بسم الله الرحمن الرحيم



المنظمة الكشفية العربية

إلى عريف الطليعة

المخبر الكشفي التربوي

الرسائل الدورية



الفهرسة

الجزء الثالث : اجتماعات الطليعة

الجزء الرابع : الطليعة والفريق

الجزء الخامس : الرحلات الخلوية

الجزء السادس : الألعاب الكشفية

الجزء السابع : الطليعة في مخيم الفريق

الجزء الثامن : الألعاب الكشفية في مخيم الفريق

الجزء الثالث : اجتماعات الطليعة

التخطيط للاجتماع:

لتحقيق كل الطموحات التي يتمناها أعضاء طليعتك فانك في حاجة إلى عقد اجتماعات أسبوعية منتظمة للطليعة .. وتتمثل أهم أعمالك كعريف في أن تجعلها حية ومثمرة .. وإعطاء الفرصة للأعضاء لاكتساب مهارات نافعة وخبرات كشفية جديدة .. وتقوية روح الكشفية فيهم ..

إن اجتماعات الطليعة هي الفترات التي يجد فيها الفرد ما يعينه على النمو والتقدم الكشفي والتي فيها تزداد معرفته بزملائه الكشافين ومشاركتهم في أنشطتهم .. لذلك من الواجب عليك أن تحسن وتجيد التخطيط لهذه الاجتماعات واختيار ما يتناسب من مختلف الأنشطة وبما يتمشى مع رغبات وميول أعضاء الطليعة .. وركائز الاجتماع الناجح هي: الوقت المناسب .. والمكان المناسب .. والبرنامج الجيد والمثير، مع إتاحة الفرصة لكل فرد أن يلعب دوره فيه .

.

المكان:

تجاهد كل طليعة في أن تتخذ لها مكانا لاجتماعاتها حتى ولو كان هذا المكان حجرة صغيرة أو ركنا في حديقة منزل .. وخير مكان تعقد فيه الاجتماعات أماكن الخلاء إذا سمحت الظروف الجوية بذلك، فالكشفية هي حياة الخلاء والهواء الطلق فيمكن عقد الاجتماع في ركن حديقة منزل أو ركن من ساحة نادي أو مركز شباب وفي مثل الأماكن تستطيع أن تمارس الهوايات الخلوية .. إذا تعذر ذلك وكان لابد من مكان مغلق فليمكن في غرفة الاجتماعات المخصصة أو يعقد بصفة دورية منتظمة في منازل أفراد الطليعة بالتناوب ..

ومن مميزات هذه الطريقة أنها تعمل على التعرف على أولياء الأمور عن كثب إذ كلما زادت المعرفة كلما توطدت العلاقات وزاد التعاون.. ولا تنسى أن تقدم الشكر للضيف عقب انتهاء الاجتماع ..

الموعد:

على كل طليعة أن تحدد الموعد الذي يناسب اغلب أعضائها ،وإذا اتفقت الطليعة على موعد فليحترم الجميع هذا الموعد

يجـــب احاطة أولياء الأمور بموعد الاجتماع ومدته .. كما يجب مراعاة أن يبدأ الاجتماع في الموعد المحدد بالضبط .. فبهذه الطريقة سوف تكسب احترام الجميع ..

الاجتماع الناجح:

هناك مؤثرات خمسة تؤكد نجاح اجتماع الطليعة بأن:

1. يخطط للاجتماع مسبقا بكل دقة
2. يراعى في البرنامج الوفاء باحتياجات واهتمامات الأفراد وألا انصرفوا عنه
3. يكـــون الوقـــت المخصص لكل بند قصيرا ومثيرا ومسليا ومتصلا بحيث لا يكون هناك وقت للفراغ أو فرصة للملل
4. يتحمل كل فرد مسئولية محددة في الاجتماع ويكون له دورا فعال فيه
5. يخطط الاجتماع بطريقة تسمح بتقدم الأفراد كشفيا

وعليك أن تهتم باجتماع الطليعة بثلاث أمور هي : المراسيم .....والتتميم ... والتدريب

وان تقابلها بثلاث هي: المشروعات ... والخطط ...والالعاب

التخطيط للاجتماع:

من الطبيعي انك تستطيع أن تخطط لبرنامج ناجح ممتاز، ولكن ليس هذا هو المطلوب، إذ انه مـــن الأفضل أن يشارك كل فرد من أفراد الطليعة في وضع جزء يحدد له من هذا التخطيط ..وهـــناك طـــريقة أخرى لهذه المشاركة وذلك بأن تكتب على قصاصات من الورق بعض الأفكـــار والأنشطة التي سوف تمارس في الاجتماع المقبل .. ثم ضع هذه القصاصات داخل صـــندوق واطلـــب من كل كشاف أن يسحب واحدة منها حيث يتحمل مسئولية ما هو مدون بها من نشاط .

.

بنـود الاجتماع:

المراسيم:

ابـــدأ الاجـــتماعات الطلـــيعة دائما بمراسيم يكون لها تأثيرها القوي على الأفراد .. وفيما يلي بعض النماذج:

- تصطف الطليعة في مواجهة علم البلاد المعلق على الحائط ، ثم تحيي العلم أو يكون العلم على صاري من عمل الكشافين ..
- تطفأ الأنوار وتسلط أضواء البطاريات على العلم وتغني الطليعة مقطعا من السلام الوطني ..
- يـــنادي الســـكرتير عـــلى أسماء أفراد الطليعة وعلى كل من يسمع اسمه أن يذكر احد بنود القانون ..
- يردد الجميع وعد الكشاف .
- .

التنميم:

- علـــيك أن تقوم بنفسك بالتنميم على الأفراد بسرعة وبدقة من حيث ارتداء الزى الكشفي الكامل ومن حيث صحة تركيب الشارات ..
- يتمم مساعدك على اختبارات المتقدم التي اجتازها الأفراد منذ الاجتماع الأخير ..
- يجمع أمين الصندوق الاشتراكات ويقدم تقارير عن تمويل الطليعة ..
- يسجل السكرتير أسماء الحاضرين ثم يتلوا ما أنجزته الطليعة في الفترة القريبة الماضية
-

التدريب:

وهو يشكل أهم جزء في اجتماعات الطليعة حيث يجب على كل فرد أن يتعلم شيئا جديدا بالإضافة إلى ممارسته لشيء قديم .. ويكون تعلم الشيء الجديد بما يتلاءم وحاجات الفرد فبينما يرغب فرد في إتمـــام تدريـــبه على قراءة البوصلة والخريطة يكون الأخر في حاجة إلى إتمام تدريبه على الإسعافات الأولية

المشروعات:

لـــيس هـــناك حـــدود لأنواع المشروعات التي يمكن للطليعة الطموحة أن تنفذها وفيما يلي عدد من المشروعات البسيطة السهلة:

بالنسبة للأفراد:

- اطلب من كل فرد أن يصنع شارة لمنديله على شكل حيوان الطليعة ..
- اطلب من كل فرد أن يصنع حقيبة ظهر لنفسه ..

بالنسبة للطليعة:

- شريطة أن يشارك كل فرد فيها بجزء ..
- إعداد لوحة خشبية يثبت عليها بالحبال نموذجا لأنواع العقد المختلفة واستعمالاتها ..
- عمل نموذج لمخيم نموذجي ..
- إعداد لوحة يثبت عليها قصاصات من ورق أو قماش توضح أعلام الدول العربية بالألوان ..
- عمل نموذج لكوبرى أو غير ذلك من أعمال الريادة ..
- عمل صندوق لحفظ التجهيزات الطليعة ..
- طلاء جدران حجرة الاجتماعات وزخرفتها ..

الخطط:

يجـــب إتاحة الفرصة لكل فرد في الطليعة كي يبدى رأيه في وضع الخطط المستقبلية ولتكن القرارات بالأغلبية .. وتشمل الخطط؟

وضع برنامج اجتماع الطليعة القادم وأسلوب التقدم الكشفي ..

ترتيـــبات الـــرحلة الخلوية القادمة ، أين ومتى وما هي التجهيزات الواجب إعدادها ومكان التجمع وموعد القيام والعودة ..

المخيم المقبل .. التخطيط له .. قائمة الطعام .. المشروعات والتجهيزات وسائل الانتقال .. الأنشطة الكشفية .. إلى غير ذلك

الألعاب:

لابد وان يتضمن البرنامج فترة للترويح وتجديد النشاط لان الاستمرارية في العمل دون انقطاع يؤدي إلى فـــترر العزيمة وتبلد العقل .. ولذلك يجب تخصيص وقت للترويح تمارس فيه الصيحات والأغاني والألعاب ..

ولا تنتظر حتى قرب نهاية الاجتماع لتفاجئ أفرادك بلعبة، بل قدم اللعبة في أي وقت تشعر فيه بحاجة الأفراد إلى تنشيط أو إثارة ..

اختر من الألعاب ما يتلاءم مع الموقف وما يتناسب مع المكان ..

- ألعاب الفنون الكشفية
- ألعاب الذكاء
- ألعاب اللياقة البدنية
- ألعاب لمجرد المرح

الغناء :

خصص من وقت الطليعة وقتا ليمارس فيه أعضاؤها الغناء وليتعلموا فيه أغنيات جديدة ليكونوا على استعداد لأدائها في المناسبات وإذا راقت نغمة موسيقية لأعضاء الطليعة فعليهم أن يضعوا لها الكلمات لتصبح إحدى الأغنيات الأساسية للطليعة

الصيحات:

من الطبيعي أن تكون لطليعتك صيحاتها الخاصة .. وعليها ان تمارسها بصفة منتظمة ..

الختام:

يختتم الاجتماع ببعض المراسم .. مثل :

- صيحة الطليعة
- النشيد الوطني والجميع وقوف
- الوقـــوف في دائرة والأيدي معقوفة على الصدور وكل فرد ممسك بيد الأخر ثم تتلو الطليعة دعاء وهي تتمايل يمينا ويسارا مع الإيقاع والنغم ..

ماذا بعد الاجتماع:

ضع نصب عينيك أن يكون الاجتماع المقبل اشد إيناعا وأكثر إثمارا من الاجتماع الذي سبقه ..
وهذا يتطلب منك عقب الاجتماع أن تتعرف على آراء أعضاء طليعتك بالتساؤلات الآتية:

- هل شارك كل فرد فيه ؟
- هل كان التنوع كافيا؟
- هل كانت بعض الفقرات مملة؟
- هل كانت جرعة التدريب كافية ومثمرة؟

انك إذا سألت كل عضو رأيه وانطباعاته، فان الصورة سوف تتضح أمامك بجلاء وستعرف ما الذي تم بنجاح وما الذي يحتاج إلى توجيه وعناية اكبر ..

الجزء الرابع: الطليعة والفريق

طليعتي:

الطلـــيعة هي وحدة متماسكة تشكل إحدى حلقات سلسلة الفريق " اعد أن أقدم طليعتي على نفسي وان أقدم الفريق على طليعتي" .. هذا هو الوعد الذي يعده عرفاء الطلائع في بعض الفرق .. انه وعد بسيط ولكنه عظيم .. وسواء كنت قد أديته أو لم تفعل فان عليك أن تعمل وفقا له ..

ولمـــا كان للطليعة أسلوبها وحياتها الخاصة إلا انه لا يمكن لها أن تقدم بذاتها إذ أنها بالإضافة إلى حياتها كوحدة فإنها تلعب دورا هاما في كيان اكبر وهو الفريق والذي يتكون من عدد من الطلائع ..

وكمـــا أن قـــوة السلسلة تقاس بقوة اتصال حلقاتها فان الفريق تقاس بقوة اتصال طلائعه تلك التي تعتمد على قوة روح أعضائها والرغبة الصادقة في مساعدة الفريق .. هناك شيئان يجعلان هذه الروح حقيقة واقعة:

مساهمتك كعريف طليعة في قيادة الفريق بكل جوارحك عن طريق عضويتك في مجلس عرفاء الطلائع مشاركة طليعتك في أنشطة الفريق المختلفة ودورها في إنجاح اجتماعات الفريق ورحلاته ومخيماته .

.

مجلس عرفاء الطلائع :

بمجـــرد أن تصـــبح عريفا لطليعتك فقد أصبحت عضوا في مجلس عرفاء الطلائع ، وبهذا تكون قائما بالفعل بعمل قائدين في وقت واحد، قائد لطليعتك وقائد في فريقك ، وفي مجلس عرفاء الطلائع الذي يجـــتمع مـــرة كل شهر تلتقي بعرفاء الطلائع الآخرين للتخطيط لأنشطة الفريق ومناقشة المشكلات والعمل على حلها ودراسة البرامج والإعداد لتنفيذها ..

بداية العمل:

يبدأ انطلاق العمل بالطليعة من اجتماعات مجلس العرفاء ففيها، تستطيع أن توضح للمجلس ما تقوم بـــه طليعتك من أعمال وما تتوقعه من أفرادها في المستقبل .. وفيها يمكنك التعبير عن أمال ورغبات أفـــراد طليعتك ، وفيها تتلقى التوجيه والمساعدة التي تحتاجها لإدارة شئون طليعتك وتدريب أفرادها وفيها تتحدد الواجبات التي يجب الالتزام بها والعمل على تنفيذها ..

اجتماع مجلس العرفاء :

يتكون مجلس عرفاء الطلائع من :

عـــرفاء الطلائع – العريف الأول – مساعد العريف الأول – السكرتير – وقائد الفريق الذي يحضر كناصح وموجه فقط ..

جدول الأعمال:

1. **افتتاح الاجتماع:** يرأس الاجتماع عريف أول الفريق (وهو أحد العرفاء ويفتتح الاجتماع حسب تقاليد الفرقة (تحية العلم مثلا)..
2. **قراءة محضر الاجتماع السابق:** يقـــوم الســـكرتير بقراءة محضر الاجتماع السابق للتصديق عليه بعد موافقة الأعضاء
3. **تقارير عرفاء الطلائع :** وفيها يذكر عريف كل طليعة ما قامت به طليعته من أعمال مـــنذ الاجتماع السابق .. مشيرا إلى عدد ما عقدته من اجتماعات وما قامت به من أنشطة وخدمات .. وبيان بالأفراد الذين تقدموا في الكشفية وكل ما يبرز تقدم الطليعة ككل ..
4. **الأعمال التي لم يتم إنجازها:** يقوم العريف الأول بذكر ما لم يتم إنجازه من أعمال وموضحا أسباب التأخير والوسائل التي يمكن بها إنجاز تلك الأعمال ..
5. **التخطيط للفترة القادمة:** يدير العريف الأول حوارا حول وضع خطة الشهر المقبل يكـــون لهـــا تصور مسبق في أذهان العرفاء .. وبعد الحوار والمناقشة واخذ البرنامج لشكله النهائي، يتم الاتفاق عليه ..
6. **ما يستجد من أعمال:** تحت هذا البند يمكن طرح جميع التساؤلات والاقتراحات التي تعلن للأعضاء في شتى المجالات لمناقشتها واتخاذ القرارات بشأنها، وهي فرصة متاحة للجميع لعرض أفكارهم وتصوراتهم وأرائهم ..
7. **ملاحظات القائد:** عمـــل القائد هو التوجيه والإرشاد، وله أن يتدخل فقط عندما يجد ما يوجب التدخل كالخروج مثلا عن الإطار العام لنظام حركة الكشف أو عند اتخاذ قرار يرى فيه إساءة .. إلى غير ذلك

   وفي ختام الجلسة عليه أن يبدي ملاحظاته أن كانت هناك ملاحظات
8. **الختام:** يختتم العريف الأول الجلسة وفق التقاليد المتبعة بالفرقة ..

المتابعة:

لمـــا كـــان من الواجب تنفيذ ما اتخذه مجلس العرفاء من قرارات، كان عليك كعريف أن تبلغ أفراد طليعـــتك بهذه القرارات في أسرع وقت حتى يكون لديهم الوقت الكافي للاستعداد، وبالتالي للدراسة

والتنفيذ فيكون لطليعتك سبق المشاركة الجدية في جميع أنشطة الفريق، وسبق إنجاز الأعمال في الوقت المحدد وبذلك تظهر بالمظهر اللائق أمام الفريق كله .

.

كن الاول دائما:

يجب أن تحرص على أن يبذل كل فرد في الطليعة قصارى جهده في سبيل إنجاز ما يناط به من أعمال، ليس بالنسبة لأعمال طليعتك فحسب بل وبالنسبة لأعمال الفريق، فتكون الطليعة أول من يلبي النداء وأول مـــن يصـــطف في مكانـــه وأول من يبادر إلى العمل ، وأول من يقيم الخيام، وأول من يستعد للتفتيش ، وأحسن من يتقن الأداء .. وبالاختصار الأول في كل شيء ..
هـــذا ولاشـــك يتطلب ، اليقظة وسرعة التلبية والحركة، بهذا تعطي مثلا حيا لما يجب أن تكون عليه الطليعة، وفي هذا فائدة ومصلحة لطليعتك إذ تصبح قدوة لباقي طلائع الفريق ..

الطليعة في اجتماع الفريق:

لكل فريق نظامه الذي يتبعه، فالبعض يجتمع كفريق مرة كل شهر، والبعض يجتمع مرتين .. وآيا كان النظام المتبع فانه من واجبك أن تتأكد من حرص أفراد طليعتك على الحضور بزيهم الكشفي الكامل وفي الوقـــت والمكان المحددين ومن أن نسبة حضورهم مائة في المائة وان تلبيتهم لما يعهد به إليهم من مهام سريعة، وان إجادتهم لما يكلفون به من أعمال حقيقية واقعة ..

كن متحمسا نشطا:

أثـــناء اجـــتماع الفريق عليك أن تظهر التحمس والنشاط، وان تشارك في المناقشة وتدلي برأيك عند اتخاذ القرار .. وعندما تكون مع طليعتك في ركن الطليعة فعليك أن تولى ظهرك للركن وتواجه أفراد طليعتك ..

الممارسة العملية :

للممارسة العملية هي إحدى وسائل التدريب، فممارسة الإسعافات الأولية مثلا مع طبيب أو مدرب مـــن هيئة الهلال الأحمر تتيح للفرد إتقان العمل ويا حبذا لو تم هذا التدريب عن طريق عملي تمثيلي للإصـــابة ومحاولة الأفراد القيام بعمل الإسعافات تحت إشراف الطبيب أو المدرب والذي يقوم بمراقبة الأداء مع الشرح وتصحيح الأخطاء ، مع مراعاة :

- أن يكون العرض قصيرا وحيا والشرح مبسطا وواضحا.
- بيان تسلسل الخطوات وما يجب أن يتبع في مثل هذه الحالات
- إتاحة الفرصة للأفراد لمحاولة الأداء من جديد على ضوء مشاهداتهم ..
- وهكـــذا بالمثل بالنسبة لمختلف الأنشطة الأخرى كالتدريب على عمليات الإنقاذ أو الإطفاء الحريق وغيرها من الأنشطة

الطليعة في رحلة الفريق الخلوية:

نجـــاح الـــرحلة الخلوية يتوقف على جودة الإعداد وحسن الاستعداد، ويبدأ ذلك بحضور الطليعة إلى مكـــان التجمع في الوقت المحدد وبالزي الكشفي الكامل مزودة، بكل متطلبات ومستلزمات الرحلة من أدوات ومعدات عامة أو شخصية ..

والـــرحلة الخلويـــة فرصة لكي تختلط الطلائع ببعضها البعض، وفي هذا مناسبة فريدة لتعارف أفراد الطلـــيعة عـــلى عـــرفاء وأفـــراد الطلائـــع الأخرى ، وتبادل الأفكار والخبرات وتكوين الصداقات والاستمتاع سويا بحياة الخلاء

..

