إرشادات

ألعاب الحقائب

Spielekoffer

المصدر لكل شيء جيد موجود بلعبة

افراغ الرأس, التحدي الجماعي , تقوية الفريق , تجاوز التحديات, التعارف , التواصل دون التكلم , المرح .

هذه هي الأهداف التي تهدف اليها اللعبة .

قامت مدينة الشباب في لودينشايد بانجاز هذه الألعاب من وجهة نظر أن يعمل اللاجئين الصغار مع بعض.

هي وسيلة كي يستطيع مجموعات الطلاب تشكيل مجموعات متكاملة .

لهذا السبب تعمل أغلب الألعاب مع أو بدون اللغة. على الأقل يجب شرح قواعد اللعبة. ولكن ممكن أن تجري بإبداعات قليلة باليدين والقدمين .لكن أيضا حركات أخرى ممكنة لألعاب الحقائب حول تحضير سفرة خارجية من أجل تبادل الطلاب من جنسيات مختلفة وليتمكنو من تكوين فكرة عن اللغات الأجنبية. لهذا فإن ألعابنا الجماعية هي للتشجيع . ألعاب عديدة التي تلعب بمجموعات هي مخصصة للعمل الجماعي للاجئين الصغار .لعبة ضرب الطناجر أو لعبة الدوائر تحتاج مستوى لغة قليل وكذلك ألعاب مثل الخرائط و لعبة النرد مثل Halli-Galli أو . Kniffel

ألعاب الحقائب تخدم مجموعات مختلفة الحجم ومتنوعة الأهواء التي تستطيع أنت واللاعب معك أن توسعوها .

بعض النصائح المهمة لمنظم اللعبة :

- إن كنت تعرف أشخاص بمجموعتك يتحدثون لغات أخرى يستطيعون أن يساعدونك بالترجمة , علمهم قواعد اللعبة .
- بعض الألعاب تتطلب بعض الحساسية لأن ليس كل شخص (سواء أكان لاجئ أو لا) يشعر بارتياح وهو معصوب العينين أو بالملامسات الجسدية , لذلك يجب على مدير اللعبة أن ينتبه أنها لاتتجاوز الحدود وإنما مقبولة .
- ليست كل لعبة تناسب كل مجموعة . خاصة عندما تصادف مجموعات كاملة غير معروفة . لذلك يجب على منظم اللعبة مسبقاً أن يقرأ قواعد اللعبة ويقرر أي لعبة هي المناسبة.
- عندما تكون فرق هي المشاركة باللعبة يجب أن تنتبه بأن تكون مختلطة .بالنهاية يجب أن يشعر كل لاعب بأنه كان جزءا من اللعبة وأنه قام بعمل معين . الألعاب بالتالي ليست ألمان ضد أجانب .
- بعض الألعاب ,مثل التي تتطلب ايجاد حلول, تكون العملية هي الهدف . هي تدور حول تطوير استراتيجيات جماعية . قدم المساعدة عندما تشعر أن الفريق لايستطيع التقدم أكثر . من الأفضل تستطيع أن تقدم بعض الأفكار الجديدة من خلالها مساعدتك تكون على شكل سؤال .

	الأشخاص Ab = ابتداء	Zeit in Minuten الزمن بالدقيقة	Sprachlevel مستوى اللغة	drinnen/ draußen بالداخل أو بالخارج	Spielleiter منظم اللعبة
من الزاوية للزاوية	ab 10	15	2		X
أنابيب الجهاز	ab 5	10	1		
سنهزمك	ab 5	20	0		
العنكبوت السهل	8-24	20-45	2		X
لمح البصر	ab 10	15	1		X
السباق	8-16	20-40	0		X
Fröbelturm	4-24	20-45	0		
Schwipp-schwapp	ab 5	10	0		
الدودة	8-16	20	1		
العالم الغريب	6-20	60-180	3		X
السجادة الطائرة	5-20	10-30	1		X
Panjag	2-8	10-20	0		
Seifenkisten	4-8	60-120	1		X

