

١٤ - ١٢
سنة

٣

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 الثالث من سلسلة الألعاب اللغوية الموجهة أساسًا لغير الناطقين بالعربية، وقد يستفيد منها العرب، ألفتُ 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.
- مهارة الكلام تتراجع اليوم لدى أولادنا بسبب التقنية تتبعها مهارة الكتابة وتلحق بها مهارة التفكير، وقد عملنا في هذا الكتاب على تنمية هذه المهارات من خلال اللعب.

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 خطأ محرّجاً أمام زملائه أعطه أكثر من فرصة ليحسب إجابة صحيحة أمامهم، وجميل أن تمدح الطالب عندما يجيب إجابة صحيحة؛ فالطالب يحب ذلك.

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 المثال 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؛ كأن يقول: (جوابك قريب)، أو (هل عندك إجابة غيرها؟)، أو (لست بعيداً عن الإجابة الصحيحة).
- تشجيع الطلاب على الجرأة في قول رأيه والتغلب على المصاعب مثل الخوف من الخطأ.
- ألا يبدأ المعلم بالطالب الجيد في الإجابة، فحسن 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 يكونان اثنين أو أكثر، وبعض الألعاب الأفضل لها أن تكون بين مجموعات؛ فالصغار يحبون كثيراً اللعب في 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 الفكرة).
 - ١٠٪ لصحة النحو (وهذا يرجع إلى الأبواب التي درسها من النحو).
 - 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 نستخدم جيداً هنا مثل الاستماع، بالإضافة إلى توظيف برامج التواصل الاجتماعي لتعليم اللغة، مثل اليوتيوب والواتس أب ونحوها... وفي الختام يطيب لي أن أقدم 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: 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

اكتب اسم كل شخص بجوار حذاءه.



- اختار سمير الحذاء الأسود الكبير، واختار لولده معاذ الحذاء الأخضر، واشترى لأبيه الحذاء الأول من الرف الثاني.
 - أما محمد فاشترى الحذاء الأبيض في الرف الثالث، ولأخيه حسن الحذاء الأخير في الرف الثالث.
 - اشترى عثمان لأخته الحذاء الأخير من الرف الأول، واشترى الحذاء الأول من اليمين لزوجته زينب.
- بقي حذاءان لك ولأختك فما هما ؟

انسج جمالاً جديدة.



- يُحضّر المعلم معه عدة أوراق، في كل ورقة كلمتان مما دُرِس، ويعطي الطالب الأول الورقة الأولى، ويطلب منه أن ينسج جملة من الكلمتين .
- ثم يعطي الورقة للطالب الثاني .
- وبعد أن تمر الورقة على جميع الطلاب، يعطي الطالب الأول ورقة ثانية.

صل بين الكلمة ومرادفتها.

١. ابن	١. جلس
٢. والد	٢. ولد
٣. زمن	٣. أب
٤. والد	٤. عمل
٥. منزل	٥. وقت
٦. قعد	٦. أم
٧. عام	٧. بيت
٨. فعل	٨. سنة



○ يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان.
○ يذكر الأول الكلمة، ويسأل الثاني عن مرادفها،
فإن أجاب يقوم الثاني بذكر كلمة ويسأل الأول
عن مرادفها وهكذا.

اختصر القطعة.

في السنة اثنا عشر شهرا، وفي الشهر حوالي أربعة أسابيع، وفي الأسبوع سبعة أيام. تختلف الدول في عطلة نهاية الأسبوع، ولكن معظم الدول تجعل عطلة نهاية الأسبوع يومين، وبعض الدول يبدأ الأسبوع فيها يوم السبت، وبعضها يوم الاثنين وبعضها يوم الأحد، تكتظ الشوارع بالسيارات في أول يوم من كل أسبوع، ويستغرق الطلاب والموظفون وقتا طويلا في أيام الأسبوع للوصول إلى مدارسهم وأعمالهم خاصة أول يوم في الأسبوع، فإذا تأخر الطالب أحمد على مدرسته وجد بعض المدرسين متأخرين كذلك، وإذا تأخرت الأخصائية مرام على مرضاها وجدتهم متذمرين، وعامل البناء زيد يجد عملا كثيرا في بداية الأسبوع، ويشتهي سائق الحافلة داود من كثرة الركاب في الحافلة في بداية الأسبوع. أما نهاية الأسبوع فالأمر مختلف.

○ يطلب المعلم من الطلاب اختصار هذه القصة، دون الإخلال بالمعنى، والفائز من يكتبها في أقل عدد من الكلمات.

جميل أن تقرأ
القرآن

والأجمل أن
تتدبره.

