

رحلة عشرة

اليوم الثاني

الفكرة الرئيسيّة

الله لديه خطة لحياتي وهو يُعدّ لي الطريق.

الرّسالة:

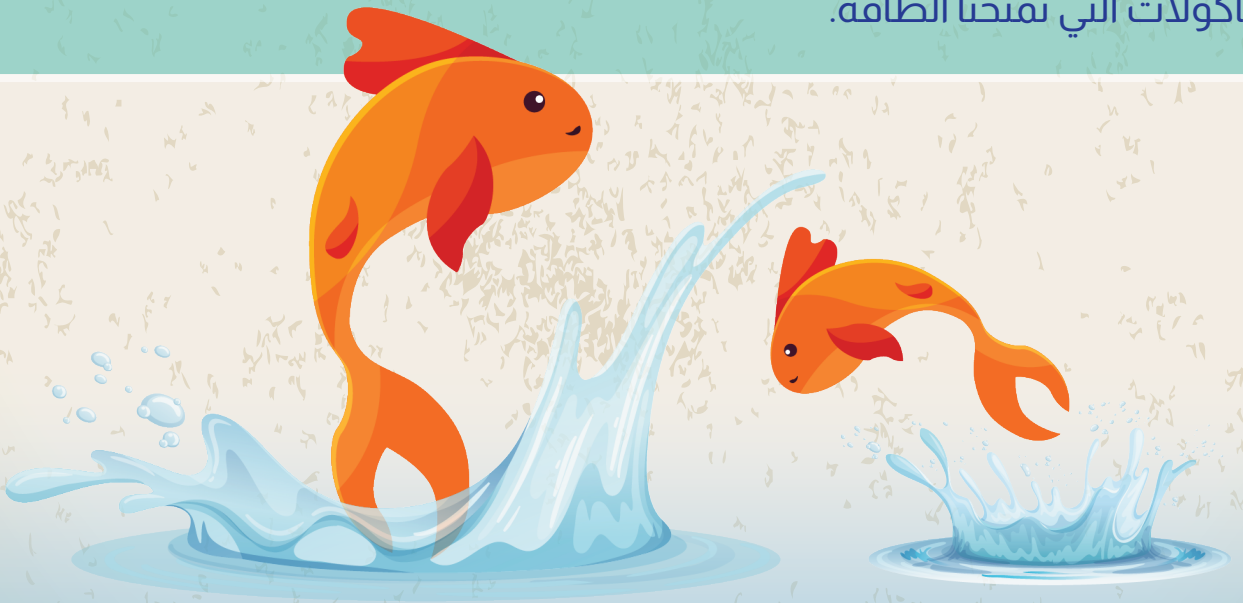
عندما أثق بخطة الله وأطيعها في حياتي، الله سيفتح لي الطريق.

القصة الكتابيّة:

موسى، والله يشقّ البحر لشعبه / الخروج ١٤ : ٢١ - ٣١

فقرة التّغذية:

المأكولات التي تمنحنا الطاقة.





البرنامج



المدة	الفقرة	المواد المطلوبة
٢٠ دقيقة	الاستقبال + ألعاب الترحيب	هولا هوب - دلو - أكواب وصحون بلاستيك - لاصق - بالونات
٢٠ دقيقة	المقدمة + قواعد الرحلة + ألعاب كسر الجليد	_____
٢٠ دقيقة	فقرة الترانيم	الترانيم - العرض التقديمي مع كلمات الترانيم
٢٠ دقيقة	القصة الكتابية	صورة البحر والسفن - السفينة المتقلة
١٠ دقائق	المناقشة	_____
١٠ دقائق	استراحة	_____
١٥ دقيقة	لعبة: دراما	_____
٢٥ دقيقة	فقرة الآية الكتابية	عيدان خشب - كلمات الآية مطبوعة - لاصق - وعاء.
١٠ دقائق	وسيلة الإيضاح: الثقة	٣ أكواب بلاستيكية ملونة (١ احمر - ٢ ازرق) - ماء - قطن
٢٥ دقيقة	فقرة التغذية: تقسيم طبق الطعام	ورق لاصق + قلم / صور عالبور بوينت
٤٥ دقيقة	ألعاب متفرقة	طابة البحر
٢٠ دقيقة	نشاط الزجاجة وختام اليوم	الزجاجات - أقلام - أقلام تلوين - شريط ملون - أوراق