المخيمات قصيرة الآجل (أو مخيم اليوم الواحد)

إنهـــا مســـئوليتك في إعـــداد طليعتك لتشارك مشاركة كاملة في أعمال مخيم اليوم الواحد من إعداد للخيام والمعدات والأدوات والمشاركة في الألعاب والأنشطة وتحضير الأغاني والتمثيليات لتقديمها أثناء حفل السمر حول النار..

كمـــا عليك إعدادها وتدريبها على إتباع نظام المخيم وتعاليمه وتوقيتاته فتكون أول من يلتزم الهدوء عندما يحين وقت النوم .. وأول من يستيقظ عندما يحين وقت الاستيقاظ ، كما يجب ان تكون خيام الطلـــيعة نظـــيفة ونماذجها مثيرة ملفتة للأنظار ومطبخها ومطعمها مرتب ومراعي فيه قواعد الصحة والأمان

مشاركة الطليعة في أنشطة الفريق:

عـــلى طليعـــتك ألا تدع عملا ما من أنشطة الفريق ألا وشاركت بدور بارز فيه سواء كانت تلك الأنشطة رياضية أو مسابقات كشفية ، أو مشروعات خدمة عامة وتنمية ...الخ

المخيمات الطويلة المدى:

أن في الـــرحلات الخلويـــة والمخيمات طويلة المدى متعة وأي متعة وان كانت في الحقيقة مجرد بداية لإعداد الطليعة لخبرات أفضل واشمل، فالطليعة هنا سوف تمضى في مخيم الفريق أسبوعا أو أكثر ..

الاشتراك في المخيم:

عليك أن تشجع أفراد طليعتك ليشتركوا جميعا في مخيم الفريق، فاشتراك الطليعة كلها يتيح لها فرصة الحصول على اكبر فائدة واكتساب خبرة ومعرفة أوسع ... ويحتاج الاشتراك بطبيعة الحال إلى المال، فعلـــيك أن تتـــيح الفرصة لأفراد طليعتك لكسب المال عن طريق الأشغال والمهارات اليدوية والقيام بمشروعات إنتاجية..

الاستعداد:

علـــيك أولا أن تتحقق من أن برنامج الفريق سوف يشبع حاجات أفراد طليعتك ادرس كل ما يتعلق بالمخـــيم حتى يتسنى لك الرد على استفسارات أولياء الأمور ..استفد من الرحلات القصيرة المدى في إعـــداد أفراد طليعتك وإتاحة الفرصة لهم لممارسة كل مهارات التخييم ليتمكنوا من الاندماج مباشرة دون – عناء في المخيم طويل المدى.. عليك معاونتهم في تحديد ما يجب أن يأخذوه معهم من أدوات لازمة ومعدات ضرورية .. وأخيرا وفي يوم الرحيل تأكد من وصول أفراد طليعتك إلى مكان التجمع في الموعد المحدد تماما ثم تمم عليهم وراجع استعداداتهم ..

الطليعة في المخيم:

وجود الطليعة في المخيم يعتبر فرصتك الذهبية التي يجب أن تغتنمها حتى يمكنك العمل على نمو وتقدم أفراد الطليعة كشفيا وبطريقة عملية ..

أنت والعرفاء:

أنت كعريف طليعة سوف تلتقى بعرفاء الطلائع الأخرى في مناسبات عدة، كما انك لابد وان تلتقي بقـــائد الفـــريق وهو أهم شخصية في كل هؤلاء ، انك إذن في حاجة إلى التعرف عليه وتعرفه على حقيقة .. كما تعرف مهمته وواجباته ..

وعملـــك مع العرفاء الآخرين يتطلب منك التعرف عليهم وعلى طبيعة أعمالهم واهم هؤلاء العريف الأول ..

العريف الأول:

- يرأس جميع اجتماعات الفريق في مختلف المناسبات والأنشطة ..
- يرأس مجلس عرفاء الطلائع
- يرشح القادة من الفتيان بالتشاور مع قائد الفريق
- يحدد واجبات ومسؤليات العرفاء الآخرين ..

مساعد العريف الأول:

- يقوم بأعمال العريف الأول في حالة غيابه
- يقوم بتدريب وتوجيه عرفاء الطلائع
- يساعد في الاجتماعات القيادية والأنشطة المختلفة

السكرتير :

- يحـــتفظ بالسجلات (سجل محاضر الاجتماعات – سجل المتقدم – سجل الحضور- سجل الأنشطة المختلفة والرحلات – ويقوم بمختلف الأعمال الإدارية ..

أمين الصندوق:

- يسجل الاشتراكات والإيرادات والمصروفات ..
- يحتفظ بمستندات الصرف ..

أمين العهدة:

- يحتفظ بسجلات معدات وأجهزة الفريق
- يحافظ على المعدات في حالة جيدة
- يقترح شراء أدوات جديدة أو استبدال القديم والتالف منها ..

اختلاف القادة:

لكـــل قائد شخصيته وأساليبه في تحقيق أغراضه وأهدافه ، وقد لا يتشابه قائدان في هذه الصفات .. وعلـــيك كعـــريف طليعة أن توطن نفسك على هذا حتى إذا ما تصادف وتغير قائد فريقك كان في إمكـــانك سرعة التعامل معه دون صعوبة .. وتذكر دائما انه مهما كان نوع قائد الفريق فانه ما جاء إلا لرعاية الفريق والسير به قدما إلى الأمام ..

إن القـــيادة مـــتعة إلا أنها رغم ذلك محفوفة بالمتاعب .. إنها تتطلب جهدا شاقا وسعة من الوقت .. فاحرص على مساعدة القائد بقدر استطاعتك ..

والقـــائد رجل هاو يعمل بمحض اختياره دون إكراه أو إجبار ولا يتقاضى عن قيادته أجرا ولا ينتظر شكرا .. انه يعمل مع الفريق لأنه يحبه فهو يبذل – في سبيله ما استطاع من وقت ومال .. وكل ما يتمـــناه أن يرى أفراده رجالا من مشاهير الرجال .. أمناء ..شرفاء .. يساعدون ويعملون على خدمة وتنمية مجتمعهم ويبذلون كل مرتخص وغال في سبيل أوطانهم

..

كيف تساعد القائد:

تقع على كاهل القائد أعباء كثيرة وواجبك أن تعاونه ما استطعت وألا تثير أمامه المشاكل التي يمكنك أنت أن تقوم بحلها ، عليك أن تكون عينه التي يرى بها وأذنه التي يسمع بها .. بلغه ما تراه أو تسمعه من أخطاء تكون قد غابت عنه ، واخبره بالمشاكل التي لم تستطع أن تقوم بحلها مع اقتراح حلولها ..

يمكنك أحيانا أن تكون ذاكرة إضافية له فإذا نسي أن يفعل شيئا أو أن يشرحه فذكره به ..

كن عونا له في كل شيء .. منفذا لتعليماته .. حريصا على إرضائه ..

العريف قدوة:

مـــن أهـــم أعمال القائد تكوين فكرة واضحة صادقة عن عرفاء الطلائع: قدرتهم على العطاء والأداء ،مـــدى يقظتهم ، مدى استعدادهم للعمل ، أسلوب تعاملهم مع الأعضاء ، وعما إذا كانوا يعطون المثل الصالح والأسوة الحسنة لأفراد طلائعهم ..

يمكن للقائد أن يساعدك:

- القائد هو بمثابة الأب الروحي .. وهو الركن الذي تلجأ إليه وتلوذ به كلما تعسر عليك أمر من الأمور ..
- لا تخجـــل مـــنه .. صارحه وكاشفه بما يعتمل في نفسك وما يدور بخلدك .. وسوف تجده بجانبك يشد من آزرك ويأخذ بيدك ..
- قـــد تكـــون مفتقرا إلى نوع معين من أنواع التدريب أو لنشاط معين وعندئذ سوف يمدك بالمدرب آو أن يقوم بنفسه بتدريبك ..
- قـــد تكون غير مجيد لبعض المهارات أو الفنون الكشفية ،هنا سوف يوفر لك المساعدة حتى تجيدها وتتقنها ، ما عليك إلا أن تحيطه علما بما تريد ..
- قـــد تصـــادفك مشكلة تعجز عن حلها ، تقدم واعرضها عليه فسوف يجد من الوسائل ما يكفل حلها
- يريد منك قائدك أن تنجح فتكلم بكل صراحة واشرح له كل مشاكلك فهو الموجه المخلص والناصح الأمين لك ..

الجزء الخامس: الرحلات الخلوية

الرحلات الخلوية :

لماذا الرحلة الخلوية ؟ .. سؤال يتبادر إلى الذهن بمجرد أن يذكر اسم هذه الرحلة ..
والإجابة السريعة الحاسمة على هذا السؤال هي أنها لحظة من أمتع لحظات الحياة لما فيها من تنفس وتجرد من رتابة حياة المدن وقيودها ولما تضفيه من بهجة وسعادة .. الكشفية هي حياة الخلاء بما فيها من روحانية .. وحياة الخلاء فضلا عن كونها متعة الفتى فهي أيضا فرصة القائد.

.

لحماسك أهميته وفاعليته:

يكمن سر نجاح الرحلة الخلوية في حماس عريف الطليعة لها واهتمامه بها وفي إجادة التخطيط وحسن الإعداد وفي أسلوب التشويق والترتيب وفي دقة التنفيذ وعلى قدر هذا الحماس .. وهذا الاهتمام يتوقف مدى هذا النجاح .. وتحقيق ذلك لن يتأتى إلا بالممارسة والمشاركة في العديد من هذه الرحلات تحت قيادة حكيمة محنكة ليتسنى اكتساب المهارات والخبرات . وبالتالي القدرة على حسن التصرف حيال مختلف الظروف والملابسات والمفاجآت ..

قيادة الرحلة:

لكي تتحقق من نجاح قيادتك لأول رحلة خلوية ولكي تحقق ما تهدف وترمي إليه هذه الرحلة من متعة وإثارة وتدريب يجب أن تقوم بإعداد نفسك لها إعدادا متكاملا وذلك بان تشارك الفريق في رحلات مماثلة بما لا يقل عن ثلاث رحلات ورحلة واحدة على الأقل مع غيرك من العرفاء وان تكون لديك حصيلة من المعلومات الكشفية تؤهلك لقيادة الرحلة كحصولك على رتبة الكشاف الأول ودرايتك التامة بالمنطقة التي سوف ترتادها .. وان تكون قد أمضيت مدة لا تقل عن شهر كعريف طليعة ..

التخطيط للرحلة:

لاشك انك سوف تكتسب الكثير من الخبرات والمهارات نتيجة لمشاركتك في رحلات الفريق المماثلة وانـــك ستكتشف عناصر ومقومات النجاح فتتبعها وتسير على نهجها وتسلك أقوم السبل لإدارتها، كمـــا انـــك ســـوف تتعرف على المعوقات فتتجنبها .. وما عليك إلا أن تستفيد من هذه الخبرات وتضعها موضع التنفيذ..

واليك فيما يلي بعض النقاط الهامة التي تنير لك الطريق في هذا المجال:

تحديد الهدف:

تختلف الرحلة الخلوية باختلاف الهدف المراد تحقيقه، وذلك من حيث الإعداد والمتطلبات ومن حيث اختـــيار المكان الملائم ، فمنها ما يكون للتدريب على الفنون الكشفية بذاتها .ومنها ما يكون خاصا بمتطلبات شارة الرحالة، ومنها ما هو لدراسة الطبيعة وتنمية المجتمع ومنها الرحلة الاستكشافية أو التي لمجرد الاستمتاع والترويح فقط

والغرض الذي تهدف إليه الرحلة الخلوية ينحصر في نقاط ثلاث هي أساس النجاح:

العمل ..والتنوع ...والهدف ..

فالرحلة لا تخلو من عمل .. ويجب أن يصاحب العمل بعض التنوع لكي يصبح مستساغا حتى نصل إلى تحقيق الهدف ..

الحصول على التصاريح:

لابد لك من الحصول على تصاريح من أولياء الأمور بالموافقة على اشتراك الكشافين في الرحلة ..قد يكـــون هذا التصريح صالحا طوال فترة قيادتك للطليعة ولو انه من المستحسن حصولك على تصريح لكـــل رحلـــة لاخـــتلاف نوعيتها وهدفها ومكانها.. كما انك في حاجة أيضا إلى تصريح من مالك الأرض التي سوف تقيم فيها إذا كانت مملوكة لأشخاص ، وأيضا إلى تصريح بزيارة الأماكن الأثرية وغيرها ..

اختيار المكان:

في البداية وأنت تخطو أولى خطوات القيادة للرحلة الخلوية عليك باختيار المناطق المألوفة ثم الاتجاه بعد ذلـــك إلى المناطق التي لم يسبق لك ولأفراد طليعتك ارتيادها حيث المتعة الحقيقية والإثارة والمغامرات والاستكشاف ..

إن جودة اختيار المكان وصلاحيته من أهم دعائم نجاح الرحلة ، إذ من غير المعقول أن يترك الفتيان ليعيشوا تحت رحمة البعوض والنمل والحشرات الأخرى التي تنقل الأمراض ، أو يقيموا في مكان غير آمن تحف به المخاطر ..

على الطريق:

الفرصـــة مـــتاحة لدراسة الطبيعة على الواقع خلال السير في الرحلة الخلوية .. وبطبيعة الحال سوف تختلف هذه الدراسة تبعا لاختلاف المناطق التي سوف تجتازها ..فعليك اغتنام هذه الفرصة للاستفادة منها قدر الاستطاعة

الملابس:

تلعب الملابس دورا كبيرا في الرحلة الخلوية، ولذلك كان من الواجب توجيه اكبر قدر من العناية بها حتى لا تكون سببا في تعكير صفوها .. ففي فصل الشتاء والجو شديد البرودة يجب على الكشاف أن تحمل معه سترة صوفية ثقيلة أو معطفا واقيا من المطر .. وفي فصل الصيف والجو شديد الحرارة يجب العمل على حماية الرأس من وهج الشمس بارتداء غطاء للرأس ويفضل ما كان له حافة أمامية لحماية العيـــنين .. ويـــراعى في الملابس بصفة عامة إن لا تكون ضيقة فتسبب المتاعب والتسلخات وأن لا تكون واسعة فضفاضة فتضيق حرية الحركة .. ثم الحذر من الجلوس في تيار هواء وأنت مبلل بالعرق حتى لا تتعرض للإصابة ..

التغذية :

قـــد تطـــول الرحلة وقد تقصر تبعا لبعد المكان المقصود.. وفي كلتا الحالتين يتطلب الأمر توافر ماء الشـــرب لارواء الظمـــأ أثناء السير خاصة في الجو الحار مما يستوجب أن يحمل كل كشاف معه إناء للشرب (زمزمية ..مطرة) ...

أما بالنسبة للغذاء فتوفر لكل فرد وجبة غذائية سريعة (ساندوتش) مع أي نوع من الفاكهة كالبرتقال مـــثلا .. عـــلى أن تحمل الطليعة معها الأدوات الخاصة بالطهو والأطعمة المراد طهوها للقيام بتجهيز الوجبات المطهية خلال فترة الإقامة ..

بدء القيام:

علـــيك أن تحدد مكان تجمع الأفراد، وتاريخ ووقت بدء الرحيل ، مع مراعاة الالتزام بهذا الموعد بكل دقة كي تغرس في نفوس طليعتك عادة المحافظة على المواعيد

..

العودة:

يجـــب أن تحدد موعد العودة وان تحرص قدر استطاعتك على الالتزام بهذا الموعد حتى لا تسبب القلق لأولياء أمور الكشافين وحتى تكتسب ثقتهم فلا يمتنعون عن اشتراك أبنائهم في رحلات خلوية قادمة

طريقة السير :

في الأرض الممهدة:

يكون السير في صف واحد (قطار فردي) على يسار الطريق لمواجهة المركبات القادمة وتفاديها على أن تســـير أنـــت كعريف طليعة في المقدمة، ولو انه من المستحسن أن تكون في المنتصف لتكون على اتصـــال وثـــيق بكشـــافيك جميعا وليمكنك في هذا الوضع الإلمام بكل ما يحدث سواء في المقدمة أو المؤخرة.. ويكون مساعد العريف في المؤخرة لمراقبة الأفراد وأيضا لمراقبة الطريق من الخلف .. وعلى مـــن يكـــون في المقدمة أن ينظم خطاه ولا يسرع فقد يكون من بين الأفراد قصير الخطوات ، الأمر الذي يدفعه لان يجهد نفسه لملاحقته ..

والحكمة من تواجد مساعد العريف في المؤخرة تكمن في مراقبة الأفراد في المقام الأول .. فقد تشغل أحدهـــم حقيبة ظهره مثلا أو قد يتوقف لأي سبب من الأسباب .. وعلى مساعد العريف أن يحمل معه حقيبة الإسعافات الأولية ، عند عبور الطريق لأي سبب من الأسباب يجب التأكد أولا من خلو الطريق تماما من المركبات الرائحة والقادمة ثم الاتجاه إلى الجانب الأخر للعبور كتفا لكتف..

في المناطق الريفية :

عـــند اختيارك لمنطقة ريفية فان الوضع يتغير لان السير في صف واحد على الأرض مترعة قد يؤدي إلى تـــأكل الـــتربة .. كما أن السير في تجمعات قد يؤدي إلى اقتلاع القمم النامية للنباتات معا يعيق نموها ولذلك يفضل أن ينتشر الكشافون هنا وهناك في الاتجاه الذي يقصدونه ..

في المناطق الجبلية :

تخـــتلف أســـاليب الســـير في المـــناطق الجبلية عنها في الأرض الممهدة والمناطق الريفية، فالميل للإمام والاســـتناد إلى الخلـــف هما وسيلتا التحرك إلى أعلى المرتفع أو أسفله ، فعند ارتقاء المرتفعات ليكن ســـيرك في خط متعرج كلما كان الانحدار شديدا جاعلا قدميك مسطحين على المنحدر بدلا من أن تبدأ بأصابعك كما تفعل في الأرض المستوية ..

وإذا شـــعرت بالتعـــب توقف لفترة قصيرة كي تلتقط أنفاسك وتنظم دقات قلبك وعند الهبوط من مـــرتفع لا تجعل خطواتك واسعة .. وبدلا من أن تهبط مسرعا وأصابعك إلى الأمام يفضل أن تثبت قدمـــيك جانبا إذ أنهما بهذه الطريقة تكونان بمثابة الفرملة فتهدئ من سرعة اندفاعك وتمنع انزلاقها على ما قد يتواجد من قطع الحصى الصغيرة ..

فترات الراحة:

الخروج في رحلة خلوية ليس سباقا ولذلك يجب أن يكون السير ببطء وفي خطوات مناسبة مع مراعاة التوقف للراحة لمدة خمس دقائق بعد كل نصف ساعة من السير .. وعند التوقف للراحة يجب إعطاء أخـــر مـــن يصل من الأفراد فترة كافية للراحة فقد يحدث أن يتوقف من في المقدمة حتى إذا ما وصل الأخير بدأ في التحرك ثانية قبل أن يلتقط هذا الأخير أنفاسه وفي هذا إجحاف له وإرهاق

إذا أثار انتباهكم شيء مثير في الطريق فعليك أن تتوقف لتستمتع وافرادك بما تشاهدون .. فهذه هي إحدى فوائد الرحلة الخلوية ..

