



اختر مهمة

لاحظت أن هناك مشكلة
في صيانة دورات المياه في
مدرستك. وطلبت اجتماعاً
مع مدير المدرسة لإصلاح
المشكلة

النشاط: لاعب واحد أو ميسر
يعمل مدير المدرسة. لدى
اللاعبين (في فرقهم) دقيقة
واحدة لوضع إستراتيجية حول
كيفية إجراء الاجتماع لإصلاح
المشكلة. كل فريق يقدم
استراتيجيتهم. يختار "المدير"
الفريق الذي أقنعه بنجاح لإصلاح
المشكلة

"مرر الأغنية"
هدف اللعبة، أن تفكر الفرق
على الفور حول الأغاني
وتغنيها معاً

النشاط: يبدأ أحد الفريقين
أولاً. وبمجرد أن ينتهي الفريق
الأول من غناء بضعة أسطر
من الأغنية، يقوم "بتمريرها"
إلى الفريق الآخر، الذي يجب
أن يبدأ في غناء أغنية مختلفة.
يستمر النشاط حتى يخسر أحد
الفريقين في التفكير في أغنية.
لدى الفرق ١٠ ثوانٍ للاتفاق
على أغنية.

ربط الكلمات

النشاط: يقف اللاعبون في
دائرة مع لاعبين من فرق
مختلفة بالتناوب. يبدأ أحد
اللاعبين بقول كلمة تتعلق
بالنزاهة أو الفساد. يجب على
اللاعبين التفكير على الفور
بكلمات مرتبطة بالكلمة التي
قالها الشخص إلى اليسار.
أي تردد أو تكرار يعني أن هذا
اللاعب خارج النشاط. يفوز فريق
الشخص الأخير باللعبة.



“العد في الظلام”

النشاط: كل فريق يقف في دائرة. يغمض اللاعبون أعينهم ويبدأوا في العد بصوت عال. يشرف الميسر على سير النشاط. عندما يصرخ شخصان معاً أي رقمين متماثلين، يجب على الفريق البدء من جديد. الفريق الأول في العد للرقم ١٠ هو الفائز.

“تحديد الفئات في المجتمع”

النشاط: انقسم اللاعبون إلى فريقين. لكل فرق دقيقة لسرد جميع الفئات المختلفة في مجتمعهم (الفتيان والفتيات والعاطلين عن العمل والمسنين إلخ). الفريق ذو القائمة الأطول هو الفائز.

“أكمل الكلمة”

النشاط: يفكر لاعب واحد أو الميسر في كلمة تتعلق بالفساد والنزاهة، ويكتبها على لوحة، باستخدام “_ _ _” لاستبدال كل حرف. يعمل اللاعبون في فرق لاقتراح أحرف يمكن أن تشكل الكلمة. في كل مرة يتم اقتراح حرف صحيح، يكسب الفريق نقطة. في كل مرة يتم اقتراح حرف غير صحيح، يفقد الفريق نقطة. يفوز الفريق الذي يكمل الكلمة بأكبر عدد من النقاط.

اضف اليها

النشاط: يجلس اللاعب أو يقف في دائرة. يقوم أحد الأشخاص بحركة ما، ويكرر الشخص التالي نفس الحركة ويضيف عليها حركة أخرى. يقوم الشخص الثالث بالحركتين ويضيف حركة أخرى خاصة به. عندما ينسى شخص ما حركة معينة، يترك اللعبة ويبدأ الشخص التالي في تسلسل جديد. يفوز فريق الشخص الأخير باللعبة.



متاهة الاحرف

النشاط: يختار الشخص الذي وقع على البطاقة حرفاً. كل شخص لديه دقيقة واحدة لإيجاد أكبر عدد ممكن من الأشياء التي تبدأ بالحرف المختار. يفوز الفريق الذي يستطيع عد أكبر قدر ممكن من الأشياء

BUZZ

النشاط: يقف جميع المشاركون في دائرة. بدءاً من لاعب واحد، يبدأ اللاعب بالعد بالترتيب. ولكن، بدلاً من الرقم ٣ أو أي مضاعفات الرقم ٣، أرقام تحتوي على رقم ٣، يقول اللاعب "buzz" على سبيل المثال، "واحد، اثنان، buzz، اربعة، خمسة، buzz". من يخطأ في قول BUZZ في الوقت المناسب هو خارج اللعبة. استمروا في اللعب لمدة ٣ دقائق أو حتى يبقى لاعب واحد فقط.

أهداف التنمية المستدامة (Sustainable Development Goals)

النشاط: يفكر المشاركون في فريقك في أكبر قدر من الأهداف التي يعرفونها، أو التي يعتقدون في أنها يجب أن تكون هدفاً للتنمية المستدامة. الفريق الذي حقق أكبر عدد من الأهداف المناسبة بعد ٣ دقائق يفوز.



اختر مهمة

اختر مهمة

اختر مهمة

اختر مهمة



اختر مهمة

اختر مهمة

اختر مهمة

اختر مهمة