المواد المطلوبة للبرنامج:

- تذكرة الدّخول
- استمارة التسجيل
- أقلام تلوين
- بطاقات الأسماء
- موسيقى في الخلفية
- بالون
- دلو
- حلقات هولا هوب
- أكواب بلاستيك

الاستقبال والتّعليمات الرئيسيّة:

- تسجيل الأولاد عند وصولهم باستخدام استمارة التسجيل المخصّصة.
- إعطاء كل ولد تذكرة السفر التي تسمح له بالدخول إلى رحلة ٢ عشرة، بالإضافة إلى بطاقة اسم.
- الطلب من الأولاد بعد التسجيل التّوجّه إلى المنطقة الرئيسيّة حيث يتم التّأكد من أسمائهم.
- تفتيش الأولاد من قِبَل الحُرّاس بطريقةٍ مرحة للسماح لهم بالدخول، ممّا يجعلهم يشعرون بأنهم يدخلون مكانًا مميّزًا. مثلاً: ما الذي تحمله في الشنطة؟ هل معك طعام؟ هل معك مشروبات غازية.. معك نظارات شمس؟ قبعة؟ ما الذي تحمله داخل القبعة؟ ااااا ممنوع ممنوع هذه اللعبة.. كما يمكنك ان ترجعهم الى الورااء لانهاء طعامهم، او خلع حذائهم.
- الطلب من الأولاد ملء بياناتهم الشخصية (الاسم، العمر، اللّون المفضّل، الطّعام المفضّل) والقيام بكلمة بحث لاكتشاف الكلمة السرية "رحلة".
- أثناء استقبال الأولاد، ستكون هناك ألعاب ترحيبية جارية، يمكنهم المشاركة فيها أثناء الانتظار.

ألعاب الترحيب (٢٠ دقيقة)

تحدي "الهولا هوب":

- تستمرّ اللعبة لبناء برج من ٥ طوابق.
- ثمّ على كل ولد سحب كوب ووضع في الأعلى إلى أن يهدم البرج.

سيقوم الأولاد بتحدّي بعضهم البعض لمعرفة من يمكنه إبقاء الهولا هوب يدور لأطول فترة.

نقل "الهولا هوب":

- لعبة "وَصْل الكوب واربح":
- على طاولة، حدّد بلاصق مربّع، وطريق يمكن للولد أن يمرّ من خلاله الكوب.
- على كل ولد من خلال نفخ البالون تمرير الكوب ليصل إلى المربّع بأقل وقت ممكن.

- قم بوضع دلو على مسافة معيّنة.
- اطلب من كلّ ولدين مع بعضهم تمرير الهولا هوب ووضعها حول الدلو.
- اطلب منهم الوقوف بطريقة أن يكون ظهرهم على بعض، وحمل الهولا هوب فيما بينهم.

لعبة "تهوية الكوب":

- على طاولة، حدّد بلاصق النصف.
- ضع أمام كلّ ولد كوب، عليهم تهوية الكوب ليصل إلى خط النهاية من الطاولة.

لعبة "بناء البرج":

- اطلب من الأولاد وضع ٥ أكواب بلاستيك وفوقهم صحن، ثمّ وضع ٥ أكواب ثمّ صحن، وهكذا

المقدّمة (٢٠ دقيقة)

قم بمراجعة معلومات اليوم السابق:

- اسأل الأولاد عمّا يتذكّرونه من اليوم السابق: الشخصية، القصة، والفكرة الرئيسية التي تعلّموها.
- استمع إلى إجاباتهم وشجّعهم على المشاركة.

شارك قواعد الرحلة:

- احترام بعضنا البعض من خلال استخدام اللّغة اللائقة والمُشجّعة.
- احترام الكابتن ومساعدين الكابتن عندما يتكلّمون، ورفع الأيدي عند الرغبة في التحدّث.
- احترام متن السفينة والمحافطة على نظافتها.
- احترام أغراض بعضنا البعض.
- تكوين صداقات جديدة والاستمتاع بالوقت.
- مساعدة بعضنا البعض لتجميع وقود للسفينة.

تجميع الوقود يحصل من خلال:

- الالتزام بالقواعد.
- الربح في الألعاب
- المشاركة، وتنفيذ التحديات.

ثمّ لعب ألعاب كسر الجليد مع الأولاد.