قـــد يتعرض الفرد أثناء السير للقروح في قدميه . والوقاية منها خير واسهل من العلاج.. فعند شعور الفرد باحتقان في قدميه أو عندما يتوقع حدوث احتقان فلا ينتظر حتى يتأكد من ذلك

بل عليه أن يتوقف فورا ثم يخلع حذاءه وجوربه ويغطي الجزء المحتقن بقطعة من شريط لاصق او قطعة من قماش قطني

الغرباء على الطريق:

لابـــد أن يصادفك غرباء على الطريق وكل ما تستطيع أن تقدمه لهم هو المجاملة ، قدم لهم أي معلومة يريدونها ولتكن مهذبا مع من تقابله وافعل الخير ما استطعت، ولكن لا تسمح لأي غريب أن يغير من خـــط سيرك أو أن يشاركك رحلتك فقد يبدو ودودا في بادئ الأمر ولكنه سرعان ما يتغير ويسبب لك من المتاعب ما أنت في غنى عنه ...

عندما تضل الطريق:

قـــد يختلط عليك الأمر فتضل الطريق على الرغم من انك تسير وفق خط سير مرسوم على الخريطة فتفاجأ بان ما يحيط بك من معالم ومشاهد مخالفا تماما لما هو موجود على الخريطة .. وهذا قد يحدث أنـــك تكون قد اتخذت منعطفا خاطئا..فعندما يتبين لك ذلك عليك أن تعود أدراجك مقتفيا آثارك حتى تصل إلى هذا المنعطف أو إلى المكان الذي تعتقد أن الخطأ قد بدأ منه لتعيد حسباتك من جديد، وتصحح خط المسار .. فإذا لم تنجح هذه الطريقة فاتخذ علامة تكون بمثابة مركز لدائرة ينتشر حوله أفـــراد ، طليعتك على شكل مروحة ولمسافة 10متر وليبحث كل منهم عن أية علامة أو اثر يتذكره ..لاشـــك أن أحدهم سوف يعثر على شيء من هذا القبيل ..وإذا أخفقت هذه الطريقة أيضا فاتبعه إلى مكان مرتفع حيث يتسع أمامك مجال الرؤية ..

أنواع الرحلات الخلوية :

للرحلة الخلوية أنواع مختلفة تتباين بحسب الهدف المراد تحقيقه منها:

رحلات دراسة الطبيعة:

الهـــدف مـــنها التعرف على طبيعة المنطقة والمكان على مدار العام وذلك بالنسبة للطقس و أشجار المـــنطقة وأزهارهـــا ونباتاتها وحيواناتها وطيورها وجبالها ووديانها و أنهارها .. الخ ويمكنك الاستعانة بهذه الدراسة بذوي المعرفة والخبرة المدرسي أو من أولياء الأمور ...

رحلات المشي على الأقدام :

قد يبدو الأمر غريبا فالرحلات الخلوية ما هي إلا رحلات السير على الأقدام، ولكن المقصود هنا هو أن يتعلم الكشافون أساليب المشي السليم بالإضافة إلى تقوية عضلات أرجلهم وقدامهم وأيضا تقوية أجهزتهم التنفسية.

وعلـــيك في مثل هذه الرحلات أن تراقب طريقة سير الفرد وكيفية وضع قدمه على الأرض وحركة ذراعيه ووضع رأسه وكتفيه ومنكبيه .. إلى غير ذلك من أوضاع ليتسنى لك التعرف على الأخطاء .. واليك الطريقة إلى يمكنك بها تصحيح وتحسين مشية أفراد طليعتك ..

دعهـــم يســـرعون قليلا مع توسيع خطاهم فذلك سوف يصحح من عادات مشيتهم السيئة فالمشي الســـريع ســـوف يجعـــلهم يـــنظرون إلى الأمام وليس إلى الأرض وبالتالي ترتفع رؤسهم إلى الوضع الصحيح.. والمشي السريع سوف يجبرهم على أن تكون أيديهم حرة الحركة لاضطرارهم إلى تحريك أذرعهـــم ليســـاعدهم ذلك على الإسراع في خطاهم وعندئذ سرعان ما تبرز صدورهم إلى الأمام، وأكتافهم للخلف وينتظم التنفس ويزداد عمقا ..

ومن المهم جدا أن تتعرف على طريقة تلامس أقدامهم بالأرض لتصحيح الوضع الخاطئ .. وذلك أما عـــن طـــريق المشي على طريق مترب أو رمل مبتل على شاطئ أو عن طريق سرهم حفاة وأقدامهم مبتلة على ارض حجرة ..

والوضـــع الصـــحيح بالنسبة للسير العادي تظهر فيه آثار القدمين منفصلة قليلا عن بعضها وتلامس الحافة الداخلية لكل قدم خطأ غير منظر بينها والوضع الصحيح عندما يكون الفرد مسرعا تكون فيه اثار القدمين في خط مستقيم .

الرحلة التاريخية :

وهـــي تهدف إلى التعرف على تاريخ البلاد وتاريخ عظمائها وقادتها بزيارة الآثار ..وعليك قبل زيارة هذه الآثار أن تحصل على التصريح بزيارتها ولك أن تستعين بمن له دراية ومعرفة بها ليكون بمثابة دليل ومرشد..

الرحلة الغامضة:

هـــي رحلـــة غير معلن عن وجهتها حتى بالنسبة لأولياء الأمور ولا يعلم مكانها سواك أنت كعريف طليعة

إن مـــثل هذه الرحلة لن تحظى بقبول وموافقة أولى الأمر على مشاركة أبنائهم فيها ما لم تكن حائزا على ثقتهم التامة .

دع الأفراد يهيمون على سحابة من الغموض والتكهن .. ومن الأفضل بطبيعة الحال أن يرتاد المكان أولا لتـــتعرف على كل خفاياه ومزاياه وكل فرص التعلم والتدريب والاستكشاف .. أن الاستمتاع بهذه الرحلة سوف يتضاعف نتيجة الإثارة والمفاجآت ..

الرحلات تحت الظروف المناخية القاسية:

حـــياة الخلاء هي حياة الخشونة ومواجهة الصعاب واجتيازها وتخطيها ، وهي البوتقة التي تشكل فيها الرجال الأشداء ، ولذلك يجب ألا تختار الظروف المناخية الطيبة دائما للرحلات الخلوية بل عليك أن تجـــرب الرحلات أثناء الزوابع وتحت الأمطار وفي الجو شديد الحرارة لكي توطن أفراد طليعتك على مواجهة كافة الظروف ..

لاشـــك أن خـــروجك في مـــثل هذه الرحلات مخاطرة ولكن أفراد طليعتك سوف يشعرون بالزهو والفخـــار عند قيامهم برحلات في مثل هذه الظروف وعندما يتخطون كافة ما يواجههم من صعاب مستشعرين في ذلك اللذة والمتعة ..

عند العودة ستكون لمثل هذه الرحلات ذكرياتها التي لا تنسى ..

اتقاء الأخطار :

هـــناك العديد من الأخطار التي قد تواجهك في رحلاتك وهي ما يجب أن تضعها في حسبانك حتى تستطيع تلاشها واتقائها ..

المركبات:

هي خطر ما يواجه الكشافين في رحلاتهم الخلوية ويمكن اتقاء أخطارها باتباع أصول السير في السير في الرحلات والالتزام بقواعد وإرشادات المرور ..

المناطق الجبلية:

ويكمـــن الخطـــر فيها عند ارتقاء مرتفعاتها أو هبوط منحدراتها – عليك ألا تجازف بارتيادها إلا إذا أيقنت من إجادة أفراد طليعتك لتسلق الصخور .

.

البرق:

البرق ما هو إلا ظاهرة طبيعية تشاهد في العواصف الرعدية، وهو عبارة عن شرارة كهربائية قوية .. فعند حدوثه عليك بالابتعاد عن الصخور والكهوف وان تأوي إلى مكان يحجبك عنه .. فإذا لم يتوفر هذا المأوى فاجلس في مكان منخفض ضاما قدميك ..

الجو البارد:

في فصـــل الشـــتاء تـــنخفض درجة حرارة الجو وتهب الرياح الباردة مما يسبب برودة جلد فتنقبض شـــعيرات الدم ويتغير لون الجلد ويصبح باهت اللون ..فإذا استمرت درجة الحرارة في الانخفاض فان الجسم يعجز عن تحملها وتكون الوفاة ..

ولذلك يجب الاحتياط لهذا الأمر بالحفاظ على الرأس دافئا لأنه اكثر أعضاء الجسم إشعاعا للحرارة .. ويليها القدمان فحافظ عليهما دافئتين لتتجنب برودة جسمك كله ..

الجفاف:

جلد الإنسان بما يحتويه من مسام يعتبر مشعا جيدا للحرارة .. ففي الجو الحار يقوم الجلد بإفراز العرق لتلطـــيف حرارة الجسم وعند هبوب الرياح ومرور الهواء على هذا العرق فان الماء يتبخر ممتصا جزءا آخر من حرارة الجسم وفي هذا إنعاش للإنسان ولكن إلى حد ما .. اذ انه كلما زادت سرعة الرياح كلما زاد تبخر ماء العرق وكلما برد الجسم أسرع ..وبهذه الطريقة يستمر الجسم في فقدان مائه ..

إن الرياح القوية المستمرة في الجو الحار يمكنها أن تجفف الجسم ولكن هذا الجفاف يسبب الكثير من العلل وقد يؤدي إلى الوفاة ..

يحتاج الجسم في الظروف العادية إلى (4/1)2 لتر ما يوميا وفي الجو الحار مع هبوب الرياح يحتاج إلى اكثر من هذا القدر .. لذلك يجب عليك أن تعمل على حماية أفراد طليعتك من التعرض للجفاف بان

تحـــثهم عـــلى حمل كميات كبيرة من ماء الشرب ولا تدعهم يخلعون أغطية رؤسهم وقمصانهم فالماء والملابس هما الدرع الواقي لهم ..

الإعياء:

قـــد يحـــدث إعياء للمرء نتيجة للحرارة الشديدة فيتصب الجسم بالعرق البارد ويشحب لون الوجه ويشعر المصاب بالألم في معدته ويختل تنفسه ..
ويعـــالج هذا الإعياء معالجة الصدمة بان تجعل المريض يستلقي على ظهره ورأسه وكتفاه على مستوي مـــنخفض.. ثم غطـــه بغطاء ودعه يتناول رشفة من الماء .. ولا تحاول دفع الماء بقوة بين شفتيه فقد يخنقه الماء ..

ضربة الشمس:

تحدث ضربة الشمس نتيجة التعرض الطويل لأشعة الشمس ويتسبب عنها احمرار وجه المصاب وبطء تنفسه المصحو بشخير ، وقد يغمى عليه ..
لكـــي تعالج هذه الحالة دع المصاب يرقد في مكان ظليل وحاول أن تخفف من درجة حرارته بترطيب جسمه بالماء .. وعندما يستعيد وعيه دعه يشرب من الماء ما يكفيه ..

المتعة في المشقة:

لذة الانتصار لا تعادلها لذة .. وكل تعب يهون ويزول أثره عندما يكمل العمل بالنجاح ، وتذليل ما يواجهك خلال رحلتك الخلوية ما هو إلا انتصار على عوامل الطبيعة ومفاجأتها ..
والـــرحلات الخلويـــة التي تلاقي فيها الكثير من المشقات هي التي تستشعر فيها متعة وهي التي تظل ذكراها عالقة بذهنك لسنوات متتالية فتحاكي بها وتفخر وتزهو بانتصارك عليها ..

تأثير النغم:

للأنغام تأثيرها الفعال في إزالة آثار المتاعب ، فهي تعمل على رفع الروح المعنوية .. ومن المفضل عند العـــودة من الرحلة الخلوية أن يترنم الجميع بنغم موسيقى أو مقطع أغنية يطابق مع إقدامهم المنتظمة اثناء السير ..

الجزء السادس: الألعاب الكشفية

الألعاب :

الألعـــاب من أهم وسائل التدريب وعليك أيها العريف ضرورة الاهتمام بها في اجتماعات الطليعة ، كما يجب عليك أن تختار الألعاب الهادفة وان تهتم بتدريب أفراد طليعتك على المهارات المختلفة التي تســـاعدهم على التقدم والحصول على الرتب الكشفية الأعلى فضلا عن أنها تتيح لهم شيئا من المرح والبهجة فيتقبلون على الاجتماع بشوق ورغبة ..

وتعمل الألعاب على :

1. إزالة الجمود الذي يخيم على أفراد الطليعة بعد فترة من العمل
2. استتباب النظام في الطليعة بعد فترة من النشاط المتشعب
3. اذكاء روح الحماس بين افراد الطليعة
4. تطبيق بعض المعلومات الفنية التي تلقوها في اجتماع سابق ..
5. رفع الروح المعنوية للطليعة حتى يواصل أفرادها اجتماعهم بهمة لا تعرف الكلل
6. بـــث روح الـــنظام والطاعـــة وبذل الجهد عن طريق اللعب فضلا عن التدريب على العمل الجماعي وإعدادهم للاشتراك في اجتماعات الفرقة على مستوى طيب ..

ولكي يتحقق الهدف من الألعاب عليك مراعاة ما يأتي:

1. إعداد جميع الأدوات المطلوبة للعبة مع تجهيز المكان وتخطيطه إذا كان في حاجة إلى ذلك
2. الـــنظام التام عند أداء اللعبة، لا تنسى أن من أهم أهداف الألعاب تعويد أفراد طليعتك على النظام واتباع قواعد اللعبة في روحها وحرفيتها ..
3. لا تترك أي مخالفة تمر .ولو غير مقصودة دون إشارة أو تعقيب ..
4. تبادل أفراد الطليعة صيحات التشجيع والفوز .

تقديم اللعبة:

قسم أفراد الطليعة إلى فريقين متساويين في العدد .. ويمكنك أن تتبادل الاشتراك مع الفريقين لتكملة العدد بالتساوي ..

- استعمل النداء باليد لتنظيم وضع الفريقين (في صفين أو في قطارين أو في دائرة .. الخ)
- أعلن اسم اللعبة وحدد مكانها والأدوات المستخدمة ..
- اشرح اللعبة شرحا بسيطا ..
- اجب عن الأسئلة بوضوح حتى تتأكد من فهم الجميع للعبة
- أعلـــن المخالفـــات لقانون اللعبة عند وقوعها واجعل الجزاء (خصم بعض النقط من الفريق المخالف)
- ابدأ اللعبة والفريقان في وضع الاستعداد واطلب من الفريق الذي ينتهي أولا أن يقف منتظما في وضع الانتباه ..
- شـــجع اكـــبر عدد من أفراد الطليعة على إدارة لعبة من الألعاب خلال الاجتماع وفيما يلي نماذج لالعاب الطليعة:

أولا: العاب اجتماعات الطليعة:

العاب قانون الكشافة

لعبة سباق قانون الكشافة :

تقسم الطليعة إلى فريقين:

التجهيزات : قلم رصاص لكل فرد .. ومجموعة من الأشرطة الورق مرقمة بعدد بنود قانون الكشافة وموضوعة على شكل كومة أمام كل فريق ..

الطريقة:

عند إعطاء إشارة البدء يجري الكشاف الأول من كل من الفريقين إلى الكومة التي أمامه ويسحب منها شريط – يقرأ العدد المسجل عليه ثم يكتب أمامه بند القانون المقابل لهذا العدد ثم يلقي بالشريط أمام الكومة ويعود إلى فريقه ليلمس الكشاف الثاني الذي يحذو حذوه ويكرر ما فعله .. وهكذا حتى تكتب البنود كلها على الأشرطة .. الفريق الذي ينتهي من عمله أولا وتكون عدد إجاباته الصحيحة اكبر يكون هو الفريق الفائز ..

لعبة دراسة صحيفة من الصحف اليومية:

الأدوات: يعطى لكل فريق من الفريقين صحيفة ومقص وقلم رصاص ..

الطريقة:

عند إعطاء إشارة البدء يعطى كل فريق عشر دقائق ليبحث في الصحيفة عن أخبار توضح بنودا من بنود القانون الكشفي يعمل الناس بها ويخلصون لها .. تقص هذه البنود ويوضع على كل منها رقما يتفق مع رقم البند في القانون .. الفريق الذي يحصل على اكبر عدد من البنود في الوقت المحدد هو الفريق الفائ

العاب العقد

لعبة سباق عقدة الخيمة

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: حبل بطول مترين لكل فريق

الطريقة:

يقف كل فريق في تشكيل تتابع، عند النطق بعبارة " عقدة خيمة ابتدئ" يعقد الكشاف رقم "01" العقدة المطلوبة على شكل " خيمة" يمررها حول جسمه مبتدئا برأسه ومنتهيا بقدميه ..ثم يقفـــز مبتعدا عن الخيمة ويقوم بفكها وتسليم الحبل للكشاف رقم " 02" الذي يكرر نفس العمل ، وتستمر العملية حتى تعقد ثماني عقد .. الفريق الذي يعقد ثماني عقد بالطريقة الصـــحيحة يحصـــل على مائة نقطة .. اطرح عشر نقاط عن كل عقدة عقدت بطريقة غير صحيحة ..

لعبة سباق ربط العقد:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: عصا مربوطة بين مقعدين .. أو قائمين وحبل طوله متران لكل فريق ..

الطريقة:

يصـــطف كل فريق تشكيل تتابع بعيدا عن العصا بخمسة أمتار وعند إعطاء الإشارة بعبارة " عقـــدة وتدية" أو " دورة وربطتان ثابتتان ابتدئ" يجري الكشاف الأول رقم " 01" وبيده الحـــبل ويربط العصا بالعقدة المطلوبة .. ثم يفك العقدة ويعود إلى مكانه بعد أن يسلم الحبل للكشاف رقم "02" الذي يكرر نفس العمل .. وتستمر اللعبة حتى تربط ثماني عقد الفريق الذي يعقد ثماني عقد بالطريقة الصحيحة يحصل على مائة نقطة .. اطرح نقطة عن كل عقدة عقدت بطريقة غير صحيحة ..

لعبة خطوات العقد: (لعبة فردية):

الأدوات: حبل طوله متران لكل كشاف ..

الطريقة:

يصـــطف الكشافون بجوار أحد جدران الحجرة .. وعندما ينادي القائد باسم عقدة فان كل مـــن يعقـــد العقدة بالطريقة الصحيحة عليه أن يقفز خطوة إلى الأمام .. ينادي القائد باسم عقدة أخرى وتتكرر العملية .. الذي يصل إلى الجدار المقابل أولا هو الكشاف الفائز .

.

لعبة ربط عقدة الخلبة بعقدة التوصيلة:

تقسم الطليعة إلى فرق .. كل فريق من اثنين :

الأدوات:

حـــبل بطول مترين لكل كشاف.. الطريقة عند صدور النداء " ابتدئ" يربط كل كشاف عقدة الخلبة حول وسطه .. و أول كشاف في كل فريق ينتهي من ذلك يقوم بتوصيل طرف حـــبله الخـــالص بطرف حبل زميله مستخدما عقدة التوصيلة .. ثم يميل الاثنان إلى الخلف رافعين أيديهما في الهواء ..أول فريق ينهي عمله أولا هو الفريق الفائز.

.

لعبة العقدة بيد واحدة:

تقسم الطليعة إلى فرق .. كل فريق من اثنين :

الأدوات: حبل بطول مترين لكل كشاف ..

الطريقة:

يواجـــه كل كشاف في فريق زميله ممسكا بالحبل بيده اليمنى بينما تكون يسراه في جيبه .. عند إعطاء إشارة البدء أول فريق ينجح في عقد العقدة هو الفريق الفائز ..

العاب الإسعافات الأولية

لعبة سباق تتابع حمل المصاب :

تقسم الطليعة إلى فرق .. كل فريق يتكون من ثلاث أفراد :

الطريقة:

يرقم الكشافون في كل فريق بالأرقام 1.2.3..عند صدور إشارة البدء يحمل الكشافان رقم 1.2 الكشاف رقم "3" على اذرعهما حتى الحائط المقابل ثم يعودان به إلى نقطة البداية .. يحمل الكشافان رقم 2.3 الكشاف رقم "1" ويكرران العمل

و أخـــيرا يحمـــل الكشافان 1.3 الكشاف رقم "2" .. الفريق الذي ينتهي أولا هو الفريق الفائز..

