اتحاد معلمي العربية للناطقين بغيرها
UAT
Union Of Arabic Teachers For non-native speakers

# 20

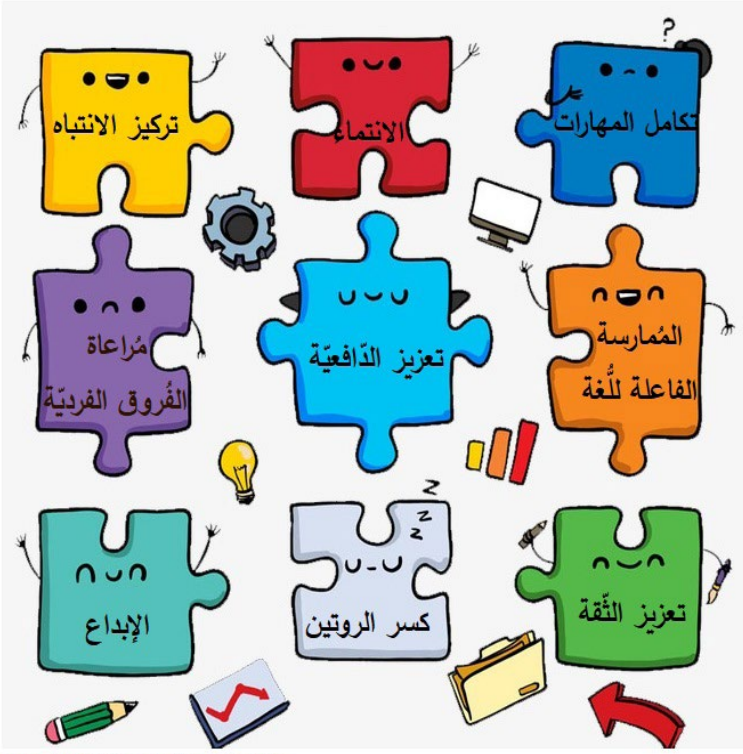
# لُعبةً لُغويّة

## في تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى

إعداد
أ.نور سبانو

(المُستوى المُبتدئ)

الألعاب اللّغوية في تعليم العربيّة للنّاطقين بلغات أخرى




Learn Arabic with Nour

تُعدُّ الألعاب اللّغوية وسيلة شيّقة ومرحة لتعلّم اللّغات بشكل عام، وأداة مهمّة لتحقيق النُّمو المعرفي، ومن الإستراتيجيات الفاعلة لتنمية الأداء اللّغوي وتطويره، وفيما يلي بعض الألعاب اللّغويّة الخاصّة بالمستوى المبتدئ الأدنى الذي يمثّل حجر الأساس في تعلّم العربيّة والرُّكن الوثيق لبناء المهارات اللّغوية.

## وظائف الألعاب اللّغويّة في مجال تعليم العربيّة للنّاطقين بلغاتٍ أخرى:

تحثّ الألعاب اللّغويّة المتعلّمين على إظهار أدوارهم وخبراتهم اللّغويّة على حقيقتها، كما تمكّن المعلّمين من الحكم على قدرة المُتعلّمين على تطبيق المفاهيم والمهارات التي تعلّموها في المواقف المختلفة ويمكن تلخيص وظائف الألعاب اللّغويّة في الآتي:

١. إغناء الحصيلة اللّغوية عند المتعلّمين، وتنشيطها وتنميتها بطريقة شيّقة.

٢. اكتساب الثّقة بالنّفس والقدرة على ممارسة اللّغة الجديدة.

٣. تيسر التّفاعل في مواقف تواصليّة حيويّة تركّز على المتعلّم، ونشاطه اللّغويّ الهادف.

٤. تدريب وتثبيت استخدام التّراكيب اللّغويّة الصّحيحة في المواقف المختلفة.

٥. تحقيق أهداف مُتّصلة بالمفاهيم الثّقافيّة اللّغويّة.

٦. إيجاد نوع من التّعلّم المرح من خلال مواقف اجتماعيّة مُحببة.

٧. دمج المهارات اللّغوية.

٨. جذب انتباه المتعلّمين.

٩. امتصاص الانفعالات وتخفيف التّوتر النّفسيّ.

١٠. زيادة الدّافعيّة للتّعلّم، والإدراك والإبداع.

١١. العمل على بقاء أثر التّعلّم عن طريق المُمارسة الفاعلة.

١٢. توثيق الصّلة بين المتعلّمين ومعلّم اللّغة.

١٣. مراعاة الفروق الفرديّة بين المتعلّمين.

١٤. العمل على إيجاد جوّ ديمقراطي داخل الفصل.

١٥. تعزيز روح الفريق والانتماء والعمل الجماعي.

١٦. تذليل بعض مشكلات التّعلّم والصّعوبات اللُّغويّة من خلال الأنشطة العلاجيّة.

## استراتيجيّة استخدام الألعاب اللّغويّة:

إنّ استخدام الألعاب اللّغويّة وتطبيقها يتطلّب من المعلّم التّخطيط وإدارة الوقت، فبالرّغم من سهولتها وبساطتها، إلّا أنه يجب مراعاة تطبيقها بطريقة صحيحة، لتحقّق النتائج المرجوّة، وفيما يلي جدول يمثّل خطوات تساعد المعلّم في تنفيذ الألعاب اللّغويّة:

## خطوات تنفيذ الألعاب اللغويّة

| قبل استخدام اللّعبة | أثناء استخدام اللّعبة | مرحلة ما بعد اللّعبة |
|---|---|---|
| • الرّبط بين اللّعبة والأهداف التّعليميّة<br>• تحديد الرّموز الخاصّة بتنفيذ اللعبة والوقت المُخصّص للّعب.<br>• بيان قواعد اللّعبة والبدائل المكنة فيها. | • العمل كمُراقب وموجّه للّعبة، كما يمكن للمعلّم أن يشترك كعضو في فريق لإنجاز اللّعبة. | • قيادة النّقاش في ضوء الأغراض والأهداف المنشودة.<br>• تقويم اللّعبة بالرّجوع إلى أهدافها وأهداف المقرر. |

## نماذج ألعاب لغويّة للمستوى المبتدئ الأدنى:

### أولاً: ألعاب بسيطة وسريعة (على مستوى الحروف والكلمات):

يمكن تطبيق هذه الألعاب في أوقات مختلفة من الدّرس، كفاصل منشط عند الانتقال من مهارة لأخرى، وقد تطبق لإضفاء نوع من الفكاهة والطّاقة الإيجابيّة، كما ويمكن استخدامها لإعادة توجيه متعلّم شارد، أو مُتأخر، أو سلك سلوكاً لا يناسب قواعد الفصل المُتّفق عليها، فيلجأ المعلّم إلى اختيار إحداها وتطبيقها بشكل سريع، بالاعتماد على الطّريقة والوقت المناسبين، وباستخدام الرّموز التّراكميّة المتعارف عليها بين المعلّم والمتعلّمين، ويمكننا اعتبار اللّعبة اللّغويّة نوع من أنواع التّدريبات المُصاحبة لأيّ مهارة مع تمييزها بالمرح والتّشويق والمُنافسة وطريقة التّطبيق العملي التّواصليّ. ومن هذه الألعاب البسيطة:

**١. لعبة أين الحرف؟ أو ما الحرف؟ أو اكتب الحرف (باستخدام لوحة الحروف)**

**الأهداف:** تنمية القدرة على تمييز الحروف العربية وأصواتها رسمًا وكتابَةً.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** هناك عدّة طرق لتطبيق هذه اللعبة فقد يقوم المعلّم باستخدام بطاقات الحروف العربية للسؤال السريع عنها وعن أصواتها، كما يمكنه الاستعانة بلوحة الحروف العربية، وطلب الإشارة إلى حرف ما، وقد يطلب كتابة الحرف المسموع بالحركة الطويلة أو القصيرة أو كتابة الحرف الأوّل للكلمة التي يسمعها (مثلًا: ذُرة: ذُ- زُبدة: زُ- ثُوم: ثُو).

**٢. لعبة حروف وكلمات (تكوين أكبر عدد ممكن من الكلمات الصحيحة من حروف معطاة)**

**الأهداف:** تنمية القدرة على خلط ومزج الحروف المقدمة وتكوين أكبر عدد من الكلمات السليمة، وكتابتها، واكتشاف أخطاء المُتعلّم وتصحيحها بنفسه وتكوين صورة مبدئية عن نظام الاشتقاق والجذر في اللّغة العربيّة من خلال تسليط الضوء على الحروف الأساسيّة (الجذر) والأوزان.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يقوم المعلّم بإعداد ٢٠ إلى ٢٥ بطاقة متوسطة الحجم تكتب عليها الحروف بكيفيّة واضحة، ويتم تعيين المجموعات (ثنائيات أو ثلاثة مُتعلّمين في كلّ مجموعة)، ومن ثمّ توزّع البطاقات على المجموعات، ويوضّح المُعلّمة كيفيّة العمل للمتعلمين بتقديم مثال توضيحي بمشاركتهم، (مثلاً: من مجموعة الحروف الآتية: م + ا + ب + ت + ك = مكتب، كتب، كتاب، كاتب...) ولا ينسى تدوين الإجابات الصّحيحة على السّبورة لتثبيتها.

| | |
|---|---|
| م ا ب | مَكتَب |
| و ت ك | كُتُب |
| | كِتاب |
| | كاتِب |

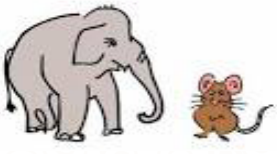
| | |
|---|---|
| مَكتُوب | |
| أَكْتُبُ | |
| كَتَبَ | |
| ..... | |

**كيفيّة تقويم الألعاب البسيطة:** تحمل الألعاب في طياتها تقويم مواكب يتيح معرفة مدى تقدّم المُتعلمين، وتمكّنهم من الحروف والكلمات، ويتحقّق نجاحها إن عاين المتعلّمون انتقالهم التّدريجي من تهجيّ الكلمات إلى الإسراع في قراءتها، ومعرفة معانيها، وتحسّنت قدرتهم في تخمين بعض المعاني الجديدة، وفهم أساسيات الجذر والاشتقاق ومُساهمتهم في اقتراح الكلمات السّليمة، مع تشجيع محاولاتهم لإيجاد الحلول.

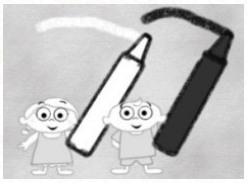
## ٣. لعبة الكلمات المُترادفة (م= مرادف) والكلمات المُتضادّة (X= ضدّ أوعكس)

مثلاً: أُستاذ = مُعلِّم = مُدرِّس

## ٤. لعبة الكلمات المُتضادة



صغير X كبير



أسود X أبيض

## ٥. لعبة الكلمات التي تبدأ بحرف واحد

مثلاً: حرف الجيم: جامعة،
جريدة، جمل، جب، جزر..

## ٦. لعبة الكلمات ذات المقاطع المُتشابهة في أصواتها

مثلاً: المقطع(با): باب، باذنجان، بابا...

