



كل الطرق PLAY

حياتك أهم

كراسة ألعاب الملائمة لبرنامج
"كل الطرق" استنادًا إلى منهج علم النفس الإيجابي

السلطة الوطنية
للأمان على الطرق





كراسة ألعاب
الملائمة لبرنامج "كل الطرق"
فعاليات في مختلف المواضيع
استناداً إلى منهج علم النفس الإيجابي

حياتك أهم

تؤمن السلطة الوطنية للأمان على الطرق بأن التعليم هو العامل الأساسي والأهم في تعليم الأطفال حول كيفية استخدام الطرق بشكل أكثر إدراكاً ووعياً. نحن نرى فيكم، المرشدون، وكلاء التغيير الذين سيعدون جيل المستقبل من أجل تعزيز ثقافة وبيئة أكثر أماناً.

يسرنا مع انتهاء دورة أصول تدريس اللعب أن نقدم لكم كراسة الألعاب التعليمية هذه ثمرةً لجهودكم، وهدفها توفير قدر من المرونة لكم خلال عملية الإرشاد. تم تطوير جميع الألعاب الموجودة في الكراسة خلال اللقاءات، وبإمكانكم ملائمتها لاحتياجاتكم، لمضمون وطبيعة الفعالية، وعدد المشاركين وسنهم. تذكروا أنه بإمكانكم تعديل كل لعبة وملائمتها خصيصاً لاحتياجاتكم - كل ما عليكم فعله هو تغيير قواعد اللعبة حسب الحاجة.

فيما يلي أفكار إبداعية ومجموعة متنوعة من الوسائل لخلق وتحفيز التعلّم الممتع من خلال الخبرة والتجربة وتحسين عملية التعلّم والاصغاء في الصف، بحيث تهدف كل واحدة من الألعاب إلى زيادة التفاعل مع ومن قبل المتعلمين.

أود التقدم بالشكر لأور برينت وشيران شارون من شركة "أنتروبي للتطوير التنظيمي" لإشرافهما على دورة أصول تدريس اللعب وتطوير كراسة الألعاب "كل الطرق PLAY".

شكر خاص أيضاً لأوفير جيل، مدير مجال التعليم في السلطة الوطنية للأمان على الطرق على تنظيم الدورة التدريبية وإنتاج كراسة الفعاليات كجزء من العملية الرامية لدعم تطوركم الشخصي والمهني.

بالإضافة إلى ذلك، أود أن أتقدم بالشكر لكم - مرشدي مراكز الإرشاد للمساهمة من معرفتكم وخبرتكم الشخصية في كتابة وتطوير الفعاليات المختلفة في هذه الكراسة:

ليآت رومي، سيلفيو فريديسون-بيريتس، جيلا زاجوري، يهوديت ألفي، أوفيرا كوهين، راحيل بن شمعون، يافيت غباي، عبير جبارين، نسيبة محاجنة، شارون مامان، عوفر دان، مالي بيتون ساندور، ايجال شوكرون، حاني أبوتبول، ياعيل ميمون، دنيت بيبكو، نوريت بيران، إلحانان فريدمان، عدي دافيدوفيتش، رونيت آشر، أليكسي نيكريتين، روتي يوفيه، موشيه مايرسكي، دفورا بورخوف، ليتال بروس، عيدان سيلع، شاي تسرفاتي، أوفير دانيو، شيال فينيش، شيرلي بن يتسحاك، سيفان شخستر، أورلي ماعوز، روعي حداد، نيس أبريزياد.

مع خالص التقدير،

ميري ناحوم، مديرة قسم التربية - السلطة الوطنية للأمان على الطرق





محتويات الكرّاسة

أفكار لألعاب والمواد المطلوبة في كل لعبة.

ندعوكم للاختيار من القائمة التالية الألعاب الملائمة لكم وإدماجها في الدورات التدريبية. تذكروا بأن الاستمتاع بالصيورة يُحسن النتائج وأن العمل المدفوع بالمتعة هو أداة فعالة في تحقيق الأهداف.

ألعاب افتتاحية للإرشاد والتعرّف على الموضوع

الألفة هي مرحلة حاسمة في خلق الترابط بين الطلاب والميسّر وجذب انتباه الطلاب خلال الدقائق القليلة الأولى، والذي سيكون له تأثير على مجرى الدرس ومساره.

جربوا اللعبة التالية للتعرف المتبادل والتعرّف على الموضوع المراد تدريسه في الصف، وأيضاً من أجل كسر الجليد مع الطلاب.

