

# الأرقام والكرة

عشرون متسابق لكل فريق عشرة .

عدد المشاركين

كرة قدم .

المواد المطلوبة

بلا تحديد .

الوقت المحدد

طريقة اللعبة

يرسم القائد أفراد كل فريق من (١٠-١) ويضع كل فريق في جهتين متقابلتين من الملعب وتكون المسافة بينهما متساوية ويقف هو بالمنتصف وأمامه كرة القدم وبعد ذلك يطلب من المتسابق أن إذا سمع رقمه يجري ناحية الكرة ويمسك بها قبل الخصم من الفريق الثاني ليحصل على نقطة ثم يرجع كلا المتسابقين ويطلب مرة أخرى رقماً آخر لينطلق متسابق آخر وبعد عشر محاولات أو أكثر يتذكر القائد للفريق الفائز الذي جمع أكثر نقاط .



# الأشكال الهندسية

عشرة أشخاص ( لكل فريق خمسة )

مشاركين

بلا مواد ..

المعدد

دقيقة واحدة.

اللعبة

يقوم القائد بتقسيمه الفريقين ويطرح عليهم بعضًا من الأشكال الهندسية ( مثلث ، مربع ، خماسي ، معين ، .. ) ما على المشاركين إلا تكوين الشكل المطلوب بأسرع وقت على الأرض .



# الصافرة

ستة مشاركين .

عدد المشاركين

ست صافرات (صافرة الحكم) .

المواد المطلوبة

بلا تحديد.

الوقت المحدد

طريقة اللعبة

يقف المشاركون بجوار القائد وقد تقلد كل واحد منهم الصافرة ويضي  
يديه خلف ظهره عند البداية يحاول المشاركون الإمساك بالصافرة  
بالقفز وإطلاق صافرة محاولاً ذلك بالقفز والدوران .. دون أن يمسكها باليدين  
كما يمنع الجلوس على الأرض ، وحين يتم إطلاق أول صافرة يكون  
صاحبها هو الفائز.



# الفواكه

سبعين -

بلا مواد -

بدون تحديد -

يصف المشاركون بجوار القائد ويسمى كل واحد منهم باسم فاكهة تفاح بر تعال، موز كمثرى، كرز، فراولة .. المطلوب منهم أن إذا سمع أحدهم اسم فاكهته يجلس ويقف بسرعة .. حينها يبدأ قائد اللعبة بذكر قصة طفل ذهب لمحل الفواكه ليشتري بر تعال وتفاح وعنبر وليمون وموز .. فقال للبائع بكم الموز .. والموز له فوائد كثيرة والموز لونه أصفر مثل الليمون .. ويدرك أنواع الفواكه والمشاركين يجلسون ويقفون ومن يخطئ في تقدير الوقت أو جلس دون ذكر اسم فاكهته يخرج من اللعبة ومن يبقى في الأخير فهو الفائز.



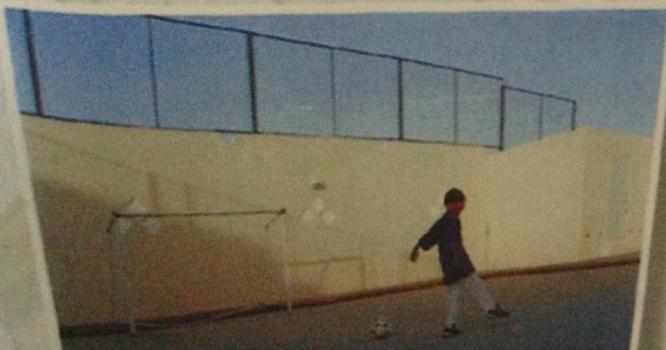
# ف بالكرة مع إغماض العينين

واحد .

كرة قدر .

خمس محاولات .

يقوم القائد بوضع رباط على عيني المشارك بعد أن يضع الكرة أمامه ثم يأمره بالدوران ثلاثة دورات وبعد الصافرة يحاول المشارك الهدف بالكرة للمرمى .. له خمس محاولات فإن أفلح ولا يأتي مشارك آخر..



# الكرة بين الأرجل

اثنان فأكثـر.

كرات بـعد المـشاركـين .

بـلا تحـديد .

