- يسير أحد الأطفال اللعبة.

4. **المعدات:** مخروطات، صدريات
5. **سند توضيحي:**



القطار

1. **هدف اللعبة:** التحرك جماعة على شكل قطار.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية ممرا دائريا على شكل سكة قطار، وتضع على جنبات السكة أربعة كراسي متباعدة عن بعضها البعض، تمثل محطات الركاب، ثم تنظم الأطفال في خمس مجموعات، وتطلب من المجموعة الأولى الوقوف على الممر لتحاكي حركة القطار، وتطلب من المجموعات المتبقية أن تصطف كل واحدة أمام أحد الكرسي (محطة الركاب) ليلعبوا دور المسافرين في المحطة.

عند الصافرة الأولى للمربية: ينطلق أطفال المجموعة الأولى على شكل قطار نحو أقرب محطة (أقرب كرسي) ثم يقف لينقل أحد المسافرين؛

- عند الصافرة الثانية: يتابع الأطفال طريقهم إلى المحطة الموالية، لإركاب مسافر آخر؛
- عند كل صافرة ينطلق القطار نحو المحطات الموالية لإركاب باقي المسافرين. يتوقف اللعب عند إركاب آخر مسافر.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** يمكن للمربية اقتراح نزول طفل وصعود طفل آخر.

4. **المعدات:** كراسي، مخروطات، حبال: صدريات، صافرة.

5. **سند توضيحي:**

المنعرج

1. **هدف اللعبة:** تمرير العصا.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعتين (أ) و(ب) على شكل سلسلتين متوازيتين، تفصل بينهما مسافة معينة، وتسلم عصا للطفل الأول من المجموعة (أ). عند إشارة المربية:

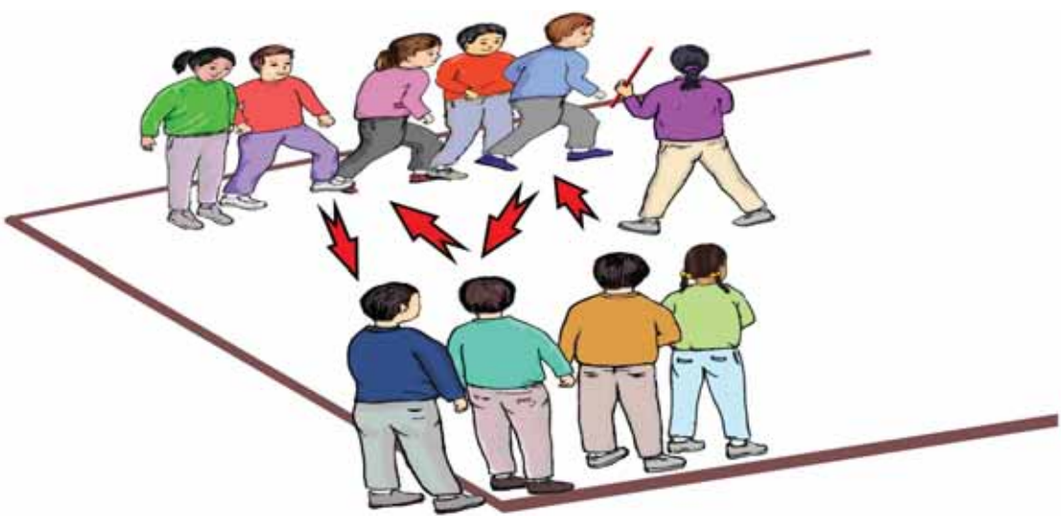
- ينطلق الطفل الذي يحمل العصا جريا، نحو أول طفل من المجموعة (ب) ليسلمها له؛
- يجري الطفل الذي توصل بالعصا نحو الطفل الثاني من المجموعة (أ) ليسلمها له؛
- تستمر اللعبة حتى يتوصل أخر طفل بالعصا.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- استبدال العصا بكرة، يمررها الأطفال بينهم.
- توسيع المسافة بين السلسلتين وبين الأطفال.

4. **المعدات:** مخروطات، حبال: صدريات، صافرة، مسحوق الجبس ، عصي كراسي.

5. **سند توضيحي:**



الموزع

1. **هدف اللعبة:** تسليم الطلب بأسرع ما يمكن.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في 4 مجموعات صغيرة مصطفة خلف خط، كل مجموعتين تتواجهان مع بعضها البعض، المجموعة أ تتواجه مع المجموعة «ب»، المجموعة ج تتواجه مع المجموعة د، ثم تضع صندوقا جانب كل مجموعة مليئا بأشياء مختلفة (البضاعة) بعدد الأطفال. وعند إشارة المربية:

- يصدر الطفل الأول لكل من كلتا المجموعتين «أ» و «ج» طلبا عن طريق إطلاق اسم شيء ما، بمجرد سماع الطلب، يقوم الطفل الأول من كلتا المجموعتين «ب» و «د» بأخذ شيء من الصندوق (البضاعة) والركض لإيصالها إلى المجموعة المقابلة لها ووضعها بجانب الصندوق، ثم الرجوع لنهاية الصف؛
- بمجرد وصول البضاعة الأولى، يصدر الطفل الثاني من المجموعتين «ب» و «د» طلبهم، وعند سماع هذا الأخير، يأخذ الأطفال الأوائل من المجموعتين «أ» و «ج» شيئا من الصندوق ويركضون لتسليمه إلى المجموعة التي أمامهم حيث يضعونه بجانب الصندوق، ثم يعودون لنهاية الصف.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير المسافة بين المجموعات المتقابلة.
- مطابقة الطلب مع اسم الشخص المكلف بالتسليم.

4. **المعدات:** مخروطات، حبال، صدريات، صافرة، مسحوق الجبس ، سلات، أشياء.

5. **سند توضيحي:**

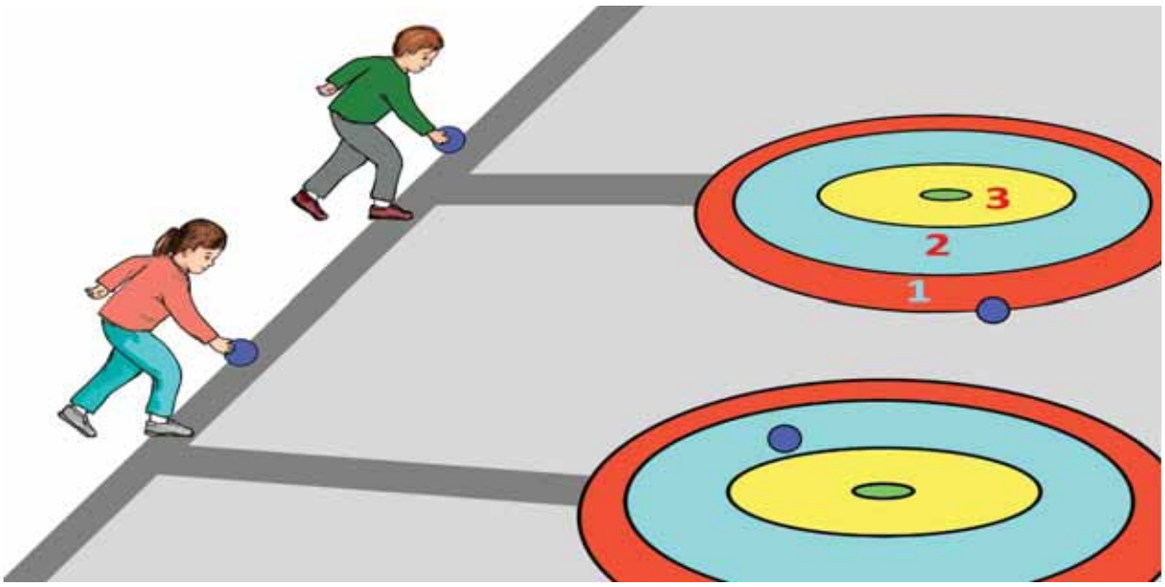
الكرة الحديدية

1. **هدف اللعبة :** رمي أو دحرجة الكرة على الأرض نحو هدف محدد.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية على الأرض 3 دوائر متمركزة (واحدة داخل الأخرى الدائرة 1 و الدائرة 2 ثم الدائرة 3)،و تحدد هدفا في المركز .على بعد مسافة صغيرة من الدائرة الكبرى و في الأخير ترسم المربية خط الرمي ليصطف عليه الأطفال.

