



JOURNEY OF TRANSFORMATION
رحلة التغير

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



مدرسين
الفئة العمرية
من ١٣-١٧ سنة

Powered by:

together Network

www.togethernetwork.net



@SparkJourney

www.sparkyouthclub.com





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



@SparkJourney

www.sparkyouthclub.com



القيمة ٤ : طلب المشورة

الهدف

تعليم المراهق أهمية الرجوع لأشخاص حكماء بدل الاعتماد الكامل على نفسه.

نقطة مهمة

في هذه المرحلة يحب المراهق الاستقلال وإثبات الذات.

لكن وضح أن:

طلب المشورة ليس ضعفاً...

بل علامة نضج واتضاع.

لعبة : كرسي رحبعام

جيب كرسي وحطة في النص، وقول:

"أنت دلوقتي الملك."

قدامه 0 أشخاص:

• واحد يمثل الشيوخ.

• ٤ يمثلوا أصحابه.

كل واحد يقنعه بقرار مختلف.

هو يختار بسرعة.

بعدها تكشف مين كان الشيوخ ومين كانوا الأصحاب،

وتقرا القصة.

هبحسوا فعلاً بضفط الأصوات، ويفهموا أن المشكلة لم تكن في عدم وجود مشورة، بل في اختيار الشخص الخطأ ليستمع إليه

شرح القصة

رحبعام كانت أمامه فرصة ليحافظ على المملكة.

سمع رأيين:

- مشورة الحكماء
- مشورة الأصدقاء المندفعين
- واختار الصوت الذي يوافق كبريائه.

النتيجة كانت كارثية:

انقسام المملكة.

ركز على الفكرة:

أحياناً قرار واحد بدون مشورة صحيحة... يغيّر الحياة كلها.

الرسالة النهائية:

«الشخص الحكيم لا يمشي وحده...
بل يسمع ويتعلم.»