Spin Date

هدف اللعبة: الجلوس في أسرع وقت ممكن

المواد المطلوبة: جرس/آلة الجونج

قواعد اللعبة:

- يجلس المشاركون في شكل دائرة في الصف
- عند سماع صوت الجرس/آل الجونج يغير المشاركون مكان جلوسهم
- يُمنع تبادل مكان الجلوس مع الطالب على اليمين أو اليسار
- يتوجب على آخر من يجد مكان للجلوس التوجه إلى مقدمة الصف والاجابة على سؤال الميسّر

أمثلة على أسئلة: (أسئلة تعارف/محتوى)

• هل ترتدي خوذة أثناء ركوب الدراجة؟

• من أي جهة تنزل من السيارة؟

هدف اللعبة: الإجابة على السؤال بعد تمرير الكرة إليّ.

المواد المطلوبة: كرة إسفنج (يجب صنع فتحة في الطابة وإدراج بطاقات أسئلة)، موسيقى - اختياري

(إذا لم يكن هناك موسيقى، على المشارك التوقف عندما يقول المرشد "توقف").

قواعد اللعبة:

- يقف المشاركون في دائرة في وسط الصف.
- يقوم المشاركون برمي الكرة بينهم.
- يتم تشغيل موسيقى في الخلفية.
- عند توقف الموسيقى، يقوم المشارك الذي لديه الكرة بقول اسمه وسحب بطاقة من الكرة والإجابة على السؤال المسجل عليها.

أمثلة على أسئلة:

- حتى أي سن لا يُسمح للأطفال بعبور الشارع وحدهم؟
- ما معنى الإشارة المرورية التالية؟ (يجب عرض إشارة مرورية)
- إذا أضاء الضوء الأحمر أثناء عبورنا الطريق، ما الذي يجب فعله؟
- ما هو الخيار الأفضل، عبور الشارع وحدنا أو في مجموعة؟
- عند المشي في الظلام - كيف يمكن للمشاة البروز؟
- من هم مستخدمي الطريق؟
- ما هي المخاطر في اللقاء بين المشاة والدراجات؟
- ماذا تُدعى المنطقة المحيطة بالحافلة التي يكون فيها مجال رؤية السائق محدوداً؟





فليقف كل من ...

هدف اللعبة: التعرف على السلوكيات المختلفة للمشاركين المتعلقة بالأمان على الطرق قبل تعليم المحتوى في الصف.

المواد المطلوبة: تحضير الجمل مسبقاً (في كراسة أو على بطاقات).

قواعد اللعبة: يقول المُيسّر عبارة ويقف كل مشارك يوافق عليها.

أمثلة على جمل:

- فليقف كل من يحب الحياة.
- فليقف كل من يحب الشوكولاتة.
- فليقف كل من يهتم بالبيئة.
- فليقف كل من جاء إلى المدرسة اليوم سيراً على الأقدام.
- فليقف كل من يركب الدراجة بدون خوذة.
- فليقف كل من يخرج من السيارة من جهة اليسار.

ألعاب حوار/نقاش

فيما يلي بعض الاقتراحات لألعاب في جولات، أو باختصار، كيفية دفع جميع المشاركين للتحدث عن أي أمر نريده دون إجراء جولة مملّة، ومع ضمان الحفاظ على النظام.

جولة باستخدام الكرة

هدف اللعبة: إجراء مناقشة

المواد المطلوبة: كرة

قواعد اللعبة: كل من لديه الكرة لديه الحق في الكلام. يمرر المشاركون الكرة للمشارك الذي يرغبون في سماعه.

يد القدر



هدف اللعبة: إجراء نقاش.

المواد المطلوبة: مكعب.

قواعد اللعبة:

- يُطلب من أحد المشاركين اختيار جهة - يسار أو يمين - ومن ثم رمي المكعب.
- المشارك التالي في الدور هو الجالس قبل المكعب على الجانب الذي تم اختياره
- (على سبيل المثال: إذا اختار المشارك جهة اليمين ورقم ٤ - المشارك التالي في الدور هو الرابع إلى يمين الشخص الذي يرمي المكعب).
- بعد أن ينتهي المشارك من الحديث، يختار جانب ويُعيد رمي المكعب.

القيود

هدف اللعبة: إجراء نقاش.

قواعد اللعبة: يُطلب من المشاركين التحدث في ظل قيود معينة - على سبيل المثال، تحديد عدد الكلمات، أو حظر استخدام كلمة معينة (مثل - كلا، ولكن، إذا)، بدء كل كلمة بالحرف التالي وهلم جرا.

إشارات المرور وبالونات

هدف اللعبة: مساعدة المشاركين على التعرف على إشارات المرور المختلفة.

المواد المطلوبة: بالونات.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- تحصل كل مجموعة على بالون منفوخ.
- يقوم أعضاء كل مجموعة برمي البالون بينهم. يجب أن يبقى البالون في الهواء وألا يقع على الأرض (إذا كان ذلك سهلاً للغاية - يمكن إضافة قيود مثل تحديد لمسة واحدة لكل مشارك).
- تُجيب المجموعة التي أوقعت بالونها ولامس الأرض على سؤال حول إشارات المرور.
- إجابة خاطئة - ٢ نقاط "سيئة" ، إجابة صحيحة - مواصلة اللعب.
- الفريق الفائز هو الذي يجمع عدد أقل من النقاط "السيئة".