في الجولة الأولى تطلب المربية من الأطفال دحرجة الكرة نحو الهدف، في الجولة الثانية تطلب منهم تعويض الدحرجة بالرمي، و في الجولة الثالثة يسمح للأطفال رمي أو دحرجة الكرة. تعلن المعلمة بصوت عال رقم المنطقة التي توقفت فيها الكرة خلال كل رمية أو دحرجة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى الوضعية:** ترسم المربية خط الرمي على مسافة أبعد.
4. **المعدات:** مخروطات، حبال، صدريات، مسحوق الجبس ، صدريات.
5. **سند توضيحي:**



البحث عن الكنز

1. **هدف اللعبة:** جمع الكنز من أبعد حد ممكن.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية مطافا مع رسم خط الانطلاق وخط الوصول وتنظم الأطفال في مجموعتين (أ) و(ب) حيث يقف أطفال مجموعة (أ) على جانبي المطاف، يبعد الواحد عن الأخر بحوالي مترين وبأيديهم عدة شرائط (كنوز)، بينما يصطف أطفال المجموعة (ب) على خط الانطلاق. عند إشارة المربية:

- يجري طفل من المجموعة (ب) ويمده كل طفل من المجموعة (أ) بشريط على طول المسار؛
- يحاول الطفل الذي يجري الوصول إلى أبعد حد ممكن للحصول على أكبر كنز (أكبر عدد من الأشرطة)؛
- تستغرق دورة اللعب دقيقة واحدة فقط؛
- يتوالى أطفال المجموعة على اللعب؛
- يتناوب أطفال المجموعتين على أدوار اللعب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى الوضعية:**

- ركض على أرض مستوية، مع المنعطفات.
- تغيير طول المسار

4. **المعدات:** شرائط بألوان مختلفة مخروطات، حبال، مسحوق الجبس ، صدريات.

5. **سند توضيحي:**

المغناطيس

1. **هدف اللعبة:** مغنطة أكبر عدد من الأطفال أو الهروب من المغنطة.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

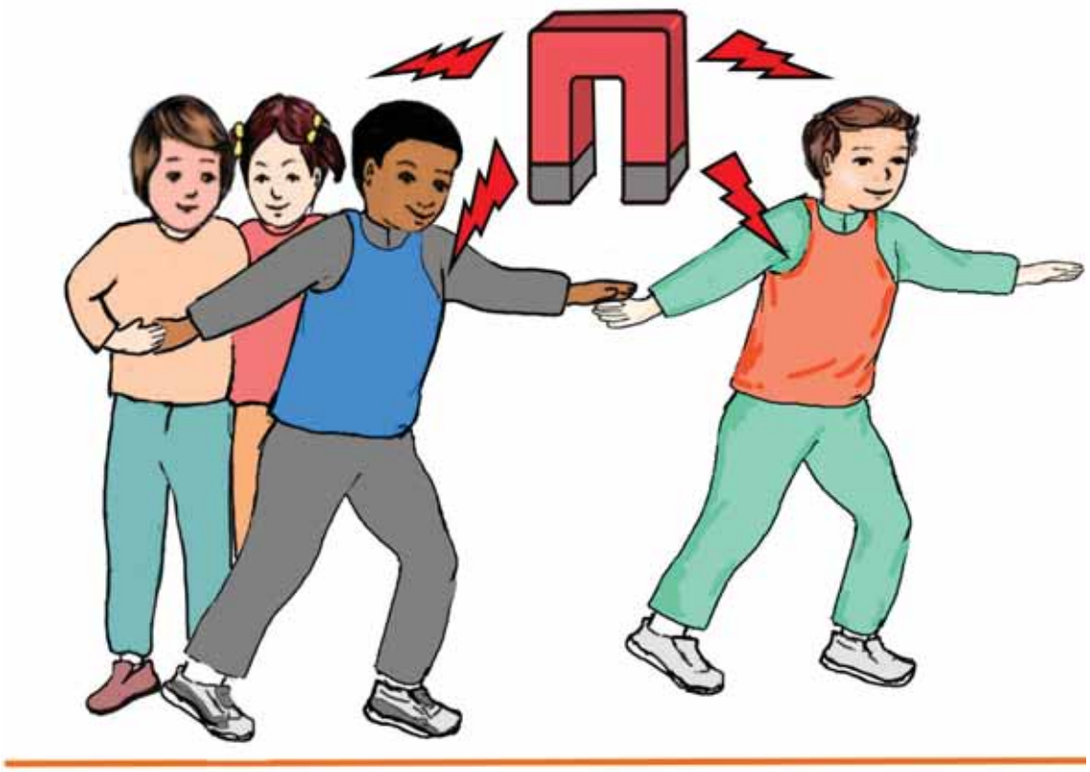
يشكل الأطفال دائرة حول المربية؛ تعين المربية طفلا ليلعب دور المغناطيس. عند إشارة المربية؛ يجري الأطفال في كل الاتجاهات، يحاول الطفل المغناطيس الإمساك بأحد زملائه لمغنطته؛ ثم يركض الطفلان معا، يدا في اليد للإمساك بثالث وتستمر اللعبة الى أن يمغنط جميع الأطفال.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

تغطي المربية أعين الأطفال، وتتكلف بتوجيههم.

1. **المعدات:** مخروطات، حبال، مسحوق الجبس ، صدريات.

1. **سند توضيحي:**



جني الخضر

1. **هدف اللعبة:** جني أكبر عدد ممكن من الخضر.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

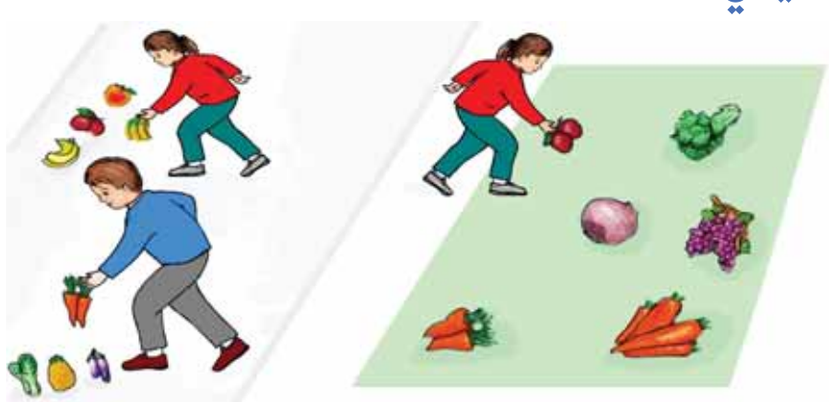
- تجسد أو ترسم المربية على زوايا ساحة اللعب مربعات (حقول الخضر)؛ تضع المربية ، مجموعة من الأغراض (خضر بلاستيكية أو ورقية) وسط الحقول؛
- تنظم المربية الأطفال في أربع فرق صغيرة؛ يتموضع أطفال كل فريق على بعد متر من الحقل الخاص بهم، وعند إشارة المربية:
- يركض طفل عن كل فريق نحو الحقل الخاص به ليجني حبة واحدة من الخضر ويضعها خارجا؛
- بمجرد وضع الخضرة خارج الحقل ينطلق الطفل الموالي للقيام بنفس المهمة؛
- تستمر اللعبة حتى نهاية عملية الجني؛
- تحدد المربية وقتا للعبة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير المسافة بين الحقل ومكان تموضع الأطفال.
- القفز نحو الحقل برجلين ملتصقين.

4. **المعدات:** خضر بلاستيكية، أشياء مختلفة، مخروطات، حبال، مسحوق الجبس، صدريات.

