اعادة الخروف إلى المزرعة

المدّة ٨ دقائق

المواد المطلوبة بوالين لون أبيض (إن أمكن) - أقلام حبر أسود (للرَّسم على البوالين) - عصا (عدد ٢) مع الانتباه أن لا تكون مؤذية ويمكن استبدالهما بمضربَين للرِّيشة مثلاً.

مستوى الطاقة مرتفعة

نمط التعلّم المتعاون الديناميكي

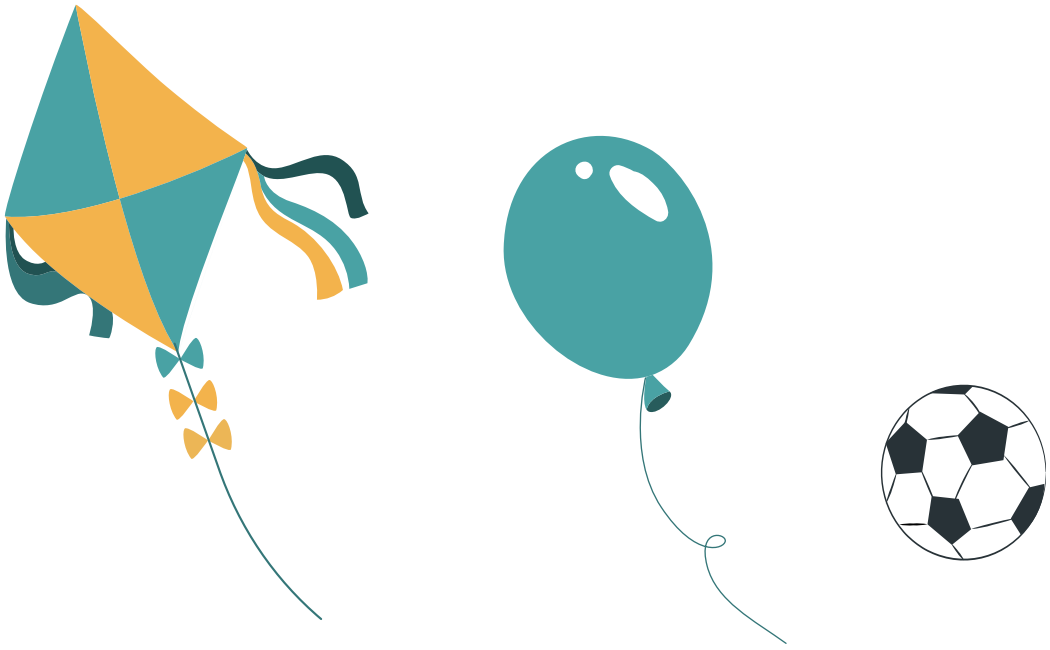
الهدف المرح

طريقة اللعب:

- قسِّم الأولاد إلى فريقين كل فريق مكوَّن من ٥ أولاد على الأقل.
- وزِّع البوالين البيض لكل من الفريقين على أن يحصل كل فريق على بوالين تفوق عدد الأشخاص بثلاثة بوالين على الأقل (أي في حال كان الفريق مكون من خمسة أشخاص، وزِّع ٨ بوالين بيض على الأقل لكل فريق)
- اطلب من الأولاد أن يرسموا على البوالين رسمة خروف معين يُمَثِّل فريقهم بطريقة يميِّزونها.
- اطلب من الفريق الأوَّل أن يقف في موقع معيَّن على أن يكون هذا الموقع هو المزرعة الخاصَّة به.
- اطلب من الفريق الآخر الوقوف بمكان مقابل له على أنه المزرعة الخاصة به أيضاً.
- ضع على الأرض، في مزرعةِ كلِّ فريق، البوالين الخاصَّة به وضع حولهم شيئاً ما ليحفظهم وكأنَّه سور. (حبل أو سور خشبي أو أي شيء متاح لكم)
- اطلب من الأولاد في كل فريق أن يقفوا بصفٍّ واحد.
- يجب أن يكون هناك قائد لكل فريق (من أحد المسؤولين).
- على كل قائد أن يفتح باب مزرعة فريقه (أي أن ينزع السُّور الذي يحفظ البوالين خلفه) وينثر البوالين على الأرض بشكل عشوائي.

هذا المحتوى تابع © لحقوق نشر نيو هايتس

- ستصبح بوالين كل من الفريقَيْن متوزِّعِين في كل مكان من الصَّالة أو الملعب ضمن مساحة محصورة قليلاً.
- تبدأ اللعبة الآن بأن يخرج ولدان (من كل فريق ولد)، بنفس الوقت ويمسكان عصا (صغيرة غير مؤذية) ويتبارى الإثنان معاً بوقت معيَّن يحدِّده المسؤول عن اللعبة وهو ١٥ ثانية.
- يحاول كل منهم جرّ أحد البوالين (بالعصا فقط وليس برجله أو يده) إلى أن يُدخِله إلى مزرعته الخاصَّة به (ولكن مع الانتباه أن يكون من ضمن بوالين مجموعته الذي رسمها فريقه).
- تُعاد العمليَّة بسرعة متتالية كل ١٥ ثانية مع تبديل الولدين المتباريَين إلى أن يلعب كل أولاد الفريق.



هذا المحتوى تابع © لحقوق نشر نيو هايتس