إعطاء النصائح

هدف اللعبة: البحث ومراجعة موضوع العبور الآمن/الركوب الآمن.

المواد المطلوبة: كرة إسفنجية + بطاقة مع قائمة نصائح، موسيقى

قواعد اللعبة:

- يقف المشاركون في دائرة ويمررون الكرة بينهم في حين يتم إسماع الموسيقى.
- عند توقف الموسيقى - يقوم المشارك الذي يمسك الكرة بإعطاء نصيحة حول العبور الآمن/الركوب الآمن.
- إذا لم يكن لدى المشارك نصيحة - بإمكانه قراءة إحدى النصائح المسجلة على البطاقة.
- سهل للغاية؟ يمكن تمرير وإمسك الكرة بيد واحدة.

أمثلة على نصائح:

- تجنب النظر الى الهاتف الجوال عند عبور الطريق.
- الوقوف خطوة إلى الخلف عند الانتظار لعبور الطريق.
- عند الركوب في مجموعة - الحفاظ على مسافة عن الراكبين الآخرين.

الحزمة المتنقلة

هدف اللعبة: استيعاب موضوع تعليمي.

المواد المطلوبة: للإعداد مسبقاً - "كرة" من الصحف وفيها صفحات التي تحوي كل منها على جملة تنقصها كلمة واحدة، الموسيقى - من أجل نقل الحزمة والتوقف بشكل عشوائي.

قواعد اللعبة:

في كل مرة تتوقف فيها الحزمة- يجب على المشارك إكمال الكلمة الناقصة في قاعدة العبور الآمن
أمثلة:

طفل حتى سن ____ لا يعبر وحده.

المنطقة التي لا يستطيع سائق الحافلة رؤيتها في المرايا تُسمى المساحة ____ .

عند الركوب في مجموعة يجب الركوب على ____ سلسلة.

عند ركوب السيارة يجب الدخول من الجانب ____ فقط.

سباق السعاة

الهدف: التعلّم عن أهمية ارتداء خوذة للركوب الآمن.

قواعد اللعبة:

- يتم تقسيم اللوح إلى قسمين وتوزيع المشتركين على مجموعتين.
- تقف كل مجموعة في دور أمام اللوح.
- يكتب كل طالب أحد الأسباب لارتداء خوذة ويمرر القلم إلى الطالب التالي.
- يجب عدم تكرار المكتوب.
- يجب تخصيص مدة 2-3 دقائق.
- المجموعة التي تضع قائمة تحتوي على أكبر عدد من الأسباب الصحيحة في أقصر وقت تفوز.

أمثلة على أسباب:

لتجنب إصابة في الرأس.

لأن هذا رائع.

لحماية الرقبة والرأس.

حتى لا تغضب أمي.

للتقليل من فرصة الإصابة.



إغماض العينين

الهدف: التعرف على إشارات المرور.

قواعد اللعبة:

- يتم اختيار زوج من الطلاب.
- يقوم المشارك "أ" بوصف إشارة المرور دون ذكر اسم الإشارة (على سبيل المثال: على شكل مَثْمَن، عليها شكل يد، إلخ).
- يغلِق المشارك "ب" عينيه وعليه تخمين اسم الإشارة بشكل صحيح.

المنوع والمسموح

الهدف: معرفة قواعد الركوب الآمن.

المواد المطلوبة: بطاقات التي تحوي قواعد الركوب، بما في ذلك القواعد الصحيحة وغير الصحيحة.

سلتين - للممنوع وللمسموح.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- تقوم كل مجموعة بدورها برسم وعرض بطاقة تحتوي على جملة واحدة، ومن خلال مناقشة جماعية تقرر المجموعة ما إذا كانت الجملة صحيحة أم لا، ثم تضع البطاقة في السلة الصحيحة (الممنوع/المسموح).
- المجموعة الفائزة هي التي تسجل أكبر عدد من الإجابات الصحيحة.



لا نفعل



نمفعل

أمثلة على عبارات:

- عند الركوب في مجموعة يجب الركوب في صف واحد (خطأ).
- يجب عبور الطريق بخط مستقيم بسرعة وثقة (صحيح).
- إشارة "ممنوع الدخول" مخصصة فقط للسيارات، وليس للدراجات (خطأ).
- مسافة التوقف هي المسافة من اللحظة التي أدرك فيها السائق أنه يجب أن يتوقف وحتى توقفه (صحيح).
- يجب الحفاظ على مسافة دراجتين بين المتسابقين (صحيح).
- يجوز ركوب الدراجة على ممرات المشاة (خطأ).
- ممنوع المشي على حواف الرصيف (صحيح).