لعبة: دائرة الطاقة - المحيط

- اطلب من الأولاد الوقوف على شكل دائرة، ووجوههم متجهة نحو الداخل.
- اختر ولداً لبدأ اللعبة.
- اطلب من الولد أن يتقدّم خطوة إلى الأمام، ويؤدّي حركةً وصوتاً مستوحى من المحيط (مثل حركة سمكة، أو موجة، أو قارب، أو مخلوق بحري...).
- مثال: يتحرك مثل السمكة ويقول: "بُب-بُب!"، أو مثل الموجة القوية قائلاً: "وووووش!"
- تنتقل هذه الحركة والصوت نفسها حول الأولاد في الدائرة.
- يجب على كل ولد من الأولاد أن:
- 1- يُكررن الحركة والصوت كما قام بهما الولد من قبله.
- 2- يُضيف طاقة أكبر، ويجعل الصوت أعلى أو أكثر ضحكاً كلّما تقدم دور شخص آخر. يتصرّف وكأنّ الموجة أو الكائن البحري يزداد قوة!
- 3- وعندما تعود الحركة والصوت إلى الولد الأول، يُقدّم أداءً نهائياً ضحكاً لحركته وصوته البحري.
- بعد ذلك، يبدأ الشخص الذي على يساره بحركة وصوت جديدين مستوحيين من البحر، وتبدأ الدورة من جديد.

لعبة: "الأسماء في بيتها"

- يتفرّق الأولاد في جميع أنحاء القاعة/ السفينة.
- كلّما صرخ الكابتن "الأسماء في بيتها" وذكر رقمًا محدّدًا، يجب على الأولاد تقسيم أنفسهم إلى مجموعات تتكوّن من ذلك الرقم الذي ذكره الكابتن.
- كل مجموعة لا تتناسب مع الرقم المذكور تخسر، ويتفرّق الأولاد مرة أخرى.
- تستمر اللعبة حتى يتبقّى لاعبان في النهاية، وهما الفائزان باللعبة.

لعبة: اتبع قول القائد

- اطلب من جميع الأولاد الوقوف في دائرة كبيرة، واطلب منهم مسك أيدي بعضهم البعض وهم يواجهون مركز الدائرة.
- هناك أربعة أوامر أساسية في اللعبة: "اقفز إلى الداخل"، "اقفز إلى الخارج"، "اقفز إلى اليسار"، أو "اقفز إلى اليمين".
- يقول القائد: "قل ما أقول، وافعل ما أقول" ثم يضيف أحد الأوامر الأربعة.
- يجب على الجميع القفز في الاتجاه الذي قاله القائد.
- من يقفز في الاتجاه الخاطئ يخرج من اللعبة.
- في الجولة التالية، يمكن للقائد تغيير التعليمات: "قل ما أقول، وافعل العكس" أو "قل عكس ما أقول، وافعل ما أقول" وعلى المجموعة تنفيذ ما يقوله بناءً على التعليمات الجديدة.
- يمكن إضافة أوامر جديدة مثل:
 - "اقفز مرتين"
 - "اقفز عاليًا"
 - "اقفز مرتين إلى اليسار/اليمين"

فقرة الترانيم (٢٠ دقيقة)

ترنيمة: رحلة ٢ عشرة

القرار

الله خالق الخليقة

وهوي معي كل دقيقة

عندو خطة حلوة كثير

لحياتي بالحقيقة

المواد المطلوبة:

- الترانيم
- العرض التقديمي مع كلمات الترانيم

لما بطيع أنا ربان
وربّي بيكون عني رضان
ولما بمسك إيد يسوع
بكون قلبي كثير فرحان

عملني أنا مميز
مش بالشبه بتميّز
لا باللبس ولا باللون
لأنو في إله الكون

من فرعون حرّر الشعب
وموسى كان بموقف صعب
وفرعون أبدًا ما كان بريء
والربّ بالبحر فتح طريق



القرار

(أُلله خالقُ كلِّ شيءٍ) ٣
هو إلهي ويحبّني

ترنيمة: الله خالق
كلِّ شيءٍ

شُفتِ النملة أد إيه صغيرة
والعصفورة أد إيه أمّورة
والزرافة أد إيه طويلة
أُلله خالقُ كلِّ شيءٍ

