مشروع أُنْس الترفيهي

Ons For Entertainment

دليل عائلات الأُنس

مركز صناعة الأفكار للإستشارات
ALAFKAR CENTER FOR CONSULTING

٢٠٢٣م - ١٤٤٤هـ

الفهرس

مقدمة : مشروع أُنس	3
اللغة العربية	6
دليل عائلات الأُنس	7
سوّقي للمستخبّي	9
شمعة الجُلّاس	10
قربي واكتشفيني	11
السيرة الذاتية cv	12
مين؟	13
لمحة	14
خربطة	15
ترقيع	16
الفارسة المقنعة	17
غيمة	18
فصلة	19
بَشْكَة	20
1995	21
شطحة	22
أخطبوط قديم	23
خرشة	24
الحاسة السابعة	25
نيو حكاية	26
برج السمكة	27
على القد	28
وشوشة	29
عصفور في اليد	30
كيس كبير	31
معاني	32
أكلة	33
عقدة	34
شخطة	35
جبنا العيد	36
امبراطورة التحدي	37
السِّكة	38
اكتشاف	39
خمّني	40
قارورة	41
اكشطي	42
بقشة الحجة	43
الخاتمة	44

بسم الله الرحمن الرحيم

يقدمان

مقدمة

مشروع أُنس

يهدف مشروع أُنس إلى استثمار التجمعات الأسرية والعائلية النسائية ترفيهياً وتربوياً وقيمياً بما يحقق النفع الدنيوي والأخروي من خلال إعداد أدلة تحتوي على أنشطة وألعاب ترفيهية عائلية ماتعة، وتتضمن نصائح وتدريبات للكفاءات الشابة الموجودة داخل العائلة (السفيرات) لتأهيلهم على تقديم وتنفيذ الأنشطة لكافة أفراد العائلة.

أهدافنا

- شغل أوقات التجمعات العائلية بالنافع والمفيد.
- تعزيز القيم الإسلامية والصحيحة بين العوائل.
- تعزيز ثقافة الحوار الأسري.
- إحداث جو من الألفة والمنافسة الحميدة
- تعزيز ثقافة الحوار الأسري.
- تفعيل فتيات العائلة لإحداث التناغم المجتمعي.

أدوات الأُنس

١ دليل عائلات الأنس

وهو دليل خاص باللاعبات ويحتوي على ٣٥ نشاط ولعبة عائلية ونبذة مختصرة لآلية تطبيق الأنشطة.

٢ دليل السفيرات

وهو دليل خاص بالفتيات مقدمات الأنشطة في العائلة فقط دون اللاعبات، ويحتوي على:

- خطوات إعداد الألعاب مع شرح الفكرة بالتفصيل.
- احتياجات السفيرة لتطبيق الألعاب.
- نصائح وإرشادات تربوية للتعامل مع أفراد العائلة.
- نصائح للاعبات والسفيرات وتنبيهات هامة.

كما تم استهداف عدد من السفيرات بتدريب مباشر من قبل فريق الأنس في مرحلة الإطلاق التجريبي للأدلة..

تأكدي من أن الألعاب تم تطبيقها بعد الإطلاع على كلا الدليلين من قبل مقدمة الألعاب (السفيرة)، ولا يُكتفى بأحد الأدلة دون الآخر

اللغة العربية

لغتنا العربية لوحةُ عزٍّ وشرف، جُمعت فيها جبال السؤدد، وبحار العظمة، وحقول المعاني، وسماءُ الحرية والعذوبة والصفاء..

أعزّنا اللّه بها لنتذوّق كمال قرآنه، ونسيح في جمال آياته،

ونعلم أن الكمال ليس في غيرها، وأن الجمال ليس في سواها

وأن السعادة من بحورها تُقتبس، وأن الأُنس في رحابها يتنفّس

ولأن مشروع أُنس قائم على استهداف السفيرات من فئة الفتيات ما بين ١٢ – ٣٥ عاماً، ليقمن بقضيةٍ عظيمةٍ تتجاوز حدودنا لتشمل كافة عوائلهن بكافة أفرادها على مختلف الأعمار والاهتمامات، وسيتسع الأثر أفراد المجتمع سعادةً وأُلفةً واتزاناً، ورغبةً منا في الوصول لأكبر شريحة ممكنة من الفتيات اللاتي يرغبن في نشر الأنس، ونزولاً إلى رغبتهن، وتعزيزاً للمقصد الترفيهي للمشروع، فقد قمنا بصياغةِ محتوى أدلة الأُنس باللهجة العامية، دون أن ننزع فخر لغتنا عنا، فسيادتها نافذةٌ على كلّ لغاتِ العالم إلى الأبد..

دليل عائلات الأُنس

رسالة لك

تم إعداد دليل إضافي لآلية تطبيق الألعاب، وتم تكليف سفيرتنا اللطيفة بتطبيق هذه الألعاب بالآلية التي وردت في الدليل الخاص بها، لذا نأمل من العائلات الكريمة مساعدة السفيرة في مهمتها، وتنفيذ تعليمات اللعب التي وردت في الدليل أو التي استحدثتها بناءً على ما تراه مناسباً..

ونذكركم بأن الهدف من إعداد ألعاب ترفيهية بمشاركة كافة أفراد العائلة هو تحقيق الألفة والسعادة والانسجام والتقارب المتبادل بين أفراد العائلة، فحق العائلة علينا كبير، وصلة الأرحام من صلة الله، فكما قال النبي ﷺ (الرَّحِمُ معلَّقةٌ بالعرشِ تقولُ : مَن وَصَلني وصلَه اللهُ ومَن قطعني قطعه اللهُ) أخرجه مسلم..

سوّقي للمستخبّي

اقنعينا وجيبي لك زبون

أدوار بالأعمار

10 – 3
توزيع المنتجات على المتسابقات

35 – 11
يلعبون مع بعض ولهم مجموعتهم الخاصة، وفيه مسؤولة عن إدارة اللعبة معهم.

50 – 35
لعب/ لجنة تحكيم

50 فما فوق
لعب/ لجنة تحكيم

خطوات اللعب للفريق 1

فريق التسويق:
- اسحبي نصيبك المستخبي بدون ما تفتحيه.
- حيبدأ الوقت الخاص بكل متسابقة اللي هو (3) دقائق، أول ما تكشفي اللي بداخل الكيس/ الصندوق مباشرة تبدئي بالتسويق للمنتج قبل ما ينتهي وقتك.
- يستمر عرض منتجات كل فريق التسويق، وبعد ما ينتهي الجميع، راح يتم تقييمهم من قبل فريق التحكيم من خلال إنهم حيدفعوا عملات "أُنس" مقابل منتجك على شكل مزاد، كل معلنة تخرج تطلب قيمة منتجها بالترتيب، وتكون صاحبة المنتج الأعلى قيمة هي الفائزة.

مثال:كريم لوشن يحتوي على فيتامينات مغذية لنعومة تدوم طويلًا، يمنحك إشراقًا ونضارة تغنيك عن عيادات التجميل.

خطوات اللعب للفريق 2

فريق التحكيم: عملاتك الأُنسية اللي جايتك مع السفيرة هي: (10 أنس) (20 أنس) (50 أنس) وإجمالي المبلغ مع كل متسابقة هو (80) أُنس.

وقت ما بيشرح الفريق 1 ركزي في أداء المعلنين، وتفاعلي معاهم، واعرفي لمين راح توزعي عملاتك بعد ما ينتهي الكل.

بعد انتهاء تسويق الجميع يبدأ مزاد جماعي لأحلى إعلان، والتعامل يكون بالعملات الأُنسية (10– 20 – 50) بحسب درجة اقتناعك بالغرض، ويستمر المزاد حتى يتوقف عند أعلى سعر ويُؤخذ من صاحبة أعلى مزايدة المبلغ حسب الورق الذي تم توزيعه عليهم – ويُعطى لصاحبة المنتج.