لعبة حاني أبوتبول، ياعيل ميمون - مركز الإرشاد في كريات مآخي

الهدف: لعبة لتعلم الإشارات المرورية أو أي موضوع مختار.

التحدي: إمساك الكرة. كل من يفشل بإمساكها. أو إذا سقطت الكرة. يأخذ بطاقة من الكرة ويجب على السؤال.

المواد المطلوبة: بطاقات المعدة مسبقاً وبها تعريف أو إشارة مرورية أو وصف لها. أو أسئلة المتعلقة بالموضوع المختار. كرة.

قواعد اللعبة:

- يقف المشتركون في دائرة
- يمسك المشارك الكرة بيد واحدة. ويدهم الأخرى وراء ظهورهم.
- يقوم المشارك الذي فشل في التقاط الكرة بسحب بطاقة من الكرة ويمثل المكتوب عليها. أو يصف كلامياً إشارة المرور الموصوفة في التعريف.

الهدف: معرفة قواعد ركوب الدراجة الآمن.

المواد المطلوبة: بطاقات دومينو.

التحدي: الربط بين قاعدة ركوب الدراجة الآمن والصورة الصحيحة في أقصر وقت ممكن وبالطريقة الصحيحة.



قواعد اللعبة:

- يتم توزيع المشتركين في مجموعتين.
- تحصل كل مجموعة على 5 بطاقات.
- يتم وضع بقية البطاقات مقلوبة.
- تبدأ إحدى المجموعتين اللعب بوضع لبطاقة، وتحاول المجموعة الأخرى ملائمة إحدى البطاقات الموجودة لديها للبطاقة المفتوحة. إذا لم يكن بحوزتها بطاقة ملائمة - تأخذ بطاقة من الصندوق.
- المجموعة الفائزة هي التي تقوم بتجميع تسلسل الدومينو مع البطاقات الموجودة لديها حتى لا تبقى أي بطاقة.

الموضوع: ارتداء خوذة.

هدف اللعبة: مطابقة الخوذة مع صاحب المهنة.

المواد المطلوبة: مكعب يحوي رسومات لخوذات مختلفة، ومكعب يحوي أصحاب المهن.

قواعد اللعبة:

- يتم تقسيم الصف إلى صفيين.
- يبدأ المشارك الذي يقف أولاً في الصف أ ويقوم بإلقاء المكعب الذي يحوي أنواع الخوذات.
- يطابق المشارك من الصف ب الخوذة مع صاحب المهنة الذي يرتديها.
- ثم يلقي المشارك من المجموعة ب مكعب الخوذات، ويتعين على المشارك من المجموعة أ مطابقة الخوذة الصحيحة.
- وتستمر اللعبة هكذا مع باقي أصحاب المهن واختيار الخوذ المناسبة لهم.
- المجموعة التي تسجل أكبر عدد من الإجابات الصحيحة تفوز.

لعبة عدي دافيدوفيتش، أسنات عياش وإلحنان فريدمان - مركز الإرشاد في أشدود

مسابقة ١ ضد ١٠٠

هدف اللعبة: الرد بشكل صحيح وبسرعة على أسئلة المسابقة.

المواد المطلوبة: إعداد استبيان على الموقع <http://www.triventy.com>

Triventy هي عبارة عن أداة لإنشاء الاختبارات أو الاستبيانات بناءً على أسئلة مغلقة يمكن للطلاب الإجابة عليها باستخدام جهاز كمبيوتر أو جهاز محمول.

طريقة اللعب:

- يتم إرسال رابط اللعبة للطلاب.
- يحتوي كل سؤال على ٤ إجابات، ويجب اختيار الإجابة الصحيحة.
- عند انتهاء المسابقة - يتم الإعلان عن الفائز.
- يجب فحص المحتويات التي يجب تعزيزها لدى المشتركين.



البحث عن كلمة المرور

هدف اللعبة: التعرف على إشارات المرور.

المواد المطلوبة: صفحة تحوي إشارات المرور ومعناها، لصق الكلمة

على الجزء الخلفي من كل إشارة مرورية.

يجب إتمام اللعبة في الملعب.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- على كل مجموعة كتابة كلمة مرور باستخدام الكلمات المكونة للجملة.
- يجب على الطلاب المشي في جميع أنحاء الملعب والوصول إلى إشارات المرور مع مراعاة قواعد الأمان.
- تتم كتابة كلمات على الجزء الخلفي من إشارات المرور في الملعب (يمكنك زيادة مستوى الصعوبة وكتابة الكلمة بترتيب غير صحيح - على سبيل المثال، بدلاً من شارع < رشاع، وعلى الطلاب معرفة الكلمة).
- يقوم الطلاب بجمع كل الكلمات والعثور على المثل.
- على سبيل المثال:

إشارة المرور:	توقف	أعط حق الأولوية	ممنوع الدخول	ممر مشاة	أعط حق الأولوية للمشاة الذين يعبرون	مسار للمشاة فقط	مسار للدراجات فقط
كلمة (ملصقة على الجزء الخلفي من إشارة المرور)	طفل	حتى	السن	٩	كلا	يعبر	وحدك

"نعب بأمان"



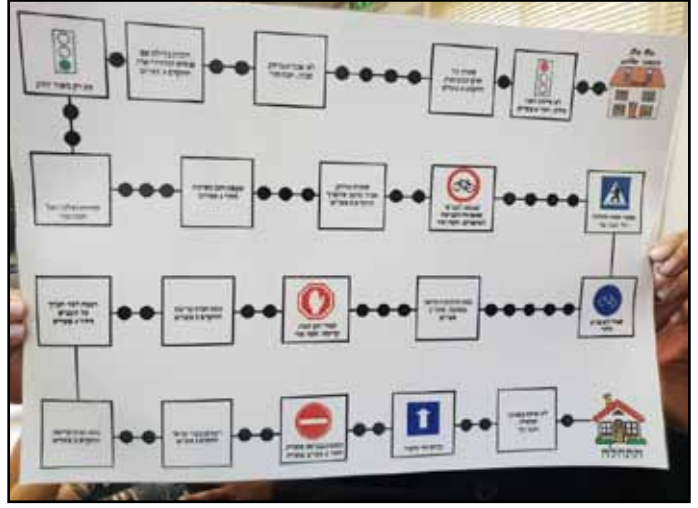
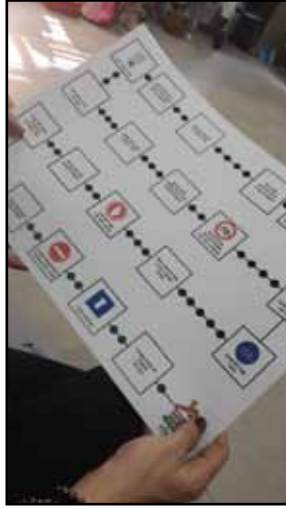
هدف اللعبة: تعليم الطلاب المرور الآمن

المواد المطلوبة:

- ٦ شخصيات مرقمة من ١ إلى ٦ من ورق/كرتون مع علامات العبور الصحيحة: ١ - نختر، ٢ - نتوقف، ٣ - ننظر، ٤ - نصغي، ٥ - نعب، ٦ - نواصل السير.
- ٦ ممرات مشاة التي تعكس الوصف الكلي: مكان آمن للعبور، خطوة أو خطوتين وراء حافة الرصيف، النظر في جميع الاتجاهات والتحقق من حركة المرور المحيطة، الاستماع إلى أصوات حركة المرور وانتظار خلو الطريق، العبور في خط مستقيم، مواصلة النظر أيضاً أثناء العبور.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- تقوم كل مجموعة بملائمة الرقم للقاعدة المناسبة بحسب خطوات عبور الطريق الصحيح من أجل ترتيب خطوات عبور الطريق بشكل صحيح.
- منافسة بين المجموعتين: المجموعة التي تنجز المهمة بوقت قصير وبشكل صحيح - تفوز.



سلائم وحبال

هدف اللعبة: الوصول إلى نقاط النهاية بسرعة.

المواد المطلوبة: لوح ألعاب، مكعب.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على أربع مجموعات.
- يقوم كل لاعب بدوره بإلقاء المكعب ويتقدم وفقاً للرقم الذي يحصل عليه.
- يتعلم المشاركون خلال اللعبة عن إشارات المرور، تعليمات وقواعد المرور ومختلف المواضيع ذات الصلة بالأمان على الطرق.

هدف اللعبة: وضع شعار الذي يرمز إلى أي قاعدة ذات صلة بالموضوع الذي يتم تدريسه.

المواد المطلوبة: بطاقات - كل بطاقة تحتوي على جملة/علامة حول موضوع محدد

(طفل، طريق، ٩، ممر مشاة، إشارة قف، إلخ).

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- يتم توزيع البطاقات على الأرض.
- تحصل كل مجموعة على نفس العدد من البطاقات وتعتمد عليها في وضع الشعار/القاعدة.

ترسم إشارات المرور

هدف اللعبة: التعرف على إشارات المرور.

المواد المطلوبة: بطاقات تحوي إشارات مرور.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على مجموعتين.
- يتم اختيار ممثل عن كل مجموعة ويحصل على بطاقة عليها إشارة مرور/علامة.
- يقوم الممثل عن كل مجموعة بنقل الرسالة عن طريق التمثيل الإيمائي لمدة دقيقة ونصف لكل بطاقة، تقوم كل مجموعة بجمع أكبر عدد ممكن من البطاقات.
- المجموعة الفائزة هي التي تكتشف معظم البطاقات.

بينجو



هدف اللعبة: التعرف بسرعة على القاعدة التي توضح إشارة المرور أو تعريف الإشارة وقول كلمة بينجو.

