دليل

الدراما للأطفال

للدعم النفسي الاجتماعي

جمعية بسمة للثقافة والفنون

جمعية بسمة للثقافة والفنون
Basma society for culture and Arts

برنامج غزة للصحة النفسية
Gaza Community Mental Health Programme
GCMHP

german cooperation
DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

تـم إعـداد هـذا الدليل ليسـتخدم ضمـن تدخلات
نفـس اجتماعيــة ولا يطبــق علــى الأشــخاص
الذيــن يعانــون مــن الاضطرابــات النفســية

الدراما للأطفال

للدعم النفسي الاجتماعي

الإعداد:

ناهض حنونة

رامي السالمي محمد أبو كويك

التدقيق اللغوي

أ.محسن الإفرنجي

تصميم وإخراج فني

velvet® فلڤت

شركة ڤلڤت للحلول الإبداعية

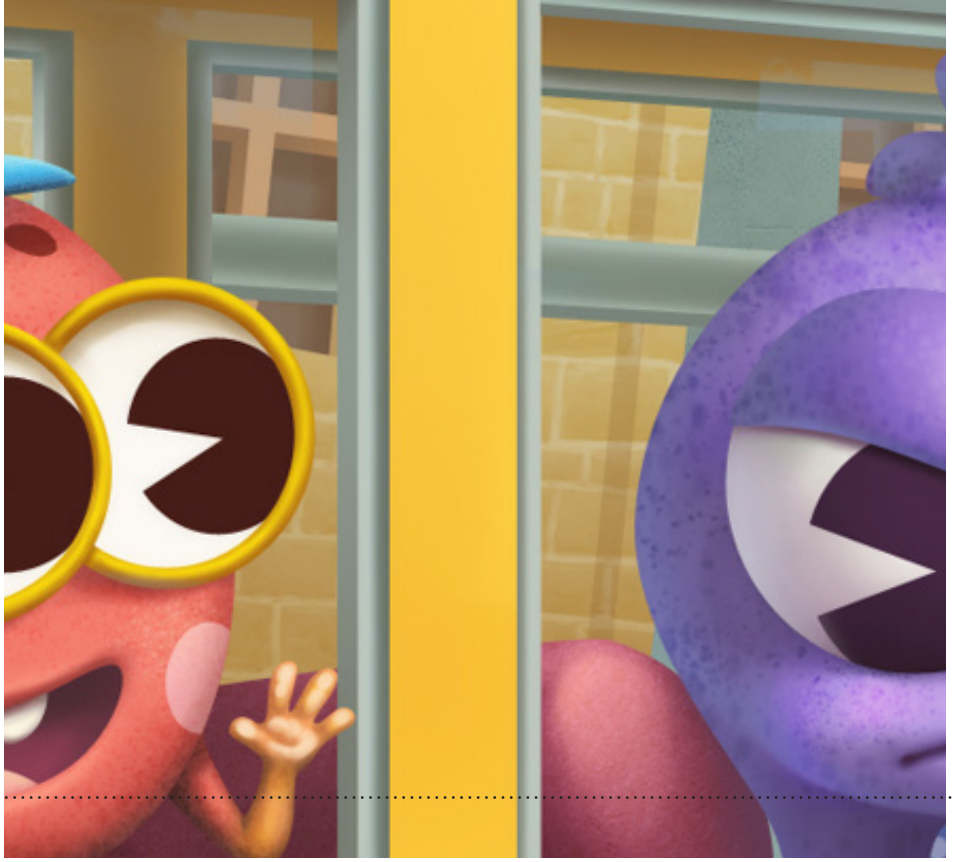
المصمم: سائد حسونه

Web Site: www.Velvet.Ps

Mobile: 00972599015109

ضمن مشروع تقنين أدلة تدخلات نفس اجتماعية في قطاع غزة المنفذ من قبل برنامج غزة للصحة النفسية بدعم من الصندوق الاجتماعي والثقافي للاجئين الفلسطينيين وسكان غزة، والذي تم تأسيسه من قبل الحكومة الألمانية وبتنفيذ من:

Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH.

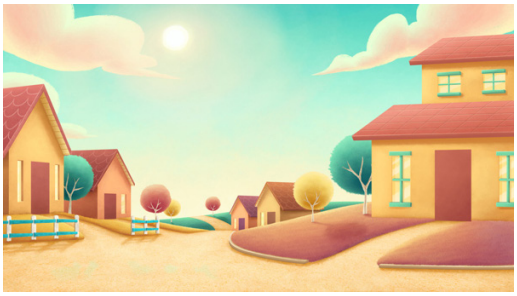


محتوى الدليل:

1. نبذة عن جمعية بسمة للثقافة والفنون. صفحة (ج)
2. أهداف عامة للدليل. صفحة (د)
3. مقدمة الدليل. صفحة (1)
4. الدراما: مفهومها وأهميتها وأهدافها. صفحة (2)
5. الرحلة. "يوم واحد بواقع 3 ساعات" صفحة (4)

وحدات الدليل:

1. التهيئة	"جلستين"
2. اللعب والمشاركة	"جلستين"
3. إدارة العواطف	«جلسة واحدة»
4. إدارة الصراع	"جلستين"
5. السرد القصصي	"جلستين "
6. لعب الأدوار	"خمس جلسات"
7. التخطيط للحفل النهائي	"جلسة واحدة"



شكر وعرفان

تتقدم جمعية بسمة للثقافة والفنون وبرنامج غزة للصحة النفسية بخالص الشكر والتقدير لمؤسسة Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH لدعمها المتواصل في إنجاح المشروع «تقنين أدلة تدخلات نفس-اجتماعية في قطاع غزة» وإخراج الدليل «دليل الدراما للأطفال» إلى النور، ونخص بالذكر السيد وائل صافي ممثل GIZ في قطاع غزة، السيدة جودرن كرامر مديرة برنامج صندوق الاجتماعي الثقافي للاجئين الفلسطينيين وسكان قطاع غزة.

كما ونتقدم بوافر الامتنان إلى فريق جمعية بسمة للثقافة والفنون- غزة، أ. علي برغوت رئيس مجلس الإدارة، أ. ناهض حنونة المدير العام، أ.يحيى إدريس مدير المشاريع. وفريق برنامج غزة للصحة النفسية على دورهم في إنجاز الدليل ونخص بالذكر السيد مروان دياب مدير المشروع، د. أكرم نافع منسق المشروع وطبيب نفسي، السيدة شهد السويركي مترجم، والسادة أعضاء فريق العمل: د. أحمد أبو طواحينة، د. تيسير دياب، السيد حسن زيادة، السيدة راوية حمام، د. سمير زقوت، السيد أسامة فرينة، السيد محمد الزير، السيد وليد النباهين، السيد إياد الحسني، السيد محمود أبو عيشة، على مرافقتهم الداعمة ومساهمتهم المتنوعة لاصدار هذا الدليل.

كما ونتقدم بجزيل الشكر من د. ديفيد بيكر المستشار الخارجي للمشروع، واللجنة الاستشارية الممثلة بالسادة: أحمد ثابت - الأونروا، ضياء صايمة - منظمة الصحة العالمية، د. صفاء نصر- اليونيسيف.

ولكل من ساهم في إنجاح المشروع وإخراج الدليل إلى النور

جمعية بسمة في سطور:

جمعية بسمة للثقافة والفنون هي مؤسسة أهلية فلسطينية غير ربحية، تعمل في مجال الثقافة والفنون، وهي متخصصة في المسرح والدراما. تأسست الجمعية في قطاع غزة عام 1994 بهدف المساهمة في تطوير المجتمع الفلسطيني من خلال تقديم أنشطة ثقافية وتعليمية وترفيهية وأنشطة دعم نفسي تستهدف الأطفال والشباب والنساء، بما فيهم الأشخاص ذوي الإعاقة.

تميزت جمعية بسمة بتقديم أنشطة متعددة تتضمن عروضا مسرحية لجميع فئات المجتمع، ودورات مهارات حياتية للأطفال والبالغين والآباء، ودورات صناعة رسوم متحركة للأطفال والبالغين، إضافة إلى دورات دراما، وأنشطة تمكين الشباب وتعزيز المشاركة المجتمعية، ودورات تعزيز القدرات الفنية والإدارية للعاملين. وتوسعت خدمات الجمعية بعد أن استهدفت مئات الآلاف من المواطنين في مختلف مناطق قطاع غزة، مع التركيز على المناطق المهمشة.

رؤية الدليل:

الأطفال قادرون على اكتشاف ذواتهم والتعبير عن أنفسهم بشكل حر وفعال، واكتساب مهارات حياتية تمكنهم من الاتصال والتواصل الإيجابي مع الآخرين (أقرانهم، وعائلاتهم، ومدرسيهم) ضمن مجتمع متفهم وداعم لوجود بيئة آمنة للطفل تمكنه من اللعب والمرح والتعبير.

مهمة الدليل:

لدعم تحقيق الرؤية، يعمل الدليل على:

تمكين الأطفال من التعرف على سماتهم وتعزيز مهارات الاتصال والتواصل والتفاعل الايجابي وبناء العلاقات مع الآخرين.

تعزيز ثقتهم بأنفسهم وتنمية قدراتهم الابداعية والقدرة على التعبير من خلال ممارسة التمارين والألعاب الهادفة وإدراك أهميتها وتنمية وتشجيع روح المبادرة والمناصرة لقضاياهم لمساعدتهم على تحديد أهدافهم المستقبلية وكيفية التخطيط لتحقيقها.

المساهمة في خلق وتطوير مساحات آمنة للطفل في المجتمع والمساعدة في تقبل واحترام هذه المساحات من قبل أفراد هذا المجتمع.

الشركاء المعنيون:

الأطفال واليافعين الشباب (8-15 عاما).

تحديات النتائج:

يصبو الدليل إلى رؤية أطفال يمتلكون القدرة على التعرف على قدراتهم والتعبير عن أنفسهم واهتماماتهم والتعامل مع الضغوطات الحياتية وتبني وتطبيق مفاهيم ايجابية في تواصلهم مع الآخرين. وتنظيم نشاطاتهم اليومية والاستفادة منها وتوظيفها لتحقيق طموحاتهم وآمالهم بما يتناسب مع واقعهم والمبادرة الى تعميم تجربتهم في اللعب الدرامي الهادف وتكوين شبكات وعلاقات داعمة لقضاياهم.

الجدول التالي يوضح التوقعات من الأطفال المشاركين، والمأمول منهم، إضافة إلى المرغوب بتحقيقه معهم:

نتوقع أطفالاً	نأمل أطفالاً	نرغب بأطفال
يلتزمون ويشاركون بمتعة وفاعلية بلقاءات برنامج الدراما 90%	يبادرون إلى التعلم واكتساب خبرات جديدة 10%	يتجهون نحو مهن غير تقليدية (مهن إبداعية فنية) 10%
يشاركون الآخرين تجاربهم الشخصية 10-15%	يشاركون تجاربهم الشخصية 50%	قادرون على التخيل والتفكير المنظم الإبداعي 10%
يتجنبون استخدام العنف أثناء المشاركة 70%		
يتصرفون بشكل أقل عنفا 60%		تكوين شبكات داعمة لقضاياهم وتعميم تجربتهم في اللعب الدرامي 10%
يتقبلون بعضهم البعض ويتواصلون بشكل إيجابي 80%		
قادرون على تمييز الممارسات الخاطئة وتبني بدائل إيجابية 40%	يقدرون دور المدرسين والآباء 20%	
يعبرون عن أنفسهم بحرية 40%	يستخدمون اللعب الدرامي للتعبير عن أنفسهم 10%	
	يزيد إحساسهم بالمسؤولية تجاه أنفسهم والآخرين. 10%	
قادرون على تمييز المشاعر 70%	يتعاملون مع ردات الفعل الناجمة عن هذه المشاعر بشكل ايجابي 60%	
	يدركون أهمية الوقت 30%	قادرون على تنظيم الوقت 10%
قادرون على تكوين علاقات جديدة 70%	قادرون على تمييز واختيار الصداقات الجيدة 30%	
		صادقون مع أنفسهم 10%
	يتبنون بدائل جديدة 20%	استدامة التغيرات المكتسبة من التدخل 40%

مقدمة الدليل:

هذا الدليل التدريبي للمنشطين والمثقفين ومقدمي أي خدمة للأطفال جاء ثمرة خبرة فريق العمل في جمعية بسمة مع الأطفال منذ سنوات طويلة تم خلالها تقديم العديد من الدورات في غالبية المدارس والمؤسسات المحلية.

واستهدفت آلاف الأطفال في كافة مناطق قطاع غزة. وجاءت فكرة إعداد الدليل نتاجاً للتعاون المشترك بين جمعية بسمة للثقافة والفنون، وبرنامج غزة للصحة النفسية الذي ينفذ ضمن مشروع تقنين أدلة تدخلات نفس اجتماعية في قطاع غزة، المنفذ من قبل برنامج غزة للصحة النفسية بدعم من الصندوق الاجتماعي والثقافي للاجئين الفلسطينيين وسكان غزة، والذي تم تأسيسه من قبل الحكومة الألمانية وبتنفيذ من Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. ويهدف المشروع إلى المساهمة في تقنين أربعة تدخلات نفس-اجتماعية يتم تطبيقها في مجال الخدمات النفسية الاجتماعية لتصبح أكثر ملائمة لخصوصية الواقع الفلسطيني. وتم اختيار جمعية بسمة من بين العديد من المؤسسات العاملة في مجال الدراما للأطفال للمشاركة حيث رشحت الجمعية عدداً من العاملين لديها من المهنيين ذوي الخبرة في مجال الدراما للعمل بالتعاون مع برنامج غزة للصحة النفسية لتقنين الدليل المرشح وتطويره ليتم تطبيقه في العمل مع الأطفال. والمواد الواردة في هذا الدليل تم إعدادها عبر جهود المدربين في جمعية بسمة للثقافة والفنون، وبإشراف مهني من قبل متخصصين من برنامج غزة للصحة النفسية.

