اليوم الثالث

# الجناح الثالث

# يجعلني شجاعاً

## الفكرة الرئيسيّة

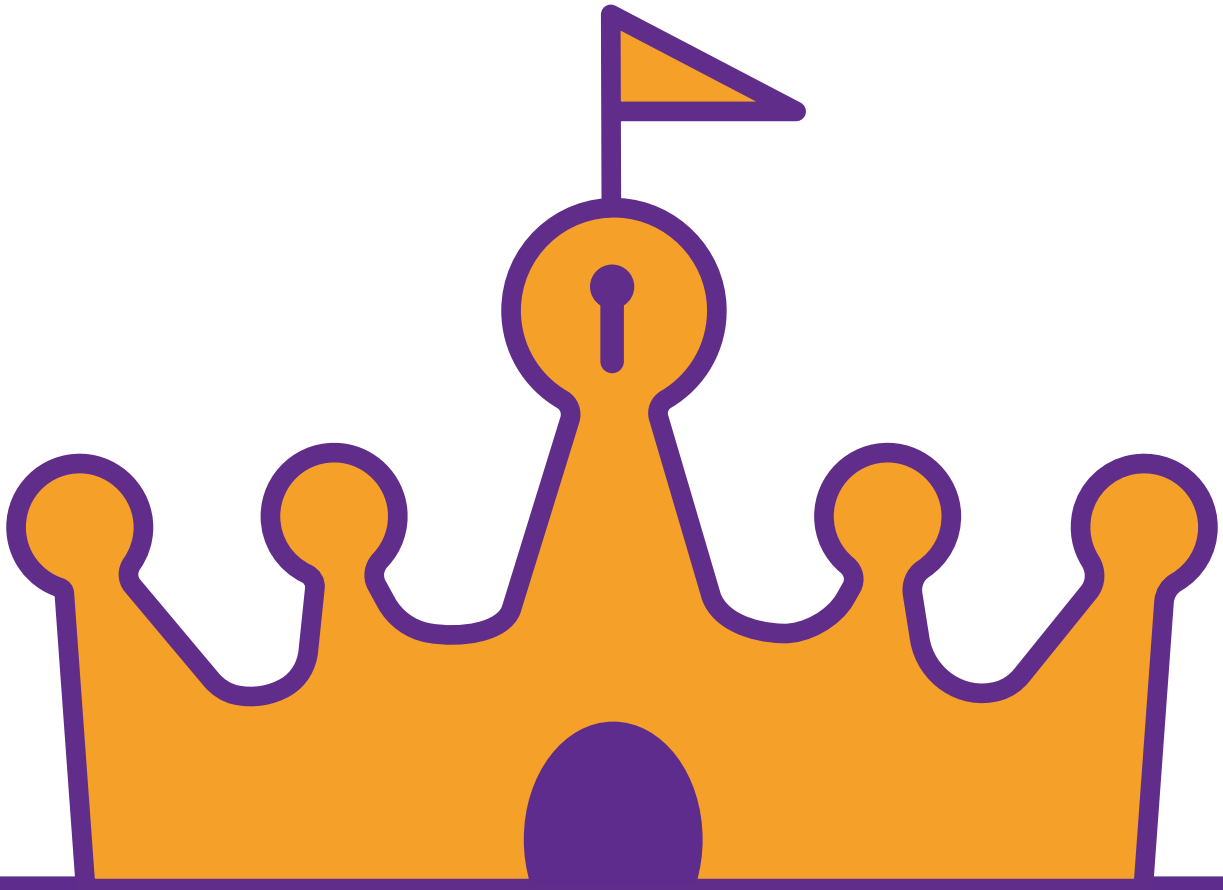
كيف أواجه تحديات الحياة كابن اللّه؟ هو يجعلني شجاعًا.

## الرسالة

كابن اللَّه، أستطيع أن أكون شجاعًا لمواجهة تحديات الحياة، مسلّحًا بالأدوات والمهارات اللازمة.

## الشخصيّة الكتابيّة

أستير



عالقصر رايحين

# لمحة عن البرنامج

| الوقت | المدّة | الفقرة | المواد المطلوبة |
|---|---|---|---|
| ٩:٠٠ - ٩:٢٠ | ٢٠ دقيقة | الترحيب والتسجيل | استمارة تسجيل، لفافة، بطاقات اسم، موسيقى في الخلفية، كرة، دلو، حلقات هولا هوب |
| ٩:٢٠ - ٩:٤٠ | ٢٠ دقيقة | المقدّمة | لا مواد مطلوبة |
| ٩:٤٠ - ١٠:٠٠ | ٢٠ دقيقة | ترانيم | الترانيم<br>العرض التقديمي مع كلمات الترانيم |
| ١٠:٠٠ - ١٠:١٥ | ١٥ دقيقة | لعبة | عصابة للعينين، كرة، دلو |
| ١٠:١٥ - ١٠:٣٠ | ١٥ دقيقة | استراحة | وجبات خفيفة |
| ١٠:٣٠ - ١٠:٤٠ | ١٠ دقائق | الموضوع والقصّة | باب أستير، المفتاح الكبير، فيديو القصّة |
| ١٠:٤٠ - ١٠:٥٠ | ١٠ دقائق | مناقشة | لا مواد مطلوبة |
| ١٠:٥٠ - ١١:٠٥ | ١٥ دقيقة | الآية الكتابيّة | أوراق عليها كلمات الآية |
| ١١:٠٥ - ١١:٢٥ | ٢٠ دقيقة | ترانيم | الترانيم<br>العرض التقديمي مع كلمات الترانيم |
| ١١:٢٥ - ١١:٤٠ | ١٥ دقيقة | لعبة التواصل | لا مواد مطلوبة |
| ١١:٤٠ - ١٢:١٠ | ٣٠ دقيقة | برنامج الفتيات والفتيان | أوراق لاصقة، أقلام، بطاقات لعب، بالونات |
| ١٢:١٠ - ١٢:٤٠ | ٣٠ دقيقة | لعبة | لا مواد مطلوبة |
| ١٢:٤٠ - ١:٠٠ | ٢٠ دقيقة | نشاط المفاتيح وختام اليوم | المفاتيح، أقلام، أقلام تلوين ، ملفات |

