



## أهمية استخدام الألعاب اللغوية بالتعليم الابتدائي

م.د فرات علوان عويز

الجامعة المستنصرية – كلية التربية

Furatalwan@uomustansiriyah.edu.iq

### المخلص

يهدف البحث الحالي إلى أهمية استخدام الألعاب اللغوية بالتعليم الابتدائي وخاصة في تعليم مادة اللغة العربية كون اللغة العربية هي الوعاء الثقافي، وأداة التفكير ووسيلة التعبير والاتصال والتفاهم ونقل التراث من جيل إلى جيل. فاستخدام الألعاب اللغوية المتنوعة تساعد التلميذ على القراءة والفهم واستيعاب القواعد النحوية وإيصال المادة الدراسية ببسط صورة مما يجعلهم متفاعلين معها مشاركين، حيث تعطي المتعة في التعليم وترقية الدوافع وميول التلاميذ نحو التعلم، لذا ينبغي على المعلم الأفادة من الأنواع المتعددة من الألعاب التعليمية كألعاب القراءة والاستيعاب وألعاب النطق والنبرة وألعاب لتنمية القدرة على التعبير اللغوي، واستخدامها في التدريس تظهر روحاً عالية من التنافس والمشاركة والحيوية وتعود التلاميذ على التلقائية في استخدام اللغة وبذلك تتحقق الغاية التي تتبناها العملية التعليمية للأرتقاء بالتلاميذ نحو تعليم أفضل.

**الكلمات المفتاحية:** أهمية اللعب، الألعاب اللغوية، المرحلة الابتدائية

## The Importance of Utilizing Language Games in Primary Education

Asst. Prof: Furat Alwan Owaiz

University of Mustansiriyah – College of Education

Email: [Furatalwan@uomustansiriyah.edu.iq](mailto:Furatalwan@uomustansiriyah.edu.iq)

### Abstract

The present study aims to highlight the significance of employing language games in primary education, particularly in teaching Arabic. Arabic serves as the vessel of cultural heritage, a tool for thinking, and a medium for expression, communication, and the transmission of knowledge across generations. The use of diverse language games aids students in reading comprehension, grammatical mastery, and presenting educational content in a simplified manner, fostering active engagement and participation. Language games infuse learning with enjoyment, enhance motivation, and align with students' interests, thereby promoting a positive attitude toward learning. Teachers are encouraged to utilize various educational games, such as reading and comprehension games, pronunciation and tone games, and activities designed to develop linguistic expression. Integrating these into teaching practices nurtures competitiveness, participation, and vitality, while cultivating spontaneity in language use. This approach ultimately supports the overarching goal of advancing students toward improved learning outcomes.

**Keywords:** Importance of Play, Language Games, Primary Education

المبحث الأول

الألعاب اللغوية



مفهوم الألعاب اللغوية: إن مصطلح الألعاب اللغوية يتكون من كلمتين، هما: الألعاب وهي جمع لكلمة اللعب واللغوية من اللغة التي تزداد لها باء وصفية وتاء مربوطة لتناسب الصفة الموصوف (أيديس، 2003: 16).

فعرقتها الطائي (1979): بأنها الألعاب التي تساعد التلميذ على النطق الصحيح وتثري مفرداته، وتساعد على التعبير السلس، مع وضوح الفكرة وتسلسلها، وهي جزء من الألعاب التعليمية وركن من أركانها (الطائي، 1979: 72).

وعرفها ابولوم وابوهاني (2002): بأنها نشاط هادف يتضمن افعالاً معينة يؤديها المعلم والتلاميذ من خلال اتباع قواعد معينة، فاللغة اللغوية تتمتع بميزات كثيرة ومتعددة تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية إذا ما احسن المعلم اختيارها وتوظيفها بالشكل المطلوب (أبولوم وأبوهاني، 2002: 11).

وعرفها الأطرش (2018): بأنها أنشطة تعليمية تركز على تطوير مهارات اللغة بطريقة ممتعة وتفاعلية. تهدف إلى تعزيز الفهم اللغوي والمهارات اللغوية مثل النطق والمفردات والقواعد، وتشجع على المشاركة الإيجابية والتفاعل بين المتعلمين (الأطرش، 2018: 34).