مثال: تجي وحدة أعجبها الكريم تقول أخذه بـ10، تجي وحدة ثانية تقول أخذه بـ 20)

شمعة الجُلّاس

ذكريات جميلة بين الجدة والأحفاد

أدوار بالأعمار

3 – 10

دورهم يجهزوا ورقة القلب اللي بيهدوه لجدتهم، ويكتبولها فيه مشاعرهم الجميلة، وجدتهم راح تكتب عليه اسمها وتوقع عملهم الفني الجميل وتعطيه ذكرى جميلة للفريق الفائز

باقي الأعمار

اللعب وسرد الحكايا وسؤال الجدة عن المكتوب في البطاقة

خطوات اللعب للفريق 1

الفريق يحتوي على ٤ لاعبين وأكثر، بتلاقوا مجموعة أسئلة بتحطها لكم السفيرة في الوسط بينكم وبين الفريق الثاني، كل اللي عليكم تسحبوا سؤال وتشاوروا فيه فريقكم خلال 60 ثانية، وأول ما تتأكدوا من الجواب ارفعوا بطاقة السؤال..

إذا صح بتبقى البطاقة معكم وبتاخذوا نقطة، إذا ما جاوبتوا على السؤال يكون من حق الفريق الثاني يجاوب على نفس السؤال، لكن خلال (20) ثانية فقط.

خطوات اللعب للفريق 2

نفس المطلوب من الفريق الأول، بس فيه تنبيه إذا تحول لكم سؤال من الفريق الأول:

- تجاوبوا في 20 ثانية فقط.
- إذا ما عرفتوا جوابه راح تخبركم به السفيرة.
- يكون دوركم في سحب الأسئلة بنفس الطريقة.

بعد انتهاء الأسئلة: الفريق اللي يجمع أكبر عدد من بطاقات الأسئلة أثناء المسابقة يعتبر هو الفائز و يفوز بلقب حبيب شمعة الجلاس وقلبها

خطوات اللعب لشمعة الجلاس

جدتنا: بعد كل إجابة صحيحة بنطلب منك تشرحي لنا الإجابة، وتعطينا تفاصيل عنها، وتشاركينا ذكرياتك الجميلة، وتتحملي أسئلتنا شوي..

وفي آخر اللعبة، الفريق اللي فاز راح تعطيه ورقة على شكل قلب مجهزينها لك، وبس محتاجة توقيعك الجميل فوقها وبياخذ الورقة اللي يستحقها.

قربي واكتشفيني

ثلاث جُمل، وحدة غير صحيحة وعلينا نكتشفها ونعرفك..

طريقة اللعب

- يوزع على الكل (ورقة اللعب) + 20 بطاقة فارغة.
- كل مشاركة عليها تكتب في ورقة اللعب جملتين صح عن نفسها وجملة خطأ غير صحيحة، وانتبهي لا تكشفي ورقتك لأحد.
- اللي عليها الدور راح تقرأ جملها الثلاث خلال 30 ثانية فقط، خلال هذا الوقت لازم ينتهي الجميع من تحديد الإجابات الصحيحة والإجابة الخطأ في ورقة اللعب ((بصمت)) ويحطوا علامة على جملتها الخطأ.
- بعد ما تنتهي يجي وقت الاكتشافات، وعلى كل اللي جاوب غلط إنه يسلم اللي عليها الدور بطاقة وحدة، واللي جاوب إجابة صحيحة ياخذ من اللي عليها الدور بطاقة واحدة فقط.
- ممكن تلعبوها على جولات، ثلاث معلومات جديدة من كل شخص في كل جولة.
- أكثر شخص يكون معه نقاط في نهاية اللعبة هو الفائز (كشف ناس كثير، واحتفظ بأكبر عدد ممكن من نقاطه)

أدوار بالأعمار

3 – 10

يوزع كل صغير مع أمه/ خالته/ عمته الخ كفريق، وتكتب الكبيرة نيابة عنه معلومتين صحيحة ومعلومة خطأ، وعلى الكل إنه يكتشفها.

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

CV

اش رايك نسويلك سيرتك الذاتية ونعرف انت مين؟

طريقة اللعب

- يوزع على الكل أوراق فارغة وقلم.
- كل مشاركة عليها الدور تكتب في ورقة اللعب أسئلة عن الموجودات تبدأ بـ (مين)، خلال 5 دقائق صمت وتركيز.
- بعد ما ينتهي الكل من كتابة أسئلته نبدأ بأول وحدة راح تقرأ سؤالها للجميع.
- قبل ما يجاوب الكل مطلوب من السفيرة تقيّم السؤال، إذا كان السؤال مقبول ووفق الشروط يتم قبوله وإتاحة مشاركة الكل، وإذا لم يتوافق مع شروط اللعبة يعتذر عن الإجابة وينتقل الدور للشخص التالي.
- اللي تطلع المقصودة بالسؤال وصاحبة الوصف تكتب الوصف اللي حصلت عليه في الورقة اللي معاها على شكل جملة مفيدة (أنا اللي ...) .
- ممكن يتكرر نفس الشخص في أكثر من سؤال لذلك تحسب النقاط (لكل سؤال نقطة).
- يسمح في السؤال الواحد بذكر أكثر من شخص وتحسب لكل واحد منهم نقطة.
- بعد انتهاء اللعبة أكثر شخص يجمع نقاط هو الفائز، وراح تكون ورقة كل وحدة عبارة عن سيرة ذاتية عائلية خاصة جداً من تأليف الكل غير صاحبها، وراح تقرأها بعد انتهاء اللعبة بصوت عالي للكل وتعرفنا هيا مين..

شروط اللعبة

- يمنع استخدام الألفاظ الغير لائقة.
- يمنع إحراج الآخرين.
- يمنع السخرية والتجريح.
- يمنع نقل الخلافات إلى اللعبة أو خارجها.
- يمنع التحدث عن شخص غائب وغير موجود منعاً للغيبة.

أدوار بالأعمار

3 – 10

حساب النقاط للجميع والمشاركة في اللعب

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

مين؟

آيات قرآنية مرتبطة بشخص ، اعرفي مين وفوزك عظيم..

طريقة اللعب

- كوّنوا فريقين متساويين في العدد أو في الكفاءة الدينية.
- عندكم مجموعة من الآيات تقرأها السفيرة عليكم.
- المطلوب من المشاركات يقولون على لسان من ذكرت هذه الآية/ أو من المقصود بها.
- أول وحدة تجاوب، وتكون الإجابة صح تفوّز فريقها ويحصدوا 10 نقاط.
- وإذا كانت الإجابة خطأ ينحسم من الفريق 10 درجات وتروح للفريق المنافس، وفي هذه الحالة مطلوب من الفريق الخاسر إنه يقرأ بطاقة الإجابة من السفيرة ويعرف من هذا الشخص المقصود عشان يعوض خسارته بـ 5 نقاط.

أدوار بالأعمار

3 – 10

تطلب السفيرة حفظ سورة قصيرة من الصغار، أو حفظ (سورة الملك) للفتيات الأكبر سناً، إلى أن ينتهي الكبار من اللعبة.

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

لمحة

بيكون عندنا مجموعة من الشعارات المجتزأة بتعرضها السفيرة، اعرفي اش هي في لمحة

طريقة اللعب

- كوّنوا 3 فرق متساوية في العدد.
- بينعرض على الكل فيديو سريع جداً مرة واحدة فقط، فيه لمحات لثلاث شعارات شركات معروفة.
- كل وحدة في الفريق راح تكتب الشعارات اللي عرفتها من الثلاث شعارات الموجودة في الفيديو في ورقتها الخاصة بدون ما تقول إجابتها.
- بعد انتهاء الفيديو يتوقفوا عن الحل تماماً، ويبدؤوا يستعرضوا الإجابات، ويجمعوها للفريق.
- مسموح لهم يكتبوا إجاباتهم قبل ما الفيديو ينتهي، بعد انتهاء الفيديو يتوقفوا عن الحل تماماً، ويبدأوا يستعرضوا الإجابات الصحيحة ويجمعوها.

مثال: رنا عندها إجابتين صحيحة من 3 شعارات، سارة إجابة وحدة صح، يارا 3 إجابات صح، المجموع 6 نقاط لكامل الفريق..

- ننتقل للفيديو التالي بنفس الطريقة إلى انتهاء كل المقاطع.
- الفريق الفائز هو صاحب أعلى نقاط في كل الأدوار.

أدوار بالأعمار

3 – 10

يتم توزيع أوراق تلوين على الأطفال يلونوها ويتسلّوا، وآخر اللعبة يستعرضوا رسوماتهم .

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

خربطة

كيف حال العربي معاكِ؟
يلا نكتشف...

