سلسلة برامج مخيمات الوحدات

مخيم الأشبال

كشافة الإمام المهدي عجل الله فرجه

هاتف: 01474949- فاكس: 01472379- ص.ب: 268/24 .

www.almahdiscouts.net
E-mail: mahdi@almahdiscouts.net

الكتاب	سلسلة برامج مخيمات الوحدات مخيم الأشبال
إعداد	مفوضية التدريب والبرامج
تاريخ الطبع	2008 م / 1429 هـ

مخيم الأشبال

كشافة الإمام المهدي

عجل الله تعالى فرجه الشريف

الفهرس

البيـــــــان	الصفحة
المقدّمة	7
أهداف وأغراض	8
التوزيع الزمني لبرنامج المخيم	9
الإفتتاح	14
نظام المخيّم	15
المسابقات	16
مسابقة الإمام المهدي عجّل الله فرجه	17
المسابقة القرآنيّة	19
العقد الكشفيّة	21
سلّة العجائب	23
اللعبة الكبرى	25
المواقد الكشفيّة	30
رحلة الصيد	33
سهرة النار	34
التجارب العلميّة	37
أنا موهوب	40
الصرخات	41
الألعاب الكشفيّة	44
البرنامج الغذائي	53
لوازم التخييم	55

مقدمة

الأعزّاء قادة الأشبال..

لقد جرت العادة أن نقيم في جمعيتنا الكريمة المخيمات الكشفيّة للأفراد، فهي تارة تجمع عناصر الحلقة الواحدة على مستوى القطاع، وبأعداد كبيرة، وطوراً تجمع عناصر الفوج الواحد ومن جميع الوحدات.

واستفادةً من التجارب تبيّن أن لهذه الأنواع من المخيمات سلبيات يجب الوقوف عندها في محاولة حلّها. فمخيمات الحلقة الواحدة على صعيد القطاعات تجمع عدداً كبيراً من العناصر، بحيث لا يستطيع جهاز قيادة المخيّم من القيام بالمهام المطلوبة منه على الوجه الصحيح، وبدلاً من قيامه بالأنشطة التي تحقق الأهداف التي من أجلها أُقيم المخيّم، فإننا نجده في أغلب الأحيان أصبح دوره يقتصر على تجهيز الطعام وتأمين إحتياجات هذا العدد الهائل، وحل المشاكل والخلافات التي تحصل بين العناصر وما أكثرها.

أمّا مخيّم الفوج الذي يجمع كل عناصر الوحدات فسلبيته تكمن في عدم مراعاته المراحل العمرية، فالبرعم والشبل والكشّاف والجوال في نفس المخيّم، ويقدّم لهم البرنامج نفسه والأنشطة نفسها، وهذا ما يتنافى مع أبسط القواعد والمبادئ التربوية، وبالتالي كيف سنتمكّن عندها من تحقيق أهدافنا في هذه المخيمات.

بناء على هذا أرتأينا أن نخصّص كل وحدة من وحدات الفوج ببرنامج مخيّم خاص بها، لما لهذا الأمر من فوائد كبيرة على مستوى عملنا الكشفي، فالمخيّم أصبح للوحدة ولم يعد للفوج أو للقطاع، والعدد سيكون صغيراً فلا يربكنا، والعناصر من نفس المرحلة العمرية وبالتالي فأجواء النشاط والحيوية والفرح والسرور ستكون هي المسيطرة على هذا المخيّم، وهذا ما ينسجم تماماً مع الطريقة الكشفيّة والأهداف العامّة للحركة الكشفيّة.

لقد حاولنا قدر المستطاع أن يكون برنامج المخيم عبارة عن مجموعة أنشطة تربوية، وخالية من المحاضرات أو الدروس النظريّة، وبالتالي فإن معظم الفقرات ستنفّذ في الطبيعة وفي جو من الحماس والتشويق.

إننا نعتقد أن ما قدّمناه لكم - إذا ما قورن بإبداعاتكم- فلن نجد له مكاناً، وهذا ما يطمئننا، فلا تبخلوا على وحداتكم بما تختزنونه من طاقات وإبداعات، وتأكدوا أن الله تعالى سيوافيكم في منتصف الطريق، وأن عين صاحب زماننا الحجّة المهدي (عج) سترعاكم وتسدد خطاكم إن شاء الله.

والحمد لله رب العالمين.

مفوضيّة التدريب والبرامج.

أهداف وأغراض المخيم

الأهداف العامّة لمخيم الأشبال:

1. المساهمة في تطوير العنصر وتنمية قدراته كشفياً وثقافياً وتربوياً .
2. تعزيز الالتزام الديني.
3. المساهمة في ترسيخ وتعميق روح الاندماج والتفاعل الإيجابي داخل الجماعات الصغيرة .
4. إدخال الفرحة والسرور في قلوب العناصر من خلال ترفيه هادف.

الأغراض:
بعد نهاية هذا المخيّم يكون كل شبل قادراً على أن :

1. يكتسب معرفة جديدة حول القرآن الكريم.
2. يحفظ معلومات جديدة حول الإمام المهدي عجل الله فرجه .
3. يحفظ ثلاث صرخات.
4. يتقن صناعة عقدتين كشفيتين.
5. يتقن صناعة موقدتين كشفيتين.
6. يقوم بإجراء تجربتين من التجارب العلميّة.
7. يشارك في أربعة ألعاب كشفيّة جديدة.
8. يشارك بفعاليّة في رحلة صيد.
9. يتعاون مع أفراد سداسيه ويعمل معهم بروح الجماعة.

التوزيع الزمني لبرنامج المخيم

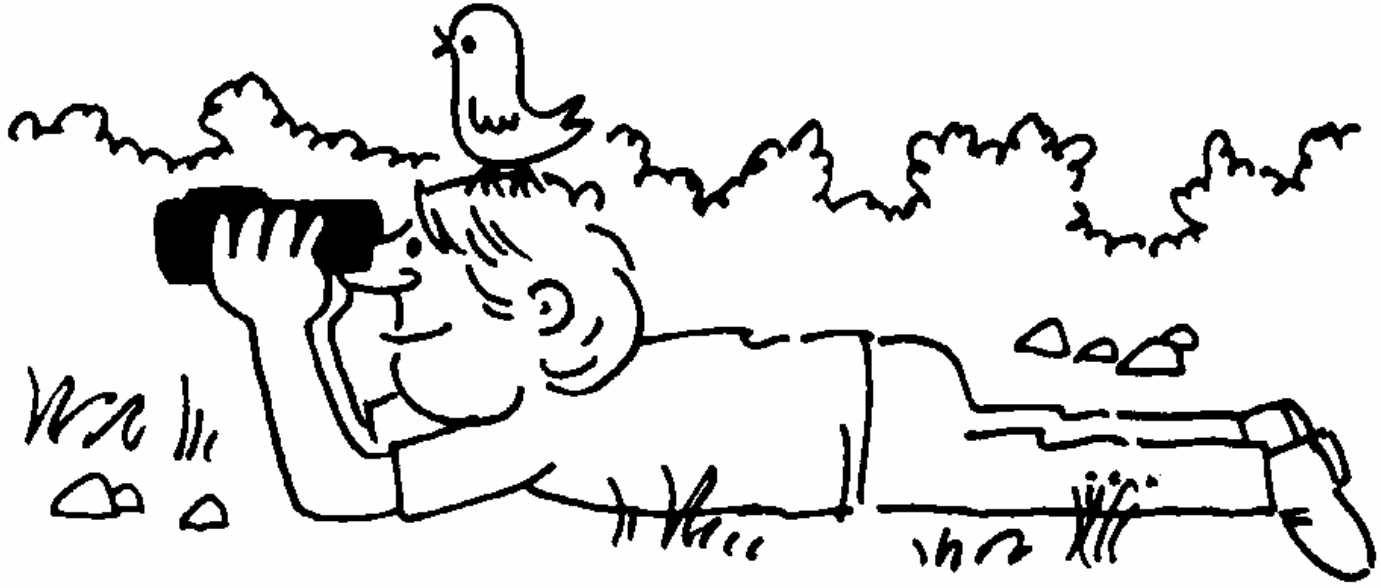
اليوم	التوقيت	الفقرة	كيفيّة التنفيذ	اللوازم
اليوم الأوّل	05:00 – 04:00	استقبال الأشبال	يقوم قائد الأشبال باستقبال الأشبال على مدخل المخيم، ويقوم أحد القادة بحمل قرآن بحيث يقبّل كل منهم القرآن قبل دخوله المخّيم، ويعطّرهم.	قرآن كريم، عطر.
	06:00 – 05:00	توزيع سداسيات وتقسيم المخيم	يقسم الأشبال إلى عدة سداسيات، ويصطحبهم قائد التجمّع في جولة حول المخيم.	
	07:00 – 06:00	الإفتتاح	يتجمّع الأشبال حول ساحة العلم ويقوم أحدهم بتلاوة القرآن الكريم، ثمّ يقوم قائد الأشبال بالترحيب بهم. وبعدها يتعهّد الجميع بأن يحاولوا بأقصى جهدهم أن لا يعصوا الله أبداً طوال فترة المخيم، ثمّ توزّع الضيافة عليهم.	ضيافة
	07:30 - 07:00	نظام المخيّم	يقوم قائد المخيّم أو قائد التجمّع بشرح ضوابط وقوانين المخيّم والبرمجة الزمنيّة له	
	08:30 -07:30	صلاة المغرب والعشاء	التحضير وإقامة الصلاة	
	09:00 -08:30	الطعام	طعام العشاء	
	10:30 - 09:00	مسابقة حول الإمام المهدي(عج) أو مسابقة قرآنيّة	طريقة المجموعات، أو بالطريقة الفرديّة.	أقلام وأوراق
	11:00 -10:30	الذهاب إلى النوم .	يتم إطفاء الأنوار والخلود إلى النوم .	

	التوقيت	الفقرة	كيفيّة التنفيذ	اللوازم
اليوم الثاني (قبل الظهر)	04:45 – 04:00	صلاة الصبح	يستيقظ الأشبال ويؤدّون صلاة الصبح وبعدها دعاء الإمام الحجّة(عج) ثم يعقدون جلسة قرآنيّة	قرآءيين
	05:10 – 04:50	رياضة	القيام بحركات رياضيّة متنوعة مع ركض	
	06:00 – 05:10	التفتيش	أعمال ريادة وتفتيش ورفع العلم	
	07:00 – 06:00	الفطور	يوزّع الفطور على الأشبال أو يقومون بأنفسهم يتحضيره حسب ما تراه قيادة المخيّم.	طعام الفطور
	07:20 – 07:00	إستراحة	يتم منح الأشبال فترة استراحة 20 دقيقة، ليبدأ بعدها النشاط الأوّل في هذا اليوم .	
	09:30 – 07:30	العقد الكشفيّة	يتم تدريب العناصر على العقد الكشفيّة ، ثم يتم منحهم وقت محدد، وعلى كل عنصر أن يصنع لوحة عليها العقد التي تعلّمها. يفوز الشبل الذي صنع أكبر عدد ممكن من العقد بطريقة صحيحة.	حبال نيلون أو ليف بعدد الأشبال بطول 50 سم
	10:00 – 09:30		إستراحة عصير	عصير
	11:20 – 10:00	سلّة العجائب	يوضع في سلّة عدد كبير من الظروف بحيث يحوي كل منها ورقة مكتوب عليها مهمّة معيّنة، يقوم كل شبل بسحب أحدى الأوراق ويقرأ محتواها، وعليه تنفيّذ ما فيها خلال مهلة زمنيّة محددة.	ظروف، أوراق، لوازم كل محطّة على حدا
	12:30 – 11:30	العاب كشفيّة	يُقسم الأشبال إلى مجموعتين (أو يبقوا مجموعة واحدة) ويقوم القائد ومساعديه بتأدية بعض الألعاب الكشفية لكل مجموعة على حدا، ثم تنتقل المجموعتان بين القائد ومساعديه	بحسب كل لعبة
	01:20 -12:30	صلاة الظهرين	تقام صلاة الظهر يليه موعظة صغيرة ما بين 10 إلى 15 دقيقة .	
	03:00 – 01:20	طعام الغداء + إستراحة	يتم توزيع طعام الغداء على العناصر، ثم يأخذوا الوقت الباقي فترة إستراحة	

