



الألعاب اللغوية

بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



الألعاب اللغوية

الحمد لله على ما يسر وسهل بصدور الجزء الأول من سلسلة الألعاب اللغوية الموجهة أساسًا لغير الناطقين بالعربية، وقد يستفيد منها العرب، ألقت هذه السلسلة وقت توقف الحياة زمن جائحة كورونا.

يشهد ميدان تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها تزايدًا واضحًا في إنتاج الكتب العلمية والسلاسل التعليمية، وكذلك القصص وغيرها من الوسائل التعليمية، ولكن كتب الألعاب اللغوية لغير الناطقين بها تعد قليلة، وهذا ما شجعنا على التأليف في هذا المجال.

والألعاب اللغوية نوع من الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي في الصف اللغوي؛ لأن الصف اللغوي مكان مصطنع لتعليم اللغة، واللعبة اللغوية تقلل من ظاهرة الاصطناع التي تحيط بالتعليم داخل الصف، كما تحقق قدرًا كبيرًا من الواقعية في ممارسة اللغة، وهي مكمل مهم للعملية التعليمية؛ فتعلم اللغة ثقيل على الكبار قبل الصغار، واللعب في جو من السرور والمرح يساعد على إنجاح التعليم، كما ينمي روح التنافس عند الطلاب وقدرتهم على العمل في مجموعة.

وسيجد المعلم نفسه مستمتعًا هو الآخر بهذه الألعاب اللغوية إذا حفز قدراته على الإبداع والخيال في ابتكار ألعاب جديدة، وتطوير ما لديه من ألعاب، ويمكنه كذلك تحويل بعض ألعاب هذا الكتاب إلى تدريبات إذا احتاج ذلك.

وإذا لم يكن للألعاب اللغوية وجود واضح في الخطة التدريسية فأمرها إلى المعلم، فقد يفرد لها درسًا كاملاً، أو دقائق من بعض الدروس، ويمكن كذلك أن تكون نشاطًا خارج الجدول الدراسي؛ كأن يجعل لها درسًا في نهاية الأسبوع.

اللغة المستهدفة في جميع ألعاب هذا الكتاب هي اللغة العربية الفصحى المعاصرة المحايدة، فلا تميل إلى أي لهجة دون أخرى، وعلى المعلم أن يساعدنا لتحقيق هذا الهدف.

فوائد الألعاب اللغوية:

١. تنقل اللغة من الجانب النظري إلى الجانب التطبيقي.
٢. تنمي مهارات لغوية عدة لدى الطالب؛ كمهارتي القراءة والكلام، وتعزز كذلك بعض عناصر اللغة مثل المفردات والتراكيب.
٣. تسهل التعليم.
٤. تجعل الدرس شيقًا.
٥. تخلص بعض الطلاب من مشكلات لغوية ونفسية.

المقدمة

الفرق بين التدريب اللغوي واللعبة اللغوية:

- التدريب اللغوي يساعد على تعلم اللغة، أما اللعبة اللغوية فتساعد على اكتسابها.
- اللعبة يلزم أن تكون شيقة، أما التدريب فلا يلزم فيه ذلك.
- التدريب اللغوي الأصل فيه أن يكون في الفصل الدراسي، أما اللعبة فتكون في الفصل وخارجه.
- التدريب جزء أساس في المقرر، أما اللعبة اللغوية فليست كذلك.

الألعاب في هذا الكتاب:

- وُضع الكتاب لتغطي كل لعبة مهارة أساسية أو أكثر.
- لا يوجد في هذا الكتاب تصنيف للألعاب ولا وقت محدد لكل لعبة ولا عدد للاعبين، وترك تحديد ذلك للمعلم.
- ترتيب الألعاب في الكتاب غير ملزم فليست هناك منهجية محددة في ترتيب ألعاب هذا الكتاب.
- الألعاب في هذا الكتاب قائمة بذاتها ولا تحتاج لأي وسائل إضافية.

أركان اللعبة اللغوية:

- الهدف اللغوي.
 - ضوابط اللعبة (أنظمتها).
 - اللاعبون.
 - المرجع (الحكم).
 - الوقت.
 - التشويق.
- وسيأتي توضيح هذه الأركان لاحقًا.