Ab= ابتداء من

Organisation التنظيم	zum Kennenlernen للتعارف	Teamarbeit عمل جماعي	zusätzliches Material أدوات اضافية	Hemmschwelle abbauen ازالة الرادع	Seite الصفحة
	X			X	Seite 6
X	X	X			Seite 7
	X		X	X	Seite 7
X		X		X	Seite 8
	X			X	Seite 9
X					Seite 10
X		X			Seite 12
	X			X	Seite 13
X		X		X	Seite 13
X		X	X		Seite 14
	X	X			Seite 16
	X				Seite 17
X	X	X	X	X	Seite 18

Seite = صفحة

لعبة من الزاوية الى الزاوية Von Knie zu Knie

المتطلبات :

كراسي , كروت اللعب (أو البطاقات بالرموز تستطيع من لعبة العالم الغريب استخدامها)

تجهيز اللعبة :

توضع الكراسي بعدد اللاعبين بشكل دائري , كل واحد يسحب كرت ويحفظ اللون أو الرمز (قلب , مكعبات , أصفر , ...) الأوراق بعد ذلك سوف تخلط .

الخطوات :

يقوم منظم اللعبة بسحب كرت ويقول الرمز , كل لاعب لديه هذا الرمز يجلس على حضن زميله الذي على يمينه , يعيد السحب منظم اللعبة وكل لاعب يأخذ مكانه المناسب , والذي يجلس على حضن زميله يجب أن يبقى جالسا , ويمكن للاعب أن يجلس على حضنه أكثر من لاعب .

يفوز من يعود ليجلس بمكانه الأول .

لعبة الأنابيب ..... Orgelpfeifen

كيف تسير :

ينظم اللاعبون وفق معايير محددة :

- حسب الحجم .
- حسب مقاس القدم .
- حسب تاريخ الميلاد .

نصائح :

فكر بأن , الأجانب لايعرفون أحرفنا الأبجدية أو أنهم لايستطيعون الكتابة والقراءة .لذلك يفضل أن تختار بالاستغناء عن الأبجدية .

لعبة We will rock you.....

متطلبات اللعبة : أوراق صغيرة وقلم .

كيف تسير :

الكل يجلس في دائرة , كل لاعب يكتب اسمه على ورقة ويضعها أو يلصقها بشكل واضح للجميع , ثم يقوم الجميع على ايقاع "We will rock you " بالضرب مرتين على الفخذ ومرة بالتصفيق باليدين ,

عند التصفيق يقوم لاعب بذكر اسمه وعند التصفيق مرة ثانية يذكر اسم أحد اللاعبين الآخرين وبعد ذلك يكون الدور له .

من الضروري أن يكون الجميع بإيقاع واحد , من يتأخر بالرد أو يرتكب خطأ يخرج من اللعبة . كلما قل عدد اللاعبين بالمجموعة , يتسارع الايقاع .

لعبة العنكبوت السهل ..... Easy Spider

متطلبات اللعبة : شبكة العنكبوت وأربع حبال مطاطية , امكانية للربط (مثلا شجرتين)

تجهيز اللعبة : علق الشبكة بواسطة الحبال المطاطية بين شجرتين بشكل التالي (4-3.5 ' 5 متر) . بحيث تكون الحلقة البرونزية نحو الأعلى . حجم ثقوب الشبكة الداخلية يمكن تغييرها بسدادات الحبل .

كيف تسير : اللاعبون يقفون بجانب واحد من الشبكة ويجب على المجموعة الثانية بالطرف الثاني للشبكة أن تبدل , يجب أن يعبر كل لاعب من خلال فتحة ولكن :

- يسمح باستخدام كل فتحة مرة واحدة . (للاعبين أكثر من 17 لاعب يسمح باستخدام كل فتحة مرتين)
- يجب عدم لمس الشبكة .
- لايستطيع أحد أن يقفز من خلال الفتحة .