وجرى تطبيق أغلب الأنشطة المشمولة في هذا الدليل أثناء الدورات التدريبية التي قدمتها الجمعية للأطفال. ونحن نؤمن أن التمارين والمحتوى تعد مناسبة للأطفال وقابلة للتطبيق للبنين والبنات في المدارس والمؤسسات في قطاع غزة، كما أنه أنه تم تدريب عدد من موظفي المؤسسات على الدليل المقنن في محاولة لتشجيع هذه المؤسسات على استخدام الدراما ضمن نشاطاتهم.

نأمل أن يتابع المدربون والمدربات دراسة وتجريب هذه الأنشطة بشكل أعمق للعمل على تطويرها باستمرار بما يتلاءم مع احتياجات الأطفال واستجاباتهم لها.

الدراما (مفهومها وأهميتها وأهدافها)

مفهوم الدراما

لقد تطور مفهوم الدراما ودورها في العصر الحاضر لتصبح غير قاصرة على المسرح فقط، بل امتد دورها لتصبح باعتبارها وسيلة ناجعة للدعم النفسي والتعليم.

وتتعامل مع العقل والقلب والجسد كوحدة واحدة تساعد الأطفال على التعامل مع المشاعر، وحل المشكلات، والتواصل مع الآخرين من خلال تجاربهم الحياتية، وتسهم في تنمية الخيال والثقة بالنفس لديهم وتدعم قدرتهم على التوازن والمشاركة والتسامح وتقبل الآخرين. والدراما بمثابة عملية ارتجالية غير استعراضية، يتم خلالها توجيه المشاركين من قبل مدرب/ة، يقودهم للتخيل والتمثيل والتعبير عن تجارب حقيقية أو تخيلية من خلال أنشطة إبداعية مثيرة تعتمد على خبرات المشاركين أنفسهم باعتبارهم هدفا مما يميزها عن المسرح الذي يتطلب الاستعداد لأداء العمل المسرحي. والدراما الإبداعية عادة ما تكون مخصصة للأطفال في مرحلة النمو، تشمل: اللعب الدرامي، وسرد القصة، ورحلات الخيال، والألعاب والمسرح، والموسيقى، وتمارين الجسد.

وتتميز بعدم وجود أجوبة خاطئة، فمن خلالها يمكن الإدعاء بأن الحيوانات تتحدث، أو السفر إلى الفضاء الخارجي، ويمكن أن تكون السماء خضراء في حين أن العشب هو الأزرق.

أهمية الدراما

الأوضاع المعيشية الصعبة التي يواجهها سكان قطاع غزة نتيجة العنف والدمار الذى تعرض له وما يعانيه من أحداث دامية وحصار وظروف اقتصادية واجتماعية صعبة، ألقت جميعها بظلالها السلبية على أفراد المجتمع عامة وعلى الذين هم أكثر تأثرا من غيرهم من الفئات الأخرى بسبب ضعفهم وتدني إمكانياتهم وقدراتهم على استيعاب الواقع وتحمل الضغوطات. هذه الأوضاع الصعبة استوجبت التدخل لمنح الأطفال المزيد من الرعاية والاهتمام من خلال وسائل تُعينهم على التخلص مما يعتمل داخل نفوسهم من مشاكل.

تعد الدراما وسيلة ناجعة يمكن من خلالها مساعدة الأطفال والبالغين على التكيف والتعامل مع الصعوبات التي يواجهونها وتمنحهم الفرصة للتعبير عن آرائهم وعواطفهم وتجاربهم تجاه الظروف والأحداث التي يعيشونها في حياتهم اليومية. وهي أنشطة إبداعيه وترفيهية تم تجربتها من قبل جمعية بسمة للثقافة والفنون وغيرها من المؤسسات. وقد ثبت أن الطفل بحاجة لهذه الأنشطة في الظروف الطبيعية المستقرة، وتزيد حاجته لها في ظل الظروف الصعبة التي يسود فيها التوتر والخوف والقلق. ودورات الدراما تتضمن العديد من الأنشطة المحببة للطفل.

مثل: لعب الأدوار، والسرد القصصي، والارتجال، والغناء، وغير ذلك من الأنشطة الترفيهية التي تساعد الأطفال على معالجة مشاكلهم العاطفية والنفسية.

ويقوم الأطفال عبر هذه الأنشطة ليس بإسماع صوتهم فقط، ولكنها تحفزهم على الابداع وتنمية روح التعاون وتعزز لديهم الثقة بالنفس والشعور بالأمن والانتماء للمجتمع والأمل بالمستقبل.

أهداف الدراما

تهدف الدراما إلى تحقيق جملة من الأهداف، أبرزها:

1. إتاحة الفرصة للأطفال للتعبير عن أنفسهم بشكل حر.
2. اكتشاف وتنمية قدرات الأطفال على التخيل والابتكار.
3. إكسابهم مهارات فن رواية القصص ولعب الأدوار.
4. الإسهام في تكامل شخصية الطفل على الصعيد الذهني والنفسي والاجتماعي والسلوكي.
5. إكسابهم مهارات الاتصال والتواصل.
6. إدخال المتعة والبهجة إلى نفوس الأطفال وجعلهم أكثر قابلية للتعلم.
7. تبديد الملل الناتج عن الروتين اليومي المتكرر للحياة المدرسية التي غالباً ما تسير على وتيرة واحدة.

الرحلة

الهدف العام:

المساهمة في خلق بيئة داعمة ومتفهمة للدراما من المجتمع المحلي (الآباء والمعلمين).

لخلق جو من التعاون
والثقة ما بين الجهة المنفذة
والأهالي والأطفال والمعلمين،
وتعريف البرنامج وأهدافه والنشاطات
الأخرى التي تقدمها الجهة التي تنفذ
برنامج الدراما.

يتم الاتفاق مع إدارة المدرسة على
تحديد يوم يتم به دعوة أهالي
الأطفال ومعلميهم لرحلة خارجية

بصحبة الأطفال.

الاحتياجات:

مـكان عام، حافلــة، ضيافــة، مجموعة من المطويــات عن الدراما، ورق (A3)، ألوان، ورق قلاب، فراشي.

التمرينات:

تمرين 1.	مرحبا	(10 دقائـق)
تمرين 2.	أغنية من الماضي	(15 دقيقــة)
تمرين 3.	لعبة من الحاضر	(15 دقيقــة)
تمرين 4.	تقديم عام عن الدراما	(5 دقائـق)
تمرين 5.	تقديم عن الدورة التدريبية	(30 دقيقــة)
	استراحة	**(15 دقيقــة)**
تمرين 6.	رسم جماعي	(30 دقيقــة)
	لقاء مفتوح	**(30 دقيقــة)**

1. مرحبا

الهدف:
تعارف وكسر جليد.
(10 دقائق)

اطلب من المشاركين "الأهالي، الأطفال، المعلمين" المشي في الفراغ وعندما يقابل أي فرد شخص آخر يقول له مرحبا وهكذا يستمر الجميع بالمشي بالفراغ. كرر التمرين، وعندما يقابل أي فرد شخص آخر يقول له مرحبا ويعرف عن اسمه وبالمقابل يرد الآخر مرحبا ويعرف عن اسمه.

2. أغنية من الماضي

الهدف:
تعزيز روح المشاركة الفعالة بين أولياء الأمور وأطفالهم.
(15 دقيقة)

اطلب من المشاركين أن يقفوا، أو يجلسوا، مشكلين دائرة ثم حث أولياء الأمور على التفكير في أغنية من الماضي يعرفونها منذ صغرهم وأن يتطوع ويبدأ بغناء الأغنية واطلب من أفراد المجموعة أن يشاركوا في الغناء إذا كانت الأغنية مألوفة بالنسبة إليهم.

3. لعبة من الحاضر

الهدف:
كسب ثقة معلميهم واولياء أمورهم.
(15 دقيقة)

دع الأطفال المشاركين يفكرون في أكثر لعبة محببة لهم ويختاروا من بينهم أحد الأطفال ليبدأ بالشرح عن اللعبة لجميع المشاركين ويقود الفريق للعب معاً.

4. تقديم عام عن الدراما

الهدف:
زيادة الوعي لدى المشاركين.
(5 دقائق)

يقوم المدرب بتقديم لمحة عامة عن الدراما وأهميتها كما هو موضح في بداية الدليل عن الدراما ولماذا الدراما؟، (ص 2+3).

5. تقديم عن الدورة التدريبية

الهدف:
توفير بيئة داعمة للأطفال المشاركين.
(30 دقيقة)

تقديم شرح يوضح برنامج الدراما المنوي تنفيذه مع الأطفال ومدته الزمنية وموعد البدء والنهاية وتاريخ الاحتفال الختامي.

- الأهداف المتوقعة للبرنامج.
- فتح النقاش مع الأهالي والمعلمين والأطفال.
- تسجيل استفسارات المشاركين وملاحظاتهم والإجابة عليها.

استراحة

(15 دقيقة)

6. رسم جماعي

الهدف:
أن يختبر المشاركين مفهوم التعاون وأن يتفهموا السبب وراء أهميته.

(30 دقيقة)

قسِّم المشاركين الأطفال وأولياء الأمور والمعلمين إلي مجموعتين مع مراعاة أن تشمل كل مجموعة أولياء أمور ومعلمين.

وفر مجموعة من الألوان والورق الكبير للمشاركين واطلب منهم أن يقوموا برسم جماعي حر.

7 لقاء مفتوح

الهدف:
اختتام اليوم بأجواء إيجابية بين المشاركين.
(30 دقيقة)

اترك المجال بين الأطفال ومقدمي الرعاية للحوار الجماعي/ الثنائي في الموضوعات التي يرونها مناسبة أو حفزهم.

الوحدة الأولى

التهيئة

الهدف العام:

اكتشاف الذات والتعرف على الفريق وبناء جسور من الثقة فيما بينهم.

A113

الوحدة الأولى: التهيئة

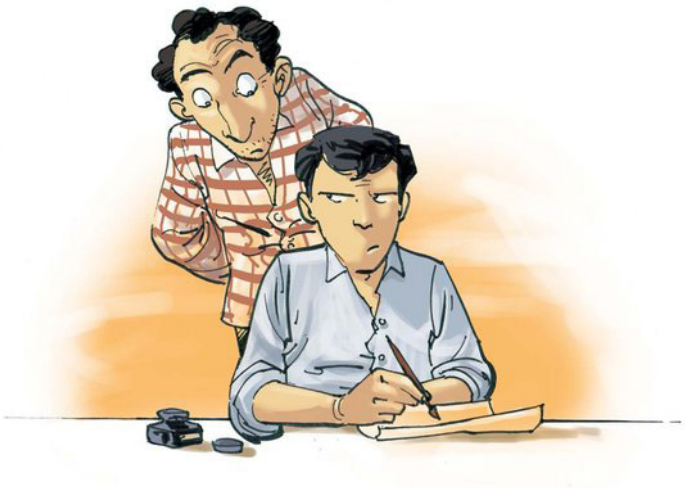
الجلسة الأولى

الاحتياجات:

ورق (A3)، ألـوان، أقـلام رصـاص، كـرة صغيرة عدد (2).

التمرينات:

تمرين 1.	تعارف بالكرة	(10 دقائـق)
تمرين 2.	الجري مع السرعات	(10 دقائـق)
تمرين 3.	لوح التعارف	(30 دقيقـة)
تمرين 4.	إملاء الفراغ	(10 دقائـق)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 5.	تحديد اسم وضوابط للمجوعة	(20 دقيقـة)
تمرين 6.	المرآة	(15 دقيقـة)
تمرين 7.	لعبة الحية	(10 دقائـق)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(5 دقائـق)**



1. تعارف بالكرة

الهدف:

إحماء المجموعة والتعارف فيما بينهم وخلق أجواءً إيجابية.

(10 دقائق)

تقف المجموعة في دائرة ويبدأ المدرب برفع يده ومعه الكره معرفاً عن اسمه ثم يلقي الكرة إلى أحد الأطفال الذي يقوم بدوره بالتعريف عن نفسه بنفس الطريقة وهكذا دواليك.

كرر ذلك عدة مرات بوتيرة متسارعة حتى يتمكن كلٌ طفل تذكر أسماء باقي المجموعة.

تنويه:

لكم الخيار في تطبيق التمرين التالي وذلك إذا لاحظتم أن المجموعة بحاجة إلى مزيد من الوقت للإحماء أو إذا لاحظتم أن المجموعة غير متمكنة بعد من معرفة أسماء أفرادها.

اطلب من الأطفال أن يقفوا مشكلين دائرة وألق الكرة إلى طفل معين ذاكراً أسمه وعلى ذلك الطفل أن يتلقفها ثم يلقيها إلى طفل آخر في الدائرة مع ذكر اسم الطفل الذي سيتلقف الكرة.

حاول ألا يتلقف أحد الكرة أكثر من مرة وتأكد من ذلك.

2. الجري مع السرعات

الهدف:
التهيئة الجسدية والنفسية
(10 دقائق)

أطلب من المجموعة الجري في المكان بسرعات مختلفة وبشكل تدرجي وذلك من خلال العد «5-50».

"على سبيل المثال وذلك لتحديد السرعات ومن ثم يتم العد بشكل عكسي حتى الرجوع لحالة السكون.

اطلب من الأطفال أن ينتبهوا من الاصطدام أثناء الجري وهذا أيضاً مرتبط بمساحة المكان المتوفرة.

3. لوح التعارف

الهدف:
اكتشاف الأطفال بعض المعلومات عن انفسهم ومشاركة أقرانهم بها.
(30 دقيقة)

أعط كلاً من الأطفال ورقة A3 بحيث تقسم هذه الورقة بخطٍ طولي وخطين عرضيين إلى ستة أقسام متساوية وأطلب منهم أن يرسموا بشكل منفرد في كلٍّ قسم من الورقة ما يلي: (اللون المفضل لديهم. الطعام المفضل لديهم. الشخص المقرب لهم في الاسرة. أكثر شيء يرغبون القيام به يومياً. الشيء الذي لا يحبون القيام به. ما يرغبون فعله في المستقبل).