دور المعلم:

للمعلم دور محوري في هذه الألعاب فمن ذلك ما يلي:

- اختيار اللعبة المناسبة للمستوى اللغوي والدروس الصفية، وإشراك الطلاب في الاختيار.
- الإشراف على سير اللعبة، والتأكد من امتثال الجميع لأنظمتها، واختيار المتسابقين، وتقسيم طلاب الفصل وضبط وقت بداية كل لعبة ونهايتها وإعلان انتهاء اللعبة، وتسمية الفائز.
- تهيئة الطلاب للعبة -إن احتاجت ذلك-، فيطلب منهم مراجعة بعض الدروس أو إحضار أدوات خاصة مثل الألوان.

المقدمة

- الحرص على إشراك جميع الطلاب، في الألعاب وإضفاء روح التنافس والمرح.
- معرفة المهارة المستهدفة لكل لعبة، والتركيز على تنميتها، مع عدم الوقوف عند الأخطاء النحوية ونحوها.
- مساعدة الطلاب على ربط اللعبة بالواقع؛ لتعزيز الفائدة التواصلية للغة.
- تجاوز المشكلات الشخصية والحالات المرضية التي قد تظهر عند بعض الطلاب؛ مثل العجز عن إخراج صوت ما أو اللعثة في الكلام أو السرعة فيه، ومن جانب آخر: يمكن للمعلم أن يختار لعبة لأجل طالب بعينه؛ للتغلب على هذه المعضلة ومنح الطالب الثقة لتجاوز هذا الأمر، وعندما يخطئ الطالب خطأً محرّجاً أمام زملائه أعطه أكثر من فرصة ليحسب إجابة صحيحة أمامهم.
- من واجبات المعلم إنهاء اللعبة قبل انقراط عقد النظام في الصف، والسعي لأن تحقق اللعبة هدفها المنشود في وقتها المحدد؛ فشغف الطلاب باللعب كبير.
- يمكن للمعلم أن يعدّل ضوابط اللعبة عند الحاجة بما يتناسب مع طبيعة اللعبة والطلاب والبيئة.
- يمكن للمعلم بناء ألعاب لغوية جديدة حسب قدراته وإمكاناته واحتياجات الطلاب.
- ليس من السهل أن يتعلم الطالب اللغة العربية بعد لعبة أو لعبتين من هذا الكتاب، لكن ستتحسن لغته بعد إكمال نصف الكتاب.

إجراء اللعبة:

اللعبة اللغوية تحتاج إلى:

- تحفيز الجانب الإبداعي والتفكير عند الطالب.
- تحديد الهدف اللغوي من اللعبة.
- تقسيم الفصل حسب كل لعبة ما يناسب اللعبة إما فردياً أو زوجياً أو مجموعات.
- توضيح فكرة اللعبة مستفيداً من المثل الموجود فيها، ولا حرج أن يلجأ إلى لغة الطلاب عند الضرورة (الترجمة).
- ضبط الوقت؛ فيضع المعلم وقتاً محدداً لكل لعبة.
- تقبّل آراء الطلاب المختلفة، فيستحسن للمعلم عدم المبادرة بقول «خطأ» للإجابة الخاطئة، بل ينظر للجانب الصحيح من الإجابة؛ كأن يقول: (جوابك قريب)، أو (هل عندك إجابة غيرها؟)، أو (لست بعيداً عن الإجابة الصحيحة).
- تشجيع الجميع على الجرأة في قول رأيه والتغلب على المصاعب في ذلك، وأهم هذه المصاعب هي الخوف من الخطأ.

المقدمة

- ألا يبدأ المعلم بالطالب الجيد في الإجابة، فحسن إجابته قد تخرج الطالب الضعيف.
- الإعتراف بتفوق الفريق أو الطالب على المعلم أن يعترف لهم بذلك مع عدم السماح لأحد بالسخرية من الآخر، بل على المعلم تحفيز الخاسر للتفوق في مرات مقبلة، فهذا ليس نهاية المطاف.

دور الطالب:

- الأفضل للطالب أن ينظر إلى اللعبة على أنها لعبة للفائدة والتسلية معاً، لا أنها اختبار للتقييم.
- قد يلعب الطالب منفرداً للتعرف على قدراته وتنميتها، وقد يكونان اثنان أو أكثر، وبعض الألعاب الأفضل لها أن تكون بين مجموعات.
- يفضل للطالب ممارسة الألعاب مع الأقارب والأصدقاء لاكتساب مهارات ومعارف جديدة، قد تكون عند غيره.
- على الطالب ربط اللعبة بالمادة العلمية التي سبقت دراستها.

