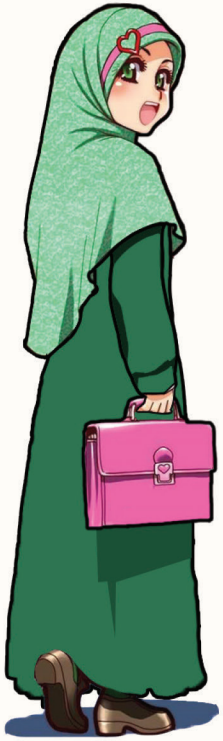
ألعاب مقدسية



النص المفقود

1) تقف المُشاركات على شكل حلقة .
2) تنبه المدربة المشاركات الى ضرورة عدم رفع الصوت وعدم تكرار الكلمة أكثر من مرة.
3) تهمس المُدربة بِأُذن المُشاركة التي على يمينها بعبارة : (أكتب التوراة).
4) تنقل كل مشاركة العبارة السابقة للتي على يمينها حتى تصل إلى المدربة مرة أخرى.
5) تُعلن المُدربة عن كلمة البداية وعن الكلمة التي وصلته في نهاية المطاف، وتحاول كشف مصدر الخلل بسؤال ماذا سمع كل شخص؟
6) تُعقّب المدربة على الموضوع بقوله: "كلمة واحدة في زمن واحد ولقاء واحد، لم تصل بشكلها الصحيح فما بالكم بكلمات وكتابات دوِّنت بعد تناقلها بأزمنة متعددة (700 سنة) وهذا دليل على أن التوراة التي وصلتنا اليوم هي توراة محرّفة".

الثوابت المقدسية المنقوطة

1) تُقسم المُدربة المُشاركات إلى مجموعات بعدد الثوابت المقدسية المراد شرحها .
2) تُوزع المُدربة على كل مجموعة نصَ ثابتٍ مقدسيٍ واحدٍ غير منقوط.
3) تطلب المدربة من كل مجموعة إعادة كتابة الثابت المقدسي بشكل منقوط على لوحةٍ كبيرة، ومناقشة مضمونه فيما بينهم.
4) تطلب المدربة من كل مجموعة قراءة الثابت المقدسي بعد التنقيط وتقوم بتصويبهم ثم تستمع إلى ما توصلت إليه مناقشتهم حول مضمون الثابت.
5) تُعزز المدربة جميع المشاركات وتثني على أفضلهم بالإضافة الى تكريمها.

الرسام المقدسي

1) ترسم المُدربة بِالشَبَر شكل شبه مستطيل على الأرض يمثل سور المسجد الأقصى المبارك.
2) تُوزع المُدربة على كل مُشاركة ورقة رسم مكتوب في أعلاها : أرسم (مَعْلَمٍ من معالم المسجد الأقصى المبارك)
(أرسم قبة الصخرة ، أرسم مأذنة ، أرسم بائكة ، أرسم رواق ، ...) .
3) تطلب المُدربة من المشاركات إتمام الرسم خلال مدة زمنية معينة، ومع إطلاق صافرة النهاية على كل مشاركة تثبيت المعلم المرسوم في مكانه الصحيح داخل سور المسجد الأقصى المبارك.
4) بعد انتهاء المشاركات من المهمة تقوم المُدربة بضبط مواقع رسومات المعالم والتأكيد على أبرز المعلومات المهمة المتعلقة بالمَعلم .

قصة الفتح الثالث

1) تقف المشاركات وتشرح المُدربة اللعبة لهم، وذلك بأنه ستقوم بسرد قصة مقدسية (قصة الفتح الصلاحي مثلاً) وأنه ستسمي كل مشاركة باسم بطل من أبطالها / معلم من معالمها، وعلى كل مشاركة إذا ما سمعت اسمها في القصة الجلوس والوقوف ومن لا تنفذ أو تتأخر تخرج من اللعب.

*ملاحظة : يُفَضَّل أن تكون أحداث القصة حقيقية.