## ٧. لعبة اسحب وركّب الحروف

شمس

**الهدف:** تكوين كلمات جديدة سليمة، وقراءتها وتهجئتها بشكل صحيح.
الزمن: ٣ ــ ٥ دقائق.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يحضر المعلّم بطاقات لأحرف مختلفة ومتكررة، بطاقات المقطع السّاكن، بطاقات تحتوي على مقاطع المد (مدّ بالألف، ومدّ بالواو، ومدّ بالياء)، وبطاقات أحرف تختلف حركاتها ومكان وجودها في الكلمة. طريقة تطبيق اللّعبة: يوزّع المعلّم البطاقات على المتعلّمين، وليكن عددها ٧ بطاقات لكل متعلّم، ويضع البطاقات المتبقية على الطاولة ويطلب من المتعلّم أن يسحب بطاقة ويركّب كلمة من الكلمات الجديدة التي تعلّمها، والذي يركّب كلمة صحيحة يحصل على نقطة.

## ٨. لعبة ربط الكلمات بالصُّور أو البطاقات وقراءتها

مُهَنْدس　　سَرير　　طَبيْب　　حَقِيْبَة　　مُسْتَشْفَى

**الهدف:** أن يُميِيز المتعلّمون الكلمات المركّبة من حروف متنوعة في بدايات تعلّم القراءة، مستعينين بالصّور، لتعويدهم على الاستعانة بما تعلموه لاستنتاج مالم يتعلّموه بعد. وبعد تعلّم الحروف يصبح الهدف تطبيق المعرفة المُكتسبة في قراءة كلمات جديدة والتّدرّب على تجاوز التَّهجي إلى الانطلاق والسُّرعة في قراءة الكلمات مع التّركيز على فهم معانيها ومن الممكن استخدامها في جمل شفويّة لزيادة الطّلاقة اللّغويّة.

الزمن: ٣ ــ ٥ دقائق.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق اللّعبة في صيغة تعتمد على تباري المتعلّمين ثنائياً، أو في مجموعات، وذلك بأن يتناوب الطرفان على سحب البطاقات المعروضة أمامهم، (بطاقات الكلمات المكتوبة، وبطاقات الصّور)، فإن توفق أخذ البطاقتين معاً، ووضع الكلمة في جملة وربح نقطة، وإلاّ فعليه إعادتهما إلى مكانهما، ثم يستمر اللّعب بالتناوب على نفس المنوال. ٣٠ ثانية لكل دور والرابح من جمع أكبر عدد من البطاقات.

## ٩. لعبة كلمات وأشياء

**الهدف:** استذكار وتعلّم مُفردات جديدة، ونطقها بشكلٍ سليم، فهذه اللّعبة مناسبة للكلمات المُستمدّة من البيئة المُحيطة

**المهارات:** الاستماع والنّطق السليم.　　الزمن: ٢ ــ ٧ دقائق.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يتم عملها من كيس أو حقيبة أو علبة، توضع فيها أشياء يعرف المُتعلّمون أسماءها، وينتقل المُعلّم بين المُتعلّمين آخذاً من كل منهم شيئاً (قلم، ورقة، ساعة، منديل، مسطرة...) ويطلب من المُتعلّم ذكر اسم الشيء قبل وضعه في الكيس، وبعد جمع

الأشياء يضع اليد في الكيس ويمسك شيئا ثم يسأل (ماذا في يدي؟ أو ماذا أمسك؟) ويجيب المُتعلّمون بالتناوب، وكلما وُفّق أحدهم في الجواب يخرج المعلم الشيء ويسلّمه له، ويشجعهم على الحوار أثناء اللعبة وفي نهايتها إبان إرجاع الأشياء إلى أصحابها (لمن هذا القلم؟ / إنه قلمي/ ما لونه؟ / تفضل خذه/ شكراً جزيلا لك).

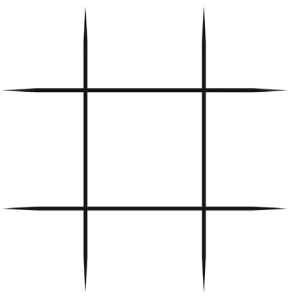
## ١٠. لعبة ( X , O )

| | | |
|---|---|---|
| X كبير<br>صغير | ج أستاذ<br>أساتذة | ج بلد<br>بلدان |
| Xطويل | م مدن<br>مدينة | X أحبّ |
| ♂ طالبة<br>طالب | Xقريب<br>بعيد | ج طالب<br>طلاب |

الرموز المُصطلح عليها

ودلالاتها معروفة بالنّسبة للمتعلّمين

X : عكس
م : مفرد
ج : جمع
= : مرادف
♂ : مذكر
♀ : مؤنث



**الهدف:** استذكار المُفردات الجديدة وقراءتها ونطقها بشكل سليم، فهذه اللّعبة مناسبة للمرادفات والأضداد، وتطبيق القواعد البسيطة كالجمع، والمفرد، والتذكير والتّأنيث ويمكن تطبيقها لتثبيت إسناد الأفعال مع الضمائر المفردة في هذا المستوى.

**المهارات اللّغويّة:** القراءة والكتابة خاصّة. الزمن: ٥ ــ ١٠ دقائق.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يرسم المعلّم جدول اللّعبة المعروف جدول ( X , O )، ويقوم بتقسيم المتعلّمين إلى مجموعتين المجموعة X والمجموعة O، ثمّ يكتب الكلمات مع الرموز الدّالة على ما يُراد تطبيقه عليها، ثُم يترك للمتعلّمين دقيقتين للتشاور فيما بينهم والبحث عن الإجابات، وبعد ذلك يقوم بسؤالهم بشكل متتالٍ عن الإجابات, متعلّم من كل فريق، مع طلب كتابتها بشكل صحيح على السّبورة، وإذا كانت إجابة المتعلّم صحيحة يضع المعلّم إشارة فريقه، وإن كانت خاطئة ينتقل للفريق الثّاني، وهكذا حتى يحصل أحد الفريقين على ثلاثة إجابات صحيحة على استقامة واحدة.

