برنامج سكامبر ...

ألعاب وأنشطة إبداعية لتنمية الخيال ...

سكامبر
SCAMPER

دليل المتدرب

تطوير الباحث :

عبدالناصر الحسيني

إشراف :

أ. د. شاكر قنديل د. تيسير صبحي

2006

DESIGN BY Sami : 0508952295

فهرس المحتويات

الموضوع			الصفحة
سكامبر SCAMPER . . .			2
اللعبة الأولى	:	صندوق الكرتون	4
اللعبة الثانية	:	حديقة الحيوان الجديدة	10
اللعبة الثالثة	:	الكعكة المحلاة "الدونات"	15
اللعبة الرابعة	:	ألعاب الحيوانات	20
اللعبة الخامسة	:	العيدان	25
اللعبة السادسة	:	كعكة الحروف الأبجدية	30
اللعبة السابعة	:	أشياء جنونية	35
اللعبة الثامنة	:	المصباح الكهربائي	40
اللعبة التاسعة	:	ماذا ستجد في العالم	45
اللعبة العاشرة	:	استخدامات غير عادية	50
اللعبة الحادية عشرة	:	اليوم الثامن في الأسبوع	55
اللعبة الثانية عشرة	:	كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب	60
اللعبة الثالثة عشرة	:	الأكياس الورقية	65
اللعبة الرابعة عشرة	:	قط، وكلب، وحصان، وخفاش	70
اللعبة الخامسة عشرة	:	العرض الذهني	75
اللعبة السادسة عشرة	:	أقفز قبل أن تنظر (أفعل قبل أن تفكر)	80
اللعبة السابعة عشرة	:	معقول!	85
اللعبة الثامنة عشرة	:	غرفة المستقبل	90
اللعبة التاسعة عشرة	:	الرجل الآلي	95
اللعبة العشرون	:	أديب العام 2070م . 1491هـ	100
المراجع			106

سكامبر SCAMPER . . .

عزيزي المتدرب:

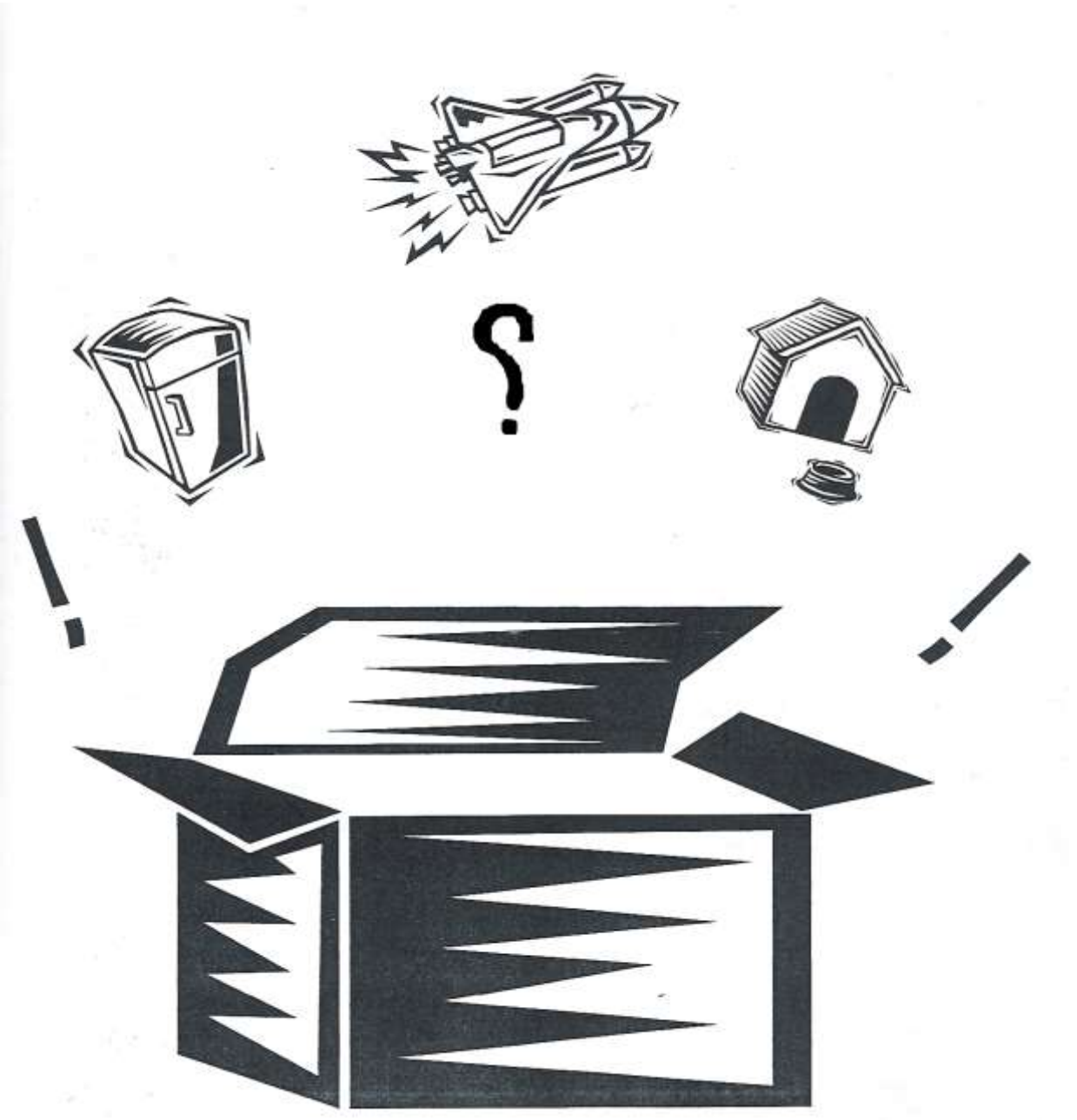
تعني كلمة سكامبر SCAMPER اصطلاحا *"الانطلاق، أو الجري، والعدو، بمرح..."* كما أن كل حرف من الحروف السبعة يشير إلى الحرف الأول من المهارات التي تشكل في مجملها "قائمة توليد الأفكار" سكامبر SCAMPER وهي كالتالي:

S ... الاستبدال	***S...UBSTITUTE***
C ... التجميع	***C...OMBINE***
A ... التكييف	***A...DAPT***
M ... التطوير	***M...ODIFY***
... التكبير	***...AGNIFY***
... التصغير	***...INIFY***
P ... الاستخدامات الأخرى	***P...PUT TO OTHER USES***
E ... الحذف	***E...LIMINATE***
R ... العكس	***R...EVERSE***
... إعادة الترتيب	***...EARRANGE***

بطاقات الأنشطة

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون



اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
بطاقة نشاط (1. 1)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل صندوقا من الكرتون، وتكبره، وتغير لونه. كما أتيح لك أن تضع في هذا الصندوق الكثير من الأشياء حتى امتلأ، ثم قمت بوضعها فوقه حتى ارتفعت إلى الأعلى، وفجأة جعلت كل شيء داخل وفوق صندوق الكرتون يختفي. **والآن أكتب في المساحة المتاحة لك أسماء جميع الأشياء التي قمت بوضعها داخل أو فوق الصندوق.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
بطاقة نشاط (1. 2)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تطور صندوق الكرتون لكي يكون سيارة حمراء، كما أتيح لك أن تتجول في هذه السيارة داخل الغرفة. **في المرات القادمة ستقود سيارتك الحمراء في أماكن متنوعة ومختلفة، حاول أن تفكر في جميع تلك الأماكن التي ستذهب إليها، ثم قم بذكرها في المساحة التالية:**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
بطاقة نشاط (1. 3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم صندوق الكرتون في شيء آخر، لأنك صنعت منه بيتا للقطة، كما أنك حظيت بفرصة تسميتها وتدليلها. **والآن في المساحة المتاحة لك حاول أن تفكر ثم ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذه القطة، وضع أسفل هذه المساحة عنوانا أو اسما لها، حاول أن تكون الرسمة والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
بطاقة نشاط (1. 4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تجعل صندوق الكرتون ثلاجة لها باب، وبعض الأرفف، وبداخلها الكثير من الأشياء. **والآن فكر في الإضافات والتحسينات التي يمكن أن تجريها على الثلاجة لكي تكون أفضل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الأولى:

صندوق الكرتون
بطاقة نشاط (1. 5)

عزيزي المتدرب:

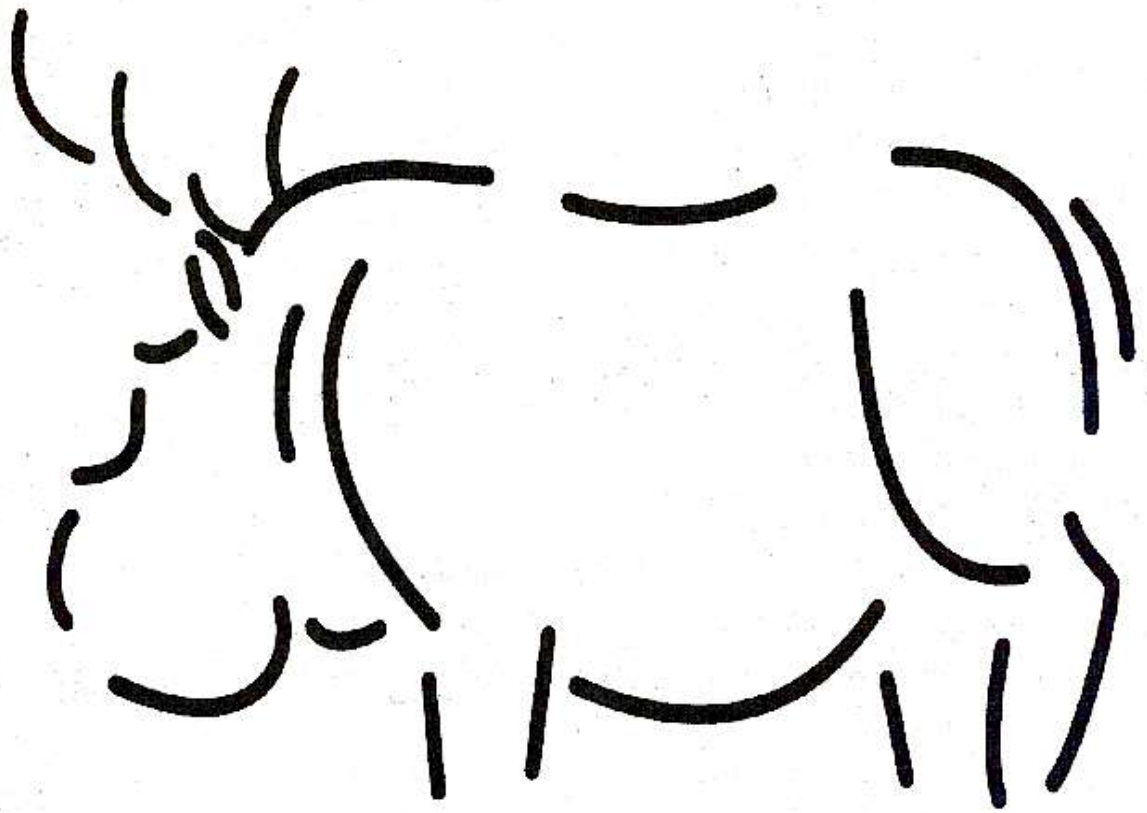
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع من صندوق الكرتون مركبة فضاء، كما أنك قد حظيت برحلة فريدة حول القمر. **والآن فكر في أكبر عدد من الأشياء التي يمكن أن تصنعها باستخدام صندوق الكرتون.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