لعبة سباق تتابع الرباط المثلث:

تقسم الطليعة إلى فريقين ومع كل منهما منديل كشافة ..

الطريقة:

يقـــف الفريقان في صفين وبحيث يواجه كل فريق مصابا يجلس في جانب من الحجرة وبحيث تكون المسافة بين كل فريق والمصاب واحدة ..

ينادي القائد على نوع الربطات (ربطة الكوع والجبهة والركبة والقدم واليد) وعندئذ يجري الكشـــاف الأول مـــن كل فريق إلى المصاب ويربط الربطة الأولى ثم يفكها ويعدو إلى نقطة البداية ليلمس الكشاف الثاني الذي يجري إلى المصاب ويربط الربطة الثانية وهكذا .. تعطي الدرجـــات عـــلى الإتقان لا السرعة .. والربطة الصحيحة تحصل على عشر نقاط والربطة الجيدة على ثماني نقاط والمتوسطة على ست نقاط

لعبة سباق تتابع تعليق ذراع مصاب في عنقه :

تقسم الطيعة إلى فريقين:

الأدوات: منديل كشافة لكل فريق ..

الطريقة:

يصطف الفريقان في تشكيل تتابع وبحيث يواجه كل فريق مصابا في مكان ما بالحجرة ..

عند صدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول من كل فريق ويستخدم المنديل في تعليق ذراع المصـــاب في رقبـــته . وبعد أن يتأكد القائد من أن الرباط صحيح يطلب من الكشاف فكه ويـــأخذ المـــنديل ويجري إلى مكانه ليلمس الكشاف الثاني الذي يحذو حذوه حتى تتم أربع ربطات ..

الفريق الذي ينتهي من عمله أولا هو الفريق الفائز

العاب البوصلة والخريطة

لعبة تغيير البوصلة:

الطريقة:

تقـــف الطلـــيعة في دائرة ووجه الأعضاء للداخل، يمثل كل كشاف أحد الاتجاهات الثمانية الآتـــية مـــن اتجاهات البوصلة (شمال – جنوب – شرق – غرب – شمال شرق – جنوب شـــرق – جنوب غرب- شمال غرب) ويقف كشاف في مركز الدائرة وينادي هذا الفرد باتجـــاهين .. فيعمل الشخصان اللذان يمثلان هذين الاتجاهين على تبادل مكانهما في الوقت الذي يحاول فيه الشخص الموجود في المركز أن يأخذ مكان أي منهما ..

الكشـــاف الـــذي يـــبقى دون مكان يخرج ليحل محل الشخص الذي كان في المركز .. أما الآخران فيغيران اسميهما بحيث يتفق الاسم مع المكان ..

ليس هناك فائز في هذه اللعبة .. ويكرر العمل حتى يتقن الجميع معرفة الاتجاهات .

لعبة مواجهة البوصلة: لعبة فردية:

الطريقة :

يحدد أحد جدران الحجرة على انه اتجاه الشمال(صفر أو 360 درجة) بينما تمثل الجدران الأخرى " الشرق 90 درجة والجنوب 180 درجة والغرب 270 درجة)

يقـــف الكشـــافون مبعثرين هنا وهناك في الحجرة وينادي القائد على الاتجاهات في صورة درجات وعلى الكشافين أن يولوا وجوههم تجاه الحائط الذي ذكر اتجاهه..

بعـــد كل نداء يخرج الكشافون الذين كانت وجهتهم صحيحة والكشاف الذي يبقى حتى النهاية هو الخاسر

لعبة سباق رموز الخريطة:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: صفحة كبيرة من الورق لكل فريق .. مدون عليها اسم عشرون رمزا من رموز الخريطة – وقلم رصاص ...

الطريقة:

يقف الفريقان في تشكل تتابع وبحيث يواجهان الصفحتين المثبتين على الحائط المقابل .

عند صدور نداء باسم الرمز يجري الكشاف رقم " 1" من كلا الفريقين ويرسم رمز الكلمة المنطوقة ثم يعود إلى مكانه ، وتكرر العملية بالنسبة لبقية الفريق .. وتسجل نقطتان لكل رمز صحيح ..

العاب الملاحظة والذاكرة

لعبة (كم) " فردية" :

الأدوات: أشياء مختلفة عددها عشرون – وغطاء من القماش .. قلم وقطعة ورق لكل كشاف ..

الطريقة:

يضـــع القائد الأشياء مبعثرة على منضدة ثم يغطيها بغطاء من القماش .. يرفع القائد الغطاء لمدة دقيقة ثم يغطي الأشياء مرة أخرى ..

يكتب كل كشاف الأشياء التي يتذكرها ..

يســـجل لكـــل شيء كتب اسمه صحيحا نقطة . والكشاف الذي يحصل على اكبر عدد من النقط هو الكشاف الفائز ..

لعبة (كم) لصور الحيوانات والنباتات: (فردية)

الأدوات: مجموعة من صور حيوانات ونباتات البيئة – وغطاء قماش – وقلم وقطعة من الورق لكل كشاف ..

الطريقة:

توضـــع مجموعـــة الصور على منضدة مغطاة بغطاء من القماش .. يرفع الغطاء لمدة دقيقة ثم يوضع مرة أخرى على الصور ..

يكتـــب كـــل كشاف أسماء الحيوانات والنباتات التي يذكرها .. يسجل لكل اسم حيوان ونبات صحيح نقطة ، والكشاف الذي يحصل على اكبر عدد من النقط هو الكشاف الفائز

لعبة البائع المتجول: (فردية)

الأدوات : حقيـــبة تحتوي على أشياء مختلفة يتراوح عددها بين عشرة وخمسة عشر – وقلم رصاص وقطعة ورق لكل كشاف ..

الطريقة:

يدخـــل كشـــاف يمثل بائعا متجولا الحجرة حاملا معه حقيبة .. ثم يخرج منها الأشياء وهو ينادي عليها كمن يريد بيعها وذلك بكلمات سريعة ..ثم يعيد هذه الأشياء إلى حقيبته ويولي مسرعا ..

على كل كشاف بعد ذلك أن يكتب ما يتذكره من أشياء ..

الكشاف الذي يدون اكبر عدد من الأشياء هو الكشاف الفائز ..

لعبة القصاص: (فردية)

الأدوات: قلم رصاص وقطعة من الورق لكل كشاف ..

الطريقة:

يقـــوم القائد بسرد قصة ويؤدي أثناء بعض الحركات، مثل المسح على حاجبيه أو العطس أو السعال أو تزرير قميصه .. الخ وعند الانتهاء من سردها يطلب منهم تدوين ملاحظاتهم من حـــركات وبـــنفس الترتيـــب الذي تمت به.. والكشاف الذي يدون اغلب الحركات هو الكشاف الفائز ..

لعبة منزل الأشباح: (لعبة فردية)

الأدوات: بطانية معلقة كستارة – أشياء من تلك التي تحدث أصواتا – قلم رصاص وقطعة من الورق لكل كشاف ..

الطريقة:

يجلـــس اللاعبون أمام الستارة في الوقت الذي يكون فيه خلفها كشاف أو كشافان يحدثان أصـــواتا مخـــتلفة ويقلبان بعض أوراق الصحف ويسقطان بعض قطاع النقود على الأرض ويشـــعلون بعض عيدان الثقاب ويدقون المسامير ويكسرون بعض العصى .. الخ بعد دقيقة واحـــدة يدون الكشافون كل ما يتذكرون وما يمكنهم التعرف عليه .. تسجل نقطتان لكل صحيح ومن يحصل على اكبر عدد من النقط يكون هو الفائز

لعبة بماذا أحس: (لعبة فردية)

الأدوات: مـــن عشـــرة إلى خمس عشر شيئا صغيرا (مثل قطعة من الرخام عملة ، مطواة ، مسمار، مفتاح ..الخ) وقلم رصاص وقطعة من الورق لكل كشاف ..

الطريقة :

يقـــف الكشـــافون على شكل دائرة وكل واضع يديه خلفه ، يضع الكشاف حامل الأشياء المختارة الواحد تلو الأخر في يد الكشاف الأول حيث يقوم بتحسس هذا الشيء .. ثم يمرره إلى الكشاف الثاني ..

وبعـــد أن تدور الأشياء كلها على الكشافين جميعا يأخذها القائد .. وعلى كل كشاف بعد ذلك أن يدون أسماء الأشياء بحسب ترتيبها ..

تعطـــى عشرة نقط لكل شيء كتب اسمه صحيحا ، والكشاف الذي يحصل على اكبر عدد من النقط هو الكشاف الفائز ..

العاب المرح واللياقة البدنية

لعبة سباق عربة اليد: تقسم الطليعة إلى قسمين:

الطريقة:

يقف الفريقان في تشكيل تتابع عند خط البداية .. وعلى بعد خمسة أمتار من خط النهاية .. عـــند صدور إشارة البدء يضع الكشاف رقم "1" من كل فريق يديه على الأرض بينما يرفع الكشاف رقم "2" رجلي الكشاف رقم "1" من عند ركبتيه ..

يتسابق الفريقان بحيث يجريان الى خط النهاية حيث يتبادلان الوضع ويعودان إلى خط البداية .. وهناك يلمسان الزوج الثاني من الكشافين ليكررا نفس العمل .. وهكذا ..

والفريق الذي يسبق يكون هو الفريق الفائز..

لعبة سباق الجواد النطاط:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: كرة صغيرة لكل فريق ..

الطريقة:

يقف كل فريق في تشكيل تتابع ويضع الكشاف الأول الكرة بين ركبتيه ثم يقفز حتى يصل خـــط الـــنهاية الذي يبعد عنه بمقدار خمسة أمتار ثم يعود ثانية إلى موضعه الأول على خط الـــبداية ...يعطـــي الكرة إلى الكشاف الثاني ليكرر نفس العمل .. وهكذا .. الفريق الذي يكمل اللعبة أولا هو الفريق الفائز ..

لعبة حرب العصا:لعبة بين اثنين من الكشافين:

الأدوات : عصا كشاف ..

الطريقة :

يقـــف المتباريان وجها لوجه .. والأقدام متباعدة، يمسكان العصا بقوة بكلتا يديهما وبحيث تكـــون اليد اليسرى لاحدهما على الجزء الداخلي من يد الثاني اليمنى .. عند صدور إشارة الـــبدء يحاول كل منهما أن يدفع بطرف العصا إلى الأرض على جانبه الأيمن وذلك يدفعها بيده اليمنى إلى اسفل وشدها إلى أعلى بيده اليسرى .. والفائز هو من يلمس الأرض لمستين

لعبة شد الحزام: لعبة بين اثنين من الكشافين:

الأدوات: حزامان من أحزمة الكشافة

الطريقة:

يقف المتباريان متواجهين على أربع " اليدين والرجلين" ويربط كل حزام على شكل حلقة ثم يوضـــع عـــلى رقبة المتباري .. المطلوب أن يحاول كل منهما تخليص الحزام من رقبة منافسه دون أن يغير من وضعه أو يلمس الحزام بيده ..

لعبة شد العصا : لعبة بين اثنين من الكشافين ..

الأدوات: عصا الكشاف..

الطريقة:

يجلس المتباريان على الأرض بحيث يضع كل منهما نعل حذائه ملامسا لنعل حذاء الأخر .. ويمســـكا بالعصا بنفس طريقة " حرب العصا" السابقة .. والهدف هو جذب المنافس بحيث يصبح في وضع عمودي

المسابقات الثنائية

لعبة المصارعة الهندية بالأيدي :

الطريقة:

يضـــع الأول الوجـــه الخارجي لقدمه اليمنى مقابل الوجه الخارجي لقدم منافسه اليمنى يسند كل منهما نفسه بوضع قدمه اليسرى بمقدار خطوة إلى الخلف .. ويقبض كل منهما على يد الآخـــر بالـــيد اليمنى ويحاول كل منهما طرح الأخر أرضا والغرض هنا أن يجعل كل منهما رجل الأخر اليسرى تتحرك أو يفقد اتزانه ..

لعبة مصارعة الأيدي برجل واحدة:

الطريقة :

يمســـك كل فرد برجله اليسرى خلف جسمه بيده ثم يمسك يد زميله اليمنى .. والغرض هو أن يحاول كل منهما طرح زميله أرضا .

.

لعبة مصارعة الديكة:

الطريقة:

يقـــف كـــل متباري على إحدى رجليه ويمسك رجله الأخرى بيده خلف ظهره .. يقف المتباريان وجها لوجه ، والغرض هو أن يحاول كل منهما أن يغلب زميله يدفعه بأحد كتفيه أو بالجزء العلوي من ذراعه فقط

..

لعبة المصارعة الهندية بالأرجل :

الطريقة:

يرقد المتصارعان على ظهريهما جنبا إلى جنب ووجهاهما في اتجاهين مختلفين .. وعندما يطلق القـــائد لفظ " واحد" يرفعا رجليهما المتحاذيتين بحيث تكونان في وضع راس ثم يخفضانهما مـــرة أخرى .. وعندما يطلق لفظ " ثلاثة" يرفعان رجليهما المتلامستين بسرعة ثم يعمل كل منهما على تطويق رجل الآخر محاولا أن يغلبه ..

لعبة حرب البط:

الطريقة:

يجلس كل من المتبارين القرفصاء ويمسك ركبتيه بيديه .. عند صدور إشارة البدء يحاول كل منهما أن يفقد الآخر توازنه وان يمرر ركبتيه من بين يديه ..

لعبة لطمة اليد:

الطريقة:

يقف المتباريان أمام بعضهما وجها لوجه .. ويداهما ممتدتان بحيث يكون كفى أحد المتبارين إلى أعـــلى وكفى الأخر إلى اسفل وفوق كفى اللاعب الأول والفكرة هي أن يقوم اللاعب الـــذي تكون كفى يديه إلى أعلى يلطم ظهر يد أو يدى اللاعب الأخر بسرعة وقبل أن يبعد يديه عن اللطمة ..

تسجل له نقطة إذا نجح في ذلك ..

تعـــود الأيـــدي إلى وضعها الأول ثم يحاول أن يسجل نقطة أخرى وإذا اخفق يدير اللاعب الثاني كفيه إلى أعلى ويبدأ هو في لطم ظهر يد اللاعب الأول ..

ثانيا: العاب الطليعة في الرحلات الخلوية:

العاب الطليعة :

لعبة البحث عن بقايا كائنات نباتية وحيوانية:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: خطاب مختوم لكل فريق ..

الطريقة:

يفـــتح أحد أعضاء الفريق الخطاب ويقرأ ما فيه " تحية أيها الأصدقاء .. أن عريف طليعتكم يعاني من مرض خطير ولا شفاء له إلا بوصفة سحرية .. فارجوا أن تحضروا ما هو مكتوب في القائمة التالية في خلال ساعة بدءا من وقت قراءتكم لهذه الرسالة ..

القائمة:

5 أوراق من نبات كذا (حسب البيئة)

2ريشة من ريش الطيور ..

3بذور من بذور نبات كذا

5حشرات (يذكر اسمها) ...الخ .

.. والأشياء المطلوبة من 13 إلى 30 " ..

حظ سعيد التوقيع

مساعد ساحرة

والفريق الفائز هو الذي يأتي بأكثر البنود في الوقت المحدد .

.

لعبة البحث عن غرائب الطبيعة:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: قلم رصاص وقطعة من الورق لكل فريق – بعض الأشياء لتعلق مع النباتات كعلامة لها ..

الطريقة:

اختر بعض الأشجار والنباتات في حديقة واستخدم خيالك الواسع بتعليق برتقالة مثلا في شجرة كافور .. أو تثبيت بعض الورود في أفرع نبات السنط .. الخ .. وهكذا لتبين أن نباتات تحمل ثمارا أو أزهارا غير ثمارها وأزهارها ..

ويطلب من الفريقين بعد ذلك البحث في الحديقة عن غرائب الطبيعة .. والفريق الفائز هو الذي يكتب اكبر عدد من الغرائب ..

لعبة أوراق النباتات المتشابهة :

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: بساط موضوع على الأرض ..

الطريقة:

يجمع كل فريق ورقة واحدة من كل نبات ومن اكثر عدد ممكن النباتات ..

يعرض الفريق الأول النباتات التي جمعها في جانب من البساط بينما يعرض الفريق الثاني أوراق النباتات التي جمعها في الجانب المقابل ..

يمسك أحد الكشافين في أحد الفريقين بورقة نبات من مجموعته ويذكر اسم النبات وإذا ما استطاع ذلك حصل لفريقه على عشر نقط .. يمسك كشاف في الفريق الثاني بورقة من نفس أوراق النبات وعندئذ سيحصل على خمس نقط .. ويستمر الفريقان في هذا العمل بالتبادل حتى يتم التعرف على جميع الأوراق ويلعب فيها الكشافون جميعا .. وإذا لم يستطع فريق التعرف على ورقة فانه لا يحصل على أي من الأوراق التي يعرضها الفريق الثاني فانه يفقد دوره .. والفريق الذي يحصل على اكبر نقط هو الفريق الفائز ..

لعبة تذكر أشياء مما يوجد في الطبيعة : (لعبة فردية)

الأدوات: ضع على بساط بعضا من أشياء مما يوجد في الطبيعة عددها عشرون مثل ريش طائر- قطعة حجر – ورقة نباة – بيضة – طائر مكسورة - بندقة .. الخ

الطريقة:

يفحص الكشافون ما هو موجود على البساط لمدة خمس دقائق وهم صامتون .. ينتشر الكشافون بعد ذلك لمدة عشر دقائق ليجمعوا أشياء تماثل الأشياء التي رأوها ثم يضعونها بجوار الأشياء الأصلية ..

والفائز هو الذي يجمع اكبر عدد من الأشياء في الوقت المحدد

العاب البوصلة

لعبة البحث عن قطعة نقود فضية: (لعبة فردية)

الأدوات: بوصلة – عملة فضية – قطعة دائرية من صفيح لامع قطرها 5 سم – بطاقة ارشادات – (سر مسافة 50 خطوة بدرجة ... أي اتجاه بين صفر ، 130 درجة ..أضف 120 درجة إلى اتجاهك ثم قف) ..

الطريقة :

ينتشر الكشافون على مساحة من الأرض .. ضع قطعة معدنية عند قدم كل كشاف .. وعند صدور إشارة البدء يضبط كل كشاف بوصلته على الاتجاه الأول المحدد على البطاقة ويمشي خمسين خطوة ثم نفس الطريقة مع الاتجاهين الآخرين .. بعد ذلك يجب أن تكون قطعة النقود المعدنية عند قدم الكشاف أو قريبة منه والفائز هو من كان اقرب الكشافين إلى قطعة النقود

(إذا كانت على بعد 5 ، 7 خطوات منه يكون الخطأ في حدود 5%)..

لعبة المشي معصوب العينين بالاستعانة بالبوصلة : (لعبة فردية)

الأدوات: عـــدد مـــن الأوتاد بقدر عدد الكشافين مثبتة في الأرض وبحيث يبعد كل منها عن الآخر مسافة خطوة واحدة وتكون على خط واحد يشير إلى اتجاه الشمال .. بوصلة – وكيس من الورق

الطريقة :

يقـــف كـــل كشـــاف عند وتد من الأوتاد – يضبط نصف عدد الكشافين بوصلاتهم على اتجاهـــات بـــين 45 ، 110 درجة بينما يضبط النصف الآخر بوصلاتهم على اتجاهات بين 225، 315 درجة ..