5. **سند توضيحي:**



موكب الشموع

1. **هدف اللعبة:** الوصول الى خط النهاية دون اسقاط الشموع.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد (ترسم) المربية أربعة ممرات مع تحديد خطي الانطلاق والوصول. تضع على خط الانطلاق الخاص بكل ممر صندوقا مليئا بأسطوانات من ورق مقوى بمثابة شموع (مثال: اسطوانة فارغة ورق المطبخ أو الورق الصحي..) وصينية فارغة. وعلى خط الوصول تضع صندوقا فارغا ثم تنظم الأطفال في أربع مجموعات صغيرة حيث تصطف كل مجموعة على أحد خطوط الانطلاق. عند إشارة المربية:

- يتقدم أول طفل عن كل فريق ليصف الاسطوانات (الشموع) على الصينية؛
- يمشي الطفل نحو الصندوق الفارغ حاملا الصينية على رأسه؛
- يفرغ الطفل الصينية في الصندوق ويعود ليسلمها للطفل الموالي كي يقوم بنفس المهمة؛
- كل طفل أسقط احدى الأسطوانات على الارض لا يكمل المسار، بل يعود ليسلم الصينية للطفل الموالي.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** صينية بدون جوانب، الجري عوض المشي ملء الصينية بالكرات، حمل صينية مملوءة على الرأس ذهابا وإيابا، وضع حواجز صغيرة على طول المسار.

4. **المعدات:** جير او وسيلة للرسم أو التجسيد، مخروطات، صدريات، اسطوانة ورقية (اسطوانة فارغة من ورق المطبخ أو من الورق الصحي...)، صينية، سلات، أشياء مختلفة...

5. **سند توضيحي:**

ثعلب في خم الدجاج

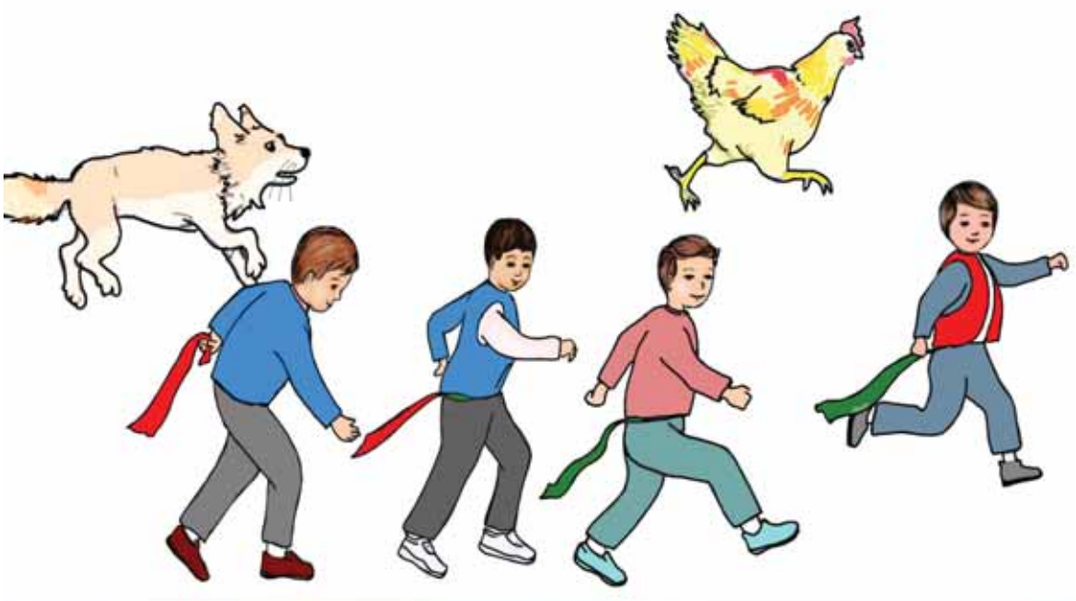
1. **هدف اللعبة:** الهروب لتفادي فقدان الريش وانتزاع أكبر كمية منه.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

في ساحة اللعب، يعلق كل طفل منديلا على حزامه بمثابة ريش. ليلعب دور «الدجاج». ما عدا طفلا واحدا تعينه المربية للقيام بدور الثعلب. عند الإشارة الأولى ينتشر الاطفال (الدجاج) للتجوال داخل ساحة اللعب.

عند الإشارة الثانية ينطلق الثعلب لمطاردة الدجاج من أجل نزع الريشات؛ المثبتة في الأحزمة.

كل طفل فقد ريشه يصبح ثعلبا.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** توسيع مساحة اللعب. يعلق الدجاج ريشتين أو ثلاث ريشات على حزامهم. تعيين أكثر من ثعلب.
4. **المعدات:** شرائط مخروطات، صدريات.
5. **سند توضيحي:**



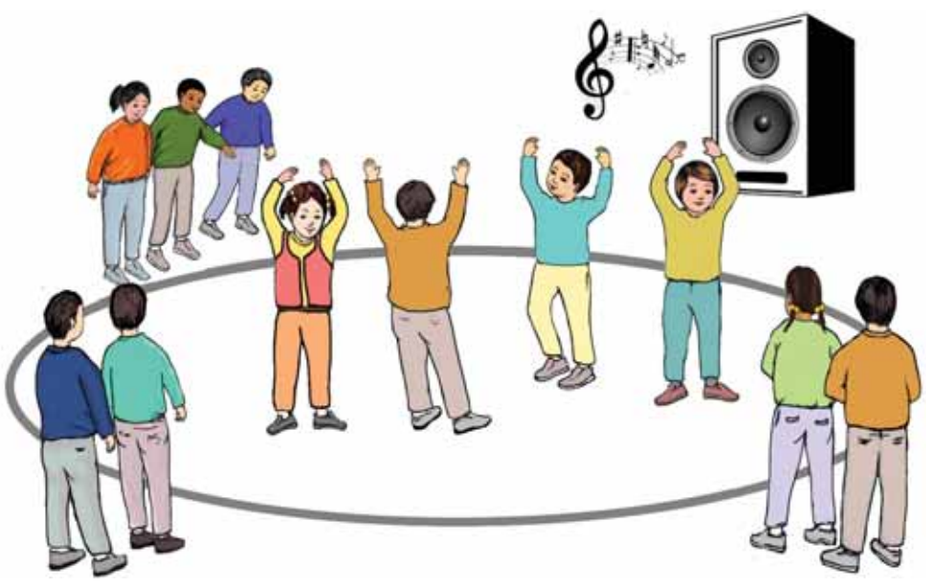
تتبع الإيقاع

1. **هدف اللعبة:** انجاز مختلف الحركات الايقاعية.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تقسم المربية ساحة اللعب إلى منطقتين، وتضع مشغل موسيقى في زاوية من الساحة، ثم تنظم الأطفال في مجموعتين. وعند الإشارة، تشغل المربية الموسيقى:

- في الجولة الأولى، يستمع الأطفال بعناية إلى الموسيقى؛
- وفي الجولة الثانية، تدخل كل مجموعة المنطقة المخصصة لها ويحاول الأطفال فرادى إنجاز عدد كبير من الحركات في انسجام مع إيقاع الموسيقى؛ ثم يتحركون في ثنائيات ثم يحدثون دوائر.
- تشجع المربية جميع حركات الأطفال وتحركاتهم.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** يمكن للأطفال تصميم رقصات بسيطة. فرادى ثم أزواجا.
4. **المعدات:** مشغل موسيقى مع المكبر الصوتي او اشياء مشابهة.
5. **سند توضيحي:**



رقصة البط

1. **هدف اللعبة:** الوصول إلى البركة في أسرع وقت.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تقسم المربية ساحة اللعب إلى 4 مناطق. وتجسد (ترسم) في منتصف كل منطقة دائرة ملونة باللون الأزرق، تمثل بركة البط، ثم تضع في ركن مشغل الموسيقى. بعد ذلك، تقوم بتنظيم الأطفال في 4 مجموعات صغيرة. كل مجموعة مشتتة في منطقة اللعب على مسافة من الدائرة (نقطة الانطلاق). وعند الإشارة، تشغل المربية الموسيقى:

- يرقص الأطفال على إيقاع الموسيقى؛
- عند توقف الموسيقى، يجلس الأطفال جلسة القرفصاء وأيديهم على كاحليهم متجهين نحو البركة (الدائرة)؛
- يصفق الأطفال لأول مجموعة وصلت إلى البركة.
- ترخص ببضع ثوان من الراحة قبل تكرار اللعبة لتفادي حالات التعب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تغيير المسافة بين نقطة الانطلاق والدائرة.

4. **المعدات:** مشغل موسيقى مع المكبر الصوتي او وسائل مشابهة، كراسي، مخروطات، اطواق، حبال، مسحوق الجبس ، صدريات.