ربنا حطّ صوابع في إيدي
وكمان حطّهم في رجلي
حطّ رموش عlishان تحرس عيني
أُلله خالقُ كلِّ شيءٍ

ربنا خلقي أخ بيبي
وكبر شوية وبقي يحبني
يكبر جدًا وألاقيه يلعب جنبي
الله خالق كل شيء

الله هو خالق الموسيقى
والجبال والبحور العميقة
والنهار والليل وكل دقيقة
هو خالق كل شيء



ترنيمة: إلهي كبير

(إلهي كبير قوي قدير
لا شيء يستحيل عليه) ٢
فله الجبال وله البحار
والسّموات صنع يديه

(إلهي كبير قوي قدير
لا شيء يستحيل عليه) ٢
فله الجبال وله البحار
والسّموات صنع يديه

إلهي كبير قوي قدير
(لا شيء يستحيل عليه) ٣

القصة الكتابية (٢٠ دقيقة)

موسى، والله يثبِّق البحر لشعبه

🌀 المرجع الكتابي: الخروج ١٤: ٢١ - ٣١

- 🌀 نقل السفينة: اختر ولدًا ليأخذ السفينة وينقلها إلى المحطة الثانية
- اسأل الأولاد لتخمين المكان والقصة.

🌀 شارك القصة مع الأولاد:

المقدمة:

في العهد القديم كان شعب الله مُستعبد في مصر، مستعبد أي كانوا يعملون كلَّ الوقت بدون أيَّ أجرة (مال). أرسل الله موسى إلى مصر ليخلص شعبه من تحت سلطة فرعون أي رئيس مصر. طبعًا فرعون لم يرضَ بأن يطلق سراح شعب الله، ولكن الله أرسل ١٠ ضربات على مصر ليخرج شعبه. ومن هذه الضربات الضفادع، لقد أرسل الله الضفادع!!! تخيلوا معي ضفادع تقفز عليكم كلَّ الوقت.

وفي كلِّ مرة كان فرعون يقول لموسى سأطلق سراح الشعب، لكن تكلم إلى الرب إلهك لتخفف الضفادع. ولكن في كلِّ مرة كان يغيّر رأيه ولا يطلق الشعب.

خروج الشعب من مصر:

وهكذا حتَّى الضربة العاشرة حيث قال فرعون لموسى: قم أنت والشعب واخرجوا من مصر، وخرج الشعب من بعد ٤٠ سنة من العبودية في مصر. ولكن فرعون لم ينتهِ من شعب الله، فنسِيَ الله وغيّر رأيه وجمع جيشه وذهب وراء الشعب. ولقد رآهم مجتمعون عند البحر. وعندما رآهم موسى قال للشعب: "الرب يحارب عنكم" وتقدّم موسى إلى حافة المياه وبسط يديه. فشق الله البحر ليعبر الشعب بسلام. وبقيَّ جيش فرعون يلاحق الشعب ويقول: سنريهم، سنصل إليهم... اسأل الأولاد: برأيكم ما الذي حصل؟ (اسمع الإجابات)

النهاية:

لقد شقَّ الله البحر ليعبر الشعب، ثمَّ أغلق الله على جيش فرعون المياه فغرق كلَّ الجيش، عندها أدرك فرعون أنَّ إله الشعب هو الرب. الله كان لديه خطة ليخرج شعبه، وبالرغم من كلِّ المعوَّقات أعدَّ الطريق لهم وأخرجهم. واليوم، الله لديه خطة لحياتك وهو سيعدُّ الطريق لك إن قلت له يا ربِّ تَمِّم مشيئتك في حياتي.

مناقشة (١٠ دقائق)

قسّم الأولاد إلى مجموعات وناقش معهم الأسئلة التالية:

- من كان مستعبد في مصر؟ كيف تعتقدون كان شعورهم في بلدٍ مختلفٍ عن بلدهم؟ وما هو الاستعباد؟ اشرح: إنَّ شعب الله، كان مستعبد ويعمل تحت أوامر الشعب المصري وربما كان يشعر بالخوف، الحزن، الجوع، القلق، ... ونحن أيضًا عندما نفعل الخطية ولا نتوب عنها نكون في استعباد لها.
- إلى كم سنة ظلَّ الشعب مستعبد في مصر وما كانت خطّة الله لشعبه؟ اشرح: ٤٠ سنة ظل الشعب مستعبد في مصر، وكانت خطّة الله أن يحزّنا من عبودية الخطية التي هي كل شيء نفكر به، نقوله ونفعله لا يرضي الله.
- كيف أعدَّ الله الطريق لشعبه؟ ماذا فعل؟ اشرح: أن الله أرسل الضربات على مصر ليحرّر شعبه وليعترف فرعون أنَّ الربَّ هو الله.
- هل مررت يومًا بموقف شعرت فيه أنَّك لا تعرف كيف تخرج منه؟ ماذا فعلت؟ ومن ساعدك؟ (شجّعهم على مشاركة قصص صغيرة من حياتهم اليومية)

