

١١ - ٩
سنة

٢

العربية
للجميع



الألعاب اللغوية

بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



تأليف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

المقدمة

الألعاب اللغوية

الحمد لله على ما يسر وسهل بصدور الجزء الثاني من سلسلة الألعاب اللغوية الموجهة أساسًا لغير الناطقين بالعربية، وقد يستفيد منها العرب، ألفت 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.

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.

المقدمة

- 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 لاحقاً.

دور المعلم:

للمعلم دور محوري في هذه الألعاب فمن ذلك ما يلي:

- اختيار اللعبة المناسبة للمستوى اللغوي والدروس الصفية، وإشراك الطلاب في الاختيار.
- اختيار المتسابقين، والإشراف على سير اللعبة، والتأكد من امتثال الجميع لأنظمتها، 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.
- 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 محرجاً أمام زملائه أعطه أكثر من فرصة ليحسب إجابة صحيحة أمامهم.

المقدمة

- 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 بإذن الله.

إجراء اللعبة:

اللعبة اللغوية تحتاج إلى:

- تحفيز جانب الإبداع والتفكير عند الطالب.
- تحديد الهدف اللغوي من اللعبة.
- تقسيم الفصل بما يتناسب مع كل لعبة إما فردياً أو زوجياً.
- 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.
- تقبل آراء الطلاب الجيدة، ويستحسن للمعلم عدم المبادرة بقول «خطأ» للإجابة الخاطئة، بل ينظر للجانب الصحيح من الإجابة؛ كان 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.
- ألا يبدأ المعلم بالطالب الجيد في الإجابة، فحُسن إجابته قد تُخرج الطالب الضعيف.
- الاعتراف بتفوق الفريق أو الطالب، فعلى 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 بعض الألعاب منفرداً للتعرف على قدراته وتنميتها، وقد يكونا 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.

المقدمة

وهذا الجزء فيه ألعاب كلامية كثيرة، ولمساعدة المعلم في تقييم أداء الطالب نقترح عليه هذه المعايير للتقييم إن احتاج ذلك:

- ٦٠ ٪ لإيصال الفكرة (لا بد أن يفهم الطالب المطلوب قبل أن يشرع بالإجابة ليتمكن من إيصال فكرة).
 - ١٠ ٪ لصحة النحو (وهذا يرجع إلى الأبواب التي درسها من النحو ما لم تكن اللعبة موجهة إلى هدف نحوي).
 - ١٠ ٪ للطلاقة في اللغة (القصد للتدريب على طلاقة اللغة وليس تعليمها)
 - ١٥ ٪ للإيجاز (تقول العرب البلاغة الإيجاز).
 - ٥ ٪ للإقناع (يمكن إشراك الطلاب الآخرين في هذا المعيار).
- يمكن المعلم تعديل وتطوير هذه المعايير حسب ما يرى.

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 تخدم جيدا 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 بملاحظاتهم القيمة التي كان لها أثر كبير في تطوير العمل وتحسينه بحمد الله، وأخص بالشكر: أستاذي الدكتور: عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، والدكتور: محمود بن عبد الله المحمود، والأستاذ: عبد الرحمن بن سعد الصرامي، والأستاذ: إبراهيم بن مهنا العزاز.

المؤلف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

الرياض ١٤٤٢ هـ

رتب العواصم هجائياً.



٦	٥	٤	٣	٢	١
.....				أنقرة	أبوظبي
١٢	١١	١٠	٩	٨	٧
.....					
١٨	١٧	١٦	١٥	١٤	١٣
.....					
٢٤	٢٣	٢٢	٢١	٢٠	١٩
.....					

- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان، ويطلب منهم ترتيب العواصم والفريق الفائز من يجيب أكثر.
- أو يطلب من الطلاب تأدية اللعبة فردياً.
- وجود (ال) قبل الاسم قد يربك، فعلى المعلم عدم اعتبار (ال).

اكتب الأشياء المشتركة بين الصورتين.



.....			طائر
.....			



- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان، ويطلب منهما إيجاد العناصر المشتركة بين الصورتين، والفريق الفائز من يأتي بعناصر أكثر.
- أو يطلب من الطلاب تأدية اللعبة فرديًا.
- لا اعتبار للعدد أو اللون.