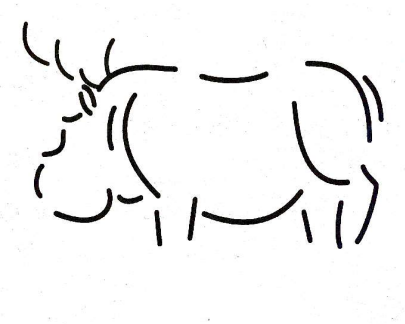


اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

بطاقة نشاط (1.2)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل الغزال بقرونه الكبيرة وتضع رأسه لفرس النهر، وتفكر في بعض الأسماء التي يمكن أن تطلقها على هذا الحيوان. **والآن اكتب جميع الأسماء التي كنت تفكر فيها لكي تطلقها على هذا الحيوان. (اكتب أكبر عدد ممكن من الأسماء)**

ملاحظات المدرب: .....

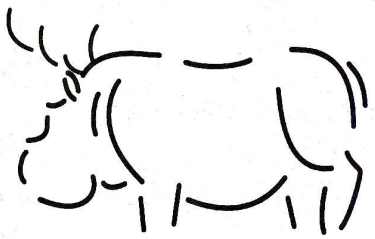
.....

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

بطاقة نشاط (2-2)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل الكنغر بأرجله الطويلة ثم تضع هذه الأرجل للحمار الوحشي وتتأمل شكله، كما أتيح لك فرصة تسمية هذا الحيوان الجديد. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان ثم ضع أسفل الصورة اسما أو عنوانا له، فكر في أن تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

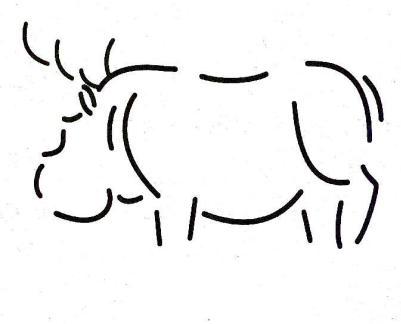
.....

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

بطاقة نشاط (2-3)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل ثلاثة حيوانات مختلفة وهي كالتالي (الأول: فيل بسنام الجمل، والثاني: جمل برأس فيل، والثالث: هو حيوان غريب قمت بتخيله، وقد أتيحت لك فرصة تأمله وتسميته). **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تكتب جميع الخصائص والصفات المختلفة والمتنوعة لهذا الحيوان الغريب.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثانية:

حديقة الحيوان الجديدة

بطاقة نشاط (2-4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في القرد الذكي وتأخذ رأسه، وذيله، وشعره، لتضعها للبقرة ثم تفكر في أسماء كثيرة لكي تطلقها على هذا الحيوان الجديد كان أحدها (بقرد)، كما أتيح لك أن تفكر في الأوزة وتأخذ رقبتها الطويلة، وريشها الأبيض، لتضعها للدب ثم تفكر في أسماء كثيرة لكي تطلقها على هذا الحيوان الجديد كان أحدها (دوزة). **والآن، حاول أن تجمع بين حيوان (البقرد) وحيوان (الدوزة) لكي تنتج حيوانا آخر، ثم قم بوصف هذا الحيوان. (لا تنس أدق التفاصيل)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

بطاقة نشاط (1.3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في عدد كبير من الأشياء اللذيذة التي يمكن رشها فوق الدونات. **والآن اكتب جميع تلك الأشياء المختلفة والمتنوعة التي كنت تفكر فيها لرشها على الدونات.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

بطاقة نشاط (2.3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تخلط الكثير من الأشياء مع عجين الدونات، كما أتيح لك أن تتذوق الدونات بطعم المربى، وبطعم الشيكولاته. **والآن فكر في أكبر عدد ممكن من الأشياء التي يمكن أن تخلطها بعجين الدونات، لكي تكون ألذ وأفضل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

بطاقة نشاط (3.3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع الدونات بأشكال جديدة، وغير عادية، كما أتيح لك أن تتخيل أنك تعيش في منزل يشبه الدونات وقد قمت بقضاء أجمل الأوقات في ذلك المنزل. **والآن حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك المنزل، وفي أسفل الرسم ضع اسما أو عنوانا لهذه الصورة، فكر في أن تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة:

الكعكة المحلاة "الدونات"

بطاقة نشاط (4.3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تزخرف الدونات، وتضيف إليها تفاصيلا تجعل الآخرين يعرفون الغرض الذي زخرفت من أجله. **والآن قم بوصف الدونات التي صنعتها لمهرجان صيف جدة 1427هـ، اكتب جميع التفاصيل التي تجعل الآخرين يعرفون الغرض منها.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

بطاقة نشاط (1.4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستمتع بتطوير حصان صغير فقد أصبح لديه شعر حريري، وعيناه تضيئان، كما أنه ينشد. **والآن حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحصان، وأسفل الصورة قم بكتابة عنوان أو اسم له. فكر في صورة واسم مبتكرين وغير عاديين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الأسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

بطاقة نشاط (2.4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تلعب بدب قطبي أبيض، وتعدل حجمه، وتجعله يمشي في الغرفة، وتضيف إليه جرسا جميلا، وتجعله ينفذ أوامرك. **والآن فكر في أكبر عدد ممكن من الأسماء التي يمكن أن تطلقها على هذا الدب القطبي الأبيض.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

بطاقة نشاط (3.4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تلعب مع طائر البطريق، وتستبدل لونه، وتجعله يبتسم ويحرك عينيه، كما تجعله يقفز مثل حيوان الكنغر. **والآن حاول أن تضيف عليه بعض التحسينات التي تجعله أكثر تسلية للأطفال، ثم اكتب جميع الخصائص التي تجعله يختلف عن طيور البطريق الأخرى.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة:

ألعاب الحيوانات

بطاقة نشاط (4.4)

عزيزي المتدرب:

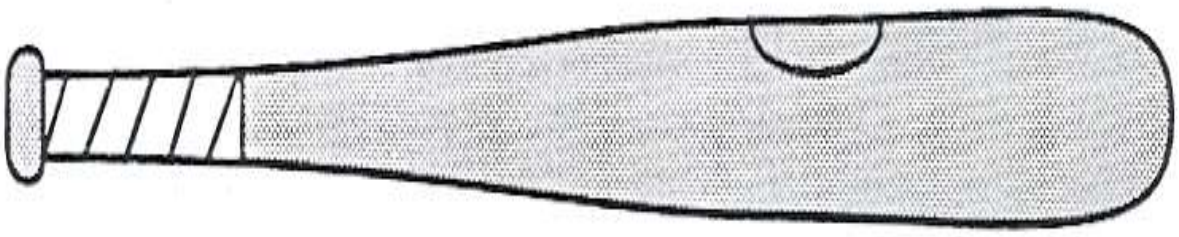
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تشترك مع باقي الحيوانات لعمل استعراض جميل ورائع، كما أتيح لك أن تغير شكلك لتصبح أرنبا صغيرا أبيض، ولون عينيك أزرق جميل. **والآن حاول أن تكتب جميع الأسئلة التي قد يسألها أي شخص آخر يشاهد الاستعراض لأول مرة، وهو مندهش منه.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة:

العيدان



اللعبة الخامسة:

العيدان

بطاقة نشاط (1.5)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تحول العود القديم الملتوي إلى أفعى، كما أتيح لك أن تشاهد هذه الأفعى وهي تخرج لسانها ثم تنطلق بين الحشائش. **والآن فكر في أكبر عدد من الأنشطة التي يمكن أن تقوم بها هذه الأفعى بعد أن انطلقت.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة:

العيدان

بطاقة نشاط (2.5)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع من العود تحفة فنية جميلة لها قاعدة تدور بالمحرك وبها الكثير من الزخارف والمجوهرات، وأنت تتأمل هذا العمل الفني الرائع الذي قمت بإنتاجه. **حاول الآن أن تضيف إلى هذه التحفة بعض التفاصيل والتحسينات، لكي يعجب بها الجميع، اكتب جميع التفاصيل التي ستقوم بعملها.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة:

العيدان

بطاقة نشاط (3.5)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع من العود دمية لرجل عجوز، وتصنع له ثوبا، وشعرا، وتجعله يتحرك. **والآن فكر في أكبر عدد من الأشياء المتنوعة والمختلفة التي يمكن أن تضيفها لدمية الرجل العجوز لكي تصبح دمية رائعة.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة:

العيدان

بطاقة نشاط (4.5)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تصنع من العود حيوانا جميلا. **والآن حاول أن ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان، وضع أسفل هذه الصورة عنوانا أو اسما لـه، حاول أن يكون الرسم والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

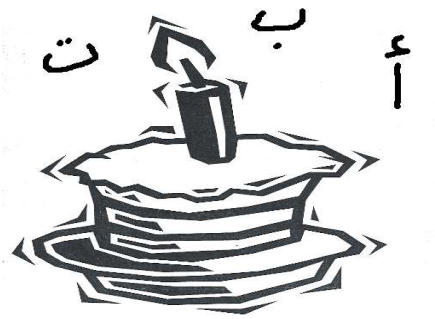
اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية

اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية

بطاقة نشاط (6-1)



عزيزي المتدرب:

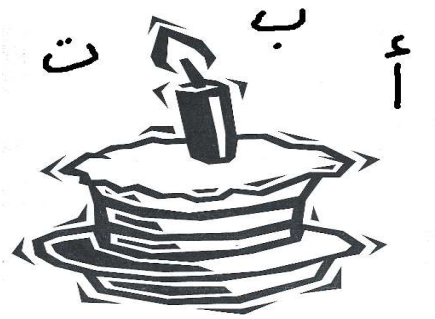
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في بعض الأشياء التي تبدأ بحرف (أ) ويكون من ضمنها الأناناس، ثم تفكر في بعض الطرق التي يمكن أن تستخدم لصناعة كعكة الأناناس. **والآن اختر شيئا غير الأناناس يبدأ بحرف (أ) ثم اختر أحد تلك الطرق التي تعلمتها لصناعة الكعكة، تخيل الكعكة جاهزة للأكل، ثم اكتب جميع التحسينات والإضافات التي ستضيفها عليها؛ لكي تجعل الآخرين يحبونها. (لا تنس أدق التفاصيل)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية
بطاقة نشاط (6-2)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في أشياء كثيرة تبدأ بحرف (ب) لكي تصنع منها كعكة جميلة. **والآن حاول أن تذكر جميع تلك الأشياء التي تبدأ بحرف (ب). (اكتب أكبر عدد ممكن)**

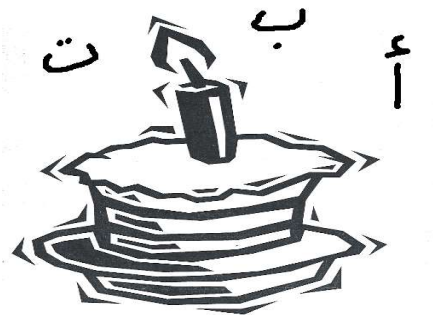
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية

بطاقة نشاط (6-3)



عزيزي المتدرب:

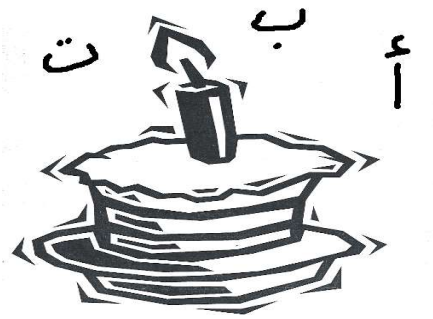
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في بعض الأطعمة التي تبدأ بحرف (ت) من ضمنها (التمر، والتفاح) لكي تصنع منها كعكة جميلة. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في جميع الخصائص والمميزات المختلفة والمتنوعة التي تتميز فيها هذه الكعكة التي قمت بتحضيرها.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة:

كعكة الحروف الأبجدية
بطاقة نشاط (6-4)



عزيزي المتدرب:

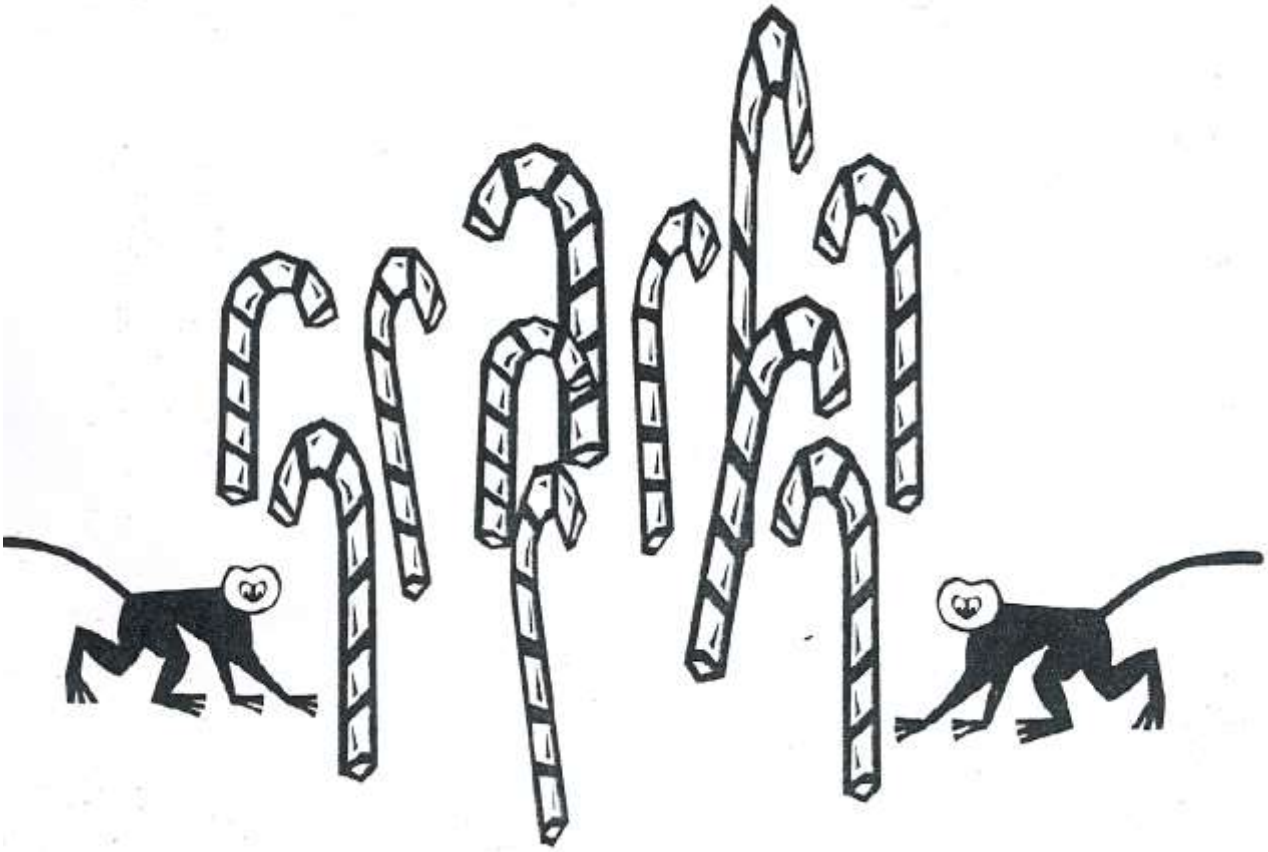
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم خيالك وجميع تجاربك السابقة في صناعة الكعك لصناعة كعكة مبتكرة وغير عادية من شيء يبدأ بحرف (ث). **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تتحدث عن تلك التجربة ثم قم بتسمية تلك الكعكة، تذكر دائما أهمية أن يكون الاسم جديدا ومبتكرا ولم يخطر في بال أي من زملائك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السابعة:

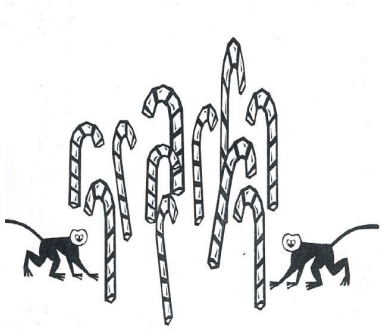
أشياء جنونية



اللعبة السابعة:

أشياء جنونية
بطاقة نشاط (7-1)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى صورا لبعض (الأشياء الجنونية) وفي الواقع قد لا تعتبر تلك الأشياء جنونية بشكل فعلي لأنها ببساطة كونت من أشياء حقيقية، فقد قام أناس آخرون بتخيلها هكذا بمساعدة قائمة "توليد الأفكار" SCAMPER، ولأنها لا تحدث على أرض الواقع فقد سميت بهذا الاسم. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر وتستخدم خيالك وتستعين بقائمة "توليد الأفكار" سكامبر SCAMPER؛ لكي تنتج أكبر عدد ممكن من تلك الأشياء الجنونية.**

ملاحظات المدرب: .....

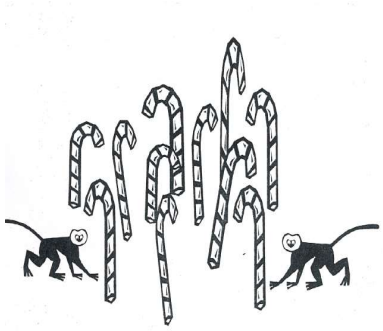
.....

اللعبة السابعة:

أشياء جنونية

بطاقة نشاط (7-2)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل وترى بعض (الأشياء الجنونية) كالقرد الذي يأكل الحجارة، والبالونات التي تنبت بجانب الأزهار، وقاع البحر الذي يرتفع إلى الأعلى. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تصف تلك الحديقة التي تنبت فيها البالونات والأزهار معا. (لا تنس أدق التفاصيل)**

ملاحظات المدرب: .....

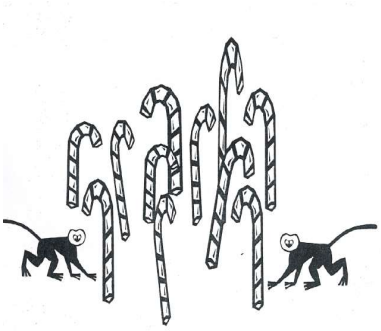
.....

اللعبة السابعة:

أشياء جنونية

بطاقة نشاط (7-3)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى بعض (الأشياء الجنونية) مثل سقوط أشعة الأرض على القمر، وعقارب الساعة وهي ترقص، والبيت الذي يركض في الشارع، والحيوانات المفترسة وهي تأكل اللحم "بالكاتشب". **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في جميع الأسباب والمبررات المختلفة والمتنوعة التي جعلت ذلك البيت الغريب يركض في الشارع.**

ملاحظات المدرب: .....

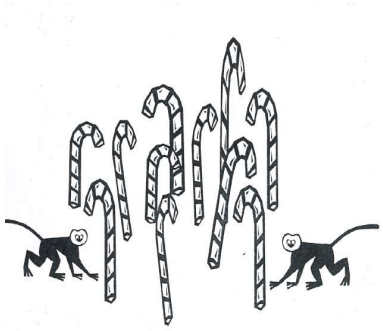
.....