يـــدور كـــل كشاف حول نفسه ثلاث مرات وهو يغطي رأسه بكيس من الورق والبوصلة لمســـافة أربعـــين خطوة ثم يدور ليتتبع الاتجاه العكس بحيث يكون اتجاه سهم التحرك مشيرا نحوه وذلك لمسافة ثمانية وثلاثين خطوة ..

الكشافون الذين يكونون على بعد لا يزيد عن عشر خطوات من الأوتاد التي بدأوا منها هم الفائزون ..

لعبة معرفة الاتجاه: (لعبة فردية)

الأدوات: ثمانـــية أوتـــاد قصيرة مثبتة في الأرض على تل يطل على قطعة واسعة من الأرض المزروعة وعلى كل وتد اسم شيء يرى من بعد يعطى كل كشاف بوصلة وقلم رصاص وقطعة من الورق

الطريقة:

يوزع الكشافون أنفسهم على الأوتاد المختلفة .. يضبط كل منهم بوصلته على اتجاه الشيء المكـــتوب عليه ، وهكذا مع كل الأوتاد . . والفائز الذي يدون اكثر الاتجاهات دقة (الخطأ المسموح به لا يتجاوز 10 درجات) ..

ملحوضة: سوف تجد المزيد من الألعاب في الجزء الخاص بالتخييم ..

الجزء السابع :الطليعة في مخيم الفريق

التخييم:

هناك مثل يقول" إن التخييم هو ذروة الحياة الكشفية الحرة السعيدة " ففي المخيم يستطيع الكشاف أن يتعلم اكثر بكثير مما يتعلمه في عدة اشهر في ركن الطليعة أو حجرة الفريق ..لذلك كان من اجل الخدمات التي يمكن لعريف الطليعة أن يقدمها لطليعته أن يجعلها من الطلائع التي تعشق التخييم .. وان يتيح الفرص لأفراد طليعته ليصبح كل منهم مخيما ممتازا ، ولاشك أن هذه العملية تحتاج إلى وقت وصبر ومثابرة .. ولكن العريف الناجح هو الذي يعرف كيف يقود طليعته في هذا الطريق ..

إن التخييم ما هو إلا نشاط متقدم للرحلات الخلوية .. انه يحتاج إلى مزيد من التخطيط ومزيد من التجهيزات .. فالنوم في الخلاء يحتاج إلى مثل هذا التخطيط وتلك التجهيزات .. ثم إن كل تدريب على الرحلات الخلوية ما هو ألا تدريب لمغامرة اكبر وهي التخييم في الرحلات الخلوية يتدرب أعضاء الطليعة على العناية بالنفس والاعتماد عليها .. وفي التخييم يمارس الأعضاء ما تعلموه من مهارات ..

قبل أن يبدأ عريف الطليعة التخييم عليه ان يضع في اعتباره :

أن يكون قد حصل على التدريب

أن تكون لدى الطليعة معدات التخييم الضرورية ..

المعدات : يمكن للمخيم ذى الخبرة أن يكتفي بالقليل من المعدات .. قد يذهب إلى مكان ويبني له مأوى من أي شيء يجده أمامه في الطبيعة ومن خامات البيئة ، يمكنه أن يطهو طعامه دون أن يستخدم الأواني ..ويبيت ليلته هانئا مستريحا

ولكن العريف لا يستطيع أن يأخذ كشافين مبتدئين ويطلب منهم أن يفعلوا ما يفعله هو كمخيم متمرس ..

إن الكشافين المبتدئين في حاجة إلى قدر من المعلومات .. والى توافر الخيام والتجهيزات والمعدات تيسيرا لممارستهم الحياة الجديدة وليعتادوا عليها وليعشقوها ..

تدريب العريف على أعمال التخييم :

هناك معايير معينة على العريف أن يلتزم بها .. وقدر معين من المعرفة يجب أن يكتسبه أثناء قيادته في مخيم الفريق ..

فعلى العريف (قبل السماح له بقيادة طليعته في مخيم) أن يكون:

قد حصل على مرتبة "كشاف أول "

قـــد اشترك في ثلاثة مخيمات للفريق .. ومخيم واحد لعرفاء الطلائع على الأقل .. وان تكون مدة كل مخيم يومين وليلة ..

قد قاد خمس رحلات خلوية مدة كل منها يوم واحد وحاز على رضا قائد الفريق عن قيادته لها ..

قد حصل على موافقة مكتوبة من أولياء أمور الكشافين قبل خروج الطليعة إلى المخيم ..

على معرفة كاملة بالمكان الذي وقع عليه الاختيار للتخييم فيه

قـــد حصـــل عـــلى موافقة صاحب الأرض (إذا كان لها صاحب) لاقامة المخيم وبناء الأفران على ارضه..

التخطيط للمخيم

التخطـــيط لمخيم يحتاج إلى تفاصيل اكثر و أدق من التخطيط (لرحلة خلوية نظرا لطول فترة الإقامة فيه ..ومن ذلك :

الادوات الشخصية:

مـــا هـــي الأشـــياء الـــتي يجب على الكشاف أن يحملها معه ؟ وكيفية حملها؟ وهل هناك ضرورة لاصطحابها ... كيس نوم إذا كان معه ما يكفي من بطاطين ؟ وهل يمتلك حقيبة ظهر؟ وان لم يكن يمتلك حقيبة ظهر فهل يمكنه استعارة واحدة؟ ..

معدات الطليعة:

الخيام ومستلزماتها .. وأدوات الطهو .. ماذا يحمل كل كشاف معه ؟

قبل دراسة العريف لقائمة المعدات عليه أن يفكر أولا في نظام طليعته في المخيم .. ليمكن نصف عدد الطليعة لبناء الخيام والنصف الثاني لإعداد الطعام .. من الطبيعي أن يكون في الطليعة كشاف مسئول عـــن توفـــير المعدات .. فإذا استطاع هذا توفير كل المعدات ، كان بها و إلا كان على جميع أعضاء الطليعة معاونته على استكمالها بما يستطيعون جمعه من بيوتهم .

قوائم الطعام:

مـــا نوع الطعام الذي ستأخذه الطليعة معها ؟ .. وكم يكلف ؟ .. ومن الذي سيتولى مهمة الشراء؟ .. ومـــن الذي سيقوم بعملية طهو الطعام ؟ .. هنا يبرز دور مسئول الإعاشة في الطليعة .. أن عليه أن يدرس قوائم مختلفة للطعام ليختار منها انسبها ..

وسائل الانتقال:

هل سيكون الوصول إلى مكان التخييم سيرا على الأقدام؟ .. أو أن الطليعة سوف تبحث عن وسيلة خاصة للمواصلات؟

إذا كان المكان بعيدا فليبحث عريف الطليعة الأمر مع قائد الفريق ..

مكان التخييم:

في أي مكـــان سوف يقام المخيم؟ .. وما هي التصريحات التي يجب الحصول عليها قبل التخييم ؟ .. وهنا يبرز دور المسئول عن التخييم في الطليعة – قد تكون لديه أفكار طيبة ..

مواقد النيران:

هل هناك ضرورة للحصول على تصريح ببنائها ؟.. وهو أمر هام وخاصة إذا ما كانت الأرض الذي سيقام عليها المخيم مملوكة لأحد الأشخاص ..

ما شكل الأفران التي سوف تبنيها الطليعة؟ .. وهل اخذ في الاعتبار عدم الإضرار بالتربة الزراعية؟

الوقت:

وقت الرحيل .. ووقت العودة

تحديد هذه الأوقات بالنسبة للمخيم أهم بكثير من تحديدها بالنسبة للرحلة الخلوية .. لذلك كان على عريف الطليعة أن يتحقق من أن كل كشاف قد ابلغ والديه بهذه الأوقات .. كما أن على العريف أن يحصل على موافقة كتابية من أولياء الأمور على اشتراك أبنائهم في المخيم ..

خطة الأنشطة:

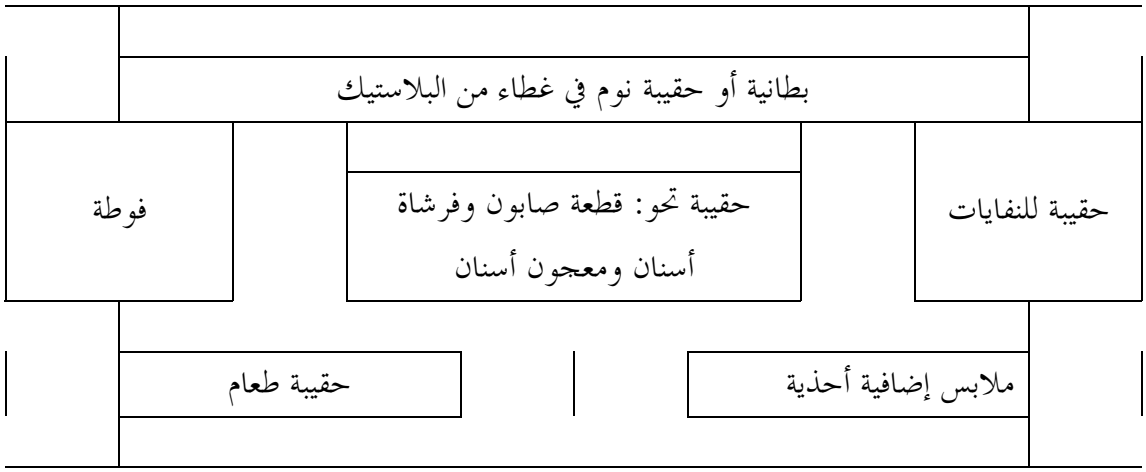
ما الذي ستفعله الطليعة؟ .. ما نوع التجهيزات اللازمة للأنشطة التي تنوي الطليعة القيام بها ..
وهنا نشير إلى ضرورة تدريب الكشافين على مهارات التخييم ..

الرحيل:

تتجمع الطليعة في المكان والزمان المحددين للتحرك ..
عـــلى عريف الطليعة أن يقوم بعملية التتميم النهائي على الأفراد "وارتدائهم الزي الكشفي الكامل " وعلى المعدات ..

حمل معدات المخيم:

افضـــل حقيبة للكشاف ما تسمى " حقيبة الحقائب" وتتكون من مجموعة من أكياس من البلاستيك الرخيصـــة الشـــفافة غير القابلة للبلل، يستخدم كل منها لغرض من الأغراض .. فواحدة للملابس الداخلية وثانية للجوارب وثالثة للملابس المتسخة .. إلى غير ذلك ويمكن ربط كل هذه معا بحزام .. هـــذا وليوضـــع في الاعتبار أن تكون الملابس غير قابلة للبلل وان تكون الحقيبة مرتبة بحيث يستطيع الكشاف أن يتناول منها ما يشاء وقتما يشاء ..



الوصول إلى المخيم:

المكـــان المثالي للمخيم هو ذلك الذي تغطيه الأشجار والنباتات وتجري فيه المياه .. هو المكان الذي تكـــون فـــيه الأرض منحدرة نوعا .. وتتوافر فيه وسائل الوقاية من البرد القارس أو الحر الشديد .. وطبـــيعي ألا تكـــون هناك أماكن تتوافر فيها كل الأشياء وعلى ذلك فلتقنع الطليعة بمكان يتوافر فيه بعضها ..

لا تقـــام الخيام تحت الأشجار مباشرة لأنه إذا سقطت الأمطار فان الأشجار سوف تستمر في تنقيط ماء المطر على الخيام بعد انتهاء سقوط المطر ..

تقـــام الخـــيام بالقرب من الأشجار لتستمتع بظلها ولتكون كسياج يحميك وطليعتك من الرياح عند الوصول إلى المكان الذي اختارته الطليعة لابد من التخطيط للمخيم .. فتختار الأماكن المناسبة لإقامة الخـــيام و الأماكن المناسبة لبناء الاترينات والمطبخ .. وبعد ذلك توضع حقائب الظهر في صف واحد حتى تستطيع الطليعة أن تأخذ منها ما تريد ..

و أول شـــيء على الطليعة أن تفعله هو بناء مظلة سواء كانت هناك أمطار أو لم تكن .. فإذا كانت هناك أمطار فان المظلة سوف تقي الحقائب والأدوات من البلل وإذا لم تكن فإنها سوف تقي الحقائب والأدوات من حرارة الشمس ..

ثم ليـــبدأ اثنان في بناء اللاترين .. واثنان في جمع الحطب وإحضار الماء .واثنان في إعداد الطعام ..لأنه إذا قام كل كشاف في الطليعة بقسط من العمل كانت إقامة المخيم من الأمور السهلة ..

ليوضـــع الحطـــب في متـــناول يد الكشاف المكلف بإشعال النار أو طهو الطعام، يفضل حزم كومة الحطب حتى لا تتبعثر هنا وهناك.. وإذا تصادف وكان هناك مطر فيجب تغطية كومة الحطب بغطاء ووضع قطع من الحجر على أطراف هذا الغطاء حتى لا تحمله الرياح معها إذا اشتدت ..

قوائم الطعام:

قوائـــم الطعـــام تخـــتلف .. وألذ الطعام ما تم إعداده وطهوه في الهواء الطلق ، وليلاحظ في الأطعمة المخـــتارة أن تحـــتوي على العناصر الغذائية الأساسية وبالكميات المناسبة .. وان تكون من تلك التي يســـهل طهوهـــا عـــلى نار الحطب ويجب أن تكون الأطعمة أيضا من تلك التي يمكن للكشاف غير المتمرس إعدادها وان تكون متوسطة الثمن ولا تحتاج إلى وقت طويل للإعداد ..

لابـــد مـــن الاهتمام بوجبة الإفطار إذ أن الوقت بين وجبة الإفطار ووجبة الغذاء طويل .. وعلى أن تحتوي الوجبة على مواد بروتينية ..

أمـــا الغـــذاء فهـــو وجبة أساسية في بلادنا لذلك يجب أن تكون الوجبة دسمة .. وان كنا نفضل في المخيمات الكشفية أن تكون خفيفة حتى لا يعيق إعدادها القيام بالأعمال المختلفة الأخرى في المخيم لينظم أعضاء الطليعة أنفسهم:

في قـــيام الطلائع بإعداد طعامها متعة وآي متعة .. خاصة إذا نظمت الطليعة نفسها .. فإذا كان لكل فرد فيها عمل وقام هذا الفرد بأدائه على احسن وجه سارت الأمور سيرها الطبيعي ..

أن تـــناول وجبة الطعام معا ليزكي روح التعاون والمحبة والصداقة ، وكذلك الأعمال الضرورية مثل غســـل الأطباق وتنظيف المكان يمكنها إن تقوي روح العمل الجماعي وتعمل على بناء صرح الخلق العالي..

مـــن آداب الطعام انه إذا جلس الكشاف لتناول طعامه أن يسمى الله فيقول بسم الله ..وإذا ما انتهى من طعامه أن يحمد الله على نعمه التي لا تحصى ولا تعد فيقول الحمد الله على نعمه اللهم أدمها نعمة واحفظها من الزوال ...

أنـشطة المخيم:

أثـــناء الأنشطة على عريف الطليعة أن يتجول هنا وهناك ليقف على ما يقوم به الكشافون من أعمال .. فإذا كان الكشافون منهمكون في استكمال متطلبات الشارات .. فعلى العريف أن يشجعهم على ذلـــك وليستغل بعض الوقت في الأنشطة الضرورية مثل إتقان مهارات التخييم والطهو والقيام ببعض العاب المخيم ..

قواعد السلامة في المخيم:

- " كن مستعدا" هذا هو شعار الفتيان الكشافة .. إن الاستعداد هو مفتاح لنجاح في تفادي الحـــوادث ومواجهة الحالات الطارئة .. لذلك كان على عريف الطليعة أن يتحقق من توافر وسائل السلامة في المخيم ..
- يلـــبس الكشاف حذاء من الكاوتشوك لتسهل عليه الحركة إلا إذا كان المكان غامر بالثعابين أو كان شديد البرودة ..ويجب ألا يمشي الكشاف على ارض المخيم عاري القدمين ..
- يشجع الكشافون على عدم استعمال المعلبات والمشروبات الغازية والمثلجات في المخيم إذ أن الكشـــاف الـــذي يتعود على استعمال مثل هذه الأشياء لن يكون قادرا على تكييف نفسه للرحلات التي يقوم بها سيرا على الأقدام حاملا أمتعته على ظهره ..

- يجب ألا تحمل الطلائع معها أية سوائل قابلة للاشتعال أو فحما نباتيا مشبعا بسوائل تشتعل
- يجب تداول البلط والمطاوي بحرص وألا تستخدم الخناجر إلا بتصريح ..
- يجب عدم تسلق الأشجار أو الصخور إلا بتصريح من القائد ..
- إذا كان على الكشافين أن يخرجوا من المخيم فليخرجوا في جماعات تتكون من ثلاثة او اكثر بتصـــريح مـــن القـــائد .. وبشرط أن تكون لديهم فكرة واضحة عن المكان الذي سوف يذهبون إليه والوقت الذي سوف يعودون فيه إلى المخيم ..
- يجب على كل كشاف أن يغسل يديه قبل الآكل وبعده
- يجـــب غسل الأواني بالماء الساخن والصابون – تغمر الأواني أولا في ماء ساخن ومطهر ..ثم تغسل بالماء الساخن والصابون وتترك حتى تجف ..
- يجب ألا تترك المواقد قبل إطفائها تماما مع التأكيد من ذلك بوضع قليل من القش على الرماد المتبقى ..
- يجـــب أن يكون الكشافون في مضاجعهم .وان يلزموا الهدوء بمجرد سماع الصفارة التي تؤذن بذلك .. كما يجب التتميم على الكشافين قبل النوم لتأكد من وجودهم جميعا ..
- لا يسمح إطلاقا بإيقاد النار في الخيام تفاديا لأخطار الحريق فالقاعدة " لا لهب في الخيام"
- استعمل مصباحا كهربائيا في الخيمة ولا تستخدم عود ثقاب مشتعل ..
- إذا كان المخيم قريبا من البحر أو النهر فيجب أن تكون السباحة أو التجديف تحت إشراف قائد الفريق وحراس مدربين ..
- يجب وقف المزاح الخشن والعقوبة عليه .

.

نـيران المخيم :

نـــيران المخيم لها أهميتها .. فحولها يتجمع الكشافون بعد عمل يوم شاق يقصون الأقاصيص ويشارك بعضهم البعض أماله وأحلامه ..

لـــيس هناك ما يدعو إلى تخطيط كبير لنار مخيم الطليعة ..فيكفي أن يشارك العريف كشافيه في أغنية أو هتاف .. وقد يميل كشاف أو اكثر إلى عزف قطعة موسيقية أو تقديم أغنية أو سرد قصة .. المهم أن يختتم الحفل بدعاء يدعو فيه الكشافون ربهم أن يحفظهم ويرعاهم ويسدد خطاهم .. وللاحظ انه في الوقت الذي يعتبر فيه إشعال نار الطليعة وقتا للراحة والاسترخاء فانه يمكن اعتباره أيضا استعدادا للمشـــاركة في بـــرنامج حفل السمر الذي يقيمه الفريق في مخيمه .. فالعريف غالبا ما يريد أن تبرز طليعـــته في كل شيء .. وعلى العموم فانه سواء كانت النيران نيران طليعة أو نيران فريق فإنها كلها

تسير على نفس النمط ولها نفس المقومات .. فحفلات السمر دائما تبدأ – حول النار قوية صاخبة بالأغـــاني والصيحات .. ثم بالقصص والألعاب عندما يشتد لهيبها ..ثم بالقصص الدراسية و الأغاني الهادئة عندما تبدأ النار في الخمود..