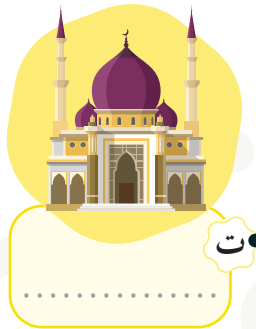
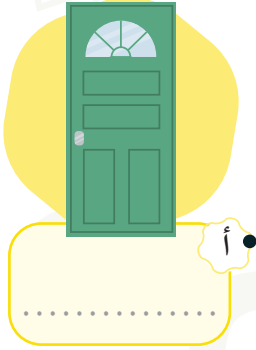
اكتب الكلمة ثم صلها بوصفها.

١ مكان يسكن فيه الناس.

٢ مكان يصلي فيه المسلمون.

٣ مستديرة يلعب بها الصغار والكبار.

٤ شكله مستطيل ندخل منه ونخرج.



- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان، ويطلب منهم الإجابة عن الفقرات والفائز من يجيب أكثر.
- أو يطلب من الطلاب تأدية اللعبة فرديًا.

احذف كلمة مع بقاء الجملة صحيحة.

١	اشترى	حسام	حذاءً	سعره	خمسين	ريالاً	بالضبط
٢	كم	ريالا	معك	في	جيبك		
٣	اشترى	أخي	هذه	السيارة	البيضاء		
٤	قدّمتُ	فواكه	للضيوف	موزاً	وبرتقالاً	وتفاحاً	
٥	نجح	أخي	جمال	في	الاختبار		



- يطلب المعلم من الطلاب قراءة الجمل واحدة واحدة.
- يطلب المعلم من الطلاب حذف كلمة من كل جملة مع بقاء الجملة صحيحة.
- يحدد لكل طالب عشر ثوان للإجابة.
- يمكن أن يقسم الفصل إلى قسمين.

استخرج الحرف (ث).



تكرر حرف **الثاء** ثلاث مرات
فكم ثانية تحتاج لاستخراجها
عدد الثواني:

غير مكان نقطة واحدة ليصبح للجملة معنى.

مثال

١
دخل الولد بينه مسرعا
دخل الولد بينه مسرعا

٢
انتهى خبر الفلم كله

٣
من بلغ عمره سنين سنة أكبر من من غمره خمسين سنة

٤
أكل التعلب الذجاجة

٥
هذا خبز حديد

- يعرض المعلم الجملة أو يكتبها على السبورة ويطلب منهم تغيير مكان إحدى النقاط ليصبح للجملة معنى.
- ويمكن أن يقسم المعلم الفصل إلى قسمين ويجعل التنافس بينهما.

ضع الكلمة في جملة.

طائر

هرب الطائر من القفص

طار الطائر في السماء

أطعم الطائر فراخه

أكل الطائر الطعام

أمسك الولد الطائر بيده

○ يحدد المعلم كلمة مما درّسه الطلاب ويطلب من كل طالب أن يضعها في جملة، والفائز من يأتي بأكبر عدد من الجمل الصحيحة.

استخرج الكلمة المختلفة.



○ يطلب المعلم من كل طالب أن يتعرف على الكلمة الشاذة في كل فقرة
ويحدد لكل طالب عشر ثوانٍ ليعرف الكلمة الشاذة في كل فقرة.

تكلّم عن الموضوع من خيالك.



- يختار المعلم ثلاثة طلاب ليصبحوا لجنة تحكيم، ثم يسأل الطلاب من يريد أن يتكلّم عن أي فقرة من الفقرات، وبعد انتهاء الطالب من الكلام تقوم لجنة التحكيم بتقييم الطالب.
- ويمكن أن تؤدي اللعبة كتابياً في البيت.

مثل لكلمات تبدأ بالحرف.

س ع ح ل ط ا
ص ب ف ر ث

مثال: عيسى، عمل، عامر، عجلة ...

○ يختار المعلم أحد الحروف
ويطلب كلمات ذات معنى تبدأ
كلها بالحرف نفسه والطالب
الفائز من يأتي بأكثر عدد من
الكلمات.



صِف لنا مدينتك.



الاسم	إيصال الفكرة	صحة النحو	الطلاقة في الكلام	الإيجاز

○ يطلب المعلم من بعض الطلاب وصف مدينته، ويقيمهم حسب الجدول، ويمكن تكرار اللعبة مع طلاب آخرين ومواضيع أخرى.

اذكر أربع كلمات تنتهي بالحرف نفسه.

ب	حليب	عنب	ملعب	كتاب

○ يختار المعلم حرفًا ويطلب كلمات ذات معنى تنتهي كلها بالحرف نفسه والطالب الفائز من يأتي بأكبر عدد من الكلمات.