#### أهمية الألعاب اللغوية

لم تعد الألعاب اليوم وسيلة للتسلية أو قضاء أوقات الفراغ بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو المعرفي والعقلي، وتعد من الاستراتيجيات الفعالة التي تستخدم لتنمية الأداء اللغوي ويحسنه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، كونها تجعل المتعلمين أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية وتساعدهم على تركيز الانتباه، والإدراك والابتكار (الصويركي، 2005: 9)، ولألعاب اللغوية أيضاً دوراً بارزاً في تعلم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة، إذ تسهم بدور كبير في تيسير عملية تعلم اللغة وتذليل صعوباتها؛ لأن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى مران وتدريب مكثف، من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها (الجعفر، 2014: 265). فأحلى ما في حياة الصغار هو اللعب، ففيه يتطورون جسدياً وعقلياً واجتماعياً، ومن هنا جاء الاهتمام باللعب واستخدامه في المجال التربوي إذ وجد الباحثون في اللعب قيمة تربوية، فوضعوا النظريات المختلفة لتفسيره، ودعوا إلى ادخاله في العملية التربوية، حتى نادى بعضهم بشعار (التعلم من خلال اللعب)، إذ أصبحت الألعاب تستخدم كاستراتيجية تعليمية في رياض الأطفال والمدارس الابتدائية بشكل خاص (الصويركي، 2005: 13).

فقد سعى الباحثون إلى استخدام الألعاب اللغوية في التدريس كونها تظهر لهم روحاً عالية من التنافس والمشاركة والحيوية وتعودهم على التفاني في استخدام اللغة، علماً أن اللعب في الواقع لا ينطوي بحد ذاته على درجة كبيرة من القيمة التربوية، لكنه يكتسب هذه القيمة إذا ما احسن تنظيمه وتوجيهه تربوياً (البلاوي، 1979: 23)، ويمكن استخدام الألعاب اللغوية للتدريب على اكتساب المهارات اللغوية الأربع (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة) وللتدريب على مواقف عديدة من الاتصال (wright, 1984) وقد يظن البعض أن من الترف اللغوي استخدام الألعاب في التعليم الابتدائي، ولكن المتأمل للجو المبهج الذي تضيفه الألعاب على التعلم، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس المتعلمين وما يطرأ على لغتهم من تطور ونمو، سيقنتع - بلا شك - بجدوى استخدام الألعاب اللغوية، كعامل ملطف من جفاف الدروس، وكوسيلة لتنمية مهارات اللغة لدى الأطفال (عبد العزيز، 1983: 7). وتعد الألعاب اللغوية أحد الأنشطة اللغوية التي يوصى باستخدامها، لما تتميز به، فهي تزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية، كما أنها تنمي الثقة بالنفس وتزيد الدافعية للتعلم، وتنمي القدرة على التفكير الابتكاري، وتساعد في تشخيص الصعوبات التي يواجهها التلاميذ ولا يتمكنون من التعبير عنها (بلال، 2019: 93) وتتضمن الألعاب اللغوية أنشطة مثل: الألغاز اللغوية، والمسابقات الشعرية، وألعاب الكلمات، التي تهدف إلى جذب انتباه التلاميذ وتشجيعهم على المشاركة بفعالية. ويرى أبو الضبعات أن هذه الاستراتيجيات لا تقتصر فقط على تحسين مهارات اللغة، بل تساعد أيضاً على خلق بيئة تعليمية إيجابية، حيث



يشعر التلاميذ بالمتعة أثناء التعلم مما يعزز من قدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات وتطبيقها (أبو الضبعات، 2007: 23)، وقد ساعدت الألعاب اللغوية في تذليل بعض الصعوبات التي يواجهها التلميذ في مجال تعلم اللغة العربية، مثل صعوبة التمييز الصوتي، وعدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المتشابهة، والتدريب على النطق، والاستيعاب والتعبير، والإملاء، والتركيب، والتدريبات النحوية (عبد العزيز، 1983: 24).