يعطـي القـائد المـشاركـين الـكرـات بـحيـث يـضـعـهـاـيـن قـدـمـيـه وـيـنـطـلـقـ بـهـا بالـقـفـزـ المـتـواـصـل لـحـيـن وـصـوـلـه لـخـطـ النـهـاـيـة وـمـن يـصـل أـوـلـا يـكـنـ الفـائزـ .



# الكرة و الحبل

عشرة مشاركين .

حبل و كرة و كيس خاص بالكرة .

بلا تحديد .

يقوم القائد بربط الكرة بالحبل بعد وضعها بالكيس ثم يشكل المشاركون دائرة حول القائد.. ثم تبدأ اللعبة يقوم القائد بالتلويع بالكرة كالمروحية بحيث تدخل الكرة من تحت أقدام اللاعبين وهو يحاولون أن لا تلمسهم الكرة ومن تلمسه الكرة يخرج خارج اللعبة حتى آخر مشارك.



# الثالث المختار

ثلاثة مشاركين .

حبل وثلاث قوارير ( صولجان ) .

بلا تحديد .

يقوم القائد بربط الحبل ليصبح حلقة مغلقة ويعطيه المشاركين الثلاثة بعد ذلك يقف الجميع وأمام كل واحد منهم قارورة بينها ..المطلوب منهم بعد سماع الصافرة محاولة شد الحبل للوصول للقارورة لايقافها..فمن ياترى يستطيع ذلك ؟!



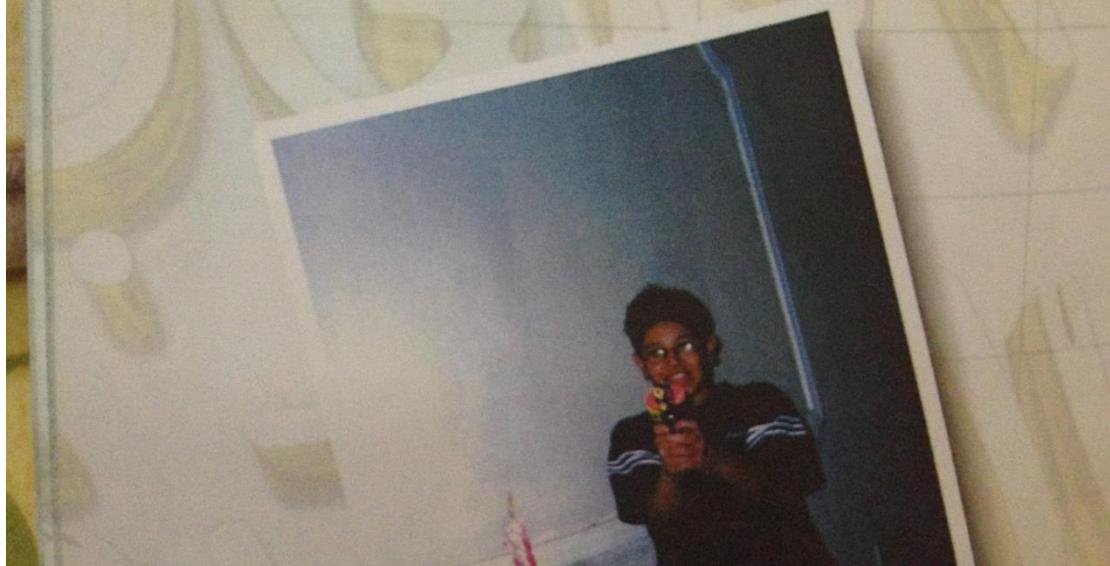
# الخطاف

اثنان فأكثـر.

شمع ، مسدس ماء

بلا تحديد .

يشعل القائد الشمع بعدد المشاركين ويعطي كل مشارك مسدس ماء ويبتعد عن الشمعة مسافة أربعة أمتار ثم يطلق القائد صافرته فيبدأ المشارك بمحاولة إطفاء الشمعة الخاصة به وأيهمـا كان الأخير يكن مقلوبا .



# المقادير

شرة (لكل فريق خمسة) .

كأس أبيض . قلم أحمر . مفتاح سيارة . ساعية جلد . فردة حذاء . محفظة  
خاتم . ممحاة . مشط . فنجال . جوال من نوع ... )

ثمان دقائق .

