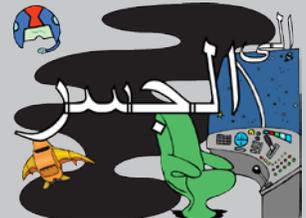


”دخول المجرة“  
مدرسة عطلة الكتاب المقدس  
كتيب للألعاب



# العباب



## خيارات اللعبة ، اليوم الأول

### شكل كلمة



باستخدام ٣ أطفال من كل فريق ، سيقف الأطفال على خشبة المسرح ويحددون كلمة مؤلفة من ٣ أحرف باستخدام أجسادهم. يمكن أن يكون هناك جولات متعددة من اللعب ، وسوف يتنافس كل فريق على مدار الساعة. عندما يقول القائد اذهب ، يهمس القائد الكلمة الأولى لفريق واحد وبدون التحدث ، فإنهم يشكلون الكلمة بأجسادهم. الجمهور من هذا الفريق فقط التخمينات. عندما تكون صحيحة ، تتوقف الساعة ويسجل الزعيم عدد الثواني التي استغرقها فريقهم لتخمين الكلمة الصحيحة. إذا كانت فرقك أولاد ضد الفتيات ، فستحصل الفتيات على كلمة على سبيل المثال ، وستشكل الفتيات الثلاث اللاتي على خشبة المسرح الكلمة بأجسادهن ، في حين أن الفتيات فقط في الجمهور سيعلنن تخمينات عن معنى الكلمة. إذا شارك الأولاد ، فسينتهي بهم الأمر بمساعدة الفتيات على الفوز. بعض الكلمات المقترحة المكونة من ٣ أحرف هي: الكلب ، القط ، القبعة ، الشمس ، الخنزير ، المرح ، النفاثة ، إلخ.

## اختبار المذاق



ادع في المرحلة الأولى طفل من كل فريق. إعداد الأطعمة المختلفة مع النكهات المختلفة والقوام. إخفاء الطعام من الجميع ، ومعصوبي العينين على حد سواء الطلاب التي تأتي في المقدمة. أحضر طعامًا واحدًا في كل مرة إلى الطلاب على خشبة المسرح لجعلهم يتذوقون ويحددون كل منها. اجعل بقية طلابك يحاولون عدم ذكر ما يرونه لجعله أكثر تحديًا. (لا تدع فصلك يعطي الإجابات!) لكل طالب فرصة واحدة فقط لإعطاء إجابة ، ومنهم ١٠ ثوانٍ فقط لاتخاذ قرار. لديك مناديل أو مناشف متوفرة لتنظيف أي فرضي قد تحدث. اجعل الطلاب على خشبة المسرح يتناوبون مع مجموعة متنوعة من الأطعمة المختلفة. الفريق الذي يحدد بشكل صحيح معظم الطعام يفوز.

## خيارات اللعبة ، اليوم الثاني

### سباق اكل الموز



### سباق التتابع بالشرب



اختر طفلًا واحدًا لتمثيل كل فريق ، ما عليك سوى تناول الموز وتناوله. المشكلة هي أن يد واحدة يجب أن تكون دائمًا وراء ظهورهم. عندما يقول القائد "اذهب" ، يجب أن يحاول الأطفال أن يصقلوا الموز بأفضل طريقة ممكنة باستخدام يد واحدة وأسنانهم. بمجرد سحقها ، يجب أن تأكل الموز كله للفوز.

استخدام ٣ أطفال لكل فريق ، وتشكيل خط. على الجانب الآخر من الغرفة وضع طاولة مع إبريق ماء لكل فريق. قدم كل من الأطفال المشاركين قشة. سوف يركض الطلاب إلى الطاولة ويبدأون في شرب مياههم بالقش حتى يفجر القائد صفيًا. يركضون ويركض عضو آخر في الفريق ويستمر في الشرب. الفريق الفائز لديه كمية أقل من الماء عندما ينتهي الوقت. (أو ينتهي ماءهم أولاً.)

## خيارات اللعبة ، اليوم الثالث

### تأثيرات صوتية مضحكة



يقوم القائد بإعداد قائمة المؤثرات الصوتية مسبقاً:

١. السعال. ٢. الفواق. ٣. تجشؤ. ٤. العطس. ٥. التصفيق اليد. ٦. التثاؤب. ٧. الضحك. ٨. ستومب القدم. ٩. تطهير الحلق.
- اصطف ٦ لاعبين ، ٣ من كل فريق ، بالتناوب عليهم. إرشاد اللاعبين الذين يجب عليهم نسخ جميع الأصوات التي تقوم بها بالترتيب الذي تقوم به. جعل الصوت الأول في القائمة. انتقل لأسفل ، وجعل جميع اللاعبين يجعل هذا الصوت بشكل فردي. ثم قم بإجراء الأصوات الأولى والثانية ، ويجب على جميع اللاعبين إصدار هذه الأصوات أيضاً. ثم أضف الصوت الثالث ، وهكذا. إذا تعذر على اللاعب إصدار صوت ، أو نسيانه ، أو جعله بالترتيب الخاطئ ؛ هذا اللاعب هو خارج. استمر في إضافة الأصوات حتى يتم ترك لاعب واحد فقط. فريقه هو الفائز!

### رأس لاصق



لف الشريط اللاصق (الجانب اللاصق) حول منطقة الجبين والذقن لشخص واحد لكل فريق. ميعثر شرائط الورق عبر الجدول. اجعل اللاعبين يضعون أيديهم خلف ظهورهم بينما يقفون وراء الطاولة ويواجهون الجمهور. عندما تقول ، "اذهب" ، يقوم اللاعبون بلف رؤوسهم على الطاولة ، محاولين لصق أكبر عدد ممكن من أشرطة الورق على رؤوسهم. يفوز اللاعب الذي لديه أكبر عدد من الأشرطة في نهاية دقيقة.

