

١٥ - ١٧
سنة

٤

العربية
للجميع



الألعاب اللغوية

بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية



تأليف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

الألعاب اللغوية

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

يشهد ميدان تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها تزايداً واضحاً 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 كبيراً 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 مستمتعاً 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 درساً كاملاً، أو دقائق من بعض الدروس، ويمكن كذلك أن تكون نشاطاً خارج الجدول الدراسي؛ كأن يجعل لها درساً 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؛ كمهاراتي القراءة والكلام، وتعزز كذلك بعض عناصر اللغة مثل المفردات والتراكيب.
٣. تسهل التعليم.
٤. تجعل الدرس شيقاً.
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.
- وسياأتي 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 محرّجاً أمام زملائه أعطه أكثر من فرصة ليحسب إجابة صحيحة أمامهم، وجميل أن تمدح الطالب عندما يحسب 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 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؛ 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، 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.
- بعد اللعبة يراجع المعلم مع الطلاب ما استفادوه من اللعبة، وكذلك آفاق تطويرها، وإمكانية نقلها للحياة اليومية خارج المدرسة.

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 شهرير).
- 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 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

تعرف على الكلمة الأصلية.

يخطئ يونس كثيراً وهو يكتب على الحاسوب، والحروف التي يخطئ فيها موجودة في الجدول التالي:



وكتب الكلمات التالية فما هو أصلها ؟

غملر	تخضر	خايبا	هيم	نكتك
عمار				
تصيا	اذيد	قريل	لقرة	همي

- يطلب المعلم من الطلاب قراءة الجدول بتمعن.
- ثم يشرح للطلاب فكرة اللعبة .
- ثم يسألهم عن الكلمة الأولى ما هو أصلها قبل الخطأ.
- ويكرر السؤال لبقية الكلمات.
- ملاحظة أن بعض الحروف ليس فيها خطأ، بقيت على حالها.
- يمكن للمعلم أن يسأل كل طالب عن الحروف التي يخطئ فيها، ويضع لهم بعد ذلك كلمات يكتبونها مثل هذه اللعبة.

إكمال قصة.

لكن حواء تحب
اللون الأخضر.
...

اشترى آدم حقيبة
بيضاء هدية لزوجته
حواء...



○ هذه اللعبة يلعبها طالبان أو فريقان، ويطلب المعلم من الأول إكمال القصة وفي حال توقفه ينتقل الكلام إلى الآخر وهكذا ...

ولتقييم أداء الطلاب:

- يقسم المعلم السبورة إلى قسمين، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا).
- وكلما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عن مناسبتها ليجيبوا بـ (نعم) أو (لا).

صِل كل تعبير بالمعنى المناسب له.

- ١ من يَعدُّ النجوم، كالذي يطبخ الحصى.
- ٢ صَبَرَ المديرُ على الموظف حتى بَلَغَ السَّيْلُ الزُّبْي.
- ٣ هذا هو بيتُ القصيد.
- ٤ أخافُ منَ الرَّحَامِ لوجودِ رجلٍ خفيف اليد.
- ٥ الأسبوعُ الماضي وضعتُ الحربُ أوزارها.
- ٦ تجري الاستعداداتُ للوليمةِ على قدمٍ وساقٍ.