	التوقيت	الفقرة	كيفيّة التنفيذ	اللوازم
اليوم الثاني (بعد الظهر)	04:30 – 03:30	اللعبة الكبرى	النشاط هو عبارة عن مسابقة ثقافية كشفية ترفيهيّة محددة بوقت، يمر فيها الشبل بعدة محطات ويحصل في كل محطة على بطاقة تقييم عند تنفيذه لمطلبها ويكتسب فيها معرفة أو مهارة .	بطاقات المحطات
	05:30 – 04:40	صناعة موقدة	يقوم أحد القادة بشرح كيفيّة صناعة المواقد ، ثم يُطلب من كل شبل أن يصنع موقدة بنفسه	
	07:30 - 05:40	رحلة صيد	يقوم الأشبال بعد تقسيمهم إلى سداسيات بالخروج من المخيّم في رحلة صيد، ويجب عليهم أن يذهبوا إلى منطقة تبعد مسافة من 3 إلى 5 كلم عن المخيّم، وأن يعودوا من تلك المنطقة ومعهم ما يلي: • لائحة ببعض المزروعات • عدد من اوراق الاشجار الاحجار • تقرير عن بعض المشاهدات	اقلام وأوراق
	08:15- 07:30	صلاة المغرب	إنزال العلم يليه صلاة المغرب	
	08:50 – 08:20	طعام العشاء	يتم توزيع الطعام على السداسيات	
	10:30 – 09:00	سهرة النار	يتم من خلال هذه السهرة عرض الأفكار والمواهب الفنّية من مشاركات الأشبال الراغبين في المنافسة. يتم الإعلان عن البرنامج ويتضمن تحديد الضوابط والموضوعات (تمثيل سكتش، إلقاء شعر ، إلقاء قصّة ، ...الخ) .	مسرح صوتيات
	11:00 – 10:30		إطفاء الأنوار	

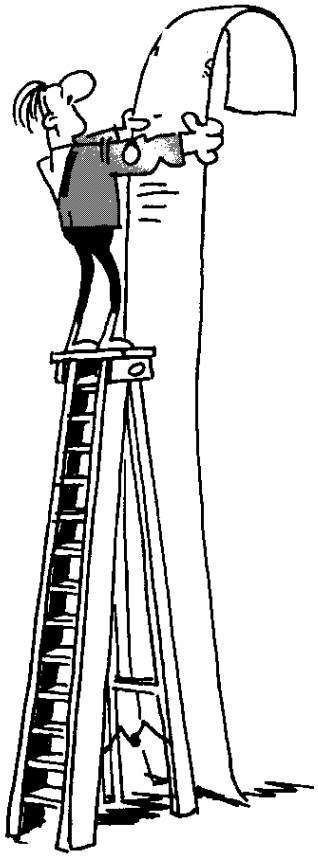
	التوقيت	الفقرة	كيفيّة التنفيذ	اللوازم
اليوم الثالث (قبل الظهر)	04:45 – 04:00	صلاة الصبح	يستيقظ الأشبال ويؤدّون صلاة الصبح وبعدها دعاء الإمام الحجّة(عج) ثم يعقدون جلسة قرآنيّة	قرآءيين
	05:10 – 04:50	رياضة	القيام بحركات رياضيّة متنوعة مع ركض	
	06:00 – 05:10	التفتيش	أعمال ريادة وتفتيش ورفع العلم	
	07:00 – 06:00	الفطور	يوزّع الفطور على الأشبال أو يقومون بأنفسهم يتحضيره حسب ما تراه قيادة المخيّم.	طعام الفطور
	07:20 – 07:00	إستراحة	يتم منح الأشبال فترة استراحة 20 دقيقة، ليبدأ بعدها النشاط الأوّل في هذا اليوم .	
	09:30 – 07:30	التجارب بالعلميّة	يتم عرض بعض التجارب العلمية على الأشبال ثم يُترك لهم مجال لتجربتها بأنفسهم إذا أمكن.	حسب كل تجربة
	09:50 –09:30		إستراحة عصير	عصير
	11:15 – 10:00	ألعاب كشفيّة	يُقسم الأشبال إلى مجموعتين (أو يبقوا مجموعة واحدة) ويقوم القائد ومساعديه بتأدية بعض الألعاب الكشفية لكل مجموعة على حدا، ثم تنتقل المجموعتان بين القائد ومساعديه	حسب الألعاب
	11:30 – 11:15		إستراحة	
	12:30 – 11:30	أنا موهوب	يتم فيه عرض الواهب بحيث يُتاح لجميع الأشبال صعود المنبر والقيام بما يرغبون بتأديته	مسرح وصوتيات
	01:30 -12:30	صلاة الظهرين + موعظة	تقام صلاة الظهر يليه موعظة صغيرة ما بين 10 إلى 15 دقيقة .	
	03:00 – 01:30	طعام الغداء + إستراحة	يتم توزيع طعام الغداء على العناصر، ثم يأخذوا الوقت الباقي فترة استراحة	

اليوم الثالث (بعد الظهر)	04:00 – 03:00	أجمل عمل ريادي	يُطلب من الاشبال القيام بعمل ريادي عن المقاومة الإسلامية بشكل فردي	من الطبيعة
	05:00 – 04:00	ألعاب كشفيّة	يُقسم الأشبال إلى مجموعتين (أو يبقوا مجموعة واحدة) ويقوم القائد ومساعديه بتأدية بعض الألعاب الكشفية لكل مجموعة على حدا، ثم تنتقل المجموعتان بين القائد ومساعديه	بحسب الألعاب
	06:00 – 05:00	التوضيب	توضيب تجهيزات المشاركين وتنظيف المخيّم .	أدوات تنظيف
	06:30 – 06:00	إحتفال الختام		ضيافة
	07:30 - 06:30	الوداع	نشيد الوداع وتوديع المشاركين بعضهم البعض	



الافتتاح

بعد تقسيم السداسيات وتوزيع الأشبال على المخيم، يطلق قائد الأشبال (قائد التجمّع) صافرة التجمّع العام، ويعمل على تعويد الأشبال لتلبية النداء فوراً عند سماع الصافرة(يقوم مثلاً بتجميعهم وتفريقهم عدّة مرات حتى يتجمّعوا بسرعة عند سماعهم الصافرة).



ثم يقوم بتعريفهم بالصافرات الهامّة التي تستعمل كثيراً في المخيمات، كصافرة التجمّع العام(.....) وتجمع الرواد (... ــ) وصافرة الإنتباه (ــ).

ثم يطلب منهم التجمّع حول سارية العلم بشكل نصف دائري، وتقف قيادة الأشبال في مقابل الأشبال.

يقوم قائد الأشبال بالطلب من أحد العناصر قراءة القرآن (يتفق معه مسبقاً)، ثمّ يتحدّث بكلمة قصيرة (ترحيب بهم وإبراز أهمية المخيم).

بعدها يقوم أحد القادة أو العناصر بقراءة حديث الكساء لمباركة هذا المخيم ونزول الرحمة والعناية الإلهية عليه.

بعد الإنتهاء من حديث الكساء يقف الجميع في وضع التأهب ويؤدّوا جميعاً عهداً بأن يبذلو جهدهم كي لا يعصوا الله أبداً في هذا المخيّم.

والعهد هو التالي: " نقسم بالله العظيم أن نسعى بكل طاقاتنا كي لا نعصي ربنا طوال فترة المخيم ".

على قائد الأشبال أن يسعى لكي يكون القسم على قدر كبير من الجدّية بحيث يكون الأشبال في أعلى درجات التأهب والإنضباط وأن يرددوا القسم وراءه بصوت عالٍ.

ثم يتوجه الجميع الى القبلة لقراءة دعاء الحجة (عج).

بعد الإنتهاء من مراسم الإفتتاح يقوم قائد الأشبال باصطحاب الأشبال في جولة استطلاعية في المخيم وجولة ليعرّفهم على أرجاء المخيم وحدوده والأماكن الخطرة التي يستطيعون الذهاب إليها. ويقوم بإعطاء بعض الإرشادات حول التوجيهات المناسبة لمسألة حركة التجوال في المخيم.

واجبات الشبل في المخيم:

1. التقيّد بأوقات الأنشطة والبرامج، والحضور والمشاركة فيها جميعاً.
2. المحافظة على النظافة الشخصية، نظافة الخيمة، ونظافة المخيم.
3. العمل مع أفراد السداسي وخصوصاً في أعمال الريادة والتفتيش الصباحي بكل نشاط وحيوية.
4. الحرص على تلبية نداء الصافرات وبسرعة.
5. الرجوع إلى قيادة المخيم عند حصول أي إشكال بينه وبين الآخرين.

الممنوعات على الشبل في المخيم:

1. الخروج من المخيم لأي سبب إلاّ بعد موافقة قيادة المخيم.
2. استعمال أدوات الغير دون إذن منهم، أو دخول خيم الآخرين دون إذن أفراد الخيمة.
3. مخالفة أوامر القادة وتوجيهاتهم.
4. السهر بعد الحادية عشر.
5. إثارة الفوضى والمشاكل مع الآخرين.

المسابقات

مما لا شك فيه أن المسابقات التنافسيّة تضفي جواً جميلاً جداً على المخيمات، خصوصاً إذا سادت فيها روح التنافس والمشاركة والحيويّة.

لقد وضعنا في هذا المتن مسابقتين: الأولى عن الإمام المهدي(عج)، والثانيّة مسابقة قرآنيّة.

أما طرق تنفيذ هذه المسابقات فيتم بعدّة أساليب نذكر منها أسلوبين على أمل أن يقوم القادة بالإبتكار في تقديم هذه المسابقات بالطرق التي يجدونه مناسبة:

1. يّقسّم الأشبال على عدة مجموعات أو بحسب السداسيات، ثم يختار كل سداسي رقماً معيّناً من 1 إلى 20، ويوّجه سؤال هذا الرقم إلى هذه المجموعة. وتفوز المجموعة التي أجابت بطريقة صحيحة أكثر من غيرها.

2. يوّجه السؤال إلى جميع الأشبال، وتُؤخذ إجاباتهم على أوراق، ويتم تصحيحها من قبل القادة ويعلن الجواب الصحيح. ثم يُدوّن على ورقة مستقلّة أسماء المشاركين وعدد الإجابات الصحيحة لكل منهم. بعد الإنتهاء من طرح الأسئلة يفوز العناصر الذين حصلوا على أعلى إجابات صحيحة، أو يتم اختيار عدد معيّن منهم بطريقة القرعة.

1. متى ولد الإمام المهدي(عج)؟
الجواب: 15 شعبان سنة 255 هـ .

2. ما اسم أم الإمام المهدي(عج)؟
الجواب: السيدة نرجس عليها السلام.

3. اذكر إحدى سفراء الإمام المهدي عجل الله فرجه؟
الجواب: عثمان بن سعيد العمري، محمد بن عثمان، الحسين بن روح النوبختي، علي بن محمد السيمري.

4. أذكر أحد علامات ظهور الإمام المهدي عجل الله فرجه.
الجواب: انتشار الظلم، خروج الدجال، خروج السفياني، الرايات السود.

5. كم سنة عاش الإمام المهدي عجل الله فرجه؟
الجواب: ما زال على قيد الحياة .

6. اذكر اسم راية من الرايات التي تخرج لمناصرة الإمام المهدي عجل الله فرجه؟
الجواب: راية الخرساني ، راية اليماني.

7. من هو أب الإمام المهدي عجل الله فرجه؟
الجواب: الإمام الحسن العسكري عليه السلام.

8. كم كان عمر الإمام المهدي عجل الله فرجه عندما غاب الغيبة الصغرى؟
الجواب: خمس سنوات.

9. كم دامت الغيبة الصغرى للإمام المهدي عجل الله فرجه؟
الجواب: 69 سنة.

10. كم دامت الغيبة الكبرى للإمام المهدي عجل الله فرجه؟

الجواب: ما زالت مستمرّة حتى اليوم.

11. أذكر لقبين للإمام المهدي عجل الله فرجه؟

الجواب: المنتظر، القائم، أبو صالح، الحجّة.

12. ما هو واجبنا في عصر الغيبة؟

الجواب: أن نعدّ أنفسنا دينياً وأخلاقياً وبدنياً لنصرة الإمام المهدي عجل الله فرجه.

13. في أية مدينة ولد الإمام المهدي عجل الله فرجه؟

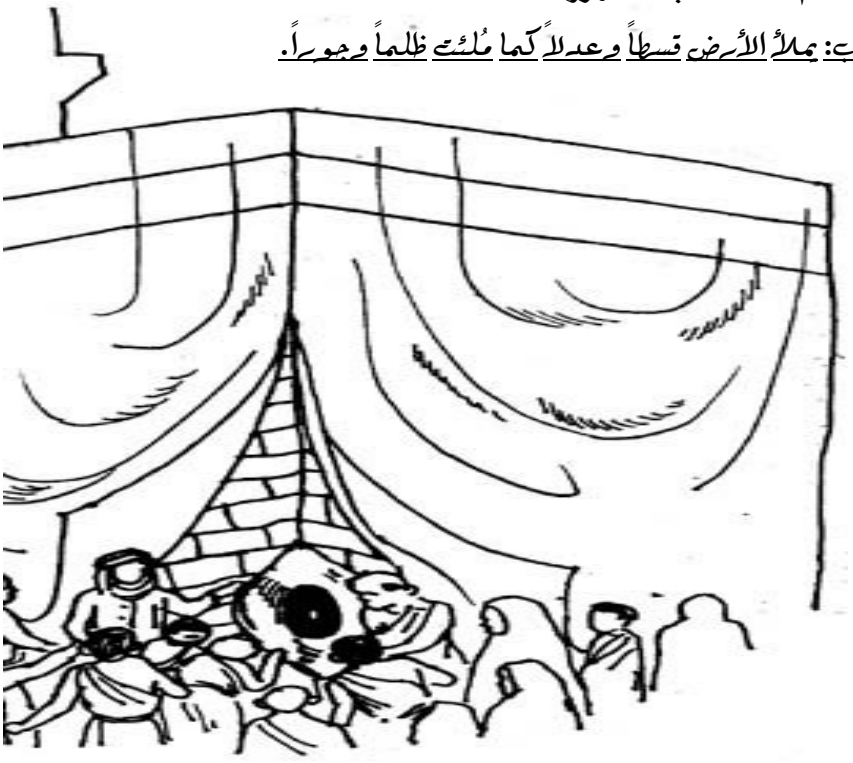
الجواب: مدينة سامراء في العراق.