وللاستزادة حول الموضوع يمكن النظر في المراجع التالية:

- إضاءات (د.عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان).
- الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية (ناصر مصطفى عبد العزيز).
- ألعاب لغوية (المعهد العربي للغة العربية).
- الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها (د.محمد صبري بن شهري).
- محاضرات Dr.Stephen Krashen على اليوتيوب.

والمجال مفتوح للتوسع في الألعاب اللغوية بعد هذه السلسلة؛ فهناك مهارات لم نخدم جيداً هنا مثل الاستماع، بالإضافة إلى توظيف برامج التواصل الاجتماعي لتعليم اللغة، مثل اليوتيوب والواتساب ونحوها...

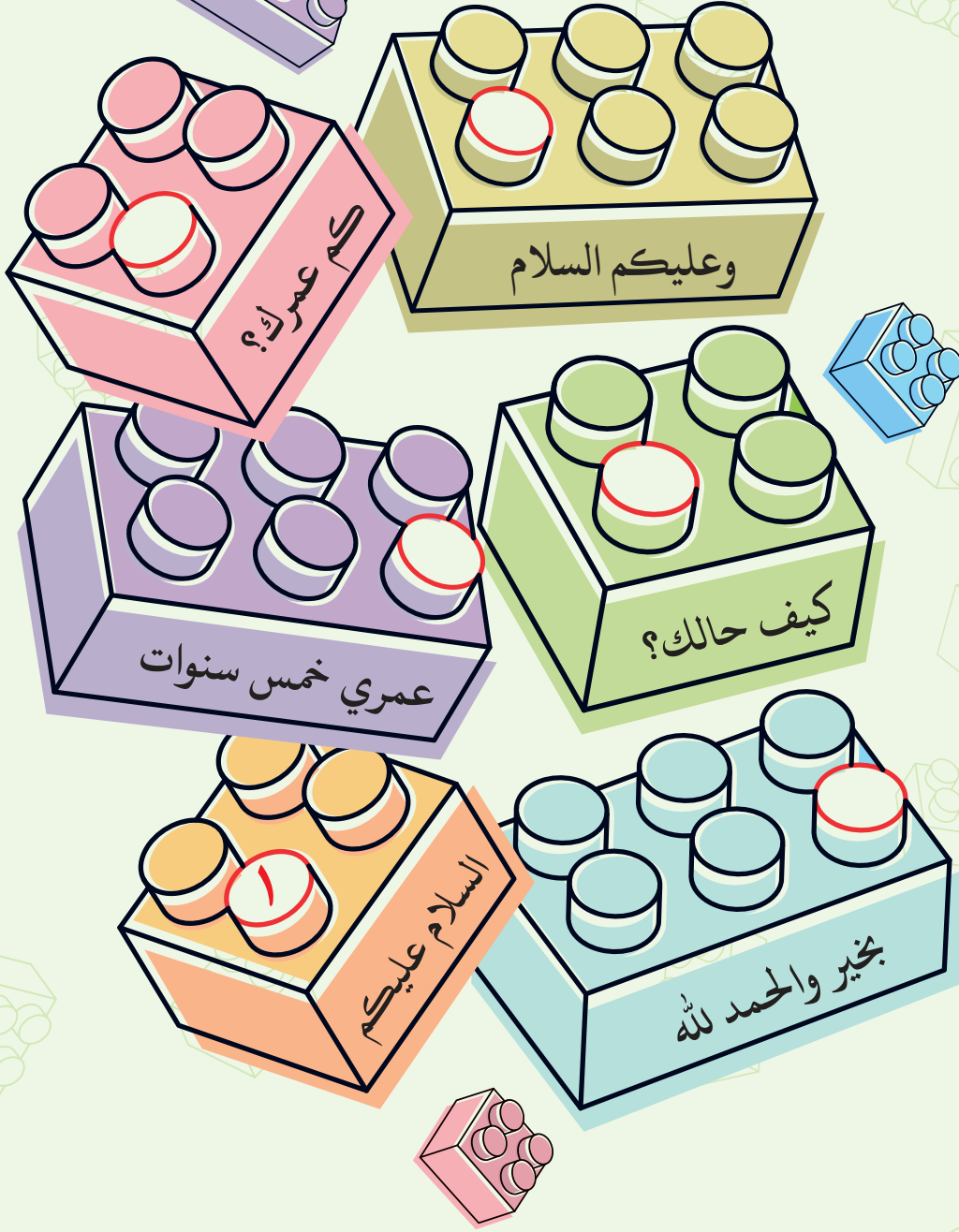
وفي الختام يطيب لي أن أتقدم بالشكر لجميع الإخوة الخبراء الذين راجعوا هذا الكتاب، وأمدونا بملحوظاتهم القيمة التي كان لها أثر كبير في تطوير العمل وتحسينه بحمد الله، وأخص بالشكر: أستاذي الدكتور: عبدالرحمن بن إبراهيم الفوزان، والدكتور: محمود بن عبد الله المحمود، والأستاذ: عبد الرحمن بن سعد الصرامي، والأستاذ: إبراهيم بن مهنا العزاز.