# الترحيب والتسجيل (٢٠ دقيقة)

## المواد المطلوبة

- استمارة تسجيل
- لفافة
- بطاقات اسم
- موسيقى في الخلفية
- كرة
- دلو
- حلقات هولا هوب

## التعليمات

- يصل الأطفال تدريجيًا ويتم تسجيلهم.
- يستعيد الأطفال بطاقات الأسماء الخاصّة بهم.
- لا حاجة لاستمارة إذن اليوم، يدخل الأطفال إلى المنطقة الرئيسية حيث تُقرأ أسماؤهم من لفافة ملكيّة كما في اليوم الأول.
- شغّل موسيقى في الخلفية واستقبل الأولاد بطريقة ملكية.
- أثناء انتظار بداية البرنامج يمكن للأولاد لعب بعض الألعاب.

## ألعاب الترحيب

**لعبة "القائد يقول":**

- يقف الأولاد في دائرة والمعلم يقوم بدور القائد.
- يجب على الأولاد تنفيذ الأوامر فقط إذا بدأت بعبارة "القائد يقول".
- إذا لم يبدأ الأمر بالعبارة، يجب عليهم البقاء ساكنين.

**لعبة "التماثيل الموسيقيّة":**

- يشغل المعلم الموسيقى ويبدأ الأولاد بالرقص.
- عندما تتوقف الموسيقى، يجب على الجميع التجمّد في مكانهم كتماثيل.
- من يتحرك يُعتبر خارج اللعبة. يستمر اللعب حتى يتبقى ولد واحد هو الفائز.

**لعبة "تمرير التصفيق":**

- يقف الأولاد في دائرة ويبدأ المعلم بالتصفيق بنمط معين (مثل تصفيقتين سريعتين وتصفيقة بطيئة).
- يجب على الولد التالي تقليد النمط وإضافة تصفيقة جديدة.
- تستمر اللعبة بتمرير النمط مع إضافة تصفيقة جديدة في كل مرة مع كلّ ولد.

**لعبة "حكاية مشتركة":**

- يجلس الأولاد في دائرة ويبدأ المعلم بجملة افتتاحية لقصة مثل "في يوم من الأيام، كان هناك ملك يعيش في قلعة".
- يجب على كل ولد إضافة جملة واحدة للقصة، مما يجعل القصة ممتعة ومضحكة.

**تحدّي "الهولا هوب":**

- يتحدى الأولاد بعضهم البعض لمعرفة من يمكنه إبقاء الهولا هوب يدور لأطول فترة.

**حركة "الهولا هوب":**

- يُقسّم الأولاد إلى فريقين. يقف كل فريق في خط طويل ويمسك الأعضاء أيدي بعضهم البعض.
- يجب أن يمر كل ولد من خلال الهولا هوب دون أن يترك يد زميله. الفريق الذي ينهي أولاً يفوز.

**لعبة "Bucket Toss":**

- ضع دلواً أو عدة دلاء بعيداً عن الأولاد. ضع خطوطاً على الأرض لتحديد المسافات.
- يتنافس الأولاد في رمي الكرة داخل الدلو من أقصر مسافة. في كل مرة يصيب الولد الكرة في الدلو، ينتقل إلى مسافة أبعد.

# المقدّمة (٢٠ دقيقة)

### قم بمراجعة اليوم السابق:

- اسأل الأولاد عما يتذكّرونه من الأيّام السابقة: الشخصيّات، القصص، والأفكار الرئيسية التي تعلّموها وهي أنهم فريدون ومميّزون، ويمكنهم أن يثقوا باللّه.
- استمع إلى إجابات الأولاد وشجّعهم على المشاركة.

### إلعب ألعاب كسر الجليد مع الأولاد:

**لعبة الفشار:**

- يجلس الأولاد على ركبة واحدة، ويرفعون أيديهم. عندما يقول القائد "POP"، يجب عليهم أن يصفّقوا بأيديهم ويبدلوا الركبة في حركة قفز.