لعبة: دراما (١٥ دقيقة)

اشرح للأولاد أن هذه اللعبة لمحاولة تمثيل وخيال أحداث قصة موسى.

ابدأ بتوجيه الأولاد بصوتٍ مشوّق: "تخيّلوا أنكم من شعب موسى، واقفون على شاطئ البحر، وتسمعون صوت جيش فرعون يقترب بسرعة من ورائكم. كيف سيكون شعوركم؟ ماذا ستفعلون؟ هل ستركضون؟ كيف ستكون وجوهكم؟ أظهروا لي الخوف والتوتر في تعابير وجوهكم. هل ستشعرون بالحيرة؟ ماذا تفعلون الآن؟"

استمر في القصة بحماس: "وفجأة... موسى يرفع عصاه، ويحدث أمرٌ عجيب! البحر أمامكم ينشقّ ويقسم إلى جزئين!". "سيروا في خيالكُم الآن وسط البحر... هناك مياه على الجانبين. كيف ستسيرون؟ ماذا ستشعرون؟ هل ترغبون في لمس المياه؟"

ثم أضف عنصر المفاجأة: "أسرعوا! الجيش صار قريبًا جدًّا! امشوا بسرعة، لا تنظروا ورائكم!" "وفي النهاية، وصلتم إلى الجانب الآخر! أنتم بأمان!"

اسألهم: "ماذا حدث بالماء؟ ماذا فعل الله؟" (دعهم يجيبون أن الله أغلق البحر على الأعداء).

خاتمة القصة: "لقد فرح الشعب كثيرًا بما فعله الله! دعونا نحتفل ونفرح معه، ونشكر الله مثلهم!"

فقرة الآية الكتابية (٢٠ دقيقة)

"توكل على الرب بكل قلبك، وعلى فهمك لا تعتمد.
في كل طرقك اعرفه، وهو يُقوِّم سبلك."

(أمثال ٣ : ٦)



- أحضر كتابك المقدس. كذلك، ضع الآية على العرض التقديمي.
- اقرأ الآية أولاً، ثم اطلب من أحد الأولاد أن يقرأها بصوت واضح ومسموع.
- ثم قم بشرحها:

في كل طرقك اعرفه: بمعنى، في كل قرار نأخذه، كبير أو صغير، نطلب من الله أولاً أن يرشدنا.

وهو يُقوِّم سبلك: الله وعد أنه لو وثقنا فيه وتبعناه، سيقودنا إلى الطريق الصحيح، ويُبعدنا عن المشاكل، حتى لو كان الطريق صعب.

كرّر قول الآية عدّة مرّات مع الأولاد.

المواد المطلوبة:

- عيدان خشب
- كلمات الآية مطبوعة
- لاصق
- وعاء

لعبة الآية:

شرح اللعبة:

- أحضر عيدان الخشب والصق على كلّ عود كلمة من الآية.
- أحضر الوعاء وضع فيه مياه.
- على كلّ فريق أن يقوم ببناء جسر من خشب بحيث يرتّب كلمات الآية على المياه.
- أعط كلّ فريق وقت ٦٠ ثانية.
- يمكنك وضع الموسيقى لتشجيع الأولاد.
- الفريق الذي يأخذ وقت أقل في بناء الجسر ويرتب الآية بشكلٍ صحيح يربح.

وسيلة الإيضاح: الثقة (١٠ دقائق)

المواد المطلوبة:

- ٣ أكواب بلاستيكية ملونة (١ احمر - ٢ ازرق)
- ماء
- قطن

● ضع في الكوب الأحمر مياه.

● ضع القطن في الكوبين الآخرين.

● اختر ولد من الأولاد ليساعدك.

