



صيف ايراق 1440هـ

نبذة عامّة

مركز يستهدف فئة الناشئة خلال الفترة الصيفية في مدة زمنية محددة تحت عنوان وهوية متغيّرة.
يضم المركز عدة أنشطة مختلفة ترفيهية ثقافية اجتماعية وتطويرية، مواكبة لرؤية المملكة في تنمية الشباب ومحافظة على الضوابط الشرعية.

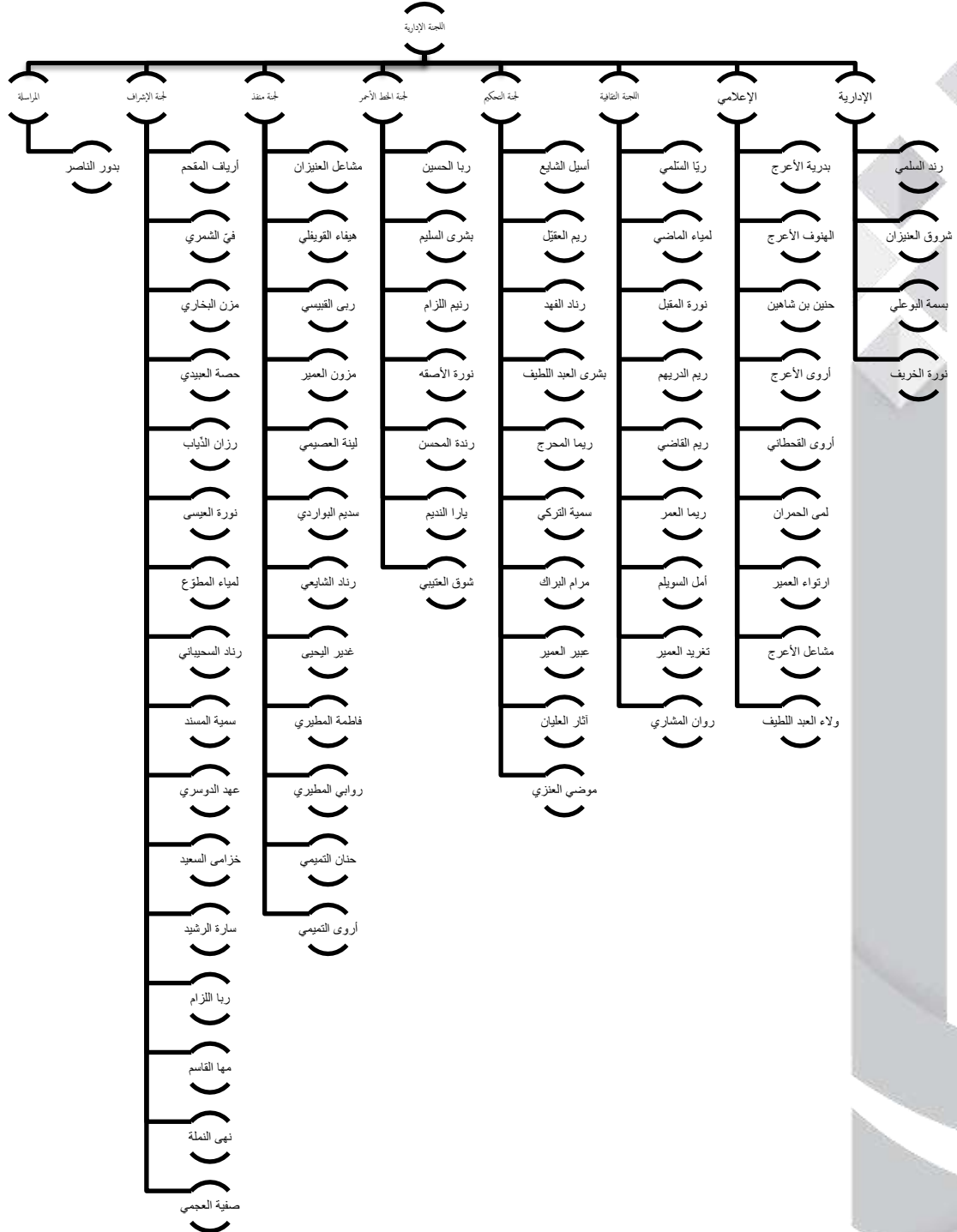
فكرة البرنامج

تدور حول الأوساط الشفافة (ماء، هواء، زجاج) وأن كل فتاة لها وسط شفاف تتاح فيه فرص تلوينه عبر فقرات البرنامج.

