

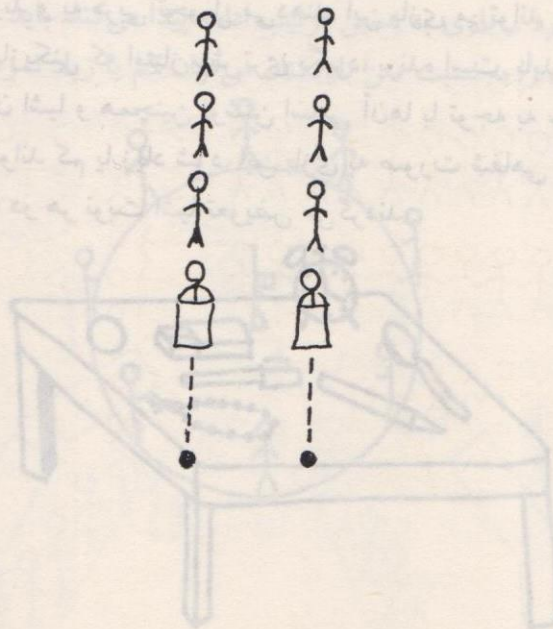
بازی با کیسه (گونی)

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: دو عدد کیسه گونی

هدف: آمادگی دفاعی ایجاد هیجان و نشاط

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و به صورت دو ستون موازی هم، پشت خط شروع بازی می‌ایستند. با فرمان مربی، افراد اول هر گروه، درون کیسه می‌روند و در حالی که با دو دست، سر کیسه‌ها را بالا نگه می‌دارند با جهش‌های دو پای مسافت تعیین شده را طی می‌کنند و برمی‌گردند. بعد از رسیدن به خط شروع بازی، دست نفر بعدی را لمس می‌کنند و کیسه را به او می‌دهند. به همین ترتیب تمام بازیکنان عمل می‌کنند. گروهی که آخرین نفرش زودتر به خط پایان برسد، برنده بازی محسوب می‌گردد.



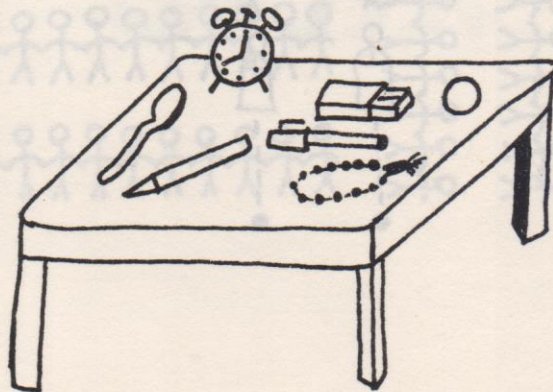
به من بگو زود روی میز چی بود.

محل اجرا: فضای بسته

ابزار بازی: مداد و کاغذ - مقداری اشیا

هدف: تقویت حافظه، آموزش مفاهیم مذهبی.

شرح بازی: مربی اشیایی، مانند مداد، پاک کن، مهر، تسبیح، ساعت، کبریت، پول، قاشق، جانماز و چیزهایی کم حجم دیگری را روی میز می چیند و روی آنها را می پوشاند. آن گاه از بازیکنان می خواهد که به مدت ۱۰-۱۵ ثانیه به اشیا نگاه کنند. پس از پایان وقت تعیین شده مربی دوباره روی آنها را می پوشاند. آن گاه از بازیکنان می خواهد که در یک دقیقه، نام اشیایی را که دیده و به خاطر سپرده اند را روی کاغذ یادداشت کنند. پس از یک دقیقه با فرمان «ایست»، دستور توقف نوشتن صادر می شود و بازیکنان کاغذهایشان را بالا می آورند و به مربی تحویل می دهند. این بازی می تواند در چند نوبت تکرار شود. بازیکنی که امتیاز بیش تری بگیرد، برنده است. باید توجه داشت که زمان دیدن اشیا و همچنین نوشتن اسامی آنها با توجه به سن و کلاس بازیکنان می تواند کم یا زیاد شود. این بازی به صورت شفاهی هم قابل اجرا می باشد، البته در هر نوبت اشیا تعویض می گردند.



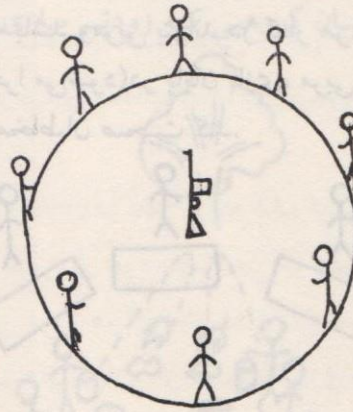
پیا تفنگ نیفتد = پیا پرچم نیفتد

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: یک چوب ۱ الی ۱/۵ متری،

هدف: تلاش برای حفظ موارد ارزشمند، چالاکی بازیکنان.