شرح وتطبيق:

- اسأل الولد بصوت هادئ: "هل تثق بي؟"
- اطلب من الولد رفع يديه على مستوى رأسه.
- أعطه الكوبين الزرق ليحملهما، ثم اسكب قليلاً من الماء في كل كوب.
- خذ كوب واطلب من الولد أن يستمر في حمل الكوب.
- اطلب من الولد أن يضع الكوب فوق رأسه.
- اطلب منه أن يدور مع إغماض عينيه، وهو يظل ممسكاً بالكوب على رأسه.
- اطلب من الولد التوقف عن الدوران وفتح عينيه.
- أخبره: "عندما أعد إلى الرقم ٣، يجب أن تسكب الماء على رأسك مثلي."

بعد أن يظهر الولد خوفه من سكب الماء، ابدأ في الشرح:

أحياناً، نحن مثل (اسم الولد)، نتردد ولا نثق بخطة الله لحياتنا، ولذلك نتصرّف تصرّفات معتمدين على أنفسنا وماذا نعرف، وأحياناً على قوتنا الجسدية. أمّا الثقة بالله تتطلّب أن نطيعه حتى عندما نشعر أنّ ما يطلبه غير منطقي. مثل موسى تردّد في البداية من الذهاب إلى مصر ولكن لاحقاً عندما أطاع الله في كلّ خطوة حرّر الشعب من العبودية في مصر.

- اطلب من الولد بسكب الماء على رأسه.
- عدّ بصوت مرتفع: "واحد، اثنان، ثلاثة!"
- بعد سكب الماء، سيرى الجميع أنّه لا يوجد ماء ولم ينسكب شيء على رأسه.

تابع، ربّما لم تفهموا تمامًا ما حدث، لكن السّر يكمن في أنه قبل ملء الكوب بالماء كان يوجد به قطن. القطن وزنه خفيف، لن يشعر (اسم الولد) بوجوده.

هكذا نحن في بعض الأحيان مع الله، نواجه الأمور التي لا نفهمها ونعتمد على أنفسنا دون اللجوء إليه، ولكن يجب أن نثق أنّ الله لديه خطة لحياتنا وهو يُعدّ لنا الطريق رغم أنّ الأمور حولنا شبه مستحيلة كما فعل مع الشعب شقّ البحر ليحرّرهم من العبودية في مصر.

فقرة التغذية: الاكل الذي يمنحنا الطاقة (٢٥ دقيقة)

في هذا الجزء من البرنامج، سنقوم بالتعرّف على التغذية، سنتناول مواضيع تهم الفتيات والفتيان، عن كيفية الاهتمام والاعتناء بأجسادهم من ناحية اختيار المأكولات والتنوّع فيها والتعرّف على مصادرها. وعن كيفية تأثير التغذية في حياتهم اليومية، في المدرسة والدرس والقيام بالنشاطات البدنية.

قدم للأولاد معلومة عن المياه واطلب منهم البحث عن معلومة جديدة لفوائد المياه ممّا سيزيد وقود للسفينة.

المعلومة:

المواد المطلوبة:

- ورق لاصق
- قلم

اسمع من الأولاد المعلومات التي حصلوا عليها وقم بزيادة الوقود لهم وقدم لهم معلومة جديدة: شرب الماء يساعدكم على النوم بشكل أفضل كما أنه يمنحكم الطاقة للقيام بالكثير من النشاطات ويساعدكم على التركيز.

- اكتب أسماء المأكولات: بيض - بطاطا - لبننة - ذرة - حليب - فصوليا - موزة - تفاحة... على ورق لاصق.
- اختر أربعة أولاد.
- الصق كل من الأوراق على رأس كل ولد.
- على كل ولد أن يخمن اسم الطعام الذي على رأسه من خلال طرح أسئلة نعم أو لا مثل هل هو فاكهة؟ لونه اصفر؟ ...
- الفائز هو من يحزر أولاً اسم الطعام الذي على رأسه.
- كرر اللعبة مع عدة أولاد حسب الوقت المتاح.

مقدمة:

- من أين تعتقد أن الطاقة تأتي؟
- ما أنواع الأطعمة التي تجعلك تشعر بأن لديك طاقة أكثر؟
- ما أنواع الأطعمة التي تجعلك تشعر بالنعاس أو ترغب في أخذ قيلولة؟

الدّرس:

الأطعمة التي تتناولها والمشروبات التي تشربها تزود جسمك بالطاقة اللازمة لتستمر. يستخدم جسمك الطاقة للتنفس، ولجعل القلب ينبض، وللنمو، وللقيام بالأنشطة البدنية مثل المشي، القفز، والجري.