أهداف المركز

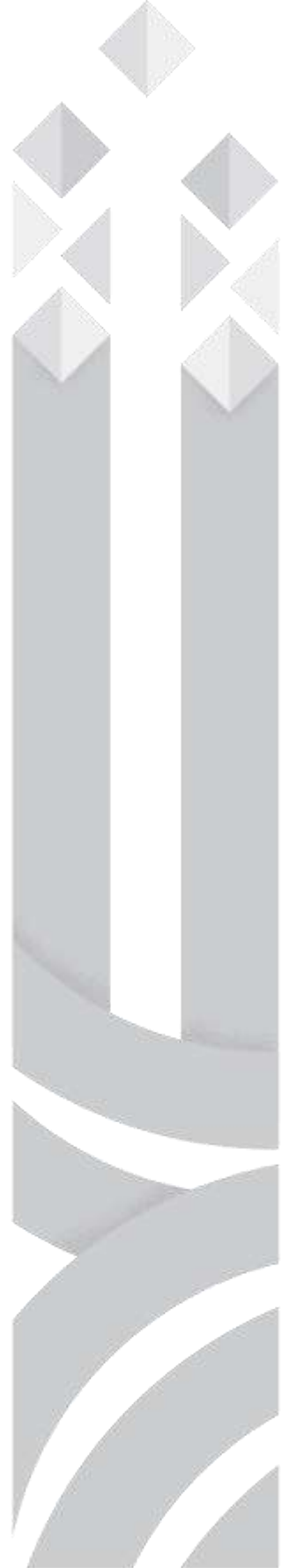
- استثمار أوقات الفتيات بما يعود عليهم بالنفع.
- تعزيز روح القيادة والتعاون في فئة الناشئة.
- تنمية المهارات الفنية عبر برامج وشراكات مجتمعية.

المهكلة الرئيسية



من خلالك يَنفِذُ النُّورَ، وتصل الرسالة، وتُحَقِّقُ الأهداف وتُعْتَلِي ذُرَى المجد.
فلو أنّ الشمس غابت، والنجوم تلاشت، فإن زهابنا لأيّ طريق عبث
ومصيرنا إلى التيه! لكن من خلال سِراجك المنير وأفكارك الملهمّة وعبارتك
الندية بتوفيق الله يتلاشى الضباب وتبينُ الوجهة ويكون الطريق مُعَبِّدًا.

"لا يحقر أحدكم نفسه، لا يحقر أحدكم كلمته وعمله"



- ★ الالتزام بوقت البرنامج حضورًا وانصرافًا من 4:30 – 8:30 .
- ★ غياب عضو واحد يؤثر في سير العمل لذا نأمل منك كرمًا في حال غيابك اضطرارًا إشعار قائدة لجنتك بذلك وكذلك قائدة اللجان.
- ★ يستمر الخروج في أول أسبوعين إلى الساعة 8:30م ويتغير في باقي الأسابيع إلى الساعة 9:00م.
- ★ الالتزام بالزيّ الموحد: - تيشيرت يقدمه المركز - مع تنورة واسعة وطويلة، وعباءة رأس أو كتف واسعة مع خمار.
- ★ حضور الاجتماعات سواءً كانت عن بعد أم في المقر من مهام كل عضو في البرنامج.
- ★ التزامك بما في العقد يقتضي عدم الانسحاب من البرنامج إلا في حالة وجود بديل من الإدارة.
- ★ كل ما يدور في الاجتماعات من خطط وقرارات هو أمانة خاصة بالفريق.
- ★ ولأننا نمثل القدوة، تجنبني التصوير في الأماكن التي تتواجد فيها الفتيات.

نائب الفريق:

- ينوب عن القائد خلال أي حالة طارئة.
- مسؤول عن فواتير ميزانية اللجنة.
- يحسب ساعات الاجتماعات عن بعد لأعضاء اللجنة

قائد الفريق:

- التخطيط لسير عمل اللجنة ورفع الخطّة.
- حلقة وصل بين أعضاء اللجنة ورئيس اللجان.
- يُرفع أي تقرير يُطلب من إدارة البرنامج.

مهام الأعضاء الفردية.

- الحلقات: لكل عضو حلقة تسميع وعليه إدراج الدرجة في الرابط الخاص بالحفظ.
- الحضور والانصراف اليومي: عبر رابط التحضير الخاص باللجان.

معايير نجمة الأسبوع:

- الحضور
- الحضور المبكر
- الزي
- وقت الفقرة
- سؤال اللجان (على مجموعة الواتس اب يوميًا في وقت محدد)



لجنة التحكيم

10 أعضاء

مهام اللجنة:

ضبط سير البرنامج

تحصيل درجات الأسر

تقسيم درجات اللجان

ضبط قوائم التسميع

فقرة تحفيزية للحضور المبكر

إعلان دوري ونهائي

تمثيل الدرجات بشكل ملموس

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهريّة.

اللجنة الثقافية

9 أعضاء

مهام اللجنة:

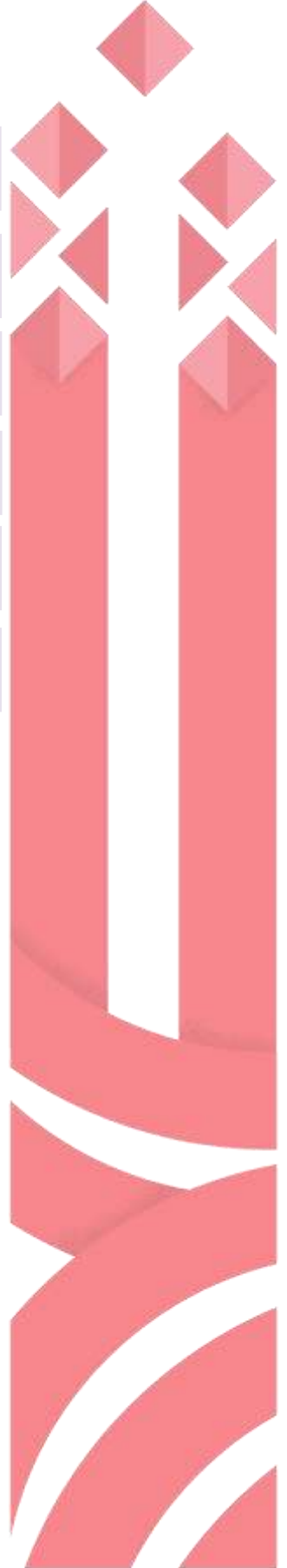
إقامة مسابقات ترفيهية ثقافية للفتيات

قائمة الممنوعات:

المسابقات التي تحوي على مهام لاستهلاكها في البرامج السابقة.

تكرار المسابقات السابقة.

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهريّة.



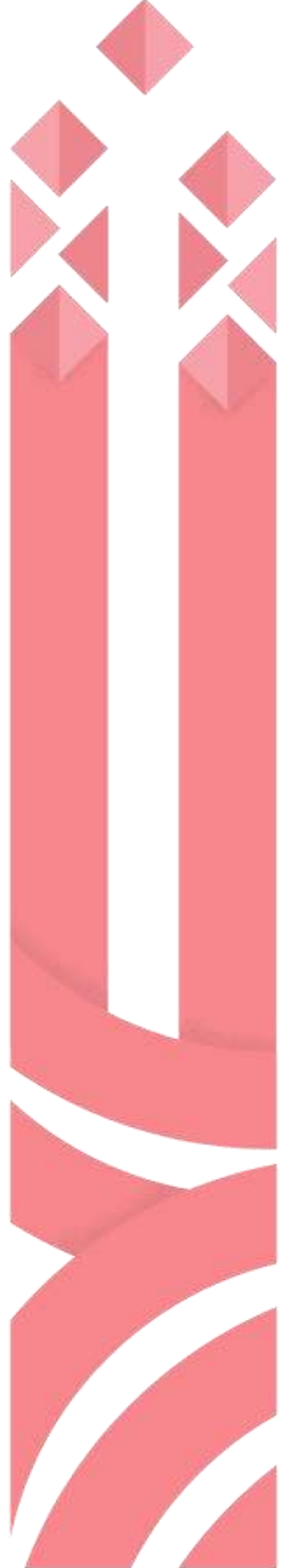
لجنة منفذ

10 أعضاء

مهام اللجنة:

تنمية روح المبادرة والقيادة عبر شركات مجتمعية.

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهرية.



الخط الأحمر

7 أعضاء

مهام اللجنة:

ديكور البرنامج.

جدارية مدتها 15 دقيقة تحت عنوان الخط الأحمر، عبارة عن مهام
تعبر عن حدود مبادئنا .

فطور الاثنين

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهرية.



16 مشرفة

مهام اللجنة:

شرح المادة العلمية باقتسام مهامها بما يناسب المشرفتين.

متابعة الفتيات بالنصح والتوجيه في داخل البرنامج ومتابعة (مجموعة الأسرة)

التخطيط للبرامج والأنشطة مع فتيات الأسرة.

الحضور مع الفتيات في المسابقات والأنشطة والتفاعل مع أنشطتهن.

التعاون بين المشرفة ولجان البرنامج.

فقرة أسبوعية خاصة بالحلقات.

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهرية.

المراسلة

عضو واحد.

مهام اللجنة:

صياغة الرسائل الموجهة للفتيات من قبل اللجان .

تغطية فورية يومية ونقلها لمجموعة خاصة بأولياء أمور الفتيات مع تعليقات مناسبة.

*المهام لا تشمل مهام الأيام الجوهريّة.



توزيع الأسر

أسرة سُناع:	أسرة بريق:	أسرة ضياء:	أسرة سُناع:
لمياء المطوع.	رزان الذياب.	مُزن بخاري.	أرياف المقحم.
ميمونة القفاري.	نورة العيسى.	حصّة العبيدي.	فيّ الشمري.

أسرة لُجة:	أسرة زُلال:	أسرة فرات:	أسرة عذب:
نهى النملة.	ربا اللزام.	خزّامى السعيد.	سميّة المسند.
صفية العجمي.	مها القاسم.	سارة الرّشيد.	عهد الدوسري.



أرض المعارك

شرح اللعبة :

- ١- يوزع جدول مثل اللي في الصورة على كل أسرة.
 - ٢- تقوم كل أسرة بتوزيع المعدات الموجودة في البسار على خانات الجدول بشكل عشوائي (بشرط ان يكون توزيع كل أسرة للمعدات سري بحيث ما يعرف عن التوزيع إلا أعضاء الأسرة الواحدة فقط)
 - ٣- أهم المعدات هو (مركز القيادة) والذي يحتل أكبر عدد من النقاط .
 - ٤- نطرح مسابقات خفيفة وكل أسرة تفوز بالمسابقة المطروحة تحذف مربع من أي أسرة ثانية.
- مثلاً : أسرة رقم ١ تحذف المربع (ب ٣) من أسرة رقم ٣ وهكذا.