نصائح لمنظم اللعبة :

- قد تستغرق بعض الوقت حتى تستطيع المجموعات معرفة كيف يجب عليهم اللعب بشكل جماعي وكيف يمرو من خلال الفتحات .
- انتظر كمنظم للعبة قليلا حتى يعرف اللاعبون كيف تعمل. إنه الجزء الأهم من اللعبة لربما احتاجت المجموعات عدة محاولات .
- يجب الانتباه الى أن الأشخاص الذين يمرون من الفتحات يجب أن يكون الوجه الى الأعلى .
- من الأسهل عند وجود أحد اللاعبين له معرفة باللعبة , أن يقوم هو أولا بالتجربة .

لعبة لمح البصر ..... Ruck-zuck

متطلبات اللعبة : كروت اللعب , أو كروت الرموز من لعبة "Fremde Welt"

تجهيز اللعبة : يصطف فريقين على نسقين ويجلسون (يفضل على الأرض وممكن أيضا على الكراسي) , أول لاعب بالنسق يحمل أربع كروت كل واحد برمز .

شروط اللعبة :

- يسحب منظم اللعبة كرت ويقول الرمز لآخر لاعب بالنسق وهذا اللاعب يخبر الرمز لزميله الذي أمامه .
- يخبر الرمز بالطريقة التالية :
  - مربعات : لمسة على الكتف الأيمن .
  - قلب : لمسة على الكتف الأيسر .
  - Pik: لمسة على الكتفين .
  - اشارة الصليب : لمسة على الرأس .
- بهذه الطريقة يجب أن تصل الاشارة للاعب الأول في النسق .
- يرفع اللاعب الأول البطاقة الدالة على الرمز , اذا صحيحة يحصل الفريق على نقطة .
- يقوم اللاعب الأول ليجلس بآخر النسق .
- وعندما يعود هذا اللاعب الى مركزه الأول , يكون هذا الفريق هو الرابح .

لعبة KultuRallye

متطلبات اللعبة : اعتمادا على حجم المجموعة 3 أو 4 طاولات , زهر النرد , كأس الزهر , رقائق , قواعد لكل طاولة .

قبل البدء : اللعبة بمستوى لغة 0 لذلك يمكن شرح اللعبة بالحركات . هذه هي المرحلة العملية. اذا كان التقييم سيجري بالنهاية سيزيد من مستوى اللغة . ولكن هذا ليس الزاميا .ظاهريا يتعلق الأمر بوجود حاجز للتواصل بين اللاعبين يجب على الفريق أن يبت كيف سوف يتعامل مع هذه المشكلة .

تجهيز اللعبة : على كل طاولة يوضع حجر النرد والرالي وورقة قواعد اللعبة بالاضافة الى أن كل لاعب يحصل على كأس وعشرون رقاقة .

الهدف : من يجمع عدد أكبر من الرقائق , يربح.

مرحلة التمرين (10-5 دقائق)

- يجلس اللعبون على طاولة معينة مع قواعد اللعبة وليس عليهم سحب رقاقات .
- الأسئلة المحتملة تطرح من منظم اللعبة .
- المجموعات يجب أللا يتحدثو مع بعض .

مرحلة اللعب (3-5 دقائق) :

- أوراق قواعد اللعبة تسحب عن الطاولة .
- غير مسموح بالكلام .
- اللاعبون يرمون النرد ويتفقدون الرقاقات .
- يجب أن يقومو ب 5 ل 8 جولات .
- بالنهاية يعطي منظم اللعبة اشارة , تكشف الطاولات الفائز من خلال عدد الرقاقات الأكثر . يقوم منظم اللعبة بتبديل الطاولات .

مرحلة اللعب (3 دقائق) :

- يذككر منظم اللعبة من جديد بعدم السماح بالكلام .
- تلعب من جديد .
- فور أن تعرف المجموعات أن على الطاولات قواعد مختلفة يجب أن يجدو طريقة للتفاهم.
- بعد خمس جولات يحدد الفائز .