5. **سند توضيحي:**

السباغيتي

1. **هدف اللعبة:** الحفاظ على توازن جسم يحمله شخصين بالسبابة أثناء تنقلهما .

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تحدد المربية أربعة مطافات مع خطي الانطلاق والوصول؛ وتنظم الأطفال في أربع مجموعات. يصطف أطفال كل مجموعة في ثنائيات خلف خط الانطلاق، ثم تمد كل ثنائي بعصا بلاستيكية. عند الإشارة:

- يتنقل الثنائي الأول، وهما يحملان العصا مثبتة بين سبابتيهما مع الحرص على عدم إسقاطها؛
- يعيد المطاف من جديد كل ثنائي أسقط العصا؛
- يشجع الأطفال المجموعة التي أتمت المطاف.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- وضع عقبات على المطاف.
- السير على الخط.
- الركض في المطاف.

4. **المعدات:** عصا بلاستيكية، قضبان، كراسي، اطواق، حبال، مسحوق الجبس، صدريات.

5. **سند توضيحي:**

صياد السمك

1. **هدف اللعبة:** لمس السمك بالكرة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تحدد المربية ساحة لعب على شكل مستطيل(البحر) وترسم خطاً في الوسط (الشاطئ)، ثم تنظم الأطفال في ثلاث مجموعات: مجموعتان تلعبان دور الأسماك، تتموضع كل منهما على بعد مسافة من حافة المستطيل؛ ومجموعة ثالثة (لا تتجاوز 4 أطفال)، تصطف على خط الوسط كل واحد منهم يحمل كرة خفيفة في يده، ليلعب دور الصياد. عند إشارة المربية:

- يجري الأطفال «الأسماك» (يسبح في البحر) نحو الحافة الأخرى محاولين تفادي الكرة التي يصبها نحوهم الأطفال «الصيادين»؛
- يجلس مباشرة كل طفل أصابته الكرة؛
- يصبح كل طفل استمر في اللعبة صيادا (أربعة أطفال الأواخر).

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير طول الساحة.
- تعيين أكثر من 4 صيادين.

4. **المعدات:** صدريات، كرات خفيفة، حبال.

5. **سند توضيحي:**

الأطفال والإنسان الآلي

1. **هدف اللعبة:** الهروب من الإنسان الآلي.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

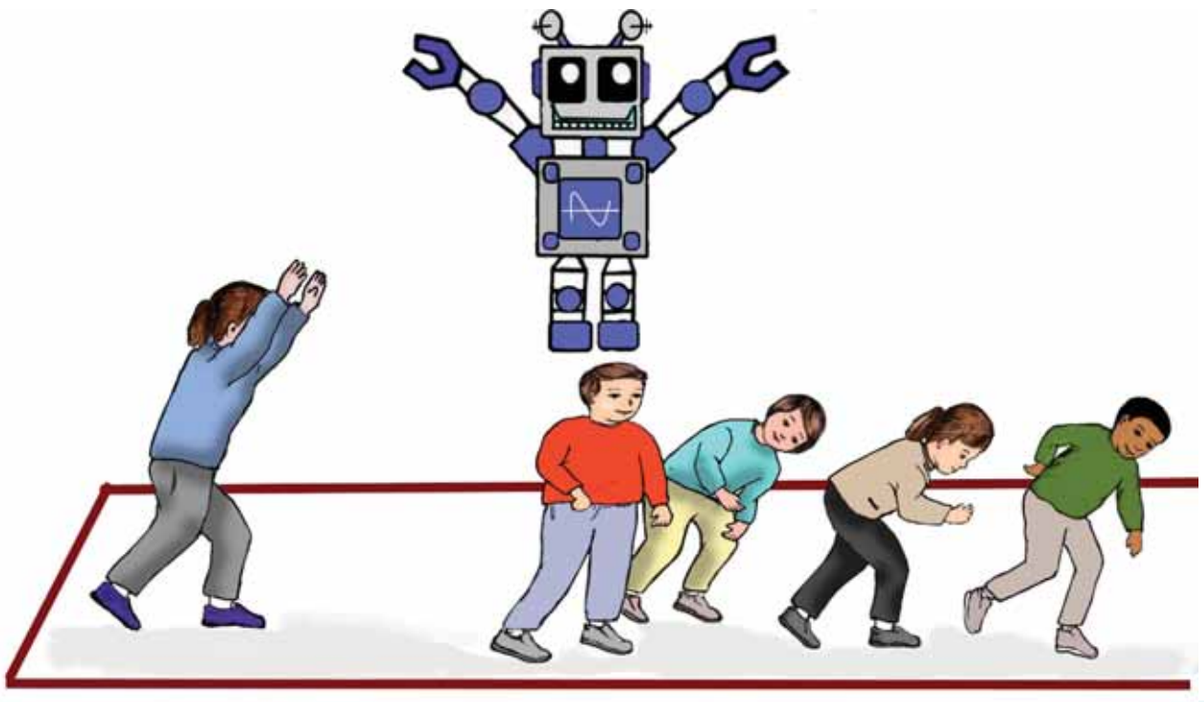
تعين المربية طفلاً ليلعب دور الإنسان الآلي، ويتوزع باقي الأطفال في ساحة اللعب. عند إشارة المربية:

- يتحرك الأطفال بظهر منحني، وأرجل شبه مثنية؛
- يحاول الإنسان الآلي القبض على أي طفل استقام؛
- كل طفل تم القبض عليه يصبح إنسانا آليا.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تعيين أكثر من إنسان آلي.
- تنويع أوضاع الأطفال وتحركاتهم.

4. **المعدات:** صدريات، حبال
5. **سند توضيحي:**



البولينج

1. **هدف اللعبة:** إسقاط القنينات الفارغة.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تضع المربية قنينات فارغة على خط أفقي وسط ساحة اللعب، وعلى بعد مترين من الخط يصطف الأطفال منظمين في أربع مجموعات، كل طفل مزود بكرة صغيرة. عند الإشارة:

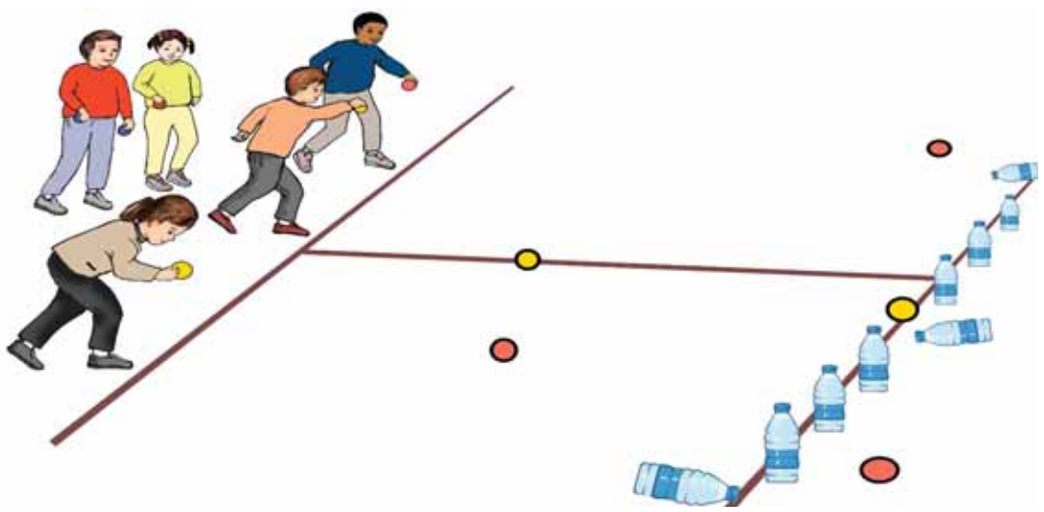
- يتقدم الطفل الأول من كل مجموعة لاستهداف القنينات فارغة بالكرة؛
- يتوالى الأطفال للعب
- تحظى بالتشجيع كل مجموعة تمكنت من إسقاط أكبر عدد من الزجاجات.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير المسافة بين الأطفال والقنينات;
- التصويب بالقدم.

1. **المعدات:** كرات صغيرة، قنينات أو ما يشابهها، مسحوق الجبس ، حبال، مخروطات.