## ١١. لعبة المشنقة، أو الرّجل الخائف والمنطاد

مثلاً الكلمة مكوّنة من

خمسة حروف وهي

ـ س ـ ـ ف ـ

مُستَشفى

**الهدف:** استذكار المفردات الجديدة، (أسماء الأشياء والأدوات والحيوانات وأجزاء الجسم، وغيرها من المفردات الجديدة)

**المهارات اللّغويّة:** الكتابة والمُحادثة خاصّة. الزمن: ٥ ــ ١٠ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يرسم المعلّم رجل متعلّق بمنطاد ذي خيوط متعددة (عدد الخيوط مساوي لعدد حروف الكلمة المطلوبة) على موج مرتفع، ويرسم في البحر قرش مفترس، ويقوم المعلّم بسؤال المتعلّمين عن الكلمة ويطلب منهم اقتراح حروف أو كلمة، وكلّما اقترح المتعلّمون حرفاً سليماً كتبه على الخط المناسب وإذا كانت المحاولة خاطئة فإنه يمسح خطاً من خطوط المنطاد التي يتعلّق بها الرّجل الخائف، وإذا ما اقترح المتعلّمون كلمة وكانت صحيحة فإنه يمسح أسنان القرش، وإذا كانت الكلمة خاطئة يمسح جميع الخيوط ليقع الرجل عند القرش.

## ١٢. لعبة رسم الوحش العجيب

مثلاً:

٣ عين، ٦ يد، ٢ رجل ←

**الهدف:** التّعرّف على أجزاء الجسم، والأرقام والأعداد.

**المهارات اللّغويّة:** تنمية القراءة والكتابة. الزمن: ٥ ــ ١٠ دقائق.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يُحضر المعلم علبتين كبيرتين من ورق الكرتون، على أن تكون كل علبة ذات ستة أوجه، ويكتب على العلبة الأولى أجزاء الجسم (يد، رجل، عين، أنف، أسنان، وجه)، ويكتب على العلبة الثانية أرقام (٣، ٤، ٥، ٦) مثلاً، ويطلب من متعلّمين الوقوف

للرّسم على السّبورة، وقد يطلب من بقيّة المتعلّمين إخراج ورقة للرّسم عليها، تبدأ اللّعبة برمي الكرتون، ليعرف المتعلّمون ماذا سيرسمون؟ على سبيل المثال عيون الوحش وعددها ثلاثة، ويستمر رمي العلب حتى ينتهي شكل الوحش، (المرات المكرّرة لأجزاء الجسم لا تحسب، وعلى المتعلّم إعادة الرّمي حتى ينتهي جسم الوحش) عندها سيحصل المتعلّمون جميعاً على وحش ظريف بثلاثة عيون وأربعة أنوف ويدين وسبعة أرجل مثلاً)، كما يمكن للمتعلّمين أن يتحدّثوا أو يكتبوا عن الوحش أين يسكن؟ وما اسمه؟ وما جنسيته؟ وماذا يأكل؟ وماذا يحب؟

## ١٣. لعبة كلمة السّر أو الكلمة المفقودة

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ز | ض | ف | د | ع | ط |
| ر | ف | ر | ا | ش | ة |
| ا | ح | أ | ر | ن | ب |
| ف | ص | ا | ق | ر | د |
| ة | ا | ف | ي | ل | و |
| و | ن | س | ف | أ | ر |

الكلمة المفقودة هي
اسم طائر جميل
مكون من خمسة حروف

الكلمات في هذه اللّعبة هي: زرافة↓، ضفدع→، فراشة→، حصان↓، أرنب→، قرد→، فيل→، فأر→

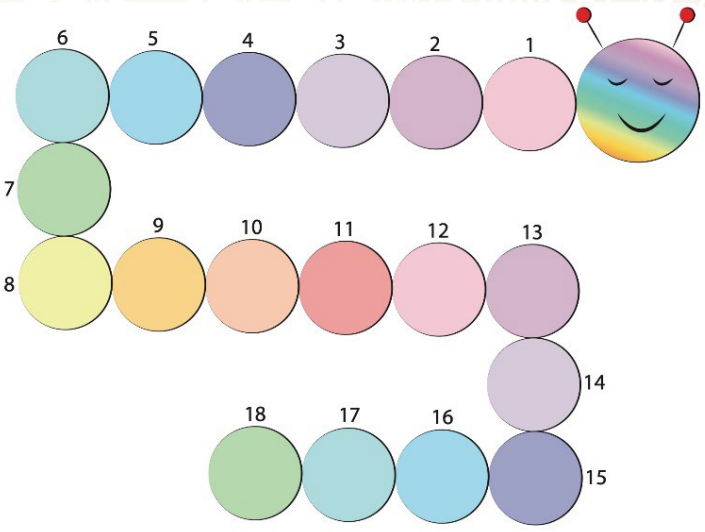
**الهدف:** استذكار المفردات الجديدة، والتّمييز بينها والبحث عنها، إضافة إلى قراءة حروف البطاقات، والأعداد مكتوبة بالأرقام، والتّعرّف إلى الاتجاهين الأفقي والعمودي، والتّدرّب على تعبئة شبكة الكلمات المتقاطعة، وقراءة الإحداثيات، وتكوين أكبر عدد من الكلمات الدّالة والتّنافس للبحث عن معانيها، وتخمين الكلمة المفقودة.