(إذا كان لدى الطفل شعر طويل ، اسحبه قبل وضع الشريط لتجنب شد الشعر بشكل مؤلم)

## خيارات اللعبة ، اليوم الرابع

### مبارزة المعكرونة



يشارك طفلان ، واحد من كل فريق. يقف الأطفال على قطعة من الخشب (٢ "في ٦"). الهدف هو إخراج اللاعب الآخر من اللوحة باستخدام المعكرونة السباحة كما لو كان سيقاً ، دون ضرب الشخص الآخر في الرأس. لاعب هو الخروج بمجرد قدم واحدة يضرب الأرض. يجب أن يكون لدى اللاعب المتبقي رصيده على الخشب حتى يفوز. لا تضع الحطب في مكان مرتفع للغاية ، بحيث لا يصب أي أطفال. استبدل شعيرية السباحة لأي شيء ناعم ولن يكون خطيراً.

### اصنع هرم



هذه لعبة بسيطة حيث يستخدم كل فريق ٦ أطفال لإنشاء هرم بأسرع ما يمكن. (ثلاثة لاعبين يشكلون القاعدة ، يركعون على الأرض ، ويواجهون الجمهور. يركع الطفلان التاليان على ظهورهما ، ويصعد أصغر لاعب إلى الأعلى ويركع على أعلى الصف الأوسط) أول فريق يكمل الهرم يفوز!

خيارات اللعبة ، اليوم الخامس

## فوضوي الخطمي

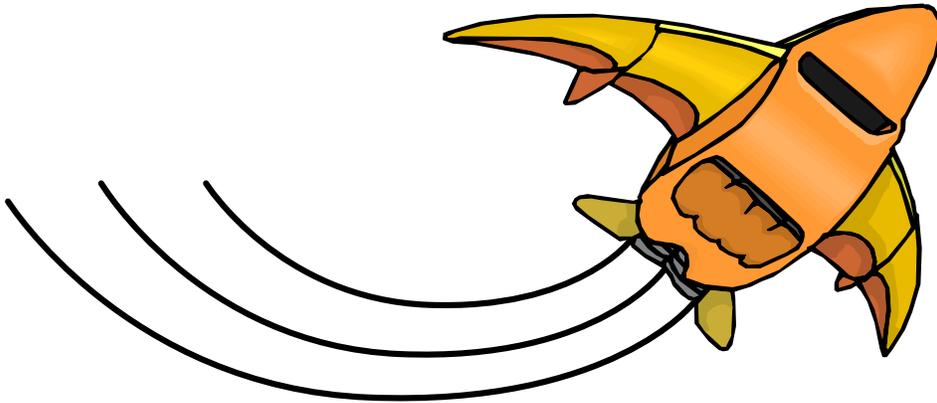


فكرة هذه اللعبة هي جعل الفرق تتنافس لمعرفة عدد أعواد الفصيلة الخبازية التي يمكن أن تصل إلى الكأس على جبين عضو فريقها. من الممتع جعل هذه اللعبة أكثر فوضي حتى يستمتع بها الجمهور  
ضع سلمًا أو كرسيًا في المقدمة مع طفلين بمسكان به للحفاظ على ثباته. يحتاج كل فريق إلى ٥ أطفال للمشاركة ، وفريق واحد فقط يذهب في وقت واحد ، تحت حراسة بعناية من قبل المراقب! سوف يستلقي طفلان (أو قادة بالغون) على الأرض أمام السلم من الرأس إلى الرأس. احم ملابس الأطفال عن طريق قطع فتحة من كيس القمامة للرأس وارتدائها مثل القميص. سيكون من الجيد أيضًا أن يجعل هذان الطفلان يرتديان نظارات واقية واضحة. ضع الفصيلة الخبازية وشراب الشوكولاتة بكميات متساوية في وعاءين  
طفل واحد على رأس السلم مع وعاء من الفصيلة الخبازية. طفلان يمسان السلم وطفلان ملقيان على الأرض يمسان الكأس على جباههما. عندما يقول القائد "إذهب" ، يحاول الطفل الموجود في أعلى السلم إسقاط الفصيلة الخبازية المغمورة في الكؤوس بأسرع ما يمكن حتى انتهاء فترة الستين ثانية. في النهاية ، عد الفصيلة الخبازية في الكأس. تؤكل أعشاب من الفصيلة الخبازية! بعد انتهاء فريق واحد ، قم بإعداد الفريق الثاني. الفريق صاحب أكبر عدد من الفصيلة الخبازية في الكأس يفوز!

## كعكة التتابع



فكرة هذه اللعبة هي أن يكون هناك طفلان من كل فريق يزينان كعكة في أسرع وقت ممكن مثل مرحل ممتع لمشاهدة الجمهور بأكمله. إعداد في وقت مبكر اثنين من الكعك التي لم يتم بلوري. وفر المرايل ، الصقيع ، بعض السكاكين وبعض الرشاشات أو طرق أخرى لتزيين الكعك قليلاً. عندما يقول القائد الذهاب ، وضع الأطفال على المرايل ، الصقيع الكعكة ، وتزيينها ، وأخذ لدغة سريعة للخروج من الكعكة. أسرع فريق هو الفائز. على الخاص بك VBS سبيل المكافأة ، وفر ما يكفي من الكعكة لتكون متعة لجميع الأطفال في نهاية



الأطفال  
هم الأهم

www.ChildrenAreImportant.com  
info@childrenareimportant.com  
We are located in Mexico.  
DK Editorial Pro-Visión A.C.

Games Galaxy



13657