يخفي القائد هذه الأشياء في ميدان اللعب ويعطي ورقة لرئيس كل فريق  
مكتوب بها جميع المفقودات المطلوب منه إيجاد هذه الأشياء قبل الفريق  
الثاني فيبحث المشاركون في الميدان بعد الصافرة ومن يجد أكثر يكن  
الفائز.

# الوعاء والكرات

اثنان فأكثر.

وعاء كبير ومجموعة كبيرة من الكرات المختلفة الأحجام.

ثلاث دقائق.

يبدأ المشارك بالوقوف داخل الوعاء المليء بالكرات وبعد سماع صافرة القائد يبدأ بمحاولة إخراج الكرات من الوعاء بقدميه وبعد نهاية الوقت يحسب القائد عدد الكرات الخارجة .. ويأتي المشارك الثاني ليقوم بنفس اللعبة ويتم في النهاية معرفة الفائز.



# أين الصافرة؟

خمسة أو أكثر.

صافرة ورباط عين.

دقائقان.

يقوم القائد بتغطية أعين المشاركين ويوزعهم في الميدان ليبدأ هو بالتصفيير في مكان من الميدان لا يغيره ولا يتحرك عنه .. بالطبع المشاركون سيحاولون البحث عن مصدر الصافرة وعليه تحديد مكانها ليحصل عليها .. يكرر القائد عدد المحاولات إلى سبع محاولات لمعرفة أكثر مشارك في تحديد مكان الصافرة .



# أين الساقي؟

اثنان فأكثر .

الذكين

سمع .

طلوب

بلا تحديد .

المحدد

اللعبة

يقف المشاركون على خط واحد وقد أمسك كل منهم شمعة مشتعلة وبعد الصافرة ينطلقون باتجاه خط النهاية مع الحذر من انطفاء الشمعة ومن يصل لخط النهاية يكن الفائز ..



# أَلْنِ بِهِذَا فَلَكْ )

عشرة فاكثر.

احذية المشاركين .

بدون تحديد .

يشترط في هذه اللعبة وجود أحذية المشاركين يخلع الجميع أحذيتهم لتكون هرما ثم يبتعدون عنها مسافة سبعة أمتار فاكثر وبعد صافرة القائد ينطلق المشاركون ليبحث عن حذائه الصانع ثم يلبسه برجله فقط دون أن تلمس يده العذاء ، ويرجع لمكان البداية ويرفع يديه ليعبر عن فوزه.



# تركيب المكعبات

اثنان .

مشاركين

عشر مكعبات .

المطلوبة

دقيقتان .

العدد

نهاية اللعبة

يضع القائد المكعبات أمام المشاركين ، وبعد الصافرة يرفع كل منهما رجله اليسرى ويمسكها باليد اليمنى من الخلف وبدأ بتركيب المكعبات فوق بعضها البعض ومن يسبق الزمن المقدر يكن الفائز.



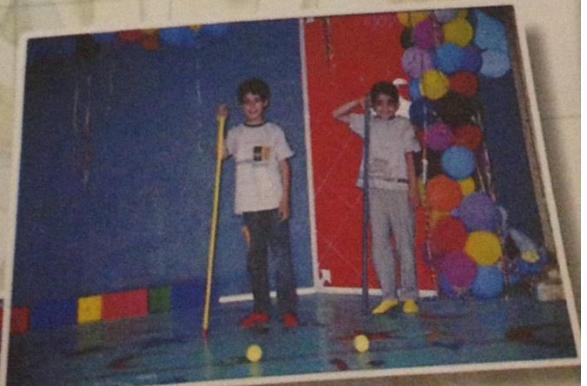
# دْفَعُ الْكَرْهَةِ بِالْعَصَمِ

اثنان .

كرة تنس أرضي وعصا .

بلا تحديد .

يطلب قائد اللعبة من المشاركين أن يقفوا بجواره ويمسك كل واحد  
منهما بالعصا ويكون أمامه كرة التنس .. عند صافرة البداية يحاول  
المشاركان دحرجة الكرة بالعصا لنقطة النهاية ومن يصل أولا فهو  
الفائز.



# دوران دوران

سبعة .

كرة تنس أرضي .