طريقة اللعب

- كل 3 أفراد يشكلون فريق، وتوزع سفيرتنا على كل فريق ورقة اللعبة.
- راح تقول السفيرة كلمات (مخربطة) عليها حرفين زائدة، المفترض من كل الفرق يبدؤوا يكتبوا الكلمة اللي بتنقلهم هيا السفيرة، ويعرفوا لنا الكلمة الصح بدون هذه الحرفين الزيادة ويكتبوا مرادف الكلمة الصحيحة ومضادها في المعنى.
- مهم إن الكلمة تبقى مثل ماهي بدون تغيير مكان الأحرف.
- كل جولة فيها 3 كلمات مخربطة، ومدة كل جولة دقيقتين.
- بمجرد انتهاء الوقت كل الفرق تتوقف عن الكتابة، ويتم حساب أكثر الكلمات المرادفة والمضادة، ومقابل كل كلمة صحيحة فصيحة نقطة.
- نحصر نقاط الفرق نهاية المسابقة، أكثر فريق جمع نقاط هو الفريق الفائز.

أدوار بالأعمار

10 – 3

الكلمات اللي بتنقلها السفيرة للاعبين يكتبها الصغار في ورقة خاصة بهم، وأكثر واحد يقدر يكون من حروف الكلمة أسماء لها معنى راح يحصل على جائزة.

40 – 11

اللعب والتفاعل

40 فأكثر

تصحيح الأوراق

ورقة اللعب

ترقيع

نعطيك آخر حرفين، دخليهم لكلمة مفيدة، ((ولا للترقيع))

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

خطوات اللعب للفريق 1

- أعمار الفريق الأول 10 سنوات أو أصغر.
- يكوّنوا 4 فرق يجلسوا مع بعض، كل فريق فيه 4 أشخاص.
- كل شخص في الفريق يحصل على رقم مختلف من 1 إلى 4.
- تبدأ الجولة الأولى لما السفيرة تنادي أحد الأرقام الأربعة، وكل اللي سمعت رقمها من كل الفرق توقف.
- السفيرة راح تسألهم سؤال، وتشترط إن جوابه ينتهي بحرفين معيّنين.

مثال: تنتهي بألف ولام، وخلقها الله لتثبيت الأرض؟ جبال.

- المطلوب من كل بنت إنها تكتب الكلمة (جبال) في ورقة وترفعها.

إذا أعمارهم صغيرة ممكن تكتفي السفيرة بإنهم يشاركوا صوتياً بدون كتابة.

- آخر جواب يوصل للسفيرة يخرج من اللعبة، ويبقى 3 لاعبات من كل سؤال.
- ننتقل للجولة التانية، وكل جولة فيها أربع أسئلة تنتهي بنفس الحرفين.

يعني الجولة الأولى مثلاً كلها تنتهي بألف ولام.

- بعد انتهاء كل الأسئلة، أكثر فريق أفراده صاملين -موجودين- بيكون هو الفريق الفائز.

خطوات اللعب للفريق 2

- أعمار الفريق الثاني 11 سنة وأكبر.
- يكوّنوا 4 فرق يجلسوا مع بعض، كل فريق فيه 4 أشخاص، ومعاهم دفتر وقلم.
- كل شخص في الفريق يحصل على رقم مختلف من 1 إلى 4.
- لما السفيرة تنادي رقم، كل اللي سمعت رقمها تمسك دفترها وتستعد.
- لما السفيرة تطرح سؤال فريق الأطفال، المطلوب من المتسابقة في فريق الكبار إنها تكتب كلللللل الكلمات اللي تنتهي بالحرفين اللي حددتهم السفيرة للأطفال.

مثال: تنتهي بألف ولام، وخلقها الله لتثبيت الأرض؟ جبال.
المتسابقة الكبيرة المفترض إنها تجيب كل الكلمات اللي تعرفها تنتهي بألف ولام.

- ينتهي دور الكبار وقت ما تنتهي جولة الصغار مباشرة (4 أسئلة).

ممكن تنتهي جولتهم في 5 دقائق أو ممكن 10، انتو وحظكم..

- أقل وحدة تكتب في الدفتر كلمات صحيحة تخرج من اللعبة، ويبقى 3 يرجعوا لمجموعاتهم وتبدأ الجولة التالية.
- الفريق الصامل يفوز.

الفارسة المقنعة

اتقنّعي باسم مستعار، والفارس يظهر آخر اللعبة

طريقة اللعب

- اللعبة فردية، كل شخص موجود ممكن يشارك فيها.
- مطلوب من كل شخص يفكر في اسم مستعار لنفسه، ويكون هذا الاسم غير معروف عنه، أيا كان هذا الاسم مكان جماد شي مميز شي مضحك...
- سفيرتنا بتعطي كل وحدة قصاصة ورق صغيرة، تكتب فيها اسمها المستعار السرّي وتطبق الورقة بإحكام.
- مطلوب من الكل يستعمل نفس نوع القلم ونفس نوع الورق عشان ما تتميز قصاصته ويكشفوه.
- تجمع أوراق الكل في سلة.
- تبدأ اللعبة ونبدأ بأول واحدة على اليمين تختار من السلة قصاصة واحدة وتفتحها وتقرأ الاسم المستعار وتخمّن مين صاحبته.
- إذا كان تخمينها خاطئ ترجع الورقة للسلة نفسها وتنتقل السلة للشخص للي بعدها.
- أما إذا كان تخمينها صح، راح نحيي الفارس المقنع اللي انكشف من اللعبة ونقوله مع السلامة، وينتقل الدور للي بعدها، وهكذا.
- آخر اثنين باقيين في اللعبة يفوزوا باسمهم المستعار + لقب الفارس المقنّع الرهيب.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

غيمة

غيمة قرآنية، قد ايش حظك منها؟

طريقة اللعب

- اللعبة فردية، كل شخص موجود ممكن يشارك فيها.
- مطلوب من الجميع يجلس حلقة دائرية على الأرض.
- توجد سلة صغيرة موجود فيها أوراق صغيرة، كل ورقة تحتوي على سؤالين.
- اللي تختارها السفيرة تبدأ تختار ورقة من السلة، تقرأ السؤال الأول لنفسها وتجاوب عليه، والسفيرة وباقي الحضور دورهم إنهم يصحّحوا لها جوابها إذا غلطت.
- بعد ما تنتهي من السؤال الأول اللي جاوبت عليه بنفسها، تنتقل للسؤال الثاني في الورقة والمطلوب إنها تسأله لأي وحدة تختارها من الموجودات.
- اللي جاها الدور تجاوب بشكل سريع، وبعد ما تنتهي تختار ورقة جديدة من السلة، وبنفس الطريقة (السؤال الأول لها، والثاني تنقّي لها وحدة وتسألها) وهكذا..
- من الممكن تكون اللعبة على جولات، بحيث ما يتم اختيار الشخص للإجابة مرتين في نفس الجولة ويتم اختيار شخص آخر بدون ما أحد ينسحب أو يقوم، وإذا انتهت الجولة والكل جاوب تبدأ جولة جديدة ويسمح فيها بسؤال أشخاص انسألوا من قبل.
- اللعبة مافيها فوز وخسارة، لأن الغيمة مطرها بركة وسعادة على الموجودات كلهم.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

فصلة

لقروب واتساب العائلة

طريقة اللعب

- اللعبة فردية وتعتمد على وجود مجموعة واتساب لحريم وبنات العيلة، (لو مافي سووا لكم).
- فكرة اللعبة ترسل السفيرة لمجموعة العائلة رمز تعبيري واتسابي وتطلب منكم تصويره من بيتكم أو تأليف فوائد عنه 😎.
- مثال: جاكم رمز ( ):

اللي عندهم جزرة في البيت	اللي ما عندهم جزرة في البيت
يصوروها وياخذوا 3 درجات	يألفوا فوائد عن الجزر ويرسلوها وياخذوا درجتين

- بنهاية كل يوم، مطلوب من كل وحدة في المجموعة تختار أجمل رد (صورة أو فائدة) وتعلق عليها بقلب:
- كل وحدة لها إنها تصوت صوت واحد فقط لكل رمز أرسل في اليوم، يعني ما يمديها تعطي قلب لأكثر من تعليق على رمز الجزرة.
- ينحسب كل قلبين لكل تعليق بصوت واحد، إضافة لنقاط إرسال الصورة أو كتابة التأليفة.
- مدة اللعبة أسبوع، فجأة ترسل السفيرة رمز، والبقية يتفاعلوا.
- آخر الأسبوع أو في جمعة العيلة القادمة تحصل أعلى 3 فائزات على جوائز بسيطة من السفيرة.