**لعبة الفيل، الزرافة، و وحيد القرن:**

- رتّب الأولاد في دائرة مع وجود ولد واحد في الوسط.
- الولد الموجود في الوسط يعمل كمؤشر، وينادي على اسم حيوان ويشير إلى أي شخص في الدائرة.
- الولد الذي يتم الإشارة إليه، بالإضافة إلى الولدين الموجودين على جانبيه، يجب عليهم التنسيق والتحرك لتشكيل كل حيوان كما هو موضح أدناه:
  - **الفيل:** الولد في الوسط يمد ذراعيه إلى الأمام ليشكل "خرطوم". الأولاد على الجانبين يشكّلون "الأذنين" بوضع يد واحدة بالقرب من ورك الشخص في الوسط والأخرى بالقرب من رأسه.
  - **الزرافة:** الولد في الوسط يضع يديه فوق رأسه ليشكل "عنق" طويل. ينحني الأشخاص على الجانبين ويمسكون بأصابع قدمي الولد في الوسط لتشكيل "الأرجل".
  - **وحيد القرن:** يشكّل الطفل في الوسط "قرناً" على رأسه بإصبعه. الأطفال على الجانبين يقوّسون أذرعهم لتشكيل "قوس قزح".
- يجب على كل مجموعة أن تأخذ موقعها قبل العد إلى خمسة. إذا لم يتمكنوا من القيام بذلك، فإن الشخص الأخير الذي يدخل الوضعية يصبح المؤشّر

# فقرة الترانيم (٢٠ دقيقة)

### المواد المطلوبة

- الترانيم
- العرض التقديمي مع كلمات الترانيم

## الترنيمة الأولى (الجزء الثالث): ملوك وملكات

أنا بنت الملك
أنا ابن الملك
مليان قوّة وشجاعة
إيمان وبداعة
وكتير محبوب كتير

بدي كون مثل داود
ما بخاف من جليات ولا من أُسود
شُجاع وفخور بإنّي
ملك حسب قلب يسوع

أنا بنت الملك
أنا ابن الملك
مليان قوّة وشجاعة
إيمان وبداعة
وكتير محبوب كتير

بدي كون مثل دانيال
واثق بللي عم بقود
بعرف إنو هو معي
لو كنت بجُبّ الأُسود

أنا بنت الملك
أنا إبن الملك
مليان قوّة وشجاعة
إيمان وبداعة
وكتير محبوب كتير

## الترنيمة الثانية: القوّة مش بالضرب

يمكن، يمكن تفتكر القوّة أنك تضرب رفقاتك
ولما يصير شي مشكل تخوفن بعضلاتك
أو تلعب كاراتيه وتخيلنا بحركاتك
الحقيقه مش هيك يا شاطر عيد حساباتك

القوّة مش بالضرب القوّة بالمحبّة
مش بالصوت العالي باللّطف وبالمودّة
لما بسامح عدوي بوصل لأعلى قمّة
أبداً ما بكون ضعيف بالعكس هيدي القوّة

لازم، أنا لازم دايماً صلّي تَحبّ حتى عدوي
متل ما اللّه حبني وغفرلي كل ذنوبي
سامح كل الأذيوني وامشي عطريقه
أنا متله بدي كون وديع ومليان محبّة

القوّة مش بالضرب القوّة بالمحبة
مش بالصوت العالي باللّطف والمودة
لما بسامح عدوي بوصل لأعلى قمّة
أبداً ما بكون ضعيف بالعكس هيدي القوّة

يمكن أيضاً إعادة الترانيم التي أَحبّها الأولاد من الأيّام السابقة.

# لعبة: تقديم الموضوع (١٥ دقيقة)

### الهاتف المكسور

- اطلب من الأولاد أن يقفوا في صف واحد، وكل ولد يوجّه ظهره للآخر.
- يبدأ آخر ولد في الصف بحركة أو إيماءة معيّنة، ويشاركها مع الشخص الذي أمامه.
- يجب على كل ولد تمرير الإيماءة للولد الذي أمامه بنفس الطريقة.
- عندما تصل الإيماءة إلى أوّل شخص في الصف، يقوم بإعادة تمثيل الحركة التي وصلت إليه.
- يمكن إعادة هذه اللعبة عدة مرات.

**بعد اللعبة، اشرح للأولاد: يمكن أن يكون التواصل صعبًا أحيانًا. عدم التواصل الجيّد يمكن أن يؤدّي إلى إيصال رسالة غير صحيحة.**

# الموضوع والقصّة (١٠ دقائق)

### المواد المطلوبة

- باب استير
- المفتاح الكبير
- فيديو القصّة

### فتح الباب:

- اختر ولدًا ليأخذ المفتاح الكبير ويفتح الباب ليكشف عن ثالث شخصيّة، وهي أستير.
- اسأل الأولاد لتخمين من هي هذه الشخصية.

