



A KATALYST FOR CHANGE AMONGST THE YOUTH OF THE NEAR EAST

نموذج عن يوم في المٌخيم

[WWW.KATALYSTNE.NET](http://WWW.KATALYSTNE.NET)



## نموذج عن يوم في المخيم

**ملاحظة:** قد يتضمن المخيم فقرات تتداخل بين هذا النموذج العام لذلك قد يتم التعديل على بعض المخيمات بحسب موضوع المخيم وخصائصه

### • المقدمة العامة:

- الترحيب
- لعبة كسر الحواجز والتعارف (لعبة واحدة أو إثنين بحسب الوقت المتاح)
- تقسيم المخيمين الى فرق (لعبة)
- إعطاء المخيمين فرصة إختيار اسم الفريق أو وقت للعمل على علم، أو شعار (بعض المخيمات قد تفرض أسماء معينة للفرق وفي هذه الحالة يتم توجيه الفرق نحوها)
- توجيهات عامة عن المخيم (تتضمن القوانين، الأوقات، شرح عن المكان، الخ...)

### • البرنامج الصباحي

- تأمل (قد يكون قبل الفطور أو بعده بحسب رغبة قادة المخيم)
- تسبيح (قد يكون قبل الفطور أو بعده بحسب رغبة قادة المخيم)
- الموضوع الرئيسي:
  - القصة الكتابية التي يركز عليها الموضوع
  - الآية التي من الممكن أن تكون آية الدرس (قد يوجد آية واحدة تتكرر في كل الدروس لأنها شعار المخيم)
  - مدخل خلاق للدرس (ترنيمة، فيلم قصير، صورة، لعبة، إستخدام أغراض معينة، صوت عالي، طريقة لبس المتكلم، سكتش، أو أي فكرة غريبة ممكن أن تخدم هدف جذب الإنتباه)

- **الفكرة الرئيسية للدرس:** يجب أن تكون الفكرة الرئيسية للدرس فكرة واحدة تهدف الى تغيير في المُستمع
- النقاط العامة الثلاث للدرس (ملاحظة: ليس من الضرورة أن تكون ثلاث، أحياناً فكرة واحدة أو إثنين تكون كافية ووافية وبالتالي ليس الهدف كثرة الكلام)
  - الفكرة الأولى:
  - الفكرة الثانية:
  - الفكرة الثالثة:
- **المناقشة:** ليس بالضرورة أن تكون المناقشة مبنية على سؤال ما، أحياناً قد تكون مبنية على مشهد من فيلم، أو على قصة ما، أو عمل يدوي يقوم به القائد بينما يُثير الموضوع الذي يُريد أن يتحدث عنه
- (تذكر أن هدف المناقشة هو ترسيخ فكرة الموضوع عند السامعين وليس لفتح مواضيع أخرى)
- المناقشة ليست للقائد أن يتكلم إنما للتلاميذ أن يُشاركوا لذلك على الأسئلة المطروحة أن تُحفز التفكير والمشاركة عند التلاميذ)
  - السؤال الأول:
  - السؤال الثاني:
  - السؤال الثالث:
- فترة إضافية (حسب توقيت المُخيم قد يكون هناك حاجة الى فترة إضافية في الفترة الصباحية)
  - إقتراح أول:
  - إقتراح ثان:
  - إقتراح ثالث:

• فترة بعد الظهر:

- إستراحة للمُخيمين: إن هذا الوقت للهدوء والراحة للمُخيمين هو فترة راحة للقادة أو للعمل على التحضير للألعاب الخارجية في فترة بعد الظهر
- العاب خارجية: فترة الألعاب قد تتضمن مجموعة من عدة العاب، أو من لعبة كبيرة واحدة، أو من لعبة محطات حيث ينتقل الفريق من محطة الى أخرى للتنميط مهمة ما.
  - اللعبة الأولى:
  - اللعبة الثانية:
  - اللعبة الثالثة:
  - اللعبة الرابع:
  - اللعبة الخامسة:
- بعد فترة الالعاب وبحسب الالعاب قد يحتاج اللاعبين للإستحمام فوراً أو اذا اراد القادة جعلها وقت استراحة هذا يعود لهم.
- العشاء

- **فترة السهرة:** قد تكون السهرة في الخارج أو في الداخل بحسب قرار القادة المسؤولين عن المُخيم وبحسب المكان.

- للألعاب الخارجية (راجع دليل الالعاب)
- السهرة في الداخل: (ملاحظة إن الفقرات التالية ليست بالضرورة بهذا الترتيب. ترتيب الفقرات يعود للقادة المنظمين للسهرة)
  - العاب (تحدي بين الفرق)
    - لعبة سرعة في الإجابة عن أسئلة
    - لعبة تتطلب بعض الحركة مثل إحضار شيء ما...
    - لعبة (ليس لها علاقة بأي شيء "للتسلية فقط...ولو كما نحنا جايين نتسلى" وهي قد تكون مُضحكة أحياناً)
    - أفلام قصيرة:
    - إقتراح أول:
    - إقتراح ثان:

○ إقتراح ثالث:

● فقرات مُتنوعة:

○ فقرة هل تعلم: (من المُمكن أن تكون Power Point)

○ سكتش تمثيلي مُضحك أو مؤثر

○ ألخ