بلا تحديد .

يطلب القائد من المشاركين الوقوف على خط واحد ويضع القائد عن بعد كرية التنس بمسافة ١٠ أمتار يطلب منهم أن إذا سمعوا صافرتة بدأوا بالدوران باتجاه اليمين وبعد خمس دورات يطلق الصافرة الثانية ليعكسوا الدوران باتجاه اليسار وبعد الصافرة الثالثة ينطلق المشاركون باتجاه الكرة ..يا ترى أيهم سيحدد مكان كرة التنس ؟؟؟



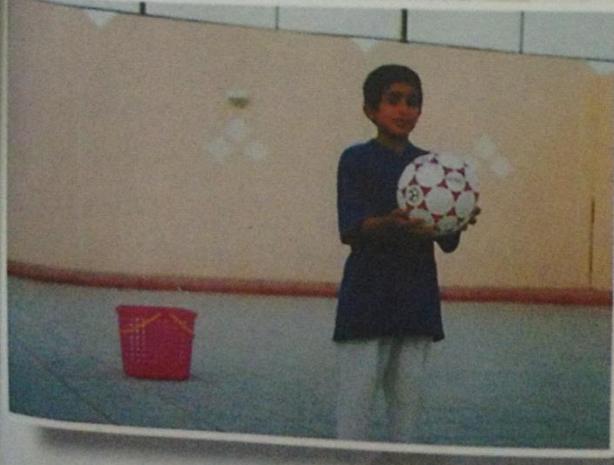
# هدف الكرة من الخلف

واحد فأكثـر .

كرة طائرة أو قدم .

بلا تحديد .

يطلب القائد من المشارك أن يستلقي بظهره على الأرض ثم يعطيه الكرة ويحاول أن يقذف بها إلى أبعد مسافة بشرط أن لا يرفع ظهره عن الأرض .. ثم يحدد مكان سقوط الكرة .. ويأتي المشارك الذي بعده وهكذا ليحدد بعد ذلك الفائز ..



# قضايا الغسيل

ثلاثة .

قضايا غسيل ( مشابك الغسيل ) .

دقيقتان ( ويمكن حساب الوقت بنهاية القضايا ) .

يتكون كل فريق من شخص بعد صافرة قائد اللعبة يبدأ المتسابق بوضع قضابات الغسيل على وجهه وشعره واحدة واحدة حتى تنفذ الكمية الموجودة أمامه .. يبدأ القائد بحساب القضايا لكل مشارك والأكثر هو الفائز .



# كرة بين الأسلن

أربع مشاركين (لكل فريق اثنان) .

كرة قدم .

بلا تحديد .

يقف القائد ويجواره المشاركين . عند صافرة البداية يضع المشاركون الكرة بين رأسيهما ويبدا الجري لنقطة الالتفاف ثم يعودا لنقطة البداية بشرط أن لا يمسك المشاركون الكرة ومتى ما سقطت الكرة يعودا لنقطة البداية ومن يصل أولا هو الفائز .



# لِبْسُ الْجَوَارِبِ يَلْد٩ أَجَدْهُ

اثنان

لِلْجَوَارِبِ

جَوَارِبٌ

ثَلَاثَ دَقَائِقٍ

لِفَنْدَةِ الْمَدَدِ

مَرْفَعَةِ الْمَدَدِ

يقوم القائد بإعطاء جوارب لكل مشارك ثم يطلب منهم أن يلبسوها بيد واحدة واليد الأخرى تكون فوق الرأس .. ومن يفلح سيجد حلقة الفوز.



# نزع الجوارب

اثنان فأكثـر .

جوارب .

بلا تحديد .

يقوم المشاركون بلبس الجوارب ويقفوا على أقدامهم وبعد سماع الصافرة يجلسون ويحاول كل واحد منهم نزع جواربه بأصابع قدمه ومنى ما أفلح أحدهم بفسخ الجواربين يرفع يديه تعبيرا عن فوزه.