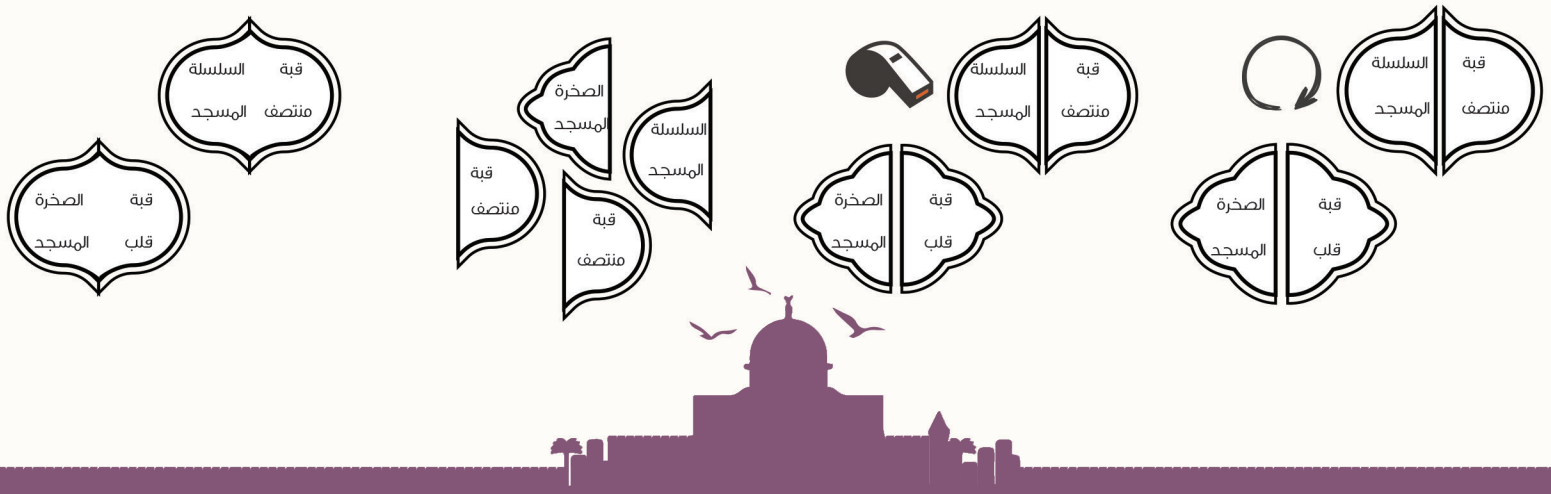
2) عند ذكر كلمتي: (الفتح الصلاحي / المسجد الأقصى المبارك (مثلاً)) يتوجب على جميع المشاركات الجلوس والوقوف مرة أخرى.

3) تبدأ المُدربة بسرد القصة وتستخدم المؤثرات الصوتية ،وتُخرِج كل من لا يجلس ويقف عند سماع الاسم المسمى به في القصة.

4) بعد تصفية جميع المشاركات تُكرِّم المدربة الفائز وتُعقِّب على أحداث القصة.

التوأم المقدسي

1) تقوم المُدربة بتجهيز مجموعة بطاقات تحتوي كل بطاقة على اسم مَعلم من معالم المسجد الأقصى المبارك، بالإضافة إلى موقعها أو أي معلومة عنها ثم تقوم بقصها إلى نصفين.
2) توزع أنصاف البطاقات على المُشاركات بشكل عشوائي وتطلَب من كل مُشاركة أن تبحث عن النصف الآخر المتمم لمعلومة بطاقته بعد سماع الصافرة من المدربة.
3) تُطلق المُدربة صافرة البدء، فتبدأ كل مُشاركة بالبحث عن توأمها الذي يحمل نصف البطاقة الأخرى.
4) تطلب المدربة من كل مُشاركَتين عرض بطاقتهم بعد جمع نصفيها والتعريف بها وبذواتهم ليتم التعارف بين المشاركات.
5) من الممكن أكثر من مرة لترسيخ التعارف بين المشاركات.



الشمس المقدسية

1) ترسم المُدربة دائرة وتكتب بداخلها بيت المقدس .

2) تطلب من كل مُشاركة أن تتحدث بأول كلمة خطرت على بالها وجاءت في عقلها عندما سمعت كلمة بيت المقدس
(عقيدة ، حرب ، حق ،إقتحام ، القائمة السوداء ، حب ، أرض ، قبلة ، إسراء ، أنبياء ، .....)

3) تُقَسِّم المُدربة المُشاركات على شكل مجموعات وتكلف كل مجموعة بكتابة فقرة تحوي أكبر كم ممكن من الكلمات الموجودة أمامهم.

4) تعطي المُدربة الفرصة لكل مجموعة أن تعرض الفقرة التي قامت بكتابتها .

5) تعزز المدربة أداء المجموعات وتكرم المجموعة الفائزة.