الزمن: ١٠ ــ ١٥ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يرسم المعلّم شبكة تربيعية على السّبورة أو على قطعة كرتونية (٦ مربعات × ٦ مربعات)، ثُمّ يكتب في المربعات الكلمات المراد البحث عنها، ويوزّعها عمودياً وأفقياً، ومن ثمّ يطلب من المتعلّمين البحث عنها، حيث يقرأ المُتعلّمون الكلمة ويحذفون الحروف التي تتألف منها، ويلونون الحروف الباقية والتي تشكل كلمة في المجال نفسه. كما يمكن تطبيق اللّعبة بشكل عمل جماعي على السّبورة حيث تُعطى مهلة تفكير للمُتعلّمين في حدود ٥ دقائق لتكوين كلمات ذات معنى من خلال الربط بين الحروف، ومن ثمّ يقوم كل مُتعلّم بالتناوب إلى السّبورة لتثبيت كلمة يختارها ويقرؤها مستعيناً بآراء زملائه في مدى صحتها، وقد يبحث المتعلّمون عن معنى الكلمة جماعياً مستعينين بصور، ويستمر العمل على المنوال نفسه إلى أن يتم تعبئة الشبكة والوصول للكلمة المفقودة.

## ثانياً: ألعاب بسيطة على مستوى الجمل

### ١٤. لعبة الكلمات المُتسلسلة (الدودة)




| |
|---|
| ١ـ٥ يعملُ في المكتب: مُ..... |
| ٥ ـ ٨ ..... من بلد إلى بلد |
| ٨ ـ ١٠امرأة # ..... |
| ١٠ ـ ١٢ تكتب عليه الأستاذة في |
| الصّف ..... |
| ١٢ ـ ١٥ كيف .....؟ |
| ١٥ ـ ١٨ مفرد كتب ..... |
| ١٨ ـ ٢١ قريب # ..... |
| ٢١ ـ ٢٤ (درس) + أنا ..... |
| ٢٤ ـ ٢٧ (يسكن) + هي ..... |
| ٢٧ ـ ٢٩ (يحبّ) + نحن ..... |
| ٢٩ ـ ٣١ قبل # ..... |

**الهدف:** تذكّر كلمات مُعيّنة بدلالة جمل بسيطة، وكتابتها بشكلٍ صحيح.

**المهارات اللّغويّة:** القراءة والكتابة. **الزمن:** ١٥ ــ ٢٠ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يحضر المعلّم مجموعة من العبارات أو الأسئلة التي تكون إجابة كل منها كلمة مكونة من عدد معين من الحروف يتم تحديدها لمساعدة المتعلّمين في كتابتها، وتكون بداية الكلمة اللاحقة بالحرف نفسه الذي تنتهي به الكلمة السابقة، ويمكن تطبيق اللعبة بتشكيل مجموعات من المتعلّمين (٣ متعلّمين في كل مجموعة مثلاً) للعمل معاً في حلّ هذه اللّعبة.

## ١٥. لعبة الوصف أو لعبة الكلمات والجمل المتّحدة الموضوع

**نموذج وصف غرفة الجلوس**

في غرفة الجلوس أريكة كبيرة أمامها طاولة صغيرة. داخلها كُتب. قرب النافذة خزانة الكتب. على الجدار صورتان. وستارة على النافذة. مصباح بين النافذة و الأريكة.

**الأهداف:** استذكار المفردات وتطبيق القواعد في التعبير (شفوي أو شفوي وكتابي)، ووصف الأشياء والأحداث، وما يواكب ذلك من مهارات عقلية وميول وجدانيّة وأداء نفسيّ حركيّ، إضافة إلى تنمية روح الانتماء وتعزيز العمل الجماعي وروح الفريق.

**المهارات اللّغويّة:** دمج لجميع المهارات اللّغويّة. **الزّمن:** ١٥ ــ ٢٠ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق هذه اللّعبة باستخدام طرق عدّة، كإعطاء المتعلّمين صورة معيّنة (غرفة ما أو فصل من فصول السّنة)، تُؤخذ الصُّور من القصص المُصوّرة والمجلات والكُتب المُستعملة، وغيرها.

قد يقوم المعلّم بحمل الصُّورة وتمريرها بين المتعلّمين ليقوم كُلّ متعلّم بوصف الصورة والأشياء الموجودة فيها بجملة على التّوالي حتّى يتم وصف الصورة كاملة واستذكار المُفردات الخّاصّة بالموضوع شفوياً.

وقد يُعطى المُتعلّمون الصُّور بعد توزيعهم بشكل مجموعات (ثلاثة أو أربعة متعلّمين كلّ مجموعة)، حيث يتم توزيع المهام فيما بينهم واحد للوصف وآخر للرسم وآخر للكتابة، والمطلوب من المُتعلّم الأوّل وصف الصورة، ومن المتعلّم الثّاني رسم الصُّورة من خلال تتبع وصف زميله، وأمّا المتعلّم الثّالث فمهمّته المُتابعة وكتابة المُسميات أو كتابة جمل معبّرة عن الصورة، أو وصف بسيط لها بناء على الاستماع أيضاً، وأثناء قيامهم بالمهمّة، يقوم المعلّم بالتّجوال بين المجموعات، وقد يقوم بتصحيح الأخطاء مع المجموعة، أو يمكن له اختيار بعض الإجابات والقيام بتصحيحها بشكل جماعيّ على السبّورة بعد الانتهاء من المهمّة كما يمكنه أن يختار أجمل وصف، ويطلب من أحد أفراد المجموعة القيام بقراءته بشكل جهريّ أمام زملائه ويقوم المتعلّمون برسم الصُّورة، ومن ثُمّ تتمّ مطابقة الصورة الأصليّة مع

الرسومات، كما يمكن للمعلّم أن ينتقي بعض الأوراق والإجابات الجيّدة والقيام بتعليقها على جدار الفصل.