شرح بازی: بازیکنان دایره وار می ایستند. مربی روی هر یک از آنها شماره ای می گذارد و خود در وسط دایره می ایستد و چوبی را عمودی روی زمین نگه می دارد. پس از آن یکی از شماره ها را صدا می زند و می گوید: «پیا تفنگ نیفتد.» یا «پیا پرچم نیفتد.» پس از این که جمله را به پایان رساند، دست خود را از روی چوب بردارد. در این فاصله بازیکنی که صدا زده می شود، باید به سرعت خود را به طرف چوب (تفنگ - پرچم) برساند و قبل از افتادن چوب به زمین، آن را بگیرد. در این صورت خود، جای مربی قرار می گیرد و بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می کند. باید توجه داشت که شعاع دایره را به نسبت سن بازیکنان می توان کم یا زیاد نمود.



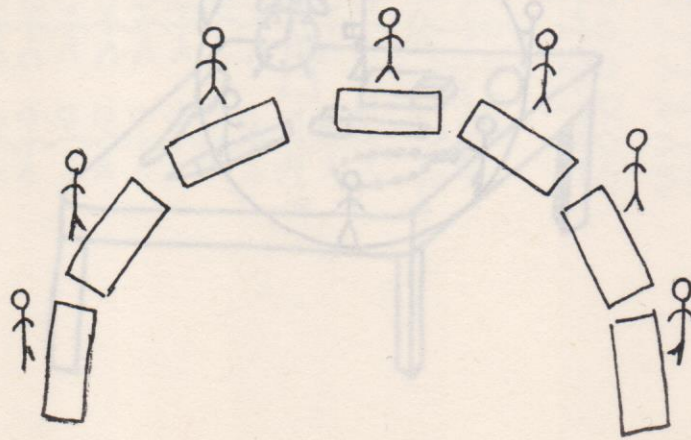
جاهای ممنوعه

محل اجرا: فضای باز و بسته،

ابزار بازی: تعدادی مقوای شعار (با پیام‌های منفی و مثبت)

هدف: آموزش پیام‌های اخلاقی

شرح بازی: این بازی در فضای باز یا بسته قابل اجرا است. به طور نمونه مربی ۱۰ کارت تهیه نماید که روی ۷ کارت آن پیام‌های مثبت اخلاقی، مانند ادب، احترام، ... روی ۳ تای آن‌ها پیام‌های منفی، مانند دروغ‌گویی، غیبت، ... بیاید. مربی این پیام‌ها را با فاصله معینی روی دیوار یا درخت نصب نماید و توضیح دهد. مانند این که شما باید سریع راه بروید، یا بدوید. وقتی فرمان ایست را شنیدید، خود را به نزدیک‌ترین شعار برسانید و دست خود را روی مقوای شعار بگذارید. آن‌هایی که در کنار شعارهای منفی قرار دارند، امتیاز منفی می‌گیرند، یا اینکه از بازی بیرون می‌روند. در پایان، بازیکنی که امتیازهای منفی کم‌تری داشته باشد، برنده محسوب می‌شود. (اگر در جایی صندلی وجود داشته باشد و مربی بتواند در کنار هر کارت صندلی قرار دهد، بازی جذاب‌تری اجرا می‌شود) در پایان بازی، مربی در باره صفات اخلاقی مثبت و منفی برای مخاطبان صحبت کند.



درخت آب بده برگ‌ها را بردار

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: ظروف پر آب (سطل ماست، لیوان آب) مقداری برگ درختان.

هدف: آموزش پاکی و بهداشت محیط زیست و آبیاری درختان و گیاهان .

شرح بازی: بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و به صورت دو ستون پشت خط بازی قرار می‌گیرند. با فرمان مربی، افراد نفرات اول هر گروه با ظرفی پر از آب (مانند سطل ماست) مسافت تعیین شده‌ای را با حالت دوان دوان می‌روند. (در حالی که سطل آب بالای سر آنها قرار دارد) و آب را پای درخت می‌ریزند. اگر بازیکن قبل از رسیدن به درخت، همه آب سطل را هدر داده باشد، بازنده محسوب می‌شود. همچنین در مسیر برگشت، حداقل ۳ عدد زباله (مانند برگ، کاغذ، ...) را که با فاصله‌های معینی روی زمین قرار دارد از روی زمین بردارد و سریع خود را به نفر بعدی ستون برساند. نفر بعدی نیز همین کارها را با سرعت انجام می‌دهد. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند. در پایان گروهی که زودتر بازی را تمام کند، برنده محسوب می‌گردد.



شکار و شکارچی

محل اجرا: فضای باز

ابزار بازی: سوت

هدف: تقویت سرعت عمل و چالاکی، آموزش تعقیب و گریز

شرح بازی: این بازی به صورت دسته جمعی می‌باشد. یک نفر به عنوان «اوستا» انتخاب می‌گردد. به قید قرعه یک نفر از دانش‌آموزان شکار و دیگری شکارچی می‌شود دانش‌آموزان به ستون مساوی تقسیم می‌شوند. به طور نمونه اگر ۱۸ نفرند، ۳ تا ستون ۶ نفری در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند. وقتی مربی سوت زد (یا یک کلمه‌ای را گفت) دست‌های خود را رها سازند و ۹۰ درجه به سمت راست گردش کنند و دست خود را به یکدیگر بدهند. شکار و شکارچی حق ندارند از بین دست‌ها رد شوند. فقط می‌توانند از کانال‌ها و راهروها عبور کنند. شکار می‌گریزد و شکارچی به دنبال او می‌دود. اگر شکارچی به شکار رسید و توانست با دست به او بزند، شکار سوخته است.