قواعد اللعبة:

- تحصل كل مجموعة مشاركة على لوح لعب.
- يسحب الميسر مصطلح أو صورة إشارة مرور.
- يقول المشارك الذي يجد الجزء المكمل للصورة أو قاعدة إشارة المرور على اللوح كلمة "بينجو".
- المجموعة الفائزة هي التي تنتهي من تسجيل جميع إشارات المرور على اللوح.

هدف اللعبة: مراجعة المادة عن طريق طرح الأسئلة والإجابة عليها من قبل المشاركين.

المواد المطلوبة: تاج (اختياري).

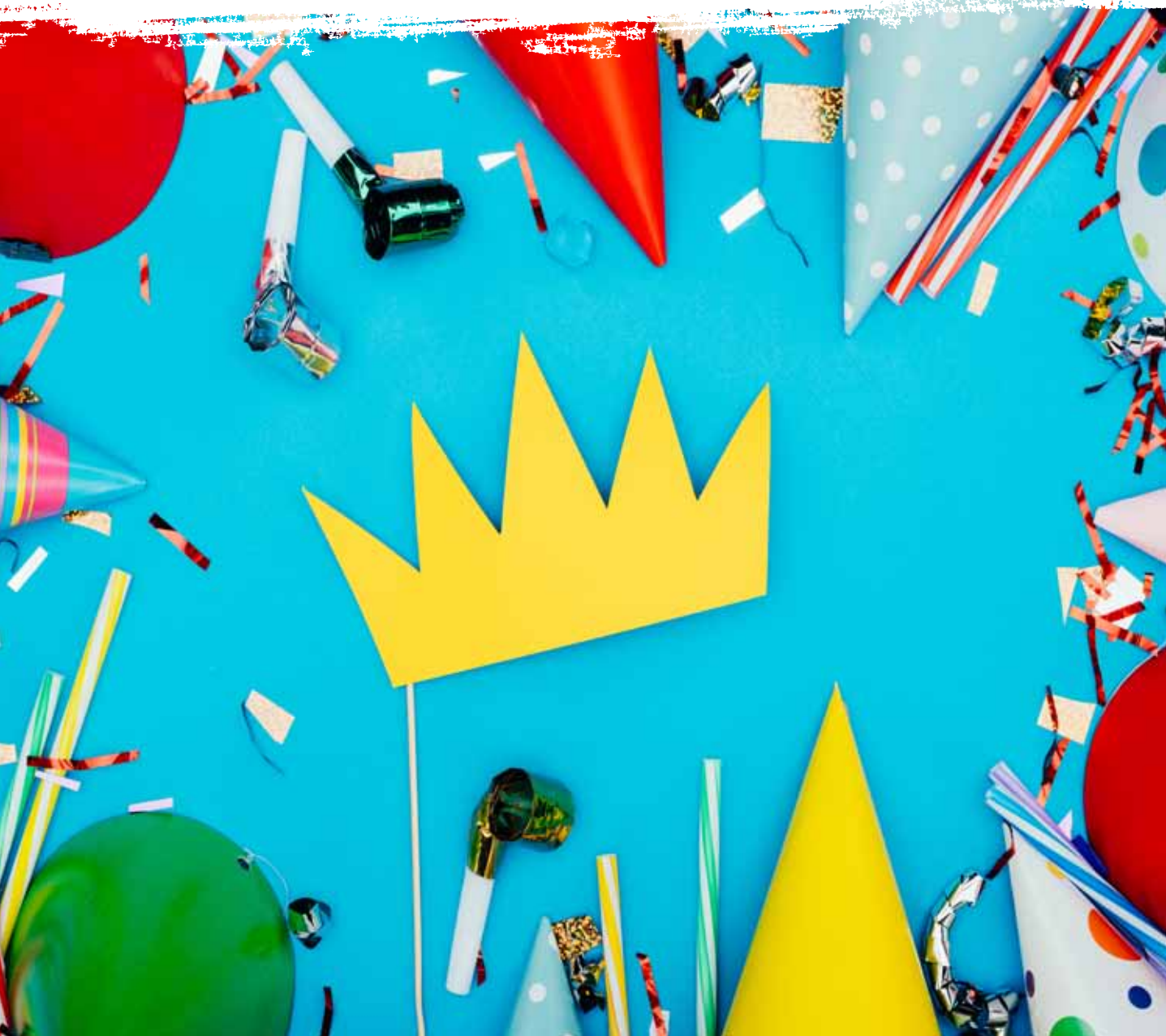
التحدي: أن تبقى ملك المعرفة والإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح.

قواعد اللعبة:

- يجلس المشاركون على كراسي في مقدمة الصف.
- يقوم كل مشارك بدوره بطرح سؤال على الملك.
- إذا أجاب الملك بشكل صحيح، يبقى على العرش.
- إذا فشل الملك في الإجابة، يجيب المشاركون على السؤال الذي طرحه ويحل محل الملك.