أدوار بالأعمار

3 – 10

يساعدوا في احضار الأغراض المطلوبة للتصوير

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

بَشْكَة

سؤال، وبشكة حلول

طريقة اللعب

- اللعبة ثنائية، كل شخصين فريق مع بعض.
- بعد توزيع الفرق، يتم توزيع بطاقات أوراق فارغة وأقلام لكتابة الإجابات.
- كل فريق يكتب اسمه على الورقة استعداداً للسؤال الأول.
- بعد استعداد كل الفرق، راح تسأل السفيرة أول سؤال ، والمفترض كل فريق يكتب بشكة أجوبة في بطاقته خلال 20 ثانية فقط.
- بعد انتهاء الوقت تجمع البطاقات وتسلم للجنة التحكيم لتقييم الإجابات.
- تقرأ لجنة التحكيم إجابات الفرق،وتقيمها بناء على عدد الأجوبة ودرجة اقتناعهم بها.
(إذا مطلوب في السؤال 5 أشياء، وجابوا 3 ينحسب لهم 3 من 5)
- تستمر جميع الفرق في اللعب مع السفيرة ويسجلوا إجاباتهم في البطاقات ويتم تسليمها للجنة التحكيم، وهكذا.
- إعلان النتيجة بعد الانتهاء من الأسئلة بحسب عدد نقاط الفرق.

أدوار بالأعمار

3 – 7
اعطوهم ألوان وورق يشغلوا وقتهم وقت اللعبة

7 – 40
اللعب والتفاعل

باقي الأعمار
لجنة التحكيم

"بشكة بالحجازي : المجموعة من الشيء"

1995

كرتونات المُميزين

طريقة اللعب

- يقسم الكل على فريقين متساويين في العدد والكفاءة الكرتونية.
- كل لاعبة في الفريقين لما يجيها الدور بتسحب بطاقة بدون ما تكشفها، وكل فريق له (دقيقة واحدة) من بعد ما تنكشف الورقة.
- البطاقة فيها سؤال عن فيلم كارتوني، المفترض اللاعبة تقرأ السؤال وتقول اسم الكرتون المقصود بنفسها، إذا جاوبته صح ما بتخرج من اللعبة.
- أما إذا ما عرفت جواب السؤال تستعين بفريقها يجاوب عليه خلال نفس الدقيقة، ولكن في هذه الحالة لازم تغادر اللعبة وما تساعد فريقها في الأسئلة القادمة.
- إذا عرف الفريق الجواب ينتقل الدور للفريق الثاني، وإذا ما عرف الجواب راح يستغنوا عن شخص إضافي من فريقهم (وبكذا بينسحب منهم شخصين لنفس السؤال) وينتقل الدور للفريق الآخر وسؤال جديد.
- بنفس الطريقة الفريق الآخر أيضاً يختار وحدة تسحب سؤال، إذا جاوبت عليه ينتقل الدور للفريق الثاني ويحتفظ الفريق بكل أفراده.
- وإذا ما جاوبت تطلب دعم فريقها وتخرج من اللعبة
- لو إجابتهم صحيحة يحتفظوا بأفراد فريقهم، ولو خطأ يخرجوا شخص إضافي، وينتقل الدور للفريق الآخر وهكذا.
- الفريق اللي تنتهي الأسئلة وعدد أفراده أكثر، هو الفريق الطيّب الفنان.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

شطحة

شغلي خيالك واشطحي..
ودورهم يكتشفوا مين الشطحة ومين الحقيقة

طريقة اللعب

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- جهزوا أقلامكم واستلموا أوراقكم ولا توروها لأحد (أبداً).
- كل ورقة فيها اسم حيوان مطلوب منك توصفيه باستعمال (سبع كلمات) موجودة بين الأقواس في نفس الورقة.
- المفترض تدمجي الكلمات السبعة في شكل الحيوان نفسه (مثلاً (تنّورة): لابس تنورة واسعة ولونها أصفر) ، أو بأي طريقة تكون متعلقة بوصف الحيوان على شكل جُمل خيالية شاطحة ومترابطة كأنها قصة.
- اكتبي قصتك في الورقة، وزيدي عليها كلمات وجمل زي ما تبغي، أهم شي تستعملي الكلمات السبعة المطلوبة كلها.
- بعد ما تنتهي احتفظي بالورقة ولحد يشوفها انتبهي.
- تبدأ اللعبة لما السفيرة تحدد شخصين عشوائي، يتبادلوا أوراق بعض ويقرؤوها في سرهم على جنب (أو خارج الغرفة)، بدون فضح للمكتوب، ويستعدوا يقرؤوا المكتوب للاعبين الباقيين.
- الآن يجي دور السفيرة، ومن خلال القرعة اللي مجهزتها في تطبيق (روليت) راح يتحدد للشخصين طريقة قراءتهم للمكتوب أمام بقية اللاعبين، إما (حقيقة) وتقرأ المكتوب تماماً، أو (شطحة) وتبدأ تألف كلام عن نفس الحيوان (بدون) ما تستعمل الكلمات السبعة الموجودة.
- يرجع الشخصين لباقي اللاعبين (لغرفة اللعب)، المطلوب من اللي عليها الدور إنها تقرأ بثقة تماماً حتى لو كانت قاعدة تشطح وتألف من راسها، ضروري ما يعرف الباقيين إذا حقيقة أو شطحة ويتلخبطوا.
- بعد ما تنتهي من قراءتها يجي دور اللاعبين، ولهم إنهم يسألوا اللي قرأت ثلاثة أسئلة فقط يتفقوا عليها مع بعض، بحيث إنهم من أجوبتها يقدروا يخمّنوا إذا اللي سمعوه شطحة من اللي تكلمت أو حقيقة مكتوبة في الورقة.
- ممنوع اللي كتبت وصف الحيوان بالورقة إنها تتكلم نهاااائياً لين ينتهي دور اللي تقرأ، وكمان ممنوع على اللي قرأت إنها تجاوب أكثر من 3 أسئلة فقط.
- يتفق باقي اللاعبين على الجواب، وبحسب رأي الأغلبية يعتمدوا جوابهم إذا (شطحة أو حقيقة).
- تُعلن النتيجة للكل، ويبدأ دور اللي كانت ساكتة وراح تقرأ ورقة صحبتها بنفس الطريقة، وهكذا بقية اللاعبين.

أخطبوط قديم

لعبة قديمة تحتاجي فيها لمرونة أخطبوطية

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

المرحلة الأولى

- كوّنوا فريقين، كل فريق فيه 5 بنات فقط.
- كل وحدة من الفريق تواجه وحدة من الفريق الآخر (مقابل بعض) ويلعبوا اللعبة الشهيرة القديمة (حجرة / ورقة/ مقص).
- الفريق الأكثر فائزين راح ينتقل الخمسة كلهم للمرحلة الثانية ويحصل على 5 درجات تسجلها لهم السفيرة.
- أما الفريق الخاسر راح ينقّي وحدة تودعهم، وينتقل 4 فقط للمرحلة الثانية.

المرحلة الثانية

- قدامكم رقعة اللعبة القديمة جداً XO، لكن طريقة لعبها إنكم الـ X و الـ O شخصياً، بدون قلم وورقة.
- تتحرك وحدة للرقعة من الفريق الأول وتاخذ موقعها بدون مساعدة من فريقها ولا اتفاقات مسبقة.
- ينتقل الدور للفريق الثاني وتدخل وحدة منهم للرقعة، بنفس الطريقة إلى انتهاء اللعبة المعتادة.
- الفريق الفائز يحصل على 10 درجات، و يثبت الفريقين أماكنهم وتبدأ المرحلة الثالثة.