المؤلف

د.محمد بن عبدالرحمن آل الشيخ

الرياض ١٤٤٢ هـ

رقم الجمل حسب تسلسلها المناسب

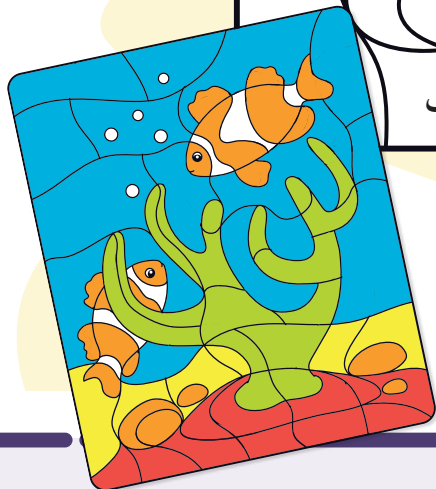


! لون كل مكان يحوي أحد هذه الحروف

٤

ضی

1



رتب الحروف واكتب الكلمة ثم صلها بالصورة

١ س د أ أسد	٢ ن أ ر ب	٣ ب د
٤ ي ف ل	٥ ا ف ر ز	٦ ر ق د
٧ ب غ ب اء	٨ ل ع ث ب	٩ ة ك س م



اقراء واكتب



فكرة

ما المكتوب؟

.....

ارسم النص

.....