أمثلة على أسئلة:

- هل يجوز ركوب راكب إضافي على الدراجة؟
- عند ركوب الدراجة، ما هي المسافة التي يجب أن تبقىها عن الدراجة في المقدمة؟
- ما هي أكثر الطرق أماناً لعبور تقاطع مزدحم على الدراجة؟
- من أي سن يُسمح بركوب دراجة كهربائية؟
- أين يجب الوقوف قبل عبور الطريق؟
- ماذا تفعل إذا تغير الضوء من اللون الأخضر إلى اللون الأحمر أثناء العبور؟
- نزلت من الحافلة واضطرت إلى عبور الشارع. ما هي الطريقة الأكثر أماناً لفعل ذلك؟



هدف اللعبة: نقاط على الإجابات الصحيحة على الأسئلة. تفوز المجموعة التي حصلت على أكبر عدد من النقاط.

المواد المطلوبة: أسئلة صحيح/خطأ .

قواعد اللعبة: يطرح المُيسّر سؤالاً ويشير الطلاب إلى الإجابة بيدهم.

إبهام نحو الأعلى يعني صحيح، وإبهام نحو الأسفل يعني خطأ .



يمكن توزيع الصف في أربع مجموعات وإضافة اللافتات:

أمثلة على أسئلة:

- طفل حتى سن ٩ سنوات لا يعبر الشارع وحده (صحيح).
- عند عبور ممر مشاة، يجب النظر فقط إلى الأمام وليس إلى الجوانب (خطأ).
- عند ضبط الدراجة لطول الراكب، يجب أن تلامس أطراف الأصابع الأرض بصعوبة (خطأ).
- إذا كانت الرحلة في السيارة ستستغرق أقل من ١٠ دقائق، فليس من الضروري وضع حزام الأمان (خطأ).
- معنى إشارة دوار المرور - أعط حق الأولوية للسيارات في دوار المرور وأعبر الدوار من الجانب الأيمن (صحيح).
- يُحظر المشي بجانب الدراجة على الرصيف (خطأ).
- يُحظر ركوب الدراجة في وسط الشارع (صحيح).
- يجوز ركوب الدراجة على الرصيف (خطأ).
- عندما النزول بالدراجة إلى الشارع، يجب التأكد من عدم وجود مركبات من اتجاه حركة المرور، وإنزال العجلة الخلفية أولاً ثم العجلة الأمامية (صحيح).
- عند عبور الشارع، يجب الوقوف على حافة الرصيف (خطأ).
- يجب النظر إلى الجوانب أيضاً أثناء العبور (صحيح).
- إذا بدأت في عبور الشارع في معبر المشاة، وفي منتصف العبور تغير الضوء إلى الأحمر - عليك العودة إلى الرصيف وعدم إكمال العبور (خطأ).
- من الأفضل العبور في مجموعة لأن مجموعة المشاة تبدو أوضح للسائق ومن مسافة أكبر (صحيح).
- عند المشي في الليل وفي ظروف طقس عاصف وضبابي، يجب استخدام عاكسات الضوء أو الملابس الساطعة لضمان البروز والانتظار حتى يلاحظك السائق جيداً ومن مسافة بعيدة (صحيح).
- عند ضبط الدراجة لارتفاع الراكب، يجب أن تكون القدمين على ارتفاع ٢٠ سم عن الأرض (خطأ).

هدف اللعبة: على المجموعة إنشاء صف المكون من ٤ أحرف X بخط عمودي/قطري/متوازن

المواد المطلوبة: أقلام توش ولوح. يجب رسم جدول على اللوح قبل بدء اللعبة.

قواعد اللعبة:

- يتم توزيع الصف على أربع مجموعات.
- يقوم المرشد بطرح سؤال/عرض موقف معين - يناقش الطلاب في المجموعة الإجابة الصحيحة.
- كل إجابة صحيحة تخول المجموعة الوصول إلى اللوح وتسجيل حرف X.
- المجموعة الأولى التي تتجح في تسجيل الحرف X ٤ مرات على التوالي - تفوز.

مثال ملموس على الضعالية:

					X				
				X	X				
			X	X	X				
		X		X	X	X	X	X	X
	X			X	X				
	X			X	X		X		

المواد المطلوبة: كرة.

قواعد اللعبة:

- تبادل الكرة بشكل حر. يتحدث المشارك الذي أمسك الكرة عن ما سيأخذه معه من يوم التدريب.
- إمكانية أخرى: يصف كل طالب ما أخذه معه من يوم التدريب بـ ٤ كلمات فقط.
- يمكن الجمع بين الخيارين.

ألعاب رقمية

KAHOOT - مسابقة بمشاركة عدة لاعبين

هدف اللعبة: اختبار المعرفة.