المرحلة الثالثة

- في نفس أماكنكم راح تلعبوا اللعبة القديمة موت اللي هي آخر حرف في الاسم تجيبوا منه اسم بحرف يبدأ به بعد ما تحددوا جنس الأسماء (أسماء بنات فقط/ أسماء أولاد فقط).
- السفيرة راح تختار أول اسم (مثال: سميرة).
- تبدأ أول وحدة في الرقعة من جهة اليمين وتقول اسم بنت يبدأ بحرف التاء (تسنيم) اللي بعدها مباشرة تقول اسم يبدأ بالميم وهذا، وإذا انتهت البنت التاسعة نبدأ بالأولى من جديد.
- الكل مفترض يجاوب في مدة 3 ثواني فقط بدون تأخير، واللي تتأخر تخرج من اللعبة.
- مطلوب من أقرب وحدة من فريق اللي خرجت من اللعبة إنها تحجز مكان زميلتها برجلها أو بيدها، يعني في حالة خسر 4 من الفريق بتحجز المتبقية الأربع خانات (على شكل أخطبوط لطيف).
- إذا بالغلط رفعت رجلها عن رقعة زميلتها اللي خرجت، مباشرة يقدر الفريق الثاني يستولي على المكان.
- تنتهي اللعبة لصالح الأخطبوط الأكبر، ويحصل الفريق الفائز في هذه المرحلة على 30 نقطة.

خرشة

كورة مختلفة، إذا من نصيبك لا تنخرشي

طريقة اللعب

- غمضي عينك "كويس" بقطعة قماش .
-حتوزع عليكم السفيرة كور حمراء بينهم واحدة صفراء (أو أي لون مختلف).
- لما يبدأ الوقت أعطي الكورة للي يمينك وخذي كورة ثانية من اللي يسارك بنفس الوقت بإتجاه عقارب الساعة لين ينتهي الوقت.
- بعد ما ينتهي الوقت اكشفي عينيك وإن كانت الكورة اللي بيدك حمراء كملي لعب وانبسطي.
- أما إذا كانت صفراء (اللون المختلف) خذي ورقة من سلة الأحكام و اقرئيها بصوت عالي و نفذي المطلوب.
- بعد تنفيذك للحكم بيكون دورك خلّص، والمطوب قبل خروجك تكتبي للموجودات حكم ينفذوه وحطيه في السلة.
- نخرج وحدة من الكور الحمراء برة اللعبة.
- الباقيات يرجعوا يغمضوا ويعيدوا اللعبة بنفس الطريقة.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

"خرشة: فجعة"

الحاسة السابعة

قيد جربتي تمشي بحقل ألغام؟!

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- كوّنوا فرق متساوية في الحجم، شخيصن إلى 3 فقط في كل فريق.
- كل فريق يجمع ع السريع 5 أشياء حجمها صغير من شنطهم، ويعطوها للسفيرة.
- مطلوب من كل فريق يحدد وحدة منهم يغطوا عينها بربطة، وتنتظر خارج الغرفة لين تبدأ اللعبة.
- المطلوب من اللي غطت عينها انها تبحث عن الخمسة أشياء اللي تخص فريقها في أرض الغرفة وعيونها مربطة.
- أما مهمة فريقها إنه يوجهها للمكان صح (خطوة يمين، يسار، الخ) لين تمسك الغرض، ويوجهها مرة ثانية عشان تسلّم الغرض لفريقها، لإنه ممنوع تمسك أكثر من غرض بنفس الوقت.
- التحدّي إنها تمشي في وسط حقل ألغام، وإذا لمست لغم مرتين بتطلع من اللعبة ويخسر الفريق.
- كل الفرق يكونوا جالسين ع الكنب ويستعدوا إنهم يعطوا التوجيهات للاعبة لما تدخل.
- السفيرة راح تجهز أرض الغرفة عشان تكون هي ساحة اللعب، وتحدد مساحة بشريط لاصق ممنوع اللاعبات يتخطونه وتنثر فيها أغراض كل الفرق اللي معاها بالإضافة إلى صحون بلاستيكية كثير (أو أي غرض مشابه) تكون هي الألغام اللي ما يصلح اللاعبات يقربوا منها.
- الآن تبدأ اللعبة ويدخل اللاعبات اللي كانوا برا الغرفة للغرفة وهما مربطين عيونهم لداخل ساحة اللعب مع بعض.
- يبدأ كل فريق يوجه اللاعبة حقته لأول غرض، تمسكه وتسلمه لهم بدون ما تلمس لغم أو تتعدا الشريط اللاصق، وترجع ثاني تبحث عن ثاني غرض وتسلمه، وهكذا.
- أسرع فريق يجمع الخمس أغراض هو الفائز.

نيو حكاية

قصص الطفولة المعروفة بطريقة جديدة

فكرة اللعبة

- كوّنوا حلقة على الأرض واجلسوا مع بعض.
- اللعبة تعتمد على وجود جهازين (جوالين) فيهم تطبيق روليت.
- الجوال الأول فيه روليت بأسماء القصص المعروفة، راح تدور العجلة اللاعبة الأولى وتشوف القصة اللي من نصيبها وتنتقل للجوال الثاني.
- الجوال الثاني فيه روليت بأحكام وطلبات تنفذها وهي تحكي الحكاية.
- تبدأ بحكايتها بناء على الطلب اللي جاها، وتاخذ مكافأة من سلة السفيرة وينتقل الدور للي بعدها بنفس الطريقة.
- ممكن تعيدوا الجولة مع نفس اللاعبات وتضيفوا قصص تعرفوها للروليت الجديد.

أدوار بالأعمار

3 – 10

بعد ما يطلع اسم القصة من روليت الجوال الأول ممكن نطلب من الأطفال الموجودين يحكوا لنا الحكاية الحقيقية اللي يعرفوها قبل ما تنتقل اللاعبة للجوال الثاني وتطبق الحكم.

11 – 40

اللعب والتفاعل

40 فأكثر

دور خاص بالحكايا التراثية بدون روليت أحكام

برج السمكة

ذاكرتك سمك؟

فكرة اللعبة

- كوّنوا فرق متساوية، وكل فريق معاه 15 كاس ورقي (بلاستيكي) + 15 ورقة دائرية.
- ابنوا البرج المعتاد بالكاسات، وأسفل كل كاسة حطوا ورقة، واستعدوا لبدء اللعبة.
- راح تسألكم السفيرة أسئلة عن أقاربكم، أسماءهم، أو معلومات عامة تخصهم، والمفترض كل فريق يتفق على الإجابة بصوت ما يسمعه بقية الفرق، ويكتبوا إجابتهم في ورقة أو في جوال خلال مدة 30 ثانية.
- تستعرض الفرق إجاباتها، وويتناقشوا في الجواب الصحيح.
- الفريق صاحب الجواب الصحيح: يسحب ورقة من أسفل البرج، ثم ينقص كاس من أعلاه.
- الفريق صاحب الجواب الخطأ (ذاكرة السمكة): يسحب ورقة من الأسفل ثم يزيد كاس وورقة أسفل الكاس الجديد، في أعلى مكان في الهرم.
- الهرم اللي يطيح جزء منه يرجع ينبني من جديد حتى لو جاوب صح، ويرجع للمنافسة مباشرة.
- سحب الأوراق دائماً من نهاية الهرم تصاعدياً للأعلى، أم سحب وإضافة الكاسات من الأعلى دائماً.
- الفريق اللي ينتهي من برجه بشكل أسرع هو الفائز.

أدوار بالأعمار

3 – 10

إعادة بناء الأبراج بعد سقوطها، بحيث يوزع صغير لكل مجموعة لمهمة بناء البرج، وأيضاً المشاركة في الإجابات.

11 – 40

اللعب والتفاعل

40 فأكثر

يطرحون الأسئلة حول الأجداد والأقرباء الأبعد

على القد

ع قد معلوماتك.. مد رجليك

خطوات اللعب مع الأطفال

1. قسموا الحضور لمجموعات، كل طفل صغير مع شخص كبير او شخصين في فريق واحد.
2. سفيرتنا حتذكر حرف.
3. مطلوب من الطفل يجيب اسم انسان، واسم حيوان، واسم جماد، واسم بلاد
4. في حال معلوماته على قده واحتاج مساعدة، له 3 مساعدات فقط يطلبها من الشخص أو الشخصين اللي معه في الفريق
5. ينتبه الفريق إلى زمن الإجابة المسموح ويكتبوه أو يكتبها الطفل خلال 30 ثانية.
6. ترصد لكل جواب صحيح نقطة.

خطوات اللعب بدون أطفال

1. قسموا الحضور، كل شخصين في مجموعة.
2. مطلوب الشخصين يعرفوا أدوارهم في كل دور، (مثلا الدور الأول من الكاتبة، ومن المساعدة) وهكذا بقية الأدوار
3. سفيرتنا حتذكر حرف
4. مطلوب الكاتبة تجيب ثلاثة من كل قسم (ثلاثة أسماء إنسان، ثلاثة أسماء حيوان، ثلاثة جماد، ثلاث بلاد)، خلال 30 ثانية.
5. في حال احتاجت مساعدة، لها 3 كلمات تساعدها فيها زميلتها.
6. ترصد لكل جواب صحيح نقطة.