معدات
المعركة:

مركز القيادة.

غواصتين (40

نقطة لكل

غواصة).

3 دبابات (30

نقطة لكل دبابة)

صاروخ

(خمسین نقطة)

4 جنود (عشر

نقاط لكل

جندي)

	ا	ب	ج	د	هـ
1					
2					
3					
4					
5					

جوز وزعتر

شرح اللعبة :

تخرج من كل اسرة فتاة ويذهبن الى المسرح تضيء ارضية المسرح نتيجة انعكاسها من البروجكتر على الارض مجموعة من المربعات 5*5 عند وقوف الفتاة على المربع الاول (الموجود بالسفل على اليسار) سيظهر لها خط وهمي من الاسهم مدة 5 ثواني يوصلها الى المربع الاخير (الموجود بالاعلى على اليمين) بعد اختفاء الاسهم ستبدأ الفتاة بتذكر مكان المربعات التي عليها الاسهم والسير فوقها في حال كان المربع صحيح سيضيء المربع باللون الاخضر وتكمل السير وفي حال اخطأت مكان المربع الذي عليه السهم سيضيء المربع بأكمله باللون الاحمر

جولة التذكر :

بين الجولات يتم إعطاء الاسرة سيورة وعليها مغناطيس يشكل 6 مربعات ويطلب من الاسرة سحب 3 أعمدة ليتبقى 3 مربعات لدى كل اسره محاولة واحدة للوصول الى الهدف والاسرة الفائزة هي الاسرة التي يصلن أكبر عدد من فتياتها الى المربع الاخير

المضمار

شرح المسابقة :

المرحلة الاولى :-

تخرج من كل اسرة فتاتين يقفن بشكل متوازي تمر من بينهم فتاة من الثقافي عليها لستك مثبت عليه مجموعة من الكرات ، و في كل جولة في هذه المرحلة تمشي فتاة الثقافي بسرعة من بينهم بينما يحاولن الفتيات التقاط الكرات التي على فتاة الثقافي تدور الفتاة الاولى مرتين

الجولة الثانية:

تخرج من كل اسرة خمس فتيات تحمل الفتاة الأولى صحن به فجوة تضع الكرة على الصحن وتحاول ان تذهب للجهة الأخرى من المسرح لتضع الكرة داخل الكأس دون ان تسقط على الارض في حال سقوط الكرة تخرج الفتاة وتكمل الفتيات الاخريات واحده تلو الأخرى

المرحلة الثالثة :

عند كل اسرة في المسرح متاهة متوسطة الحجم مصنوعة من خشب ومثبت في كل جهة خيط من فماش تخرج من كل اسرة 4 فتيات تضع فتيات الاسرة الكرة في مقدمة المتاهة ويمسكن بالخيط للتحريك المتاهة وايصال الكرة الى وسط المتاهة وادخالها في الهدف.

نفوز الاسرة التي تجمع أكبر عدد من الكرات الذهبية

اضرب بالخمسة

صندوق بريد على المسرح فيه مجموعة من الاظرف مرقمخ بأرقام في كل جولة تختار كل أسرة رقم من الأرقام وتطرح عليها ٥ اسئلة سريعة محددة بوقت فياسي في حال الإجابة على كل الاسئلة تحصل الفتاة واسرتها على كامل النقاط في حال الإخفاق بسؤال واحد ينتقل السؤال للأسرة التالية مع نقاط الاسئلة السابقة في نهاية المسابقة يحسب نقاط كل أسرة والفوز للأسرة الأعلى نقاط

السرعة الخارقة

فكرة المسابقة : تتنافس الاسر في كل جولة للضغط على الزر المضيء
شرح المسابقة: لكل أسرة زر مضيء خاص بهم في المسرح يتنافسن الفتيات لاتمام المطلوب في كل جولة والضغط على الزر الخاص بهم فور انتهائهم
الجمولة الاولى: تخرج فتاة من كل اسرة لحل لعبة شقلبان (كلمات مبعثرت الحروف ويجب ترتيبها)
الموجوده في اخر المسرح اذا اتمت شفرة الكلمة الأولى تعيد كتابتها علو السبورة الخاصة فيهم بالمسرح وتعود الى اسرتها لتخرج فتاة أخرى وترتب شفرة الكلمة الثانية
الجمولة الثانية : تخرج من كل اسوه فتاتين ويتم إعطائهم شكل معين ولوحة فلين يوجد بها عدد من الدبابيس وخيط مطاط ويطلب منهم تطبيق نفس الشكل .. الاسرة التي تُكون الشكل اولاً تضغط الزر المضيء
الجمولة الثالثة تخرج من كل اسره ٣ فتيات ويظهر على شاشة البروجكتر اشكال هندسية تمثل مسائل رياضية ويتطلب عليهم حلها ومن يعرف الناتج مع الشرح يضغط الزر المضيء