المواد المطلوبة: هواتف ذكية للمشاركين + بروجكتور.

لإنشاء المسابقة: <https://kahoot.com/>.

kahoot هي عبارة عن أداة لإنشاء المسابقات أو الاستبيانات بناءً على أسئلة مغلقة (متعددة الخيارات) يمكن للطلاب الإجابة عليها باستخدام جهاز كمبيوتر أو جهاز محمول (هاتف ذكي/كمبيوتر لوحي).

لا تتطلب المشاركة في الفعالية من الطلاب تسجيل الاشتراك، بل فقط الدخول إلى صفحة تسجيل دخول الطلاب وإدخال رمز اللغز.

في حال عدم وجود هاتف ذكي لكل طالب، يمكن تحديد خيار team mode - يدخل كل فريق من جهاز مشترك واحد. يجب إدخال اسم الفريق ثم أسماء اللاعبين (تظهر جميع الأسماء عند الدخول إلى اللعبة).

ليست هناك حاجة لإرسال رابط للطلاب: يدخل المرشد أثناء الدرس إلى اللعبة ويقيم بتشغيلها. يرى الطلاب شاشة المرشد التي تعرض عنوان رابط صفحة اللعبة والرمز الذي عليهم إدخاله.

لإنشاء المسابقة: <https://kahoot.com/>.

يدخل الطلاب إلى موقع <https://kahoot.it/> أو إلى التطبيق.

لعبة تفاعلية التي تربط بين القيم في ويكيبيديا من خلال الانتقال بين الروابط الداخلية في.

المواد المطلوبة: هاتف محمول ذكي للمشاركةين.

قواعد اللعبة:

قوموا بإنشاء لعبة جديدة.

- ومن ثم قوموا بإدخال عنوانين يوجد لهما قيمتين إلى ويكيبيديا . بعد إدخال كل قيمة تحصلون على ملخص لها - وبهذا تتأكدون بأن القيمة موجودة بالفعل في ويكيبيديا بالتهجئة الإملائية الدقيقة.
- ومن ثم يجب إدخال سؤال ختامي ليجيب الطلاب عليه بعد الوصول إلى القيمة المطلوبة - لذا تأكد من فهمهم للعلاقة بين القيمتين.
- اسمحوا للطلاب بدخول اللعبة باستخدام أجهزتهم الخاصة (جهاز الكمبيوتر/الجهاز المحمول).
- يجب إرسال الرابط naraview.com للطلاب بالإضافة إلى رمز اللعبة.
- يحاول الطلاب الآن العثور على العلاقة بين القيمتين اللتان تم إدخالهما . من خلال الانتقال بين الروابط الداخلية في النص، الهدف هو إيجاد العلاقة بين القيمتين في أقصر وقت ومع أقل عدد ممكن من المحطات خلال العملية.
- عند انتهاء اللعبة، تحصلون على معلومات عن مدى نجاح الطلاب وعلى النص الذي قاموا بإدخاله.

أمثلة على قيم:

- خوذة، الأمان على الطرق، طريق، معبر مشاة، إشارة ضوئية، حادث مرور، حق الأولوية، إشارات المرور، دراجات، دوارات المرور.
- يمكن اختيار قيمة واحدة من مجال الأمان على الطرق وقيمة أخرى من مجال آخر.

أداة رقمية لإنشاء الأنشطة التفاعلية المكونة من فيديو ومسابقة.

أنواع الأسئلة هي: صحيح أو خطأ، إجابة واحدة، متعددة الخيارات، سؤال مفتوح وإكمال الناقص. يمكن إضافة فيديو، صورة، ملف صوتي، تلميح أو رمز للإجابة وشرح لكل سؤال. كما يمكن اختيار وضع التمرين - حيث يتم إعطاء الملاحظات بعد كل سؤال، أو وضع الاختبار - حيث يتم إعطاء الملاحظات في نهاية الدرس. بالإضافة إلى ذلك، يمكن تغيير ترتيب الأسئلة وتكرار السؤال إذا كانت الإجابة غير صحيحة.

عنوان الموقع LERGO.ORG.

يمكنك بناء خطة درس أو استخدام الدروس التي أعدها مدرسون آخرون (الاختيار من فئة Road Safety).

لعبة بينجو

رابط الموقع: <https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator>

- النسخة المجانية محدودة بـ ٣٠ تذكرة لكل نشاط.
- قم بإدخال عنوان.
- ثم أدخل جميع المصطلحات التي تود البحث عنها.
- ومن بعدها اختر التصميم.
- حدد عدد الأسطر والأعمدة المراد عرضها على كل بطاقة.
- حدد حجم البطاقة.
- انقر على NEXT STEP.
- انقر على Print ٣٠ Free Cards.
- سوف تحصل على ملف PDF الذي يمكن طباعته.

حياتك أهم

السلطة الوطنية
للأمان على الطرق