أدوار بالأعمار

3 – 10

اللعب والتفاعل هم أساس اللعبة

11 – 40

اللعب والتفاعل، مساعدة أطفال العائلة

40 فأكثر

اللعب أو تحديد الأحرف أو تقييم الأوراق ورصد الدرجات

وشوشة

وشوشني عدل

فكرة اللعبة

- يقسم الحضور على 4 فرق متساوية.
- توزع السفيرة على كل فريق ورقة فيها مجموعة كلمات، ممنوع باقي الفرق يعرفوا المكتوب.
- يبدأ الفريق الأول في اللعب بتحديد وحدة منهم توقف في مكان ظاهر للكل، وتوشوش الكلمة بدون صوت.
- المفترض باقي الفرق يعرفوا الكلمة اعتماداً على حركة الشفتين فقط.
- أسرع فريق يجيب الكلمة ياخذ نقطة، والفريق اللي قال الكلمة ياخذ نقطتين.
- ينتقل الدور للفريق الثاني، ويختار وحدة منهم توقف وتنطق كلمة من الورقة بدون صوت (وشوشة) وهكذا بقية الفرق.
- الفريق اللي يحصل على درجات أكثر هو الفائز.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

عصفور في اليد

يقولوا: " عصفور في اليد ولا عشرة ع الشجر)
كيف لو كان عشر عصافير في اليد ..؟!

فكرة اللعبة

- يقسم الحضور على فرق متساوية، أعلى عدد في الفريق 4 أشخاص فقط.
- يسحب الفريق الأول بطاقة من سلة بطاقات اللعب.
- كل بطاقة فيها (مَثَل) ومطلوب (إكمال المثل – تمثيل المثل بدون كلام – يقول قصة المثل ... و غيرها)
- يتشاور أعضاء الفريق في الحل و يجاوبوا خلال المدة المحددة في نفس البطاقة.
- إذا كانت الإجابة صحيحة يحصل الفريق على بطاقة العصفور من سلة العصافير، وكل ما جمع عصافير أكثر كانت فرصة فوز الفريق أكبر .
- بنفس الطريقة ينتقل الدور للفريق الثاني وهكذا.
- تنتهي اللعبة إذا جمعت إحدى الفرق 10 عصافير.

أدوار بالأعمار

3 – 10

حمل سلة البطاقات وتقديمها للفريق الذي عليه الدور

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

كيس كبير

قصة من الكيس وممنوع الضحك

فكرة اللعبة

- جهزوا قرعة بأسماء الموجودات، وجهزوا ورقة لحساب نقاط الكل.
- تبدأ اللعبة بمجرد تحديد اسم اللاعبة اللي عليها الدور.
- المطلوب من اللاعبة إنها تحكي حكاية من تأليفها أو حكاية واقعية بشرط تكون مضحكة.
- المطلوب من السامعين (ما يضحكوا) وينصتوا، ويركزوا مع اللي تحكي بكل اهتمام ومراعاة لمشاعرها طوال وقت الحكاية.
- مدة كل حكاية من (دقيقتين - أربع دقائق).
- أي لاعبة تضحك او تبتسم تحتسب نقطة للي بتحكي الحكاية.
- اللي ما ضحكها الكيس (الحكاية) تاخذ نقطة وحدة لنفسها وتسجلها في ورقة الحساب.
- اللي ضحكت (شكراً لدمك الخفيف اللطيف)، بس حاولي لا تضحكي في الحكاية الجاية، وكملي اللعبة عادي.
- تنتهي اللعبة بانتهاء الجميع من أكياسهم وحكاياتهم، ويتم احتساب النقاط، وأكثر صاحبة نقاط هي الفائزة.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

"الكيس : كلمة تدل على عدم المصداقية وعدم التثبت من الحقائق."

معاني

معاني قرآنية، وسعادة أبدية

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- اللعبة تحتاج سفيرتين.
- كوّنوا فريقين متساويين في العدد (أياً كان العدد داخل كل فريق)
- يجلس الفريق الأول في صف جنب بعض على الأرض أو على كراسي.
- يجلس الفريق الثاني بنفس الطريقة وظهورهم ملاصقة للفريق الأول ويكوّنوا صف ثاني.
- توزع سلّات فارغة على الكل (صحون بلاستيكية تلائم حجم الكرات مع السفيرة).
- أول شخص في الفريق الأول راح يستلم 3 كور.
- آخر شخص في الجهة الثانية من الفريق الثاني يستلم كمان 3 كور.
- المطلوب من كل فريق يوصّل الثلاث كور إلى آخر شخص موجود في صفه (فريقه) بسلام بدون نقص.
- المطلوب من سفيرة كل فريق إنها تسأل سؤال لأول شخص مطلوب منه نقل الكرات، هذه الأسئلة عن معاني كلمات قرآنية لجزء النبأ فقط.
- في حال جاوب الشخص اللي معاه الكور إجابة صحيحة يسلّم الكور للي جنبه في فريقه.
- في حال ما عرف الشخص يجاوب، راح يضطر ينقل الكور للشخص اللي في ظهره كورة كورة، بدون التفات للخلف.
- بعد نقل الكرات للاعب في الخلف، راح يرجع اللاعب اللي بالخلف يرجعها لنفس الشخص اللي انسأل، ولازم ينتبه جداً من التسليم والاستلام بشكل صحيح، ثم ينقل الكرات اللي رجعت له للشخص التالي الموجود في فريقه.
- بنفس الطريقة، السفيرة تسأل الشخص التاني سؤال واحد، إذا جاوب بشكل صحيح ينقل الكرات مباشرة للي جنبه، أما إذا جاوب بشكل خاطئ راح ينقل كراته للشخص الملاصق له بظهره ويستلمها منه مرة ثانية، ثم ينقلها للي جنبه.
- في حال سقطت كل الكرات الثلاثة للفريق، يُعاد الدور من أول شخص بثلاث كرات جديدة وبنفس الطريقة.
- تستمر اللعبة إلى أن تصل الكرات (أو بعضها) لآخر شخص موجود في كل صف، الفريق صاحب أكثر كرات هو الفائز.

أكلة

خمّني أكلتك

فكرة اللعبة

- اجلسوا في دائرة جماعية، واختاروا مع السفيرة اسم الجولة اللي مجهزتها لكم.
- غمّضوا عينكم، راح تمر عليكم السفيرة وتلصق ورقة صغيرة على جبينكم.
- كل ورقة عليها اسم أكلة، المفترض على اللاعبات إنهم ما يقرؤوا المكتوب على جبينهم، ويسألوا الموجودات أسئلة غير مباشرة عن أكلتهم اللي على جبينهم ويخمّنوها صح.
- تبدأ اللعبة بالدور، اللاعبة اللي عليها الدور لها تسأل سؤال واحد في كل مرة (لفة)، ولازم السؤال يكون جوابه بـ (نعم/ لا).
- الموجودات كلهم مهم يجاوبوا بنعم أو لا فقط.
- اللاعبة لها إنها تخمّن اسم الأكلة وتنطقها في 3 محاولات فقط، أما الأسئلة فمسموح لما يجي دورها تسأل فقط بدون ما تخمّن الجواب لين تتأكد تماماً.
- اللي تخمن جوابها صح تخرج من اللعبة، وتحسب لنفسها نقاط بعدد اللي لسا ما انتهوا من اللعب وتنتظر الجولة الثانية.

(مثال: انهيت اللعبة وباقي 13 باقيين ما فازوا، راح أحصل على 13 نقطة، بعددهم)

- وإذا خمّنت جوابها ثلاث مرات غلط، تخرج من اللعبة بدون نقاط.
- تنتهي الجولة الأولى إذا انتهى كل اللاعبات وعرفوا أكلتهم.
- تبدأ الجولات التالية بنفس الطريقة تماماً، مع رصيد النقاط المكتسبة في الجولة السابقة.
- بعد انتهاء الجولات كل وحدة تحسب نقاطها، والفائزات هم صاحبات النقاط الأكثر.