هرم الأعداد

هرم الأعداد هو هرم مكون من ٦٧ مكعب (١١) صف يتم ترقيم المكعبات فيه من رقم ٦٧ (القاعدة) الى رقم ١ (القمة) - كل أسرة تحتل مكعب واحد من المكعبات الموجوده في قاعدة الهرم

فكرة المسابقة :

لكل أسرة محاولة واحدة في كل جولة للانتقال الى أعلى الهرم ومحاولة تخطي العقبات من الكروت للوصول الى مكعب رقم ١ (قمة الهرم)

-الكروت :

كروت القفزة: سيقفز بالاسرة من مكانها الحالي اما بشكل ايجابي { تتقدم الاسرة عدد من الخطوات او الصفوف باتجاه القمة } او بشكل سلبي { تتراجع الاسرة عدد من الخطوات او الصفوف باتجاه القاعدة }

-كروت الاستقرار : استقرار الاسرة بدون احدث اي تغيير ، او استقرار الاسر مع قفز احد الاسر المنافسة اما بشكل سلبي { فتقوم باختيار اسرة تتقدم عدد من الخطوات او الصفوف باتجاه القمة } او بشكل ايجابي { فتقوم باختيار اسرة منافسة تتراجع عدد من الخطوات او الصفوف باتجاه القاعدة }
بداية المسابقة:

الجولة الأولى "جولة التحمية" [الأسر موجودة في صف رقم ١١ - قاعدة الهرم] : سيتم سؤال كل أسرة على حده سؤال ديني وفي حال أجابت الأسرة إجابة صحيحة يحق لها الانتقال من صف ١١ للصف رقم ١٠ واختيار اي مكعب لتستقر فيه

الجولة الثانية "جولة الانطلاق " : في هذه الجولة ستتطوع من كل اسرة فتاة للعبة التمثيل الصامت ومحاولة ايصال المطلوب { مثل شعبي - كلمة - مهنة..... } الى فتيات اسرتها بدون نطق اي كلمة في حال معرفة فتيات الاسرة الكلمة

تنتقل الاسرة من [الصف ١٠] الى [الصف ٩] واختيار مكعب في هذا الصف لتستقر فيه من بداية الصف التاسع مكعب رقم ٤٦ الى الصف الثاني مكعب رقم ٢ سيتم وضع كروت القفزة والاستقرار بشكل عشوائي
الجولة الثالثة : جولة على السريع :- في هذه الجولة سيتم اختيار فتاة من كل اسرة للاجابة على هذه الفقرة بشكل سريع وتتضمن إما {الغاز- ترديد جملة معقده خمس مرات.....} فيه حال الاجابة على السؤال سيتم الانتقال الى الصف الاعلى واختيار رقم ثم سحب كرت من المكعب لتحديد مكان استقرار الاسرة
تتكرر الجولات الثلاث حتى تصل احد الاسر الى المكعب رقم 1

الهدف

فكرة المسابقة:

تتكون من مرحلتين تحقيق الهدف بالمرحلة الاولى يعطي صلاحيات للاسرة بالمرحلة الثانية للمساعدتهم بالحصول على الهدف الاكبر

شرح المسابقة:

المرحلة الاولى : في المسرح تنقسم الاسرة الى ثلاث مجموعات

مجموعة ١:- فتاتين مسؤولات عن رمي الكرة الى مجموعة ٢ :- تتكون من ٦ فتيات يُمسكن بقطعة قماش كبيرة ويوجد بها عدة تشفقات وفتحات تعيق من عملية تثبيت الكرة

اذا تم تثبيت الكرة يحاولن فتيات المجموعة ٢ رمي الكرة الى مجموعة ٣ والتي تتكون من باقي الاسرة ويحاولن ادخال الكرة في السلة

المرحلة الثانية : في الساحة الخارجية

يوضع في الوسط مجسم لعبة الاقراص لكل اسرة محاولة واحدة بتسديد رمية القرص الى مجسم اللعبة وللحصول على النقاط يجب الاجابة على (سؤال القرص)

لكل هدف في مجسم اللعبة قيمة معينة من النقاط يتم على اساسه معيار الصعوبة في (سؤال القرص)
الاسرة الفائزة هي التي تجمع عدد اكبر من النقاط بتسديد القرص نحو اكبر هدف والاجابة على سؤال القرص الصلاحيات:

-الاسرة الحاصلة على اكبر عدد من الكرات في المرحلة الاولى :- سيكون لها ثلاث صلاحيات في المرحلة الثانية
* ثلاث رمية اضافية*

عدم الاجابة على سؤال القرص

تغير سؤال القرص في حال عدم معرفتهم الجواب

-الاسرة الحاصلة على المركز الثاني في المرحلة الاولى :- سيكون لها صلاحياتان في المرحلة الثانية
رمتان اضافيتان

تغير سؤال القرص في حال عدم معرفتهم الجواب

-الاسرة الحاصلة على المركز الثالث في المرحلة الاولى :- سيكون لها صلاحياتان في المرحلة الثانية
رمية اضافية