بعد أن يتمم الأطفال عمل اللوحات أطلب منهم أن يلصقوها على صدورهم باستخدام الشريط اللاصق واطلب من منهم أن يتجولوا في المكان ناظرين إلى لوحات بعضهم البعض بحيث يطرحون على بعضهم الأسئلة والاستفسارات حول الرسومات التي تحملها اللوحات

دع الأطفال يلاحظون ويبحثون عن الأمور المشتركة فيما بينهم، وكذلك عن الأمور المختلفة ثم شجعهم على مناقشة ذلك.

4. إملاء الفراغ

الهدف:
تعزيز قدرة الأطفال على التركيز.
(10 دقائق)

اطلب من الأطفال أن يتجولوا في المكان في خطوط مستقيمة ومتقاطعة بحركة نشطة مع الحرص على ملأ كل فراغ متاح بأجسادهم مع مراعاة عدم التصادم واتاحة الفرصة للأخر. وحين يطلب منهم التوقف على الجميع أن يقف في مكانه مع مراعاة تعبئة المكان بجسده بشكل حر.

كرر ذلك عدة مرات حتى يتمكن الأطفال من الاحساس بالتوازن في الفراغ بأشكال مختلفة بأجسادهم.

ó استراحة

(10 دقائق)

اختار الوقت المناسب للاستراحة بما يتلاءم مع الأطفال ووقت الجلسة.

5. تحديد اسم وضوابط للمجموعة

الهدف:
تعزيز قدرة المشاركين على الالتزام بالنظام والانضباط.
(20 دقيقة)

دع المجموعة تقترح الاسم والضوابط واحرص أن تتضمن هذه الضوابط ما يلي:

- الالتزام بالوقت.
- إذا تعذّر حضور إحدى اللقاءات عليك أن تبلّغ أحد أفراد المجموعة.
- احترام الأفراد الآخرين في المجموعة وذلك يعني عدم الضحك أوالسخرية إذا قال أحدهم

شـيئاً قـد يبدوسـخيفاً بالنسـبة إليك.

- إن كل مـا يقولـه أيٌّ مـن أفـراد المجموعـة يبقـى طـي الكتمـان وفـي المجموعـة (اشـرح معنـى ذلـك إذا اقتضـت الضـرورة) ويجـب ألا يعـاد أوينقـل خـارج نطـاق المجموعـة.
- لا توجد إجابات خاطئة فنحن جميعنا موجودون هنا لكي نتعلم.

بإمكانـك هنـا أن تضيـف أيـاً مـن القوانـين التـي تعتقـد أنهـا لازمـة وضروريـة لخلـق بيئـة آمنـة ومنظمـة.

اسأل المجموعة:

- هل من السهل أن نكون مجموعة؟
- هل يكفي أن يكون للمجموعة اسما وبعض القوانين؟

أخبر المجموعة:

نحـن بحاجـة أيضـاً لأن نقـوم بأعمـالٍ أخـرى ويتطلـب هـذا العمـل أن نعمـل أحيانـاً مـن خـلال أزواجٍ (كل اثنـين معـاً) وأحيانـاً أخـرى نعمـل فـي مجموعـات صغيـرة أونعمـل كلنـا مـع بعـض كمجموعـة واحـدة كبيـرة. فيتوجـب علينـا العمـل سـوياً والإصغـاء إلـى بعضنـا البعـض وأن يثـق كل منـا بالآخـر.

6. المرآة

الهدف:
تعزيز التركيز الجيد وبناء الثقة بين الأطفال.
(15 دقيقة)

اطلـب مـن الأطفـال أن يختـار كل منهـم شـريكاً لـه فـي اللعبـة وأن يقفـوا فـي أزواجٍ بحيـث يقابـل كل منهـم الآخـر ويقـوم أحدهمـا بـأداء دور المـرآة بينمـا يقـوم الآخـر بـأداء الإيمـاءات

والحركات التي ينظرها في المرآة وعلى الطفل الذي يلعب دور المرآة أن يقلد الحركات ذاتها بالضبط فهذا هوما تفعله المرآة وبعد عدة دقائق اطلب من الأطفال أن يتبادلوا الأدوار.

اطلب من الأطفال إعادة لعبة المرآة مرة ثانية بعد أن يغير كل منهم شريكه ويفضل أن يختار الواحد منهم شريكاً آخراً لا يعرفه جيداً بعد.

7. لعبة الحية

الهدف:
تشجيع التعاون بين الأطفال وبناء الثقة فيما بينهم.
(15 دقيقة)

اطلب من الأطفال ان يقفوا على شكل قاطرة متماسكة من كافة أفراد المجموعة بينما هم في هذه الوضعية اطلب من كل طفل أن يمسك بخاصرة الأخر ثم ابلغهم بأن الطفل الأول يمثل رأس الحية والأخير يمثل ذيل الحية وعلى الرأس أن يلحق بالذيل من أجل أن يمسكه. وهكذا يتم تكرار اللعبة مع مراعاة تغيير المشارك الذي يعلب دور راس الحية وذيل الحية في كل مرة.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(5 دقائق)

تحدث مع الأطفال ما هو الممتع اليوم وما هو غير الممتع وأحصل منهم على تغذية راجعة واقتراحات.

الوحدة الأولى: التهيئة

الجلسة الثانية

الاحتياجات:

بالونـات، ورق A3، الـوان، أقلام رصاص، لفة صوف.

التمرينات:

تمرين 1.	ترقيم الجدران	(15 دقيقـة)
تمرين 2.	رمز الخاص بك	(20 دقيقـة)
تمرين 3.	سباق البالونات	(15 دقيقـة)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 4.	الصدفة الطائرة	(15 دقيقـة)
تمرين 5.	قيس وليلى	(15 دقيقـة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائـق)**

1. ترقيم الجدران

الهدف:
إحماء وتهيئة.
(15 دقيقة)

يتم ترقيم جدران القاعة الأربعة وتقسم المجموعة لأربع فرق على أن يقف شخص في منتصف القاعة وحين ينادي المدرب رقمي جدارين على المجموعتين تبادل الأماكن وعلى الشخص في المنتصف إمساك أكبر عدد ممكن من الأشخاص وتستمر اللعبة حتى يتم الإمساك بالجميع.

2. رمزك الخاص بك

الهدف:
إتاحة فرصة للتعبير عن الذات و بناء أجواء من الثقة بين أفراد المجموعة.
(20 دقيقة)

اطلب من كل طفل أن يرسم رمزاً على ورقة أو يبحثوا عن غرض ما من حولهم يستخدمونه رمزاً لما يرغبون في التعبير عن ذواتهم وذلك خلال 5 دقائق ثم دع الأطفال يشكلون دائرة بحيث يستعرض كل منهم الرسم الذي رسمه أو الغرض الذي أحضره معه ليعبر عن نفسه من خلاله. واطلب منهم أن يحمل كل منهم هذا الرمز أمام صدره أثناء التحدث عنه. وخذ كرة من الصوف. أو حبل رفيع. وارمِها لأحد الأطفال بينما تبقى ممسكاً بيدك بنهاية هذا الخيط أو الحبل. وأطلب من الطفل الذي تلقف الحبل أو الخيط أن يقدم شرحاً عن الرمز الذي اختاره واطلب منه أن يوضح لماذا وقع اختياره على هذا الرمز دون غيره. دع هذا الطفل يلقي الكرة الصوفية أو الحبل لطفلٍ آخر بينما يبقى ممسكاً بين يديه الجزء الواصل بينهما ليقوم هذا الطفل الذي تلقف الكرة الصوفية أو الخيط. بدوره. بتقديم شرحه حول الرمز الخاص الذي اختاره له. ويستمر الأطفال برمي الكرة فيما بينهم وبينما

يقومون بذلك يقدم كل منهم شرحه حول رمزه وبذلك تتشكل بينهم شبكة من خيط الصوف (الحبل).

اخبر المجموعة:

كلنا مع بعضنا البعض نشكل مجموعة يربط هذا الخيط (الحبل) فيما بينها. بوسعكم الآن رؤية الحبل ولكن حتى لو أسقطناه فسنبقى مرتبطين مع بعضنا البعض.

3. سباق البالونات

الهدف:
تفريغ الطاقة السلبية وتعزيز روح المنافسة.
(15 دقيقة)

يوضع أربع مقاعد في جوانب الغرفة ويبدأ الأطفال بدفع البالونات باستخدام النفخ وبدون لمسها بأسرع طريقة ممكنه ليضعوها تحت الكراسي. إيقاع النفخ من الممكن أن يكون حراً كما يمكن للموجه تنظيمه.

٥ إستراحة

(10 دقائق)

4. الصدفة الطائرة

الهدف:
تفريغ الطاقة السلبية في الجسد.
(15 دقيقة)

يلقي احد افراد الفريق بالكرة في الهواء ويطلق صرخة في الهواء تتوقف مع وصول الكرة الي الارض ويستلم الكرة فرد اخر ويكرر ما فعلة زميلة.

5. قيس وليلى

الهدف:
تفعيل وبناء الفريق.
(20 دقيقة)

قسم المجموعة إلي فريقين متقابلين وسمي الفريق الأول "أهل قيس" والثاني "أهل ليلى" واشرح للفريقين أن أهل قيس سيتقدموا لخطبة ليلى من أهلها بفعل حركة وصوت وعلى الفريق الثاني أن يرد على طلب الفريق الأول بحركة وصوت وهكذا يستمر التمرين حتي يصلوا إلى الخط الفاصل الذي تحدده لهم وبهذا يكون الفريقين قد كونوا مشهد كامل ثم اطلب منهم أن يعيدوا هذا المشهد بدون توقف.

تنويه:

اذا كان هناك متسع من الوقت وبناء على رغبة المجموعة كرر التمرين مع تغيير الأدوار.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

تحدث مع الأطفال ما هوالممتع اليوم وما هوغير الممتع وأحصل منهم على تغذية راجعة واقتراحات.

الوحدة الثانية

اللعب والمشاركة

الهدف العام:

توفير بيئة آمنة تضمن اللعب الهادف بما يعزز المشاركة الفعالة ضمن فريق.

الوحدة الثانية: اللعب والمشاركة

الجلسة الأولى

الاحتياجات:

كراسي، حبل، مجموعة من الأدوات/ الاكسسوارات

التمرينات:

تمرين 1.	السير في الفراغ	(10 دقائق)
تمرين 2.	القائد والأعمى	(15 دقيقة)
تمرين 3.	حقل الألغام	(20 دقيقة)
تمرين 4.	سباق الكراسي	(15 دقيقة)
	إستراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 5.	غير يا قائد غير	(15 دقيقة)
تمرين 6.	اتبع صوتي	(15 دقيقة)
تمرين 7.	شد الحبل	(10 دقائق)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. السير في الفراغ

الهدف:
تهيئة جسدية وتنشيط سرعة البديهة.
(10 دقائق)

أطلب من الأطفال المشاركين التحرك في المساحة الفارغة بالمكان وإتباع التعليمات المختلفة وعليهم تنفيذها مثل "المشي كطائر، دع أنفك يقودك، المشي على أطراف الأصابع، المشي على الكعبين".

2. القائد والأعمى

الهدف:
تعزيز الثقة بين المجموعة.
(15 دقيقة)

اطلب من الأطفال أن يختار كل منهم شريكاً له في اللعبة واشرح لهم بأن على أحد الشركاء أن يغمض عينيه أما الآخر يبقي مفتوح العينين يقود رفيقه ممسكاً يده وبعد مرور دقيقتين على اللعب يتم الطلب من المشاركين التوقف وتبادل الأدوار.

وبعد دقيقتين أخريين يتم الطلب من المشاركين التوقف كلياً. يتم الطلب من الشريك المفتوح العينين بإفلات يد شريكه والاكتفاء بإرشاده عن طريق التوجيه الحركي.

وتشمل هذه التوجيهات:

- الربت بكلتا اليدين على الأكتاف تعني - توقف!
- الربت بإحدى اليدين على الكتف الأيسر تعني - استدر يساراً!
- الربت بإحدى اليدين على الكتف الأيمن تعني - استدر يميناً!
- عدم استخدام اليدين تعني - استمر!

3. حقل الألغام

الهدف:
تنمية مهارة التركيز.
(20 دقيقة)

قسم المشاركين إلى ازواج رقم 1 ورقم 2 ثم حدد مساحة على الأرض بشكل مستطيل وضع الاكسسوارات أو الأغراض المتوفرة بهذه المساحة التي تمثل منطقة حقل الألغام .

اطلب من كل مجموعة بشكل منفصل أن تلعب هذه اللعبة على أن يقف اللاعب رقم 1 خارج حقل الألغام على أحد الجوانب مع إغماض عينية وتكون مهمته اجتياز منطقة الألغام بسلام بمساعدة اللاعب رقم 2 الذي يقف بالجهة المقابلة للاعب رقم 1. ويتم توجيه اللاعب رقم 1 من خلال توجيهات صوتية.

4. سباق الكراسي

الهدف:
الترفيه وإثارة روح التعاون والمنافسة.
(15 دقيقة)

قسم المشاركين الى ثلاث أو أربع مجموعات وقم بتوفير كراسي تزيد عن عدد أفراد كل مجموعة بكرسي واحد. ثم رتب الكراسي لكل مجموعة على شكل قاطرة واطلب منهم الوقوف على الكراسي باستثناء الكرسي الأخير من كل قاطرة يبدأ اللاعب الاخير بنقل الكرسي الفارغ الذي يقع خلفه للاعب الذي امامه ويقوم هذا بدوره بنقل الكرسي للاعب الذي أمامه الى ان يصل الكرسي الى مقدمة القاطرة وينتقل كل لاعب إلى الكرسي الذي أمامه. وهكذا دواليك حتى الوصول الى خط النهاية.