! اكتب الحرف حسب موضعه في الكلمة

٣ أ
سد

٢ م
درسة

١ ف
فارغ

٦ ة
عائش

٥ د
مسج

٤ ا
س لم

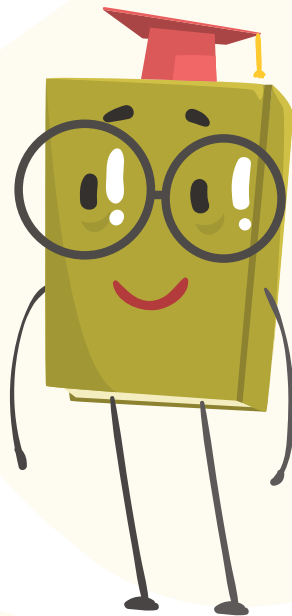
٩ ي
يم ن

٨ ح
أمر

٧ ب
كت

١١ ط
ريق

١٠ ث
ابت

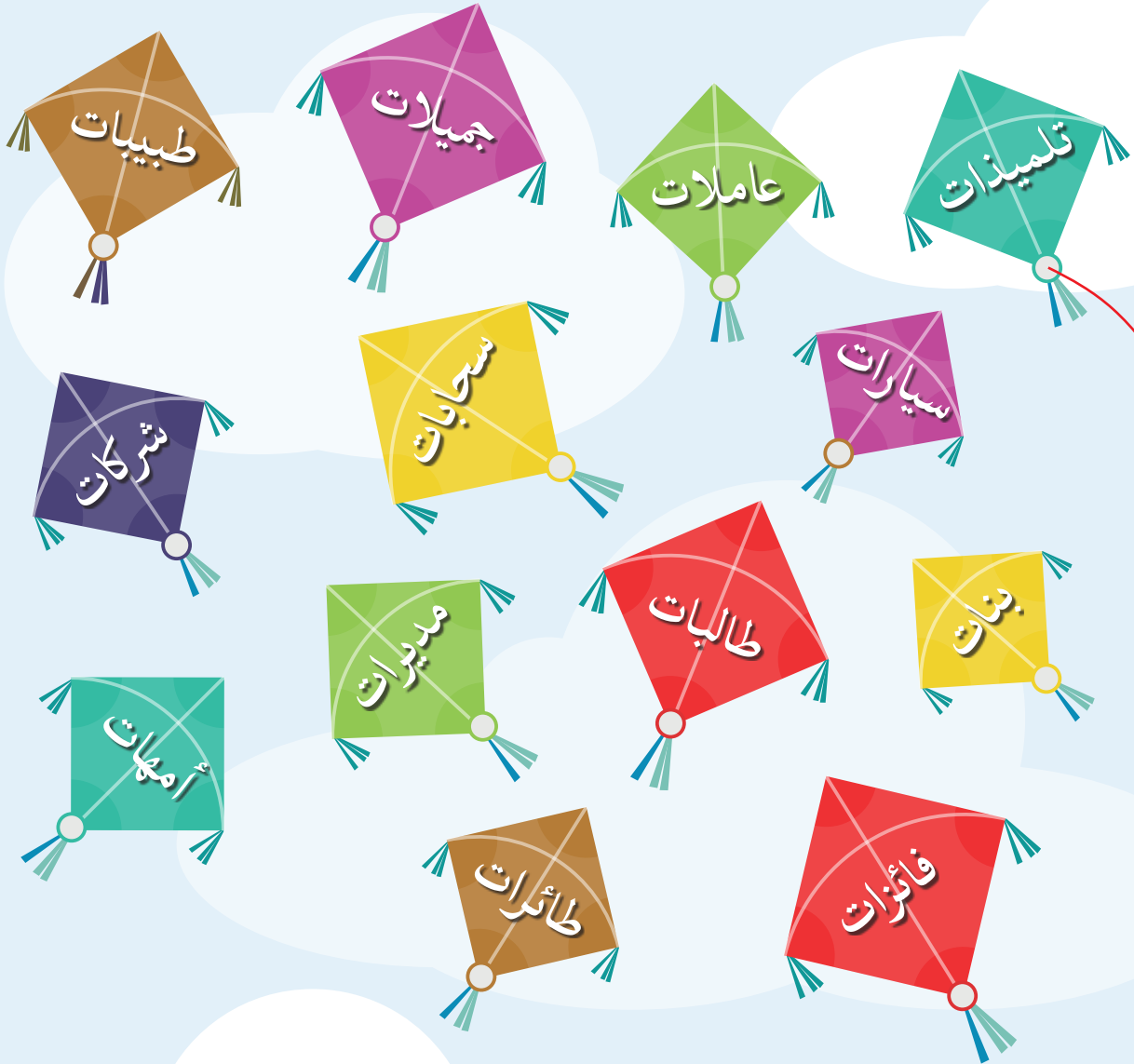


أحذف كلمة واحدة على أن يبقى التركيب صحيحًا