تغير سؤال القرص في حال عدم معرفتهم الجواب

-الاسرة الحاصلة على المركز الرابع في المرحلة الاولى :- سيكون لها صلاحية في المرحلة الثانية
تغير سؤال القرص في حال عدم معرفتهم الجواب

الثقب الأسود

شرح اللعبة :

تعطى كل أسرة صورة غير مكتملة للثقب الأسود ويجب عليهم تجميع القطع الناقصة عن طريق جولات الثقوب السوداء

شرح المسابقة : تخرج من كل أسرة فتاة لتبحث عن قطعة من قطع الثقب الاسود ، تبدأ المسابقة عند تشغيل مصدر صوتي في احد اماكن المركز ثم تبدأ الفتاة في البحث عن مصدر الصوت (مسجل-ساعة-...) لتجد الثقب الاول مع مصدر الصوت

ولتنتقل الفتاة لاحضار الثقب الثاني يجب عليها اتمام جولة الثقب الاول .

جولة الثقب الاول :

تعطى كل أسرة ورقة وقلم ويبدأون مع مشرفة الثقافي بلعبة (انسان حيوان نبات) ولكن بالمقلوب حيث ان الفتيات في حال اعطائهن حرف محدد يجب ان يستخرجن كلمات تنتهي بالحرف المحدد

فيه حال انتهائهن تخرج فتاة اخرى لتبحث عن مصدر الصوت وتحضر قطعة الثقب الثانية الى اسرتها لتكمل عملية تحديد هوية الصورة او مجسم

جولة الثقب الثانية:

عبارة عن شعارات لعلامات تجارية بشكل مو واضح ومطلوب تتوقعين ماهي العلامة التجارية.

مثلاً تويتر ، فوكل

جولة الثقب الثالثة:

تعطى كل أسرة خريطة كبيرة ويطلب منهم البحث عن ٥ دول في الوقت المحدد .

أول أسرة تجد الدول هي الفائزة

جولة الثقب الرابع :

يطلب من الفتاة صيد أكبر قدر ممكن من السمك عن طريق وضع السنارة في فمها ويمنع لمسها باليد .

جولة الثقب الخامس:

البطاقات المتشابهة :يوضع عرض البطاقات امام الفريق لمدة ٣٠ ثانية ويطلب من الأسرة كشفها بشرط أن لا تزيد عدد

الأخطاء عن ٢ .

تفوز الاسرة التي تجمع جميع الثقوب التي تنتمي الى الثقب الاسود

خمن تريج

- يكون لكل أسرة لقبان (وثالث احتياط)
- خروج فتاة واحدة من الأسرة متحدثة باسم الأسرة (بوقوفها على الارض وليس المسرح كمثل للأسرة كي يسهل التشاور مع الاسرة ونقل اجابتهم)
- يتم سؤال الاسرة سؤال واحد -اختيار من متعدد- ضمن الاسئلة الثلاثة (الوقت المسموح ٣٠ ثانية للجواب على السؤال):
- أ-وضع صور لعيون شخصيات مشهورة ويتم تخمين صاحب العيون.
- ب- ذكر صفات شخصيات مشهورة ويتم تخمين صاحب الشخصية.
- ج- ذكر مقولات معروفة واختيار من متعدد لأصحاب المقولات.
- إذا كانت إجابة السؤال صحيحة: تأخذ ١٠ نقاط + تخمن لقب أحد الأسر (الوقت المسموح به للتخمين ١٠ ثواني)
- إذا كان التخمين صحيح: تأخذ ٢٠ نقطة.
- إذا كان التخمين خاطئ: لا يحدث شيء وتستمر اللعبة.
- إذا كانت إجابة السؤال خاطئة: لا تأخذ نقاط ويتم سؤال الاسرة التي بعدها.
- تخسر الأسرة التي يتم تخمين كل لقبها مع احتفاظها بنقاطها.
- تفوز الأسرة التي تخمن أكبر عدد من الألقاب+جمعت أكبر قدر من النقاط.

الفقرات التحفيزية للحضور المبكر

+جدول الضرب بالمعجون (صلصال) : يتم إعطاء كل أسرة مجموعة من معادلات جدول الضرب وعليهم تشكيلها مع الناتج بالصلصال.

لعبة تشكيل الأكواب: أعواد خشب عريضة أو أعواد الخشب و ماسك الملابس بأطول شكل (يحدد لهم)

لعبة المتاهة : كل أسرة تعطى متاهه معينة وعليهم الاشتراك في توصيلها كما في الصورة أدناه :

لعبة ليقو : تركيب أكبر عدد من الأشكال بعد الاجابة على الأسئلة المحددة

المكعبات الذكية : إعطاء كل أسرة مجموعة من المكعبات وعلى أسر حلها الأسرة التي تحل أكبر عدد هي الفائزة

مسار الديدان: على كل أسرة تحريك ديدانها العشرة في مسارها المخصص من خلال النفخ في الشفاط

مجسم البلونات: على كل فتاة نفخ بلونة واحدة فقط وربطها بظهر زميلتها أو بحيط والأسرة ذات المجسم الأكثر عدد من البلونات هي الفائزة .