1. **سند توضيحي:**



التخلص من الكرات

1. **هدف اللعبة:** إفراغ المنطقة من الكرات.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تجسد أو ترسم المربية خطا أفقيا في منتصف ساحة اللعب، ثم تنظم الأطفال في مجموعتين على شكل صفين متقابلين على جانبي الخط، توزع الكرات من لونين مختلفين لكل صف لونه الخاص. عند إشارة المربية:

- ترمي كل مجموعة الكرات في منطقة المجموعة الثانية بهدف ملئها، وفي الوقت نفسه تقوم بإفراغ منطقتها من الكرات غير المنتمية لمجموعتها. تستمر اللعبة لبضع دقائق؛
- في نهاية اللعبة، يشجع الأطفال المجموعة التي تضم أقل عدد من الكرات في منطقتها.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** الزيادة في عدد الكرات.

1. **المعدات:** كرات بلونين مختلفين، مخروطات، صدريات، حبال، مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي:**

سباق الأطواق

1. **هدف اللعبة:** تدوير الطوق حول الخصر دون إسقاطه.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم أو تجسد المربية مطافا من عدة ممرات، مع خط الانطلاق وخط الوصول وتضع طوقا في نهاية كل ممر عند خط الوصول. ثم تنظم الأطفال في مجموعات تتوافق تصطف كل مجموعة أمام ممر خاص بها. عند الإشارة:

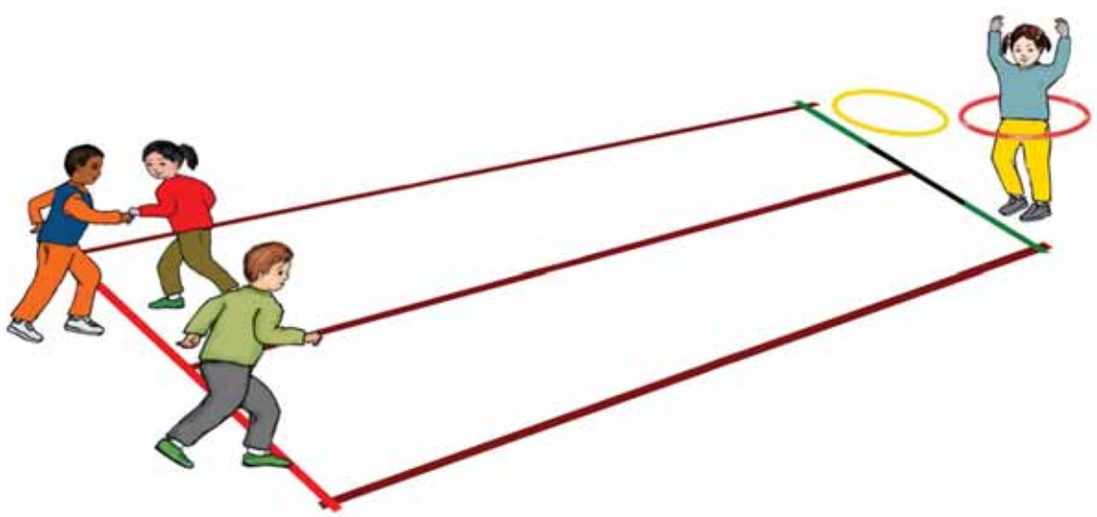
- يجري الطفل الأول من كل مجموعة ليأخذ الطوق، ويضعه حول خصره، ويدورها مع الوركين 3 مرات، ثم يسقطها ويعود بسرعة ليضرب بيد رفيقه، كي ينطلق للقيام بنفس المهمة ويعود الى نهاية الصف؛
- أول مجموعة تمكنت من القيام باللعبة تعتبر فائزة وتحظى بتشجيع الأطفال.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تمرير الدائرة من أسفل الجسم إلى أعلاه.
- إنجاز أكثر من جولة بالطوق.

1. **المعدات:** أطواق، مخروطات، صدريات، حبال، مسحوق الجبس.

1. **سند توضيحي:**



كرة الملعقة

1. **هدف اللعبة:** الجري دون إسقاط كويرة محمولة في ملعقة.

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

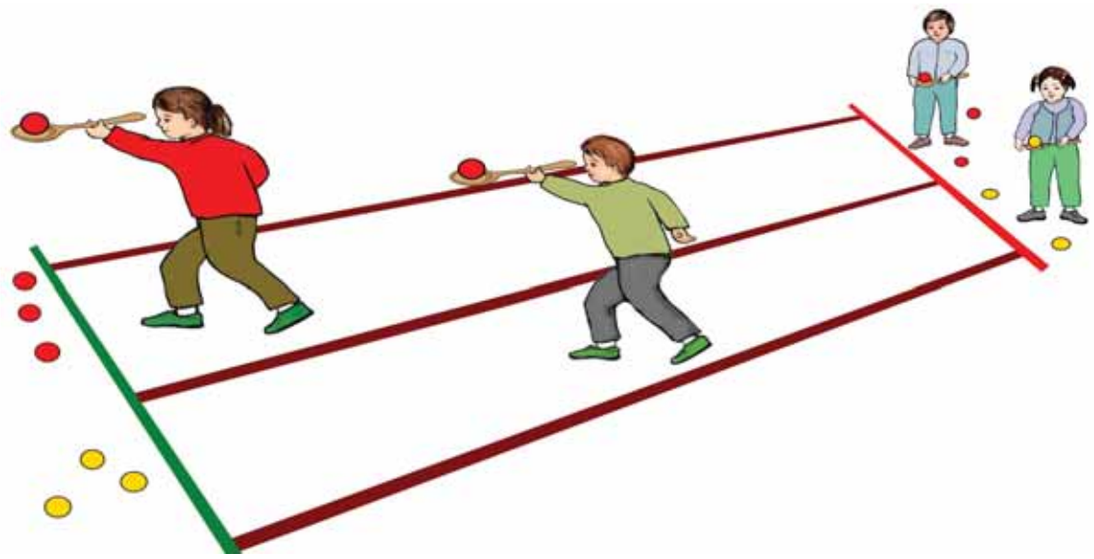
ترسم المربية مطافا مع خطي الانطلاق والوصول ثم تنظم الأطفال في مجموعات تصطف كل واحدة منها أمام ممر خاص بها خلف خط الانطلاق. عند إشارة المربية:

- يتقدم الطفل الأول عن كل مجموعة لتمده المربية بملعقة خشبية كبيرة، (صحن، يد ممدودة) تضع عليها كرة صغيرة، ليواصل السير نحو خط الوصول مع الحرص على عدم إسقاط الكرة الصغيرة.
- يتوالى أطفال كل مجموعة لإنجاز المهمة
- تعتبر فائزة كل مجموعة تمكن أعضاؤها من الوصول دون إسقاط الكرة الصغيرة

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** التحرك مع رمي ومسك الكرة الصغيرة دون إسقاطها.

1. **المعدات:** ملاعق كبيرة، صحون ورقية، صدرية، مخروطات، حبال.

1. **سند توضيحي:**



مطاف الرمي

1. **هدف اللعبة:** الرمي نحو هدف.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية مطافا يحتوي على مجموعة من ورشات الرمي (الرمي نحو هدف على الجدار، من فوق حاجز نحو هدف على الأرض) مثلا: حبل أو شبكة مرتبطة بعموديين، «رمي في دائرة، على مربعات مرسومة على الجدار...)، وترسم هدفا أو أكثر على بعد مسافات مختلفة من نقطة الرمي. ثم تنظم الأطفال في مجموعات صغيرة، كل مجموعة أمام ورشة وللكل ورشة عدد من الكرات. عند إشارة المربية:

- يرمي أطفال كل ورشة على التوالي كرة صوب الهدف؛
- يضع الرامي الأول الكرة في مكانها، قبل مجيء الرامي الثاني؛
- تمر كل مجموعة 3 مرات بورشة رمي قبل مغادرتها.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير علو العقبات.
- تغيير تموضع الهدف.