يستطيع الجسم استخدام أنواع مختلفة من الأطعمة كمصدر للطاقة، مثل:

- الفواكه
- البقوليات
- مشتقات الحليب
- المعكرونة
- الأرز
- البطاطا
- الذرة
- المكسرات
- البذور
- البيض

🌟 ملاحظة إضافية عن الأطعمة السكرية:

الأطعمة السكرية مثل الدونات، الكيك، الفطائر، والآيس كريم يمكن أن تعطيك طاقة أيضًا، لكنها تحتوي على أسعار حرارية عالية دون قيمة غذائية كبيرة. هذا يعني أنها تعطينا دفعة سريعة من الطاقة ثم نشعر بالتعب بعدها. كذلك الزبدة، الجبنة، واللحوم الدهنية تعطي طاقة، لكن الإفراط في تناولها غير صحي لأنها غنية بالسعرات وقليلة الفائدة الغذائية.

🌟 تطبيق للدّرس:

اعرض صورًا لأنواع مختلفة من الطعام واسأل الطلاب إن كانوا يعتقدون أن هذه الأطعمة تعطي أجسامهم طاقة تدوم لساعات، أو طاقة مؤقتة يتبعها تعب. بطاقات مقترحة للطباعة:

- خضروات
- فواكه
- أطعمة متنوعة (بما فيها أطعمة مصنّعة)

🌟 المتابعة في البيت:

قل للأولاد: أن يحاولوا خلال الأيام القادمة، مراقبة تأثير الأطعمة التي يتناولونها على شعورهم بعد ساعتين من الأكل. ما الأطعمة التي تعطيك طاقة أكثر؟ وما الأطعمة التي تجعلكم تشعرعون بالتعب؟ اسألوا أفراد عائلتكم: ما هي الأطعمة التي يحبّون تناولها عندما يحتاجون طاقة إضافية للعمل أو النشاط البدني؟

الخاتمة: الله لديه خطة لحياتنا وهو يعدّ لنا الطريق ولكي نسلك بها، يجب أن يكون لدينا الطاقة الكافية كي لا نتعب ونتوقف عند أي مشكلة تواجهنا.

ألعاب متفرقة (٤٥ دقيقة)

🌟 لعبة: التقاط الكوب

- اختر من كل فريق ولدين.
- اطلب من الولدين الوقوف بوجه بعضهم البعض.
- ضع الطابة في الوسط على الأرض بين الولدين.
- تأكد من وجود مساحة كافية بين الولدين للحركة بحرية.

المواد المطلوبة:

- طابة البحر (عدد ٥).

طريقة اللعب:

- ينادي القائد بأسماء أعضاء جسم مختلفة، مثل:
 - الركبتان
 - الكتفان
 - الظهر
 - البطن
 - الرأس
- يلمس الأولاد الجزء من الجسم الذي ينادي به القائد.
- يُطلب منهم أن يبقوا منتبهين للكوب في كل لحظة.
- في لحظة مفاجئة، يصرخ القائد: "الكوب!"
- يحاول كل ولد أن يلتقط الكوب قبل زميله.
- الولد الذي يمسك الكوب أولاً هو الفائز في الجولة.
- تُعاد اللعبة في جولات جديدة، ويمكن تكرارها حسب الوقت المتاح.

لعبة: فكّ شبكة الصيد.

الهدف:

يعمل الأولاد معاً لفكّ "شبكة الصيد" الخاصة بهم (أي تشابك الأيدي والأذرع) دون أن يتركوا أيدي بعضهم. الهدف هو تكوين دائرة كاملة مرة أخرى، كرمز لشبكة تم إصلاحها!