الرسم : توضع صورة لكل مرحلة وعليهم رسمها بحيث كل فتاة عليها مسك القلم ولا ترفعه واذا رفعته ينتهي دورها وينتقل للاخرى .. تتسمر حتى إنتهاء الوقت.

مشابكك الغسيل: على كل فتيات الأسرة تسريح شعرهن وربطها (كعكج) والأسرة ذات أكثر عدد من التسريحة تفوز ، لكن يشترط مشاركة كل فتيات الأسرة

سلسلة الشفاطات: كل أسرة عليها أن تصنع أطول سلسلة من الشفاط

أهرام الصلصال: بناء شكل هرمي بإستخدام أعواد الأسنان والصلصال ومن يصنع أكثر عدد من الأشكال الهرمية الثابتة فهي الفائزة

قول بس لاتقول : يتم شرح لكل أسرة مجموع من الكلمات والأسرة التي تتعرف على أكبر عدد من الكلمات هي الفائزة

الإجابة تكون لكل فتاة على حده في حال لم تتعرف على الكلمة بعد مضي المؤقت تنتهي فرصة التعرف على الكلمة ويتم البدء مع فتاة اخرى بكلمة جديدة.

نقل الكور : على كل فتاة بالأسرة نقل الكور إلى السلة بالجهة الاخرة باستخدام المعلقة ، ومن ينقل أكبر عدد من الكور فهي الاسرة افائزة

#جميع الأفكار أعلاه يشترط وجود ١٠-١٢ فتاة من الأسرة للبدء

فقرات إعلان النتائج

الإعلان الأول: نتعرف مع الأسر على لون كل مركز حتى يتضح لهم ، فيوضع اربعة أحواض أمام الأسر والبدء بخلط الألوان واستخراج ألوان المراكز ، ثم ننقل لبث مباشر للوحة تمثيل النقاط وشرحها لهم والتعرف على مراكز كل أسرة

الإعلان الثاني:

على كل أسرة حل لعبة البزل لتعرف على معيار الأسبوع واعطائهم المظلة ثم حل الشفرة الموجودة في الصورة بعدها يتم عرض عداد تشويقي وفي نقطة معينة يتم فتح مظلة كل أسرة بشكل مفاجئ بداخلها قصاصات ملونة بحسب مركز الأسرة

الإعلان الثالث :

عرض نتعرف من خلاله على مسار الكور وكل كورة ترمز لأسرة ، بعدها تنتقل كل أسرة لمكان مركزها

مبادئ لجنة خط أحمر

شرح معنى خط أحمر؛ فقرة جدارية تفاعلية توضح الخط الأحمر لتلك المبادئ التي بدأت بالزوال فتضع الخط الذي يمنع تجاوزه بالنسبة لمبادئ المجتمع والخط الأحمر الداعي لاكتساب بعض القيم للرفع من المجتمع.

طريقة التنفيذ: جدارية تعزز مبدأ بتوكيل مهمة جدارية للفتيات تنفذ خلال ١٥ دقيقة، ويكون لها مخرج إما قصير المدى أو طويل المدى يستمر العمل عليه طوال المركز، ووسم خاص بالفقرة #خط_أحمر يستعمل في بعض الأيام.

المبدأ: انكار الموسيقى

طريقة تنفيذ اللجنة: صورة رسم D٣ لمقهى (صورة ١) منتشرة فيه علامات الموسيقى وعند تأدية الفتاة المهمة تغطي الصورة بملصق معين.

المهمة:

١- مخاطبة جهة في #خط_أحمر_منفذ تطلب عدم تشغيل الموسيقى.

المخرج: مخاطبة ١٦٠ جهة.

المبدأ: انتهاك الخصوصية بكثرة التصوير وعدم وجود حواجز في الأماكن العامة.

طريقة تنفيذ اللجنة: حاجز كرتوني

المهمة: يطلب من الفتيات تصوير أي صورة للمركز بدون ظهور أي كائن حي.

المخرج: تصوير ١٦٠ صورة تسويقية لإيراق.

المبدأ: الاقتصاد وعدم الاسراف

طريقة تنفيذ اللجنة: مجسم منزل كرتوني.

المخرج:

٣٣٢١ غطاء لعب الماء + ٤٠٠ قارورة بلاستيكية، ومن ثم التبرع بالأغطية لجمعية بنبان لاستبدالها بكرسي لذو

الاحتياجات الخاصة.

المبدأ: تعزيز لغة برايل في الاماكن العامة

طريقة التنفيذ: رسم جدول لغة برايل على سبورة طبشورية مع سؤال تشويقي بلغة برايل وتوزيع صحائف ورقية فيها جملة يجب على الفتيات تحويلها.

المهام: مخاطبة جهة لا توفر قائمة طعام بلغة برايل

المخرج: مخاطبة ١٧٦ جهة وتجاوب ٣ منها.