4. **المعدات:** كرات مخروطات، حبال، أعمدة، أطواق، شباك، كراسي، سلات، بساط، طباشير، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

أبراج القلعة

1. **هدف اللعبة:** هدم أبراج قلعة الخصم.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم أو تجسد المربية منطقة للعب على شكل مربع (حدود القلعة)، وفي المركز تضع مخاريط(الأبراج) من لونين مختلفين أربع قطع لكل لون. ثم تنظم الأطفال في مجموعتين وتمد كل مجموعة بكرة ناعمة من نفس لون الأبراج المخصصة لهم. يتم تنظيم المجموعات حول القلعة. عند إشارة المربية:

- يصوب طفل واحد من كل مجموعة مستهدفا الأبراج المخصصة للمجموعة الأخرى لهدمها؛
- يواصل الأطفال بالتناوب في التصويب نحو الأبراج؛
- المجموعة التي دمرت في البداية كل أبراج المجموعة المعارضة تفوز، ويصفق لها الأطفال.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير المسافة بين حدود القلعة والمؤامرات.
- تغيير مدة المباراة.
- زيادة عدد البالونات.

4. **المعدات:** كرات ناعمة، مخروطات، حبال، أعمدة، أطواق بساط، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

الجار: الشمس والمطر

1. **هدف اللعبة:** حماية الجار من الشمس والمطر.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال إلى ثنائيات، وتمد كل ثنائي بطوق، ثم تشغل الموسيقى. عند الإشارة:

- يقفز كل ثنائي أو يرقص على الإيقاع والطوق في يد أحدهما؛
- عندما تلفظ المربية كلمة شمس، شمس بطريقة إيقاعية أو تباعا للحن الموسيقى، يأخذ كل طفل الطوق ويضعه على رأس شريكه لحمايته من الشمس؛
- عندما تتوقف الموسيقى، يسقط الأطفال الأطواق على الأرض ويقفزون فيها (القدمان معًا على القدم اليمنى، ثم على القدم اليسرى)؛
- عندما تلفظ المربية كلمة مطر، مطر.. بطريقة إيقاعية أو تباعا للحن الموسيقى، يأخذ كل طفل الطوق ويضعه على رأس شريكه لحمايته من المطر؛
- بعد رقصتين، تغير المربية الثنائيات.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يرقص الثنائي معا.
- القفز والرقص داخل الأطواق.

4. **المعدات:** أطواق، اجسام للحماية، مخروطات، صافرة، صدريات.

5. **سند توضيحي:**

الأرانب والجزر

1. **هدف اللعبة:** الحصول على الجزرة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية دائرتين متمركزتين (لهما نفس المركز) متباعدتين بمترين، تنظم الأطفال في مجموعتين: مجموعة من الأطفال يجلسون القرفصاء على محيط الدائرة الخارجية «الأرانب»؛ ومجموعة أخرى يقفون وأرجلهم متباعدة على محيط الدائرة الداخلية «الجحور». ثم تضع على مساحة الدائرة الداخلية أشياء (جزر) بعدد أقل من عدد الأطفال. عند إشارة المربية:

- يركض كل طفل (أرنب) ويزحف بين أرجل أطفال (الجحور)، ليأخذ جزرة؛
- الطفل الذي لا يحصل على جزرة يجلس خارج الدائرتين؛
- بعد كل دور للعبة، تزيل المربية جزرة؛
- يغير الأطفال الأدوار بعد ثلاثة أدوار.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير عدد الجزرات.
- الأرنب الذي لا يحصل على جزر يصبح جحرًا.

4. **المعدات:** مجسمات (جزر)، صافرة، صدريات،

5. **سند توضيحي:**

الحلقات المتحركة

1. **هدف اللعبة:** استرجاع الكرة بسرعة وتشكيل حلقة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعتين. وتحضر كرات وصدريات بلونين مختلفين لكل طفل من المجموعة كرة وصدرية من نفس اللون. توزع المربية الصدريات، عند الإشارة:

- يتحرك الأطفال بشكل عشوائي على سطح اللعب.
- ترمي المربية الكرات في منطقة اللعب؛
- يندفع الأطفال لجمع الكرات ذات اللون الخاص بمجموعة كل منهم وينتظمون على شكل دائرة، ثم يضعوا الكرات في المركز؛
- المجموعة التي تشكل الدوائر تفوز أولاً ويصفق لها الآخرون.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- زيادة عدد الكرات.
- تشكيل الدائرة واتخاذ وضعية معينة (انحناء، رفع ساق واحدة ...).

4. **المعدات:** كرات وصدريات بلونين مختلفين، أطواق حبال.

5. **سند توضيحي:**

دحرجة البطيخ

1. **هدف اللعبة:** دحرجة البطيخ نحو السلة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

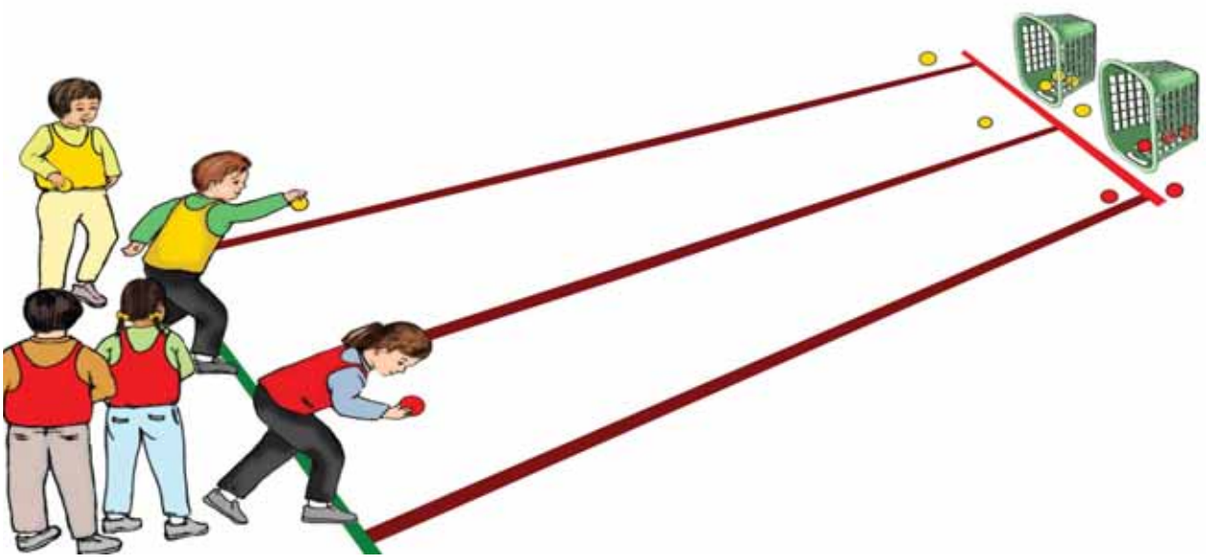
تجسد أو ترسم المربية في ساحة اللعب مطافا به ممرات ضيقة مع خط الانطلاق وخط الوصول. تنظم الأطفال في مجموعات حيث تصطف كل مجموعة وراء خط انطلاق الممر الخاص بها، ويحمل كل طفل من كلٍ المجموعات كرة صغيرة (بطيخة.) وعلى خط الوصول تضع لكل ممر صندوقا من الورق الكرتوني (سلة) فتحته موجهة نحو الممر. عند الإشارة:

- يدحرج الطفل الأول لكل مجموعة كرته بين خطي الممر ليدخلها في الصندوق؛
- يتوالى أطفال كل مجموعة على اللعب لملء الصندوق الخاص بهم.
- ملاحظة: التركيز على دحرجة الكرة بين خطي الممر.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** دحرجة الكرة على خط مستقيم.

1. **المعدات:** كرات، سلات، صدريات، مسحوق الجبس، حبال، مخاريط.