### شارك القصّة مع الأولاد:

- أخبر الأولاد أنكم ستشاهدون الآن فيديو لتعرفوا المزيد عن هذه الشخصية.
- شغّل الفيديو للأولاد ثم راجع معهم النقاط التالية:
  - اسأل الأولاد عما يتذكرونه من القصة. دعهم يشاركون بأفكارهم وأي تفاصيل بارزة تذكرونها.
  - ناقش كيف تجرّأت أستير على الوقوف أمام الملك. تأمّل في شجاعتها وكيف كانت تؤمن بأن اللّه سيحميها.
  - تحدّث عن كيف أنقذت أستير شعبها. اشرح كيف كانت قراراتها جريئة ومهمّة لحماية شعبها.
  - تحدّث عن فعاليّة التواصل الذي أجرته أستير. اشرح كيف أنّ تواصلها الفعّال والمهارات التي استخدمتها كانت أساسية في إيصال رسالتها وتحقيق الهدف.
  - أكّد للأولاد على أهمية الشجاعة والإيمان والثقة في اللّه، وكيف يمكن للتواصل الجيد أن يُحدث فرقًا كبيرًا في حياتنا. شجّعهم على أن يكونوا جريئين ومؤمنين مثل أستير في حياتهم اليوميّة.

# مناقشة (١٠ دقائق)

**قسّم الأولاد إلى مجموعات وناقش معهم الأسئلة التالية:**

- ماذا تعتقدون أن أستير فعلت بشكلٍ صحيح عندما تواصلت مع الملك؟
  ناقش كيفيّة تواصل أستير مع الملك بلباقة واحترام. تأمّل في كيفيّة اختيارها للكلمات المناسبة واستخدامها للحكمة في حديثها مع الملك.

- ما هي المواهب والمهارات التي كانت لدى أستير لتتمكن من مواجهة الملك؟ ما الذي أعطى أستير القوة لتتمكن من مواجهة الملك؟
  اشرح كيف أن إيمانها بأن اللّه معها أعطاها الشجاعة والقوة.

- إذا كنتم في موقف صعب في المدرسة، وكان عليكم الدفاع عن صديق تم إيذاؤه، ومدير المدرسة كان شخصًا صعب التعامل معه، هل ستكون لديكم الشجاعة للوقوف والدفاع عن صديقكم؟ ماذا ستفعلون؟
  شجّع الأولاد على التفكير في كيفيّة التعامل مع المواقف الصعبة بثقة وشجاعة.

- شجّع الأولاد على مشاركة مواقف واجهوا فيها تحديات وكيفيّة تغلّبهم عليها بشجاعة.

# الآية الكتابيّة (١٥ دقيقة)

**المواد المطلوبة**

- أوراق عليها كلمات الآية

**أَمَا أَمَرْتُكَ؟ تَشَدَّدْ وَتَشَجَّعْ! لاَ تَرْهَبْ وَلاَ تَرْتَعِبْ لأَنَّ الرَّبَّ إِلهَكَ مَعَكَ حَيْثُمَا تَذْهَبُ. يشوع ١: ٩**

## قراءة الآية:

- احضر كتابك المقدّس. كذلك، ضع الآية على العرض التقديمي.
- اقرأ الآية أوّلاً، ثم اطلب من أحد الأولاد أن يقرأها بصوت واضح ومسموع.

## شرح الآية:

**أَمَا أَمَرْتك تَشَدَّدْ وَتَشَجَّعْ :** اللّه يطلب منّا أن نتشجع. مثل أستير عندما دخلت الى الملك، تحلّت بالقوّة والشجاعة لإنقاذ شعبها.

**لاَ تَرْهَبْ وَلاَ تَرْتَعِبْ:** أي لا نجعل الخوف والقلق يُسيطر علينا.

**لأَنَّ الرَّبَّ إِلهَكَ مَعَكَ حَيْثُمَا تَذْهَبُ:** اللّه القادر على كل شيء، يعدنا بأن يكون معنا في كل مكان نذهب إليه (البيت، المدرسة، نادي رياضي...)

**كرّر الآية عدة مرات مع الأولاد.**

## لعبة الآية:

- اطبع كلمات الآية، كلّ كلمة على ورقة (عدد النسخات بحسب عدد الفرق) على الشكل التالي:
  أَمَا أَمَرْتُكَ - تَشَدَّدْ - وَتَشَجَّعْ - لاَ تَرْهَبْ - وَلاَ تَرْتَعِبْ - لأَنَّ - الرَّبَّ إِلهَكَ - مَعَكَ - حَيْثُمَا تَذْهَبُ - يشوع ١: ٩
- قم بخلط الأوراق ببعضها البعض.
- اطلب من كل فريق أن يسحب عشرة أوراق.

- عندما ينتهي كل فريق من سحب الكلمات، أطلب منهم ترتيب الآية بالتّسلسل.
- قد يكون لديهم كلمات مفقودة أو كلمات مكرّرة. في هذه الحالة يحتاجون إلى الذهاب إلى الفرق الأخرى والتواصل معهم والبحث عن الكلمات المفقودة لإكمال الآية.