نهاية اللعبة والتقييم :

- من الناحية المثالية بالنهاية واجه كل لاعب مرة واحدة قواعد غريبة .
- بعد ذلك يبدل كل لاعب طاولته الأصلية .
- عند عدم وجود حاجز كبير باللغة , يمكن للاعبين تبادل الحوار حول ماجرى معهم .
  - كيف استطعت أن تحل هذه المشكلة ؟
  - ماالذي كان محبط كثيرا , ومالذي كان ناجحا كثيرا ؟
  - ماهي الخبرات المماثلة التي يعرفها للاعب بالحياة اليومية ؟

لعبة Froebelturm

المتطلبات : رافعة مع 6 أحزمة , 6 قطع خشب , مساحة كبيرة .

قبل البدء : العمل الجماعي هنا بالمقدمة , بشكل صامت يجب أن تقرر المجموعات كيف سوف ينجزون المهمة .يجب أن تتحلى المجموعات بقليل من الصبر والقدرة الحركية بدقة .

تجهيز اللعبة : يتم تنظيم المجموعات , توزع القطع الخشبية في أرجاء الغرفة يمكنك وضعها بشكل مستقيم أو بشكل جانبي أو على كرسي أو في الزوايا . قطعة واحدة توضع بشكل مستقيم في المنتصف وتكون هي نقطة البداية .

الهدف : يجب تجميع كل القطع فوق قطعة البداية بواسطة الرافعة .

قواعد اللعبة :

- كل لاعب يحصل على حبل .
- يجب أن يمسك الحبل دائما من طرف النهاية .
- يجب عدم لمس القطع الخشبية باليد . ولكن تستطيع نقلها الى أي مكان بواسطة الرافعة .

متغيرات اللعبة ونصائح :

- يمكن أن تلعب اللعبة بمجموعات ضد بعضها البعض, من يستطيع أن يجمع بنفس الوقت أكبر قدر من الأجزاء .
- ازالة البرج
- تعصب أعين كل اللاعبين ماعدا واحد , هو الذي يعطي التعليمات للآخرين . هذه الامكانية فقط عندما يكون حاجز اللغة ليس كبيرا .

لعبة Schwipp-schwapp

تجهيز اللعبة : يكوّن جميع اللاعبين حلقة .

طريقة اللعب :

- بهذه اللعبة يجب تمرير النبضة من خلال الحلقة . يصفق اللاعبون باليدين ويقولون Schwipp (شفيب) ويكون الدور للاعب على اليسار .
- يصفق اللاعبون باليدين ويقولون Schwapp (شفاب) ويكون الدور للاعب على اليمين .
- بالقفز نحو لاعب بالحلقة والأيدي للأعلى ويقولون Boing (بوينغ) وهذه اللاعب يكون عليه الدور .

نصائح لمنظم اللعبة :

يمكن بدء اللعبة بدون أي كلمة , للبدء يقومون ب Schwipp Schwapp مرة واحدة . دع اللاعبون يكتشفون بأنفسهم مالذي يجب فعله . قم بتنفيذ Boing بعد فترة .

لعبة Bandwurm

متطلبات اللعبة , حبل و ملعقة .

كيف تعمل : فريقين يصطفون في نسق . كل فريق يكون معه حبل وملعقة , بأقصر وقت ممكن يجب تمرير الملعقة بالحبل عبر الملابس , تمرر من الرقبة لقدم اللاعب التالي , واللاعب التالي بالعكس ... الفريق الذي ينتهي أولا يكون الفائز .

لعبة Fremde Welt

متطلبات اللعبة :

منظم اللعبة (يفضل واحد لكل فريق) , غرفتان , حجارة , ورقة وقلم لكل فريق .

قبل البدء :

هذه اللعبة مناسبة للأشخاص اللذين يريدون أن يستكشفو كيف يشعر الشخص عندما يكون بثقافة أخرى . لذلك يجب أن يكون هناك مستوى اتصال معين ضمن المجموعات .

تجهيز اللعبة :

اللعب يكون بمجموعتين , كل مجموعة بغرفة وكل لاعب يحمل 5 حجارة مختلفة .