(من المُفيد دمج المواضيع والخبرات اللغويّة السابقة للمُتعلّمين مع الخبرات الحاليّة الجديدة في موضوع الصّورة كدمج موضوعيّ البيت والأسرة)

كما يمكن تطبيق لعبة الوصف بشكل آخر مثلاً (لعبة من هو؟ /من هي؟ أو لعبة ٢٠ سؤالاً) حيث يتّفق المتعلّمون على شخصيّة معينة أو شيء معيّن وعلى أحدهم تخمين هذا الشيء ومعرفته من خلال وصف زملائه وإجاباتهم عن أسئلته.

## ١٦. لعبة القصّص المُصورة

**الأهداف:** استذكار المفردات وتطبيق القواعد في تعبير حرّ وابتكاري (شفوي أو كتابي)، إضافة إلى وصف الأشياء والأحداث.

**المهارات اللّغويّة:** مهارة الكتابة والمحادثة. **الزّمن:** ١٥ ــ ٢٥ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق هذه اللّعبة باستخدام صور مُتعددة تُمثّل أحداث قصّة مُتكاملة، بحيث يحتاج كل فريق أو مجموعة إلى حوالي ٢٠ صورة تقدم شخوصاً عديدة، وتعرض أماكن ومشاهد متنوّعة، وتصف أحداثاً وأشياء مُختلفة، تناسب معرفة المُتعلّمين ومستواهم اللّغوي، حيث تُؤخذ الصُّور من القصص المُصوّرة والجرائد والمجلات

والكتب المُستعملة، بحيث تفتح المجال واسعاً للتّخيل والتّفكير واستخدام اللّغة الجديدة والتّعبير المُقيّد بخبرات المُتعلّمين في هذا المُستوى، ويتم تقطيعها بكيفية تيسر استعمالها من قبل المُتعلّمين، وتتسلّم كل مجموعة الصُّور الخاصّة بها، والمطلوب تأليف قصة كاملة بالاعتماد على الصور المُعطاة، والتّنافس بين المجموعات لأفضل قصّة ووصف.

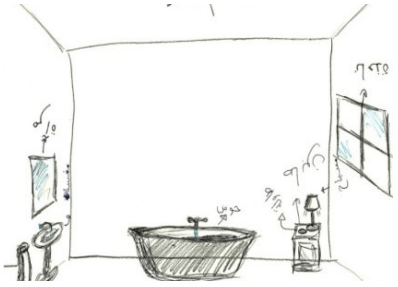
## ١٧. لعبة التّعبير الجماعي المُتسلسل

**الأهداف:** توظيف اللّغة، واستذكار المفردات واستخدامها، بالإضافة إلى استخدام كلمات جديدة، لزيادة طول الجملة، والتّعبير عمّا يجول في ذهن المتعلّم.

**المهارات اللّغويّة:** مهارة المحادثة خاصّة. الزّمن: ١٥ ــ ٢٥ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق هذه اللّعبة باستخدام طرق عدّة، كتوزيع المعلّم صور مُعبّرة، ويبدأ أحد المتعلّمين في سرد القصّة بناء على اختياره لصورة ما أو الشيء الموجود لديه، أو معرفة الموضوع المطلوب، ثم يتابع مُتعلّم آخر السّرد يرى أن ما عنده يشكل امتداداً لما سبق، وهكذا يقوم كل واحد بسرد جزء من القصة، مستخدماً ما عنده من مفردات وتراكيب لتكوين قصّة في الموضوع المدروس، مثلاً: يبدأ المُتعلّم الأوّل بقوله: ذهب سامي إلى السّوق، واشترى بطاطا، وقد يكمل المتعلّم الثاني قائلاً : واشترى كوسا وبصل وبندورة، ودفع للبائع ٢٥ ريالاً، والمتعلّم الثالث يقول: فقال له البائع حسابك ٢٧ريال يا صديقي، ويكمل المتعلّم الرابع ثم ذهب إلى البيت، وطبخ أو أكل وجلس على الأريكة، وشاهد.... وهكذا. يكون سعي المُتعلّمين إلى التعبير عما يريدون فرصة مُناسبة لمدّهم بما يحتاجونه من رصيد وظيفيّ وعمليّ يحتاجونه للتّواصل والتّعبير عما يختارونه، وهو ما يقوم به المُعلّم مكتفياً بالقدر الضروري اللازم للتبليغ.

## ١٨. لعبة إعداد المعجم الصَّغير (قاموس مُصوّر أحاديّ اللّغة: لغة عربيّة فحسب)



**الهدف:** تذكّر المفردات الجديدة، وتكوين قاموس خاص بالمتعلّم.

**المهارات: اللّغويّة:** القراءة والكتابة. **الزمن:** مفتوح ١٠ دقائق في يوم محدّد من الأسبوع.

**طريقة تطبيق اللعبة:** يتمّ عمل قاموس مصوّر مفيد وممتع في الوقت نفسه، حيث يقوم المتعلّمون بإحضار دفاتر فارغة، وتقسيمها بعدد حروف الهجاء وبالتّرتيب نفسّه، كما يمكنهم تقسيم القاموس بطريقة الموضوع الواحد وهي مُفيدة لهذا المُستوى( في البيت، في المطعم، في السّوق مثلاً)، وعند تعلّم مفردة جديدة مثل بيت، جامعة، طالب، قلم، مفتاح... يقوم المتعلّمون بكتابة الكلمة في المكان المناسب لترتيبها في القاموس مع شرح بسيط أو جملة بسيطة باللّغة العربيّة، ورسم بسيط معبّر عن الكلمة( لأنّ ربط الكتابة بالرّسم يعمل على تثبيت الصورة في مخيلة المتعلّم)، يخدم القاموس كمرجع للمتعلّمين في تعلّم وتذكّر المفردات، ويمكن للمعلّم تخصيص يوم معيّن من أيام الأسبوع، كي يتسنّى للمتعلّمين دراسة وتثبيت المفردات الجديدة، وتحضيرها لوضعها في القاموس، والرّجوع لها عند الحاجة.