أدوار بالأعمار

3 – 10

ممكن نخصص لهم دور به أسماء الفواكه + تلصيق الأوراق على جبين اللاعبات

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

عقدة

مين عقدتك؟

فكرة اللعبة

- كل صديقتين يوقفوا مع بعض.
- سفيرتنا بتعقد عقدة في قدم كل اثنين، يعني انت ورفيقتك في اللعب مربوطين سوا، وتعقد العقدة بقطعة قماش أو شال.
- توقف جميع الفرق المعقودة في خط البداية ويسمعوا السؤال أو اللغز من السفيرة.
- طريقة الإجابة الوحيدة هي من خلال رفع اليد أولاً، أول فريق يرفع يده يجاوب على السؤال إذا كانت اجابته صحيحة بتعطيه السفيرة إشارة الإنطلاق.
- بأسرع ما يمكن يحاولوا يوصلوا لخط النهاية، تنتظرهم سلة فيها كرات صغيرة يحصلوا على كرة واحدة ويرجعوا لخط البداية خلال (30 ثانية أو ما تحدده السفيرة) ويحتفظوا بالكرة لآخر اللعبة.
- إذا اجابتهم كانت خاطئة يستريحوا وتروح عليهم فرصة الإجابة على السؤال التالي كمان، وينتقل السؤال الحالي للفريق اللي رفع يده بعدهم.
- إذا جاوب فريقكم على سؤالين متتاليين بشكل صحيح كمان راح تستريحوا من المشاركة سؤال واحد.
- أكثر فريق يجمع كرات يعتبر فائز في لعبة عقدة.

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

شخطة

السر في الشخطة

فكرة اللعبة

- اللعبة فردية وتعتمد على وجود أطفال العائلة.
- يجلس الأطفال من عمر سنة إلى 5 سنين أمام ورقة وقلم، وبالاعتماد على شخص كبير راح يمسكوا القلم ويشخطوا في الورقة أي شخطة بأي شكل (مع متابعة وإشراف الأم وكتابة اسم الطفل على جانب الورقة بخط صغير).
- بعد ما ينتهي الطفل من رسمته (أو خلال مدة 4 ثواني من الرسم) راح نسحب الورقة ونحيي الطفل على إبداعه منقطع النظير.
- عدد رسمات فريق الأطفال لازم تكون بعدد لاعبات فريق الكبار.
- المرحلة الثانية من اللعبة هي تسليم هذه الأوراق بشكل عشوائي للاعبات الكبار.
- مطلوب من اللاعبة إنها تدمج رسمة الطفل في رسمة إبداعية من خلال تحريك القلم ثلاث مرات فقط.
- الإبداع النهائي هو المطلوب، حافظوا على الإتقان.
- يفوز الطفل واللاعبة أصحاب أكثر رسمة فنانة متقنة.

في حالة عدم وجود أطفال: تختار السفير شكل هندسي، وعلى الكل يرسمه في ورقته، ثم يبدأ بعدها بدمج الشكل مع رسمة إبداعية من خلال 3 تحريكات للقلم فقط.

أدوار بالأعمار

3 شهور
4 سنوات

أساس اللعبة

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

جبنا العيد

مين فينا ما جاب العيد بردوده ؟

فكرة اللعبة

- تقسم الموجودات إلى أربع مجموعات كل مجموعة لا تزيد عن أربع مشاركات.
- توزع السفيرة على كل مجموعة أوراق صغيرة فارغة و قلم ويبدأ كل فريق بكتابة عبارة إجتماعية خلال دقيقة، مثل:
(إذا أحد قال لك : أهلا و سهلاً ،من العايدين ، اتفضلي ، عاش من شافك ، وحشتينا ، خطاك السوء ، تسلم ايدينك .....إلخ ، ايش تردي).
- كل قصاصة ينكتب فيها عبارة وحدة فقط.
- لما ينتهي الجميع من كتابة العبارات يتم تبادل الأوراق مع أي مجموعة ثانية و كل فريق يستلم ورقة الفريق الثاني ويجيب الرد المناسب على العبارة اللي معه ويكتب رده في الورقة نفسها خلال دقيقة.
- بعد ما ينتهي الكل، كل فريق يقرأ إجابته.
- كل الإجابات تنعرض على كبيرة العائلة واللي مطلوب منها تعلق على الرد و تحكم على الإجابة إذا كانت هي افضل رد أم (جبنا العيد).
- كبيرة العائلة (أو الخبيرة الاجتماعية العظيمة) معها مجموعة بطاقات، ومجموعة ملصقات.
- يحصل الفريق على ملصق نجمة إذا كانت الإجابة صحيحة وإذا كانت خاطئة يحصل على بطاقة (جبنا العيد).
- أي فريق يحصل على أربع بطاقات (جبنا العيد) يخرج من اللعبة.
- تبدأ جولة ثانية يكتب فيها كل فريق عبارات ويستمر اللعب بهذه الطريقة الين يفوز أحد الفرق.

أدوار بالأعمار

40 فما فوق

تتولى دور كبير العائلة، أو الخبيرة الاجتماعية وتحكم إجابات اللاعبات

باقي الأعمار

اللعب والتفاعل

امبراطورة التحدي

5 تحديات، وامبراطورة

فكرة اللعبة

- كوّنوا 4 فرق متساوية، كل فريق من ٤ لاعبين فأكثر، يجلس الفريق كحلقة واحدة بمكان واحد.
- عينوا قائدة فيكم تستلم أوراق التحدي من السفيرة.
- المطلوب منكم تختارون ٥ تحديات وتنجزونها خلال ٢٥ دقيقة، واختاروا بشكل عشوائي أحرف التحديات الخمسة الموجودة في ورقة اللعب (مثال: صف أ - ش) كل فريق يختار صف مختلف عن الآخر.
- فكرة اللعبة على الفريق اختيار ٥ تحديات من التحديات الموجودة داخل المربعات بورقة اللعب بشرط أن تكون التحديات الخمسة متتالية سوا بشكل عامودي أو أفقي أو بشكل مائل من اليمين أواليسار.
- الفريق الفائز هو من ينتهي من التحديات الخمسة بشكل سريع خلال وقت زمني وقدره ٢٥ دقيقة.
- اذا أنجزتم كل التحديات بشكل صحيح قبل الفرق الأخرى تكونوا الفائزين بلقب (امبراطورة التحديات)

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

السِّكة

احفظي سِكّتِك وامشي صح!

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- كوّنوا فريقين، كل فريق مكون من 5 لاعبين.
- كل فريق حيوقف قدام لوحة اللعب الخاصة به (25 مربع على الأرض).
- المطلوب انه تتجاوزون لوحة اللعب من خلال كل لاعب فيكم حيمشي بمسار سبق وشاهده مرسوم بورقة من البداية إلى النهاية بذاكرته البصرية.
- حتتقدم اللاعبة الأولى للسفيرة وتطلب نموذج للمسار (تطّلع عليه بتركيز لمدة 30 ثانية بسسس) وترجعه للسفيرة وتبدأ بمربع البداية وتمشي على لوحة اللعب على نفس (السِّكة) اللي شافتها على الورقة، ولازم تكون مركزة لمكان مربع البداية ومسار المربعات اللي بعده.
- إذا غلطت بمربع من السِّكة حترجع بسرعة وتوقف آخر واحدة بفريقها وتنتظر دورها مرة ثانية.
- إذا فازت ووصلت للنهاية حتبدأ اللاعبة الثانية تتقدم وتاخذ النموذج الثاني لمسار جديد وهكذا إلين تخلص كل النماذج.
- الفريق الفايز اللي ينهي كل الخمس مسارات بشكل سريع.

اكتشاف

اكتشافك في يدك

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- يقسم اللاعبين في فريقين ويفضل ما يقل عدد اللاعبين في كل فريق عن ٤ لاعبين.
- فكرة اللعبة بيكون فيه صندوق داخله أغراض وتحاول اللاعبة اكتشافها عن طريق لمسها بيدها.
- يبدأ الفريق الأول والفريق الثاني بجمع أغراض و خامات مختلفة وصعبه عشان يواجهوا فيها بعض.
- بالدور توقف لاعبة من الفريق (٢) خلف الصندوق مع تغطية عينها.
- توضع 6 أغراض من الأغراض اللي جمعها فريق (1) داخل الصندوق.
- تدخل اللاعبة يدها داخل الصندوق وتحاول اكتشاف الغرض باللمس.
- لكل لاعبة ٣٠ ثانية لاكتشاف كل اللي في الصندوق.
- كل غرض يستكشف صح عليه نقطة.
- ينتقل اللعب للفريق (١) وتوقف لاعبة منهم خلف الصندوق...ويضع الفريق (٢) ستة أغراض في الصندوق..
- تكمل اللعبة بهذه الطريقة مع كل اللاعبين، والفريق إلي يجمع أكبر عدد نقاط هو الفائز.