1. **سند توضيحي:**



القرص الطائر

1. **هدف اللعبة:** جعل القرص يطير بأعلى مستوى ممكن.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية دوائر صغيرة في ساحة اللعب، ثم تنظم الأطفال الى مجموعات بعدد الدوائر، و توزع أقراص بألوان مختلفة (لون لكل مجموعة) ؛ عند إشارة المربية:

- يدخل الأطفال الأوائل من كل مجموعة الدائرة الخاصة بكل منهم ليرموا في نفس الوقت القرص عاليا في الهواء؛
- يستمر اللعب حتى يلقي جميع الأطفال أقراصهم؛
- تعتبر المجموعة التي حازت على أعلى رميات فائزة وتحظى بالتشجيع.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** رمي ثم مسك القرص.
4. **المعدات:** أقراص من الورق المقوى، صدريات،
5. **سند توضيحي:**

العجلة

1. **هدف اللعبة:** تدوير العجلة

1. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

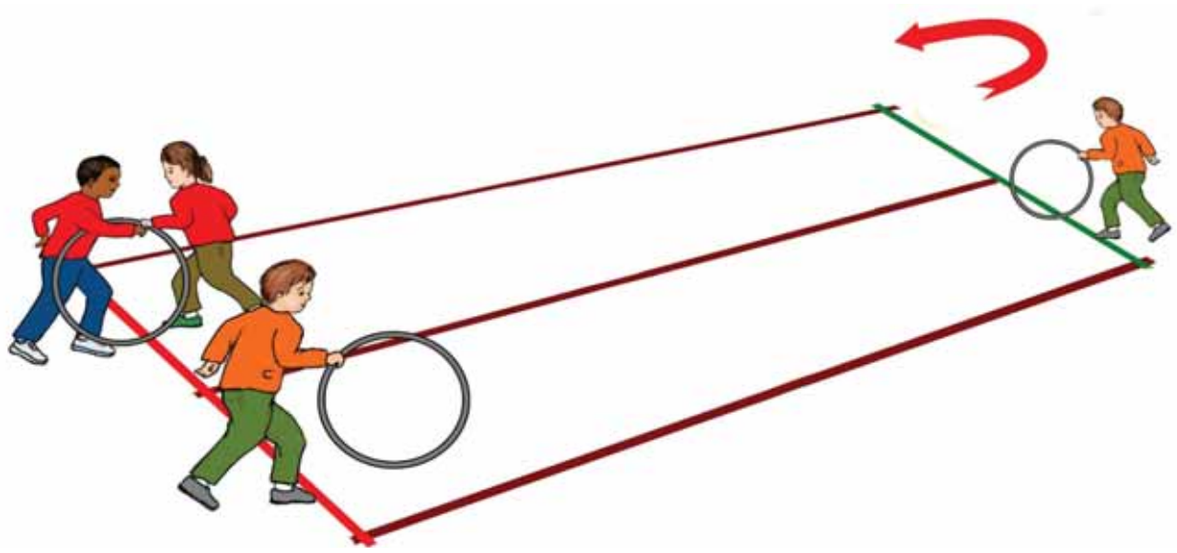
تجسد أو ترسم المربية مطافا بعدة ممرات مع خط الانطلاق وخط الوصول، ثم تنظم الأطفال في مجموعات صغيرة، تصطف كل مجموعة وراء خط الانطلاق أمام الممر الخاص بها كما تزود المربية أول طفل من كل مجموعة بعجلة. عند إشارة المربية:

- يدحرج الطفل الأول من كل مجموعة عجلته بيده على طول الممر ذهابا وإيابا، ثم يسلمها لزميله في المجموعة الذي ينتظره على خط البداية، لأداء نفس المهمة؛
- يصفق الأطفال على أول مجموعة أنهت المهمة.

1. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** دحرجة العجلة بالعصا.

1. **المعدات:** أطواق، صدريات، حبال، مخاريط، مسحوق الجبس، عصي.

1. **سند توضيحي:**



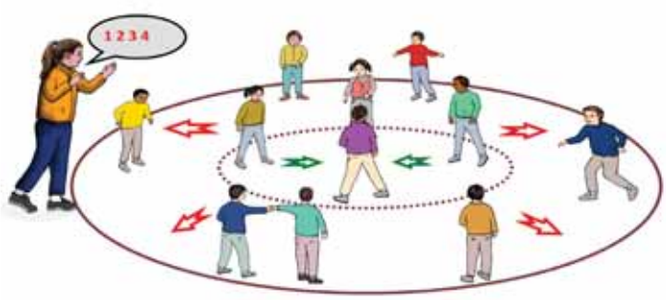
دائرة الرقص

1. **هدف اللعبة:** الرقص مع الآخر على الإيقاع.
2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال متماسكين بالأيدي على شكل دائرة حيث يقفون بشكل متناوب ذكر(فارس) وعلى يمينه انثى(قرينته)، تضع هذه الأخيرة وشاحا على رأسها ويضع الفارس على عنقه وشاحا من نفس اللون. عند الإشارة الأولى للمربية:

- يتقدم جميع الأطفال بالقدم اليمنى ثم يمشون 4 خطوات نحو مركز الدائرة (تضبط المربية الإيقاع بالحساب «1,2,3,4» بالصوت مع التصفيق باليدين) ثم يعودون 4 خطوات نحو الخلف؛
- يكرر الأطفال اللعبة مرتين؛
- ينفصل الأطفال، فيبدأ الذكور بالتصفيق، بينما تتقدم الإناث نحو الأمام بأربع 4 خطوات، ثم تعود إلى الخلف بأربع أخرى
- يتقدم الذكور نحو الأمام ثم يعودون الى الخلف 4 خطوات، ويلتف كل نحو يمينه لينضم إلى قرينته؛
- يتماسك القرينين باليدين، ويلتفون 8 مرات في اتجاه عقارب الساعة، ثم 8 مرات أخرى في الاتجاه المعاكس؛
- تعاد الرقصة مع الموسيقى (تكرر 3 مرات).

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** السماح للأطفال بإضافة حركات أخرى.
4. **المعدات:** أوشحة، أطواق، صدريات، حبال، مخاريط، مسحوق الجبس.
5. **سند توضيحي:**



السناجب في القلعة

1. **هدف اللعبة:** العثور على قلعة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تقسم المربية الأطفال إلى 4 مجموعات (A, B, C, D). تتكون كل من المجموعتين A, B من ثنائيات، حيث يقف كلا الطرفين وجها لوجه، ممسكين بالأيدي (الحفر). في حين يتموضع كل طفل من أطفال المجموعة C (السناجب داخل الحفر) بين ثنائي مجموعة A, B. أما أطفال المجموعة D فيتجولون في ساحة اللعب (السناجب خارج حفر). عند الإشارة الأولى: يخرج السناجب (مجموعة C) من حفرهم، ويذهبون في نزهة مع الآخرين (مجموعة D). عند الإشارة الثانية:

- يتعين على كل سنجاب أن يجد حفرة؛
- يمكن للسناجب التي لم تكن لديها حفر أن تجد واحدة؛
- تشجيع للسناجب الذين تمكنوا من العثور على حفر؛
- يغير الأطفال الأدوار بعد جولتين من اللعب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** الزيادة في عدد السناجب والتقليص من عدد الحفر.

4. **المعدات:** صدريات، حبال، مخاريط، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

ظلي يتبعني

1. **هدف اللعبة:** الهروب من الظل والعودة إلى ملجأ.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية دوائر (الملاجئ) في ساحة اللعب وتنظم الأطفال في ثنائيات. يقف كل منها أمام ملجأ، واحدا خلف الآخر ليلعب الطفل الخلفي دور الظل. عند الإشارة الأولى:

- يشرع الأطفال الأماميين في المشي والركض والقفز والوقوف ..؛
- يتبع كل طفل ظل قرينه مقلدا حركاته. عند الإشارة الثانية:
- يهرب الأطفال الأماميون إلى ملجأ، ويحاول أطفال الظل الإمساك بهم؛
- يتناوب الأطفال الأدوار بعد جولتين من اللعب.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تغيير عدد الملاجئ.
- تغيير المسافة بين الملاجئ.
- وضع عقبات غير خطرة في ساحة اللعب.

4. **المعدات:** أطواق، صدريات، حبال، مخاريط.