أذهب	لن	سوف	١
جميلة	الحديقة	أصبحت	٢
المتعطلة	السيارة	أصلحت	٣
للصلاة	مصطفى	توضأ	٤

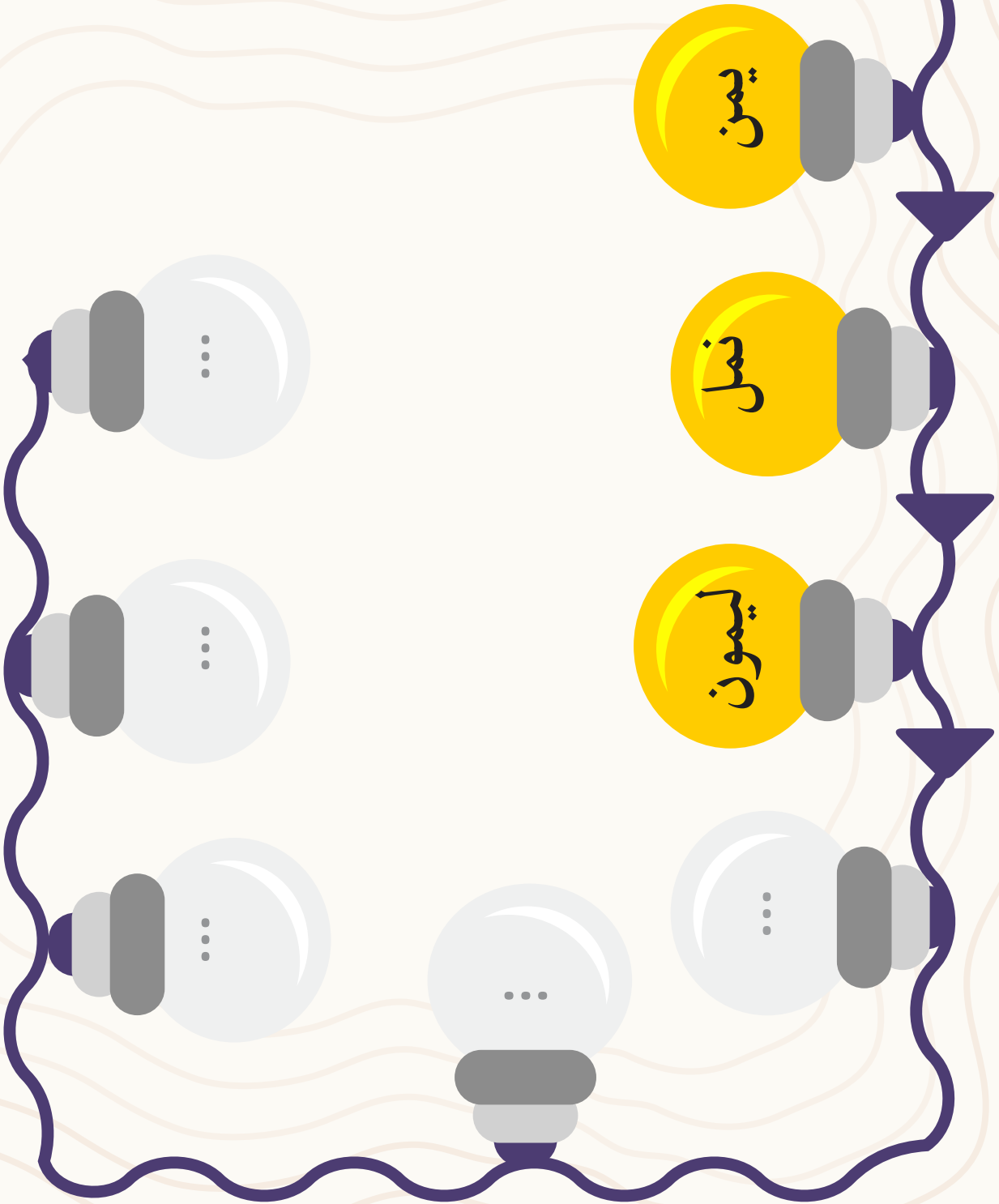
صل بين الجمع ومفرده



لَوْنُ الحُرُوفِ الَّتِي لَا تَخْتَلِفُ إِلَّا فِي النُّقَاطِ بِاللَّوْنِ نَفْسِهِ



