



JOURNEY OF TRANSFORMATION
رحلة التغير

الوحدة الثانية: الخلاص الحقيقة السادسة: لديك نور يضيء لك الطريق القيمة ٤: طلب المشورة



مدرسين
الفئة العمرية
حتى ١٢ سنة



Powered by:
together Network
www.togethernetwork.net

Instagram, Facebook, YouTube, Twitter, and other social media icons.
@SparkJourney
www.sparkyouthclub.com



الوحدة الثانية: الخلاص الحقيقة السادسة: لديك نور يضيء لك الطريق القيمة ٤: طلب المشورة



@SparkJourney

www.sparkyouthclub.com



القيمة ٣ : طلب المشورة

الهدف

تعليم الطفل أن طلب النصيحة ليس ضعفًا.

بعض الأطفال يظنون:

• «أنا فاهم كل حاجة.»

• «مش محتاج حد يساعدي.»

لكن الطفل يحتاج أن يتعلم أهمية المشورة.

نقطة مهمة للمعلم

ساعد الأطفال يميزوا بين:

• النصيحة الحكيمة

• وتأثير الأصدقاء غير الصحيح

ليس كل شخص نعتمد على رأيه.

الرسالة النهائية:

«النصيحة الحكيمة تحميني
وتساعدني أختار صح.»

لعبة: المشي المجنون

الأدوات:

• كروت عليها أسماء حيوانات (أو الخادم يقولها).

طريقة اللعب:

ناعمل خط بداية ونهاية.

كل طفل قبل ما يجري يسحب كارت، ولازم يمشي بالطريقة المكتوبة:

• بطريق.

• كنفر.

- البطريق
- بطة.
- ضفدع.
- قرد.

أول فريق يخلص يكسب، والضحك مضمون.

الربط:

«قبل ما نتحرك كنا محتاجين نعرف هنعمل إيه. في حياتنا كمان قبل أي قرار، من الحكمة نسأل حد حكيم يوجهنا، بدل ما نمشي بعشوائية.»

شرح القصة

في قصة رجبام ركز على:

أنه رفض نصيحة الحكماء وسمع لأصحابه فقط.

وكانت النتيجة مشاكل كبيرة.

ساعد الأطفال يفهموا أن:

اختيار الأشخاص الذين نسمع لهم مهم جدًا.

الرسالة النهائية:

«النصيحة الحكيمة تحميني
وتساعدني أختار صح.»