5. **سند توضيحي:**

بين الجبال

1. **هدف اللعبة:** دحرجة الكرة دون إسقاط الصناديق.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تضع المربية صناديق ملونة بأحجام مختلفة، في ساحة اللعب، بين خطي البداية والنهاية، تاركة ممرات بينها تمثل ممر الجبال، ثم تنظم الأطفال إلى مجموعات صغيرة وتوزع على كل منهم كرة صغيرة. عند الإشارة:

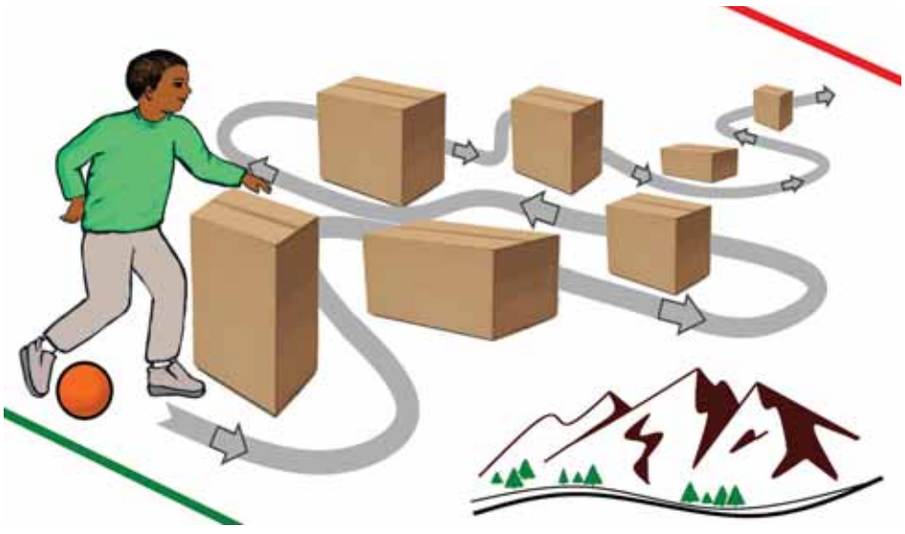
- يدحرج الأطفال واحدا تلو الآخر الكرة باليد أو القدم بين الجبال (الصناديق)، دون لمس أو إسقاط أي صندوق؛
- يشجع الأطفال كل مجموعة تمكنت من أداء المهمة بنجاح.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- تقليص المساحة بين الصناديق.
- استخدام كرات بحجم أكبر.
- دحرجة الكرة بعصا.

4. **المعدات:** صناديق كرتون بأحجام مختلفة، كرات، أطواق، صدريات، حبال، مخروطات.

5. **سند توضيحي:**



أتحكم في جسدي

1. **هدف اللعبة:** الحفاظ على التوازن.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تنظم المربية الأطفال في مجموعتين، تشكل كل مجموعة دائرة. عند الإشارة:

- يحافظ الأطفال على التوازن واقفين إما على أطراف الأصابع أو على قدم واحدة مع ثني الساق الأخرى أو شدها إلى اليمين أو اليسار أو للأمام أو الخلف؛
- الطفل الذي يفقد توازنه يجلس وينتظر التعليمة الموالية.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:**

- يمكن أن ينظم الأطفال في ثنائيات ممسكين أيادي بعضهم البعض.
- الاستناد على الحائط للحفاظ على التوازن.

4. **المعدات:** مخروطات، أطواق، صدريات، حبال.

5. **سند توضيحي:**

إلباس المخروط

1. **هدف اللعبة:** إسقاط الأطواق حول المخروط.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

تضع المربية وسط ساحة اللعب عدة مخروطات متباعدة فيما بينها ومنظمة على خط. ثم ترسم على بعد متر 1 منها خطاً موازياً (خط الرمي)، توزع المربية الأطواق على الأطفال وتنظمهم في مجموعات تصطف كل منها قبالة مخروط.

عند الإشارة:

- يرمي الطفل الأول، من كل مجموعة، طوقه ليلفه حول المخروط، ثم يعود إلى نهاية الصف، كي ينطلق الطفل الثاني من المجموعة للقيام بنفس المهمة؛
- يتناوب الأطفال على اللعب؛
- يشجع الأطفال المجموعة التي تمكنت من لف أكبر عدد من الأطواق حول المخروط.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تغيير المسافة بين المخروطات وخط الرمي

4. **المعدات:** أطواق، مخروطات، صدريات، حبال.

5. **سند توضيحي:**

منزل للكراء

1. **هدف اللعبة:** الحصول على منزل للكراء.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية دوائر أو تضع أطواقًا (المنازل) في ساحة اللعب، دائرة أو طوق لكل طفل، باستثناء طفل واحد ليعب دور (مقدم طلب الكراء) الذي ليس لديه منزل ويسعى إلى الاستئجار. عند الإشارة:

- يختار مقدم طلب الكراء أحد رفاقه، ويسأله: «هل لديك بيت للإيجار؟»؛
- بمجرد وضع السؤال يركض الأطفال الآخرون لتغيير المنزل ويحاول مقدم طلب الكراء العثور على منزل؛
- الشخص الذي لم يعد بإمكانه العثور على منزل يصبح مقدم طلب الكراء وهكذا؛
- تستغرق اللعبة 15 دقيقة.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** تعيين طفلين لتقديم الطلب.

4. **المعدات:** أطواق، مخروطات، صدريات، حبال.

5. **سند توضيحي:**

المرشد

1. **هدف اللعبة:** إرشاد رفيق نحو الكرة.

2. **توصيف اللعبة والمهمة المطلوبة:**

ترسم المربية عدة ممرات، تتكون من خطوط مختلفة (مستقيمة، متعرجة، إلخ) يحدها خطي بداية ونهاية. تضع عليها كرة في نهاية كل ممر. تقسم المربية الأطفال إلى مجموعات صغيرة، تصطف كل مجموعة على خط البداية لكل ممر. عند إشارة المربية:

- يغمض الطفل الأول من كل مجموعة عينيه ويلف حول نفسه لفتين؛
- يوجهه الطفل الثاني دون لمسه تجاه الكرة؛
- يتبع الأطفال بعضهم البعض للعب، وفي كل مرة يقوم الطفل التالي بدور المرشد، حتى آخر طفل فيوجهه الطفل الأول؛
- المجموعة التي تصل إلى خط النهاية أولاً هي الفائزة ويحييها الآخرون.

3. **متغيرات لتطوير محتوى اللعبة:** وضع حواجز على الممرات.

4. **المعدات:** كرات، صدريات، اطواق، مخروطات، حبال، مسحوق الجبس.

5. **سند توضيحي:**

الفهرس

الرسـالة..... 13
العصاالسحرية..... 14
رجال الإطفاء..... 15
الاستعراض..... 16
النسر..... 17
نجلس جميعا..... 18
مطاف الحواجز..... 19
الأرنب والذئـب 20
ملء السلة بالتناوب..... 21
ساعي البريد 22
الكرة المفاجئـة 23
كرة في السماء..... 24
صيـد الأرانـب..... 25
البـراح..... 26
القفـز علـى الحبـل 27
لمـس وتجميـد 28
لعبة الحجلة 29
دفع وتدحرج 30
التحـدي..... 31
لعبـة القفـز 32
بـرك المـاء 33
رقص وسكون..... 34
أصوب وأحرس 35
أشـرطة متحركة 36
الكرة المتدحرجة..... 37
التـوازن 38
فـي الغابـة 39
27 لعـب الكـرات 40

لعبة الأطواق 41
المكوك 42
شبكة الصياد 43
ملء السلة 44
نداء علي 45
أرنب في القفص 46
حركات وبصمات 47
إيقاع وحركة 48
لعبة التمثال 49
القط والدجاج والكتاكيت 50
تنظيف المنزل 51
الصقر الصياد 52
الساعة 53
إشارات المرور 54
الحافلة 55
لعبة 3.2.1 الشمس 56
القطار 57
المنعرج 58
الموزع 59
الكرة الحديدية 60
البحث عن الكنز 61
المغناطيس 62
جني الخضر 63
موكب الشموع 64
ثعلب في خم الدجاج 65
تتبع الإيقاع 66
رقصة البط 67
السباغيتي 68
صياد السمك 69

الأطفـال والإنســان الآلــي 70
البولينج 71
التخلــص مــن الكــرات 72
ســباق الأطـواق 73
كرة الملعقة 74
مطاف الرمي 75
أبراج القلعة 76
الجار: الشمس والمطر 77
الأرانــب والجــزر 78
الحلقــات المتحركــة 79
دحرجة البطيـخ 80
القــرص الطائــر 81
العجلة 82
دائرة الرقص 83
الســناجب فــي القلعـة 84
ظلي يتبعني 85
بيــن الجبـال 86
أتحكـم فـي جسـدي 87
إلبـاس المخـروط 88
منزل للكراء 89
المرشــد 90