مرحلة 1 : ثقافتين .. يقوم كل فريق بتطوير ثقافة , يجب تطوير الايماءات والكلمات والطقوس , تساعد الحجارة بذلك . (كل فريق يحصل على ارشادات معينة من المفضل أن يقوم منظم اللعبة لهذه المجموعة بشرحها).

مرحلة 2 : السفر

بعد 30 دقيقة يسمح للاعب بزيارة فريق الآخر على الفريق أن يتصرف بشكل حقيقي عندما يكون الزائر عندهم . يسمح فقط بالتكلم بلغة ثقافة الزائر فقط . ببعد 5-7 دقائق يجب أن يذهب الزائر .

مرحلة 3 : منظم الرحلة ...

كل فريق يختار منظم رحلة لكل ثقافة . بالنهاية يجتمع الفريقين بغرفة واحدة , والآن يأتي وقت التشويق , هل كل زائر فهم كل شيئ بشكل صحيح ؟ فسرت الايماءات والطقوس بشكل صحيح ؟ ماهو شعور الزائر ؟

ماذا يمكننا أن نتعلم من هذه التجربة بالتعامل مع الآخرين ؟

نصائح لمنظم اللعبة :

- حاول , السماح بقدر المستطاع للمجموعات بصورة مستقلة تطوير الطقوس والايماءات واللغات , امنحهم الهدوء , اطرح الأسئلة التالية : هل هناك تردج هرمي ؟ كيف تتصرفون تجاه الغرباء ؟ ماهي المحرمات ؟ مالذي يحدث عندما يقوم أحدهم بكسر قواعد اللعبة ؟
- يمكنك ايضا اختيار ثقافتين وتستطيع أن تخصص اللعبة بحسب الحاجة . من المهم أن يكون لديك قيم مختلفة . هنا مثال آخر :
  Rantaba : أرض التجار والأفراد ، تعظيم الربح هو على عرض , النجاح هو المكافأة , وعدم النجاح هو العقاب .
  Malindi : بلد وافر بالموارد الطبيعية , المجتمع يكون من النساء , لاوجود للاضطهاد .
- يستحق العناء بعض الوقت للتحضير المسبق للعبة ,يجب ألا تكون الأفكار نهاية اللعبة . هناك فرصة لتكوين أحكام مسبقة , التمييز , والتحدث عن الثقافات .

لعبة Fliegender Teppich

متطلبات اللعبة : مشمع أخضر مع ثقوب , كرات .

قبل البدء : الحيلة , يجب أن يحرك اللاعبون المشمع قليلا , قد تستغرق القليل ليكتسبو هذه المعرفة .اذا ليس عاصفا , يمكن اللعب خارجا .

كيف تعمل : يقف اللعبون حول المشمع ويمسكونه بأيديهم . بحسب تعليمات منظم اللعبة , يجب أن تمر الكرات من الثقوب , لايسمح للاعبين بلمس الكرات وانما فقط بتحريك المشمع . اذا سقطت كرة بشكل مبكر أو بالمكان الخطأ يجب أن تعاد اللعبة .

خطوة بخطوة :

مستوى صعوبة 1 : كرة واحدة ..

اختر الكرة التي سوف تمر من فتحة الختيارية بحسب حجمها .

مستوى صعوبة 2 : كرتين .....

كرتين يوضعون بنفس الوقت على المشمع وتحدد الفتحات التي ستمر منها , الترتيب هنا غير مهم .

مستوى صعوبة 3 : 3 كرات .....

3 كرات , يجب أن تمر من فتحات محددة وبترتيب معين .

نصائح لمنظم اللعبة :

تستطيع تغيير مستوى الصعوبة بشكل اختياري , الحركة سريعة أم بطيئة , عدد الكرات , تحديد أو عدم تحديد الثقوب , التتالي ..

لعبة Panjag

متطلبات اللعبة : قطع زجاجية حمراء وبيضاء .

بشكل مسبق :

بالاشارات يستطيع الشخص شرح اللعبة دون التكلم . هذه اللعبة من أفغانستان .