المقصود

انتهت

لا يطاق

نشاط

لا فائدة منه

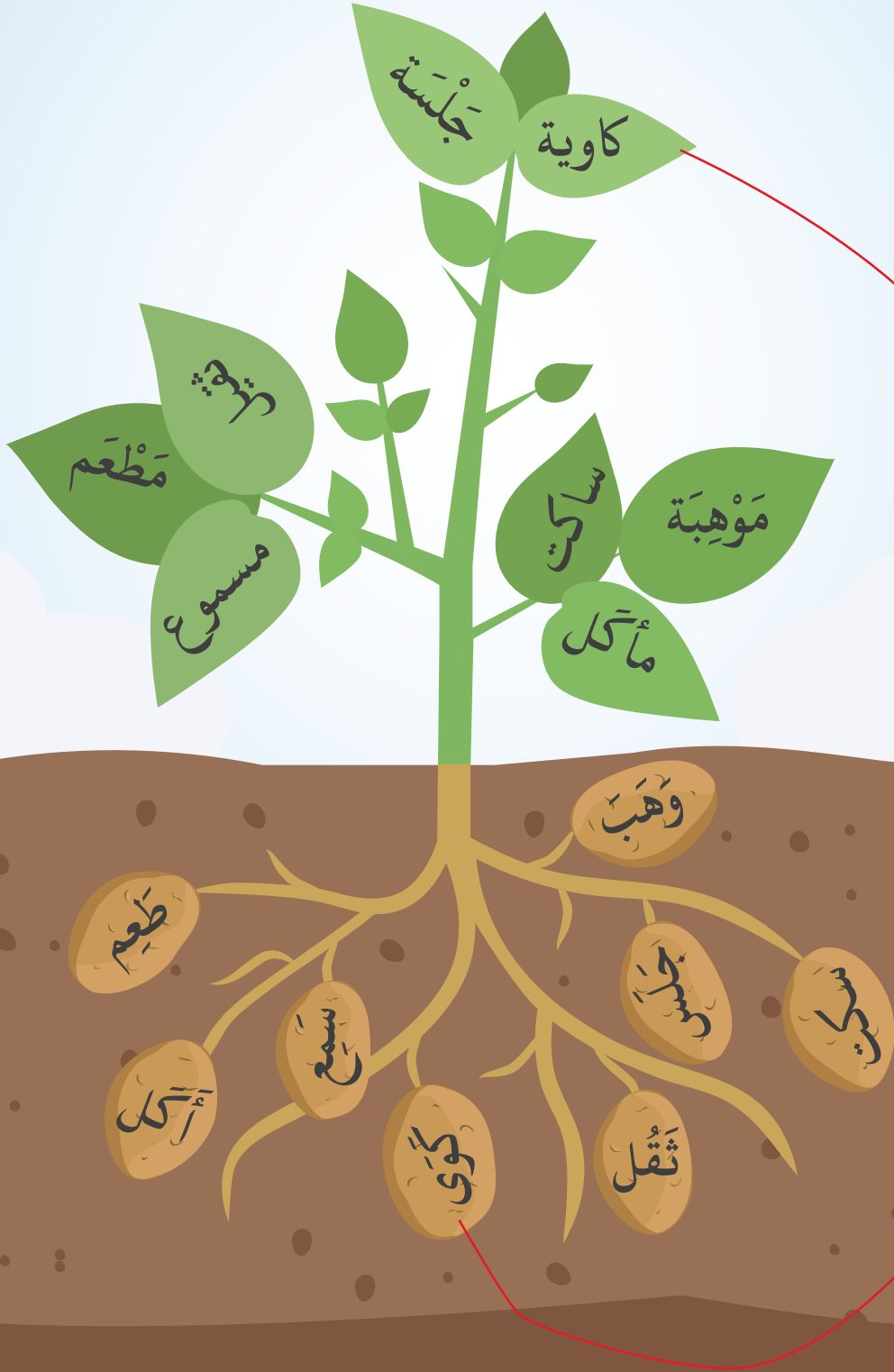
سارق

تكلّم عن...؟



- يقسّم المعلم السبورة إلى قسمين ، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا) .
- وكلما قال أحد الطلاب جملة سأل المعلم الطلاب عن مناسبتها ليجيبوا بـ (نعم) أو (لا) .

صل بين المشتقات وجذرها.



هات مرادفات للكلمة.

ليث



أسد



سيف



مطر



حرفين في كلمة.



ق ض عزيز
يتغلغل
أصدقاء
خفيف
ه ح حفوظ
ك

ب غ ع كوكب
ضوضاء خ
أ حقوق
ه ح هذه



- يلعب هذه اللعبة طالبان أو فريقان .
- يطلب الأول من الثاني كلمة تكرر فيها حرف الألف مرتين.
- فإن أجاب، طلب من الأول كلمة تكرر فيها حرف الباء مرتين.
- يحدد المعلم ضوابط استخدام الضمائر والحروف.

انسج جملاً جديدة.



- يُحضّر المُعلّم معه عدة أوراق، في كل ورقة كلمتان مما درسوا، ويعطي الطالب الأول الورقة الأولى، ويطلب منه أن ينسج جملة بها الكلمتان .
- ثم يمرر الورقة للطلاب الثاني، ثم الذي يليه.
- وبعد أن تمر الورقة على جميع الطلاب، يعطي الطالب الأول ورقة ثانية.

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.
- وهذا اللعبة يمكن تكرارها عدة مرات.

ابحث عن الكلمات السبع المخفية تحت الرمال.

صقر

عمود

استقبال

جبال

غار

دور

دمشق

قراءة الشفاه

قريب

سيارة

خال

يجلس

زوج



- قل للطلاب خمس كلمات وهم يرددون معك.
- ثم قل لهم كلمة واحدة بفمك من دون صوت. واطلب منهم معرفتها.
- ثم اسألهم هل عرفوا الكلمة؟
- ممكن اختيار الكلمات مما درسوه حديثاً.

اكتب قصة قصيرة تحوي هذه الكلمات .



○ يذكر المعلم للطالب ثمان كلمات، ويطلب منهم تأليف قصة قصيرة تحوي هذه الكلمات.

ولتقييم أداء الطلاب:

- يقسّم المعلم السبورة إلى قسمين ، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا)
- وكلما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عنها ليجيبوا بـ (نعم) أو (لا)

محادثة الشائعات.