14. أين يُبايع الإمام المهدي عجل الله فرجه؟

الجواب: في الكعبة المشرّفة.

15. ماذا يفعل الامام عجل الله فرجه بعد ظهوره؟

الجواب: يملأ الأرض قسطاً وعدلاً كما مُلئت ظلماً وجوراً.



الأسئلة العامة:

1. ما هي أكبر سورة في القرآن .

الجواب : سورة البقرة .

2. ما هي أصغر سورة في القرآن الكريم ؟

الجواب : سورة الكوثر

3. ما هما المعوذتان .

الجواب : سورتا الناس والفلق .

4. هل ذكر الرسول محمد صلى الله عليه وآله في القرآن ؟ وكم مرة ؟

الجواب : نعم , أربع مرات .

5. هل يوجد في القرآن سورة أسمها طه ؟

الجواب : نعم .

6. أذكر سورة قرآنية سمّيت باسم أحد الأنبياء ؟

الجواب : محمد , يونس , يوسف , ابراهيم , ...

7. كم هو عدد سور القرآن ؟

الجواب : 114 سورة .

8. كم عدد آيات سورة الكوثر ؟

الجواب : 3 آيات .

9. من هو الملك الذي ذهب لهدم الكعبة , وأرسل الله تعالى له ولجيشه طيور أبابيل فهلك مع جيشه ؟

الجواب : أبرهة .

10. من هو النبي الذي صنع سفينة للنجاة من الطوفان الذي أرسله الله تعالى ؟

الجواب : النبي نوح عليه السلام .

11. من هم الذين ناموا 309 سنوات حسب النص القرآني ؟

الجواب : أهل الكهف.

12. عدد ثلاثة من آداب تلاوة القرآن الكريم ؟

الجواب : الخشوع , استقبال القبلة , الوضوء , التفكّر في الآيات ...الخ.

13. عدّد اثنين من الحيوانات التي ذُكرت في القرآن الكريم.

الجواب: البقرة، الفيل ، الناقة، الكلب، الغنم.

14. كم هو عدد آيات سورة الحمد؟

الجواب: سبع آيات.

15. ما اسم أفضل طعام ذكر في القرآن الكريم ؟

الجواب: العسل.

16. ما اسم أصغر حيوان أشار إليه القرآن المجيد ؟

الجواب: البعوض.

17. أذكر سورة قرآنيّة يجب فيها السجود.

الجواب: السور القرآنيّة التي يجب فيها السجود هي: السجدة، فصلت، النجم، والعلق.

18. إقرأ سورة الماعون.

الجواب :

بسم الله الرحمن الرحيم

أَرَأَيْتَ الَّذِي يُكَذِّبُ بِالدِّينِ * فَذَلِكَ الَّذِي

يَدُعُّ الْيَتِيمَ * وَلَا يَحُضُّ عَلَى طَعَامِ الْمِسْكِينِ *

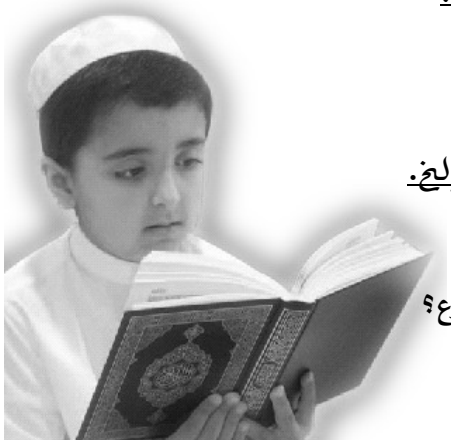
فَوَيْلٌ لِّلْمُصَلِّينَ * الَّذِينَ هُمْ عَن صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ *

الَّذِينَ هُمْ يُرَاؤُونَ * وَيَمْنَعُونَ الْمَاعُونَ *

صدق الله العلي العظيم

19. أذكر ثلاثة أنبياء وردت إسمهاؤهم في القرآن الكريم.

الجواب : النبي آدم(ع)، النبي نوح(ع)، النبي محمد(ص)،
النبي عيسى(ع)، النبي موسى(ع)، النبي إبراهيم(ع)،
النبي يحيى(ع)، النبي زكريا(ع)، النبي إسماعيل(ع)،
النبي يعقوب(ع)، النبي سليمان(ع)، النبي إسحاق(ع)...إلخ.

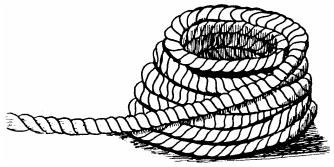


20. ما هي السورة التي يكون اسمها على اسم أحد أيام الأسبوع؟

الجواب: سورة الجمعة .

العقد الكشفية

مقدّمة.



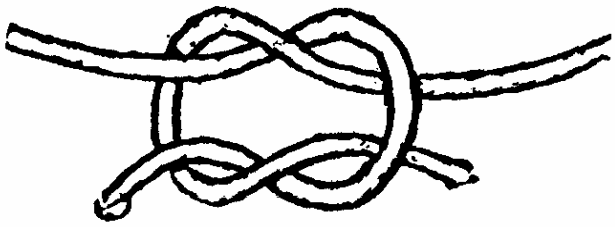
للعقد الكشفيّة ميزة خاصة عند الكشّافين، وخاصة في حياة الخلاء لحاجتهم الضروريّة إليها في معظم أعمالهم.

أضف إلى ذلك أن التدريب والتمرّن عليها يؤدي إلى قوة الملاحظة والذاكرة، والابتكار والمهارة والبراعة.

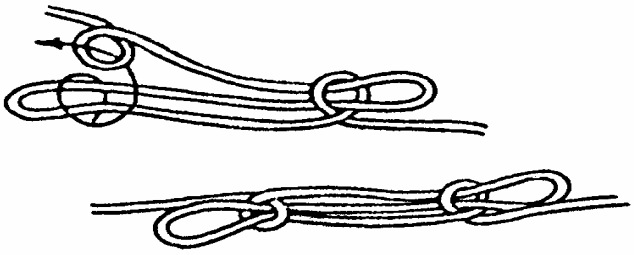
يقدّم القائد هذه القفرة على طريقة البيان العملي، وبعد الانتهاء من تعلّم العقد يُطلب من العناصر أن يقوم كل منهم بصناعة لوحة عليها العقد التي تعلّمها، ولا بأس بمساعدة من قبل القادة، ويتم اختيار عدد من اللوحات كأجمل ما تم صناعته.

نماذج من العقد

- **العقدة المربعة (الأفقية):** تستعمل لربط حبلين متساويين في السماكة، ولربط الجروح، وتثبيت الجبائر، كما تستعمل لربط خيمة مطوية، وتفك بسرعة وسهولة.

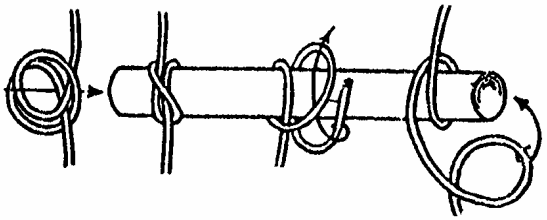


- **العقدة التقصيرية (ساق الكلب):** تستعمل لتقصير الحبل، والزيادة في متانته وتقويته، أو تلافي أجزاء معينة في الحبل عند استعمالها للشد.

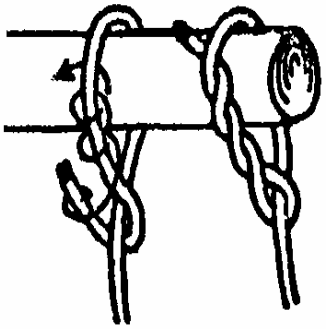


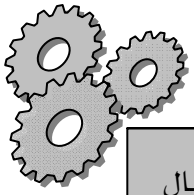
نماذج من الربطات:

- **الربطة الوتدية:** تُستعمل لربط الحبل بعمود أو وتد ، وفي بداية عمل الجسور والقناطر ونهايتها ، وهي من الربطات الكثيرة الاستعمال ، وتتحمل الضغط على الطرفين.

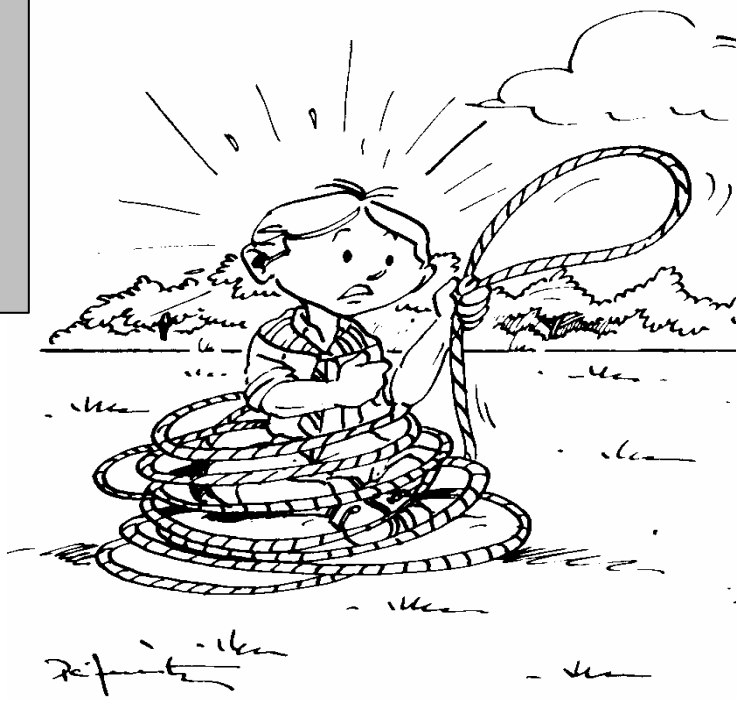


- **ربطة الحطّاب (المانعة):** تُستعمل لحزم الأخشاب ، وتثبيت حبلٍ بعرقٍ من الخشب ، بحيث يكون





قبل البدء باستعمال الحبال ، يجب أن يكون طرفا الحبل محبوكَين حتى يمكن حمايتها من التفكك ، ويمكن حبك طرفي الحبل من خلال العقدة البسيطة أو العقدة المثمنة (مثلاً).



سلة العجائب

الهدف: الترفيه، والقيام ببعض الأنشطة في جوّ من التشويق.

اللوازم المطلوبة: سلّة، مجموعة أوراق، ظروف ورق، اللوازم الخاصّة بكل مطلب.

يوضع في سلّة عدد كبير من الظروف بحيث يحوي كل منها ورقة. مكتوب عليها مهمّة معيّنة (صناعة موقدة، عقدة، الركض إلى مكان معيّن، قياس مسافة معيّنة...)، ويمكن أن تكتب على بعض الأوراق بعض الأعمال الغريبة لإضفاء مزيد من الترفيه على اللعبة.

توضع السلّة في وسط مكان تجمّع العناصر، ويُطلب من كل واحد منهم أن يسحب إحدى الظروف الموجودة في السلّة، وعليه أن لا يُعلم أحداً من العناصر الباقين بمحتوى الورقة. بعد أن يسحب الظرف يتوجه إلى أحد القادة الذي يكتب له اسمه على هذا الظرف، حتى لا يتبادل العناصر الأدوار فيما بينهم، وعليه أن يبقى محافظاً على هذا الظرف إلى أن ينتهي هذا النشاط.

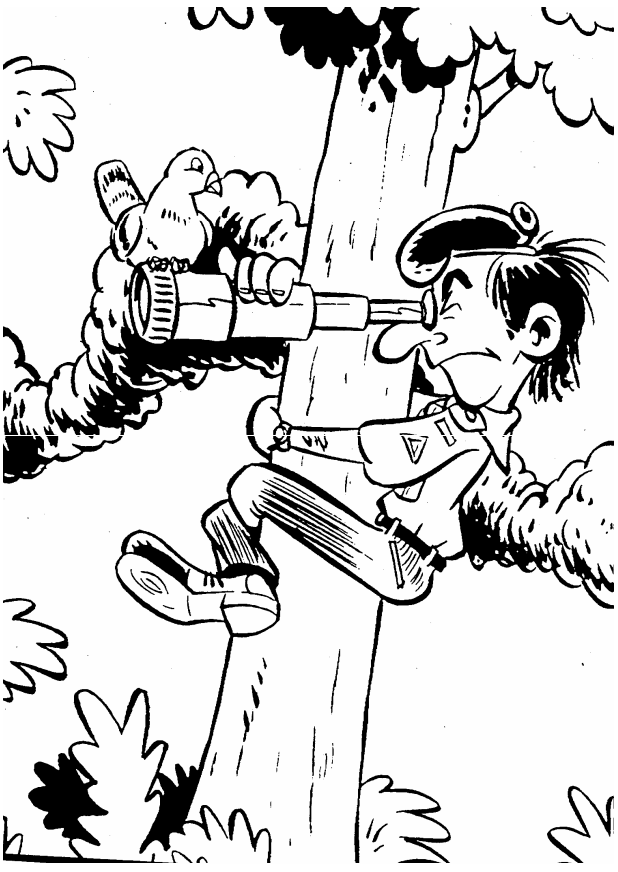
بعد تدوين اسمه على الظرف من قبل القائد، ينتظر إلى أن يسحب جميع العناصر ظروفهم، ويعطي قائد اللعبة إشارة الإنطلاق، وعلى كل منهم في تلك اللحظة أن يفتح الظرف الذي يحمله ويقرأ محتوى الورقة، وينفّذ ما فيها خلال مهلة زمنيّة محددة في الورقة أو المهلة التي يعطيها القائد للجميع.