**ملاحظة: كل فريق يجب أن يختار شخصًا واحدًا للبحث عن الكلمات، ويمكن تغيير هذا الشخص.كذلك، يمكنك وضع ترنيمة لحماس الأولاد.**

### المواد المطلوبة

- الترانيم
- العرض التقديمي مع كلمات الترانيم

# فقرة الترانيم (٢٠ دقيقة)

## الترنيمة الأولى (الجزء الرابع): ملوك وملكات

**أنا ابن الملك**
**أنا بنت الملك**
**الله حبّني وميّزني**
**علّمني ورفعني**
**وعطاني قيمة فيه**

**أنا بنت الملك**
**أنا ابن الملك**
**مليان قوّة وشجاعة**
**إيمان وبداعة**
**وكتير محبوب كتير**

**بدي كون مثل داود**
**ما بخاف من جليات ولا من أُسود**
**شُجاع وفخور بإنّي**
**ملك حسب قلب يسوع**

**أنا بنت الملك**
**أنا إبن الملك**
**مليان قوّة وشجاعة**
**إيمان وبداعة**
**وكتير محبوب كتير**

**بدي كون مثل دانيال**
**واثق بللي عم بقود**
**بعرف إنو هو معي**
**لو كنت بجُب الأُسود**

أنا بنت الملك
أنا ابن الملك
مليان قوّة وشجاعة
إيمان وبداعة
وكتير محبوب كتير

بدي كون مثل أستير
واجه المصاعب بإيمان
حبّ ودافع عن المظلوم
وأوثق إنّي مع إلهي بأمان

أنا ابن الملك
أنا بنت الملك
الله حبّني وميّزني
علّمني ورفعني
وعطاني قيمة فيه

## الترنيمة الثانية: اتّكل على ربك

(اتّكل على ربّك من كل قلبك
صلّي بيسمع صلاتك لأنّه بيحبك) ٢

(لما بتكون متضايق
وتحس أنك كتير خايف
تذكّر اللّه حدّك
وهو كل شي شايف) ٢

(تذكّر أنه مكتوب إنك أنت محبوب) ٢
دايماً ضل متذكّر وقووووول

(اتّكل على ربّك من كل قلبك
صلّي بيسمع صلاتك لأنّه بيحبك) ٢

(لما بكون متضايق
وحسّ اني كتير خايف
بعرف اللّه حدي
هو كل شي شايف)٢

(بعرف أنه مكتوب اني أنا محبوب)٢
رح دايماً ضل متذكّر ورح قووووول

باتكل على ربي
من كل قلبي
بصلّي بيسمع صلاتي
لانه بيحبني

يمكن أيضاً إعادة الترانيم التي أَحبّها الأولاد من الأيّام السابقة.

# لعبة: نشاط التواصل (١٥ دقيقة)

إنّ الهدف من اللعبة هو اكتشاف الأولاد للتواصل الإيجابي والسلبي.

- قسّم الأولاد إلى فرق.
- اشرح لهم أنهم بحاجة إلى جمع المواد اللازمة لكل فريق. مثلاً: على الفريق الأول جمع ٢ خشب، ٣ قش، ٤ زجاج، ١ حجر. على الفريق الثاني جمع ٥ خشب، ١ قش، ٣ زجاج، ٧ حجر...
- لجمع المواد اللازمة، على الأولاد التواصل مع القادة الذين يمثّلون كل نوع من المواد (مثلاً: القائد الأول لديه الخشب، القائد الثاني لديه القش، القائد الثالث لديه الزجاج، القائد الرابع لديه الحجر).
- التحدي هو أنّ جميع القادة باستثناء واحد يتواصلون بطريقة سلبية، بينما القائد الآخر يتواصل بطريقة صحيّة.
- يجب على الأولاد التواصل مع كل قائد للحصول على المواد المطلوبة.
- القادة الذين يمثّلون التواصل السلبي يمكنهم إظهار ما يلي:
  - نبرة صوت غاضبة أو دفاعيّة.
  - مقاطعة المتحدّث.
  - عدم الاتصال بالعين/تدوير العينين.
  - السخرية بالنبرة والموقف.
  - لغة جسد سيئة (الانحناء، فرك اليدين).
  - عدم الانتباه للمتحدّث.
  - استخدام عبارات عامّة (أنت دائماً تفعل هذا، أنت لا تفعل ذلك أبداً).
  - افتراض معرفة ما يقصده الشخص حتى لو كان غير صحيح. كرر ما قاله الشخص ولكن مع سوء فهم.
  - تجاهل مشاعر أو آراء الشخص.
  - التحدّث على الهاتف أثناء حديث شخص آخر معك.
  - اسأل الشخص ماذا يريد، وعندما يجيب، افعل العكس.
  - الدخول في جدال مع قائد آخر، رفع الصوت، وإلقاء اللوم عليه.
- القادة الذين يمثّلون التواصل الإيجابي يمكنهم إظهار ما يلي:
  - إجراء اتصال بالعين.
  - نبرة صوت جيّدة.
  - لغة جسد إيجابية (الجلوس بشكل مستقيم، هز الرأس تأكيدًا).
  - إعادة صياغة ما يُقال للتأكد من الفهم الصحيح.
  - طلب التوضيح بدون مقاطعة.
  - عدم الخوف من الصمت، استخدامه للمحادثات الأكثر تفكيرًا.
  - استخدام عبارات مثل "أعتقد"، "أؤمن"، "في رأيي" لتحمّل المسؤولية عن الأفكار.
  - طلب التوضيح عند عدم التأكّد من الفهم.
  - التفاعل مع ما يقوله الأشخاص عن طريق الإيماء، الابتسام، أو استخدام أفعال أخرى تظهر أنك تستمع.