هات كلمة تبدأ بالحرف الأخير
من الكلمة التي قبلها



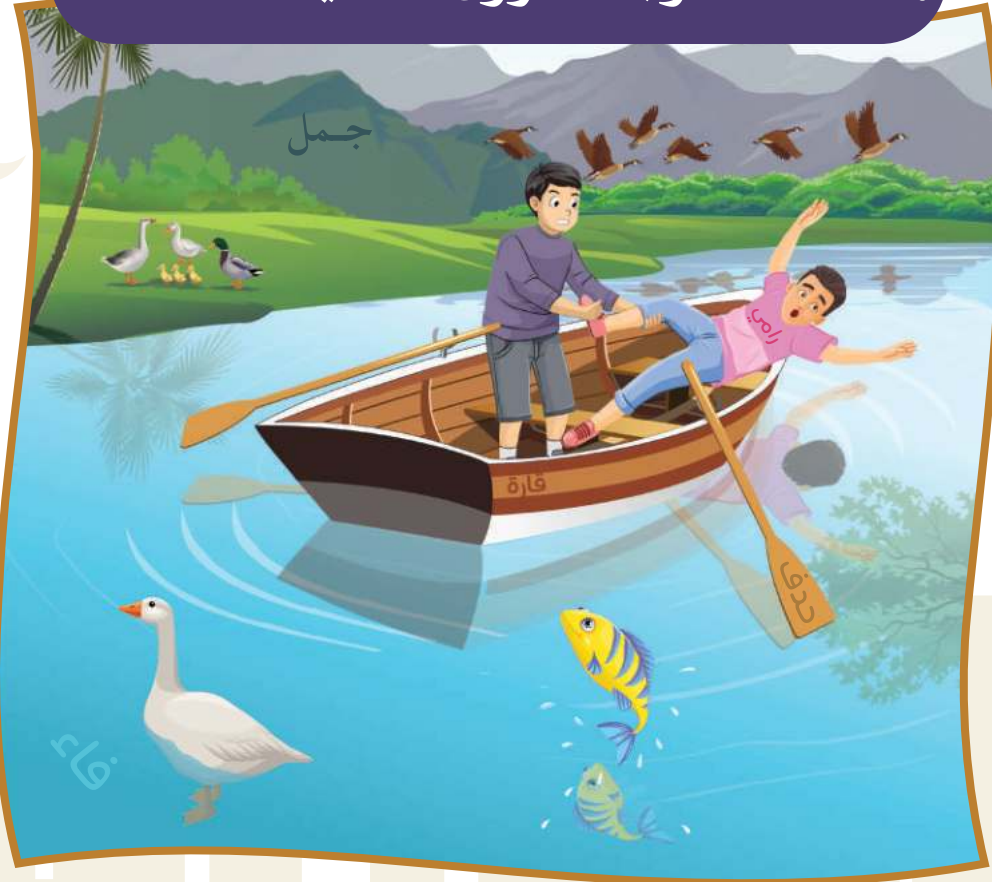
استخرج الكلمات من الجدول

النقل والسفر

سيارة	بحر	قدوم	جو	مسافر	حقيبة	طريق
عودة	تذكرة	فطار	جواز	طائرة	سائق	حجز
ذهاب	راكب	رحلة	سفينة	عربة		

س	ي	ا	ر	ة	ز	ج	ح
ق	د	و	م	ب	ح	ر	ض
ق	ط	ا	ر	ج	و	ة	ج
س	ط	ا	ئ	ر	ة	ب	و
ف	ت	ذ	ك	ر	ة	ر	ا
ي	س	ا	ئ	ق	غ	ع	ز
ن	ب	ك	ا	ر	ذ	ة	ة
ة	ط	ر	ي	ق	ه	ل	د
ة	ب	ي	ق	ح	ا	ح	و
م	س	ا	ف	ر	ب	ر	ع

أوجد الفروق الثمانية



تكلّم عما رأيت

٣



٢



١



أ



ب



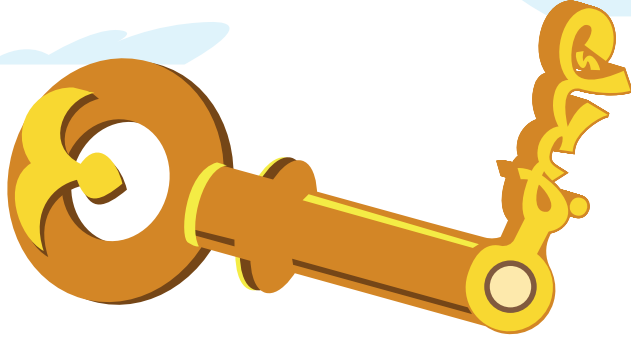
ت



ث

- يطلب المعلم من الطلاب النظر إلى جميع الصور لمدة نصف دقيقة ثم يطلب منهم إغلاق كتبهم.
- يطلب من أحد الطلاب الكلام عن إحدى الصور ومكانها التي يتذكرها بعدة جمل ثم الطالب الذي يليه.
- ويعطي كل طالب نقطة عن كل جملة صحيحة.
- الفائز من يقول أكثر عدد من الجمل.

هذا المفتاح يفتح أي صندوق؟



ضجج



صل بين الكلمة وجمعها

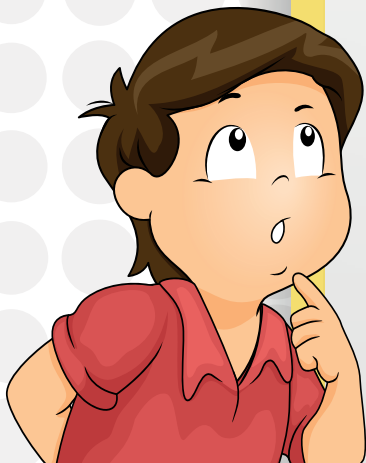


كم قيمة الكلمة؟

أسعار الأحرف

أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر	ز	س	ش	ص	الحرف
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	١١	١٢	١٣	١٤	القيمة
ض	ط	ظ	ع	غ	ف	ق	ك	ل	م	ن	هـ	و	ي	الحرف
١٥	١٦	١٧	١٨	١٩	٢٠	٢١	٢٢	٢٣	٢٤	٢٥	٢٦	٢٧	٢٨	القيمة