الشبرة والعقدة

1) توزع المُدربة على جميع المُشاركات شبرة بطول متر واحد وتطلب منهم عقدها بأشد ما يمكن .
2) تجمع المُدربة الشبر ويتم توزيعها مرة أخرى بشكل عشوائي وتطلب من الجميع فك العقدة التي معه حتى يتم فك جميع العُقد.
3) تشرح المُدربة أبرز صفات العقدة (لا يتم حلها أو قصها أو إزالتها) .
4) تطلب المُدربة من المُشاركات أن يتحدثوا بالطرق التي من الممكن فيها حماية العقدة من الإنحلال.

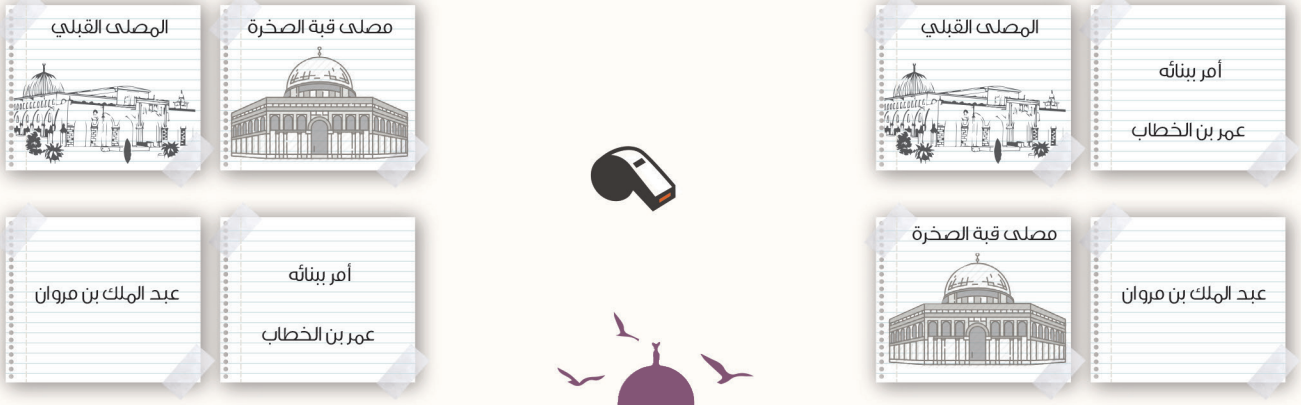
*ملاحظة: جميع العقد تُحل بلا إستثناء مع طول الزمن، إلا ما اتصل من طرفيه بقوة خارقة تمنع انحلاله وهي الاتصال بالقرآن الكريم من جهة والسنة الشريفة من جهة أخرى.

الحبل المقدسي

1) تثبت المُدربة حبل طويل وعليه كمية جيدة من الملاقط .
2) تشرح المُدربة النشاط للمشاركات: مطلوب أن تكتب كل مُشاركة كلمة واحدة عن بيت المقدس ،ثم تعرضها وتخبر الجميع لماذا إختارها .
3) بعد جولة كاملة يطلب من أحد المشاركات أن تُكَّون فقرة تحوي أكبر عدد ممكن من الكلمات الموجودة على الحبل المقدسي.
4) تقوم المشاركات بعرض الجمل التي تم تشكيلها من الكلمات التي وضعوها على الحبل المقدسي.
5) تعزز المدربة جميع المشاركات وتثني على أفضلهم بالإضافة الى تكريمها.

من بنى

1) تجهز المُدربة نوعين من البطاقات : بطاقات تحمل صوراً لمَعالم مقدسية ، وبطاقات تحمل اسم بانيها .
2) توزع المُدربة على المُشاركات البطاقات بشكل عشوائي.
3) تشرح المُدربة للمشاركات المَهَمة المطلوبة وهي : الجمع بين بطاقة المعلم المقدسي وبطاقة الباني (وتكون إشارة البدء اطلاق الصافرة).
4) تستنطق المدربة المشاركات حول المعالم المقدسية التي بين أيديهم وأهم المعلومات حول الباني.



أنا المرابطة المقدسي

1) يقف الجميع على شكل حلقة .
2) تشرح المُدربة اللعبة للمشاركات بأن تبدأ المُدربة بقوله : أنا المرابطة المقدسية وتذكر (اسمها) وتقول : سأخدم الأقصى بذكر (ما تتميز به شخصيتها) . .
3) تُرحب المشاركة التي تلي المدربة بالمدربة قائلاً : تشرفنا بالمرابطة المقدسية (فلانة)، ثم تعرف بنفسها قائلاً : سأخدم الأقصى بذكر (ما تتميز به شخصيتها).
4) تستمر الحلقة على هذا النحو حتى تُعرف آخر المشاركات بجميعهم.