بعد انتهاء المهلة المحددة يذهب القائد إلى أماكن تواجد العناصر ويطّلع منهم على ما تم إنجازه.
يفوز العناصر الذين أنهوا أعمالهم بنجاح خلال الوقت المحدّد.

يُطلب من العناصر عدم التدّخل فيما يقوم به العناصر الباقون تحت أي ظرف.

وهذه بعض الأعمال التي من الممكن أن نطلب من الأشبال القيام بها:

1. قم بصناعة موقدة .
2. عليك إيصال المياه إلى جميع العناصر.
3. عليك ترداد خمس صرخات بصوتٍ عالٍ من أمام إحدى الخيم .
4. ارتدِ البدلة الكشفيّة، ثم قم بتدوين أسماء جميع المشاركين في هذا النشاط مع اسم النشاط الذي يقوم به كل منهم .
5. إذهب إلى المصلّى ونظّفه ورتّبه .
6. قم بتحضير طعام الغداء لسداسيك.
7. عليك أن تثبّت علماً على كلّ خيمةٍ من خيم المخيّم.
8. قم بإعداد عقدتين غير العقدة البسيطة .
9. عليك تنظيف المخيّم من الأوراق والمحارم.
10. صلِ على محمد وآل محمد 1000 مرة، واهدِ ثوابهم إلى الإمام المهدي عجل لله فرجه .
11. قم بتحضير العصير وأوصله إلى جميع الأشبال الآخرين .
12. عليك مساعدة الشبل الذي يبني الموقدة.
13. عليك مساعدة الشبل الذي يجمع المحارم والأوراق من أرض المخيّم.



ملاحظات:

1. يستطيع قائد النشاط زيادة أو حذف بعض المطالب حسب ما يراه مناسباً، كما عليه أن يلتفت إلى أن بعض هذه المطالب يجب مراقبتها طوال فترة تنفيذ المهمّة، لذلك يجب الإستعانة بقادة آخرين من أجل مراقبة جميع المهام دفعة واحدة.
2. على قيادة الأشبال أن تقوم بتجهيز لوازم هذا النشاط وتصنيفها وتوضيبها في أكياس نايلون، حتى يستطيع أي عنصر أخذ هذا الكيس في حال كان النشاط الذي يجب القيام به يتطلّب لوازم معينة.(مثلاً: يجب أن يُحضّر في كيس غالون ماء وكيس عصير لصناعة العصي لكل المشاركين).

اللعبة الكبرى

الهدف: إكساب الشبل مجموعة من المهارات والمعارف.

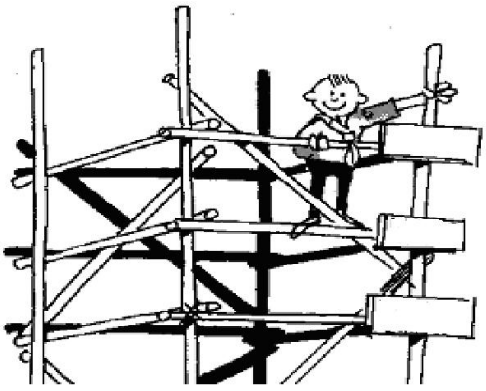
النشاط هو عبارة عن مسابقة ثقافية كشفية ترفيهيّة محددة بوقت، يمر فيها العنصر بعدة محطات، ويحصل في كل محطة على بطاقة عند تنفيذه لمطلب المحطة، ويكتسب فيها معرفة أو مهارة.

اللوازم:

1. وجود قائد لكّل معرفة أو مهارة.
2. بطاقات عند كل محطة بحيث تُعطى لكلّ من اجتازها.

آلية التنفيذ:

1. يُعتبر هذا النشاط بمثابة اختبار للعنصر لمعرفة مدى إتقانه لبعض المعارف والمهارات الثقافيّة والكشفيّة.
2. توزّع المحطّات على عدد من القادة أو المسؤولين(كل قائد محطّة أو محطّتين) مع مطلب المحطّة وبطاقات تنفيذ المطلب.
3. تُوضّح وتُشرح فكرة البرنامج للعناصر ويُحدّد زمن البداية والنهاية ويتم تدريبهم على كيفيه تنفيذ البرنامج.
4. يتم تقسيم الأشبال إلى خمس مجموعات على عدد المحطّات.
5. تتوزّع المجموعات على المحطات وفق ترتيب معيّن، وبعد مرور 20 دقيقة يقوم قائد النشاط بإطلاق صافرة، وعندها على كلّ مجموعة أن تنتقل بسرعة إلى المحطّة الأخرى، وهكذا إلى نهاية النشاط.
6. إذا اجتاز العنصر مستلزمات المحطة، يحق له الحصول على بطاقة المحطة، ويفوز العناصر الذين حصلوا على أكبر عدد ممكن من البطاقات.
7. وقت كل محطّة يتراوح ما بين 15 إلى 20 دقيقة.
8. المحطّات هي:
   - تسميع ثلاث صرخات .
   - مسابقة دينيّة .
   - حزّورة حسابيّة .
   - إجمع واربح.
   - لعبة نقل الماء.



ويمكن إضافة محطّات أخرى ترونها مناسبة ومهمّة،مثلاً: رسم، لعبة معيّنة،..

بطاقة المحطّة الأولى

تسميع ثلاث صرخات

الإسم: .....

السداسي: .....

ملاحظات القائد: .....

.....

بطاقة المحطّة الثانية

مسابقة دينيّة

الإسم: .....

السداسي: .....

ملاحظات القائد: .....

.....

بطاقة المحطّة الثالثة

حزورة حسابية

الإسم: .....

السداسي: .....

ملاحظات القائد: .....

.....

بطاقة المحطّة الرابعة

إجمع اربح

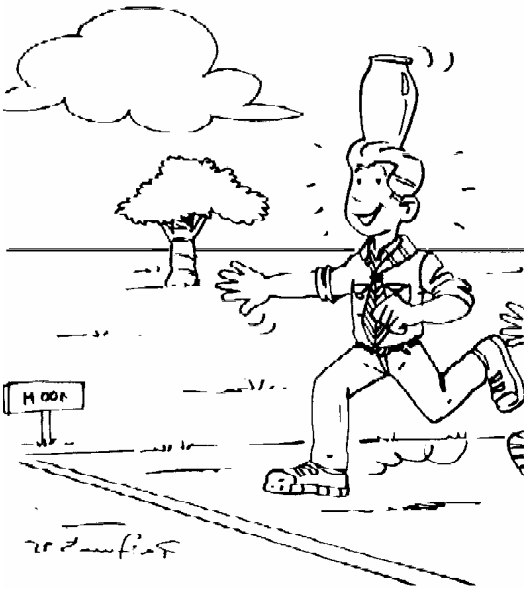
الإسم: .....

السداسي: .....

ملاحظات القائد: .....

.....

بطاقة المحطّة الخامسة



لعبة نقل الماء

الإسم: .....

السداسي: .....

ملاحظات القائد: .....

.....

ملاحظة: يمكن أن توزّع بطاقات على العناصر(بدل بطاقة المحطّة) بحيث يوقّع القائد للعنصر على مطلب المحطّة بعد تنفيذها. والبطاقة تكون على الشكل التالي:

الاسم:	السداسي:				
	المحطّة الأولى	المحطّة الثانية	المحطّة الثالثة	المحطّة الرابعة	المحطّة الخامسة
أنجز المهمّة	يوقّع القائد هذه الخانة				
لم ينجز المهمّة					

كيفيّة تنفيذ مطالب المحطّات:

- **المحطّة الأولى: تسميع ثلاث صرخات.**

يطلب قائد المحطّة من كلّ شبل تسميع ثلاث صرخات كشفيّة، ويعطي العناصر مهلة سبع دقائق لتحضير هذه الصرخات.

- **المحطّة الثانية: مسابقة دينية.**

تكتب الاسئلة على ورقة، ويتم تصويرها أو تصوّر مباشرة من المتن، وعلى قائد المحطّة وعند وصول كل مجموعة أو يوزّع المسابقة على كل عنصر مع قلم حبر ويمهله عشر دقائق لاستلام الإجابات. ويصححها مباشرة، ومن يجب على سبعة أسئلة وما فوق يحق له أخذ بطاقة المحطّة.

والأسئلة هي:

1. من كان أول كفيل للنبي صلى الله عليه وآله ؟ ومن هو الكفيل الثاني؟

   الجواب:جده عبد المطلب ثم عمه أبو طالب.

2. ما سبب هزيمة المسلمين في غزوة أحد؟

   الجواب: مخالفتهم لأوامر الرسول صلى الله عليه وآله.

3. متى ولد أمير المؤمنين عليه السلام؟

   الجواب: 13 رجب سنة 23 قبل الهجرة.

4. ما هو بيت الأحزان؟

   الجواب:هو البيت الذي كانت السيدة الزهراء عليها السلام تبكي فيه على الرسول صلى الله عليه وآله.

5. من الذي غسّل وكفّن وصلّى على السيدة الزهراء عليها السلام؟

   الجواب:الإمام علي عليه السلام.

6. بماذا وعد معاوية جعدة بنت الأشعث إن هي دسّت السم للإمام الحسن عليه السلام ؟ وهل نفّذ وعده لها؟

   الجواب:وعدها بالزواج من ابنه يزيد , وبعد تنفيذها هذه الجريمة لم يف بوعده لها.

7. أذكر بعض أصحاب الامام الحسين عليه السلام في كربلاء؟

   الجواب:حبيب بن مظاهر, مسلم بن عوسجة,زهير بن القين,الحر الرياحي، جنادة بن كعب.

8. متى استشهد الامام الحسين عليه السلام ؟

   الجواب: في العاشر من المحرم سنة 61 هـ

- **المحطّة الثالثة: ألغاز.**

تعلّق في مكان هذه المحطّة كرتونة كبيرة عليها الحزورة، ويُطلب من الأشبال معرفة حل هذه الحزّورة خلال مهلة 15 دقيقة، ثم يمنح القائد بطاقة هذه المحطّة لمن عرف حلّ اللغز.

هذه مجموعة من الألغاز والحزازير يمكن اختيار أحدها أو أكثر في هذه المحطّة:

1. ما هو الرقم الذي إذا ضرب في الرقم الذي يليه كان حاصل ضربهما يساوي ناتج جمعهما + 11.

   الجواب: 4 و 5.

2. إننا أربعة أخوة ولنا رأس واحد، فمن نحن؟

   الجواب: أرجل الطاولة.

3. وضع مزارع زهرةً في حوض فوجدها تكبر بمقدار الضعف كل يوم. وفي اليوم العاشر ملأت الزهور الحوض. هل تعلم في أي يوم كانت الزهور تملأ نصف الحوض.

   الجواب: اليوم التاسع.(لأنه في حال كان عدد الزهور في اليوم التاسع 256 زهرة ففي اليوم العاشر سيصبح العدد 256 ضرب 2.

4. إبن أمّك وابن أبيك، وليس بأختك ولا أخيك، فمن هو؟

   الجواب: أنت.

5. مرّت إمرأة على صديقةٍ لها فرأتها تتحدّث مع شاب، فسألتها من هذا؟ فأجابت: أمي ولدت أمّه، وأخو زوجي يكون عمّه، فمن يكون هذا الشاب بالنسبة لهذه المرأة ؟

   الجواب: إبنها.

- **المحطّة الرابعة: اجمع واربح.**

تكتب مجموعة كبيرة من الكلمات على كراتين صغيرة، ثمّ تُخبأ هذه الكراتين في مكان المحطّة بشكل غير منظّم، بحيث لا يتمكن أي من الأشبال من إيجادها بسرعة.

ويحاول كل شبل خلال هذا الوقت أن يجمع عدة كلمات بحيث يستطيع أن يؤلّف جملة لها معنى واضح ومحدد.

يحصل على بطاقة المحطّة الشبل الذي استطاع أن يؤلّف أكبر جملة مفيدة ولها معنى محدد وواضح.