نظيف
أنظف

أقوى
أقوى

رائع
أروع

أكبر
أكبر

حسن
أحسن

- يشرح المعلم للطلاب فكرة اللعبة .
- ثم يطلب منهم واحدًا واحدًا أن يأتوا بجملة شبيهة .

لماذا أحب؟ ولماذا أكره؟

الإنجاز

الإيثار

العلم

الكذب

الجهل

الأنانية



- يشرح المعلم فكرة اللعبة للطلاب.
- ثم يختار إحدى الكلمات ويخبرهم بها، ويعطي الطلاب دقيقتين للتفكير فيها.
- ويختار إما أحب أو أكره.
- ثم يسأل الطلاب لماذا؟

! كَوِّن عدة جمل مفيدة من الحروف الموجودة على لوحة المفاتيح.

مثال : جمعت الألعاب من بيتي



○ للمعلم حرّية وضع أنظمة هذه اللعبة كما يرى.

رُتِّبِ الحِكْمَةَ ثَمَّ اكْتُبْهَا.

رتب الشرائح لتعرف ما هو مكتوب



اكتب الجواب هنا

رُتِّبِ

- 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).

هل تذكر الكلمات؟



- اذكر للطلاب أنك ستذكر لهم عشر كلمات، وعليهم تذكرها مع عدم الكتابة، أو النظر للكتاب.
- ثم اذكر لهم الكلمات العشر الموجودة هنا، وبعدها اسألهم من يذكر هذه الكلمات.
- هذا اللعبة يمكن تكرارها عدة مرات.

تكلم عن التشابه بين الكلمتين.



- يلعبها شخصان أو فريقان، يذكر كل واحد شيئاً بين المفردتين.
- يضع المعلم التفاصيل مستفيداً مما في المقدمة في صفحة (ث).

اكتب اسمك بهذا الخط الجديد.

خط خاص بالعربية للجميع
إذا كان هذا هو اسم محمد

محمد

فاكتب اسمك بهذا الخط



- هذه اللعبة هدفها توسيع خيال الطالب الفني لمحاولة ابتكار خط جديد ويستشعر جمالية الخط العربي.
- يطلب المعلم من كل طالب أن يكتب اسمه في السطر الموجود خلال خمس دقائق، ويمكن أن يكون في ورقة خارجية.

اختصر القصة.

يعمل طارق حارسًا في المستشفى منذ مدة طويلة جعلته يجيد التعامل مع الإسعاف ونقل المرضى، يرى كل يوم في عمله حالات شديدة المرض بعضها لأطفال صغار في السن، وبعضها لحوادث السيارات، أراد طارق أن يبحث عن عمل آخر خير من هذا العمل فوجد عملاً في مدرسة قريبة من بيته، لكن راتبها قريب من راتبه في المستشفى فضّل طارق العمل الجديد لسببين: قرب العمل من مكان سكناه، والثاني: راحة باله، فلن يرى مناظر المرضى المحزنة. سيبدأ طارق في عمله الجديد بعد خمسة أشهر من الآن.

○ يطلب المعلم من الطلاب اختصار هذه القصة التي تقع في (٨٥) كلمة تقريباً دون الإخلال بالمعنى والفائز من يكتبها في أقل عدد من الكلمات.

تکلم عن التشابه بين الكلمتين.



- يلعبها شخصان أو فريقان، يذكر كل واحد شيئاً بين الكلمتين.
- يقسم المعلم السبورة إلى قسمين ، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا).
- وكلما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عنها ليحييوا بـ (نعم) أو (لا).

اكتبي اسمك بهذا الخط الجديد.

خط خاص بالعربية للجميع
إذا كان هذا هو اسم خيرية

خيرية

فاكتبي اسمك بهذا الخط

اسمك:



- هذه اللعبة هدفها توسيع خيال الطالب الفني لمحاولة ابتكار خط جديد ويستشعر جمالية الخط العربي.
- يطلب المعلم من كل طالب أن يكتب اسمه في السطر الموجود خلال خمس دقائق، ويمكن أن يكون في ورقة خارجية.

اذكر الفرق بين الكلمتين.



- يلعبها شخصان أو فريقان، يذكر كل واحد فرقاً بين الكلمتين.
- يقسم المعلم السبورة إلى قسمين ، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا).
- وكلما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عنها ليحيبوا بـ (نعم) أو (لا).



الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



هذا الكتاب :

- الجزء الثالث من سلسلة الألعاب اللغوية المصاحبة لسلسلة العربية بين يدي أولادنا.
- في كل جزء (مئة لعبة تقريباً) 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.