٥ إستراحة

(10 دقائق)

5. غير يا قائد غير

الهدف:
الترفيه وتنمية التركيز والمشاركة
(15 دقيقة)

اطلب من أفراد المجموعة الوقوف بشكل دائري والطلب من أحد المشاركين لعب دور المحقق ومغادرة المكان حتى لا يتمكن من مشاهدة أو سماع ما يدور بين المجموعة.

اطلب من المجموعة أن تختار قائداً ليقوم بدوره بعمل حركات متنوعة كتحريك الذراع للأعلى والاسفل أوالتصفيق... الخ. يغير القائد هذه الحركات كل 20-30 ثانية وعلى المجموعة تقليد ما يقوم به القائد من حركات. الطلب من الشخص الذي خارج المكان العودة والوقوف في وسط الدائرة والكشف عن القائد. مع استمرار المجموعة بتأدية الحركات بنفس الوتيرة. ويمنح ثلاث مرات فقط لتحديد هوية القائد. إن أصاب أوأخطئ على المجموعة اختيار شخص آخر لدور القائد وثاني لمعرفة من هو القائد وتعاد عدة مرات طالما يسمح الوقت بذلك .

6. اتبع صوتي

الهدف:
تعزيز التفاعل الجيد وبناء الثقة بين الأطفال
(15 دقيقة)

قسم المشاركين الى أزواج يختار كل مشارك صوتاً يستطيع زميله التعرف عليه من خلاله مثل"صفير, تصفيق.. الخ".

ثم تغطى عينا الأول الذي يتحرك صوب الصوت المتفق عليه مع شريكه"يتم التبادل بينهم" .

يقوم المشاركين بتنفيذ التمرين في الوقت ذاته مع اختيار اصوات مختلفة.

7. شد الحبل

الهدف:
تنمية روح العطاء و المشاركة
بين الفريق الواحد..
(10 دقائق)

قسم المجموعة الى مجموعتان يقفان مقابل بعضهم البعض مع مراعاة وجود مسافة كافية بينهم، وارسم خط بشكل مستقيم على الارض وسط هذه المسافة ثم اطلب من الفريقين أن يتخيلوا حبل وهمي بين أيدهم و مع اشارة البدء يبدأ سباق شد الحبل و هنا الفريق الفائز هو الذي ينجح في سحب الفريق الأخر نحوه متخطياً الخط المرسوم على الارض.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة الثانية: اللعب والمشاركة

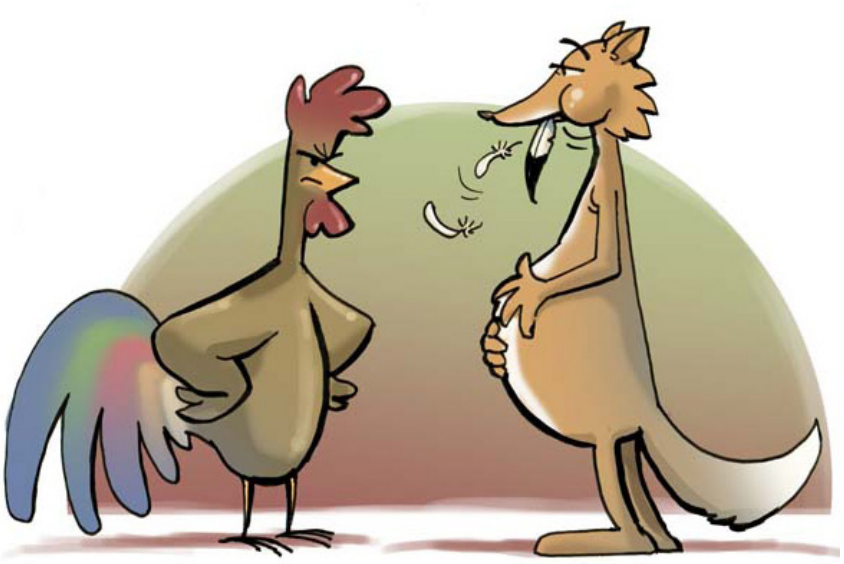
الجلسة الثانية

الاحتياجات:

كـرة كبيـرة، ورق (A4)، أقـلام رصـاص، ألوان

التمرينات:

تمرين 1.	الدجاجة المجنونة	(15 دقيقـة)
تمرين 2.	صياد السمك	(25 دقيقـة)
تمرين 3.	الشحنة الكهربائية	(10 دقائـق)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 4.	بتحب جارك	(30 دقيقـة)
تمرين 5.	من هو القاتل	(20 دقيقـة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائـق)**



1. الدجاجة المجنونة

الهدف:
كسر جمود وخلق أجواء من الترفيه.
(15 دقيقة)

البدء بالوقوف في دائرة واشرح للمجموعة أن على كافة الأطفال أن يعدوا معاً حتى العدد (8) بينما يلوّحون بيدهم اليمنى في الهواء. ثم يعيدون ذلك ملوحين بيدهم اليسرى ويلي ذلك التلويح بالرجل اليمنى فالرجل اليسرى وثم بهز الخصر. ثم يكرر الأطفال هذه الحركات الخمس إنما بالعد حتى العدد (4).

ويكررونها مرة أخرى بالعد حتى العدد (2)، ويعيدون ذلك مرة أخرى بالعد حتى (1) فقط حيث يكررون هذه المرة الأخيرة مرتين.

2. صياد السمك "لعبة شعبية"

الهدف:
إثارة أجواء من البهجة والمنافسة.
(25 دقيقة)

الطلب من الفريق أن يتوزعوا بالمكان بشكل عشوائي، واشرح لهم أنه من تَلمسُ الكرة الجزء السفلي من جسده يتم اصطياده وبالتالي يخرج من اللعبة ولا يسمح بلمس الكرة أكثر من مرة أثناء رميها.

3. الشحنة الكهربائية

الهدف:
الاسترخاء وتنمية التركيز.
(10 دقائق)

الطلب من المجموعة الوقوف في دائرة مع إمساك الأيدي وبدأ بإرسال إشارة من اليمين بأن يضغط المدرب على اليد اليسري لجارة الذي على يمينه في الدائرة ومن ثم ينقل جاره تلك الاشارة من يده اليسرى الى يده اليمني ويضغط على يد زميله اليسري الذي بدوره

ينقل تلك الاشارة لجاره الأخر وهكذا إل أن تصل الاشارة الى المدرب ويتم تكرار نقل الاشارة عدة مرات مع امكانية تغيير اتجاه الاشارة أوارسال اشارتين في اتجاهين مختلفين في نفس الوقت.

٥ استراحة

(10 دقائق)

4. بتحب جارك

الهدف:
الاستمتاع من خلال اللعب الجماعي وتنمية الانتباه والتركيز.
(30 دقيقة)

اطلب من المشاركين الجلوس على الكراسي بشكل دائري وأطلب من أحد المشاركين أن يتطوع ليأخذ موقعاً له في وسط الدائرة، بمعنى أن هذا المشارك لا كرسي له في الدائرة.

تسأل المجموعة هذا المتطوع:

"هل تحب جارك؟" فيجيب "نعم"، أو "لا".

إذا كان جواب المتطوع"نعم"، يغادر المشاركون مواقعهم في الحال ليستبدل كل منهم موقعه بموقع آخر من المواقع التي تحددت بالكراسي أوالمؤشرات الأخرى (تأكد أنه لم تضاف"أماكن"جديدة في الدائرة) ويشاركهم المتطوع الذي كان في وسط الدائرة البحث عن موقع له فيها أيضاً. في هذه الحالة سوف تمتلئ المواقع في الدائرة ويبقى أحد المشاركين دون موقع له في الدائرة، وبالتالي عليه أن يدخل إلى وسط الدائرة ليجيب السؤال الذي ستطرحه عليه المجموعة"هل تحب جارك؟".

أما إذا كان الجواب "لا"، حينئذٍ تطرح المجموعة السؤال التالي:"إذن، من تحب؟" فيجيب من هو في وسط الدائرة متمماً العبارة التالية: "أحب أولئك الذين..." كأن يكون جوابه:

"أحب أولئك الذين يلبسون سترات". وفي هذه الحالة ينهض كل من يرتدي سترة من مكانه ليبحث عن مكان آخر له في الدائرة ويشاركهم هذا البحث ذلك الذي كان في وسط الدائرة مما يترتب عليه بقاء أحد المشاركين دون موقع له. وهذا المشارك هومن سيقف في وسط هذه الدائرة ليجيب على سؤال المجموعة.

5. من هو القاتل

الهدف:
أن يشعر الفريق بالمتعة والخروج بمشاعر ايجابية.
(20 دقيقة)

يقف الفريق في دائرة بأعين مغمضة. يلمس المدرب أحد الأفراد على كتفه كإشارة أنه سيلعب دور القاتل ومن الممكن تحديد اثنان. يبدأ الجميع الحركة بالمكان بأعين مفتوحة ومحاولة اكتشاف القاتل الذي هو بدوره يقوم بغمز أحد أفراد المجموعة دون أن يلاحظه أحد ويستمر هذا الشخص بالمشي ومن ثم يسقط مع صرخة دلالة على انه قُتل. في حال راود أحد المشاركين شك اتجاه هوية القاتل يتجه اليه ويسأله: أنت القاتل؟ فإذا كان هوالقاتل تنتهي اللعبة وتبدأ من جديد. وتكون مهمة القاتل أن يقتل جميع أفراد الفريق قبل ان يتم اكتشافة.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة الثالثة

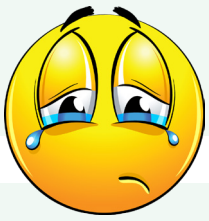
إدارة العواطف

الهدف العام:

التعرف على مشاعرهم وتفهم مشاعر الآخرين.

السعادة

الاشمئزاز



الحزن

الخوف

الدهشة

الغضب

سـوف نبين في هذه الوحدة أن إدراككم ووعيكم لعواطفكم هو أمر بالـغ الأهمية خاصة خلال مراحل النمو.

يمكـن تعريـف العاطفة علـى أنها حالة مـن الوجدانيـة يختبر فيها المرء السـعادة أو الحزن أو الخوف أو الكراهيـة... الخ، وفقاً لما يميزه العقل أو الإرادة. فالمشـاعر هي "جهاز القياس" الذي يقيس ما يدور في أذهاننا وما يجري حولنا.

يصطحـب الانفعـالات العاطفيـة عادةً تغيرات جسـمية أوجسـدية مثل تسـارع ضربات القلب أو التعرق.

إن العواطف هي التي تقودنا. إضافة إلى العقل أوالمنطق (التفكير)، فهنـاك أمور أخرى تقودنـا. فعندما يحدث أو نلاحظ أمراً ما، عادةً ما نشـعر بعاطفةٍ ما ثم نفكر ثم يصدر عنا ردة فعلٍ ما.

ويمكـن التعرف على العواطف من خـلال تعبيرات الوجه أو أية ردود فعل جسـدية أخرى كالبكاء أو الارتعاش أو وضع الجسم.

الوحدة الثالثة: إدارة العواطف

الجلسة الأولى

الاحتياجات:

تسع بطاقات تبين عواطف ومشاعر مختلفة"فرح، إحباط، حزن، صدمة، خجل، دهشة، تكبّر، غيظ، خوف"إكسسوارات وملابس، نموذج ورقة عمل العواطف.

التمرينات:

تمرين 1.	اتبع القائد	(15 دقيقة)
تمرين 2.	نقل شكل العاطفة وإيصالها	(15 دقيقة)
تمرين 3.	املأ المكان	(20 دقيقة)
	استراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 4.	مشهد درامي	(40 دقيقة)
تمرين 5.	ورقة عمل "العواطف"	(10 دقائق)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. اتبع القائد

الهدف:
إحماء المجموعة وإعطائها فكرة عن مفهوم العواطف والمشاعر المختلفة.
(15 دقيقة)

اطلب من الأطفال أن يقفوا مشكلين دائرة قائلاً لهم: "دعنا نبدأ بلعبة تهدف إلى إحمائنا".

تقدم بخطوة إلى الأمام مؤدياً إيماءً أوحركة معينة يصطحبها الصوت (كأن تقول "مرحبا" بنبرة فرحة وحركة معبرة).

اطلب من كافة أفراد المجموعة أن يقوموا بتقليد العمل الذي قمت بعمله.

استمر في إصدار الأصوات المختلفة التي يصاحبها حركات مختلفة بحيث تنوع في صورة العواطف التي تأتيها بحيث يستطيع كافة أفراد المجموعة تقليدك. فعلى سبيل المثال بإمكانك أن تقول "مرحباً بطرق مختلفة كأنك تقولها بشكل غاضب أو حزين أومتكبر أو خائف أو مفعم بالأمل أو بصوتٍ مرتفع أو بصوتٍ خافت. وكلما زادت الحركات والأصوات التي تُأديها. استطعت تحفيز التعبير والخيال لدى أفراد المجموعة.

عندما تتبلور الفكرة لدى المجموعة اطلب من بعض الأطفال أن يساعدوك في القيام بهذا الدور.

2. نقل شكل العاطفة وإيصالها

الهدف:
يتعلم الأطفال التعرف على مشاعر الناس المختلفة من خلال تفسير التعبيرات التي تبدوعلى وجوههم.
(15 دقيقة)

قسم المجموعة إلى أربع فرق متساوية العدد. تقف الأربع فرق على شكل قاطرات بجوار بعضهم مع مسافة كافية مع الشرح للمجموعة أن النشاط هو عبارة عن منافسة

بين الفرق الأربعة والفائز هو بطل العواطف لهذا اليوم.

استخدم الورق القلاب لتسجيل النقاط للفرق أ، ب، ج، د.

اشرح للمجموعة أن كل فرد على رأس الفرقة سيرى بعد قليل أحد الصور التي تدل على أحد المشاعر. حيث سيكون وجهه اللاعبين الأربعة الذين يقفون في مقدمة كل قاطرة في اتجاه المدرب وباقي اللاعبين في كافة القاطرات وجوههم للخلف ويقوم كل لاعب بعد مشاهدة الصورة بالربت على كتف اللاعب يليه في قاطرته حيث سينقل له هذا التعبير العاطفي الذي في الصورة دون استخدام الكلمات ويقوم اللاعب بدورة بالربت على كتف اللاعب الذي خلفه وينقل له التعبير العاطفي الذي وصلة وبدون كلمات أيضا حتى الوصول إلى اللاعب الأخير.