- يقسم المعلم الفصل إلى قسمين.
- يقول المعلم للطلاب الأول من كل قسم عبارة لا يسمعه أحد، مثلاً: الفاعل مرفوع.
- والطالب يقول العبارة لمن بعده بصوت منخفض لا يسمعه أحد.
- والطالب الثاني للثالث.
- وهكذا إلى أن تنتهي المجموعتان.
- يسأل المعلم الطالب الأخير ما هي الكلمة ؟
- المجموعة الفائزة هي التي تأتي بالعبارة الأصلية (الفاعل مرفوع).
- وللمتعة يسأل المعلم كل طالب: ماذا سمع؟

ماذا في الحقيبة؟

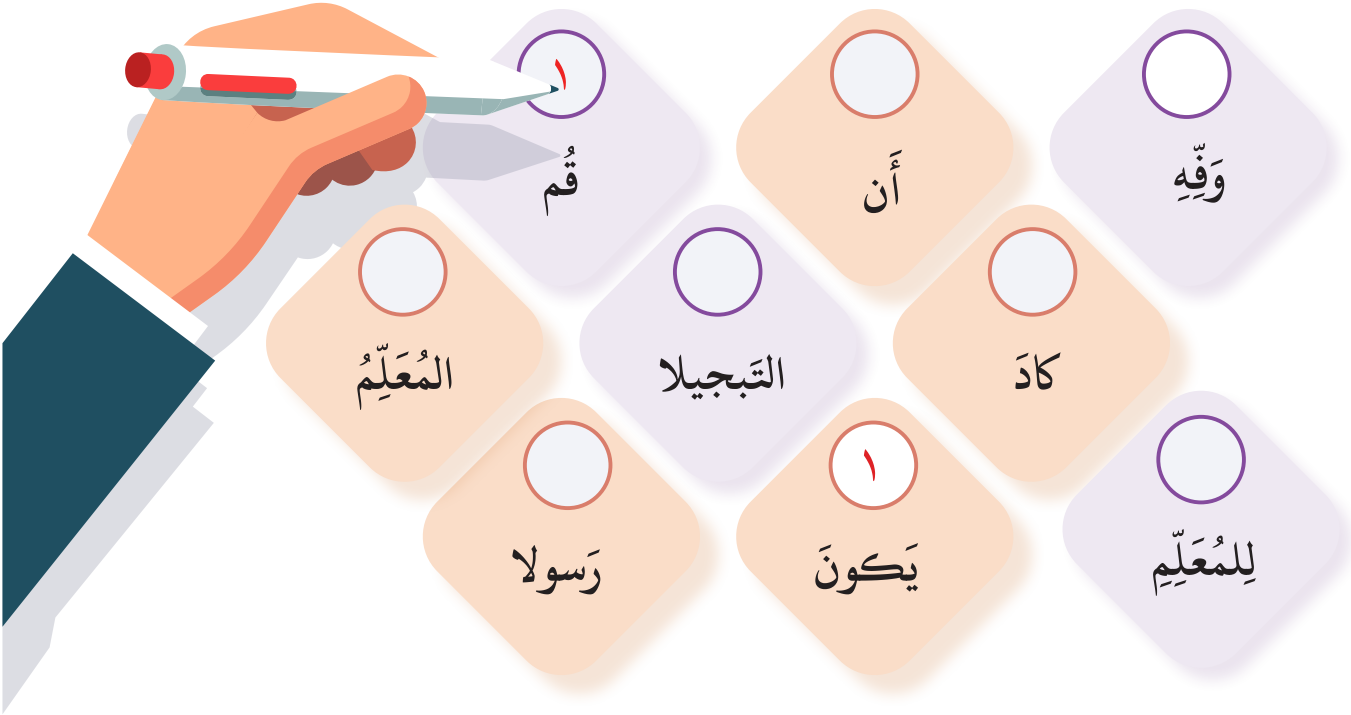


○ يلعبها فريقان أو طالبان، يسأل الأول الثاني ماذا في الحقيبة، فيصف الثاني للأول شيئاً في الحقيبة وعلى الأول معرفته.

تعرف على البيت المكتوب هنا، ثم اكتبه.

رتب البيت

قال أحمد شوقي:



اكتب الجواب هنا:

قُم

- يطلب المعلم من الطلاب تأمل اللعبة، ويخبرهم أنها بيت شعر، لمدة ثلاث دقائق .
- ثم يطلب منهم بعد ذلك، معرفة البيت .
- ثم يطلب من أول طالب عرف الإجابة أن يقول البيت لزملائه.
- ويطلب بعد ذلك من جميع الطلاب كتابته في كتبهم.
- لاحظ أن الكلمة الأولى هي المكتوب عليها رقم (١) .