رتب الشرائح وتعرف على المكتوب فيها.

رتب الشرائح لتعرف ما هو مكتوب



اكتب الجواب هنا

الـ

- يعرض المعلم الصورة على الطلاب.
- يطلب منهم خلال خمس دقائق معرفة المكتوب.
- يطلب من أول طالب عرف الإجابة أن يكتبها بخط جميل مع زملائه على السبورة.
- يطلب من جميع الطلاب كتابتها في كتبهم.
- لاحظ أن القطعة الأولى هي المكتوب عليها رقم (١) .

صف نتائج زملائك في جمل.

ممتاز



جيد جدًا



جيد



ضعيف



علوم	دين	فنية	لغة	رياضيات	تاريخ
جيد جدا	ممتاز	جيد	ممتاز	ضعيف	جيد
ممتاز	ضعيف	جيد جدا	جيد	ممتاز	جيد جدا
جيد جدا	ممتاز	جيد	جيد جدا	جيد	ممتاز
ممتاز	جيد جدا	ممتاز	ضعيف	ضعيف	جيد جدا
جيد	ممتاز	جيد	جيد	ممتاز	ضعيف
ضعيف	ممتاز	جيد	جيد جدا	ممتاز	جيد جدا
.....					

زاهر

محمد

فادي

مؤيد

شعبان

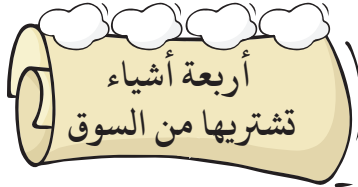
عمار

.....

مثال : نتيجة زاهر جيد جدا في مادة العلوم، لكن نتيجته في الرياضيات ضعيفة.

- يختار المعلم طالبين، و يختار أحدهما اسما من الاسماء ليقوم الطالب الثاني بوصف نتيجته كما في المثال، ثم يختار اسماً اخر.
- فإن أجاب جوابا صحيحا أخذ الطالب علامة واحدة.
- والطاب الفائز من يأخذ علامات أكثر.
- يشجع المعلم أن يأتي كل طالب بجمل جديدة مختلفة.

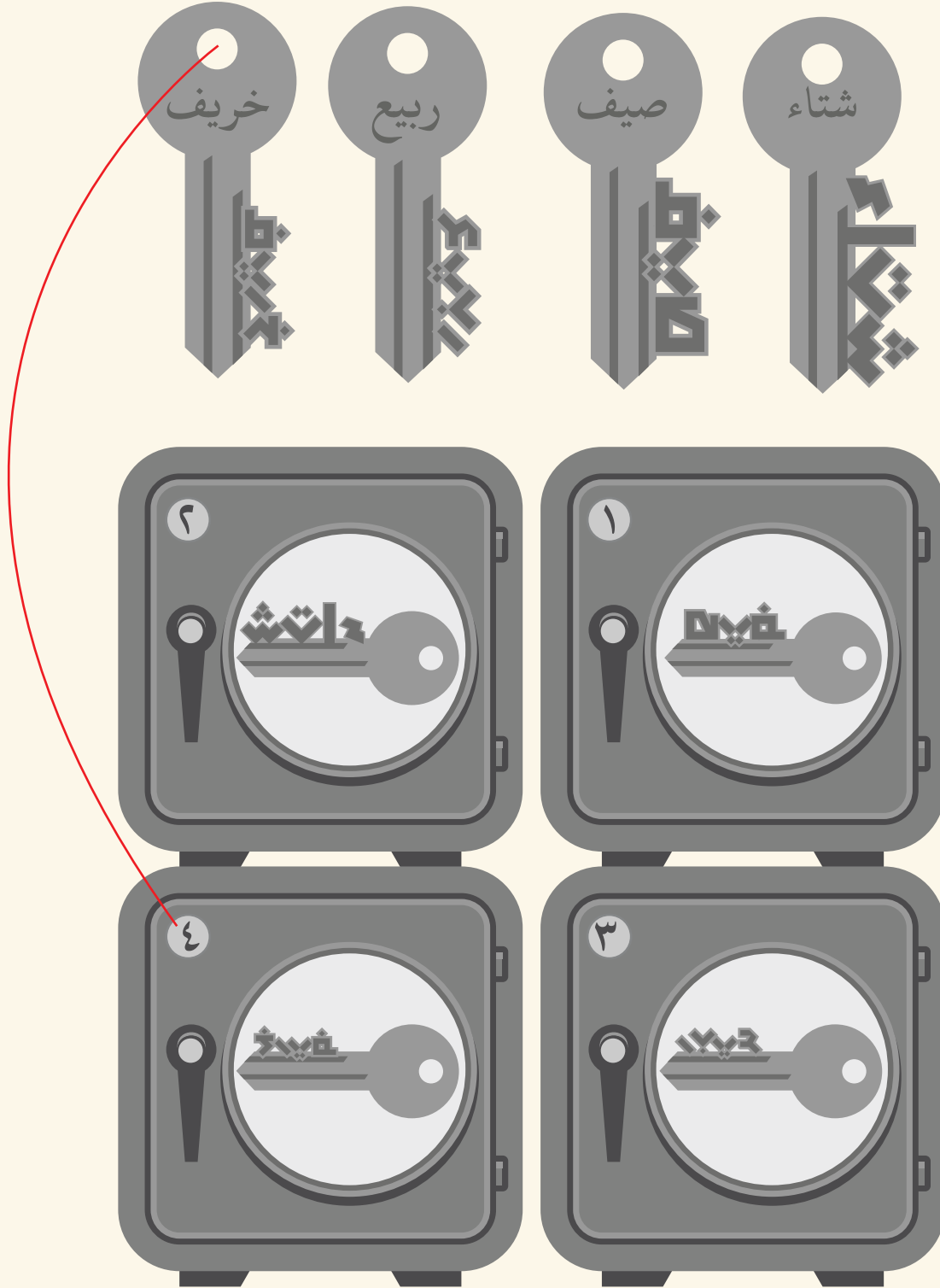
استخرج الكلمات المخفية في الجدول.