**مناقشة بعد اللعبة:**

- كيف كان شعوركم عند التواصل مع كل قائد؟
- ما الذي فعله القادة بشكلٍ خاطئ؟
- ما الذي فعله القادة بشكلٍ صحيح؟

اشرح النقاط المختلفة للتواصل الصحّي وكيفية تطبيقها في حياتهم اليوميّة.

# الفقرة الخاصّة بالفتيات والصبيان (٣٠ دقيقة)

في هذا الجزء من البرنامج، سنقوم بتقسيم الأولاد حسب الجنس، حيث سيتم فصل الفتيات عن الفتيان. يجب أن تكون القائدات الإناث مع الفتيات، والقادة الذكور مع الفتيان. سيكون هذا الوقت فرصة للأولاد لاستكشاف قدراتهم ومواهبهم وفهم قيمتهم الحقيقية والتحضير لمستقبلهم.

- اجمع كلّ الأولاد وأوضح لهم أن هذا سيكون وقتًا خاصًا للفتيات فقط والفتيان فقط.
- قسّم الأولاد إلى مجموعتين، مجموعة للفتيات ومجموعة للفتيان.
- ابحث عن مساحة مناسبة للفتيات ومساحة أخرى للفتيان، بحيث تكون هناك مسافة كافية بينهما لضمان أن تبقى الدروس خاصة. تأكّد من أن المساحات المختارة تضمن الخصوصية والراحة لكل مجموعة.
- على القادة خلق جوّ من الثقة والتعاون، حيث يمكن للأولاد التعبير عن أنفسهم بحرية والتعلّم بشكلٍ فعّال

## المواد المطلوبة

- أوراق لاصقة
- أقلام

# برنامج الفتيات

- **مقدمة:** نشعر أحيانًا أننا صغيرات وغير قادرات على عمل فرق أو تغيير في المجتمع، نشعر بأن المواهب والقدرات التي لدينا غير كافية وهناك دائمًا من هو أحسن وأبرع منّا. لذلك اليوم درسنا عن دورنا وأهميتنا كفتيات في المجتمع الذي نعيش فيه، وكيف يكون هذا الدور فعّال عندما نعبّر عن مواهبنا وقدراتنا وآرائنا وأن يكون لدينا ثقة في أنفسنا لصنع التغيير وترك تأثير في الناس من حولنا.

- **كسر الجليد:**

ضعي أوراق قابلة للتلزيق على الحائط أو اللوح، واكتبي عليها أمور متنوعة خاصّة بالفتيات. تكون سبع أوراق على عدد الجُمل الواردة أدناه. ثمّ اطلبي من سبعة فتيات أن يشاركن، كلّ فتاة تصعد بالدّور وتختار ورقة وتقرأها ثم وجهّي سؤالكِ للجميع وقولي: **"ماذا تعتقدن عن هذه الصفة؟ هل هي تمثلكنّ؟ هل تعلمن بأن الفتيات يتميزن عن الفتيان بهذه الصفات؟"** ثم استمعي لمشاركتهنّ. **يجب أن يكون مكتوب على الأوراق هذه الصفات:**

- حنونة
- حسّاسة
- متعدّدة المهام
- صاحبة قدرات
- تدافع عن نفسها
- صاحبة رأي
- صاحبة مواقف

هذه هي بعض التفسيرات التي يمكن استخدامها أثناء مناقشتكِ مع الفتيات:

**حنونة:** حنانها على أهلها، حنانها وعطفها على الحيوانات الضعيفة...

**حسّاسة:** أحياناً كلمة واحدة تحزنها وتفشلها، وكلمة واحدة تفرحها...

**متعددة المهام:** يمكنها أن تفعل أمورًا عدّة في الوقت نفسه...

**صاحبة قدرات:** قادرة على أن تلعب وتمارس الرياضة مثلها مثل الآخرين، كرة قدم، كرة سلة، الذهاب إلى النادي الرياضي...

**تدافع عن نفسها:** لسانها هو سيفها وسلاحها، أيضًا يمكنها أن تدافع عن نفسها جسديًا...

**صاحبة رأي:** نظرتها للأمور مختلفة عن الناس من حولها ورأيها مهم...

**صاحبة مواقف:** يمكنها أن تبادر وتدافع عن الحق والمظلوم تمامًا مثل أستير.

## نشاط "نعم، و..."

الهدف من هذا النشاط هو مساعدة الفتيات على فهم وتصوّر تأثيرهنّ المحتمل على المجتمع، وتشجيعهنّ على العمل معًا لإحداث تغيير إيجابي.

اسألي: "ماذا ستفعلين إذا كنتِ رئيسة (أو رئيسة وزراء أو قائدة عُليا) ليوم واحد؟" كل فتاة يجب أن تبني على فكرة الفتاة السابقة باستخدام عبارة "نعم، و...".

**مثلاً:**

- الفتاة الأولى: "سأساعد كل فتاة على الذهاب إلى المدرسة."
- الفتاة الثانية: "نعم، وسألتقي بقادة آخرين."
- الفتاة الثالثة: "نعم، وسأتأكد من أن يحصل كل الأطفال على وجبة الغداء."

وهكذا...

