



مجال الرياضة والصحة

# مهارات الرياضات الذهنية

المرحلة الثانوية

برامج الأنشطة الطلابية





## نواتج التعلم

1. ممارسة مجموعة من الألعاب الذهنية، ويُحافظ على استمرارية التفكير الإيجابي والتركيز طوال مدة النشاط.
2. تحليل مواقف اللعب الذهني بذكاء، واتخاذ قرارات سريعة ومدروسة تعكس قدرته على التفكير المنطقي والتخطيط الإستراتيجي أثناء اللعب.
3. توظيف مهارات التفكير العليا، ويُظهر من خلالها تطورًا ملحوظًا في دقة التفكير وسرعة الاستجابة؛ بما يتناسب مع نموه العقلي والذهني الحركي.
4. تجربة عدة ألعاب ذهنية متنوعة، ثم اختيار اللعبة التي تتناسب مع أسلوب تفكيره، ويُظهر من خلالها إبداعًا شخصيًا في استخدام الخطط والإستراتيجيات أثناء اللعب.

## أساليب التقويم:

- الملاحظة المباشرة (التفاعل - القرار - التحليل).
- التقويم الذاتي من الطالب.
- تحليل موقف لعب.
- ملف إنجاز مصغّر (شفوي أو مكتوب): ملف الإنجاز هنا يُقصد به توثيق أداء الطالب في النشاط فقط (رسم، صورة، فيديو)، وليس الملف الدراسي الشامل.
- يُستفاد من عرض فيديوهات تعليمية؛ لتحسين الفهم البصري.

|                                                                                                                                                                                                                                                                    |            |                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| بما يعادل ثمان حصص نشاط، موزعة على أربع أسابيع. مع إمكانية تكراره لمجموعات أخرى.                                                                                                                                                                                   | 400 دقيقة. | <br>مدة التنفيذ   |
| قاعة أنشطة داخلية، مزودة بطاولات مستديرة لـ 4-6 لاعبين، وإضاءة مناسبة لتوفير التركيز. ملحوظة: أهمية مراعاة الأمن والسلامة في مقر تنفيذ النشاط وأخذ الموافقات اللازمة.                                                                                              |            | <br>مكان التنفيذ  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ألواح جاكاردو الأصلية أو المصنوعة يدويًا (حسب المتاح).</li> <li>• كرات اللعب 4 - (marbles) لكل لاعب.</li> <li>• أوراق لعب (52 بطاقة) لكل طاولة.</li> <li>• بطاقة لتسجيل النقاط.</li> <li>• مؤقت رقمي لكل جولة.</li> </ul> |            | <br>أدوات التنفيذ |



## إجراءات التنفيذ (المحتوى):

## المفاهيم الأساسية:

**المعارف:** قواعد جاكرو، وأنواع الأوراق، وأهمية الترتيب والتعاون.

**المهارات:** اتخاذ القرار، وتحليل المواقف، والتفكير الاستباقي، والتخطيط الجماعي.

**القيم:** الصبر، والتركيز، والتعاون، وضبط النفس، واحترام المنافس.

## وصف المحتوى:

يُعد نشاط «جاكرو» تجربة تعليمية ذهنية تفاعلية، تُنمّي التفكير الإستراتيجي لدى طلاب المرحلة الثانوية. من خلال مواقف لعب حقيقية، يتدرب الطلاب على صنع القرار تحت الضغط، وقراءة حركات الفريق المنافس، والتفاعل بذكاء مع زملائهم لتحقيق الفوز الجماعي. تجمع اللعبة بين التحليل والمرح، مما يعزز التفاعل والاندماج في بيئة تعليمية نشطة.

## الحصة الأولى - الثانية: «أتعرف إلى لعبة جاكرو»

- تهيئة: مناقشة تمهيدية: «لعبت ألعاب تفكير؟ تفضل الحظ أو التخطيط؟»
- تطبيق: تدريب يدوي على الأدوات + جولة تجريبية قصيرة.
- تهدئة: مشاركة شفوية: «ورقتي المفضلة ولماذا؟» + شارة «جاكرو مبتدئ».





#### الحصة الثالثة - الرابعة: «أخطط مع فريقي»

- تهيئة: سيناريو اختيارات: «لو معك هذه الأوراق، ماذا تفعل؟»
- تطبيق: لعب جولة إستراتيجية مع أسئلة توجيهية من المعلم.
- تهدئة: كتابة «أفضل قرار اليوم» + شارة «مخطط الفريق».
- يُراعى تدوير الفرق لإعطاء فرص عادلة للجميع.



#### الحصة الخامسة - السادسة: «أنافس وأحلل»

- تهيئة: مراجعة قوانين + سيناريوات تحليل سريعة.
- عرض: شرح أدوات التقييم الفني والسلوكي.
- تطبيق: جولات تنافسية حقيقية + تحليل أداء بعد كل جولة.
- تهدئة: وصف أفضل لحظة لعب + تعليق الفرق في لوحة «نجوم الجولة».