٧	٦	٥	٤	٣	٢	١	
ن	ا	ت	س	ك	ا	ب	١
ا	ز	ر	ق	ا	ء	ة	٢
ل	د	ح	أ	ل	ا	ر	٣
أ	س	ح	ع	ض	ا	ا	٤
ر	ا	ج	م	ي	ل	ظ	٥
ب	ع	ا	ا	ب	ج	ن	٦
ع	ة	ب	ن	أ	م	م	٧
ا	ة	ع	ب	ق	ع	ص	٨
ء	أ	س	و	د	ة	ر	٩

- يعرض المعلم اللعبة على الطلاب ويعطيهم ٣ دقائق للتفكير فيها.
- ثم يطلب من الطلاب استخراج الكلمات الموصوفة في الأعلى بتحديد رقم الصف والعمود.
- الطالب الذي يتعرف على كلمة يحصل على نقطة.

صل المفاتيح بالصناديق الخاصة بها.



○ يطلب المعلم من الطلاب معرفة مفتاح كل خزانة خلال خمس دقائق.

رتب المفردات حسب دلالتها على التكرار.



استخرج الحرف (س).



تكرر حرف السين ثلاث مرات
فكم ثانية تحتاج لاستخراجها
عدد الثواني:



عبارة اليوم.



سور الحديقة لونه
أبيض وفيه بابان.

سور الحديقة



○ يختار المعلم عبارة مما درسه الطلاب
ويطلب منهم أن يضعوها في جملة.

استخرج الحرف (ق).



تكرر حرف القاف ثلاث مرات
فكم ثانية تحتاج لاستخراجها
عدد الثواني



تعرف على المكتوب في اللوحة ثم اكتبه.

تعرف على المكتوب في اللوحة



اكتب الجواب هنا

القـ

- يعرض المعلم الصورة على الطلاب .
- يطلب منهم خلال خمس دقائق معرفة المكتوب.
- يطلب من أول طالب عرف الإجابة أن يكتبها بخط جميل مع زملائه على السبورة .
- يطلب من جميع الطلاب كتابتها في كتبهم.
- لاحظ أن القطعة الأولى هي المكتوب عليها رقم (١) .



الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



هذا الكتاب :

- الجزء الثاني من سلسلة الألعاب اللغوية المصاحبة لسلسلة العربية بين يدي أولادنا.
- في كل جزء (مئة لعبة) تعالج كثيراً 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 جزءاً من المنهج الدراسي بل مكمل له.
- يختار المعلم كل مرة اللعبة ووقت عرضها حسب ما يراه مناسباً لطلابه .
- إذا قدمها المعلم بشكل صحيح فإنه سيقدم لطلابه المرح والسرور والفائدة معاً.
- 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.