**النقاط التي يجب التركيز عليها:**

- تعزيز التعاون بين الفتيات.
- تشجيع الفتيات على التفكير في حلول مبتكرة وجماعية.
- بناء الثقة بالنفس من خلال التفاعل مع الأفكار المطروحة.
- توضيح كيف يمكن للعمل الجماعي أن يحقق تغييرات إيجابية في المجتمع.

**ملاحظة: يمكنك تكرار اللعبة باستخدام أسئلة مختلفة لتحفيز الفتيات على التفكير في مواضيع متنوّعة.**

**شرح:**

شاركي مع الفتيات النقاط التالية:

- الفتيات اليوم هنّ قائدات الغد. يجب أن تدركن أنكنّ تمتلكن القدرة على القيادة والإلهام.
- من المهم تقديم الدعم والمساعدة للآخرين، والمساهمة في تحسين حياة من حولنا.
- من خلال الانخراط في المجتمع، يمكنكن بناء علاقات قوية واتصالات مفيدة تعزّز من دعمكن وتساعدكن على النمو.
- عندما نشارك ونتفاعل مع المجتمع، نفتح الأبواب للتغيير الإيجابي. يجب أن تعرفن أنكنّ قادرات على إحداث فرق حقيقي.
- يتيح لنا الانخراط في المجتمع اكتساب مهارات حياتية جديدة، فالتعليم لا يحدث فقط داخل الصفوف الدراسية، بل يمتد إلى التجارب الحياتية اليومية.
- كل فتاة هنا هي قائدة المستقبل: كل واحدة منكنّ لديها القدرة على إحداث تغيير، سواء على مستوى صغير مثل التأثير على أخوتها وأصدقائها، أو على مستوى أكبر مثل التأثير على مجتمعها ومدرستها وربما بلدها.

## نشاط "إيجاد الحلول":

الهدف من هذا النشاط هو  تشجيع الفتيات على العمل معًا كفريق لإيجاد حلول لمشاكل المجتمع المحلي، وبناء روح التعاون والتفكير الإبداعي.

**الإعداد:**

- قسّمي الفتيات إلى مجموعات صغيرة.
- ابدئي بتوجيه سؤال للفتيات حول المشاكل الصغيرة التي قد يواجهنها في مدرستهنّ.
- استمعي لاقتراحات الفتيات وساعديهنّ على تحديد مشكلة صغيرة ومحددة. مثال: "هناك نفايات خارج ساحة اللعب."
- اطلبي من الفتيات العمل معاً لإيجاد حلول محتملة للمشكلة المحددة. شجّعي الجميع على المشاركة والتعبير عن أفكارهنّ بحرية. مثال: "يمكننا تنظيم يوم لجمع النفايات بمشاركة المعلّمين ودعوة الطلاب الآخرين للمشاركة."
- بعد تحديد الفكرة الأفضل، ساعدي الفتيات على تخطيط كيفية تنفيذها. مثال: "نكتب خطّة ونقدّمها لإدارة المدرسة للحصول على الموافقة، ثم نحدد يومًا ونعمل على تنظيم الحدث."
- ذكّري الفتيات على أهميّتهنّ في المجتمع وقدرتهنّ على صنع تغيير كبير.

# برنامج الفتيان

**المواد المطلوبة**

- بطاقات لعب
- بالونات

**مقدمة:** تكلّمنا اليوم عن أهميّة التواصل الصحّي والفعّال، والآن سنتكلّم عن أهميّة التعاون مع بعضنا البعض. في مجتمعاتنا، نرى النجاح غالبًا كأمر فردي، حيث ينجح الشخص بمفرده، ولكن في الحقيقة هناك قوّة كبيرة في العمل معًا، النجاح معًا، وتحقيق الأهداف كفريق. اليوم، سنكتشف هذا أكثر.

## كسر الجليد: العقدة البشريّة

- قسّم الفتيان إلى فريقين إذا كان العدد أكثر من ١٢ شابًا. إذا كان العدد أقل من ١٢ شابًا، اتركهم فريقًا واحدًا.
- اطلب من فتيان الفريق الأوّل أن يقفوا جميعهم بالقرب من بعضهم البعض بشكلٍ عشوائي.
- اطلب منهم أن يمسكوا بأيدي بعضهم البعض. ثم، عليهم أن يبدأوا بفكّ العقدة لكي يصبحوا على دائرة دون أن يفلتوا أيديهم.
- عندما ينتهي الفريق الأوّل من اللّعبة، اطلب من الفريق الثّاني أن يعاود لعبها.

**النقاش بعد اللعبة:**

اسأل الفتيان:

- ما كان أصعب جزء في اللّعبة بالنسبة لكم؟
- هل تعتقدون أنّه كان هناك تواصل جيّد بين بعضكم البعض؟
- لماذا التّعاون الجماعيّ مهمّ؟

شارك أهميّة التعاون الجماعي: إنّ التّعاون بين بعضكم البعض مهمّ لأنّكم من خلاله:

- قادرون على تقديم نتائج أفضل.
- سيكون لديكم الدّافع وستكونون متحمّسين.
- يمكنكم التّعلم من بعضكم البعض.
- ستحصلون على نتائج أفضل.