الذي يقوم بدورة بالتعبير بالكلمات عن الشعور الذي وصله للمدرب في حالة كان ذلك صحيحا يسجل نقطة للفريق.

وهكذا حتى يتم المرور على كل صور المشاعر التي تم تحضيرها مسبقا. ويراعى أن يبدأ اللاعبين الأربعة التمرين في نفس الوقت.

يتم تبديل اللاعب الأول في كل مرة حتى يلعب كل فرد دور متلقي التعبير وناقله الأول.

3. املأ المكان

الهدف:
يتعلم الأطفال كيف يعبرون بسرعة عن عدد من العواطف.
(20 دقيقة)

اطلب من الأطفال أن يتجولوا في الغرفة بصمت ودون أن يكون لأي منهم أي اتصال بالآخر. اطلب منهم أن ينتشروا في كافة الأرجاء بحيث يملئون المكان بأكمله

اطلب منهم أن"يتجمدوا"مع المحافظة التامة على ذات الوضع الذي يكونوا عليه لدى سماع تصفيقك مما يعني أن على الجميع أن يقفوا دون حراكٍ. وعندما تصيح"تحرك"يتوجب على الأطفال أن يعودوا للحركة مجدداً.

كرر هذا الجزء من النشاط إلى أن تتأكد أن الجميع استوعبوا التعليمات.

أضف إلى هذه التعليمات جزء آخر واشرح للأطفال أنك سوف تقوم بتسمية شيءٍ ما قبل التصفيق على أن يكون هذا الشيء إما مهنة ما أوشخص أوشعور معين. وعلى الأطفال لدى سماع التصفيق أن"يتجمدوا"معبرين عن الشيء الذي سمعوه.

ابدأ بتعليمات بسيطة سهلة مثل: سائق، أم، معلم، طفل... الخ.

ثم تتدرج لتقدم أشكالاً من العواطف أوالمشاعر مثل: سعيد، حزين، غاضب، خجل، مندهش... الخ.

أما في هذه الخطوة، فقدم كلمة تجمع ما بين شخص أومهنة ما وشعور أوعاطفة معينة، مثل: طفل سعيد أوسائق غاضب.

قم بتوسيع العبارة من خلال إدخال مواقف مختلفة يمكن أن يربط الأطفال بينها وبين التعبير عنها، مثل: فريق كرة قدم فاز بالمباراة أو أطفال فقدوا والديهم أو إخوة وأخوات يقتتلون بسبب الطعام... الخ.

٥ استراحة

(10 دقائق)

4. مشهد درامي

الهدف:
لجعل الأطفال يفكرون في ردود أفعالهم العاطفية واختبارها في مواقف مختلفة مفترضة.
(40 دقيقة)

اقسم مجموعة الأطفال الكلية إلى فرق تتكون كل منها من 5-6 أطفال.

دع كل فريق يختار موقفاً ما من حياتهم اليومية بحيث يتضمن الموقف فعل ورد

فعل، واطلب منهم أن يقوموا بتمثيل هذا الموقف. يتوجب على كل فريق أن يظهر من خلال الأداء الدرامي موقفاً محدداً والعواطف الناجمة لدى كافة الأشخاص الذين ينطوي عليهم هذا الموقف.

دع كل فريق يقوم بعرض مشهده التمثيلي الذي أعده وبينما يقوم الفريق بالعرض أوقف العرض قبل أن يبدأ الممثل إظهار رد فعله على العاطفة التي يصورها المشهد.

اسأل جمهور المشاهدين عن توقعاتهم فيما يخص ردود فعل الممثل. اطلب منهم أن يختاروا رد فعل سلبي (أي أن يكون رد فعل لا يساعد على حل الإشكال بل من شأنه أن يؤدي إلى المزيد من الإشكالات).

دع المجموعة تواصل تمثيل المشهد بحيث تستكمل فيه رد الفعل الذي وقع عليه خيار الجمهور.

الآن، وعند اقتراب المشهد من النهاية اطلب منهم أن يناقشوا فيما بينهم تغيير نهاية المشهد ليظهروا رد فعلٍ إيجابي للموقف وما ينشئ عنه من عواطف عوضاً عن ذاك السلبي. يتطلب الأمر هنا تغيير صورة رد الفعل إلى صورة ينجم عنه أمراً إيجابياً ومفيداً للشخص ذي العلاقة المباشرة وأولئك الذي ينطوي عليهم الموقف. فربما وجدوا حلاً للمشكلة المطروحة أو قلّصوا مدى حدة الشعور السلبي وبهذا ينتهي المشهد بشعورٍ بالسعادة.

اسأل المجموعة:

- هل هذا أكثر إيجابيةً وأكثر إفادةً؟
- هل يكون رد فعلك شبيه بهذا؟
- نعم/ لا - لماذا؟
- هل ترى آخرين ردود أفعالهم كهذا؟

5. ورقة عمل "العواطف"

الهدف:
لأن يتمكن المشارك من التفكير في مشاعره وعواطفه الخاصة وردود فعله إزائها.
(10 دقائق)

اقسم المجموعة إلى 5 فرق. واسأل الأطفال عما يفعلون في العادة عندما يشعرون بالحزن أوالغضب. ادع كل طفل من الأطفال ليتحدث عن مشاعره أوعواطفه وردود أفعاله واطلب منهم أن يفكروا في صورٍ من حياتهم اليومية خلال مجموعاتهم ثم وزع على كل من الأطفال ورقة عمل"عواطفي" انظر الملحق صفحة (118). اطلب من الأطفال أن يلقوا نظرة على الأسئلة الواردة فيها ثم يدون كل منهم إجابته عليها.

اطلب من الأطفال أن يناقشوا إجاباتهم ضمن المجموعات المصغرة.

حدد صورة واحدة لعاطفة محددة ورد الفعل لها لكل مجموعة واطلب منهم أن يحضروا مشهد تمثيلي يصفون فيه هذا الشعور ورد الفعل. يتوجب على الأطفال في كل مجموعة توزيع الأدوار فيما بينهم ويستعدوا لأداء الدراما. خصص بضع دقائق لهذا العمل.

خصص جزءًا من المكان بحيث يكون مسرحاً فيقوم الفريق الواحد بأداء دوره الدرامي بينما تأخذ الفرق الأخرى دور المشاهدين.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال التعبير عن شعورهم بهذه الجلسة بكلمات بسيطة.

الوحدة الرابعة

إدارة الصراع

الهدف العام:

إكساب الأطفال مهارات التعامل مع الصراع.

الوحدة الرابعة: إدارة الصراع

الجلسة الأولى

غالباً ما نربط كلمة "الصراع" بالاشتباكات المسلحة واسعة النطاق مثل الحروب والثورات والاقتتال بينما يمكن أن يكون الصراع أصغر من ذلك وأقل عنفاً مثل المشاجرات بين الأصدقاء أو الأهل أو المعلمين.

وقد يكون الصراع موجوداً أحياناً بينك وبين نفسك. إن هذه الوحدة تتعامل مع النزاع وتساعدنا في البحث عن سبلٍ للتعامل معه سلمياً.

النزاع هو حالة من عدم الاتفاق يتصور فيها أطراف النزاع أنه يشكلُ تهديداً على احتياجاتهم أو مصالحهم أو اهتماماتهم، أما السلم فهوتغيّب العنف وسيادة حالة من التوافق بين الأشخاص وأنفسهم وبينهم وبين الناس الآخرين أو الجماعات من حولهم.

التمرينات:

تمرين 1.	إملاء المكان	(15 دقيقة)
تمرين 2.	الاصغاء الفعال	(20 دقيقة)
تمرين 3.	الهاتف المقطوع	(15 دقائق)
	استراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 4.	صورة العمل	(50 دقيقة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. إملاء المكان

الهدف:
كي يتمكن الأطفال من اكتشاف شتى العلاقات التي تربطهم بأقرانهم.
(10 دقائق)

اطلب من المشاركين أن يتجولوا في المكان بحيث ينتشروا في كافة أرجائه دون أن يتحدثوا فيما بينهم ثم أخبر الأطفال المشاركين أن عليهم في البداية التدرب على تكوين مجموعات من شخص واحد أو اثنين أو ثلاث أوخمسة أشخاص. فبينما هم يتجولون في الغرفة تقوم بالتصفيق ذاكراً عدداً ما. ولدى سماعهم ذلك يحاولوا تشكيل مجموعة تطابق عدد أفرادها العدد الذي ذكرته. حين تتأكد أن الأطفال أتقنوا هذا الجانب من التعليمات أفصح لهم بأنك سوف تضيف جزءاً آخراً لهذا التمرين. وأنه في حال سماعهم

التصفيق وإطلاق الكلمة التي تعبر عن رقم معين سوف تطلب منهم أيضاً أن يقفوا دون حراك "متجمدين". وعندئذٍ يتوجب على الأطفال التوقف ضمن مجموعات عدد أفرادها مطابق لذلك الرقم الذي سمعوه مبينين صوراً ثابتة تعبر عن العلاقات المختلفة بين الأطفال وأقرانهم وبين الأطفال البالغين.

بإمكانك أن تطلب منهم محاولة تشخيص العلاقات التالية:

- صديقان يلتقيان.
- أخ وأخت يقتتلان.
- مجموعة زملاء دراسة يستمتعون بوقتهم.
- معلمة ومعلمة تلقى أوامرها للطلبة.
- أب يلوم ابنيه.
- أب وأم في رحلة مع الأسرة.

2. الإصغاء الفعال

الهدف:
أن يتعلم الأطفال كيفية الإصغاء لبعضهم البعض.
(20 دقيقة)

قسم أفراد المجموعة في أزواج. يعرّف أحدهما بالرقم (1) والآخر بالرقم (2) ثم يجلسون بحيث يقابل كل منهما الآخر. اطلب من جميع الأطفال أن يبدؤوا بالتحدث، كل إلى شريكه، حول أي موضوع يرغبون في التحدث عنه. يتكلم الجميع في الوقت ذاته ويحاول كل شريك أن يجعل شريكه يصغي إليه. أعط إشارة للمجموعة بعد دقيقة واحدة ليكفوا جميعاً عن الحديث (بقرع طبل أوالتصفير أوالتصفيق). اسأل الأطفال عن شعورهم عندما لاحظ الواحد منهم أن شريكه لا يصغي إليه. الآن، اطلب من الأطفال رقم (1) أن يتحدث كل منهم لشريكه رقم (2). في هذه المرة يلتزم الأطفال رقم (2) الصمت، لكنهم بصمتهم هذا يبينون أنهم غير معنيين على الإطلاق في سماع القصة التي تتلى على مسامعهم. اطلب منهم أن يعبروا عن مللهم أوتشتتهم أويظهروا عدم رضاهم عما يسمعون (يقوموا على سبيل المثال بهز الرأس). بعد دقيقة واحدة أطلب من المجموعات أن تتوقف (استخدام طبل

أوصافـرة أوالتصفيـق) واطلـب منهـم أن يتبادلـوا الأدوار. بمعنـى أن الرقـم (2) يقومـون بالتحدث بينما يتظاهـر الرقـم (1) أنهـم يصغـون إليهـم. امنـح المجموعـات دقيقـة واحـدة للقيـام بهـذا الجـزء مـن العمـل. ثـم اطلـب منهـم أن يكفـوا عـن الحديـث. اسـألهم كيـف كان شـعورهم حينمـا لاحظـوا أن شـركائهم غيـر معنييـن فـي سـماع القصـة التـي يروونهـا. وكيـف كان شـعورهم لملاحظتهـم أن شـركائهم لـم يعيروهـم اهتمامـاً البتـة عندمـا كانـوا يتحدثـون إليهـم. الآن، اطلـب مـن الرقم (1) أن يأخـذوا دور المتحـدث ليصغـي إليهـم حقـاً الرقـم (2) ويبينـوا لهـم ذلـك باهتمـام وصـدق. يسـتمر الحديـث بـين مجموعـات الأطفـال دقيقـة واحـدة لتطلـب منهـم بعدهـا تبـادل الأدوار بـين الأرقـام (1) والأرقـام (2). وبعـد دقيقـة، اسـأل الأطفـال كيـف يشـعرون وقـد وجـدوا مـن يصغـي إليهـم. اطلـب منهـم أن يصفـوا الفـرق مـا بـين الإصغـاء باهتمـامٍ إلـى شـريكهم أوعـدم إعارتـه أي اهتمـامٍ علـى الإطـلاق.

3. الهاتف المقطوع

الهدف:
إكتشاف مدى أهمية الانصات الجيد والتعاون.
(15 دقائق)

قـم بتقسـيم المجموعـة إلـى فريقـين. اطلـب مـن كل فريـق أن يقـف بخـط مسـتقيم. ثـم قـم بكتابـة جملـة تتكـون مـن حوالـي 12 كلمـة اطلـب مـن الطفـل الأول فـي كل فريـق أن يتقـدم نحـوك لتهمـس إليهـم هـذه العبـارة ويعـود كل مـن هـؤلاء الأطفـال إلـى فرقتـه بحيـث يهمـس كل منهـم هـذه العبـارة إلـى الشـخص الـذي يليـه فـي فريقـة ليقـوم هـذا الطفـل بـدوره بهمس العبـارة ذاتهـا للطفـل الـذي يليـه وهكـذا وصـولا الـى الطفـل الاخيـر الـذي يقـوم بترديـد العبـارة التـي تلقاهـا بصـوتٍ مرتفـع ثـم الطلـب مـن المتلقـي الاول العبـارة بترديدهـا بصـوت مرتفـع بهدف اجـراء المقارنـة.

يقوم المدرب بمناقشة الهدف من التمرين بعد تنفيذه.