اللعبة السابعة:

أشياء جنونية

بطاقة نشاط (7-4)

عزيزي المتدرب:



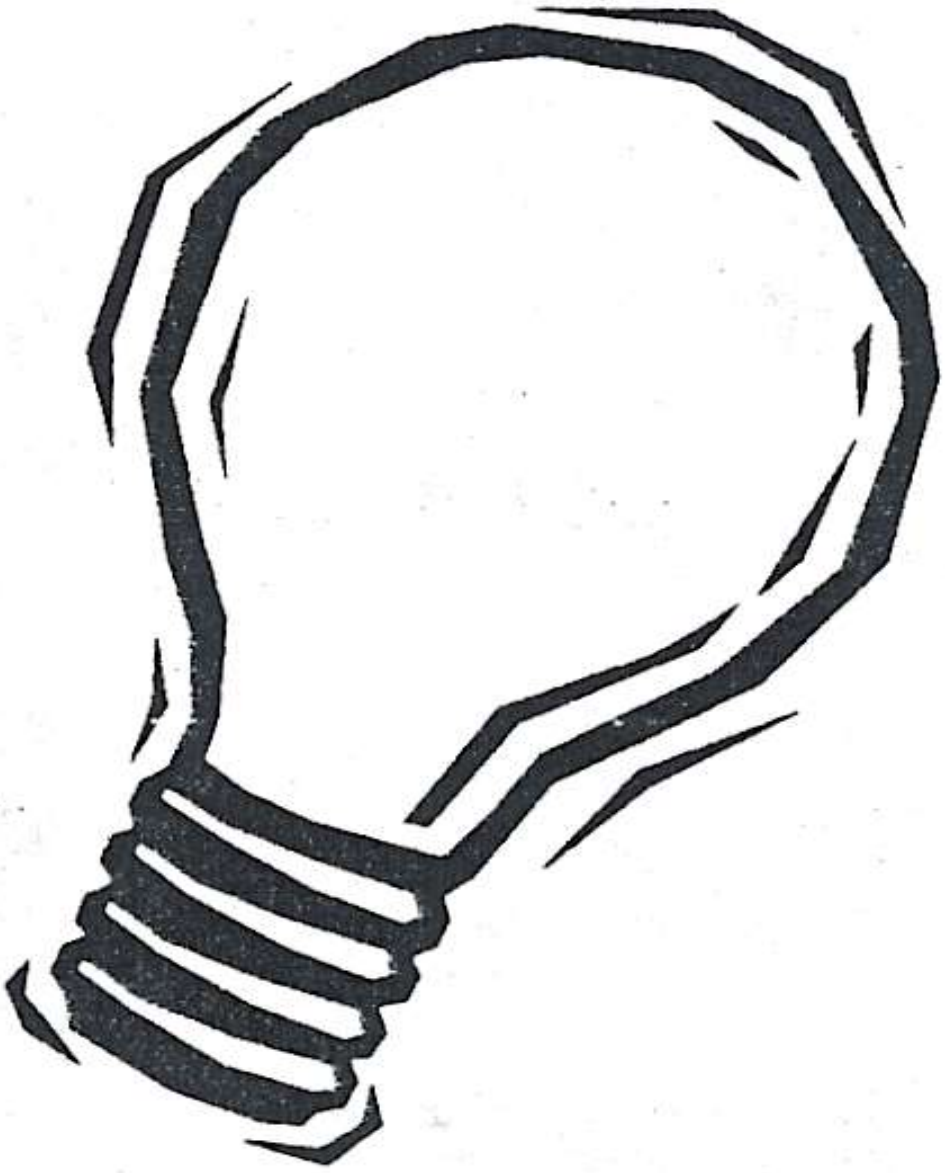
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى بعض (الأشياء الجنونية). **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تتخيل بأن الكرة فعلا أصبحت تجري وتركل جميع اللاعبين، في لعبة تختلف عن جميع الألعاب الموجودة في الواقع، ثم قدم لنا وصفا شاملا لطريقة اللعب في هذه اللعة، وأطلق اسما عليها، حاول أن يكون الوصف والاسم مبتكرين وجديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك. (وإن احتجت مزيدا من الورق اطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

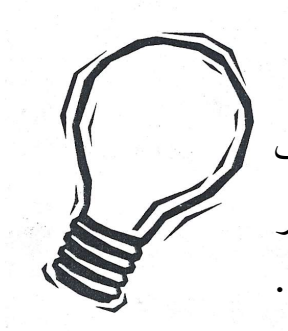
اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي



اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي
بطاقة نشاط (18)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تعدل في وظائف واستخدامات المصباح الكهربائي، فقد جعلته يضيء بألوان مختلفة، ويظهر ضوءا باردا ودافئا بحسب أمنياتك، كما جعلته وسيلة جيدة لقتل البعوض.

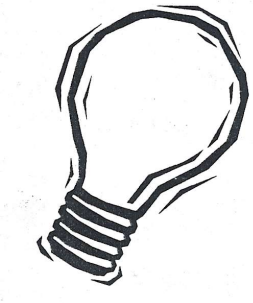
والآن فكر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات والوظائف الأخرى التي يمكن فيها استخدام المصباح الكهربائي الذي يحقق الأمنيات.

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي
بطاقة نشاط (2.8)



عزيزي المتدرب:

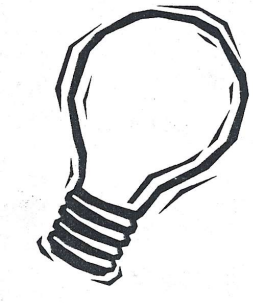
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستبدل جهاز التلفاز بالمصباح الكهربائي الذي يحقق الأمنيات، فأصبح بغمزة من عينك ينتقل إلي البرنامج الذي تريده. **والآن ما هي التحسينات والإضافات التي يمكن أن تدخلها على هذا التلفاز الجديد، لكي يصبح أجود وأكثر انتشارا، حاول أن تذكر جميع التفاصيل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي
بطاقة نشاط (3.8)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تأخذ المصباح وتصغر حجمه، وتتخيل بأنه مصباح غير عادي، وتجربه على القطة، والفأر، والطائر، والكلب، والبقرة، والحصان، وقد أثبت المصباح فعاليته.

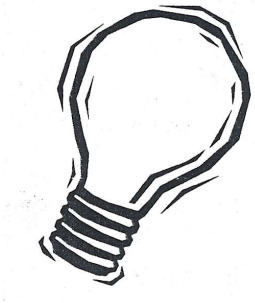
والآن تخيل أن المصباح غير العادي معك الآن، فعلى من ستسلط ضوءه؟ حاول أن تذكر جميع التغيرات المختلفة والمتنوعة التي ستحدث بعد أن تسلط ضوء المصباح على ما اخترته.

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة:

المصباح الكهربائي
بطاقة نشاط (4.8)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم مصباحين كهربائيين ليكونا محركا طائرة، وقد استخدمتهما للطيران حول منزلك ونظرت للمدينة من أعلى، ثم قررت العودة إلى الأرض واستخدمت المظلة في الهبوط. **والآن تحدث عن هذه التجربة، وأغرب شيء شاهدته خلال هذه الرحلة، فكر في أشياء لم يفكر بها أو يشاهدها غيرك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

بطاقة نشاط (1.9)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم خيالك في البحث عن الأماكن التي قد تختفي أو تضيع فيها الأشياء سواء في المنزل أو في محيطه، أو في العالم،. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تذكر أكبر عدد ممكن من تلك الأماكن التي فكرت فيها.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

بطاقة نشاط (2.9)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم خيالك وتستخدم بعض الكلمات التي تساعدك في وصف ذلك الشيء الذي ستجده في العالم، فقد فكرت في التصميم، واللون، والملمس، والمقاسات، والشكل، والصوت. **والآن قم بوصف ذلك الشيء فقط في المساحة المتاحة لك، واكتب جميع التفاصيل الخاصة به؛ لكي يستطيع أي شخص آخر يقرأ وصفك يمكنه معرفة ذلك الشيء .(لا تذكر اسم الشيء ولكن قم بوصفه فقط)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

بطاقة نشاط (3.9)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في عدد كبير من الأشياء التي يمكن أن تضيع، وقد استخدمت خيالك لتحدد ذلك الشيء الذي تبحث عنه أنت. **والآن اذكر في المساحة المتاحة لك جميع الأشياء المتنوعة والمختلفة التي كنت تفكر فيها، لكي تكون هي الشيء الذي تبحث عنه في العالم.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة:

ماذا ستجد في العالم؟

بطاقة نشاط (4.9)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في المكان الذي وجدت فيه ذلك الشيء الذي تبحث عنه، وتفكر في تفاصيله وأوصافه. **والآن قم في المساحة المتاحة لك برسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك الشيء، ثم ضع عنوانا أو اسما له، حاول أن يكون الرسم والاسم مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

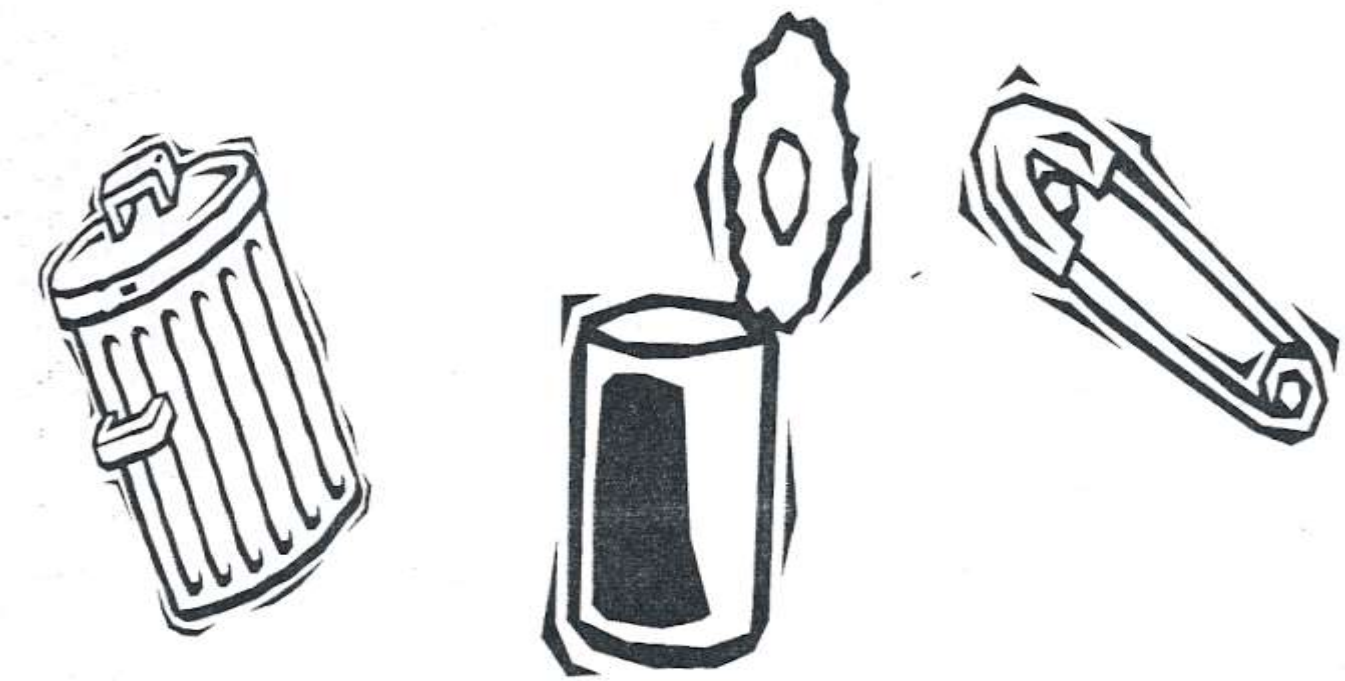
الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العاشرة:

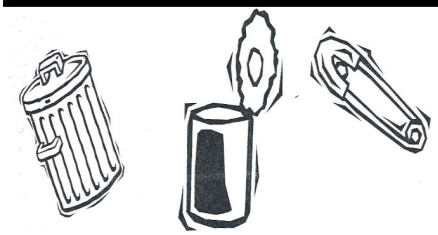
استخدامات غير عادية Repmacs



اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

بطاقة نشاط (1.10)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تستخدم غطاء علبة قديما حماما شمسيا للطيور، كما أتيح لك أن تمشي في الشارع وتضرب غطاءين قديمين؛ ليصدرا صوتا جميلا. **والآن حاول أن تفكر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات الأخرى التي يمكن أن تستخدم فيها أغطية العلب القديمة.**

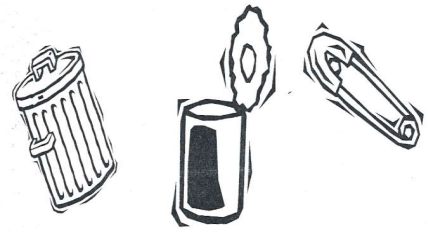
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

بطاقة نشاط (2.10)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تطور في شكل علاقة الملابس، وتضيف عليها الكثير من الأشياء المثيرة؛ لكي تكون زينة للعيد. **والآن حاول أن تفكر في جميع التفاصيل التي يمكن إضافتها على علاقة الملابس؛ لكي تكون زينة لليوم الوطني في المملكة العربية السعودية.**

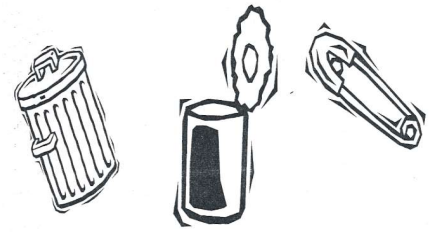
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

بطاقة نشاط (3.10)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتأمل علبة من الصفيح، وتقلبها، وتحذف بعض أجزائها، وتكبرها، وتصغرها، وتغير في شكلها، وتغير في لونها، وتربط بها أسلاكا، وتقطعها وتضع بها ثقوبا، وتملأها بالأسمنت، وتغير رائحتها، وتأمرها فتطيع أوامرك، وتضع بها حجرا ثم تغلق عليه. **والآن فكر في أكبر عدد ممكن من الاستخدامات المتنوعة والمختلفة للعلبة من الصفيح.**

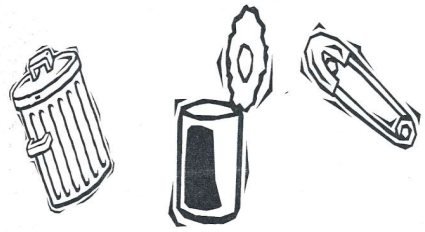
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العاشرة:

استخدامات غير عادية Repmacs

بطاقة نشاط (4.10)



عزيزي المتدرب:

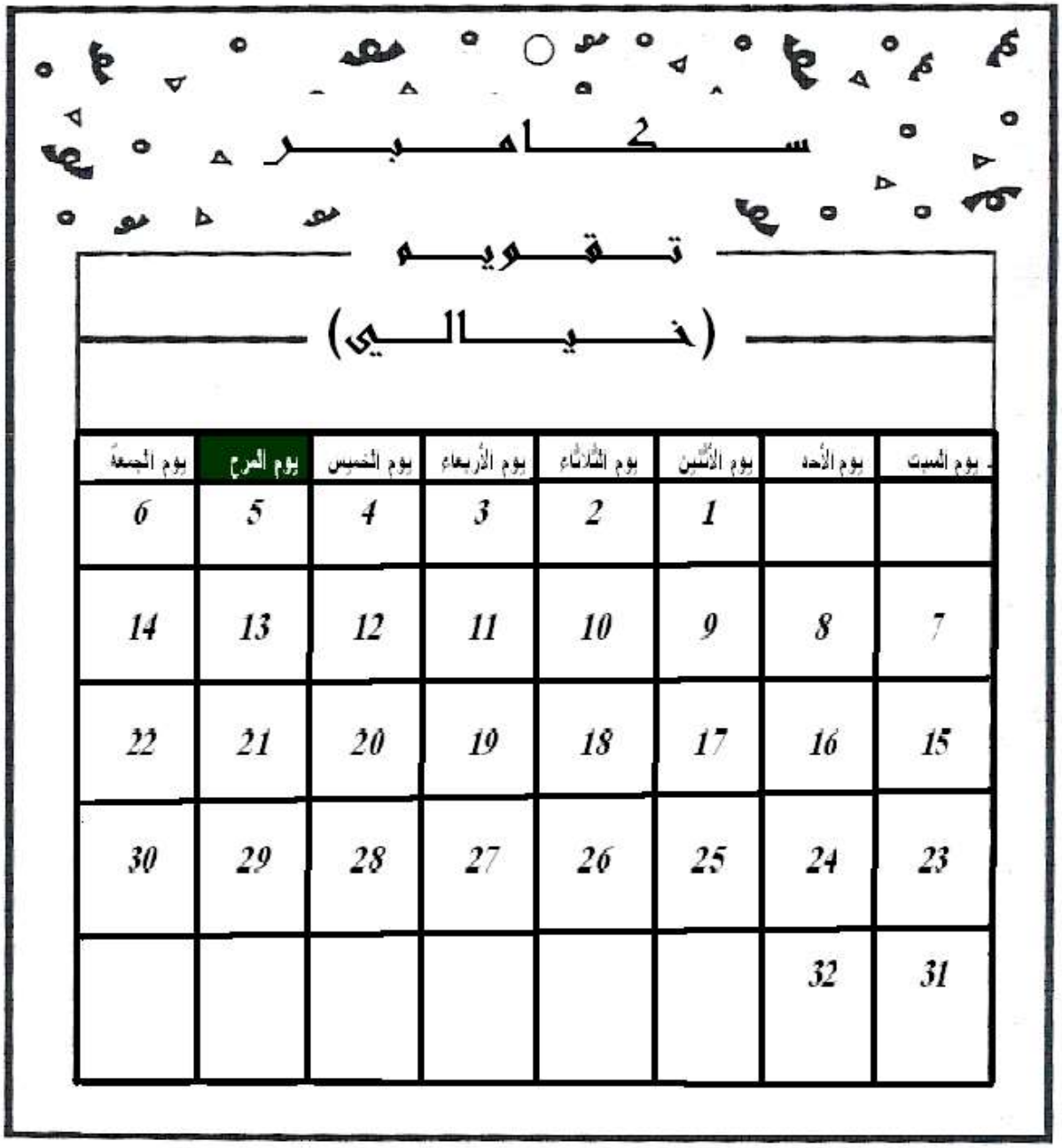
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر فيما ستصنع من بعض المواد المستهلكة والقديمة؟ مثل: (الجزء المعدني من المكواة القديمة، الحاويات البلاستيكية القديمة، عجلات السيارة القديمة، فرشاة الأسنان القديمة). **والآن حاول أن تفكر في الجزء المعدني من المكواة القديمة، قم باستخدامه كجزء من شيء ما، والآن فكر في شيء لم يفكر فيه غيرك، ثم قم بكتابة ذلك الشيء والغرض منه في المساحة التالية:**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الحادية عشرة:

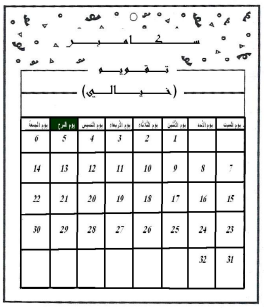
اليوم الثامن في الأسبوع



اللعبة الحادية عشرة:

اليوم الثامن في الأسبوع
بطاقة نشاط (1.11)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل اليوم الذي أطلقنا عليه يوم **الأصدقاء**، فقد كنت معهم، وتقومون بعمل الكثير من الأشياء. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء التي قمت بعملها معهم أو كنت تنوي القيام بها في ذلك اليوم.**

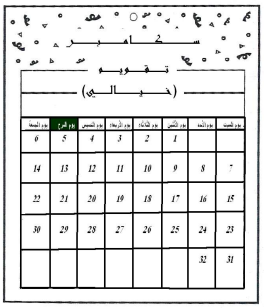
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الحادية عشرة:

اليوم الثامن في الأسبوع
بطاقة نشاط (2.11)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في بعض الأماكن التي ترغب بزيارتها، وقد ساعدك سكامبر SCAMPER في تنظيم رحلة جميلة بواسطة الطائرة إلى أفضل مكان ترغب بزيارته في يوم جميل هو **يوم الطيران** ثم تجولت هناك وشاهدت كل شيء في هذا المكان. **والآن حاول أن تكتب في المساحة المتاحة لك جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي شاهدتها أثناء تجوالك في ذلك المكان.**

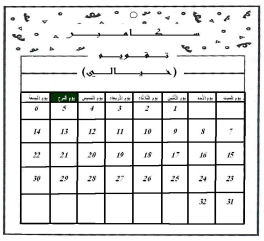
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الحادية عشرة:

اليوم الثامن في الأسبوع
بطاقة نشاط (3.11)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل بأن اليوم الثامن في الأسبوع هو يوم **الأصوات**، فأنت تجلس في الاستراحة وتشعر بالنعاس وأصوات الطبيعة كلها من حولك. **والآن قم بوصف يوم الأصوات في المساحة المتاحة لك، ثم اكتب بعض الإضافات والتحسينات التي ترغبها فيه لكي يكون أكثر متعة وفائدة.**

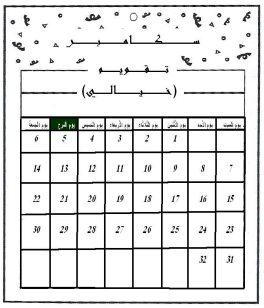
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الحادية عشرة:

اليوم الثامن في الأسبوع
بطاقة نشاط (4.11)

عزيزي المتدرب:



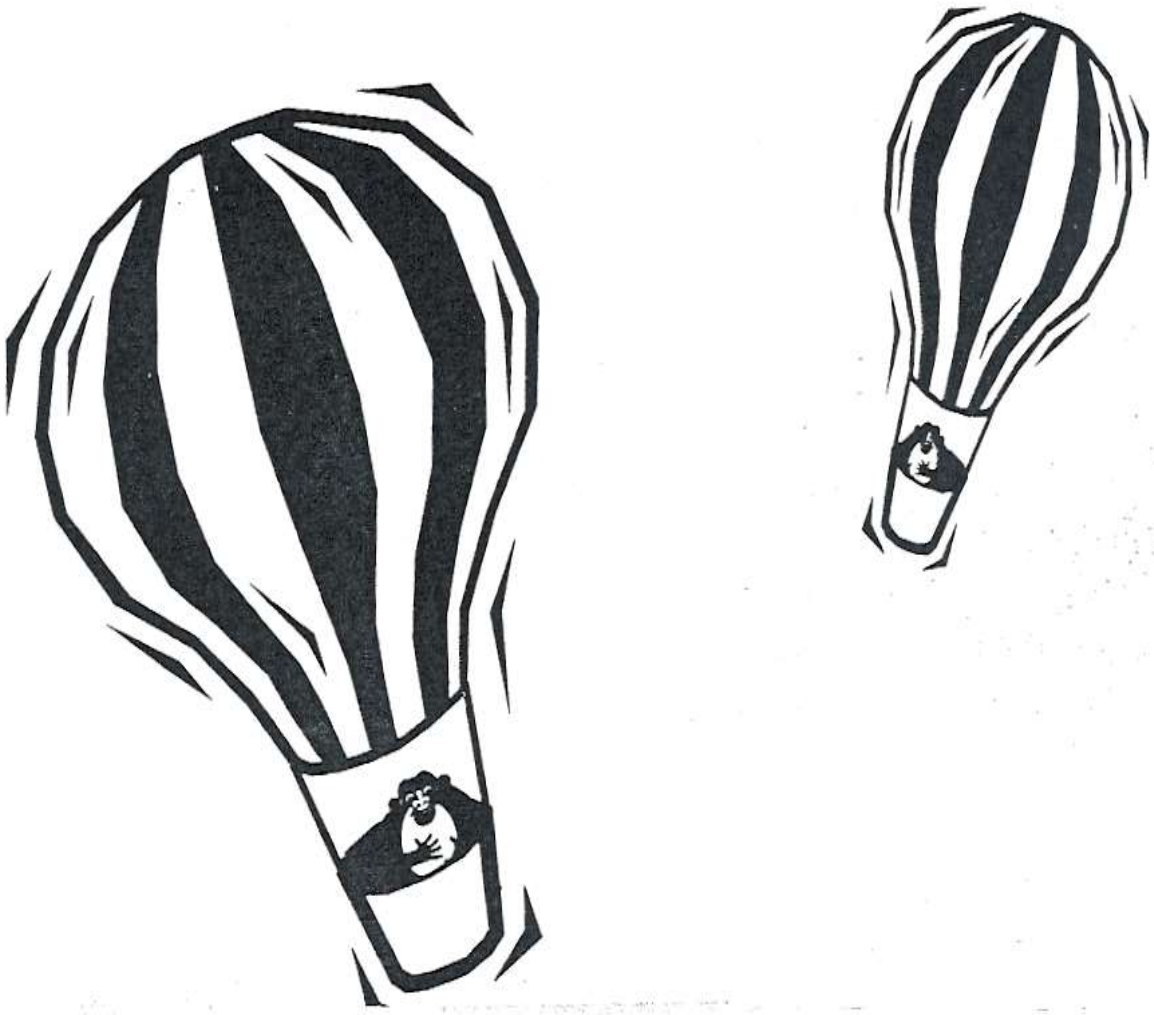
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل اليوم الذي أطلقنا عليه يوم **الروائح**، فقد كانت جميع الروائح والنكهات الجميلة والرائعة أمامك على الطاولة وأنت تشمها باستمتاع. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تتخيل قصة حدثت لك في هذا اليوم، ثم قم بكتابتها وضع عنوانا أو اسما لها، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك. (إذا احتجت مزيدا من الورق اطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

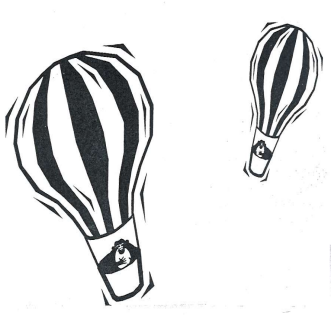


اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

بطاقة نشاط (12-1)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل عنبر ذلك القرد العجيب، كما أتيح لك أيضا أن تتخيل السمك الصحراوي الغريب. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تتخيل أكبر عدد ممكن من الصفات والميزات التي يتميز بها عنبر القرد العجيب ولم تذكر في اللعبة ثم اكتبها.**

ملاحظات المدرب: .....

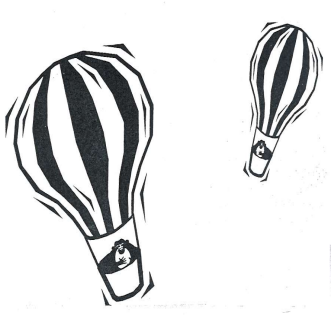
.....

اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

بطاقة نشاط (12-2)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل صورة غير عادية وأنت تؤدي بعض الأعمال الغريبة في الفضاء. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تذكر جميع الأسباب أو المبررات التي جعلتك بهذه الصورة تؤدي تلك الأعمال العجيبة.**

ملاحظات المدرب: .....

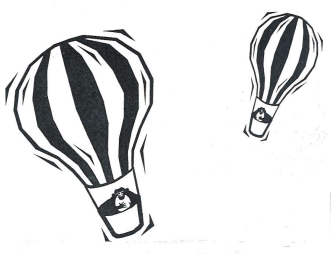
.....

اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

بطاقة نشاط (12-3)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل مشهدا رائعا ومثيرا وهو أن هنالك شيخا يجري وسط الملعب، وأناسا تصرخ، وطفلا يبكي، وكرة تلعب، وثمرا يرمى، وعشبا يضحك. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي جرت بعد حدوث هذا المشهد.**

ملاحظات المدرب: .....

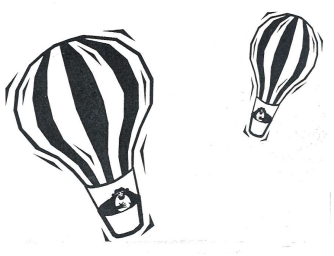
.....

اللعبة الثانية عشرة:

كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب

بطاقة نشاط (12-4)

عزيزي المتدرب:



لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل صورة خيالية رائعة، وهي أن الأفكار يمكن أن تتحول إلى جبال. **والآن في المساحة المتاحة لك حاول أن تفكر في قصة تعبر من خلالها عن هذه الصورة الخيالية، ثم قم بكتابته القصة وضع عنوانا أو اسما لها، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك. (إذا احتجت مزيدا من الورق اطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية

بطاقة نشاط (1.13)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل كيس الورق وتغير لونه، وأتيح لك أيضا أن تطوره وتضيف إليه الكثير من التحسينات، **والآن فكر في تحسينات أخرى يمكن إضافتها للكيس الورقي لكي يحبه الجميع. (قم بكتابة أدق التفاصيل)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية
بطاقة نشاط (2.13)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل كيس الورق وتستخدمه لغير الأغراض التي صنع من أجلها حيث إنك قمت بجعله كيسا للمشاكل، وكيسا للأمنيات، بالإضافة إلى أنك قمت بتطويره وإضافة المزيد من التحسينات عليه، **والآن هل يمكنك أن تخبرنا بالأمنيات التي قمت بالتقاطها من كيس الأمنيات أو كنت تنوي ذلك؟ (حاول أن تكتب أكبر عدد ممكن منها)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية

بطاقة نشاط (3.13)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل كيس الورق وتستبدله بكيس من البلاستيك الأبيض السميك، وتجعله أكبر، ثم تجعله أصغر، ثم تقلبه رأسا على عقب، وتعيد ترتيبه لكي يكون قبعة بيضاء، كما أتيح لك المجال أن تتخيل عددا كبيرا من الاستخدامات الأخرى له، **والآن فكر في جميع الاستخدامات المتنوعة والمختلفة لمثل هذا الكيس.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثالثة عشرة:

الأكياس الورقية

بطاقة نشاط (4.13)

عزيزي المتدرب:

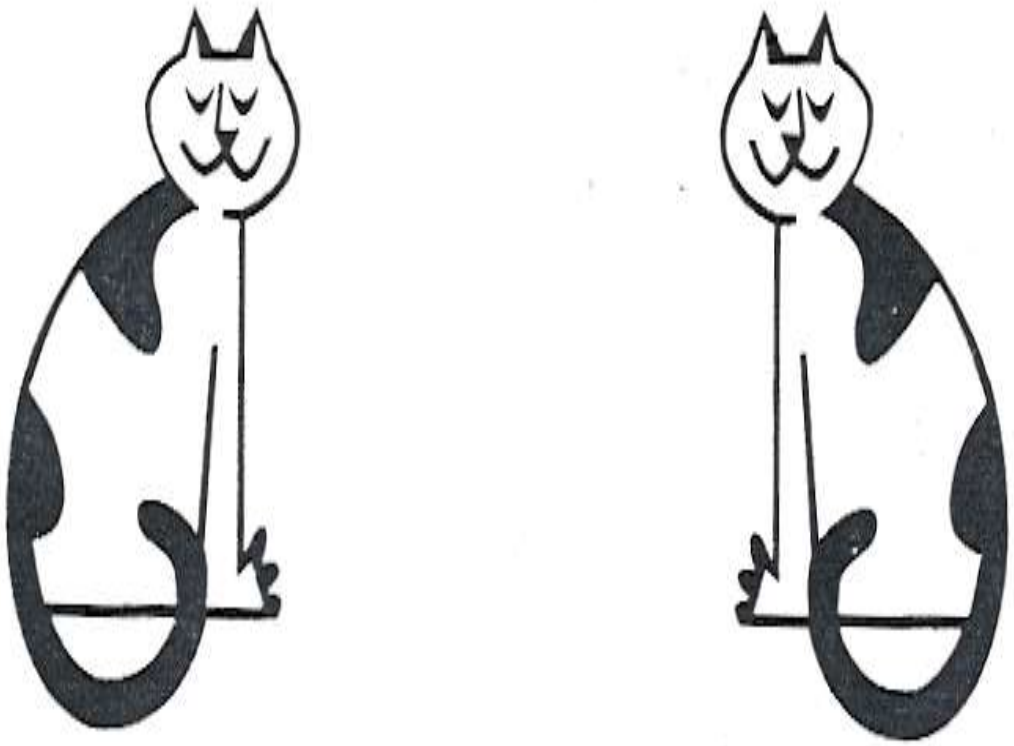
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في بعض الأشياء التي يمكن أن تصنعها بالأكياس، في أماكن وأغراض متعددة، **والآن حاول أن تكتب ما الذي تستطيع أن تصنعه بالأكياس؟ فكر في أشياء غير عادية ومبتكرة ولم يفكر فيها أحد غيرك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش



اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش

بطاقة نشاط (1.14)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل الكلب، وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باقي الحيوانات، كما أتيح لك أن تتخيل القطة، وتفكر في الأشياء التي تجعلها مختلفة عن باقي الحيوانات، **والآن فكر في الأشياء التي تجعل الكلب، والقطة مختلفين عن باقي الحيوانات (قم بذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء)**

- **الكلب:**

- **القطة:**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش

بطاقة نشاط (2.14)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل الحصان، وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باقي الحيوانات، كما أتيح لك أن تتخيل الخفاش، وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باقي الحيوانات، **والآن فكر في الأشياء المتنوعة والمختلفة التي تجعل الحصان، والخفاش مختلفين عن باقي الحيوانات (قم بذكر الخصائص المختلفة والمتنوعة)**

- **الحصان:**

- **الخفاش:**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش

بطاقة نشاط (3.14)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تجمع بين الكلب والقطة، وتكون حيوانا جديدا اسمه (قطلب)، كما أتيح لك أن تتخيل أنك تجمع بين الحصان والخفاش، وتكون حيوانا جديدا اسمه (خفشان)، وأتيح لك أيضا أن تتخيل أنك تجمع بين (القطلب) و (الخفشان) وتكون حيوانا جديدا اسمه (قطلبشان)، وهو حيوان هجين يجمع بين الكلب، والقطة، والحصان، والخفاش. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تتحدث عن هذا الحيوان وتذكر جميع خصائصه وميزاته. (لا تنس أدق التفاصيل)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الرابعة عشرة:

قط، وكلب، وحصان، وخفاش

بطاقة نشاط (4.14)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل حيوانا آخر، وتضع عليه خطوط الحمار الوحشي، وتركب له نابين كالفيل، وتركب له ذيلا كالقرد، كما تركب له قرنين كالثور، **والآن قم في المساحة المتاحة لك برسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان، وضع عنوانا أو اسما له، حاول أن يكون الرسم والاسم مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

بطاقة نشاط (15-1)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتعلم طريقة العرض الذهني Mindshower وقد جربت هذه الطريقة على حرف (أ) لتنتج وتخترع أشياء جميلة ورائعة. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تذكر أكبر عدد ممكن من الأشياء التي تبدأ بحرف (ج) ثم تقوم بتجربة طريقة العرض** Mindshower **عليها؛ لكي تبتكر أشياء جديدة ورائعة.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

بطاقة نشاط (15-2)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تجرب طريقة العرض الذهني Mindshower على بعض الأشياء الصالحة للأكل، أو الشم، أو الرؤية، أو التذوق، والتي تبدأ بحرف (ب) وقد اخترعت مجموعة من الأكلات. **والآن اكتب في المساحة المتاحة لك الأكلة التي أحببتها أكثر من بين الأكلات التي قمت باختراعها، ثم فكر في التحسينات والإضافات التي يمكن أن تدخلها عليها لكي تكون لذيذة، ومفيدة، وشكلها جميلا.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

بطاقة نشاط (15-3)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تجرب طريقة العرض الذهني Mindshower على بعض الأزياء الخاصة بالمهن التي تبدأ بحرف (ت). **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تبتكر مهنة جديدة من المهن التي تم عرضها عليك بطريقة العرض الذهني Mindshower، ثم صمم لباسا رسميا لها، حاول أن تكون المهنة ولباسها الرسمي مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الخامسة عشرة:

العرض الذهني Mindshower

بطاقة نشاط (15-4)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى بعض الصور الجميلة والرائعة التي أجريت عليها عملية العرض الذهني Mindshower مسبقا. **والآن اختر في المساحة المتاحة لك أحد الصور التي أعجبتك أكثر من غيرها وتخيل أنها حدثت بشكل فعلي، وقم بتخمين جميع الأحداث المختلفة والمتنوعة التي أدت إلى حدوثها.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

بطاقة نشاط (1.16)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تقفز وتطير في الفضاء وتحظى بزيارة فريدة لأجمل المدن هناك وتتحدث مع أهلها. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في جميع الأشياء التي تجعل هذه المدينة مختلفة عن مدننا في الأرض.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

بطاقة نشاط (2.16)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تقفز في الهواء ثم تهبط على سفينة تطفو على سطح النهر، وتشاهد مدينة جميلة وفجأة تقرر أن تتوقف وتتجول فيها لبعض الوقت. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في الأشياء المختلفة والمتنوعة التي تتميز بها هذه المدينة.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

بطاقة نشاط (3.16)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تقفز في الهواء ثم تصل إلى قرية بعيدة، وتشاهد أهلها، ثم تدخل أحد مطاعمها لكي تأكل طعام الغداء. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تصف لنا المطعم الذي أكلت فيه الغداء، ثم فكر في الأشياء التي تنقص هذا المطعم وترى أهمية إضافتها إليه لكي يكون جميلا، وطعامه لذيذا، وزبائنه كثيرين.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السادسة عشرة:

اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر)

بطاقة نشاط (4.16)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل أنك تقفز وتستقر وسط السحب السوداء، وتجد نفسك في مدخل مخيف داخل قلعة مهجورة، وفجأة ترى شبحاً أمامك وتتحدث إليه. **والآن في المساحة المتاحة لك قم برسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الشبح، وضع عنوانا أو اسما له، حاول أن يكون الرسم والاسم مبتكرين، ولم يخطرا في بال أي من زملائك.**

الاسم: .....

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السابعة عشرة:

معقول!

اللعبة السابعة عشرة:

معقول !

بطاقة نشاط (1.17)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها، كالغوريلا العجيبة، والجمل الشجاع. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تستخدم خيالك وتفكر في جميع الأسباب والمبررات التي جعلت الغوريلا بهذا الشكل، وتقوم بتلك الأعمال.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السابعة عشرة:

معقول !

بطاقة نشاط (2.17)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها، كالغزال الصغير الذي تبحث أمه عن طبيب، والرجل العجوز الذي يطير في الهواء. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تستخدم خيالك وتفكر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي ستحدث لهذا الغزال الصغير وأمه في رحلتهم المثيرة للبحث عن طبيب.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السابعة عشرة:

معقول !

بطاقة نشاط (3.17)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها، كقصة سعيد عندما ضاع، وبكاء الجبال على الحجر. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تستخدم خيالك في كتابة قصة سعيد بالكامل بعد أن تضيف عليها الكثير من الإضافات لكي تكون معبرة وجميلة.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة السابعة عشرة:

معقول !

بطاقة نشاط (4.17)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها، كالولد الشقي الذي سقط من سطح العمارة، والأم العجوز التي اختفت بعد أن ذهبت إلى المطبخ لتحضير الطعام. **والآن استخدم خيالك في المساحة المتاحة لك؛ لكي تكمل قصة الأم العجوز وتضع عنوانا لهذه القصة، حاول أن تكون القصة وعنوانها مبتكرين وغير عاديين ولم تخطرا على بال أي من زملائك.(إذا احتجت مزيدا من الورق اطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

بطاقة نشاط (1.18)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل النافذة والمنظر الذي تطل عليه، كما أتيح لك أن تتخيل الباب والأماكن التي سيؤدي إليها. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في جميع الأشياء التي يمكن أن تتكون منها غرفة المستقبل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

بطاقة نشاط (2.18)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل الجدران، وتفكر في شكلها وتصميمها، كما تختار بعض المناظر وتركبها على الجدران، ثم تركب على الجدران الباب والنافذة اللذين قد فكرت فيهما سابقا، ثم تدخل مجموعة من التغييرات والتعديلات التي ترغب فيها. **والآن في المساحة المتاحة لك فكر في أكبر عدد ممكن من التغييرات والتعديلات المختلفة والمتنوعة التي ستدخلها على غرفة المستقبل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

بطاقة نشاط (3.18)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تتخيل غرفة المستقبل بجدرانها الزاهية، وبابها الأنيق، ونافذتها المتميزة، ومناظرها الجميلة، ثم تجري التعديلات التي تتمناها، كما أتيح لك أن تفكر في أرضية الغرفة. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تفكر في أرضية غرفة المستقبل، فكر في أرضية مبتكرة وغير عادية ولم تخطر في بال أي من زملائك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة الثامنة عشرة:

غرفة المستقبل

بطاقة نشاط (4.18)

عزيزي المتدرب:

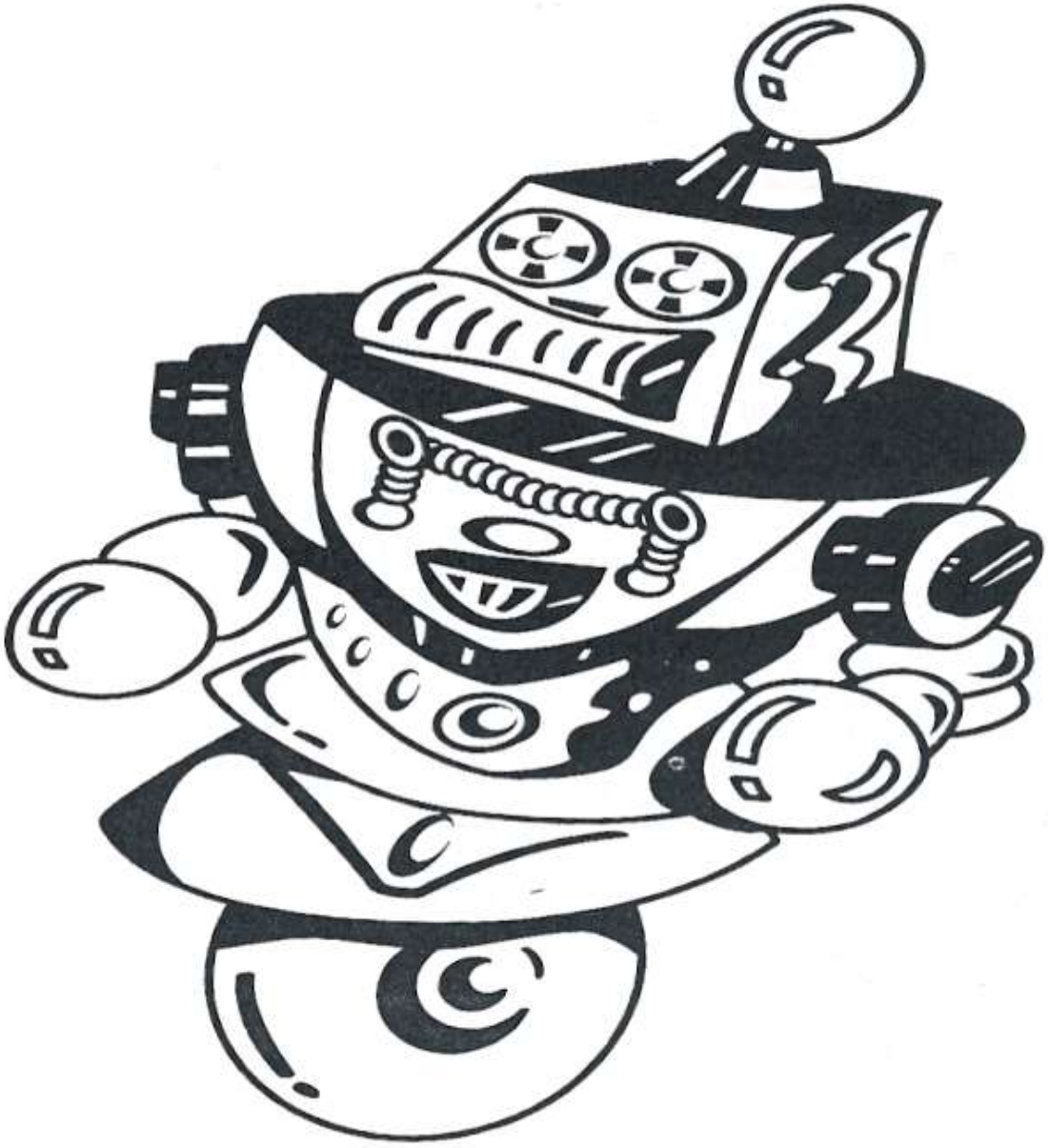
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تحدد استخدام هذه الغرفة، وتشتري بعض الأثاث لها، وترتب الأثاث بالطريقة التي تحبها، ثم تجري مجموعة من التغييرات والتعديلات عليها. كما أتيح لك أن تستقبل ضيوفا في غرفة المستقبل وتحظى بفرصة عرضها عليهم. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تقوم بوصف غرفة المستقبل، ثم فكر في الكثير من التحسينات والإضافات التي غفلت عنها؛ لتجعل هذه الغرفة أكثر فائدة وجمالا من وضعها الحالي.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة عشرة:

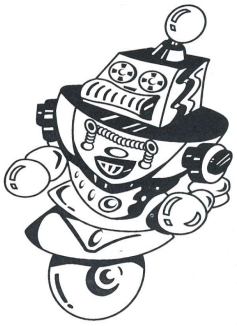
الرجل الآلي



اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلـي

بطاقة نشاط (1.19)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى وتشاهد الرجل الآلي، كما أتيح لك أن تأمره عدة أوامر. **والآن حاول في المساحة المتاحة لك أن تذكر مجموعة الأفكار أو الأشياء التي غفل عنها المخترع، وترى أهمية إضافتها على الرجل الآلي لكي يكون أفضل من وضعه الحالي.**

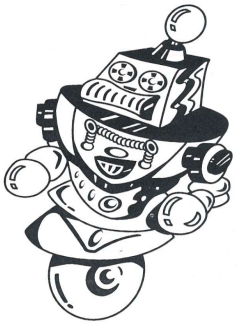
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلـي

بطاقة نشاط (2.19)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تحسن التعامل مع الرجل الآلي، كما أتيح لك أن تأخذه معك إلى المنزل وترى بعض القدرات الخارقة التي يستطيع أن يقوم بها. **والآن في المساحة المتاحة لك فكر في جميع الأشياء التي يمكن أن يقوم بها الرجل الآلي.**

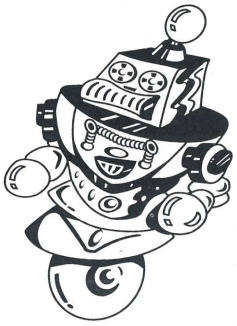
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلـي

بطاقة نشاط (3.19)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تراقب الرجل الآلي، وأنت تتناول العشاء على المائدة، وفي هذه الأثناء كنت تفكر وتصمم برنامجا لقضاء يوم ممتع وتشارك الرجل الآلي خططك وأفكارك. **والآن في المساحة المتاحة لك قم بذكر جميع الخطط المختلفة والمتنوعة التي فكرتما فيها معا، لقضاء هذا اليوم الممتع.**

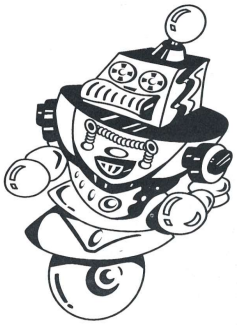
ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة التاسعة عشرة:

الرجل الآلـي

بطاقة نشاط (4.19)



عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن ترى الرجل الآلي وهو يتنقل معك مثل ظلك، كما أتيح لك أن تقضي أوقاتا ممتعة معه وتزورا أماكن مختلفة ومتنوعة. **والآن في المساحة المتاحة لك قم بكتابة قصة قصيرة بعنوان (يوم أن بقيت في البيت وحيدا وأرسلت الرجل الآلي إلى الخارج) فكر في قصة مبتكرة ولم تخطر في بال أي من زملائك. (إذا احتجت مزيد من الورق أطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

بطاقة نشاط (1.20)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في الشخصية الرئيسية لقصتك التي تعدها للعام 2070م . 1491هـ. **والآن حاول في المساحة المتاحة أن تتحدث عن هذه الشخصية بالتفصيل.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

بطاقة نشاط (2.20)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في المكان الذي ستحدث فيه هذه القصة. **والآن في المساحة المتاحة لك اكتب المكان الذي قمت باختياره لهذه القصة التي تعدها للعام 2070م - 1491هـ، ثم اكتب جميع الأسباب المختلفة والمتنوعة التي جعلتك تختار هذا المكان دون غيره.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

بطاقة نشاط (3.20)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في الأشياء التي قد تحدث في هذه القصة، وقد فكرت في مجموعة كبيرة منها، ثم قمت باختيار واحد منها. **والآن في المساحة المتاحة لك أكتب جميع الأحداث التي فكرت فيها لهذه القصة التي تعدها للعام 2070م - 1491هـ.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

بطاقة نشاط (4.20)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تفكر في نهاية مبدعة وغير متوقعة للقصة تتناسب مع المستقبل وخصوصا العام 2070م . 1491هـ. **والآن في المساحة المتاحة لك اكتب تلك النهاية المبتكرة وغير العادية التي قمت باختيارها لهذه القصة، حاول أن تختار نهاية لم ترد في بال أي من زملائك.**

ملاحظات المدرب: .....

.....

اللعبة العشرون:

أديب العام 2070م - 1491هـ

بطاقة نشاط (20-5)

عزيزي المتدرب:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة، أن تنتهي من بناء قصتك للعام 2070م . 1491هـ، كما أتيح لك أن تتخيلها بجمع أجزائها (الشخصية، المكان، الأحداث، النهاية) وتعرضها أمامك وكأنها فلم سينمائي. **والآن قم بجمع أجزاء قصتك في المساحة المتاحة لك، واكتبها بشكل كامل (حاول أن يكون النص معبرا ومترابطا). (إذا احتجت مزيدا من الورق اطلب من المدرب)**

ملاحظات المدرب: .....

.....

المراجع

مسرد بالمراجع والمصادر الخاصة بالإبداع والخيال

Arnheim, Rudolph. Visual Thinking. Los Angeles: The University of California Press.

Biondi, Angelo M. (Ed.) Have an Affair With Your Mind. Great Neck, NY: Creative Synergetic Associates, Ltd.

DeBono, Edward E. Lateral Thinking, Creativity Step by Step. New York: Harper & Row.

Eberle, Bob. Apple Shines, Polishing Student Writing Skills. Carthage, IL: Good Apple, Inc.

Eberle, Bob. Chip In, Motivational Activities to Stimulate Better Thinking. Carthage, IL: Good Apple, Inc.

Eberle, Bob and Stanish, Bob. CPS for Kids: A Resource Book for Teaching Creative Problem- Solving to Children. Waco, TX: Prufrock Press.

Eberle, Bob. Help for Solving Problem creatively at Home and School. Carthage, IL: Good Apple Inc.

Edwards, Betty. Drawing on the Right Side of the Brain. Los Angeles: J.P. Tarcher Inc.

Elwell, Patricia A., and Treffinger, Donald J., (Eds.) CPS for Teens, Classroom Activities for Teaching Creative Problem Solving. Waco, TX: Prufrock Press.

Gorden, W. J. J. Synectics. New York: Harper & Row.

Gowan, John Curtis. Development of the Creative Individual. San Diego, CA: Knapp Publishers.

Gowan, John Curtis. Trance, Art, and Creativity. Buffalo, NY: The Creative Education Foudation.

Guilford, J. P. The Nature of Human Intelligence. New York: McGraw-Hill.

Guilford, J. P. way Beyond the I.Q. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation.

Mclntosh, Joel E., and Meacham, April W. Creative Problem Solving in the Classroom. Waco, TX: Prufrock Press.

McKam, Robrt H. In Search of Human Effectiveness, Identifying and Developing Creativity. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation.

Noller, Ruth B., Treffnger, Donald J., and Houseman, Elwood D. It's Agas to be Gifted, or CPS for the Gifted and Talented. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Noller, Ruth B. Scratching the Surface of Creative Problem Solving, A Bird's Eye View of CPS. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Ornstein, R. The Psychology of Consciousness. 2nd Edition. New York: Harcourt Brace Jovanovich.

Osborn, Alex F. Applied Imagination. 3rd Edition. New York: Scribners.

Parnes, Sidney J. Creativity: Unlocking Creative Potentialo, NY: D.O.K. Publishers Inc.

Parnes, Sidney J. The Magic of Your Mind. Buffalo, NY: The Creative Education Foundation in association With Bearly Limited.

Rugg, Harold. Imagination. New York: Harper & Row.

Renzulli, Joseph S. New Directions in Creativity. Volumes Mark 1, Mark2, and Mark 3. New York: Harper & Row.

Samuels, Mike, and Samuels, Nancy. Seeing With the Mind's Eye. New York: Random House Books.

Shallcross, Doris J. Teaching Creative Behavior. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Stanish, Bob, and Eberle, Bob. Be A Problem- Solver. Waco, TX: Press.

Stanish, Bob. Sunflower: Thinking, Feeling, Doing Activities for Creative Expression. Carthage, IL: Good Apple Inc.

Torranca, E.Paul. The Search for Satori and Creativity. Buffaio, NY: The Creative Education Foundation.

Williams, Frank E. Classroom ideas for Encouraging Thinking and Feeling. Buffalo, NY: D.O.K. Publishers Inc.