ملاحظة:
يستطيع العناصر تبادل بعض الكلمات فيما بينهم.

- **المحطّة الخامسة: لعبة نقل الماء.**

يقف أفراد المجموعة بشكل قطار وبجانب كل شبل سطل ماء وإسفنجة، ومقابلهم قناني ماء على بعد خمسة أمتار.

عند بدء اللعبة يقوم كل منهم بغمس الإسفنجة في سطل الماء والانطلاق باتجاه القنّينة التابعة له لعصر الماء المتجمّع في الإسفنجة داخل القنّينة.

يعطي القائد مهلة 15 دقيقة، وبعدها يطلق صافرة انتهاء اللعبة، ثم يمنح بطاقة المحطّة لإثنين من العناصر الذين ملأوا أكثر من غيرهم قناني الماء التابعة لهم.

المواقد الكشفية

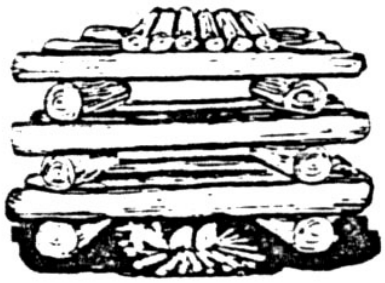
مقدمة:

للنار تأثير نفسي كبير على نفس الفرد في الخلاء وهي سلاح بقاء مهم جداً، فالنار ترفع المعنويات وتحسس الكشفي بالاطمئنان والسكينة عدا كونها تساعده في طهي وطبخ طعامه.

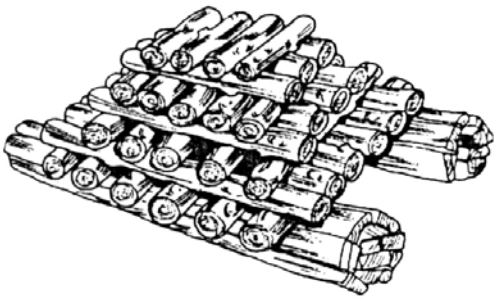
أنواع المواقد:

- **موقدة الراعي الطويلة والعادية.**

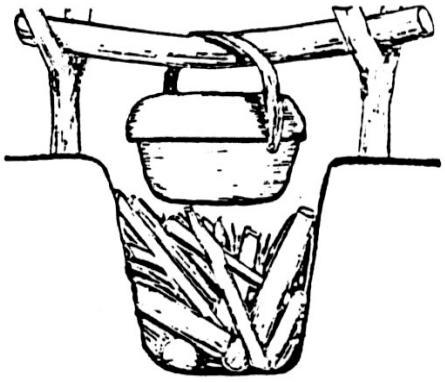
- **الموقدة المربعة.**



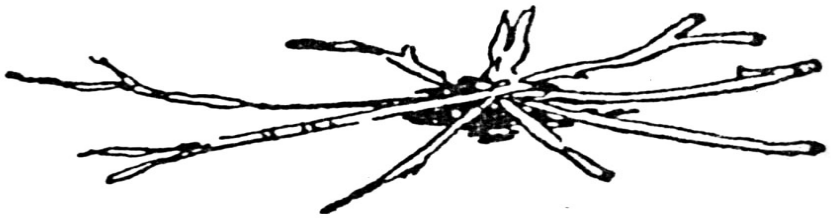
- **الموقدة الهرمية :**



- **موقدة الطاهي.**



- **موقدة الشاعوبة بأشكالها المتعددة.**



- **موقدة المدخنة**

صناعة موقدة

- بعد إنتهاء القائد من شرح كيفيّة صناعة هذه المواقد، يطلب من الأشبال أن يقوم كل منهم بصناعة موقدة بنفسه من ضمن هذه المواقد التي تم ذكرها.
- على القائد مساعدة الأشبال أثناء صناعة هذه المواقد إلى جانب بعض القادة أو الجوّالة.
- حتى يستطيع الأشبال صناعة هذه المواقد بسهولة يُفضّل أن تقوم قيادة الوحدة بصناعة جميع هذه المواقد أو بعضها ووضعها في مكان معين حتى يستطيع الأشبال رؤيتها ومعاينتها بشكل جيّد.
- يتم منح الأشبال مهلة محددة لإنهاء المواقد.
- يتم إختيار أجمل ثلاثة مواقد وتُعلن النتيجة في سهرة النار.

رحلة صيد

تعريفها:

رحلة تخص قطيع الأشبال، لها شروط وضوابط خاصة. ولها توقيت لا يتجاوز الثلاث ساعات ومطالب لا تتعدى قدرات الشبل البدنية والذهنية.

من أهدافها:

1. تطبيق نظام السداسيات.
2. الاعتماد على النفس.
3. الاندماج مع الطبيعة.
4. حب المغامرة.
5. تنمية روح التعاون.
6. الترفيه...الخ.

من شروط إقامة الرحلة:

1. أن تقام ضمن حدود جغرافية معينة وغير خطرة وتحت رعاية مباشرة من القادة ولو عن بعد.
2. أن تكون ضمن منطقة المخيّم.

طريقة التطبيق:

1. يتم شرح الفكرة للأشبال وتقديم النصائح والإرشادات اللازمة.
2. تجمع السداسيات قبل الانطلاق ويوزع على كل سداسي ظرف فيه معلومات ومطالب معينة . وعلى ظاهر الظرف يكتب كمثال: (السداسي الأول.... انطلق نحو مطبخ المخيم وافتح الرسالة).
3. ينطلق الجميع بساعة محددة على أن يعودوا بساعة محددة لا قبلها ولا بعدها.
4. عند فتح الرسالة يجد جميع السداسيات نفس المطالب وفيها مثلاً:
   - أ- أحضر 5 أنواع من الأحجار.
   - ب- أحضر 5 أنواع من ورق الشجر مع تعريفها.

عند الانتهاء من الرحلة وقدوم الجميع بخير تقدّم التقارير ويتحدث الجميع مع القيادة عن هذه التجربة وما فيها.

ملاحظة:
يمكن خلال الرحلة أن يحدد وقت لتناول الطعام أو الفاكهة والحلوى.

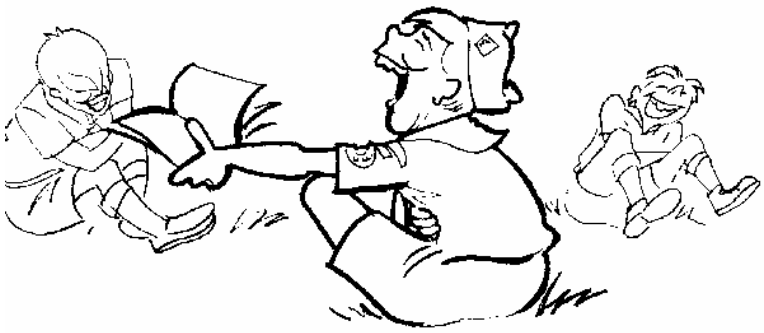
سهرة النار

إذا اردنا أن نقيم سهرة نار ناجحة فإننا نحتاج إلى تخطيط جيّد، مهما كان حجم السهرة وعدد الحاضرين فيها، وحتى ننجح هذه السهرة لا بد من الإلتفات إلى بعض الملاحظات التالية:

- إبدأ بتجهيز مواضيع السهرة منذ اليوم الأول في المخيّم، وحفّز العناصر للتحضير إبتداءً من هذا اليوم.
- حاول أن تكتشف المبدعين والموهوبين وأعطهم دوراً أساسياً في السهرة.
- حاول أن تعطي الطلائع التي لا تريد تقديم أية فقرة بعض المواد (سكتش، لعبة، ...الخ) ليشارك الجميع في برنامج السهرة.
- حاول أن يكون جلوس الحاضرين والمشاركين في المخيّم بشكل نصف دائري.
- إجعل المشهد العام ذا رهبة وتنسيق وجمال، مما يضفي الشاعرية والتناغم في السهرة وفي قلوب المشاهدين وخاصة غير الكشفيين.
- أحرص على الترحيب بكل الضيوف.
- راجع الفقرات بشكل نهائي.
- أحسب وقت السهرة جيداً ولا تجعله طويلاً، فيصاب الحضور بالملل.
- عالج عدة مواضيع من خلال الفقرات، وليس موضوعاً واحداً.
- أحرص على أن تكون النار متوسطة الحجم، لا صغيرة ولا كبيرة.
- إذا كان الطقس بارداً قدم الشاي، وإذا كان حاراً أصنع العصير.
- لا توقف الصرخات أبداً.
- أحرص على أن لا يتكلم أحد، وخاصة أثناء الأداء.
- أحرص على أن يعود كل مؤد إلى موقعه بعد الانتهاء من أداء دوره.
- لا تشعل النار بطريقة بدائيّة بل أبتكر طريقة تبهر وتفاجىء بها العناصر والحضور.
- مقدّم السهرة يجب أن يتمتع بروح الفكاهة والنباهة لإضفاء جو من الحيويّة على السهرة.
- لا تبقي الأوساخ وبقايا الأشياء لليوم الثاني، فالعناصر يعتقدون أن موضع سهرة النار والنار هو مكان مميز.

أما في ما يخص البرنامج فيجب أن يتخلل السهرة ما يلي:

- قرآن كريم
- السكتشات.
- التمثيليات القصيرة.
- الصرخات والأهازيج.
- عرض بعض المهارات التي تم صناعتها في المخيّم (أعمال ريادة، لوحة فنّية...إ
- بعض الألعاب التنافسيّة التي تضفي جواً من التشويق والإثارة.
- إلقاء قصائد وأشعار بحق أهل البيت (ع) والمقاومة وقادتنا.
- بعض الحزازير والطرائف والنكات الجميلة بين الفقرات.
- إعلان نتائج بعض المسابقات.
- تكريم المميزين وتوزيع الشارات عليهم.
- استعراض بعض اللحظات المضحكة أو المؤثرة التي مرّت في المخيم.
- كلمة شكر للعناصر وللحضور.
- الإختتام بدعاء الإمام الحجة(عج).



مراسم السهرة

تتم سهرة النار على الشكل التالي:

- يجلس المدعوون في جهة من باحة السهرة على أن تكون الجهة المقابلة من الباحة خالية بانتظار قدوم المخيمين.
- يقف حارس النار قرب حفرة النار ينتظر الإذن بإضرام النار عند التلفظ بعبارة " النار نور وهدى ".
- يدور حوار بين شخصين من المتدربين الذين ينقسمون إلى فريقين بأسلوب المناداة إيذاناً ببدء السهرة.

الأول: الثاني:

هيا آيا مخيمون	**تجمعوا تجمعوا**
دعى حارس النار	**أنفسكم واحذروا**
نار وقودها الذنوب	**تهيئوا واستغفروا**
يا حارس النار الأمين	**النار نور وهدى** (هنا تضرم النار)
وكم جمعنا حولها	**ذكرى على طول المدى**
تجمعوا تجمعوا	**تجمعوا تجمعوا**

عندها يدخل الفريق الأول ببطء إلى ساحة النار وهم يضعون يدهم اليمنى فوق جبينهم وكأنهم ينظرون إلى شيء بعيد وينادي رئيس الفريق:

بسم الله الرحمن الرحيم إني آنست ناراُ لعلي آتيكم منها بقبس أو أجد على النار هدى.

هنا يردد الفريق بأكمله من ورائه إني آنست ناراً (5 مرات) حتى يصلوا إلى قرب حفرة النار فيقفون بشكل خط مستقيم أمام الحفرة بانتظار قدوم الفريق الثاني.

يدخل الفريق الثاني وينادي رئيسه:

بسم الله الرحمن الرحيم ربنا ما خلقت هذا باطلاً سبحانك فقنا عذاب النار.

عندها يردد الفريق بأكمله وهم يرفعون أيديهم بالدعاء: فقنا عذاب النار (5 مرات).

وعندما يصلون إلى جانب حفرة النار يقفون أيضاً بشكل مستقيم مقابل الفريق الأول

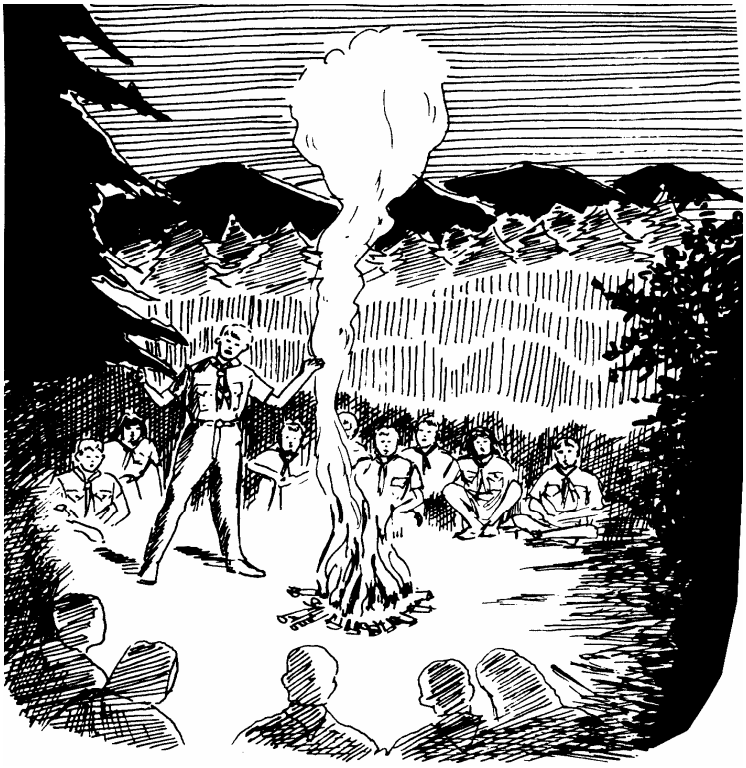
عندها ينادي حارس النار " **سبحانك يا لا إله إلا أنت الغوث الغوث خلصنا من النار يا رب** " (3 مرات)

ثم يبدأ الجميع بنشيد النار:

أورى الكشاف ناراً من هشيم وعود أعلى الكشاف ناراً ما لها من حدود

أصعد لهيب النار تضفي علينا نورا واصعد هذي البراري واسطع ثم ازدد نوراً

واسطع ثم ازدد نوراً قفر أمسى معموراً



عندها يدخل عريف السهرة ويبدأ البرنامج المقرر.