٥ استراحة

(10 دقائق)

4. صورة العمل

الهدف:
يعبر الأطفال عن المشكلات التي يواجهونها في علاقاتهم مع الأقران ثم يتوصلوا إلى إيجاد حلولٍ لهذه المشكلات.
(50 دقيقة)

اطلب من الأطفال أن يقفوا مشكلين دائرة.اطلب منهم سرد موقفٍ صعب تعرضوا له واختبروه مع أحد أقرانهم (صديقهم أو زميلهم في المدرسة أو أخيهم أو أختهم). حثهم لأن يعبروا عن أنفسهم كيف كان شعورهم أثناء ذلك الموقف.

يمكنك طرح أسئلة عليهم كالتالي:

- ماذا حدث فعلاً؟
- كيف جعلك تشعر؟

اختر أحد المواقف على أن يتمكن من إدراكه معظم الأطفال. اطلب من الأطفال أن يتقدم، كل بدوره، إلى وسط الدائرة فيعبر من خلال صورة ثابتة عن شعوره تجاه هذا الموقف.

بعدما يدخل الأطفال جميعهم إلى وسط الدائرة اطلب منهم أن يأتوا، جميعاً وفي نفس اللحظة، بحركة ما مع إصدار صوت للتعبير عن مشاعرهم لدى سماع تصفيقك.

اقسم مجموعة الأطفال إلى مجموعات صغيرة عدد أفرادها 4-5 أطفال. دع كل فرقة تختار موقفاً خاصاً لها يبين"موقفاً صعباً يواجهونه الأقران فيما بينهم".

اطلب من كل مجموعة أن تصف موقفها من خلال صورة. وبعد برهة من الزمن ادع كل مجموعة لتعرض الصورة التي توصلت إليها على المجموعات الأخرى.

اطرح على المجموعة الأسئلة التالية:

- من يستطيع أن يرى الصورة التي تعرض؟
- هل تعرفتم على هذا الموقف؟
- كيف يشعر مختلف الناس تجاه هذا الموقف؟
- كيف يمكن أن يكون قد ابتدأ هذا الموقف؟

دع المجموعة الكلية تختار إحدى هذه الصور التي يعتقدون أنها مهمة بالنسبة لهم.

تقوم المجموعة المصغرة الذي وقع اختيار المجموعة الكلية لذلك الموقف الذي عرضته بإعادة تمثيل هذا الموقف. ارشد أفراد هذه المجموعة إلى كيفية بدء مشهدها التمثيلي. اشرح لها أنك، وأثناء أدائهم المشهد، إذا ما صحت "توقف" أو "تصفق" عليهم أن يتوقفوا في الحال على شكل صورة متجمدة في نفس الوضع الذين هم عليه (كما لوكانت هذه صورة ثابتة لهم).

اختر أن يكون توقيف المشهد التمثيلي عند لحظة بالغة الأهمية بالنسبة للموقف. اسأل الممثلين (المجموعة المصغرة) والجمهور (باقي الأطفال) عما يرون وعما يفكرون وكيف يشعرون تجاه هذا المشهد. وعندما تصفق مرة أخرى تستكمل المجموعة المصغرة أداءها.

بعد أن تستكشف الموقف، أنت والأطفال، ناقش حلولاً للمشكلة المطروحة. ماذا بإمكاننا أن نفعل كي نُحسن هذا الوضع الصعب؟

شكل مجموعات مصغرة لتقوم كل منها بتمثيل كل من الحلول البديلة المطروحة.

تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعوره بهذه الجلسة .

الوحدة الرابعة: إدارة الصراع

الجلسة الثانية

الاحتياجات:

4 أشياء مثل الأقلام أوالحجارة، نموذج صور غامضة، ورق بحجم كبير"فليب تشارد"، قلم تحديد، كراسي/ أقماع.

التمرينات:

تمرين 1.	قاطفوا التفاح	(15 دقيقة)
تمرين 2.	الشكل الغامض	(10 دقائق)
تمرين 3.	مستويات الصراع	(35 دقيقة)
	استراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 4.	الكراسي	(15 دقيقة)
تمرين 5.	تحليل المواقف	(15 دقيقة)
تمرين 6.	مهارات حل النزاع	(10 دقائق)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. قاطفوا التفاح

الهدف:
اختبار التعاون بين أفراد المجموعة وكيفية نشوء النزاع.
(15 دقيقة)

ضع حجر أوقلم أوخشبة... في كل ركن من أركان الغرفة وشكل مجموعة تتكون من 4 أطفال تتخذ موضعاً لها في وسط الغرفة أوفي النقطة المركزية. فيشكلون حلقة يتقابلون فيها من جهة الظهر (بالتالي تكون وجوههم موجهة نحوخارج الدائرة). ثم يرتبطون بعضهم ببعض من خلال تشبيك مرفق أحدهما بمرفق الآخر.

اطلب من كل طفل في المجموعة أن يأخذ غرض واحد بأقصى سرعة ممكنة بشرط ألا تتفكك الحلقة عند أي نقطة منها وموضحاً لأفراد المجموعة أنه لا يسمح لهم التحدث فيما بينهم.

يراقب باقي الأطفال أفراد المجموعة وهم يلتقطون الأغراض وعندما ينتهون من أخذ الاغراض اطرح الأسئلة التالية:

- كم من الوقت استغرقت المجموعة كي تلتقط الاغراض؟
- هل بدأت المجموعة العمل كفريق أم بشكل فردي؟

هل وقع خلاف أونزاع خلال العمل؟ إذا حصل ذلك كيف تم التوصل لحله؟ إن لم يحصل ذلك ما الذي منع وقوعه؟.

أعد الكرّة مع مجموعة أخرى من الأطفال ولاحظ إذا حصل أي تغيير في أسلوب تعاملهم.

2. الشكل الغامض

الهدف:
أن يدرك المشاركين التضارب في وجهات النظر
(10 دقائق)

اكتب الرقم "3" بالانجليزية بحجم كبير على ورقة اللوح القلاب.

قسم المجموعة الكلية إلى 4 فرق، ضع ورقة اللوح القلاب على الأرض واطلب من كل مجموعة أن تقف عند إحدى جهاتها.

اسأل كل مجموعة: ماذا تشاهدون؟

سوف ترى كل مجموعة هذا الشكل من منظورها الخاص وسوف يكون هناك أربع وجهات نظر. سوف ترى مجموعتان منهم الرقم"3" بينما ترى مجموعة ثالثة الحرف"M" بالانجليزية، أما المجموعة الرابعة فسوف ترى الحرف"W"بالانجليزية، وقد يرون أشياء أخرى أيضاً.

اسأل المجموعات:

أي الإجابات هي الإجابة الصحيحة؟ والجواب يجب أن يكون أن الإجابات جميعها صحيحة لأن كل مجموعة تشاهد هذا الشيء من جهتها: أي من منظورها الخاص.

اسأل الأطفال إذا كانوا قادرين على تخيل الجانب الذي تنظر منه المجموعات الأخرى. إن لم يستطيعوا ذلك اطلب من المجموعات أن ينتقلوا إلى الجهات الأخرى ليروا الشكل من خلال المنظور الذي شاهد فيه المجموعات الأخرى هذا الشكل.

3. مستويات الصراع

الهدف:
أن يدرك الأطفال أن هناك أشكالاً متعددة من الصراع وأن الصراعات تختلف في درجاتها أيضاً..
(35 دقيقة)

وضح مستويات الصراع الأربعة للأطفال:

- بين شخصين (داخل الشخص نفسه): الأفكار والآراء والعواطف التي تخلق صراعاً بين الشخص وذاته.
- بين الأشخاص (في العلاقات الشخصية بين الأفراد): هو صراع بين شخصين أو أكثر.

- بين المجموعة: نزاع بين فريق رياضي أو العائلة أو المجتمع أو الصف المدرسي.
- بين المجموعات: صراع بين المجموعات أو العصابات أو المجموعات الإثنية.

قسم المجموعة الكلية إلى أربع فرق بحيث تتعامل كلٌّ منها مع مستوى نزاع من المستويات الأربعة المبينة. اطلب من كل مجموعة أن تفكر في موقف يجسد نوع النزاع ويفضل أن يكون موقفاً مألوفاً لدى الأطفال وعلى علم ودراية فيه.

اطلب من كل مجموعة أن يشكل أفرادها صورة ثابتة للنزاع الذي يتداولون.

ادعُ كل فرقة لتعرض الصورة التي توصلت إليها على المجموعات الأخرى واسأل الأطفال المشاهدين إذا استطاعوا التعرف على نوع النزاع الذي يعرض في كل صورة.

اسأل الأطفال عن خبراتهم الخاصة المتعلقة بالمستويات المختلفة للنزاعات التي تم عرضها.

4. استراحة

(10 دقائق)

5. الكراسي

الهدف:
تمكين الأطفال من تحليل مسببات وديناميكيات النزاعات في بيئاتهم.
(15 دقيقة)

ضع كمية من الكراسي أو الأغراض الأخرى كالكرات أو الأقماع في مواقع محددة من الغرفة بحيث يكون عددها مساوٍ لعدد المشاركين.

أعط كل طفل ورقة مكتوب عليها إحدى التعليمات الآتية:

- رتب جميع الكراسي (أو الأغراض الأخرى) في دائرة.
- ضع كافة الكراسي (أو الأغراض الأخرى) على مقربة من الباب أو أي موقع آخر تحدده في المكان الذي تنفذ فيه النشاط.

- ضع كافة الكراسي (أو الأغراض الأخرى) بجانب النافذة (أو أي موقع آخر تحدده في المكان الذي تنفذ فيه النشاط).
- مراقب يقف جانباً ويراقب ما سيحدث.

خصص للمجموعة 5 دقائق لينفذ كل منهم التعليمات المطلوبة منهم.

يترك لك الخيار في السماح للأطفال المشاركين أن يتحدثوا خلال تنفيذ التمرين أو عدم السماح لهم بذلك. ولكن في الحالتين لا يسمح لأي منهم أن يكشف لغيره عن التعليمات التي يقوم بتنفيذها.

من الضروري أن تكون قادراً على إيقاف التمرين إذا ما وجدت الأطفال ينجرفون في أدائهم لذلك يتوجب عليك الاتفاق مسبقاً على إشارة تكون العلامة الدالة ليتوقف عندها الأطفال أو "يتجمدوا" في مكانهم.

6. تحليل المواقف

الهدف:
لأن يتمكن الأطفال من تحليل موقف النزاع.
(15 دقيقة)

قسم المجموعة إلى ثلاث مجموعات صغيرة واطب من كل مجموعة إعداد مشهد تمثيلي يتمحور حول نزاع من حياتهم اليومية.

اطرح الأسئلة الأربعة التالية على الأطفال:

- ماذا حدث؟ (القصة - حث الأطفال على أن يرووا قصة الحدث بدقة وبالتركيز على الحقائق قدر المستطاع).
- من هي الأطراف المتورطة في النزاع؟ (الأشخاص).
- أين وقع الحدث؟ (الموقع/ المكان).
- متى حدث ذلك؟ (الزمن).

7. مهارات حل النزاع

الهدف:
أن يعرف الأطفال المهارات التي تساعدهم في حل النزاع
(10 دقائق)

المهارة الأولى: الإصغاء..

- انظر جيداً إلى الشخص وأعره اهتمامك بالكامل.
- اطرح بعض الأسئلة بين حين وآخر لتتأكد أنك تفهم ما يقال.
- إذا رغبت في طرح وجهة نظرك فيجب أن تصغي لوجهة النظر التي سيطرحها المتحدث أولاً.

المهارة الثانية: التبصر..

القدرة على رؤية الموقف من منظور شخص آخر كما هو موضح في (تمرين الشكل الغامض رقم 2، ص 69).

المهارة الثالثة: ليكن أسلوب المخاطبة بأن تقول "أنا" وليس "أنت"..

عندما تتورط في صراع ما استهل الحديث مستخدماً الضمير "أنا" وليس "أنت"، على سبيل المثال: قل "شعرت بالغضب بسبب..." ولا تقل: "أنت أثرت غضبي بسبب...". بهذه الطريقة أنت لا تُلقِ اللوم على الشخص الآخر أو تهاجمه.

يتم تطبيق مهارات حل النزاع من خلال إعادة تمثيل المشاهد في التمرين السابق (تمرين تحليل المواقف رقم 5، ص 72)).

تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة الخامسة

السرد القصصي

الهدف العام:

تنمية الخيال.

الوحدة الخامسة: السرد القصصي

الجلسة الأولى

الاحتياجات:

ورق A4، ألوان، أقلام رصاص.

التمرينات:

تمرين 1.	أجا أجا عمو جحا	(15 دقيقة)
تمرين 2.	سفينة الفضاء	(30 دقيقة)
	استراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 3.	حكاوي الأحلام	(55 دقيقة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. أجا أجا عموا جحا

الهدف:
تهيئة وكسر جليد
(15 دقيقة)

يقف الأطفال صفاً في طرف المكان ويقف طفل في الجانب الآخر معطياً ظهره للمجموعة التي تتحرك باتجاهه وعلى المجموعة أن تتوقف في حالة استدارته بعد أن يقول جملة"أجا أجا عموا جحا"وإن رأى أحد يتحرك يصبح خارج اللعبة وتستمر اللعبة حتى يصل طفل ويلمسه فيركض الجميع هاربين وهويحاول الإمساك بأحدهم ليصبح مكانه.

2. سفينة الفضاء

الهدف:
تنمية قدرة الطفل على التخيل.
(30 دقيقة)

اجلس مع المجموعة في دائرة ثم اطلب منهم أن يغلقوا أعينهم وأبدء برواية التالي

بهدوء وبفترات صمت بين المقاطع (أنت الآن في سفينة فضاء صممت لتأخذك إلى جنة بين النجوم.. أنت ترى آلاف النجوم تقترب منها أكثر وأكثر.. تجد أنها مثيرة للاهتمام.. أحدها مثير للاهتمام جداً.. تقترب منها أكثر فأكثر... تهبط عليها.. لا تخف فلن تتعرض لأي سوء.. فأنت مجهز بملابس خاصة.. لن تصاب بالتسمم.. ولن تختنق على هذا الكوكب.. أنت تسمع.. وترى.. وتشم.. وتتذوق الأشياء.. وتتمتع بحياتك.. واصل الاستمتاع.. استمر.. والآن.. (صمت.. حان وقت العودة إلى الأرض.. افتح عينيك).