## نشاط: لعبة البطاقات

- ضع طاولة في منتصف الصف وكرسيين متقابلين.
- ضع مجموعة من بطاقات اللعب في منتصف الطاولة.
- اختر شابين واطلب منهم الجلوس مقابل بعضهم البعض.
- اطلب من كل شاب جمع ٢٠ بطاقة خلال ٦٠ ثانية. يلعب الشابان "حجرة/ورقة/مقص"، والفائز يأخذ بطاقة واحدة.
- إذا لم يحصل أحدهما على ٢٠ نقطة، يخسران معًا.
- ابدأ اللعبة واضبط التوقيت على ٦٠ ثانية. إذا خسروا، يشارك شابان آخران.
- بعد اللعبة، استبدل أحد الطلاب على الطاولة واطلب من الطالب الآخر اختيار حركة ثابتة، مثل "مقص"، وأنت تختار "حجر"
- لتفوز باستمرار وتحصل على ٢٠ نقطة. ثم اطلب من الطالب اختيار "ورقة"، وأنت تختار "حجر" ليحصل الطالب على ٢٠ نقطة.

**التحليل والنقاش:**

- اسأل الفتيان عن ما تعلموه من اللعبة.
- اشرح لهم أن النتائج الممكنة هي: فوز أحدنا، أو خسارتنا معًا، أو فوزنا معًا.
- أكد على أهمية التضحية والتعاون للفوز معًا.

**أسئلة للمناقشة:**

- لماذا يفضّل بعض النّاس القيام بالأمور بمفردهم؟
- ما هي بعض الصّراعات التي مررتم بها كفريق، وكيف يمكن إصلاحها؟ أعطهم بعض الإجابات المحتملة: يمكن للصّراعات أن تكون مثل الفشل في إتمام العمل، التسلّط، عدم تحمّل المسؤولية...

### نشاط: بالون الظهر للظهر

- جهّز مجموعة من البالونات.
- قسّم الفتيان إلى فريقين متساويين في العدد.
- قسّم كل فريق إلى أزواج (كل زوج يتكون من مشاركين اثنين).
- ضع البالون بين ظهري المشاركين. يجب الإمساك به باحكام باستخدام ظهورهم.
- على الأزواج التنقّل من أوّل نقطة إلى آخر نقطة. يمكنهم التحرّك للأمام، الخلف، أو من الجانب حسب الحاجة، لكن يجب أن يحافظوا على تواصل دائم مع بعضهم ومع البالون.
- تكتمل اللعبة بنجاح عندما ينقل الأزواج البالون إلى نقطة النهاية دون إسقاطه أو تفجيره.

# اجمع الأطفال معًا.

## لعبة (٣٠ دقيقة)

### القرش والسمكات

- اختر ولدًا واحدًا ليكون "القرش".
- باقي الأولاد سيكونون "الأسماك".
- تبدأ الأسماك على جانب واحد من الملعب أو المساحة المخصصة للعب.
- يقف القرش على الجانب الآخر، مهمّته هي إيقاف الأسماك ومنعها من الوصول إلى الجانب الآخر.
- عند بدء اللعبة، تبدأ الأسماك بالتحرّك نحو الجانب الآخر من الملعب.
- يحاول القرش الإمساك بالأسماك قبل أن تصل إلى الجانب الآخر.
- إذا أمسك القرش بسمكة، تتحوّل تلك السمكة إلى قرش وتنضم إلى الفريق الذي يحاول الإمساك بالأسماك الباقية.
- تستمر اللعبة حتى يتبقّى سمكتان فقط لم يتم الإمساك بهما.
- تُعتبر السمكتان الأخيرتان الفائزتين في اللعبة.
- بعد ذلك، تتحوّل السمكتان الفائزتان إلى قروش وتبدأ اللعبة من جديد.
- يمكن تكرار اللعبة عدّة مرّات مع تبديل الأدوار بين الأولاد لضمان مشاركة الجميع والاستمتاع.

## نشاط المفاتيح وختام اليوم (٢٠ دقيقة)

### المواد المطلوبة

- المفاتيح
- أقلام
- أقلام تلوين
- ملفات

### التعليمات:

- ذكّر الأولاد عن الشّجاعة التي يعطينا إياها اللّه، وعن أهميّة التّواصل الفعّال والتعاون.
- أخبر الأولاد أنه غداً سيكون هناك شخصيّة جديدة.
- اشرح أننا الآن سنقوم بنشاط لنتذكر دائمًا ما تعلمناه، ثمّ وزّع المفاتيح الفارغة على كل ولد.
- دع كل ولد يلوّن المفتاح وفقًا لعنوان الباب.
- يجب على الولد كتابة الجملة اليوميّة على المفتاح: أنا (الاسم) واللّه يجعلني شجاعاً\شجاعة.
- في هذا الوقت شغّل موسيقى خلفيّة. يمكنها أن تكون الترانيم التي تعلّموها في هذا اليوم.
- اشرح للأولاد أنك ستحتفظ بالمفاتيح وتعيدها إليهم في النهاية، وأن كل يوم سيكون له مفتاحه الخاص.
- بعد الانتهاء، اجمع المفاتيح وضعها في ملف أو مجلّد.