التجارب العلمية

إن أهميّة هذه التجارب تكمن في كونها أداة هامّة لتنظيم التفكير العلمي لدى الأشبال، وتطوير القدرات الذهنيّة والفكريّة والعقلية لديهم، وبالتالي تساعدهم على تنمية الذكاء والابتكار. إن اختبار هذه التجارب مع الأشبال لا شك أنها سوف تؤدّي إلى زيادة دافعيتهم، والمشاركة بروح الفريق والاستمتاع بها، بالاضافة لطرح الاسئلة المثيرة لتفكير والحوارات .

التجربة الأولى: البيضة في الزجاجة.

- **اللوازم:** كوب زجاجي، خل، بيضة، قنّينة زجاجية(زجاجة المشروبات الغازيّة).
- **طريقة التنفيذ:**

1. ضع البيضة في اناء فيه الخل ثم أتركها فيه لمدة 20دقيقة .
2. عندما تُخرج البيضة ستكتف أنها أصبحت رخوة، وبالتالي يمكنك ادخالها في الزجاجة.
3. قم بصب الماء في الزجاجة لكي تغسل البيضة من الخل وتتخد شكلها الطبيعي وتعود إلى قساوتها.

التجربة الثانية: الذوبان.

- **اللوازم :** ملح، سكر ، رمل، طباشير ملونة (مطحونة)، نشارة خشب، ماء، أكواب شفافة، ملاعق
- **طريقة التنفيذ:**

1. تملأ الأكواب إلى نصفها بالماء.
2. تُضاف كل مادة على حدا بالأكواب
3. يحرك المزيج بالملعقة

- **الاستنتاج:** بعض المواد تذوب في الماء (الملح والسكر)، وبعضها لا يذوب (الرمل والطباشير ونشارة الخشب).

التجربة الثالثة: الهواء في كل مكان.

- **اللوازم** : قنينة زجاجية ضيقة العنق، وعاء مملوء بالماء.
- **طريقة التنفيذ:**

1. غطّس القنّية في وعاء الماء بشكل تكون فوهتها إلى الأسفل.
2. أَمِلْ فوهة القنّينة ببطء نحو سطح الماء(أنظر الرسم).

- **الإستنتاج:** أن الهواء يحيط بنا في كل مكان لذلك رأينا كيف أن الهواء تصاعد من القنيّنة على شكل فقاقيع والماء يدخلها.

التجربة الرابعة: الهواء والإحتراق.

- **اللوازم:** شمعة صغيرة، لوحة مسطّحة، مرطبان.
- **طريقة التنفيذ:**

1. ثبّت الشمعة على اللوحة، وأشعلها.(الرسم أ)
2. ضع المرطبان على الشمعة،وراقب ما سيحدث.

- **الاستنتاج:** بعد قليل سوف تنطفئ الشمعة، والسبب في ذلك يعود إلى أن عملية الإحتراق تحتاج وتستهلك الأوكسجين، وبالتالي عند نفاذ كميّته الموجودة في المرطبان فإن الشمعة سوف تنطفئ.(الرسم ب)

الرسم " أ "

الرسم "ب"

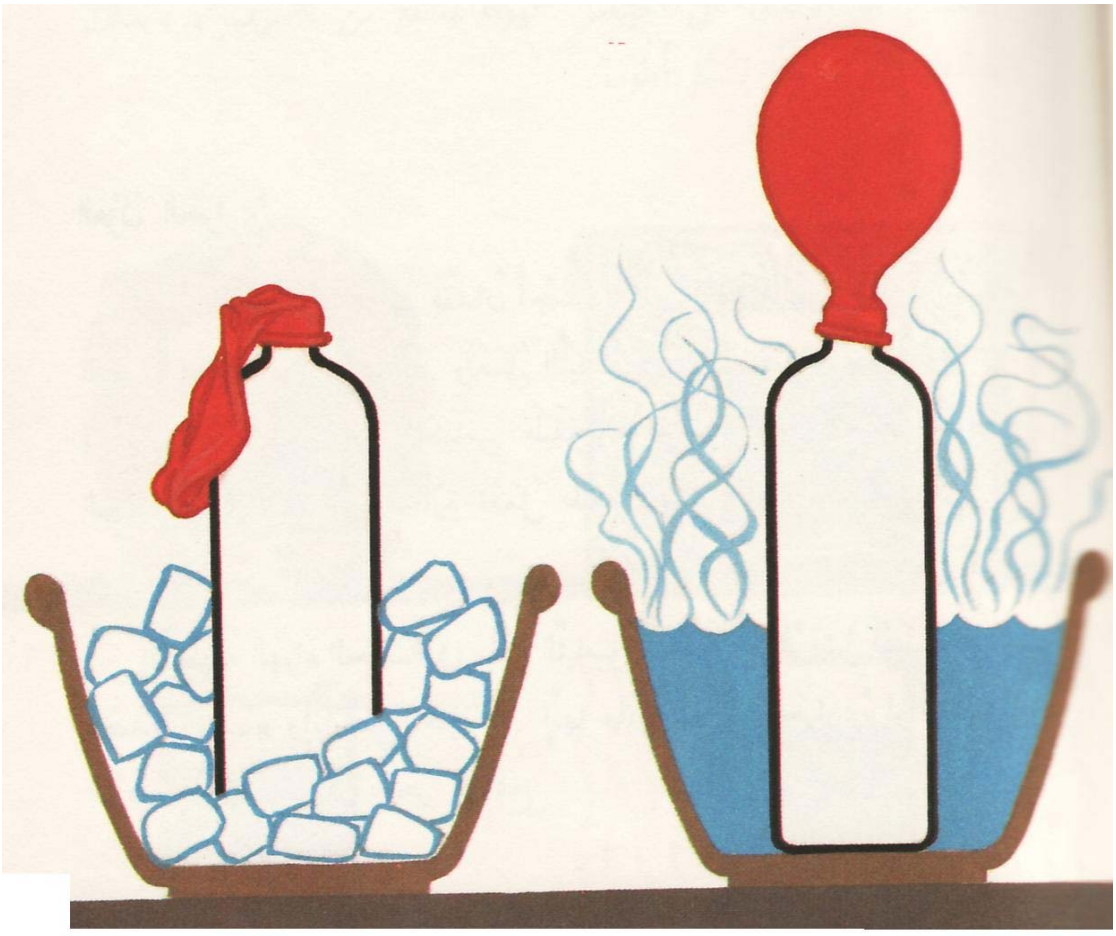
التجربة الخامسة: تمدد وتقلّص الهواء .

- **اللوازم** : قنّينة فارغة عدد 2، عدة بالونات، وعاء ماء بادر، وعاء ماء حارّ.
- **طريقة التنفيذ:**

1. ثبّت بالوناً في فوّهة كل قنّينة.
2. إغمس كلا القنّينتين في الوعائين: واحدة في الماء الحار، والأخرى في الماء البارد. ولاحظ الفرق!!

- **الإستنتاج:** أن الهواء يتمدد عندما يسخن(البالون سوف ينتفخ)، ويتقلّص عندما يبرد(البالون سوف يبقى كما هو).

لاحظ الرسم:



هذا النشاط هو من الأنشطة الرديفة التي يمكن للقادة الإستفادة منها إذا وجدوا ذلك مناسباً في المخيّم.

آلية التنفيذ:

1. يتم الإعلان عن البرنامج ويتضمن تحديد الضوابط والموضوعات (تمثيل سكتش، إلقاء شعر، إلقاء قصّة، ...الخ) ووقت ومكان التنفيذ.
2. تُجمع مشاركات العناصر قبل بداية البرنامج، وتُحدد جميع الاحتياجات اللازمة لإنجاح هذه الفقرة.
3. يقوم العناصر بعرض الفقرات التي قاموا بتحضيرها أمام الآخرين.
4. أثناء العرض يتم تقييم الفقرات وتحديد الفائزين(أصحاب أفضل مشارَكات) وتكريمهم في سهرة النار.

ملاحظات:

1. على القادة مساعدة العناصر في التحضير لهذه الفقرات في حال طلب أحدهم ذلك، وعليهم أيضاً أن يقوموا بتمرينهم على الفقرات قبل عرضها أمام الآخرين وإعطاء التوجيهات اللازمة لهم لإنجاح فقراتهم.
2. من الأفضل الإعلان عن هذا النشاط قبل يوم من موعده أو في صباح اليوم الذي سيُقام فيه، بحيث يتمكّن العناصر من تحضير الفقرات بشكل جيد.
3. هذا النشاط هو فرصة جيدة لاكتشاف بعض المواهب الكامنة عند بعض العناصر، فعلى القائد أن يلتفت لذلك.
4. على قائد الأشبال أن يحاول إشراك جميع العناصر في هذا النشاط، وفي حال لم يجد بعضهم ما يقدّمه، فليحاول القائد ابتكار أيّة فقرة ليقوم العناصر بتأديتها.

نشيد الجمعية

رايتي أعليتها يا سماء رنمي
أمتي لبيتها أفتديها بدمي
رايتي...أمتي.... أهبيني أهبي

كشافة المهدي

سرت كشافاً مضيت طوع ربي والكتاب
موطني سرح الخلود حده عزم الشباب

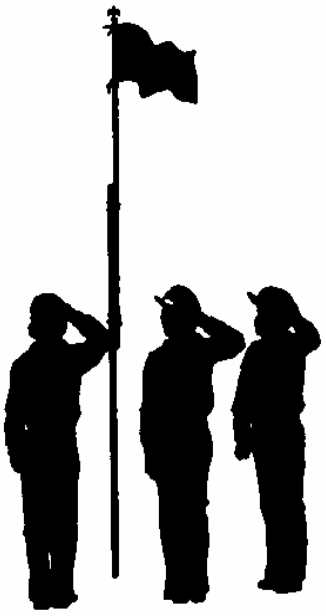
اللازمة

منا أشبالَ رجال للعلا قادوا الحياة
منا زهرات السّنا مرشدات قائدات

اللازمة

موكبي دوماً جهاد قائدي ذاكـ الأشم
قدوتي آل الهدى أمتي خيرَ الأمم

اللازمة



شمسنا المهدي آت ساطعاً رغم الزمن
ينشر العدل المبين قائماً يحي السنن

اللازمة

رايتي أمتي أنت أمي وأبي

كشافة المهدي

حرف الميم مهدي مهدي

حرف الهاء هيدا وعدي

حرف الدال دايم جهدي

حف الياء يبقى عهدي

كشافي كشاف المهدي

لو عطيوني الملايين لو عطيوني الملايين

ما بنسى فضل القائد لو بيصير عمري تسعين

نحن أطفال صغار

نحن أطفال صغار مثل أزهار الربيع

عندما يبدو نهار نسأل الله السميع

حفظ آباء كرام في حماهم لن نضيع

ربنا احفظ الأمهات هن كالحصن المنيع

واملأ الدنيا سلاماً واحفظ الكون البديع

حقق الآمال فينا يا مجيب يا سميع

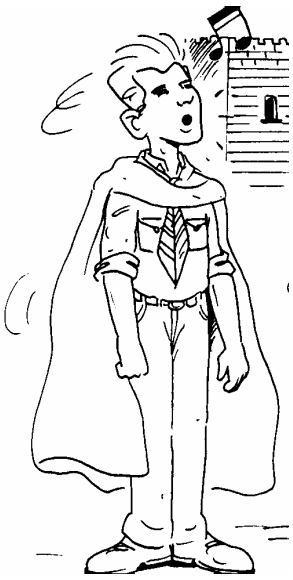
جمعيتنا

جمعيتنا المشهورة أعطت للعالم صورة

متل العنبر متل المسك زينة كل المعمورة

بدك مني أحكي الحق النظافة دين وذوق

والإنسان المانو نظيف صعبة العيشة يستحق



أهلاً أهلاً بيكم — أهلاً وسهلاً بيكم
منقلـوبنا — منحب نحييكم
مافي لا كبير ولا صغير — لا غني ولا فقير
يا ميت هلا بكل الموجودين

جينا جينا جينا — عالمخيم جينا
هيدي اللحظة — اللي كنا ناظرينا
ما في حدا زعلان — كل الأشياء تمام
رح منعيدا — بأسرع ما فينا
اللازمة

شبل ورا شبل — (إشارات باليدين كدورات الدولاب)
راحو عالمخيم — (إشارات ذهاب باليدين معاً)
الدنيا كانت شتا — (إشارة نزول المطر باليدين معاً)
وكان الطقس مغيم — (إشارة لشكل الخيمة باليدين معاً)
فجاة شفنا الشمس — (رسم دائرة كالشمس بيد واحدة)
فرحنا كتير كتير — (رفع اليدين كتفتح الوردة)
هاي — (قبضة مرفوعة بيد واحدة)

في عنّا خيمة — مشدودة بحبال
منلعب بفيّاتها — نحنا الأشبال
خيمتنا وسيعة — وحلوة كتير كتير
عجنابا زريعة — حواليها عصافير
بهمتنا قوية
منّضفها شوية
ومن فرحنا نطير
نطير
اللازمة

الألعاب الكشفية

تعتبر الألعاب من الوسائل الجذّابة للعناصر ولعلها من أهمّ البرامج التي تشوقهم إلى الكشافة، وهي لم تعد من وسائل الترفية أو قضاء وقت الفراغ ولكنها أصبحت أحد الأساليب التربوية للتدريب البدني والذهني .