اطلب من كل طفل أن يتحدث عن تجربته ومشاعره.

٥ استراحة

(10 دقائق)

3. حكاوي الأحلام

الهدف:
تنمية القدرة الابداعية في سرد القصة.
(55 دقيقة)

يقوم المدرب بتوزيع أوراق وألوان على الاطفال ويطلب منهم رسم ما يخطر في بالهم من احلام كانوا قد شاهدوها أثناء النوم ومن ثم يطلب بشكل عشوائي لمن يريد التحدث عن الرسم عاكساً مضمون الحلم.

يقوم المدرب بسؤال الأطفال من لديه المقدرة على إعادة سرد مضمون الحلم على شكل قصة"حكاية" مع ترك الخيار للطفل بتحديد شكل الجلسة والطريقة التي يرتأيها مناسبة لسرد القصة.

على المدرب تدوين القصص التي ذكرها الأطفال وذلك لاستخدامها في الوحدة السادسة.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة الخامسة: السرد القصصي

الجلسة الثانية

الاحتياجات:

إحضار صورة مناسبة لتمرين رقم (2).

التمرينات:

تمرين 1.	إلانتي فايروس	(15 دقيقة)
تمرين 2.	صورة وحكاية	(40 دقيقة)
	استراحة	**(10 دقائق)**
تمرين 3.	قصص من الذاكرة	(45 دقيقة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائق)**

1. الآنتي فايروس

الهدف:
تهيئة وكسر جليد.
(15 دقيقة)

يتم اختيار أحد الأطفال ليلعب دور الفايروس وبالتالي يكون من تبقي بمثابة مضاد للفيروس. يقوم الفايروس بمحاولة لمس الأخرين. وهم بدورهم يعملوا جاهدين لتجنب الاقتراب منه. في حال تم لمس أحدهم يقف متجمداً لمدة 10 ثواني مُصدراً صوت أزيز حيث يحاول الآخرين تحريره خلال هذه الفترة بلمسه. في حال انقضاء المدة السابقة دون تحريره يتحول إلى فايروس.

2. صورة وحكاية

الهدف:
تنمية قدرة الطفل على نسج قصة من خياله.
(40 دقيقة)

يتم العمل مع صورة واحدة بحيث يبدأ أحدهم بسرد قصة يستوحيها من الصورة ثم يعطيها لزميله ليكمل القصة وهكذا حتى تمر على الجميع من الممكن أن يبدأ المدرب بسرد القصة حتى يشجع الأطفال يتم بعد ذلك تقسيم الفريق إلى عدة فرق وتوزيع الأدوار وتمثيل القصة.

ó استراحة

(10 دقائق)

3. قصص من الذاكرة

الهدف:
التفريغ ومشاركة الاقران حكايات خاصة ضمن أجواء من الثقة.
(45 دقيقة)

يتم الطلب من الأطفال المشاركين أن يغمضوا أعينهم لمدة دقيقة ويستذكر كل منهم قصة من ذاكرته تعبر عن تجربة أو موقف شخصي محزن، مفرح، مخجل..الخ.

(يقوم كل طفل بسرد القصة أو التجربة ومن ثم إذا سمح وقت التمرين يتم اختيار أو قصتين. يقسم الفريق إلى وتوزيع الأدوار وتمثيل القصة).

ó تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أو رسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة السادسة

لعب الأدوار

الهدف العام:

إكساب الأطفال مهارات.

الوحدة السادسة: لعب الأدوار

الجلسة الأولى

الاحتياجات:

ورق (A3)، جريــدة قديمة، جهاز هاتف.

التمرينات:

تمرين 1.	السباق بالمشي على الورق	(10 دقائـق)
تمرين 2.	شخصيات من حياتنا	(20 دقيقــة)
	إستـراحـة	**(10 دقائـق)**
تمرين 3.	قصص الهاتف	(30 دقيقــة)
تمرين 4.	مشهد من جريدة	(40 دقيقــة)
	تقييم اليوم مع الأطفال	**(10 دقائـق)**

1. السباق بالمشي على الورق

الهدف:
إحماء وكسر جليد.
(10 دقائق)

قسم المشاركين الى فرق زوجية وحدد معهم نقطة البداية والنهاية للسباق. وقم بتوزيع ورقتان A3 لكل فريق.

على كل فريق أن يحدد فيما بينهم من الذي سيمشي على الورق حتى نقطة النهاية ومن الذي سينقل الورق أمام شريكة بحيث أن يحافظ على نقل الورق بمسافات مناسبة لشريكة المتسابق ليتسنى له المشي على الورق.

الفريق الفائز هنا هو الذي ينجح بالوصول إلى خط النهاية أولاً، وهكذا يتم سير اللعبة مع باقي الفرق الأخرى.

2. شخصيات من حياتنا

الهدف:
تنمية قدرة تقمص
الشخصيات.
(20 دقيقة)

يتم الطلب من المشاركين المشي بالمكان بخطى نشطة ثم يتم الطلب منهم تقمص شخصيات في حياتهم من" العائلة، المدرسة، النادي..الخ" ومن ثم يتم الطلب منهم بالتفكير لمدة دقيقة لإنشاء حوار فيما بينهم انطلاقاً من الشخصيات التي قاموا بلعب أدوارها. ويتم تكرار التمرين على أن يتم تغيير الشخصيات.

٥ استراحة

(10 دقائق)

3. قصص الهاتف

الهدف:
تنمية قدرات الاطفال على الارتجال.
(30 دقيقة)

يوضع جهاز الهاتف في منطقة التمثيل ويطلب من الطفل أن يجري حواراً يعتمد مزاجاً نفسياً معيناً مع شخص يتخيله على الجانب الآخر من الهاتف وعلى باقي المجموعة أن تخمن مع من يتحدث وعما يدور الحديث وما هي حالته المزاجية.

4. مشهد من جريدة

الهدف:
تنمية التخيل في بناء القصة.
(40 دقيقة)

تقسم المجموعة الى ثلاث فرق ويتم اعطاء كل فريق صفحة من صحيفة. يقوم كل فريق باختيار خبر من الصحيفة وبناء مشهد بناء على موضوع الخبر. يتم تخصيص 10 دقائق لإعداد المشاهد وثم عرضها ومناقشة علاقتها بالخبر.

٥ تقييم اليوم مع الأطفال

(10 دقائق)

أطلب من الأطفال كتابة رأيهم في هذا اليوم أورسم صورة تعبر عن شعورهم بهذه الجلسة.

الوحدة السادسة: لعب الأدوار

الجلسة الثانية

الاحتياجات:

مجموعة من الاكسسـوارات، كرسي.

التمرينات:

تمرين 1.	حارس السجن	(10 دقائـق)
تمرين 2.	ماذا تحب أن تفعل	(20 دقيقـة)
تمرين 3.	تشكيل البيت	(30 دقيقـة)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 4.	المشاركة في المشهد	(20 دقيقـة)
تمرين 5.	الكرسي	(30 دقيقـة)

1. حارس السجن

الهدف:
تهيئة وكسر جليد.
(10 دقائق)

يتم تحديد مكان على انه سجن له مخرجان يقف على كل مخرج حارس أعمي و بداخل السجن سجناء عميان و باقي المجموعة المبصرة تكون خارج السجن مهمتها تحرير السجناء العميان دون أن يشعر بهم الحارسين ومن يتم الامساك به يصبح سجيناً أعمي ومن يتم تحريره يصبح مبصراً.

2. ماذا تحب أن تفعل؟

الهدف:
تدريب علي مواقف تمثيلية.
(20 دقيقة)

يقوم المدرب بسؤال المشاركين كل على حده ماذا تحب ان تفعل ثم يطلب من كل منهم أن يقوم بتنفيذ ما قام بالإجابة عليه بشكل تمثيلي وذلك مع اماكنية استخدام ما هو متوفر من إكسسوارات وأدوات.

3. تشكيل البيت

الهدف:
تنمية الخيال ولعب الادوار.
(30 دقيقة)

يتم تحديد مكانين فارغين مثل غرفة والآخر صالون ويطلب من الأطفال تسمية الأشياء التي تكون في هذين المكانين ويطلب منهم ملئهما بالأثاث الذي سموه باستخدام ما هو متوفر في القاعة.

اقسم المجموعة إلى مجموعتين على أن تقوم كل مجموعة بإعداد مشهدين تمثيليين تدور أحداث أحدهما في غرفة النوم, والآخر تدور أحداثه في الصالون.

٥ استراحة

(10 دقائق)

4. المشاركة في المشهد

الهدف:
تنمية الخيال والتدريب علي الارتجال.
(20 دقيقة)

يبدأ احدهم بتأدية فعل معين وعندما يظن الآخر أنه فهم ماذا يفعل الأول يدخل إلى المشهد ويقوم بفعل مكمل أو مناسب لما يقوم به الأول ثم يتبعه الآخرون.

اشرح للفريق أنه مشهد صامت لا يسمح الحديث خلاله.

مثال: يقوم أحدهم بقيادة سيارة، يدخل الثاني يمثل دور شرطي مرور، يدخل الثالث ليمثل دور رجل يعبر الشارع، وهكذا.

5. الكرسي

الهدف:
تنمية الخيال وبناء القصة.
(30 دقيقة)

يقوم المدرب بإلقاء كرسي وسط المكان ومن ثم تقسيم المجموعة إلى ثلاث فرق والطلب من الفرق الثلاثة بتخيل ونسج قصة قد تكون نهايتها وجود الكرسي بالشكل المقلوب ومن ثم يقوم كل فريق بتوزيع الأدوار والاعداد لعرض المشهد التمثيلي الذي يجسد القصة.

الوحدة السادسة: لعب الأدوار

الجلسة الثالثة

الاحتياجات:

مجموعة من الاكسسـوارات، ملابس.

التمرينات:

تمرين 1.	الجري مع السرعات	(10 دقائـق)
تمرين 2.	تمثيل وإرتجالات	(60 دقيقـة)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 3.	نقاش المشاهد	(10 دقائـق)
تمرين 4.	تمثيل وارتجالات	(30 دقيقـة)

1. الجري مع السرعات

الهدف:

إحماء وكسر جليد.

(10 دقائق)

يقـوم المـدرب بالطلـب مـن الأطفـال الحركـة فـي القاعـة بشـكل سـريع ومـن ثـم يقـوم بتسـمية شـخصية معروفـة لـدى الاطفـال مثـل (الأب. الجـد. المدرس...الـخ) علـى أن يقـوم الاطفـال بدورهـم بالتوقـف لتجسـيد وتقمـص هـذه الشـخصية.

2. تمثيل وارتجالات

الهدف:
تنمية القدرة علي اللعب الدرامي.
(60 دقيقة)

يقوم المدرب بإخبار الأطفال أننا سنعود الى وحدة السرد القصصي حيث أننا سنقوم بتذكر القصص التي قمتم بسردها وأكتب عناوين هذه القصص على اللوح القلاب.

تقسم المجموعة الى ثلاث فرق ويطلب من كل فرقة اختيار قصة تعكس أحد احتياجاتهم ومن ثم يطلب منهم إعدادها وتمثيلها أمام باقي زملائهم.

ó استراحة

(10 دقائق)

3. نقاش المشاهد

الهدف:
تعزيز الحوار البناء بين الفريق.
(10 دقائق)

بعد انهاء المشاهد التمثيلية في التمرين السابق يتم اتاحة مساحة لكل فرقة للحديث ومناقشة موضوع المشهد والأداء التمثيلي.

4. تمثيل وارتجالات

الهدف:
تمكنهم الإحساس بالزمن وتوظيفة دراميا.
(30 دقيقة)

الطلب من الفرق الثلاثة إعادة ما سبق من تمثيل القصص بنصف الفترة الزمنية السابقة.

الوحدة السادسة: لعب الأدوار

الجلسة الرابعة

الاحتياجات:

مجموعة من الاكسسـوارات، ملابس.

التمرينات:

تمرين 1.	تيب تاب بونج	(10 دقائـق)
تمرين 2.	اختيار القصص	(30 دقيقـة)
تمرين 3.	تمثيل وإرتجالات	(60 دقيقـة)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 4.	نقاش المشاهد	(10 دقائـق)

1. لعبة تيب تاب بونج

الهدف:

تهيئة وكسر جليد.

(10 دقائق)

اطلب من المجموعة أن يقفوا مشكلين دائرة ثم اشرح لهم أن في هذا التمرين سوف يتم تمرير الكرة فيما بين الأطفال من خلال تلقيفها وتلقفها بين طفل وآخر بترتيب عشوائي. فالكرة في هذا التمرين هي كرة خيالية ويعبر عن حركتها بإحدى الكلمات التالية: تيب- تاب- بونج (Boing).

إذا مرر أحدهم الكرة لطفل آخر إلى يمينه أو يساره يقول «تيب» ويؤدي الحركة وكأنه لقفه الكرة.

يقوم الطفل الذي تلقف الكرة بتمريرها إلى أي طفل آخر إلي يمينه أو يساره عبر الدائرة بالطريقة ذاتها قائلاً تيب وإذا قام الطفل بتلقيف الكرة لطفل غير الذي على يمينه أو يساره مباشرة فيقول تاب.

إذا لم يكن المتلقي يرغب في تلقف الكرة فلدى سماع الكلمة «تاب» يقول «بونج boing» وهذا يعني أن الكرة في هذه الحالة ترجع إلى الطفل الذي قام بتلقيفه إياها حينئذٍ يتوجب على الطفل المرسل أن يبحث عن طفل آخر قائلاً له «تيب» أو «تاب».