المبدأ: إمامة الأذى الحسي والمعنوي
 طريقة التنفيذ: لوح فلين مقسم كتركيبية ل ١٢ جزء، وتوزيعها على الأسر لكتابة أفكار تطبيقية لإمامة الأذى وبعد الانتهاء تبادل الأسر القطع.
 مهمة: كتابة ١٢ مهمة لإمامة الأذى وتنفيذها وتوثيق ذلك في #منفذ
 المخرج: تطبيق ٦٠ صورة لإمامة الأذى
 طريقة التنفيذ: قاعدة لتكوين نسيج مع تعليمات وأقمشة بأربع ألوان، كل لون مخصص بمهمة.
 مهمة:

١- الاتصال بقريب لم تتواصل معه من اسبوعين.

٢- زيارة قريب/جار .

٣- ارسال طبق لقريب/جار.

٤- مهمة مفتوحة تعزز المبدأ.

المخرج: زيارة ٦٨ فتاة + ارسال ٦٤ طبق + اتصال ٩٦ فتاة.

المبدأ: تسليط الضوء على شعيرة العيد

التنفيذ: زينة معلقة في المكان.

تشويقه : قطع من الزينة معلقة في المبنى مع آية " إننا من تقوى القلوب "

المهام:

١- استحضار ٣ ألعاب/ فعاليات لاجتماع العيد.

٢- التفكير ب ٣ عيديات غير مكلفة.

٣- التفكير بديكور لاحتفالية العيد.

٤- تصميم تغريسة للعيد.

لمخرج: في الباركود

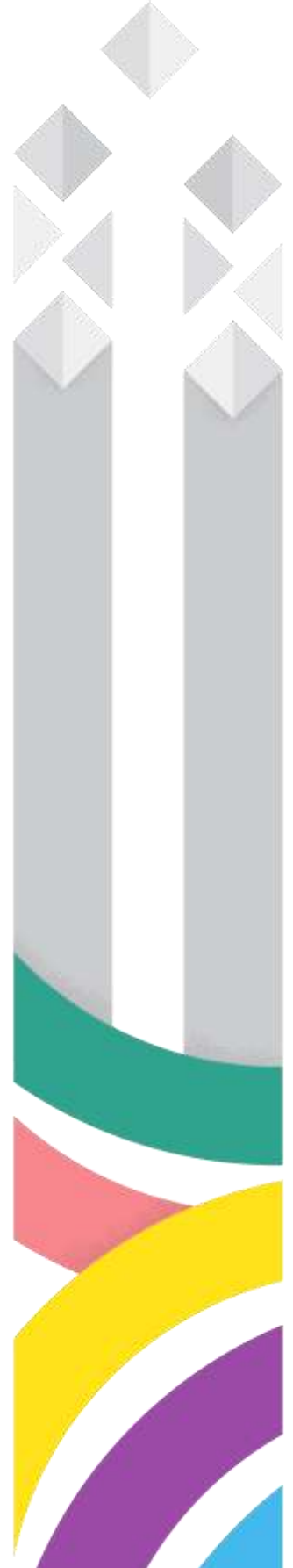
المبدأ: المفتاح

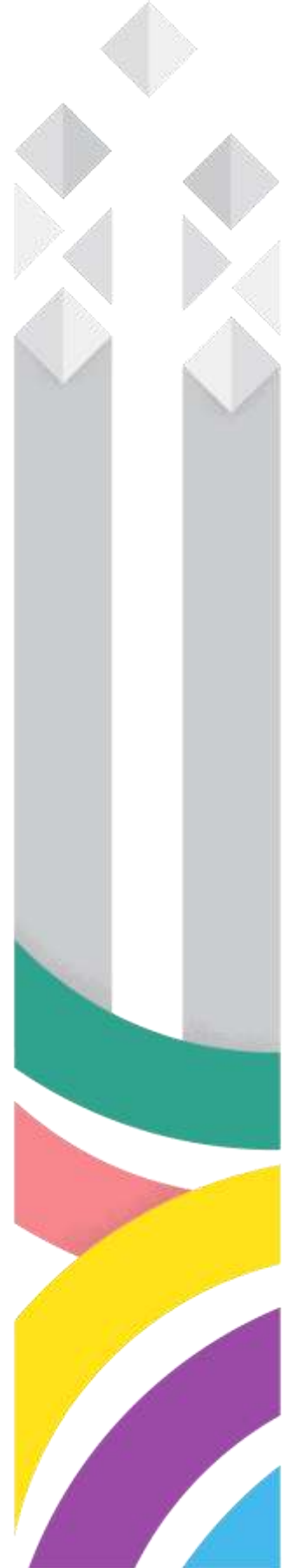
طريقة التنفيذ: تعليق الكثير من المفاتيح الورقية بأسنانها الكثير من الأعمال التي تعزز

مهمة: تأخذ كل بنت عمل من الاعمال تنفذه بعد المركز وتوثقه في وسم #خط_أحمر.

الهدف: توعية بأن الأعمال لا تنتهي وببداك المفتاح

تقسيم الأسر





الجدول العام

جدول الصيف العام:

- أسري.
- ثقافي.
- خط أحمر.
- فقرة تحفيزية.
- إعلان نتائج.
- منهل (فقرة خاصة بالحلقات مقدمة من المشرفات).
- حلقات.
- رحلة إلى مركز باونس.
- إعداد مخرجات بمنافذ مختلفة.