خمّني

رسمة وشرط وتخمين

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- كوّنوا فرق متساوية.
- تجمعوا كل فريق من 3-4 لاعبين واجلسوا كحلقة واحدة بمكان واحد.
- عينوا قائدة فيكم تستلم بطاقات اللعب من السفيرة، وممنوع كشف البطاقة أو مافيها لباقي الفرق.
- كل بطاقة تحتوي على كلمة واحدة، مثل: (لطف/ عطاء/ كرم/ سعادة) والمطلوب من الفريق يتعاون ويرسم المعنى في ورقة خارجية مع تنفيذ الشرط المكتوب في كل بطاقة (بشرط عدم كتابة أحرف في الرسمة لتوضيح المعنى) .
- تبدأ السفيرة الوقت ومدته 7 دقائق لكل جولة (بطاقة).
- إذا خلصت الجولة تجمع البطاقات عند السفيرة وتبدأ بالمجموعة الأولى وتعرض رسمتهم ... على بقية المجموعات، والمطلوب من المجموعات تخمّن المعنى اللي كان مطلوب من المجموعة الأولى وتكتبه في ظهر الورقة (كل مجموعة تخمّن وتكتب على حدة).
- إذا انتهى الجميع من تخمين المعنى المطلوب من المجموعة الأولى راح تطلب السفيرة من المجموعة الأولى يرشحوا واحدة فيهم تطلع وتشرح اللي رسموه بشكل صحيح يوصل المعنى المقصود خلال دقيقه واحدة..
- تقيم السفيرة أداء الفريق على الرسم (3 درجات) على شرح المعنى (درجة) على تحقيق الشرط (درجة) فهم بقية الفرق للمعنى المقصود بوضوح (درجتين) بحيث تكون الدرجة الكاملة من 7.
- تنتقل السفيرة لعرض رسمة الفريق الثاني على بقية المجموعات بنفس الطريقة عشان يخمّنوا المعنى المرسوم، وبعدما ينتهوا راح تشرح واحدة من المجموعة الثانية المعنى اللي قصدوه والرسمة خلال دقيقة، والسفيرة تقيمهم.
- وهكذا بقية الفرق...
-الفريق اللي يجمع أكبر عدد نقاط هو الفائز.

قارورة

مين تعرف الثانية أكثر

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

فكرة اللعبة

- يجلس الجميع بشكل حلقة وتوضع قارورة الموية في منتصف الحلقة لتحديد اللاعبين.
- يستلم الجميع أوراق فارغة لتسجيل النقاط من خلال عمودين، الأول (إجاباتي الصحيحة) والثاني (قارورة).
- بالطريقة المعتادة، اللي تثبت القارورة عليها وتكون باتجاه الغطاء (تستلم السؤال)، واللي تكون بالاتجاه الثاني (هي المقصودة بالسؤال).
- تبدأ اللعبة لما تدور القارورة ويتحدد الشخص الأول اللي باتجاه غطاء القارورة.
- تستلم اللاعبة باتجاه الغطا سلة الأسئلة، وتسحب سؤال بشكل عشوائي.
- السؤال المكتوب يقصد اللاعبة بالاتجاه الآخر للقارورة، مثال: (كم عمرها تقريباً؟).
- اللي سحبت السؤال تجاوب السؤال اللي طلع معاها.
- اللاعبة بالاتجاه الآخر واللي هي مقصودة بالسؤال تحدد إذا كان الجواب اللي انقال عنها صحيح أو خاطئ.
- إذا كانت الإجابة صحيحة: اللي باتجاه الغطا تاخذ نقطة، واللي بالاتجاه الثاني كمان تاخذ نقطة.
- أما إذا كانت خاطئة: تكتفي المقصودة بالسؤال بإنها تقول كلمة (قارورة) بدون ما تصحح الجواب الخاطئ، وتسجل لنفسها (واحد قارورة)، أما اللي جاوبت إجابة خاطئة ما تسجل لنفسها شيء.
- ترجع اللاعبة بطاقة السؤال مكانها في السلة ويبدأ دور جديد بإعادة لف القارورة عشان تحدد الشخصين الجدد.
- تعاد اللعبة إلى انتهاء الوقت المخصص للعب (نصف ساعة أو بحسب ما يتم الاتفاق عليه).
- بعد انتهاء الوقت، المطلوب من صاحبة أكثر عدد من القوارير (اللي قالت كلمة قارورة أكثر) تعرّف بنفسها للحاضرين وتتكلم عن نفسها لمدة 5 دقائق متواصلة.

اكشطي

اكشط واربح لو جوابك صح

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- كوّنوا مجموعات كل مجموعة من شخصين فقط، واستلموا ورقة اللعب والقلم وظرف الأسئلة.
- ورقة اللعب تحتوي على ٢٠ مربع فارغ المطلوب من اللاعبين كتابة أحرف الكلمات داخل المربعات من دون تكرار للحروف.
- السفيرة راح تعلن عن بدء اللعبة، وتقرأ بشكل سريع عدد من الكلمات تسجلوا هذه الكلمات في الورقة.
- بعد ماتنتهوا من تسجيل الكلمات ابداؤوا وزعوها على المربعات في ورقة اللعب بشرط عدم تكرار الأحرف خلال٣ دقائق فقط.
- أول ماتسمح السفيرة بفتح أظرف الأسئلة ابداؤوا بقراءة الأسئلة جيداً وبتركيز وتذكروا إن إجابات الأسئلة لازم تكون حروفها موجودة بمربعات لوحة اللعب.
- حددوا الإجابات من خلال (كشطها) في لوحة اللعب، وكتابتها في ظرف الأسئلة.
- حاولوا تنجزوا خلال الوقت المسموح لحل الأسئلة وهو ٧ دقائق.
- الفريق الفائز صاحب أول إجابات صحيحة.

بقشة الحجة

لعبة بنكهة حلويات الحجة

فكرة اللعبة

أدوار بالأعمار

جميع الأعمار

اللعب والتفاعل

- يجلس الجميع بشكل حلقة وتوضع البطاقات على شكل صفين في منتصف الحلقة.
- تبدأ اللاعبة الأولى بكشف بطاقتين إذا كانت البطاقتين مختلفتين تعيدهم لمكانهم مرة أخرى و إذا كانت البطاقات متطابقة تأخذهم و يكونوا من نصيبها.
- ينتقل الدور للاعبة اللي يمينها وهكذا لنهاية الحلقة.
- يوجد في البطاقات صور لا يتم مطابقتها بل يتم تنفيذ ما فيها و هذه البطاقات هي:
  - بطاقة اللي ما يشتري يتفرج (تسمح للاعبة ان تكشف بطاقتين إضافية في نفس هذا الدور وغذا كانت متطابقة تحصل عليهم)
  - بطاقة البلدية (تصادر بطاقتين من اللاعبة)
  - بطاقة الشرطة (تصادر جميع البطاقات و تستمر اللاعبة في اللعب)
  - بطاقة 5 ريال تشتري اربع بطاقات متطابقة من لاعبتين (كل لاعبة بطاقتين)
  - بطاقة ريالين و نص تشتري بطاقتين متطابقة من أحد اللاعبات الموجودات .
  - بطاقة راحت الحجة (تخرج اللاعبة من اللعبة و تعطي بطاقاتها لأحد اللاعبات أو تعيدها في الأرض)
- يستمر اللعب حتى تنتهي جميع البطاقات .
- الفائزة من تحصل على أكثر عدد من البطاقات (البقشات).

الخاتمة

أتممنا بحمد الله رحلتنا الماتعة في نشر الـ والوئام بين أفراد عائلتك، وقد أعددنا دليلاً إضافياً خاصاً بطرق تطبيق الألعاب السابقة وبعض النصائح التي تلزم سفيرات الأنس لحمل رسالتنا على أتم وجه ومساعدتنا في تحقيق التناغم العائلي ونشر الألفة والانتماء بين أفراد المجتمع.

+966 50 065 8616 +966 54 856 7999 +966 5000000