#### الحصة السابعة - الثامنة: «بطولة جاكرو والتكريم»

- تهيئة: مراجعة إستراتيجية + مجموعات تناقش خطة اللعب.
- تطبيق: بطولة فردية وثنائية + تتبع النتائج.
- تهدئة: تقييم ذاتي + توزيع جوائز و شهادات تحفيزية + عرض الصور في ركن الأبطال مع أخذ الموافقات اللازمة.



بطاقة ملاحظة:

| رقم                              | المؤشر                                                  | دائمًا | غالبًا | أحيانًا | نادرًا | لا ينطبق |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------|--------|--------|---------|--------|----------|
| أولًا: المعارف (الفهم والمعرفة)  |                                                         |        |        |         |        |          |
| 1                                | يُعرف قواعد لعبة جاكاردو بوضوح أثناء الشرح أو الممارسة. |        |        |         |        |          |
| 2                                | يُميّز أنواع الأوراق (العادية - الخاصة) واستخداماتها.   |        |        |         |        |          |
| 3                                | يُدرك أهمية الترتيب وتوزيع الأدوار داخل الفريق.         |        |        |         |        |          |
| ثانيًا: المهارات (الأداء الذهني) |                                                         |        |        |         |        |          |
| 4                                | يتخذ قرارات فعالة في اللحظة المناسبة.                   |        |        |         |        |          |
| 5                                | يُحلل المواقف أثناء اللعب ويُغيّر إستراتيجيته بمرونة.   |        |        |         |        |          |
| 6                                | يُبادر بالتخطيط الجماعي مع زملائه في الفريق.            |        |        |         |        |          |
| 7                                | يُظهر تفكيرًا استباقيًا في توجيه الورقة المقبلة.        |        |        |         |        |          |
| ثالثًا: القيم (السلوك والانضباط) |                                                         |        |        |         |        |          |
| 8                                | يُظهر صبرًا ولا يستعجل اللعب تحت الضغط.                 |        |        |         |        |          |
| 9                                | يُركز على الجولة دون تشتت ذهني.                         |        |        |         |        |          |
| 10                               | يتعاون مع زملائه دون تهميش أو انفرادية.                 |        |        |         |        |          |
| 11                               | يُضبط انفعالاته أثناء الفوز أو الخسارة.                 |        |        |         |        |          |
| 12                               | يُظهر احترامًا للمنافسين مهما كانت نتيجة الجولة.        |        |        |         |        |          |



بطاقة تقييم ذاتي:

| رقم                              | المؤشر                                          | دائمًا | غالبًا | أحيانًا | نادرًا | لا ينطبق |
|----------------------------------|-------------------------------------------------|--------|--------|---------|--------|----------|
| أولاً: المعارف (الفهم والمعرفة)  |                                                 |        |        |         |        |          |
| 1                                | أعرف القواعد الأساسية للعب جاكاردو.             |        |        |         |        |          |
| 2                                | أميز الورق الخاص من الورق العادي في كل جولة.    |        |        |         |        |          |
| 3                                | أفهم أهمية ترتيب الأدوار والتعاون في الفريق.    |        |        |         |        |          |
| ثانيًا: المهارات (الأداء الذهني) |                                                 |        |        |         |        |          |
| 4                                | أأخذ قرارات ذكية في توقيت مناسب.                |        |        |         |        |          |
| 5                                | أحلل المواقف وأغير خطتي إذا لزم الأمر.          |        |        |         |        |          |
| 6                                | أفكر مقدمًا في الورقة القادمة أو ردة فعل الخصم. |        |        |         |        |          |
| ثالثًا: القيم (السلوك والانضباط) |                                                 |        |        |         |        |          |
| 7                                | أتحكم في انفعالاتي أثناء اللعب.                 |        |        |         |        |          |
| 8                                | أتعاون مع فريقي بمرونة واحترام.                 |        |        |         |        |          |
| 9                                | ألتزم بالقواعد وأحترم قرارات الآخرين.           |        |        |         |        |          |

بطاقة تحليل موقف لعب:

| رقم              | المؤشر                                                | دائمًا | غالبًا | أحيانًا | نادرًا | لا ينطبق |
|------------------|-------------------------------------------------------|--------|--------|---------|--------|----------|
| أولًا: المعارف   |                                                       |        |        |         |        |          |
| 1                | راجعت فهمي لقواعد اللعبة أثناء كل جولة.               |        |        |         |        |          |
| ثانيًا: المهارات |                                                       |        |        |         |        |          |
| 2                | أقيم قراراتتي السابقة وأتعلم منها.                    |        |        |         |        |          |
| 3                | ألاحظ كيف ساعدني التحليل المسبق على النجاح.           |        |        |         |        |          |
| ثالثًا: القيم    |                                                       |        |        |         |        |          |
| 4                | أقيم سلوكي في الفريق (هل كنت متعاونًا، وملتزمًا؟)     |        |        |         |        |          |
| 5                | أحافظ على هدوئي واحترامي للمنافسين مهما كانت النتيجة. |        |        |         |        |          |