

## 🎯 أهداف ورشة العمل

- ما الهدف الأكثر أهمية لمجتمعك المحلي؟
- كيف يمكن للممارسين دعم تحقيق هذه الأهداف؟
- اطلب من المشاركين ترتيب الأهداف حسب الأولوية.

## 🌍 رؤية برنامج ألعاب القوى للأطفال

- كيف نضمن وصول البرنامج لكل طفل؟
- ما الأنشطة التي تعزز “متعة الحركة”؟
- ناقش الفرق بين التعلم بالحركة والتدريب التقليدي.

## 🤝 قيم ألعاب القوى للأطفال

- اختر قيمة واذكر موقفًا يعززها.
- كيف تتحول القيم إلى سلوك يومي؟
- صمّم نشاطًا بسيطًا يبرز قيمة “الصدقة”.

## 🌱 المبادئ الرئيسية للبرنامج

- ما التحديات التي تواجه “الشمول”؟
- كيف نعدّل البيئة لتناسب الجميع؟
- اقترح تعديلًا واحدًا يحسّن تجربة الطفل.

## 🧠 مدخل ألعاب القوى للأطفال

- ما الفرق بين بيئة التعلم وبيئة الأداء؟
- كيف نجعل النشاط أكثر مرونة؟
- شارك مثالًا لنشاط تم تعديله بنجاح.

## 🧠 فهم المشاركين – الطفل ككل

- اختر جانباً (بدني/ذهني/اجتماعي/قيمي) واذكر كيف تدعمه.
- ما الجانب الأكثر احتياجاً في مجتمعك؟
- صمّم لعبة تعزز الجانب الاجتماعي والعاطفي.

## 🔄 مبدأ STEP لتعديل الأنشطة

- اختر نشاطاً وطبّق عليه تعديلاً باستخدام S أو T أو E أو P.
- كيف نجعل النشاط أسهل؟ وكيف نجعله أصعب؟
- ناقش كيف يساعد STEP في إشراك الجميع.

## 🔥 أهمية الإحماء

- ما الأخطاء الشائعة في الإحماء؟
- صمّم إحماء مدته 3 دقائق يناسب الأطفال.
- كيف نربط الإحماء بموضوع الوحدة؟

## 🌀 المهارات الحركية الأساسية

- اختر مهارة واذكر لعبة تطورها.
- كيف نضمن مشاركة الجميع؟
- ما الفرق بين التدريب على المهارة واللعب الحر؟

## 🏃 المهارات الحركية لألعاب القوى

- ما المهارة الأكثر تحدياً للأطفال؟
- صمّم نشاطاً بسيطاً لتعليم الرمي أو الوثب.
- كيف نربط المهارات الأساسية بمهارات ألعاب القوى؟

## تقييم المخاطر وتطبيق سبل الحماية

- ما المخاطر المحتملة في نشاط خارجي؟
- كيف نعلم الأطفال تقييم المخاطر؟
- ما دور الممارس في حماية الأطفال؟

## تخطيط وحدة ألعاب القوى للأطفال

- صمّم وحدة من 3 جلسات.
- ما أهم عنصر في التخطيط؟
- كيف نقيس نجاح الوحدة؟

## تخطيط مهرجان ألعاب القوى للأطفال

- اختر شكل مسابقة يناسب الفئة العمرية.
- كيف نضمن انسيابية الحركة بين المحطات؟
- صمّم خطة احتفال بسيطة في نهاية المهرجان.

## الختام والانطباعات

- ما أهم شيء تعلمته؟
- ما الخطوة التالية التي ستطبقها؟
- شارك فكرة لتحسين البرنامج