ويـــتكون حفل السمر عادة من أجزاء هي : الافتتاحية .. والصيحات و الأغاني والقصص الفكاهية ..والألعاب ..

وطبيعي أن تكون هناك أشياء أخرى كثيرة ومسلية يمكن أن تتم حول النار لذلك كان على العريف ألا يسمح لخياله بالتوقف أو القصور ..

عند ترك المخيم :

المخـــيم الحقيقي هو الذي يترك المكان الذي أقام فيه افضل مما كان عليه .. فالطليعة التي تترك مكان مخيمها قذرا لن يسمح لها بإقامة مخيمها مرة أخرى في نفس المكان .. لذلك كان على الطليعة أن تبيد مخلفاتهـــا قبل مغادرة المكان .. عندما تبدأ الطليعة في استعدادها للرحيل فلتترك المظلة حتى تنتهي من كل شئ وذلك لحماية أفرادها و أمتعتهم من المطر أو أشعة الشمس المحرقة .. والمظلة تكون غالبا من مشمع يمكن أن يجف بسرعة إذا ما تعرض للبلل ..

- يجب أن يوضع الحطب المتبقى في مكان جاف حتى يمكن لطليعة تخيم فيما تعد أن تستفيد منه ..
- يجـــب دفن الرماد والخشب المتفحم بعد التأكد من خمود النار تماما إذا كانت الطليعة قد حفرت حفرة فلتردم هذه الحفر ..
- عـــلى الكشـــاف أن يبدأ في إعداد حقيبته بعد تناول وجبة الإفطار وبعد أن يكون قد عرضها للهواء وأشعة الشمس ..
- إذا ســـقط المطر وكانت الخيام مبتلة عند حزمها فيجب نشرها وتعريضها للهواء بمجرد الوصول إلى المقر .

بعد العودة من المخيم:

- يجـــب أن يعـــود الكشاف إلى بيته نظيف البدن .. نظيف الملابس .. مصفف الشهر ..ليكون بالصورة التي يحب والداه أن يكون عليها ..

العاب الطليعة في المخيم

لعبة شق عود الثقاب:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: لكل فريق: بلطة وثماني عيدان كبيرة من الثقاب ، وكتلة خشبية كبيرة بها شقوق أو ثقوب لتوضع فيها أعواد الثقاب ..

الطـــريقة: يصـــطف الفـــريقان في تشكيل تتابعي على أن يبعد الفريقان بمسافة ثلاث خطوات عن الأدوات ..

عند صدور إشارة البدء يتقدم الكشاف الأول من كلا الفريقين ويضع أحد أعواد الثقاب في ثقب من ثقوب الكتلة الخشبية ..

يحاول الكشاف أن يضرب عود الثقاب بالبلطة ليشقه طوليا (يسمح له بثلاث ضربات لشق العود)

يعود الكشاف الأول في كل فريق ليلمس الكشاف الثاني ليحذو حذوه .. وهكذا ..

الفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يشق طوليا اكبر عدد من أعواد الثقاب الثمانية ..

لعبة سباق شق الخشب التتابعي:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: لكل فريق : بلطة – ولوحتان من الخشب 30*15سم وسمك 1سم وكتلة خشبية ..

الطريقة: يقف الفريقان في تشكيل تتابعي ويبعد كل منهما ثلاث خطوات يقف الفريقان في تشكيل تـــتابعي ويـــبعد كل منهما ثلاث خطوات عن الأدوات .. عند صدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول مـــن كـــل فريق ويمسك بالبلطة ولوحة من اللوحتين ثم يشق شريطا من الخشب عرضه 6سم شريطة أن تكون اللوحة عند ضربها بالبلطة مسطحة وان تستعمل طريقة التلامس ..

يجري الكشاف عائدا إلى مكانه ليلمس الكشاف الثاني ليحذو حذوه ..ويستمر التتابع حتى تشق كل من اللوحتين إلى خمس قطع ..

الفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يحصل على عشرة أشرطة من الخشب بثماني ضربات قبل الأخر ..

لعبة تتابع العصا الوبرية:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: لكل فريق: مطواة كشاف حادة .. وعصا جافة من خشب رخو طلوها 20 سم وسمكها 1سم

الطريقة:

يصطف كل فريق خلف المطواة والعصا، عند صدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول من كل فريق ثم يمسك بالمطواة ويشق في العصا شظية ، ثم يلقي بالمطواة ويعود إلى مكانه ويلمس الكشاف الثاني الذي يحذو حذوه وهكذا .. تصبح العصا الوبرية كاملة إذا كانت هناك عشرون شظية متصلة بالعصا طول كل منها لا يقل عن سبعة سنتيمترات .. و أول فريق ينتهي من عمله يحصل على عشر نقط ... والذي يصنع اجمل شكل للعصا الوبرية يحصل على 30 نقطة – اطرح خمس نقط عن كل شظية تنفصل عن العصا ..

لعبة سباق المنشار التتابعي:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: لكل فريق منشار، وكتلة خشبية طولها متران وقطرها 10سم وكتلة خشبية أخرى تستخدم كسنادة ..

الطريقة:

يواجه الفريقان الكتلتين والمنشار بجوار الكتلة ..

عند صدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول والثاني من كل فريق إلى الكتلة الخشبية .. ويسند الأول الكتلة ويقوم الثاني بنشر قرص من الكتلة سمكة 5 سم ..

بعد أن يسقط القرص عن الأرض يعكس الكشافان وضعيهما بحيث يقوم الثاني يسند الكتلة ..ويقوم الأول بنشر قرص أخر بنفس السمك ..

بعد أن ينتهيا من عملهما ..يجريان إلى مكانهما ويلمسا الكشافين الثالث والرابع ليكررا نفس العمل .

يستمر السباق حتى يتم شق ثمانية أقراص ..الفريق الفائز هو الذي يسبق الآخر في شق الأقراص الثمانية ..

ملاحظة : لا يستخدم سوى الخشب الجاف الميت

لعبة سباق حرق خيط الدوبارة:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: بكـــل فريق: عصوان طول كل منهما 60 سم ، وخيطان طول كل منهما متر .. وعودان اثنان من أعواد الثقاب ..

الطريقة:

قبل بدء السباق تثبت العصوان في الأرض بحيث تبعد كل عصا عن الأخرى مسافة 50 سم ..ويعقد أحد الخيطين في العصوين بحيث يرتفع عن سطح الأرض بمسافة 30 سم .. ثم يعقد الخـــيط الآخـــر بينهما بارتفاع 45 سم عن سطح الأرض .. يجمع كل من الفريقين بعض القش والحطب ثم يختار كل فريق ممثلي له .. عند صدور إشارة البدء يكون كل فريق كومة مـــن القش والحطب بحيث يكون ارتفاعها اقل من ارتفاع الخيط الأدنى .. ثم يشعل النار في الكومة مع ملاحظة ألا تمس النار بعد إشعالها وألا يضاف إليها مزيد من الحطب ..

الفريق الفائز هو أول الفريقين الذي تصل ناره إلى الخيط العلوي وتحرقه ..

لعبة سباق غلي الماء:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: لكل فريق صفيحة (شريطة أن تكون سعتاهما واحدة) وملعقة شاي من مسحوق الصابون وعودان من الثقاب ..

الطريقة:

قبل بدء السباق يجمع كل فريق بعض القش والحطب وثلاث قطيع من الحجر يوضع ماء في كل صفيحة بارتفاع 3سم ثم يضاف مسحوق الصابون إلى الماء ..يختار كل فريق ممثلين له عـــند صـــدور إشارة البدء يثبت الكشافان الممثلان لكل فريق الصفيحة على قطع الحجارة الـــثلاث ثم يكومان القش والحطب اسفل الصفيحة .. ويشعلان النار ويستمران في تغذيتها بالخشب ..

الفريق الذي يغلي الماء في صفيحته أولا هو الفريق الفائز ..

لعبة تتابع إشعال النار بالزناد:

تقسم الطليعة إلى فريقين :

الأدوات: لكل فريق حجر صوان مشطوف ، وقطعة من الحديد الصلب (زناد) ..

الطريقة:

يقف الفريقان في تشكيل تتابعي على أن يبعد كل فريق عن الأدوات بمسافة خمس خطوات .. عند صدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول من كلا الفريقين ويطرق قطعة الصوان بقطعة الحديد ليحدث شررا يشعل به قطعة من قماش بالي .. وبها يشعل كومة من قش وحطب .. يعود بعد ذلك الكشاف إلى مكانه ويلمس الكشاف الثاني ليحذو حذوه .. يستمر العمل إلى أن تشعل ثمانية نيران .. الفريق الذي يشعل ثمانية نيران قبل غيره هو الفريق الفائز ..

لعبة إشعال النار في الجو الرطب :

تقسم الطليعة إلى فرق .. كل فرقة من اثنين من الكشافين:

الأدوات: لكل فريق بلطة ، وحطب ، وثقاب، و إناء به ماء، وكتلة من خشب ..

الطريقة:

عند صدور إشارة البدء يلقى كل فريق الحطب الذي جمعه في الإناء الذي به ماء، وبعد كل فريق من 1 إلى 10 وبعدها يرفع كل فريق حطبه من الماء ويفرقه عن بعضه ثم يبدأ إشعال النار فيه

الفريق الفائز هو أول فريق يشعل النار في الحطب المبتل ..

لعبة سباق العربة الرومانية:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: لكل فريق ست عصى وتسعة حبال من الليف أو غيره طول كل منها متران ..

الطريقة:

عـــند صدور إشارة البدء يبدأ كل فريق في ربط العربة الرومانية على شكل مسند .. تربط أربـــع عصى بالدورة المربعة وتربط العصوان الخامسة والسادسة بالدورة القطرية في الجانب المقابل (قطريا ومتقاطعتان)

بعد الانتهاء من تشكيل العربة يركب كشاف عليها ويقوم بجرها كشافان آخران ..

الفريق الفائز هو من يسبق الفريق الآخر في السباق ...

لعبة حامل ثلاثي لتعليق الأشياء:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: لكل فريق ثلاث عصى كشافة، وحبلان كل أحدهما ثلاثة أمتار والثاني متران ..

الطريقة:

عند صدور إشارة البدء ، يربط كل كشاف العصى الثلاث لتعمل كحامل ثلاثي باستخدام الحـــبل الذي طوله ثلاث أمتار.. ينصب الحامل الثلاثي ثم يربط كل من الكشافين الآخرين طرفي الحبل بطول مترين ليعمل خلبة ثم يثبت أحد الكشافين طرف الخلبة في الحامل الثلاثي بينما يقفز الأخر ليجلس في حلقة الخلبة ويبقى فيها معلقا في الحامل ..

الفريق الفائز هو أول فريق يكون فيه أحد الكشافين معلقا في الحامل ..

لعبة ربط العقد الوتدية عن بعد:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: شجرة رسمت حولها دائرة نصف قطرها ثلاثة أمتار ، وحبل طوله خمسة عشر أمتار ..

الطريقة:

يمســـك الكشـــافان بطرفي الحبل بحيث لا يفلت من بين أيديهما ، وعليهما أن يعقدا الربطة الوتدية حول الشجرة دون أن يدخلا الدائرة .. أما الكشافان الآخران فيقدمان لهما النصيحة فيما يختص بارتفاع الربطة ..

الفريق الفائز هو الفريق الذي يسبق الآخر ..

الجزء الثامن :الألعاب الكشفية في مخيم الفريق

مسابقات و أنشطة الطليعة والفريق

يلعب الكشافون في كل أنحاء العالم ألعابا ممتعة ومثيرة – بعض هذه الألعاب فردي وبعضها زوجي والبعض جماعي ..

على عريف الطليعة أن يختار بعض هذه الألعاب وان يجربها في طليعته .. وعليه أيضا أن يحول بعضها إلى مسابقات بين طلائع الفريق

العاب اللياقة

لعبة تحاشي الضربة:

الأدوات: حبل طويل مربوط في نهايته كيس صغير مملوء بالرمل ..

الطريقة:

يقف الفريق في دائرة ويقف في مركز الدائرة كشاف يدير الحبل بحيث يكون كيس الرمل في مستوى ركب الكشافين على محيط الدائرة ..

على كل كشاف أن يقفز إلى أعلى حتى يتحاشى الضربة، والذي يصيبه الكيس تحتسب عليه غلطة ..

الكشاف الذي يصيبه اقل عدد من الضربات في زمن معين يكون هو الكشاف الفائز ..

لعبة وقف الحركة:

الأدوات: كتلتان من الخشب ..

الطريقة:

يتحرك الكشافون بحرية مطلقة في منطقة محددة ..

يقف القائد في مكان يستطيع فيه أن يرى كل التحركات وعندما يضرب كتلة خشب بالأخرى يتوقف الكشافون كل حركاتهم والذي لا يتوقف عن الحركة ينادي عليه القائد

باسمه وعليه حينئذ أن يسلم على الكشافين جميعا .. ويضرب القائد قطعة الخشب بالأخرى مرة ثانية ..

في حالـــة عدم استطاعة القائد تحديد من لم يتوقف من الكشافين ، فانه يطلب من الكشافين جميعا أن يتحركوا في مكان حركات عشوائية سريعة ثم يكرر ضرب قطعة الخشب بالأخرى وهكذا ..

لعبة تفادي الكرة:

الأدوات: كرة كبيرة مثل كرة سلة أو كرة قدم ..

الطريقة:

يقف الكشافون على محيط دائرة بينما يقف واحد منهم في مركز الدائرة ..

تعطـــى الكرة لواحد ممن يقفون على محيط الدائرة . وعلى هذا أن يضرب بها من في المركز تحت وسطه . فإذا أصابت الكرة من في المركز عليه أن يبادل من ضربه مكانه وتستمر اللعبة

ملاحظة : إذا لعبت اللعبة داخل حجرة فيجب أن تلقي الكرة بكلتا اليدين حتى تقل قوة اندفاعها ..

لعبة إخراج الكرة خارج الدائرة :

الأدوات: كرة طائرة أو كرة سلة ..

الطريقة:

يقـــف الكشـــافون على محيط دائرة و أيديهم على ركبهم وبحيث تبعد القدم عن الأخرى بمسافة 60 سم ويلامس طرف قدم الكشاف طرف قدم من يجاوره ..

يقـــف كشـــاف في مركز الدائرة ويطلق عليه لفظ " هـــ" حيث يقوم بدحرجة الكرة بين أرجل الكشافين لإخراجها من الدائرة – يحاول الكشافون أن يمنعوا خروج الكرة من الدائرة بركـــبهم و أقدامهم ، وعلى الكشاف الذي تخرج الكرة من بين رجليه أن يتبادل مكانه مع من في المركز

لعبة زعيم الثورة:

الطريقة:

تجلس الطليعة في دائرة بحيث لا تترك بينها مكانا، وذلك في الوقت الذي يكون فيه أحدهم " بعـــيدا – تختار الطليعة زعيما لثورتها (أحد أفرادها) حيث يقوم هذا الزعيم بعمل حركات تقلدهـــا الطلـــيعة – ويحاول " هو" أن يحدد هذا الزعيم .. على الزعيم أن يغير الحركة كل خمس عشر ثانية على الأقل .. قد يصفق الزعيم أو يحك رأسه .. أو يهز رجله أو ذراعه أو يضـــرب عـــلى ركبته .. إذا استطاع " هو " أن يتعرف على زعيم الثورة من خلال ثلاث تخمينات بقي مكانه ، وان لم يستطيع حل الزعيم محله..

لعبة اضرب بعنف:

الأدوات: صحيفة ملفوفة ، أو طرة (قطعة قماش مثناة عدة طبقات)

الطريقة:

تجلس الطليعة أو تقف على شكل دائرة بحيث يضع كل كشاف يداه خلف ظهره مفتوحتان على شكل كوب ..

يقـــف " هو" خارج الدائرة جاملا" الطرة" ويدور حول الدائرة .. وفجأة يلقي الطرة (في حالة الجلوس) خلف أحد الجالسين أو يضعها في يد آخر الواقفين (في حالة الوقوف) ويجري حـــول الدائرة بينما يلاحقه من اخذ الطره ليضربه بها اسفل عنقه، ويظل"هو" يجري إلى أن يعـــود إلى المكان الشاغر(مكان من بيده الطره) ويجلس فيه .. وعندئذ يتحرك من بيده الطرة خارج الدائرة ويفعل مثل ما فعل " هو"

لعبة افعل ولاتفعل:

الطريقة:

تقـــف الطلـــيعة على خط واحد ويقف قائد اللعبة أمامه ويؤدي بعض الحركات .. فعندما يـــؤدي حركة ويقول " افعل" فعلى أفراد الطليعة ألا تقلد حركته وتظل ساكنة .. فإذا قال" لا تفعل" فعلى الجميع تقليد حركته ..

الكشاف الذي يخطئ يخطو خطوة للخلف .. وتستمر اللعبة لفترة زمنية محددة .. والكشاف الفائز هو آخر من يتبقى على الخط ..

لعبة الغربان والغزلان:

الطريقة:

تقســـم الطلـــيعة إلى فريقين ويقف كل فريق في صف واحد في مواجهة الفريق الأخر أحد الفريقين" غربانا " ويسمى الفريق الأخر " غزلانا"

عـــندما ينادي قائد اللعبة " غربانا" أو " غزلانا" فان على الفريق الذي يحمل هذا الاسم ان يدور للخلف ويجري إلى الحائط المقابل في الوقت الذي يحاول فيه الفريق الثاني ملاحقة أفراد الفـــريق قبل أن يصلوا إلى الحائط .. كل من لمس من الفريق الأول يعتبر أسيرا لدى الفريق الثاني .. يمكن أن تستمر اللعبة حتى يأسر فريق منهما كل أعضاء الفريق الثاني ..

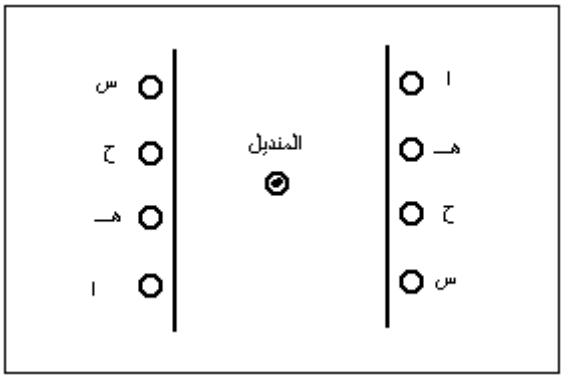
ويمكن لقائد اللعبة أن يضيف إليها شيئا من المتعة بأن يقول مثلا: غـــ غـــ غـــ غربان ..أو غـــ غـــ غـــ غزلان ..

لعبة نادي على عدد:

الطريقة :

يجلـــس الكشـــافون عـــلى محيط دائرة بينما يقف كشاف في مركزها يرقم الجميع بما فيهم معصـــوبي العيـــنين ..ينادي معصوب العينين على عددين ، وعلى كل من الكشافين الذين يحمـــلان هذين الرقمين الوقوف ليتبادلا مكانيهما قبل أن يلمس معصوب العينين أحدهما ، فان لم يستطع ينادي على عددين آخرين وهكذا ..