ملاحظة:

تدرب على هذه الخطوات الواحدة تلو الأخرى. تدرب في البداية على بضع جولات من «تيب»، وثم جولات أخرى من «تاب»، ليليها بضع جولات من «تيب» و«تاب»، وفي النهاية أضف «بونج boing» إلى اللعب.

2. اختيار القصص

الهدف:
تنمية القدرة على تحديد احتياجاتهم.
(30 دقيقة)

يقوم المدرب بمناقشة المواضيع الثلاثة للقصص التي قاموا بتمثيلها في الجلسة السابقة وذلك بهدف اختيار الموضوعين الأهم والأكثر محاكاةً لهمومهم ومشكلاتهم من وجهة نظرهم.

3. تمثيل وإرتجالات

الهدف:
تنمية قدرة التعبير عن احتياجاتهم.
(60 دقيقة)

يقوم المدرب بتقسيم المجموعة الى فريقين بحيث يعمل كل منهما على اعادة تمثيل القصتين التي تم اختيارهم حسب الرؤية والمفهوم الجديد لنفس المواضيع السابقة ولكن بشكل جديد يشمل اعادة توزيع الأدوار واستخدام بعض الاكسسوارات والملابس وقطع الديكور.

٥ استراحة

(10 دقائق)

4. نقاش المشاهد

الهدف:
فتح أفاق للحوار وتبادل الخبرات.
(10 دقائق)

افتح نقاش حول المشاهد التي قام بتمثيلها الفريقان من حيث أداء الممثلين والملاحظات المتعلقة بموضوعات المشاهد.

الوحدة السادسة: لعب الأدوار

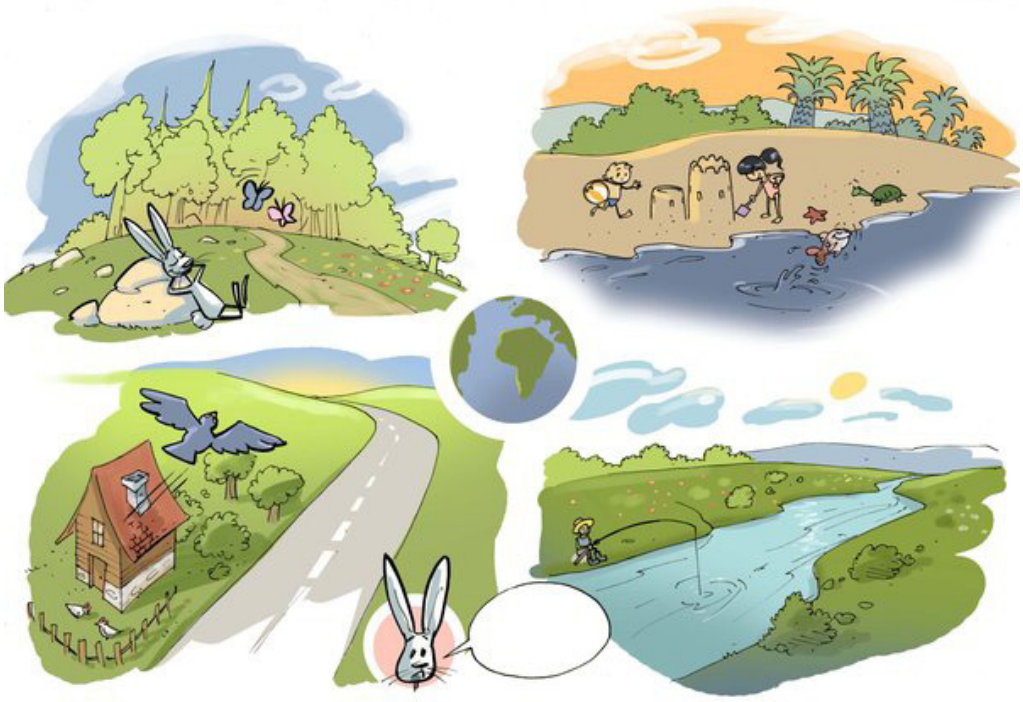
الجلسة الخامسة

الاحتياجات:

إكسسـوارات مناسبة للمشـاهد، ملابس،
قطع ديكور بسيطة.

التمرينات:

تمرين 1.	ميسز مامبوليو	(10 دقائـق)
تمرين 2.	اختيار قصة	(30 دقيقـة)
	استراحة	**(10 دقائـق)**
تمرين 3.	تجهيز القصة للعرض الختامي	(70 دقائـق)



1. ميسز مامبو ليو

الهدف:

تهيئة وكسر جليد.

(10 دقائق)

اطلب من الأطفال أن يشكلوا دائرة.

اشرح للأطفال اننا سنقوم جميعاً بالبحث عن ميسز مامبوليو

تبدأ النشاط بأن تنظر إلى الطفل الذي يقف إلى يسارك قائلاً: "أنا أبحث عن ميسز مامبوليو؟ هل رأيتها؟" ويتوجب عند الحديث اخفاء الاسنان بإطباق الشفاتين

اطلب من جارك الذي يقف إلى يسارك أن يجيب بما يلي: "لا، لم أرها. دعني أسأل جاري عنها". **(تأكد أن جارك لا تظهر أسنانه)**.

ثم يلتفت جارك إلى جاره الواقف إلى يساره ليسأله عن (ميسز مامبوليو) مستخدماً السؤال ذاته فيرد عليه جاره مستخدماً الإجابة نفسها. وهكذا يتوالى السؤال والجواب إلى أن يعود دور الإجابة لك أنت.

أخبر الأطفال أن الناس يتحدثون بين وإلى بعضهم البعض في الغالب ضمن مشاعر معينة. سوف نعيد التمرين مرة أخرى إنما بمشاعر مختلفة، فنتخيل أن الجميع يائسون من العثور على (ميسز مامبوليو). وعليه عندما تطرح السؤال عن (ميسز مامبوليو) يجب أن يبيّن هذا الشعور باليأس ليسمع ويرى من خلال طريقة طرح السؤال. وعندما يصل الدور للطفل الأخير يجب أن تتخذ صورة التعبير عن العاطفة أقوى شكلٍ ممكن.

كرر النشاط مرة أخرى مظهراً في هذه المرة الإحساس بالسعادة (على سبيل المثال: لدينا أنباء سارة عن ميسز مامبوليو)، فيأخذ كل طفل في الدائرة دوره.

2. اختيار القصة

الهدف:
تحديد الأولويات.
(30 دقيقة)

يقوم المدرب بمناقشة القصتين التي قاموا بتمثيلهما في الجلسة السابقة وذلك بهدف حصر الاختيار في الموضوع الأكثر أهمية ومحاكاتاً لهمومهم ومشكلاتهم من وجهة نظرهم لتصبح مادة العرض النهائية للحفل الختامي.

تنوية: يمكن لك عمل دمج بين القصتين وذلك حسب الأهمية للموضوع أو أن يتم اختيار القصتين.

٥ استراحة

(10 دقائق)

3. تجهيز القصة للعرض الختامي

(70 دقائق)

يقوم المدرب بناء على الجلسات السابقة بوضع القصة المختارة في سياق درامي وتوزيع الأدوار بما يتناسب مع الأطفال المشاركين وتحديد احتياجات العرض المسرحي مثل (ملابس. ديكور. إكسسوارات. موسيقي...الخ) وإجراء عمل بروفة نهائية مع الأطفال المشاركين لتصبح القصة جاهزة للعرض.

تنويه:

إذا تم اختيار القصتين بناء على رغبة وطلب الأطفال في تمرين اختيار القصة السابق. ضعهما في سياق درامي بمشاركة الأطفال مع امكانية دمج القصتين في قصة واحدة أو عرض القصتين بشكل منفصل.

التخطيط للاحتفال

الهدف العام:

اكساب الاطفال مهارة العمل ضمن فريق وتحمل المسؤلية.

التمرينات:

تمرين 1.	الأخير	(15 دقيقــة)
تمرين 2.	التخطيط للاحتفال	(60 دقيقــة)
	استراحة	**(10 دقائــق)**
تمرين 3.	تقييم عام	(35 دقيقــة)

1. الأخير

الهدف:
اختتام الجلسة الأخيرة وسط شعورٍ إيجابي.
(15 دقائق)

اطلب من الأطفال أن يفكروا في تمرين محبب جداً إليهم حيث أنه سيكون التمرين الأخير الذي ينفذه الأطفال في دورة الدراما.

2. التخطيط للاحتفال

الهدف:
تعزيز روح العمل ضمن فريق.
(60 دقيقة)

اسأل المجموعة:

- أين سنقيم الاحتفال؟
- من ستدعون لهذه الاحتفال؟
- هل هناك شيء خاص يمكن أن نقوم به؟
- هل سيتضمن الاحتفال فقرات أخرى؟

قوموا بمناقشة هذه الاسئلة معاً وضعوا الخطط لها ووزع المهام... الخ.

إستراحة

(10 دقائق)

3. تقييم عام

الهدف:
قياس أثر الدورة التدريبية.
(30 دقيقة)

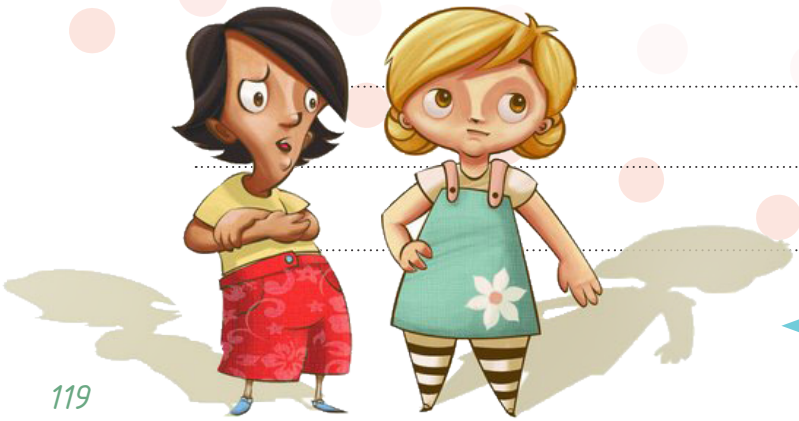
أحضر اللوح القلاب. اسأل الأطفال عما يتذكرون من كافة الجلسات التي شاركوا فيها. بإمكان الأطفال ذكر أي شيء سواء كان ذلك تمريناً معيناً أوقصة ما أونقاشاً أو دوراً لعبوه. بعد تدوين كل ما تذكروه قل لهم الآن دعونا نفكر كيف شعرنا تجاه هذه الأنشطة. وما هي الأشياء التي أحببناها ؟ أوتلك التي لم نحبها؟.

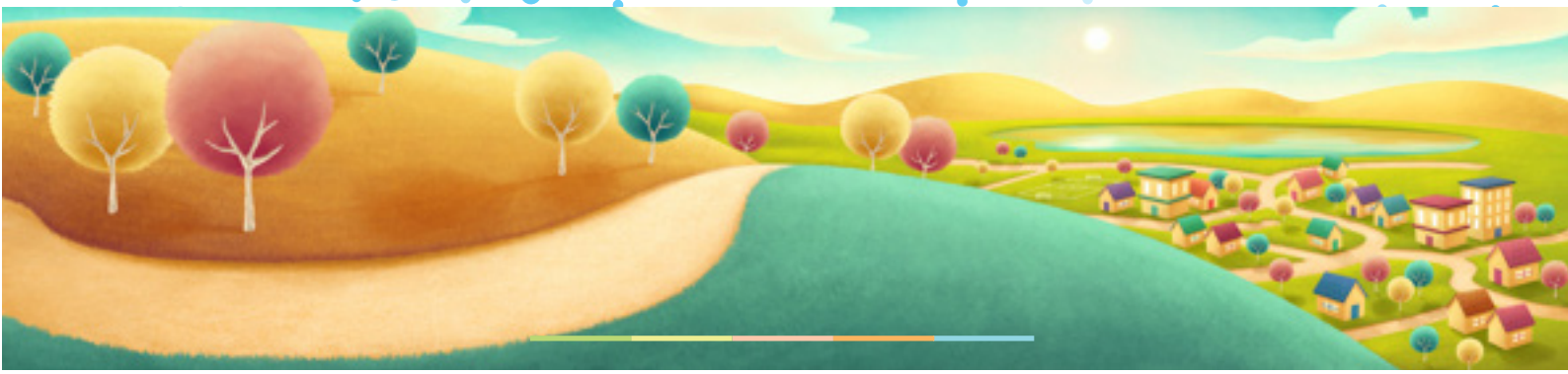
ورقة عمل

عواطفي

- اسمي: .....
- أكون في منتهى السعادة عندما.....
- أكون في أشد الحزن عندما.....
- أكره أن.....
- أكثر ما يخيفني هو.....
- عندما أكون سعيداً أ.....
- عندما أحزن أ.....
- عندما أغضب أ.....
- عندما أشعر بالخوف أ.....
- أحياناً أشعر بـ.....
- وعندما أشعر هكذا أ.....

ملاحظات عامة





مراجع

- دليل **I Deal** "أنا أتعامل" منظمة أطفال الحرب – هولندا (2009).
- كتاب: أنا البحر مين انت - مهنور يارخان (1998).
- كتاب: من الدائرة إلى الفراغ – ايمان عون – إدوار معلم (2004).
- نتاج تدريبات مع خبراء دوليين من (1994-2003).
- الرسومات مأخذوة عن معارض موقع (www.deviantart.com)، وكل الحقوق محفوظة لكل فنان باسمه، شاكرين لإدارة الموقع إتاحة المجال لنا باستخدامها في هذا الدليل.

جمعية بسمة للثقافة والفنون
Basma Society for Culture and Arts

فلسطيـــــن - غـــــزة
Tel: 0097282824908
Mobile: 00972598885630
Fax: 0097228234677
Email: basma@basmaorg.org
Website: www.basmaorg.org
Facebook: basamaorg

حقوق الطبع والنشر محفوظة
يجوز نسـخ واسـتخدام هـذا الدليل أو جـزء منه
شريطة الإشارة إلى جمعية بسمة للثقافة والفنون