## ١٩. لعبة من غير كلام

**الهدف:** فهم وتمثيل وتخمين التّعليمات المكتوبة، كما تفيد في التّعبير عن الرّغبات، ويمكن تطبيق هذه اللّعبة في تدريس بعض الأبواب النّحويّة.

**المهارات:** الاستماع والمحادثة والكتابة.

الزّمن: ١٥ ــ ٢٥ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق هذه اللّعبة، بتقسيم المتعلّمين إلى مجموعات، وتحضير عدد من الجمل القابلة للتمثيل وكتابتها على بطاقات، وتبدأ اللّعبة بسحب متعلّم جملة، ويتوجّب عليه قراءتها ٣٠ ثانية، ومن ثمّ تمثيل الجملة دون كلام أمام أفراد مجموعته، وعليهم تخمين الجملة المكتوبة.

## ٢٠. لعبة تنفيذ الأوامر

ارسم جمل جميل ثُمّ

ارسم من تحبه على السّبورة

اجلس تحت الطاولة

اكتب أنا كسول على السّبورة ١٠ مرات

**الهدف:** فهم وتمثيل التّعليمات المسموعة، ويستعمل لربط استعمال اللّغة بالتداول وفهم مقاصد المُتكلّم، كما تفيد في التّعبير عن الرّغبات، كما يمكن تطبيق هذه اللّعبة في تدريس بعض الأبواب النّحويّة.

**المهارات:** الاستماع والمحادثة والكتابة. الزّمن: ١٥ ــ ٢٥ دقيقة.

**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق هذه اللّعبة بصيغة تبادل أدوار إعطاء التّعليمات (التّكامل بين الاستماع والتّعبير)، حيث يمكن الجلوس بشكل دائرة، واختيار أحد المُتعلّمين أداء دور المستمع الذي يتلقى تعليمات وتوجيهات من زميل له للقيام بأعمال معينة يُنجزها أمام رفاقه، بدقة تعبر عن الفهم، ثم يؤدي دور المُتكلم الذي يصوغ تعليمات وطلبات يوجهها إلى مُتعلّم آخر يختاره، وعلى هذا الأخير أن ينفذها قبل أن يصوغ بدوره تعليمات يوجهها إلى رفيق آخر، وهكذا.

## ٢١. لعبة تمثيل الأدوار

**الهدف:** إثراء الرّصيد اللّغويّ للمُتعلّمين، واستخدامهم للّغة العربيّة من خلال وضعهم في مواقف تواصليّة وظيفيّة مُستمدة من استعمال اللّغة العربيّة.

الزّمن: ١٥ـ٢٥ دقيقة.

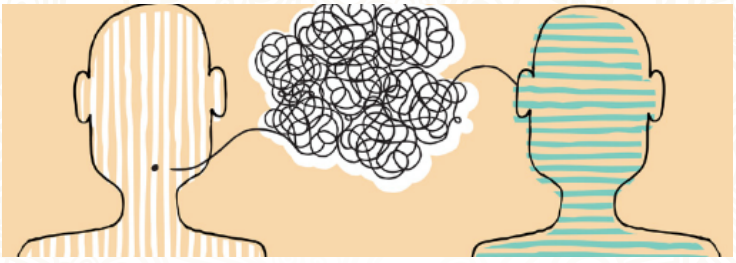
**طريقة تطبيق اللّعبة:** يمكن تطبيق اللّعبة باستخدام طرق عدّة، كاستعمال ذوات الأشياء في البيئة المحليّة واستخدامها في لعبة تمثيل الأدوار كإحضار الفواكه والخضار أو الملابس، لتمثيل دور البائع والزّبون انطلاقاً منها، حيث توزّع الأشياء على المُتعلّمين في كل مجموعة، ويُحدد الوقت المخصص لتحضير القصّة، وتوزيع الأدوار، وبعد ذلك تقوم كل مجموعة بتمثيل قصتها باستخدام أكبر قدر من التّراكيب المطلوبة، والمفردات ذات الصّلة بالموضوع المُحدد، كما يمكن للمُعلّم مُساعدة المُتعلّمين بتوزيع التّراكيب التي يودّ منهم استخدامها في لعبتهم مثلاً:(من فضلك، لو سمحت، مساء الخير، قائمة الطّعام، إلى اللّقاء، على رأسي وعيني ..) كما يمكن تطبيق هذه اللّعبة باستخدام الصّور، حيث تأخذ كل مجموعة الصور التي تناسب الموقف الذي تريد تمثيله، وتفتح المجال واسعاً للتّخيل والتّعبير باستخدام أكبر عدد من المفردات والتراكيب التي تناسب الموقف، ومن ثمّ توزّع المجموعة فيما بينها الأدوار وتقوم بتمثيل الأدوار أمام المجموعات الأخرى.