لعبة اخطف واجري:

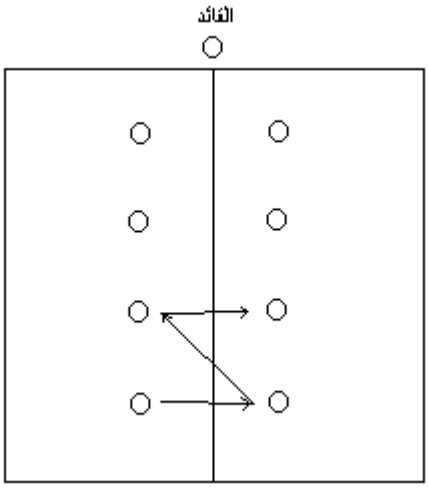


الطريقة:

يقـــف فريقان في مواجهة بعضيهما بحيث تكون المسافة بينهما ست خطوات ويرقم أعضاء كـــل فريق بنفس أرقام الفريق الآخر بمعنى أن يكون هناك اثنان برقم: "1" واثنان برقم "2" وهكذا وبحيث يكون ترتيب الأرقام عكس .. يوضع منديل على الأرض بين الصفين وعلى بعدين متساويين منهما .. ينادي قائد اللعبة اللذان يحملان هذا الرقم ويجريان تجاه المنديل في محاولة لالتقاطه ..

الكشـــاف الأســـرع والذي يلتقط المنديل ويعود إلى مكانه قبل أن يلمسه الكشاف الأخر يكون هو الفائز وتسجل له نقطة .

لعبة تخلص من الكرة بسرعة:



الأدوات: كرة سلة أو كرة طائرة ..

الطريقة:

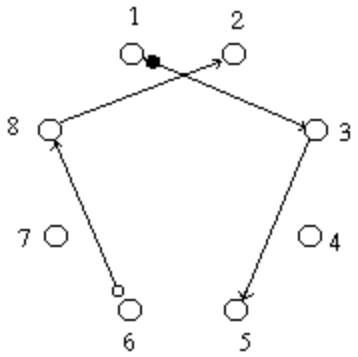
يرســـم خط يمر بمركز الحجرة أو بمركز قطعة ارض محددة الأبعاد في الهواء الطلق .. يصطف الفريقان على جانبي الخط وعلى بعدين متساويين منه ..

يقـــف قـــائد اللعـــبة معصوب العينين في مكان ما ومعه صفارته .. عندما يطلق قائد اللعبة صـــفارته يمـــرر اللاعبون في الفريقين الكرة بينهم .. وأي فريق تكون الكرة بيده عند سماع الصفارة الثانية تسجل عليه نقطة ويسجل الفريق الأخر نقطة (يشترط الا يتعدى أي لاعب الخط المركزي)

الهدف من هذه اللعبة هو أن يتخلص كل فريق من الكرة بأسرع ما يمكن بإلقائها إلى ارض الفريق الأخر ..

لعبة التجاوز:

الأدوات: كرتان "سلة أو طائرة"

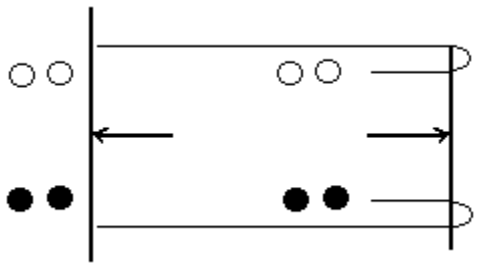


الطريقة:

يـــرقم الكشـــافون بأرقام من 1 إلى 8 ثم يقفوا على محيط دائرة بحيث يكون الكشافون ذو الأرقـــام الفردية فريقا ويكون ذو الأرقام الزوجية فريقا أخر .. تعطى كرة للكشاف الذي يحمل رقم "1"وتعطى الكرة الثانية للكشاف الذي يحمل رقما زوجيا ويقف مقابل الكشاف رقم "1" وليكن هو رقم "2"

عـــند صدور إشارة البدء يمرر الكشافان الكرة إلى أعضاء فريقهما بالتتابع وفي اتجاه عقارب الســـاعة، بمعـــنى أن تسير الكرتان في اتجاه واحد .. الغرض من هذه اللعبة هو أن يعمل كل فريق على امرار كرته أسرع من امرار كرة الفريق الأخر فيكون السبق للفريق الذي تتجاوز فيه كرته كرة الفريق الأخر ..

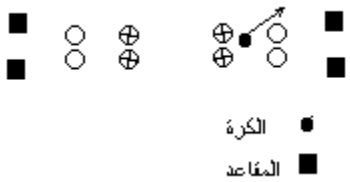
لعبة سباق الظباء:



يرســـم خـــط البداية على بعد 30 خطوة من خط النهاية .. ويقف كل فريق في تشكيل تتابعي خلف خط البداية بحيث تكون يد الواحد منهم على حزام الكشاف الذي أمامه ..

عـــند صدور إشارة البدء يجري الكشافون وهم في هذا الوضع حتى خط النهاية ثم يعودون مســـرعين مرة أخرى إلى نقطة البداية ..إذا وقع فرد من الفريق أو انفصل عن زملائه ، فاز الفريق الآخر عليه

لعبة الكرة بثلاثة أرجل :



الأدوات : منديل لكل كشاف ، أربعة مقاعد وكرة ..

الطريقة:

يوضـــع مقعدان المسافة بينهما خطوة يمثلان المرمى وفي مقابلهما وعلى مسافة مناسبة يوضع مقعدان بنفس الوضع ..

يـــتكون كل فريق من أربعة أفراد .اثنان منهما يقفان لحراسة المرمى بينما يقف الآخران في منتصـــف المســـافة أمام الكرة، على أن يربط كل اثنان رجليهما الداخليتين من عند المعقب والركبة بالمنديلين ..

عند صدور إشارة البدء يحاول كل فريق إدخال الكرة في مرمى الفريق الآخر، وكلما سجل هـــدف تعـــادل الكرة إلى المركز .. وهكذا لفترة زمنية محددة ، مع ملاحظة عدم استعمال الأيدي..الفريق الفائز هو الذي يسجل اكبر عدد من الأهداف ..

لعبة تتابع تحت وفوق

الأدوات: كرة لكل فريق ..

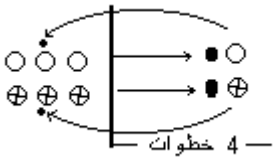
الطريقة :

يقف كل فريق في تشكيل تتابعي ومع اللاعب الأول كرة ..

عـــند صـــدور إشارة البدء يقوم اللاعب الأول بتسليم الكرة لمن خلفه بكلتا يديه من فوق رأسه، ويحذو هذا الأخير حذوه إلى أن تصل الكرة إلى أخر فرد حيث يجري بالكرة ليتصدر الصـــف ثم يسلم الكرة لمن خلفه من بين ركبتيه وهكذا حتى إذا ما وصلت للفرد الأخير ، اخذ الكرة وتقدم الصف وقام بتسليمها لمن خلفه بكلتا يديه من فوق رأسه وهكذا..

يلاحـــظ أن تمـــرر الكرة تمريرا دون أن يلقي بها .. الفريق الذي يعود إلى وضعه الأول قبل الفريق الأخر يكون هو الفائز ..

لعبة سباق الكرة التتابعي :



الأدوات: كرة لكل فريق ..

الطريقة:

يرســـم خط البداية ويقف خلفه كل من الفريقين في تشكيل تتابعي وفي يد الكشاف الأول كرة .. يوقف قائد الفريق في مواجهة فريقه وعلى مسافة أربعة خطوات من خط البداية .. عـــند صـــدور إشارة البدء يقذف الكشاف بالكرة إلى قائد فريقه ثم ينحني لأسفل ليقذف القـــائد بالكـــرة إلى الكشـــاف الثاني وهكذا يكرر نفس العمل .. إذا لم يتمكن أحد من الكشافين التقاط الكرة فان عليه أن يسرع في استعادتها والعودة إلى الصف قبل أن يقذف بها إلى قائد فريقه ..الفريق الفائز هو الذي يسبق الآخر في الأداء ..

لعبة سباق الكرة المطاطية التتابعي:

الأدوات: كرة مطاطية وزجاجة فارغة لكل فريق

الطريقة:

خلف خط البداية يصطف كل فريق مزدوجا في تشكيل تتابعي، ومع الصف الأول من كل فريق كرة مطاطية .. وتوضع أمام كل فريق وعلى مسافة خمس خطوات زجاجة فوق مقعد ..عـــند صدور إشارة البدء يضع الكشافان الأولان الكرة بين جبهتيهما ويجريان بالكرة بهذه الطـــريقة (دون اســـتخدام الأيدي) ليضعاها فوق فوهة الزجاجة .. بعد ذلك يأخذ أحدهما الكـــرة ويجري بها إلى فريقه ليسلمها للصف الثاني اللذين يكرران نفس العمل .. إذا سقطت الكـــرة منهما عليهما أن يلتقطاها ثم يعودا إلى مكانهما الأول ليبدأ المحاولة من جديد والفريق الفائز من ينهى السباق أولا ..

لعبة سفن الضباب

تقسم الطليعة إلى فريقين:

الأدوات: مقاعد كحواجز .. مناديل كشفية لعصب الأعين ..

الطريقة:

خلف خط البداية يقف الفريقان في تشكيل تتابعي والكل معصب العينين.. وتوضع بين خط البداية والحائط البعيد عدد من المقاعد كحواجز وموضوعة بطريقة عشوائية ..

عند صدور إشارة البدء يحاول الكشاف الأول من كل فريق أن يسلك طريقة إلى الحائط فإذا ما اصطدم بأحد المقاعد عليه أن يدور حول المقعد ثلاث دورات قبل أن يتقدم وعند وصوله إلى الحـــائط يـــرفع العصابة عن عينيه ويجري إلى الكشاف الثاني في الصف ويسلمه ليحذو حذوه ..

يمكـــن للكشـــاف الغير معصوب العينين أن يوجه زميله بصيحات تعينه على تعرف الاتجاه" وهو واقف خلف خط البداية .. الفريق الذي يصل إلى الحائط ثم إلى خط البداية قبل الأخر هو الفريق الفائز ..

العاب البوصلة

الانطلاق النجمية من مكان بعد تحديد الاتجاه بالبوصلة :

الأدوات : بوصلات- وأكياس ورق عليها علامات تستخدم كإشارات على الطريق- وحلوى مغلفة عدد أنواعها مساوي لعدد الفرق المشاركة في اللعبة – وتعليمات للفرق بشأن الاتجاهات .

الانطلاقة الأولى:

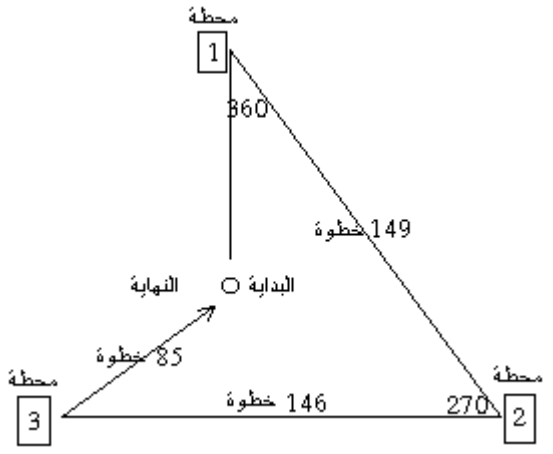
تقســـم الفرقة إلى ثلاثة أقسام .. يقف كل فريق في نقطة البداية أي عند المحطة " صفر" .. يضـــبط الفـــريق الأول بوصلته على الاتجاه 360 درجة ، والفريق الثاني على الاتجاه 120 درجـــة والفـــريق الثالث على الاتجاه 240 درجة .. عند صدور إشارة البدء تنطلق الفرق الـــثلاث في اتجاهاتهـــا وهـــي تعد الخطوات التي تقطعها ..وبعد85 خطوة يترك كل فريق حقيبـــته التي تحوي الحلوى وعليها رقم الفريق يأخذ كل عضو قطعة من الحلوى كدليل عـــلى انـــه كان في هذه المحطة ، ويمكن له أن يأكلها ولكن عليه أن يحتفظ بالغلاف، (طبعا سيكون لكل فريق نوع من الحلوى) ..يسرع الفريق الأول إلى المحطة رقم "2" بينما يسرع الفريق الثاني إلى المحطة رقم " 3" والفريق الثالث إلى المحطة رقم"1"

بعد وصول كل فريق للمحطة الثانية يتوجه للمحطة الثالثة ومنها إلى نقطة الصفر .. الفريق الذي يعود أولا ومعه أغلفة الحلوى التي تثبت صحة سيره هو الفريق الفائز .. يمكن استبدال الحلوى بأشرطة من الورق عليها توقيع الفريق التي ترك العلامة ..

تمارس هذه اللعبة في حفل أو منتزه أو غابة ... البوصلة تساعد على تحديد اتجاهه ، أما عدد الخطوات فيساعده على قياس المسافة .. في هذه اللعبة على الكشاف أن يحدد الاتجاه ويقيس المسافة ..

الفريق الأول :

الطريق		الاتجاه		عدد الخطوات
0	1	360	درجة	85
1	2	150	درجة	149
2	3	270	درجة	149
3	0	60	درجة	85



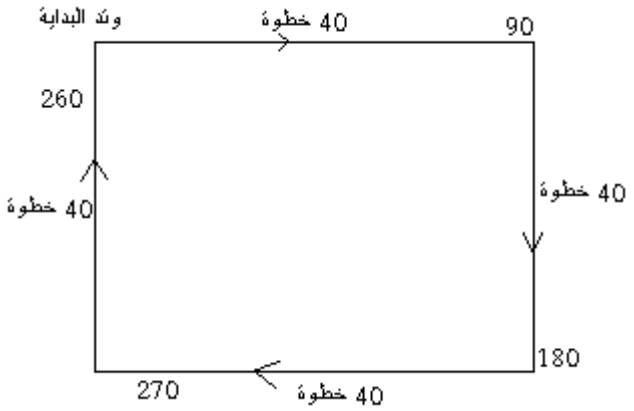
الفريق الثاني:

الطريق		الاتجاه		عدد الخطوات
0	2	120	درجة	85
2	3	270	درجة	149
3	1	30	درجة	149
1	0	180	درجة	85

الفريق الثالث:

الطريق		الاتجاه		عدد الخطوات
0	3	240	درجة	85
3	1	30	درجة	149
1	2	15	درجة	149
2	0	30	درجة	85

لعبة ارسم مربعا



الأدوات: وتد كنقطة بداية – وتد كنقطة نهاية – بوصلة ..

الطريقة:

تنقســـم الطلـــيعة إلى فريقين : يبدأ كل فريق في دق وتد البداية في الأرض ..ثم يبدأ السير لمســـافة 40 خطوة على 90 درجة ، ثم 40 خطوة ثانية على 180 درجة ثم 40 خطوة ثالثة على 270 درجة و أخيرا 40 خطوة على 360 درجة ثم يدق وتد النهاية ..

الفريق الذي يكون وتد النهاية عنده اقرب ما يكون من وتد البداية يكون هو الفريق الفائز

العاب القياس

لعبة قس مسافة:

الأدوات: شريط قياس

الطريقة:

تختار نقطتان لا تقل المسافة بينهما عن ثلاثين مترا .. يطلب من كل كشاف أن يقيس هذه المسافة بالخطوات ثم يقوم بتحويل القياس إلى أمتار.. اكثر الكشافين دقة يكون هو الفائز ..

لعبة سر عددا من الخطوات تساوي 50 مترا :

الأدوات: شريط قياس ..

الطريقة:

على ارض مستوية .. يطلب من كل كشاف أن يسير عددا من الخطوات يعتقد أنها تساوي بعـــدا قـــدره خمسون مترا ، شريطة أن يبدأ الكشافون جميعا من خط بداية واحدة وبعد أن يســـير كل منهم الخطوات التي يعتقد أنها تساوي خمسين مترا يحدد نقطة النهاية بدق مسمار في الأرض يمر خلال قطعة من الورق كتب عليها اسم الكشاف ..

اقرب ورقة من المسافة الصحيحة (خمسين مترا) هي ورقة الكشاف الفائز ..

لعبة الدقة في تقدير الزمن:

يجلـــس الكشافون على الأرض .. ثم ينظر القائد إلى ساعته قائلا " لنبدأ" يحاول كل كشاف أن يعرف متى تنتهي الدقيقة ، وعند ما يظن الكشاف أن الدقيقة انتهت يرفع يده ..

الكشـــاف الذي يرفع يده قرب انتهاء الدقيقة هو الكشاف الفائز .. يكرر العمل مع فترات زمنية مختلفة ..

العاب الاتصال

لعبة سباق تنفيذ الأمر المدون في رسالة:

الأدوات: لكـــل فـــريق : قلم .. قطعة من الورق .. ورسالة مكونة من عشر كلمات وقد فصلت كلماتها عن بعضها وخلطت ببعض ثم وضعت في صندوق من الورق

الطريقة:

يصطف كل فريق أمام صندوقه

عـــند صـــدور إشارة البدء يجري كشافو كل فريق بالتتابع ليأخذ كل منهم قطعة من ورق الصندوق ويناولها لزميل له وكل إليه ترتيب الكلمات في جملة أو اكثر ..

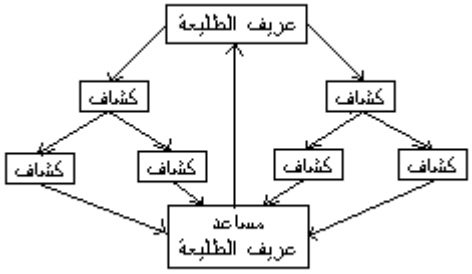
الرسالة تتضمن أمرا بعمل شيء .. أول فريق يقوم بهذا العمل هو الفريق الفائز ..

لعبة احشد كشافيك:

الغرض .. هو وضع خطة للتعبئة ..

يحتاج عريف الطليعة أحيانا إلى جمع أعضاء الطليعة في اقل فترة زمنية ممكنة .. فهل يستطيع ؟ ..

فيما يلي طريقة يمكنه بها ذلك – ليبدأ بسلسلة مكالمات تليفونية كما يلي:



يتصـــل عـــريف الطلـــيعة باثنين من الكشافين ، حيث يقوم كل منهم بالاتصال باثنين من الكشـــافين ويقـــوم الآخـــرين بالاتصال بمساعد عريف الطليعة الذي يتصل بعريف الطليعة ليطمئنه على أن الرسالة قد بلغت للجميع ..

تســـتخدم هـــذه الطـــريقة أيضا عندما يضطر العريف إلى تغيير مكان أو زمان اجتماع من الاجتماعات (في حالة عدم وجود تليفون يكون الاتصال شخصيا).

.

لعبة الآمر الصامت:

الطريقة : تقسم الطليعة إلى فريقين:

يعطى عريف الطليعة عدة إشارات صامتة لتشكيلات .. الوحدة تلو الأخرى .. مثل تقدموا إلى الأمام .. أسرعوا ..قفوا ..انتشروا ...تجمعوا ..انتبهوا ...الخ

والغـــرض من ذلك أن يتتبع كل فريق كل إشارة بأسرع ما يمكن .. الفريق الذي يستجيب للإشـــارة تسجل له " 10 " نقط ويخصم من الفريق الذي يتكلم أو يتحرك أفراده حركات غير ضرورية خمس نقط ..

لعبة سباق المورس التتابعي :

الأدوات : لكل فريق : علم إشارة ، أو مصباح كهربائي أو ضوء متقطع ..

الطريقة:

تقســـم الطليعة إلى فريقين: يقف الفريقان خلف خط البداية في تشكيل تتابعي ..عند صدور إشـــارة الـــبدء يجري الكشاف الأول من كل فريق إلى أن يصل إلى العلم أو مصدر الضوء ليرسل الحرف "أ" ثم يعود مسرعا إلى فريقه ليلمس الكشاف الذي يليه ليحذو حذوه ويرسل الحـــرف " ب" وهكـــذا حتى تكتب الحروف الأبجدية كلها ..الفريق الذي ينتهي أولا هو الفريق الفائز ..

لعبة اخطف واجري بالمورس :

الأدوات:علم إشارة أو جهاز طنان – ومنديل كشافة ..