# لوصول للجائزة

أربعة أشخاص

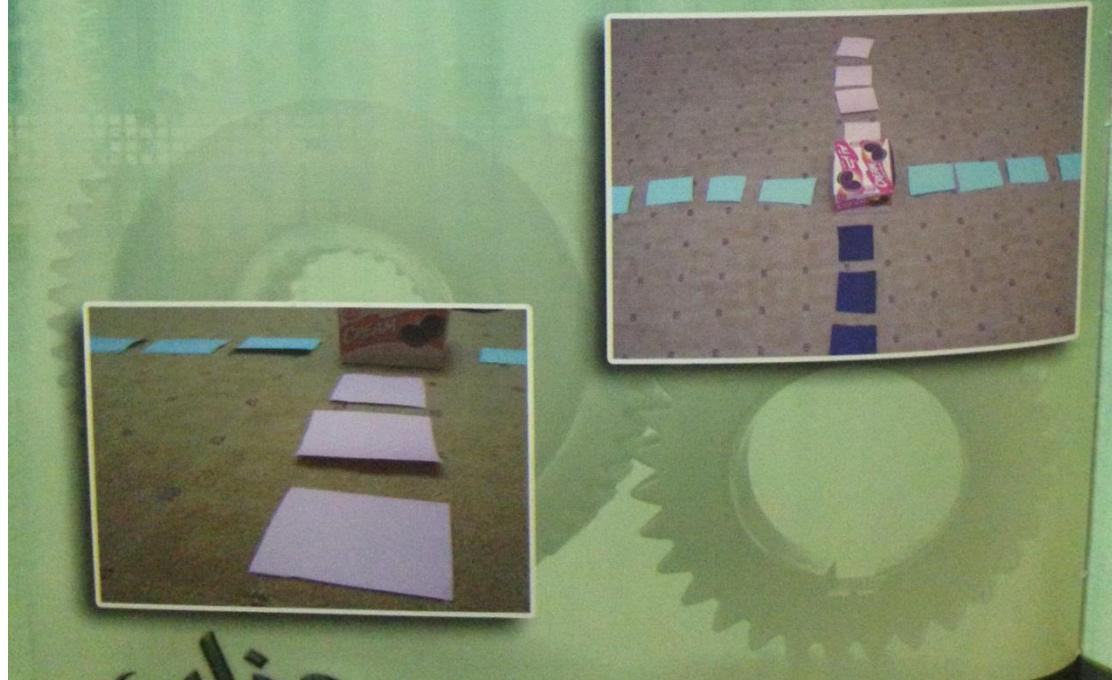
توزيع المشاركين

الأدوات المستخدمة

## أربع فلينات ملونة

### طريقة البرنامج

- يقوم المعد للبرنامج بتجزئة الفلين إلى مربعات متساوية .
- يوزع تلك المربعات على شكل زائد . ويوضع الجائزة في الوسط .
- يقف المتسابقون عند نقطة البداية . ثم يطرح المقدم سؤالاً . ومن يجيب الإجابة الصحيحة يتقدم خطوة وهكذا .
- من يصل إلى الجائزة أولاً تصبح من نصيبه .



# السؤال الطائع

كل شخص لوحده

لـ ٣ متسارعين

الأدوات المستخدمة

أوراق

## طريقة البرنامج

- يجهز الملقى أوراقاً تحتوي على أسئلة معينة . ويقوم بتوزيعها في أماكن معينة بحيث لا يعرف المتسابقون مكانها .
- يقوم المتسابقون بالبحث عن تلك الأوراق . ومن يجد ورقة يقوم بحل السؤال الموجود فيها . وكتابة اسمه . وتسليهما إلى الملقى .
- تجمع الأوراق من المتسابقين بعد البحث عنها . وتفرز الإجابات الصحيحة . ويتعرف على الفائز عن طريق السحب .



# البيالات والفناجيل

عدة مجموعات

بعض المشاركين

الأدوات المستخدمة

٣ بیالات - فنجانين

## طريقة البرنامج



يقوم المقدم بصف البيالات والفناجيل بهذا الشكل

ويطلب من أحد المشاركين أن ينقل البيالات إلى جهة . والفناجيل إلى جهة أخرى . في وقت معين . بشرط خريك فنجان واحد وببيالة واحدة جمِيعاً . ودون استدارة البيالة . والفنجان .



ومن ينقل البيالات على جهة والفناجيل على جهة في الوقت المحدد يفوز .