كم فاكهة تستطيع شراءها
إذا كان لديك ١٥٠ ريال؟

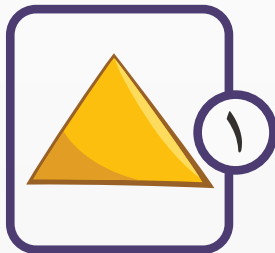


ضع النقاط المفقودة



٢

فحص



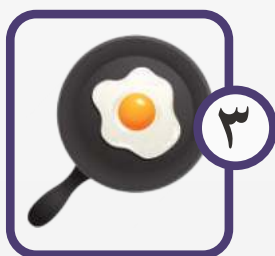
١

مثل



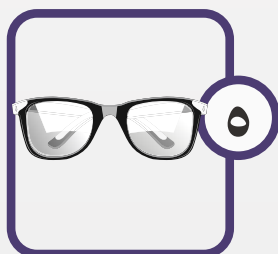
٤

رأه



٣

ص



٥

طاره



إجابات الألعاب

رقم الصفحة	حل اللعبة
١	١. السلام عليكم. ٢. وعليكم السلام. ٣. كيف حالك؟ ٤. بخير والحمد لله. ٥. كم عمرك؟ ٦. عمري خمس سنوات.
٢	لعبة لون - انظر صفحة (١٠٨).
٣	١- أسد ٢- أرنب ٣- دب ٤- فيل ٥- زرافة ٦- قرد ٧- ببغاء ٨- ثعلب ٩- سمكة
٤	إجابة ذاتية.*
٥	إجابة ذاتية.
٦	لعبة لون - انظر صفحة (١٠٨).
٧	١- عنب ٢- سمكة ٣- موز ٤- ملح ٥- عصير ٦- برتقال ٧- حليب ٨- تمر ٩- ملعقة
٨	إجابة ذاتية.
٩	١- فارغ ٢- مدرسة ٣- أسد ٤- سالم ٥- مسجد ٦- عائشة ٧- كتب ٨- أحمر ٩- يمين ١٠- ثابت ١١- طريق
١٠	احذف: ١- سوف ٢- أصبحت ٣- المتعطلة ٤- للصلاة.
١١	١- لا ٢- لا ٣- لا ٤- أربعة أيام.
١٢	لعبة لون - انظر صفحة (١٠٨).
١٣	احذف: ١- عامر ٢- بداية ٣- الطعام ٤- مسرعة.
١٤	إجابة ذاتية.
١٥	١- لا ٢- نعم ٣- لا ٤- لا ٥- لا.
١٦	لعبة لون - انظر صفحة (١٠٨).
١٧	(تلميذات / تلميذة) (عاملات / عاملة) (جميلات / جميلة) (طبيبات / طبيبة) (سيارات / سيارة) (سحابات / سحابة) (شركات / شركة) (بنات / بنت) (طابات / طالبة) (مديرات / مديرة) (أمهات / أم) (فائزات - فائزة).
١٨	احذف: ١- القيمة ٢- الجميلة ٣- يوما ٤- في السماء.
١٩	١- لا ٢- نعم ٣- لا ٤- لا ٥- نعم.

* لا يوجد جوابًا محددًا، كل طالب له جوابه الخاص.

هذا الكتاب جزء من سلسلة «العربية بين يدي أولادنا» والتي تحتوي على:



مصاحبات السلسلة



الألعاب اللغوية
بين يدي أولادنا



حروف العربية
بين يدي أولادنا



كتب المعلم



الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



هذا الكتاب :

- الجزء الأول من سلسلة الألعاب اللغوية المصاحبة لسلسلة العربية بين يدي أولادنا.
- في كل جزء (مئة لعبة) تعالج كثيرا من مهارات اللغة.
- حرصنا على جاذبية الإخراج.
- تقدم داخل الفصل الدراسي وخارجه في قالب تنافسي مشوق وجذاب.
- يلعبها الطالب داخل الفصل وخارجه مع زملائه وأصدقائه وأقاربه.
- السلسلة ليست جزءا من المنهج الدراسي بل مكمل له.
- يختار المعلم كل مرة اللعبة ووقت عرضها حسب ما يراه مناسبا لطلابه .
- إذا قدمها المعلم بشكل صحيح فإنه سيقدم لطلابه المرح والسرور والفائدة معا.
- السلسلة مقدمة كذلك لمن يريد أن يؤلف في مجال المقررات التعليمية ووسائلها.
- مزودة بمقدمة تفصيلية وحلول للألعاب في آخر الكتاب.
- تبنت العربية للجميع هذه السلسلة وتكفلت بنشرها.
- يمكن للمعلم تطوير الألعاب وابتكار ألعاب جديدة.