كيف تعمل : توضع القطع الزجاجية على الطاولة أو على الأرض . الحجر الأحمر هو حجر البداية . يربح من يرفع حجارة أكثر .

الجولة التمهيدية :

- يضع اللاعب الذي يبدأ باللعبة الحجر الأحمر بيده ويرميه نحو الأعلى , ثم يلتقطه على ظهر يده .
- اذا نجح بالأمر يكمل الجولة , واذا لا ينتقل الدور للتالي .

جولة النقاط :

- اللاعب الحالي يرمي الحجر عاليا من ظهر يديه .
- وبنفس الوقت يجب أن يلتقط أكبر عدد ممكن من الحجارة البيضاء .
- بالنهاية يجب أيضا الحجر الاحمر أن يكون بيده .
- تعد الحجارة التي حصل عليها وتعتبر كنقاط ,وتضاف الى رصيده. لاتجمع النقاط من الجولات السابقة . ويبدأ اللاعب الثاني من جديد بالجولة التمهيدية .
- اذا لم ينجح اللاعب في هذه الجولة بالتقاط الحجر الأحمر يسدد أربع نقط ولكن ليس من رصيده . وينتقل الدور للتالي .
- وتنتهي اللعبة عندما يتم توزيع كل الحجارة البيضاء من المنتصف .
- من يجمع نقاط أكثر يفوز .

لعبة Seifenkisten

متطلبات اللعبة : علبتين صابون , ورق جرائد أو ورق عادي , مقص , شريط تلزيق , غرفتين أو جدار حاجز .

التحضير للعبة : كل فريق يأخذ صندوق صابون , ويأخذه لغرفته . من الضروري أن لاير الفريقين بعضهم الآخر .

الهدف : كل فريق يقوم ببناء مركبة من المكونات المتاحة , هناك عدة خيارات لذلك . يستطيع المشاركين الإبداع .

المركبة : يجب وجود فرامل ونظام توجيه للمركبة , بحاجة لشخص لقيادة المركبة . تحوي المركبة مكان لشخصين . ويجب أن تحرك بحد أقصى من قبل شخصين . يجب على منظم اللعبة اعطاء وقت كافي للاعبين بهذه المرحلة لانهاء بناء المركبة من 30-60 دقيقة .

التسويق : كل فريق يختار شعار وعلامة خاصة به يتنافس من خلالها , يستطيع اللاعبون تزيين المركبة من ورق الجرائد .

فحص المركبات :

المركبتين من كلا الفريقين تفحص من منظم اللعبة . يستطيع السائق الفرملة والقيادة ؟ هل تعليمات الأمان مطبقة ؟ هل هناك أجزاء غير مصرح بها ؟

الموكب :

يواجه الفريقين بعضهم البعض , في الخارج أو داخلا اذا كان هناك مساحة كافية . ويرسم خط البداية والنهاية وتبدأ اللعبة .

تحذير :

- مغذى اللعبة أن يتم بناء العربة بشكل جماعي .
- صناديق الصابون صممت هكذا بحيث يمكن دفعها ,
- القيادة التجريبية أجرينها حتى 70 كغ أكثر من ذلك يجب على السائق أللا يكون موجودا .
- عندما يحدث عطل , أعلمنا لنحضر قطع الغيار .
- ثبت كل شيء بأمان ولكن انتبه أنه سيتم اعادتها الى شكلها الأصلي .
- يسرنا مشاهدة صور عن اختراعاتكم.

شاركت "مدينة الشباب" في لودينشايد عام 2016 بمشروع "جمعية أعمال الشباب مع اللاجئين" ألعاب الحقائب كانت نتيجة هذا المشروع . تولد من خلال العمل الجماعي بين الشباب اللاجئين والشباب في لودنشايد .يمكن أن تعار ألعاب الحقائب من قبل "مدينة الشباب" في حال أحد منظمي الألعاب أو تدريب الموظفين رغب بذلك ,يمكنكم أن تتصلو بنا .

نرحب بتعليقاتكم .