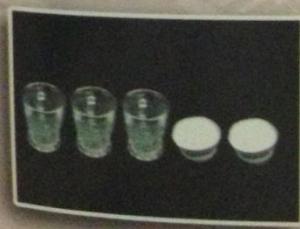
٢



١



٥



٤



٣



# أسرع اتصال

كل شخص لوحده

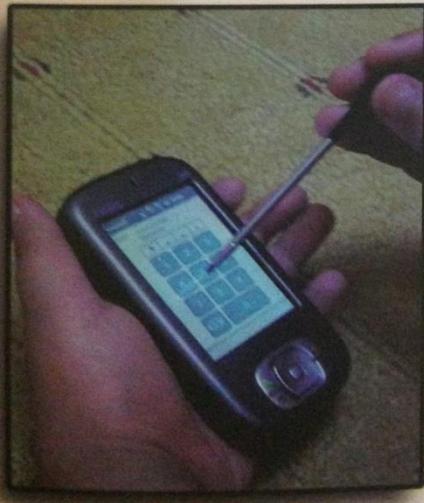
توزيع المعاير

الأدوات المستخدمة

جوال

## طريقة البرنامج

يطرح المقدم سؤالاً للحضور . ثم يملي رقم جوال ، بشرط أن لا يكون الرقم معروفاً . ومن يتصل أسرع ويحيب هو الفائز .



# المجهز

عدة مجموعات

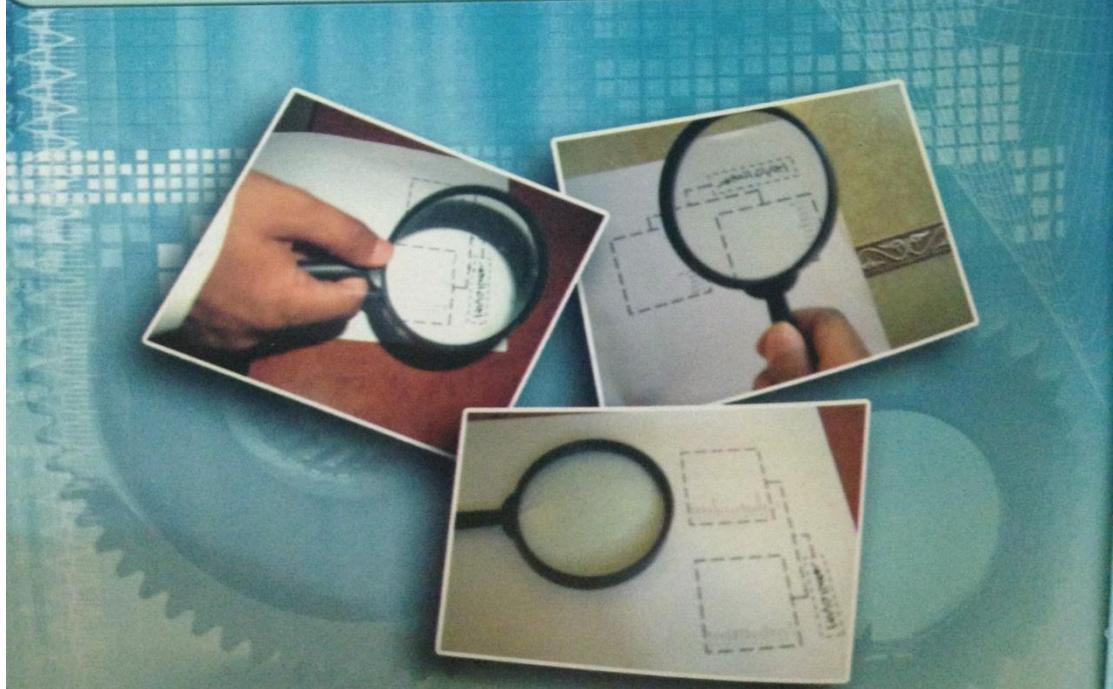
توزيع المشاركين

الأدوات المستخدمة

ورقة مكتوب عليها عدة إجابات بشكل صغير جداً - عدسة كبيرة

## طريقة البرنامج

- يحضر ورقة مكتوب عليها عدة إجابات منوعة مثلاً :  
١ - أحمر ٢ - جرين ٣ - الفيل ٤ - عرين .
- لابد أن تكون بشكل صغير جداً.
- يقوم الملقي بإعطاء ورقة لكل مجموعة ، ثم يلقي سؤالاً .
- من يتعرف على رقم الجواب أولاً يعتبر فائزاً .
- مثلا . س / ماذا يسمى بيت الأسد ؟ ج / عرين رقم ٤