ومن الجدير بالذّكر أنه يمكن استخدام هذه اللّعبة في اليوم الأوّل للبرنامج، وبعد أن يتم التّعارف بين المعلّم ومُتعلّميه، يطلب المعلّم من جميع المُتعلّمين التّقدم إلى وسط الفصل، هم الآن في حفلة، وسيقوم كلّ مُتعلّم بالتّعرّف على عدد من المُتعلّمين، عن طريق الأسئلة البسيطة التي تعلّمها وباستخدام صيغة المُخاطب والتمييز بين المذكّر والمؤنّث، ما اسمكَ/ـكِ؟ ما جنسيتكَ/ـكِ؟ ما مدينتكَ/ـكِ؟ هل أنت طالب/ـة؟ هل أنت مُتزوّج/ـة؟ أين بيتكَ/ـكِ؟ وعليه تذكّر المعلومات، والانتقال إلى مُتعلّم جديد كلّما قام المعلّم بالتّصفيق، إلى أن يتعرّف كُل متعلّم على ثلاثة أو أربعة مُتعلّمين جُدد، وبعدها يعود الجميع إلى مقاعدهم، ويقوم المعلّم بعد ذلك بالسُؤال عن متعلّم ما باستخدام صيغة الغائب، وعليهم الإجابة باستخدام الصّيغة نفسها، وهكذا يجد المُتعلّمون أنفسهم قادرين على استخدام اللّغة الجديدة في موقف حيّ، وبسرعة ممّا يُعطيهم دافعاً قوياً وثقة كبيرة.

## ٢٢. لعبة تشخيص المسموع

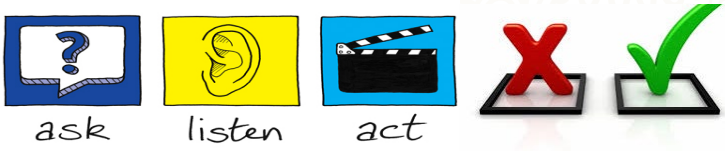
يصف المُتعلّم الحادث لشُرطي المرور

يمثّل المتعلّمون حواراً في المطعم (نادل وزبائن)



هذه اللّعبة مُلحقة باللّعبة السّابقة (لعبة تمثيل الأدوار)، وتختلف باستثمار المعلّم للنّص المسموع وفهمه واستخدام مفرداته وتراكيبه في ألعاب التّشخيص، حيث يستخدمها المعلّم مع مُتعلّميه بعد التّدرب على تمييز عناصر نص الاستماع وفهمه واستيعابه، عندها يمكن استثماره إن كانت طبيعته تساعد على ذلك حيث يشجّع المعلّم مُتعلّميه على تحويله إلى مواقف حواريّة متنوّعة، (موقف في المطعم/ في السُّوق/ حادث في الطريق..) من مجموعة لأخرى وتشخيصها أمام رفاقهم دون تقييد مبادرتهم أو الإفراط في توجيههم، بحيث يتم استثمار حصيلة الاستماع في التّعبير عن اهتماماتهم وميولهم وابتكارهم في نطاق يلائم مستواهم اللّغوي وخبراتهم المعرفيّة.

## ٢٣. لعبة سمعت / لم أسمع




**الهدف:** تنمية عادات حسن الاستماع ومهارات دقة تمييز المسموع وفهمه وتذكره.

**المحتويات والوسائل:** مقاطع من التّسجيلات الصّوتية الفعليّة (يمكن أن ينتقيها المعلّم أو يعدّها انطلاقا من ارتباطها بمجالات الدروس، وملاءمتها لاهتمامات المُتعلّمين وحاجاتهم وميولهم، مع مراعاة مستواهم اللّغويّ وقصر مدة الإجراء) بحيث تثري رصيدهم اللّغويّ، وتضعهم في مواقف تواصليّة وظيفيّة مُستمدة من استعمال اللّغة العربيّة.

الزّمن: ١٥ـ٢٠ دقيقة (أقل من ثلاث دقائق للتسميع وحوالي عشر دقائق للعبة).

**طريقة تطبيق اللّعبة:** قبل الاستماع يجب على المعلّم توضيح ما سيطلبه من المُتعلّمين بعد الاستماع (دقة تذكر المسموع وتمييزه) ثم يسمعهم بكيفيّة طبيعية نطقاً وتنغيماً، ثمّ يتمّ التباري في استعادة العبارات والجمل المسموعة، مع تنظيم مشاركة المُتعلّمين بكيفيّة مُنصفة تجعل كل واحد منهم مُستعداً في كل وقت للمشاركة، من غير أن يعيد ما استعاده الآخرون قبله إلى حين استيفاء ما يتذكرونه، مُشجعاً محاولاتهم التّقريبيّة ومُتجنباً إحراج أي مُتعلّم. ومن ثمّ ينتقل المعلّم إلى نطق عبارات وجمل لم يستعيدوها تلقائياً، بعضها مطابق للمسموع وبعضها قريب منه أو مُتداخل معه، وعليهم أن يتباروا عقب سماع كل عبارة أو جملة في الإبانة عن دقّة الاستماع مستعملين «سمعتها أو لم أسمعها» فردياً أو ثنائياً أو في مجموعات.

عرضتُ أمثلة لبعض الألعاب اللُّغويّة الخاصّة بالمستوى المُبتدئ الأدنى حسب توصيف ACTFL ويقابله المستوى الأول A1 حسب توصيف الإطار المرجعيّ الأوروبي، مراعية التّدرج في عرض هذه الأمثلة، ودمج المهارات اللغويّة، مع التّركيز على المهمّة أو المهارة الأساسيّة للعبة اللغوية. وحسبي من هذه الألعاب أن تُشبع بعضاً من حاجات المتعلّمين، وتنمي مهاراتهم اللّغويّة وتغذي الرّوح الجماعيّة والانتماء عندهم، وتكسبهم مرونة وثقة وطلاقة. علماً أنني قد مارست هذه الألعاب وغيرها مع المتعلّمين ومُعظمها لاقى حباً واستمتاعاً وحقق الأهداف المرجوة منه والله ولي التوفيق والبركة.