ما يجب على القائد إعداده قبل تنفيذ اللعبة :

1. إختيار المكان المناسب .
2. تجهيز الأدوات اللازمة.
3. إختيار الوقت المناسب .
4. إختيار اللعبة التي تستهوي العناصر أكثر من غيرها ، إنّك قائدهم وتعرف أي الألعاب يحبّون.
5. معرفة نظام اللعبة وشرحه للجميع والتأكد من استيعابهم له .
6. الإنتباه من أنّ اللعبة لا تشكل خطراً على العناصر المشاركين فيها .

توجيهات لقائد الأشبال عن الألعاب :

1. تذكّر أن الغاية من الألعاب هي بث الروح الرياضية والتعويد على النظام وليس الترفيه فقط.
2. حاول أن يكون هناك سكون تام أثناء شرحك للّعبة أو تحدثك عن بعض الملاحظات عقب انتهائهم منها ، وثق أن العناصر سيعتادون على ما تضعه من نظام بعد فترة وجيزة لأن النظام سيساعدهم على اللعب واستمتاعهم به .
3. تأكد من إلمامك بقانون اللعبة ولا تبدأ في مباشرة أي لعبة إلا حينما تثق بأن العناصر قد فهموها تماماً ، ولا تطل في شرحك حتى لا تبعث الملل فيهم .
4. يجب أن تعمل على إيجاد عنصري المفاجأة والتشويق في كل الألعاب .
5. كن يقظاً أثناء اللعب، وعادلاً في حكمك، وتتبع اللعب حتى تضفي عليه بهجة بسبب اهتمامك .
6. لاحظ سلوك العناصر وتصرفاتهم حتى إذا ما شعرت أن المنافسة قد قربت إلى خلق عداوة فيما بينهم أوقفها مباشرة .

أين هو؟

- **الأدوات** : أحد الأدوات: فولار، كتاب، دفتر، قلم، مسطرة ...الخ
- **طريقة اللعب:**

1. يخرج أحد الأشبال من المكان الذي يُقام فيه النشاط .
2. يقوم القائد بإخفاء فولار مثلاً في أحد الأماكن.
3. ينادي على الشبل الذي خرج ، ويطلب منه معرفة مكان الفولار.
4. يبدأ االشبل بالبحث، فإذا كان بعيداً عن مكان وجود الفولار يصيح جميع الأشبال "بارد بارد"، وإذا اقترب من مكانه، يصيح جميع الأشبال "نار نار".
5. الشبل الذي يعرف مكان الفولار تسجل له نقطة.

- **الفائز:** جميع الأشبال الذين يكتشفون مكان الفولار خلال وقت اللعبة.

قطة جدتي؟؟!

- **لوازم اللعبة:** كراسي للجلوس .
- **طريقة اللعب:**

1. يجلس الأشبال في حلقة ويجلس معهم القائد.
2. يقول القائد على سبيل المثال قطة جدتي ثلاث مرات .
3. على الشبل الذي يجلس إلى يمين القائد مباشرة أن يذكر صفة عن القطّة تبدأ بحرف الألف(أنيقة مثلاً) ، ثم يذكر الشبل الذي يليه صفة تبدأ بحرف الباء (بديعة مثلاً)، ويذكر الشبل الثالث صفة تبدأ بحرف التاء،وهكذا ، حتى يعجز أحدهم عن ذكر صفة فيخرج من اللعبة .

- **الفائز** : اللاعب الذي يبقى إلى آخر اللعبة.

معرفة الحيوانات

- **اللوازم:** ورق، قلم، لاصق.
- **طريقة اللعب:**

1. يكتب قائد اللعبة أسماء حيوانات على بطاقات صغيرة.
2. يقوم القائد بلصق أسماء الحيوانات على ظهور الأشبال دون أن يعرفوا إسم الحيوان.
3. يقوم كل شبل بطرح أسئلة على زملائه لمعرفة إسم الحيوان المعلق على ظهره.
4. يبتعد الشبل عن الأسئلة المباشرة، كأن يسأل: هل أنا أسد؟
5. بعد أن يعرف الشبل اسم الحيوان المكتوب على ظهره يقوم بتقليد صوته وحركاته.

- **الفائز:** كل شبل عرف إسم الحيوان المكتوب على ظهره واستطاع تقليده بطريقة صحيحة.

البالونات

- **اللوازم:** بالونات بعدد اللاعبين يفضل أن تكون عدد ألوانها بعدد اللاعبين.
- **طريقة اللعب:**

1. يتم نفخ البالونات وربطها جيداً.
2. يمسك كل شبل بالوناً.
3. عندما يسمع الأشبال صفارة القائد، يرمون بالوناتهم إلى أعلى.
4. عندما تسقط البالونات، يعيدوها ثانيةً إلى أعلى.
5. الشبل الذي يسقط بالونه ويصل الى الأرض، يخرج من اللعبة.

- **الفائز :** الشبل الذي يبقى دون أن يسقط بالونه على الأرض.

اجتياز العوائق

- **الأدوات:** علب فارغة أسطوانية، كرات صغيرة.
- **طريقة اللعب:**

1. يحدد القائد نقطة بداية ونهاية السباق.
2. توضع صناديق الكرتون بين مسافة السباق.
3. يقف الفريقان أمام الصندوق الأول لكل منهما.
4. اللاعب الأول من كلا الفريقين يحمل علم فريقه.
5. عند سماع إشارة بداية السباق ينطلق اللاعبان، وهما يقفزان من فوق الصناديق.
6. عند وصول نقطة نهاية السباق، يعود اللاعبان إلى نقطة البداية، ويسلّم كلّ منهما العلم لزميله الذي ينطلق بدوره لمتابعة السباق.

- **الفائز:** الفريق الأسرع في إنهاء السباق.

الرماية

- **الأدوات:** كرة مطاطية، كرتون مقوّى.
- **طريقة اللعب:**

1. يثبت على الحائط كرتون مقوى على شكل دائرة، كبيرة أو صغيرة، ويفضل أن تكون ملونة.
2. يتم تحديد نقطة رمي الكرات بحيث تبعد عن الهدف خمسة أمتار.
3. يرمي اللاعب الكرة على الهدف، فإذا أصابته تحسب له نقطة.

- **الفائز:** اللاعب الذي يحرز أكبر عدد من النقاط أثناء وقت اللعبة.

لعبة الجوائز

- **الأدوات:** عمودان من البلاستيك أو الخشب، حبل، مسطرة، كتاب، وبسكويت.
- **طريقة اللعب:**

1. يُثبّت العمودان بحيث يفصل بينهما مسافة 3 أمتار، ويربط الحبل بطرفيهما.
2. يقف اللاعبون على مسافة 4 أمتار معصوبي العينين بمناديل.
3. يعلق القائد أدوات اللعب على الحبل.
4. عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعبون إلى الحبل، ويحاول كلّ منهم أخذ الجائزة التي يصل إليها.

- **الفائز:** كل لاعب حصل على جائزة خلال العشر دقائق يعتبر فائزاً، ويحق له أخذ الجائزة.

لعبة الكراسي

- **الأدوات:** عدد من الكراسي، طباشير.
- **طريقة اللعب:**

1. يضع القائد مجموعة من الكراسي "5" مثلاً.
2. عند خط البداية الذي يرسمه بالطباشير يقف لاعبون عددهم أكثر بواحد من عدد الكراسي.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة ينطلق المتسابقون إلى الكراسي.
4. اللاعب الذي لا يجد كرسياً، يخرج من اللعب.

- **الفائز:** اللاعب الذي يجد دائماً كرسياً يجلس عليه.

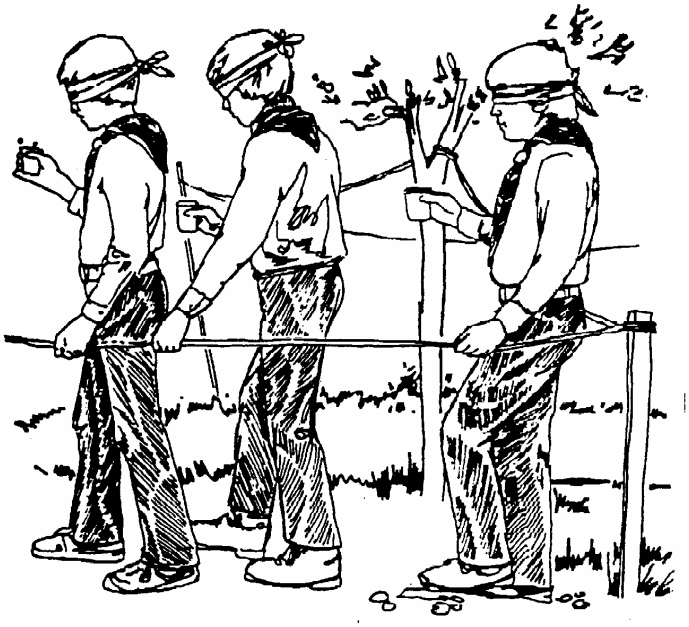
رمية التماس

- **الأدوات:** طباشير، كرة قدم.
- **طريقة اللعب:**

1. يحدد القائد خطة بداية رمي الكرة.
2. على بعد ثلاثة أمتار يرسم القائد خطاً أفقياً وخطاً آخر يبعد عن الخط الأول نصف متر، وخطاً ثالثاً يبعد عن الخط الثاني متراً، وخطاً رابعاً يبعد عن الخط الثالث متراً ونصف.
3. يرمي اللاعب الكرة إلى المساحات التي بين الخطوط.
4. إذا وقفت الكرة بين الخط الأول والثاني تحسب له نقطة، وإذا وقفت بين الخطين الثاني والثالث تحسب له نقطتان وهكذا.

- **الفائز:** اللاعب الذي يحرز أكبر عدد من النقاط.

حقل الألغام



- **الأدوات:** طباشير، علب كرتون، منديل.
- **طريقة اللعب:**

1. يرسم القائد خطين متوازيين بعرض نصف متر.
2. يضع القائد على جانب الخطين علب كرتون متفرقة.
3. يقوم القائد بوضع عصابة على عيني المتسابق.
4. عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعب بين الخطين.
5. إذا اصطدم بإحدى علب الكرتون التي تمثل الألغام، يخرج من اللعب.

- **الفائز:** اللاعب الذي يصل إلى النهاية في أقل وقت ودون الإصطدام بالألغام.

آكل اللبن

- **الأدوات:** ملعقتان، كوبان زجاجيان من اللبن، طاولة، كرسيان، منديلان.
- **طريقة اللعب:**

1. يضع اللاعبان أمامهما كوبين من اللبن وملعقتين.
2. يعصب كل منهما عينيه بمنديل.
3. عند سماع بدء إشارة اللعب، يقوم كل لاعب بإطعام اللاعب الموجود أمامه.
4. يمكن أن تقام هذه اللعبة بشكل جماعي، بحيث يجلس عدد من اللاعبين وفي مقابلهم عدد مثلهم، ويطعمون بعضهم.

- **الفائز:** اللاعب الذي يطعم اللاعب الآخر أكبر قدر ممكن من اللبن، ولا يسقطه على الطاولة.

تستمر اللعبة حتى يفرغ أحدهما علبة اللبن.

الجري بالأكياس

- **الأدوات :** منديل .
- **طريقة اللعب:**

1. يحدد خط بداية ونهاية السباق.
2. يلبس العناصر الأكياس ، ويمسكونها خوف السقوط.
3. عند سماع إشارة بدء السباق ، ينطلق العناصر.
4. عند وصول خط النهاية ، يعودون مرة ثانية إلى خط البداية.