# خلص من الأحجار

توزيع المشاركين

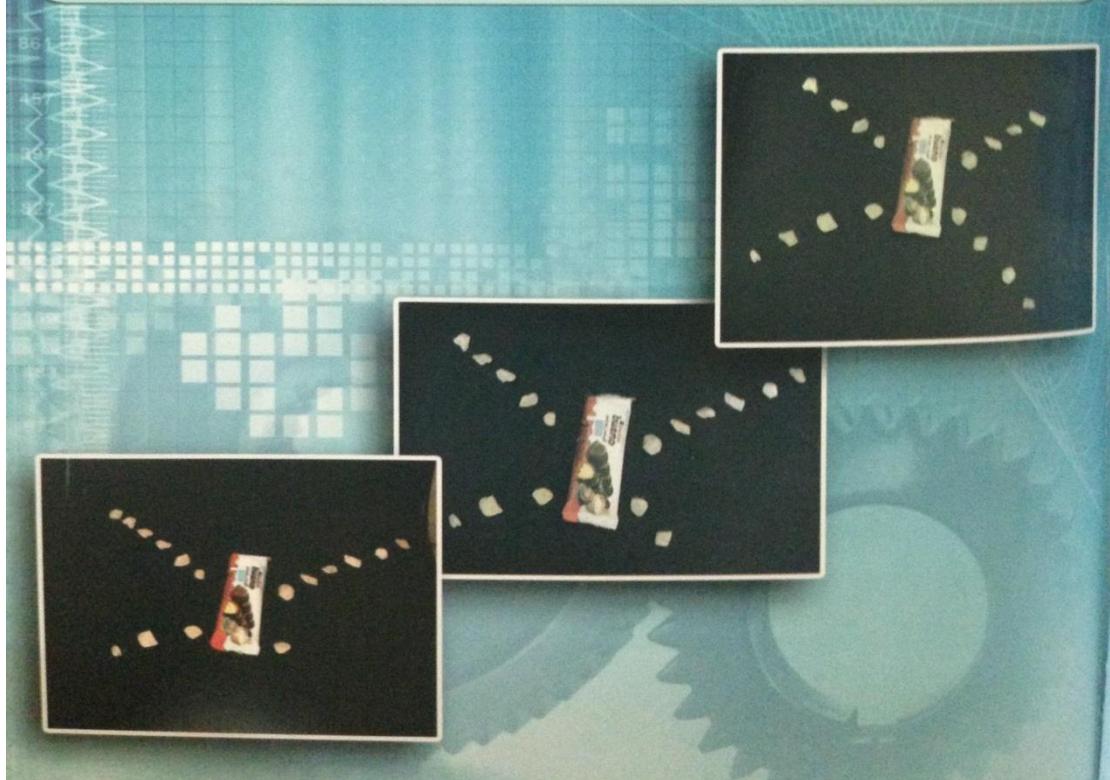
كل شخص لوحده

الأدوات المستخدمة

أحجار - جائزة

## طريقة البرنامج

يلعب المشاركون على شكل دائرة . وكل شخص أمامه خمسة أحجار . يقوم مقدم المسابقة بإلقاء سؤال . ومن يجيب يأخذ أحد الأحجار من أمامه ويبقى معه . وأول من تنتهي أحجاره يصل إلى الجائزة . يكون هو الفائز .



# طول مصاص

توزيع المشاركيں

عدة مجموعات

الأدوات المستخدمة

مصاصات - مقص - قطعة قماش

## طريقة البرنامج

- يقوم معد البرنامج بقص المصاصات إلى عدة مقاسات .
- يضع المعد تلك المصاصات بشكل متوازن ويقوم بتغطية الجهة الأخرى بقطعة من القماش بحيث لا يعرف المتسابقون أيها أطول .
- يطرح المقدم سؤالاً وبعد الإجابة الصحيحة يخرج شخص ويقوم باختيار أحد هذه المصاصات وقد تكون قصيرة . وقد تكون طويلة . وقد تكون متوسطة .
- تقوم كل مجموعة بتوصيل المصاصات التي حصلت عليها .
- المجموعة التي يكون توصيلها طويلاً هي الفائزة .



