

## العاب كتابية

بمناسبة السنة التي خصصتها الكنيسة الكاثوليكية للكتاب المقدس، تُقدّم «كاتا» بعض الألعاب المميزة التي تتناسب مع مختلف أنواع الذكاء والممكن استخدامها في المدرسة أو في حركات رسولية أو في رياضات روحية.



### آلية الكتابة الضائعة

- ✦ يختار المعلم آية كتابية من أحد لقاءات التعليم.
- ✦ يكتب كل كلمة منها على ورقة بيضاء صغيرة منفصلة (مرتين).
- ✦ يوزع كلمات النسخة الأولى في إحدى جهات القاعة، وكلمات النسخة الثانية في الجهة المقابلة.
- ✦ يوزع الأولاد إلى فريقين ويطلب إلى كل فريق إيجاد الكلمات وترتيبها للحصول على الآية. **الفريق الذي ينهي ترتيب كلماته أولاً يربح ويقراً الآية على صوت عال.**

### الرسم السريع



- ✦ يحضر المعلم بطاقات تحمل كلمات كتابية أو أسماء أماكن وشخصيات كتابية.
- ✦ يوزع الأولاد إلى فريقين.
- ✦ يختار تباعاً ولداً من كل فريق فيتقدم ويسحب بطاقة ويقرأ ما عليها بعينه (دون كلام) ويجرب أن يجسده بواسطة رسم على اللوح لكي يعرفه فريقه.
- ✦ إذا حذر فريقه الكلمة أو الاسم يحصل على نقطة. وأن لم يفعل تُعطى الفرصة للفريق الآخر. **يربح من يجمع نقاطاً أكثر.**

### أحرف الأبجدية



- ✦ يوزع المعلم الأولاد إلى فريقين (أو ثلاثة).
- ✦ يعطي كل فريق وعاءً مليئاً بأحرف الأبجدية (يحضرها المعلم على بطاقات كرتونية). يجب تكرار الحرف أكثر من مرة) ويطلب إلى الأولاد استخدام الأحرف لتأليف كلمات أو أسماء مرت في إخبار أو في مشهد انجيلي.
- ✦ يحدد وقتاً لهذا النشاط. **الفريق الذي يولّف كلمات أكثر، يربح.**

## قَرعِ الجَرَسِ



- ✦ يُحضِرُ المعلمُ في ختامِ الفَصْلِ، أسئلةً لمباراةٍ في التعلِيمِ المسيحيِّ.
  - ✦ يوزَعُ الأولادَ إلى فريقين.
  - ✦ يُعطي كلَّ فريقٍ جرساً صغيراً.
  - ✦ يطرحُ السؤالَ. الفريقُ الذي يقرَعُ الجرسَ أولاً يُعطى الفرصةَ لإجابة.
- إذا أجابَ بِشكْلِ صحيحٍ يَرِيحُ النِّقاطَ. وأمّا إذا أعطى إجابةً خاطئةً فإنه يَخسرُ نقاطاً. وفي هذه الحال يُعطى الفريقُ الآخرُ الفُرصةَ لإجابة.

### ملاحظة:

يُمكن أن يُسمحَ للفريقِ باستعمالِ الكتابِ المقدسِ، لا يجادُ لإجابةٍ على أن يخسرَ من النِّقاطِ المخصَّصةِ لإجابة.

## مَن سَيَرِيحُ اللَّيُونُ؟



### للمراجعة الفصلية.

- ✦ يُحضِرُ المعلمُ أسئلةً مراجعةً عامّةً لكتابِ التعلِيمِ المسيحيِّ مع 4 احتمالات لكلِّ سؤال. ويضعُ علامةً لكلِّ إجابة.
- ✦ يوزَعُ الأولادَ إلى فريقين (أو أكثر).
- ✦ يطرحُ سؤالاً على الفريقِ ويُعطى لإحتمالات الأربعة.
- ✦ يختارُ الفريقُ لإجابة. إذا كانت صحيحةً يربحُ العلامةَ وإذا كانت خاطئةً لا يحصلُ على شيءٍ.

### ملاحظات تقنية:

- ✦ يبدأ المعلمُ اللعبةَ بأسئلةٍ سهلةٍ تصعبُ تبارعاً. وبالتالي العلاماتُ المخصَّصةُ لكلِّ سؤالٍ تتصاعدُ تدريجياً.
- ✦ يُمكنُ الفريقُ أن يستخدِمَ 3 وسائلَ مُساعدةً خلالَ المُباراةِ كلّها:
- 1- استخدِمْ الكِتَابَ المقدسَ (يُعطى المعلمُ آيةً والمرجعُ ويجدُ الفريقُ لإجابةً الصحيحة).
- 2- حذِفْ إجابَتين.
- 3- الاستعانةُ بمعلومةٍ على اللوحِ يكتُبُها المعلمُ.

## قُرّةُ السَّلّةِ



- ✦ يُحضِرُ المعلمُ أسئلةً من نوعِ «مَن أنا» وسئلةً مهمّلاتٍ نظيفةً وطابئةً صغيرة.
- ✦ يوزَعُ الأولادَ إلى فريقين.
- ✦ يتقدّمُ شخصٌ من كلِّ فريقٍ ويسحبُ بطاقةً ويُجيب. إذا كانت لإجابةً صحيحةً، يحقُّ له بأن «يُسوّطَ» مرّتين على السئلة. الفريقُ الذي يُحرزُ سلاتٍ أكثر، يَرِيحُ.