الطريقة:

يقف الفريقان متواجهان وتفصل بينهما مسافة ست خطوات

يعطى أعضاء كل فريق، نفس الحروف بمعنى أن يكون هناك اثنان يحملان حرف " أ" واثنان يحمـــلان حـــرف "هـــــ" وهكذا يوضع منديل على الأرض في المنتصف .. يقوم العريف بإرسال أحد الحروف بالعلم أو بالجهاز وعلى الكشاف الذي يسمع أو يرى حرفه أن يسرع باخـــتطاف المنديل ويعود إلى مكانه قبل أن يلمسه الكشاف الأخر الذي يحمل نفس الحرف وهكذا يتم تغيير الحروف ..

العاب الملاحظة:

لعبة البحث عن الحيوان:

توضـــع لعبة على شكل حيوان في مكان ما في الحجرة ثم يطلب من الكشافين البحث عن الحيوانات وعلى الكشاف الذي يجده أن يأخذه ويجلس هادئا دون أن يسلمه إلى عريف الطليعة ..
والمتعة هنا في ملاحظة سلوك الآخرين وتصرفاتهم ..

لعبة البحث عن طابع البريد:

تلعب بنفس الطريقة، يلصق طابع بريد على جزء من ملابس كشاف دون أن يدري ويطلب من الكشافين البحث عنه ..

لعبة البحث عن الحلوى:

تخـــبأ بعض قطع الحلوى المغلقة في أماكن مختلفة من الحجرة ، وكلما عثر كشاف على قطعة منها صاح صيحة الطليعة فيأتي عريف الطليعة ويأخذها منه .. في نهاية اللعبة يشترك الجميع في تناول الحلوى..

لعبة حقيبة الظهر المتبقية:

الأدوات: قلم .. وقطعة من الورق ..

الطريقة:

يقـــوم قائد اللعبة بوضع عددا من الأشياء المختلفة على جانب الطريق بحيث لا تكون ظاهرة تماما ..

مـــثل : مصباح كهربائي – فرشاة أسنان – قطعة صابون – أنبوبة معجون أسنان – شراب – علبة ثقاب – ملعقة – مشط .. الخ

وتمر الطليعة كلها في هذا الطريق في صف واحد تتابعي للتعرف على هذه الأشياء وعلى كل كشاف بعد ذلك أن يعد قائمة بالأشياء التي راها مرتبة ..

لعبة استراق الخطى:

لعبة التماثيل المتحركة:

الطريقة : تقسم الطليعة إلى فريقين :

يقـــف الفـــريقان متواجهين .. كل منهما خلف خط البداية وتفصل بينهما مسافة مناسبة ..ويقف القائد في نقطة متوسطة بينهما

يـــبدأ أحد الفريقين في التقدم نحو القائد ليلمسه عندما يكون وجه القائد تجاه الفريق الأخر فـــإذا التفـــت القائد إليه وقف الفريق بلا حراك، وفي نفس الوقت يتقدم الفريق الأخر فإذا التفت القائد إليه وقف بلا حراك(ليس بالضرورة أن يتحرك الفريق كوحدة واحدة) ..إذا التفت القائد و أحس بحركة الفريق فانه يعيده إلى خط البداية ليبدأ من جديد ..

اللاعب الفائز من يستطيع لمس القائد وعندئذ يصبح هو القائد الجديد

لعبة اجتياز الفجوة:

تمـــارس هذه اللعبة في منطقة كثيفة الأشجار أو معشوشبة، وتحدد المسافة بين خطى البداية والنهاية بحوالي 100 متر ..

ويتحرك مراقبان على مسافة 40 متر على كل جانب من جانبي هذا الطريق .. عند صدور إشـــارة البدء يحاول الكشافون اجتياز المسافة بعيدا عن عيون الرقباء .. يحدد وقت مناسب لهذه العملية

إذا روى أحـــد الكشـــافين نودى عليه وعندئذ عليه أن يقف فورا ويظل واقفا حتى تنتهي اللعبة، والكشاف الذي يصل إلى نقطة النهاية أولا يكون هو الفائز ..

العاب التخييم

لعبة حزم الأمتعة التتابعي:

الأدوات: لكل فريق: حقيبة ظهر .. والأدوات اللازمة لمخيم ..

الطريقة :

تقسم الطليعة إلى فريقين :

يقف كل فريق في تشكيل تتابعي خلف خط البداية مقابل حقيبة ظهر فارغة وامتعة ..

عـــند صـــدور إشارة البدء يجري الكشاف الأول في كل فريق نحو الحقيبة ليحزم جزء ا من الأمتعة ثم يعود إلى فريقه ليلمس الكشاف الثاني الذي يقوم بحزم جزء أخر وهكذا .. الفريق الذي يتقن حزم أمتعته هو الفريق الفائز

لعبة لف البطاطين:

الأدوات: بطانيتان ..

الطريقة:

تقسم الطليعة إلى فريقين:

يصـــطف كل فريق خلف خط البداية في تشكيل تتابعي مقابل بطانية .. عند صدور إشارة الـــبدء يجـــري الكشاف رقم" 1" من كل فريق تجاه البطانية ويقوم بلفها و إحكام اللف ثم يحلمها ملفوفة ويجري بها إلى فريقه ليسلمها للكشاف رقم "2" الذي يحملها إلى مكان اللف ويفكها ثم يعيد لفها من جديد

يســـتمر السباق حتى أخر كشاف .. يجب أن يكون اللف محكما وان تحمل البطانية دون أن ترتخي أو تفك .. الفريق الذي ينهى السباق قبل الأخر يكون هو الفائز ..

لعبة إقامة الخيام:

الأدوات : أربع خيام بأعمدتها وأوتادها ومطارقها ..

الطريقة:

تقسم الطليعة إلى أربع فرق، كل فرقة تتكون من اثنين وتوضع أمام كل فريق خيمة ملفوفة لفـــا جيدا وبجوارها أعمدتها وأوتادها ومطارقها ..عند صدور إشارة البدء تتبارى الفرق في إقامة الخيام .. بعد أن يقيم الفريق خيمته يقف أمامها في وضع انتباه ..

أول فريق ينتهي من إقامة خيمته يكون هو الفريق الفائز..

لعبة رفع صاري العلم:

الأدوات: عصـــى كشـــافة مثبـــت في أحدها علم الطليعة – وثمان قطع من حبل سميك لعمل أربع ربطـــات– وثلاث حبال لشد الصاري طول كل منها خمسة أمتار – وثلاثة أوتاد خشبية – ومطرقة ..

الطريقة:

تصـــطف الطلـــيعة ومعها أربع عصى وعصا خامسة مثبت فيها علم الطليعة .. عند صدور إشارة البدء تعمل الطليعة معا على ربط العصى الخمسة شريطة أن تكون العصا الخامسة التي تحمـــل العـــلم في قمة الصاري ، تربط الحبال الثلاث في الصاري وعلى ارتفاع من الأرض يساوي ثلثيه .. يرفع الصاري وتشد حباله بالأوتاد حتى يصبح راسيا تمام .. بعد الانتهاء من بـــناء ورفع الصاري تصطف الطليعة أمامه في وضع الانتباه .. يحسب الزمن الذي استغرقته الطليعة في بناء الصاري ..

بنود حفلات السمر حول نار المخيم

الأغنيات :

الأغنيات من الأنشطة الممتعة للكشافين إذ انهم يشعرون وهم يرددونها بالسعادة وصفاء الروح، أنها تسري عنهم بعد عمل يوم كامل وهم حول النار أو في طريق عودتهم من رحلة خلوية – فليتعلم الكشافون كلمات أغنية من الملحن .. وإذا أراد عريف الطليعة أن يعلم أغنية ، عليه أن يغنيها هو أولا بمفرده مرتين أو اكثر حتى يمكن للكشافين في الطليعة أن يتعودوا على الكلمات واللحن ، ثم تغني الطليعة معا مرات ومرات .. ليترك العريف طليعته تغني وتستمتع بالغناء كلما شعرت بالحاجة إليه..

الصيحات:

الصيحات رياضة محببة للأولاد في سن الكشافين، لذلك كان على عريف الطليعة ان يوجه حماس الأولاد إلى صيحات لها معناها وموسيقاها فهي تعمل على تقوية روح الكشفية وتصرف الطاقة الزائدة عند الأولاد .. ليحاول عريف الطليعة أن يعين كشافا يقود الآخرين في أغنياتهم وصيحاتهم ، وعلى هذا الأخير أن يكون ملما بعدد من الأغنيات الجماعية والصيحات وان يكون متمتعا بروح المرح وان يحسن توجيه الآخرين .. وتتخير الطليعة بعض الصيحات القوية ذات الكلمات المؤثرة التي تصل إلى أعماق القلوب ولتهز صيحات الطليعة الأرض هزا..

التصفيق بالايدي:

يستخدم التصفيق في الاحتفالات بمناسبة ما .. كأن يحصل الكشاف على رتبة الأعلى، او بعد أداء عرض ممتاز ، أو استحسانا لأمر ما ..الخ

وللتصفيق طرق عديدة مختلفة ، وعلى عريف الطليعة مع طليعته ان يبتكروا واحدة او اكثر.

الألعاب:

تعتـــبر الألعاب جزءا من أجزاء السمر حول نار المخيم – ويجب أن يحتفظ الكشافون جميعا بالـــروح الكشفية أثناء اللعب وألا يحاولوا جرح شعور أي زميل من زملائهم .. وإذا لاحظ العريف إن اللعبة ستخرج عن حدودها فليوقفها ..

القصص الفكاهية:

تحـــتاج الأغنـــيات والقصص الفكاهية إلى وقت اكبر للإعداد، والقصة الفكاهية تقوي البرنامج، فلـــيفكر عريف الطليعة في إعداد واحدة من هذه القصص .. هناك بعض القواعد لاعداد الأغنية والقصة الفكاهية يجب أن تؤخذ في الاعتبار :

1. لابـــد للعريف أن تكون لديه فكرة واضحة عما يريد أن يفعل وعما يريد أن يحققه من وراء القصة الفكاهية ..
2. علم العريف أن يستشف ما يدور بخلد الكشافين وهو يسرد القصة ..
3. تجريب القصة مع أفراد طليعته قبل أن يقدمها للفريق ..

هذا ويمكن للعريف أن يستفيد من القصص الفكاهية التي تعرض في التلفزيون والصحف والمجلات

قفشات الفكاهية:

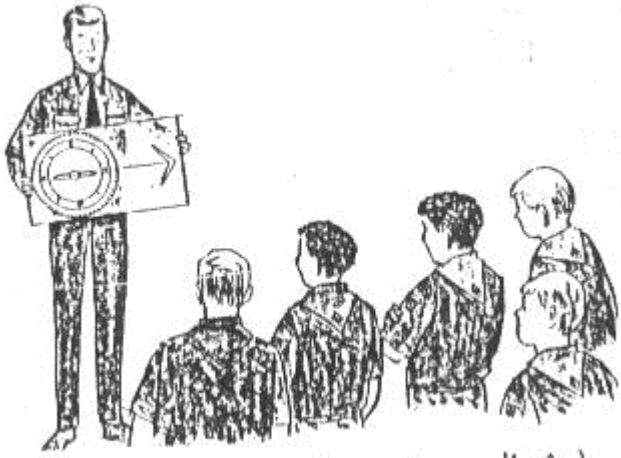
قفشات هي قصص فكاهية قصيرة تتميز بسرعة الحركة ، وتستخدم فيما بين عرض قصتين

عرض القصص:

استمتع الكثيرون من الفتيان بسماع قصة ممتعة حول نار المخيم ورغم ذلك فان عددا منهم لا يجد في نفسه الشجاعة ليقف بين زملائه ليقص عليهم قصة .. إن الواجب هنا هو تشجيع الفتى والعمل على أن يواجه أعضاء طليعته وفريقه دون تهيب أو خجل ..

ويتبع في ذلك اختياره قصة قوية مثيرة ليقرأها مرات ومرات، ثم يقوم بسردها بنفسه بأسلوبه الخاص وبصوت مرتفع ، على أن يرجع إلى القصة كلما نسي جزءا منها .. ثم يعيد سردها على نفسه .وبمجرد أن يستوعبها تماما عليه أن ينظر في المرأة وهو يحكيها ثم عليه بعد ذلك أن يقدمها لزملائه .





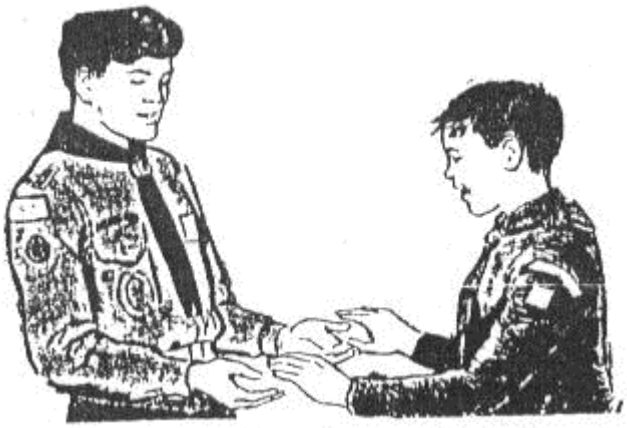
(شمال – جنوب – شرق – غرب – شمال شرق

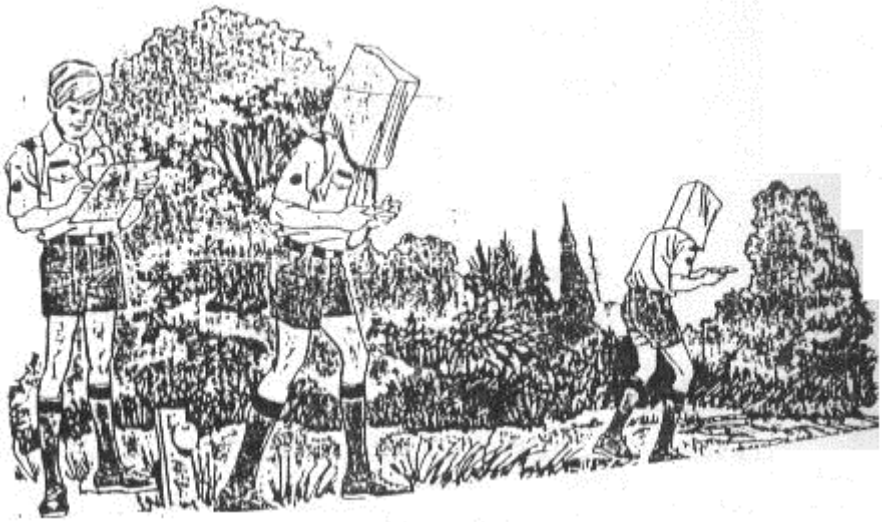












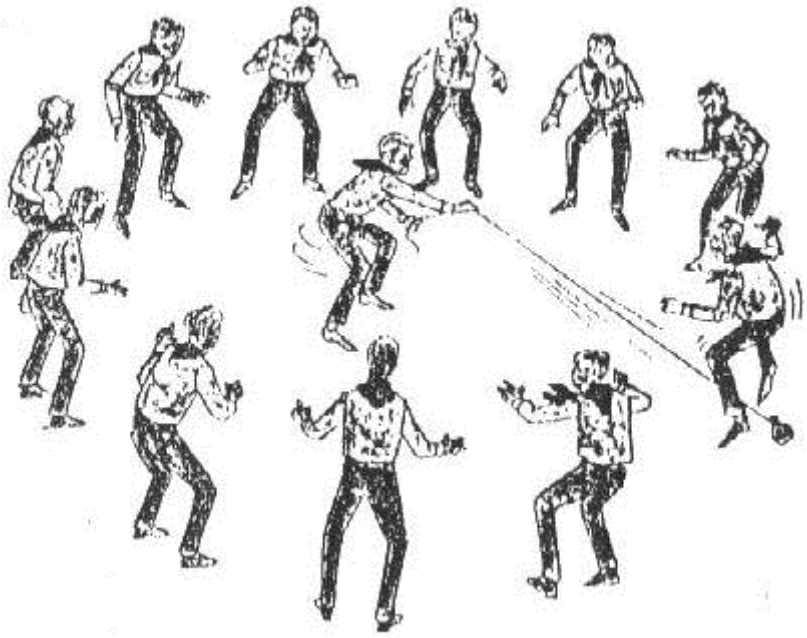


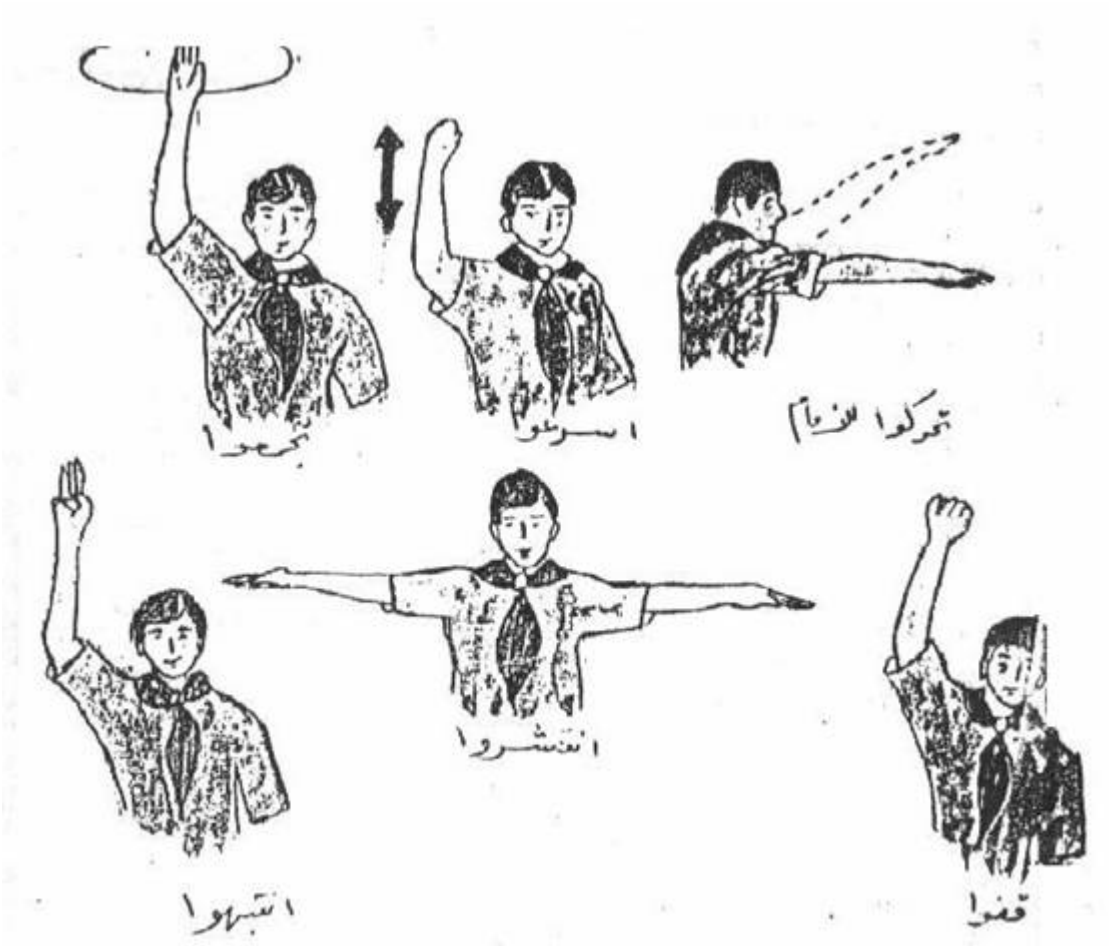











تحركوا الذراع
انتشروا
انتبهوا
قفوا