- **الفائز :** العنصر الذي يصل أولا قبل زملائه دون أن يسقط الكيس الذي يلبسه .

الجري المزدوج

- **الأدوات : منديل .**
- **طريقة اللعب:**

1. يشكل كل عنصرين فريقاً.
2. يتم ربط قدمي الفريق الواحد بمنديل.
3. يتم تحديد نقطة البداية ونهاية السباق.
4. عند سماع إشارة بدء السباق ، يجري العنصران معا ، وأيديهما على كتف بعضهما بعضا.

- **الفائز :** الفريق الذي يصل إلى نقطة النهاية ، وقدماهما مربوطتان بالمنديل من دون أن يقعا على الأرض.

المربع والكراسي

- **الأدوات:** كرسي بدون مساند، منديل.
- **طريقة اللعب:**

1. يجلس العنصر على الكرسي معصوب العينين.
2. عند سماع إشارة بدء السباق، يقوم عن الكرسي ويمشي خطوتين في الإتجاهات الأربعة.
3. ثم يعود ليجلس على الكرسي.
4. إذا جلس على الكرسي تحسب له نقطة، أما إذا لم يستطع ذلك يخرج من اللعبة.
5. يستمر اللعب إلى أن تنتهي الدقيقتان المخصصتان له.
6. ثم ينتقل اللعب الى زميله الآخر.

- **الفائز:** العنصر الذي يجلس أكبر عدد من المرات على الكرسي.

معرفة الأصدقاء

- **الأدوات:** منديل.
- **طريقة اللعب:**

1. يقف عنصر معصوب العينين بمنديل في وسط الغرفة.
2. يمد العناصر الآخرون أيديهم أمام العنصر المعصوب العينين.
3. يتقدم العنصر المعصوب العينين، ويقوم بالتعرف على زملائه من خلال لمس أيديهم، وعلى قائد اللعبة أن يذكر للعنصر المعصوب العينين ميزة عن العنصر الذي لمسه.

- **الفائز** : العنصر الذي يتعرف على أكبر عدد ممكن من الأصدقاء.

لعبة خضرة وفواكه

- **الأدوات** : لا شيء
- **طريقة اللعب**

1. تُقسم الوحدة إلى فريقين ويقف كل منهما بوجه الآخر ، بحيث يقف كل عنصر من الصف الأول مقابل كل عنصر من الصف الثاني .
2. يُسمّى الفريق الأول " خضرة " والفريق الثاني " فواكه " .
3. يبدأ القائد بذكر أسماء خضرة وفواكه ، وعندما يذكر إسم صنف معيّن من الخضرة، على أعضاء فريق الخضرة أن يحنوا أجسامهم باتجاه الأرض ويقولوا "أكلنا"، وعندما يذكر صنف معين من الفواكه على أعضاء فريق الفواكه أن يقوموا بنفس الحركة.
4. يخرج من اللعبة اللاعب الذي يخطئ في الإنحناء .

- **الفائز:** الفريق الذي يبقى عدد لاعبيه أكثر من الفريق الآخر خلال مدة محددة من الوقت .

لعبة صوت الصافرة

- **اللوازم :** صافرة .
- **طريقة اللعب**

1. تعتمد اللعبة على صافرة القائد ، بحيث يقوم أحد القادة بإطلاق الصافرة فإذا كانت:
   - صافرة واحدة : على العناصر أن يرفعوا أيديهم إلى أعلى .
   - صافرتين : على العناصر أن يمدّوا أيديهم إلى الأمام بشكل مستقيم.
   - ثلاث صافرات : على العناصر أن يأخذوا وضعيّة الركوع كما في الصلاة .

2. يستطيع القائد القيام بحركات معاكسة لما هو مطلوب وهو يطلق الصافرة، كأن يطلق صافرتين ويرفع يديه إلى أعلى، أو يطلق صافرة واحدة ويأخذ وضعيّة الركوع .
3. يخرج من اللعبة كل من يتأخر عن تأدية الحركة المطلوبة ومن لا يلبيّها بالشكل المطلوب .

صوت من ؟

- **اللوازم:** فولار
- **طريقة اللعب:**

1. يقف الأشبال في دائرة، ويتوسطهم شبل معصوب العينين (يمثل الأعمى).
2. عند صدور إشارة البدء يغير الأشبال أماكنهم.
3. يتقدم الأعمى، ويشير إلى أحد الأشبال، ثم يبدأ الحديث معه. وعلى الأعمى أن يستدل على شخصية الآخر من صوته، فإذا نجح يتبادلا أماكنهما ، وإذا فشل تكرر اللعبة.

- **الفائز:** الأعمى الذي عرف الشبل الذي أشار إليه.

البستان

- **اللوازم:** لا شيء.
- **طريقة اللعب:**

1. يجلس الأشبال في دائرة. يبدأ الشبل الأول قائلاً " أنا أحب الموز" فيقول من هو على يمينه " أنا أحب الموز والتفاح" فيقول الثالث "أنا أحب الموز والتفاح والليمون" وهكذا ، حتى نهاية الدائرة.
2. يُستبعد من اللعبة من ينسى نوعاً من الأنواع التي سبق ذكرها ، أو من يخطىء في ذكر الاسم.

- **الفائز:** الشبل الذي يبقى إلى نهاية اللعبة.

التفاحة العائمة

- **اللوازم:** تفاحة لها غصن صغير، سطل ماء.
- **طريقة اللعب:**

1. تربط يدا المتسابق وراء ظهره.
2. توضع التفاحة في وعاء ماء، ثم يحاول الشبل المتسابق التقاطها بفمه دون أن يستعمل يديه.
3. ملاحظة: اجعل اثنين يتسابقان لكل واحد تفاحة وسطل ماء، وللمتعة أكثر تفاحة واحدة للإثنين.

- **الفائز:** الشبل الذي استطاع التقاط التفاحة خلال وقت معيّن.

بر_جو_بحر

- **اللوازم:** عصا.
- **طريقة اللعب:**

1. يجلس الأفراد في دائرة، والقائد في مركزها ،وبيده عصا.
2. يشير القائد لأحد الأشبال بعصاه منادياً بإحدى هذه الكلمات الثلاث (بر_جو_بحر).
3. إذا هتف بكلمة "بر" كان على الشبل أن يذكر فوراً إسم حيوان بري، وإذا هتف "جو" يذكر إسم طائر، وإذا هتف "بحر" يذكر إسم نوع من الأحياء المائية.

يلاحظ عدم تكرار الأسماء،فإذا أخطأ الفرد أو ذكر إسم سبق ذكره، يستبعد من اللعبة.

- **الفائز:** آخر شبل يبقى في الدائرة.

البرنامج الغذائي

نلفت عناية القادة إلى أنه يمكن لقيادة الأشبال- إذا وجدت ذلك مناسباً- أن تترك أمر تحضير الطعام للأشبال أنفسهم، وعليها تأمين المواد الأوليّة في كل وجبة، ولا بأس ببعض الإرشادات من القادة أثناء تحضير الأشبال للطعام.

اليوم الأوّل:

الوجبة	نوع الطعام	المواد التي يجب تسليمها لكل سداسي
العشاء	حمّص مع خضرة /حلاوة	علب حمّص مطحون/ خضرة/ زيت /حامض/ثوم/خبز
يتم توزيع معدّل ثلاث علب حمّص لكل شخصين، وعلبة حلاوة صغيرة لكل طليعة		

اليوم الثاني:

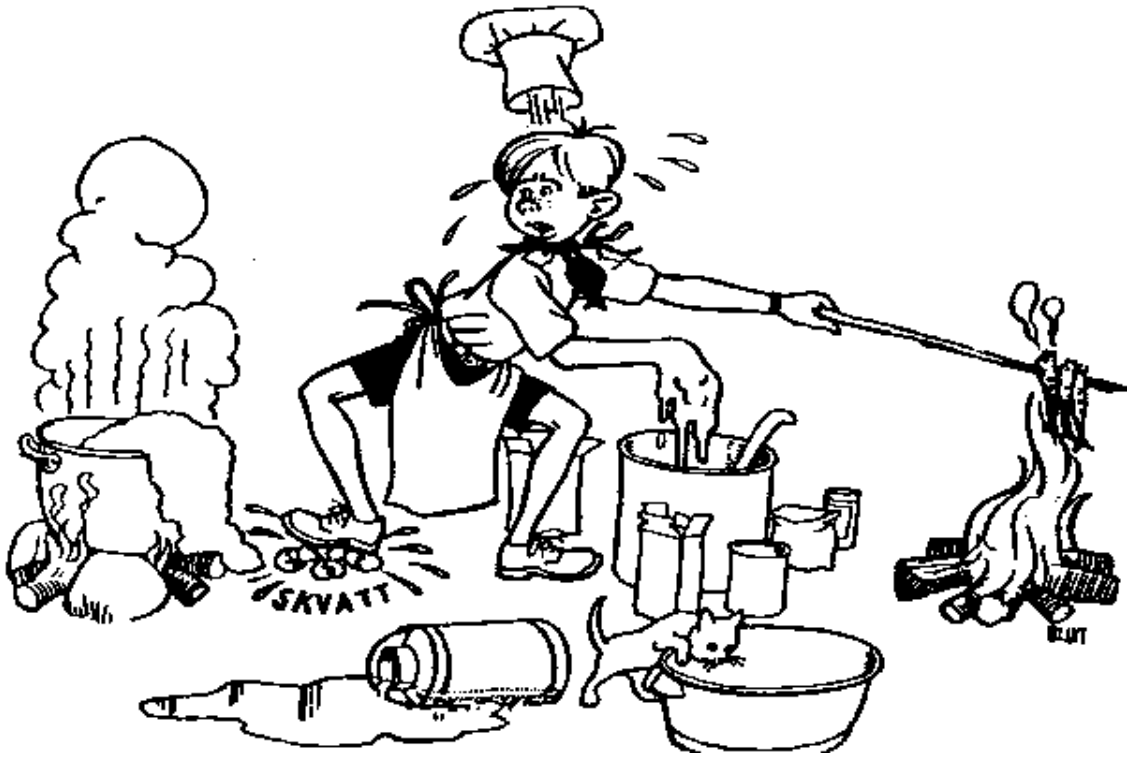
الوجبة	نوع الطعام	المواد التي يجب تسليمها لكل سداسي
الترويقة	فول /حمص +خضار + شاي	علب فول وحمّص(حبّ)/زيت/حامض ليمون/ملح/ ثوم/ بندورة/ نعنع/ فجل/ خيار/ سكّر/ شاي
الغداء	كبسة دجاج + لبن وخيار	فرّوج ني/ رز بسمتي/ بهارات/ بصل/ سمنة/ قرنفل/ ماء/خيار/ توم/ لبن
العشاء	بطاطا مسلوقة + خضار	بطاطا نيّة/ بندورة وخيار/ ملح.

اليوم الثالث:

الوجبة	نوع الطعام	المواد التي يجب تسليمها لكل سداسي
الترويقة	بيض مسلوق +خضار + شاي	بيض ني/ ملح/ بهارات/ بندورة/ خيار/ نعنع/ سكّر/شاي
الغداء	يخنة بطاطا مع رز	كبّة نيّة/ بطاطا نيّة/ بصل/ بهارات/ملح/رزّ/ سمنة/ حمّص حبّ.
العشاء	متبل باذنجان +خضرة	علب متبّل باذنجان/ حامض/ بندورة/ خيار.

ملاحظات حول برنامج الطعام:

- يجب أن تُسلّم كل مجموعة عدّة مطبخ: إبريق شاي، طنجرتين، ملعقة كبيرة، سكّين كبير عدد 2، إبريق ماء نايلون، خشبة لتقطيع الطعام عليها.
- يجب توزيع نوع من الفواكه مع كل طعام غداء (تفاح / موز / برتقال /...إلخ).
- يمكن إعطاء بعض المواد الأوليّة للعناصر من أول المخيّم (سكر، شاي، ملح، بهارات، ثوم، بصل...الخ)، وعليهم أن يخزّنوا هذه المواد لاستعمالها عند الحاجة.
- يجب أن يوزّع الخبز مع كل وجبة مع مراعاة أن تعطى كل مجموعة الحد الادنى منه حتى لا ترمي الباقي.
- على الأشبال أن يقوموا بأنفسهم بتحضير الطعام عبر طهيه على المواقد التي يصنعونها بأنفسهم، وعلى القادة أن يعطوا بعض التوجيهات والارشادات لكيفيّة طهي الطعام وخصوصاً طعام الغداء.



لوازم التخييم

نلفت عناية الأشبال إلى ضرورة اصطحاب الحاجيات واللوازم التالية إلى المخيّم تفادياً لأية مشاكل عمليّة:

- نسخة من القرآن الكريم.
- كتيّب أدعية.
- سجدة.
- صحن/ فنجان/ملعقة/ شوكة /سكيّن.
- ثياب داخليّة.
- منشفة.
- معجون وفرشاة أسنان.
- فرشاة شعر.
- الدواء الخاص (إذا وجد).
- كيس نوم/ بطّانيّة.
- مطرة ماء.
- أدوات للتمثيل.
- شامبو للحمّام.