# الانطلاق إلى الهدف

مجموعاتان

توزيع المشاركين

الأدوات المستخدمة

لعبة حركية ( تكون في ملعب )

## طريقة البرنامج

تقوم أحد المجموعات بتوزيع المشاركين ومعهم أرقام . ثم يتوزعون على نصف الملعب لا يتحركون . ويبداً أحد أعضائهم من الباب ينطلق للباب الآخر . وتقوم المجموعة الأخرى بـ ملاحقة الذي يتحرك من المجموعة الهجوم . وعندما يأتي المدافعون لمساك المهاجم يغير الرقم . حتى يتحرك صاحب الرقم الآخر وهكذا . وإذا استطاع أحد المهاجمين الدخول لباب الخصم يحسب نقطة لأسرة الهجوم . و عند لمس أو إمساك أحد المهاجمين حين خركه تنتهي اللعبة . ومن ثم يتغير فيصبح المهاجمون مدافعين . والمدافعون مهاجمين . علماً بأن المهاجمين لا يتحركون من أماكنهم إلا عند اختيار رقم المشارك فهو الذي يتحرك فقط . وفرقة المدافعين يتحركون كما يريدون .



# أشكال هندسية

مجموعاتان

توزيع المشاركين

الأدوات المستخدمة

فلين - مشرط

## طريقة البرنامج

بعد المقدم عددا من الأشكال الهندسية التي اقتطعها من ألواح الفلين . ويوضع الألواح بالقرب منه . ويلقى بالأشكال داخل المسبح . ثم يطلب من المتسابقين تجميع هذه القطع وتركيبها في ألواحها . والفرقة التي تُسرع في تركيب هذه الأشكال هي الفائزة .



# حبل باللونات

توزيع المشاركين

مجموعتان

الأدوات المستخدمة

حبل - بلونات - دبابيس

## طريقة البرنامج

يضع المقدم خيطاً على عرض المسبح محملاً بالبلونات . ويربط على رؤوس المتسابقين دبابيس بارزة . ثم يطلب من متسابقين إتلاف هذه البالونات بواسطة القفز . ويشرط تحطيم البالونات أن يكون مرتفعاً حتى يصعب إتلافها . ومن يتلف أكثر البالونات هو الفائز .



# لِدَّاعُنْ إِجَابَةٍ

توزيع المشاركين

كل شخص لوحده

الأدوات المستخدمة

صحون بلاستيك - قلم خطاط

## طريقة البرنامج

يقوم المقدم بوضع عدد من الأجوبة داخل المسبح ثم يطرح سؤالاً بين المتسابقين وأسرع متسابق يحضر الإجابة هو الفائز.



## المصاصل المدهوولة

عدة مجموعات

توزيع المشاركين

الأدوات المستخدمة

مصاصات - مقص

### طريقة البرنامج

يقوم مقدم البرنامج بتقطيع المصاصات وإلقائها داخل المسبح ويطلب من المتسابقين جمع جميع هذه القطع وتركيبها وأسرع متسابق يقوم بتركيب عدد أكبر من المصاصات هو الفائز.



# الأرجواني والكرة

عشرون متسابق لكل فريق عشرة .

د. المشائخين

كرة قدم .

داد المطلوبات

بلا تحديد .

وقت المحدد

طريقة اللعبة

يرسم القائد أفراد كل فريق من (١٠١) ويضع كل فريق في جهتين متقابلتين من الملعب وتكون المسافة بينهما متساوية ويقف هو بالمنتصف وأمامه كرة القدم وبعد ذلك يطلب من المتسابق أن إذا سمع رقمه يجري ناحية الكرة ويمسك بها قبل الخصم من الفريق الثاني ليحصل على نقطة ثم يرجع كل المتسابقين ويطلب مرة أخرى رقماً آخر لينطلق متسابق آخر وبعد عشر محاولات أو أكثر ينظر القائد للفريق الفائز الذي جمع أكثر نقاط .