- قسّم المجموعة إلى فرق مكوّنة من حوالي ٨ إلى ١٢ ولد.
- كلّما كانت المجموعة أصغر، كان التحديّ أسرع وأسهل.
- يقف كلّ فريق في دائرة ضيّقة.
- يمدّ كلّ شخص يده اليمنى عبر الدائرة ويمسك بيد شخص آخر (لا يقف بجانبه مباشرة).
- بعد ذلك، يمدّ يده اليسرى ويمسك بيد شخص مختلف (ليس بجانبه ولا نفس الشخص الذي أمسك بيده اليمنى).
- دون أن يترك أحد يد الآخر، يجب أن يعمل الفريق معاً لفكّ التشابك من خلال القفز فوق الأذرع، والانحناء تحتها، والدوران بحذر — حتّى يتكوّن شكل دائرة.
- لا يُسمح لأي شخص بترك يد الآخر خلال اللعبة.
- الفريق الذي يتمكن من فكّ "شبكة الصيد" الخاصة به بالكامل هو الفريق الفائز!

🎯 لعبة: "سمكة وقرش"

- حدّد مساحة اللّعب وسمّها "المحيط" (يمكن أن تكون ساحة الملعب بالكامل).
- اختر لاعبًا واحدًا ليكون "القرش"، ويبدأ في منتصف الساحة.
- باقي اللاعبين هم "الأسماء"، ويُسمح لهم بالتحرك بحرية داخل المحيط.
- يبدأ القرش بمطاردة الأسماء ومحاولة لمسهم (إمساكهم).
- عندما يُمسك بالسمكة، تتحوّل إلى قرش وتبدأ بالصيد مع البقية.
- بعد فترة قصيرة، يصبح هناك أكثر من قرش يطارد الأسماء المتبقية.
- لا توجد مناطق آمنة — فقط اسبح للنجاة!

ينادي القائد أحيانًا بأوامر مثل:

- "تجمّدوا!" — يجب على الجميع التوقف عن الحركة فورًا، بمن فيهم القروش.
- "انطلقوا!" — تستمرّ المطاردة!

تستمرّ اللعبة حتّى تُمسك جميع الأسماء ويتحوّل الجميع إلى قروش.
في النهاية، أعلن عن الوقت الذي استغرقتة الجولة، ويمكن اختيار "قرش" جديد وإعادة اللّعب إن سمح الوقت.

🎯 لعبة: اصنع طريقك

- ضع صفيّين من الكراسي متقابلين، مع وجود مسافة بينهما (حوالي مترين).
- قسّم الأولاد إلى فريقين متساويين (فريق أ - وفريق ب).
- يجلس كل فريق في صف مقابل للفريق الآخر.
- يجب أن يكون عدد الأولاد في كلا الفريقين أ و ب متساويًا (مثلًا: ١٠ ضد ١٠).

القائد يقول: "ابدأ!"

- يجب على جميع الأولاد الركض لعبور الممر والجلوس على الكراسي المقابلة في نفس اللحظة، فريق (أ) إلى جهة فريق (ب) والعكس.
- لا يُسمح بالدفع أو التلامس العنيف، فقط ردود فعل سريعة.
- بعد كل جولة، أزل كرسيًا واحدًا من كل جانب.
- الأولاد الذين لا يتمكّنون من الجلوس يقفوف في الوسط بشكل عشوائي كعوائق لزيادة صعوبة العبور على الآخرين!

نشاط الزجاجة وختام اليوم (٢٠ دقيقة)



المواد المطلوبة:

- الزجاجات
- أقلام
- أقلام تلوين
- شريط ملون
- أوراق

• ذكّر الأولاد أنّ الله لديه خطة لنا وهو سيعدّ لنا الطريق لنسلك لو أنّ الأمور من حولنا شبه مستحيلة.

• أخبر الأولاد أنّ غدًا سيكون هناك محطة جديدة في البحر. اشرح أنّنا الآن سنقوم بنشاط لنتذكّر دائمًا ما تعلّمناه، ثم وُزّع الزجاجات على كلّ ولد.

• دع كل ولد يكتب على ورقة ما تعلّمه ولفّ الورقة ووضّعها في القنينة.

- يجب على الولد كتابة الجملة اليومية على الورقة "الله خلقني وهو يعدّ الطريق لي" في هذا الوقت شغل موسيقى خلفية. يمكنها أن تكون الترانيم التي تعلّموها في هذا اليوم.
- اشرح للأولاد أنّك ستحتفظ بالزجاجة وتعيدها إليهم في النهاية، وأنّ كلّ يوم سيكون هناك ما يتعلّمونه ليكتبوا ويضعوا الورقة في الزجاجة.
- بعد الانتهاء، اجمع الزجاجات وضعها في مكان آمن.