#### خصائص وفوائد اللعبة اللغوية

تكون اللعبة ذات فاعلية إذا تم استخدامها كاستراتيجية لتعليم مهارات اللغة، وتتضمن هدفاً وتوضع لها خطة تنفيذ وأن ترتبط ما أمكن بالكتاب المدرسي، وتكون قادرة على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع طرائق التدريس المتبعة (عبد العزيز، 1983: 162).

وتقدم الألعاب اللغوية العديد من المزايا والفوائد النفسية والتعليمية في عملية تعليم القراءة للمرحلة الابتدائية. فبالإضافة إلى تعليم اللغة وتحفيز الذكاء اللغوي، فإنها تساهم في تطوير مهارات أخرى مثل التركيز، والانتباه، والإدراك البصري والسمعي. كما تساهم في تحفيز الفضول والرغبة في التعلم لدى التلاميذ. بالإضافة إلى ذلك، تعمل الألعاب اللغوية على تعزيز التواصل والفهم الاجتماعي بين التلاميذ وزملائهم مما يعزز العلاقات الاجتماعية بينهم ويعمل على تشجيع التعاون والعمل الجماعي. وبالتالي، فإن استخدام الألعاب اللغوية يعتبر أسلوباً فعالاً في تحفيز التلاميذ وتعزيز مهاراتهم اللغوية والاجتماعية في عملية تعلم القراءة (الموسوي، 2023: 66).

وللألعاب اللغوية مدى واسع من الخصائص والمميزات الرائعة في العملية التعليمية. على سبيل المثال، يمكن أن تستخدم هذه الألعاب لتوسيع قاموس التلاميذ وتحسين قدراتهم على فهم واستخدام اللغة العربية بشكل صحيح. ويمكن للتلاميذ تعلم الكلمات الجديدة والمفردات المتنوعة بطريقة ممتعة وتفاعلية، وتحسين مهارات الكتابة والقراءة والاستيعاب من خلال حل التحديات والألغاز اللغوية الموجودة في هذه الألعاب المبتكرة. وبفضل الألعاب اللغوية، يمكن أن يكون التعلم مسلياً ومشوقاً للتلاميذ. فهذه الألعاب تقدم استراتيجيات وأدوات تعليمية مبتكرة، تمكنهم من التفاعل والمشاركة الفعالة في العملية التعليمية. علاوة على ذلك، تعمل الألعاب اللغوية على توفير بيئة تعليمية محفزة وتشجيعية، حيث يمكن للتلاميذ أن يتعلموا بطرق مختلفة وفقاً لاختيارهم الشخصي. ومن الممكن أن تكون هذه الألعاب بمثابة وسيلة فعالة لتعزيز تنمية الشخصية وإثارة الطموح. من المهم أيضاً أن نلاحظ أن الألعاب اللغوية تساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي بين التلاميذ (ياسين، 2023: 78). ويشير (صباريني، ومحمد غزاوي، 1987: 127) إلى أن للعبة الجيدة، عدة شروط، منها:

- أن تكون اللعبة جزءاً من البرنامج التعليمي أو المحتوى الدراسي، ولذا يجب أن يذكر الهدف العام والأهداف الخاصة للعبة بشكل واضح، وأن تكون تعليمات اللعبة مختصرة، لكي يكتسب اللاعبون أكبر قدر من التعلم.

- أن يتأكد المعلم من أن الوسيلة سوف تحقق الأهداف بشكل أفضل من أي وسيلة أخرى، وأنها سوف تستعمل في الوقت المناسب كجزء متكامل من البرنامج.

- أن تمثل اللعبة الواقع إلى حد كبير، بحيث يقتنع المعلم بأنها سوف تلبي مهارات وعمليات يحتاجها التلاميذ في المستقبل.

- أن يتأكد المعلم من أنه يتقن قواعد اللعبة، ويعرف أهدافها ومفاهيمها الرئيسية، بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية في غرفة الدراسة.



-أن تكون مناسبة لطبيعة غرفة الصف، وعدد التلاميذ بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها في البيئة التعليمية المتوافرة، وأن تكون مناسبة لمستوى التلاميذ.

-أن يراعي المعلم تكلفتها، وإمكانية إعادة استعمالها، ومدى الحاجة إلى الاستعانة بأدوات وأجهزة أخرى مثل الكمبيوتر.

### تصميم الألعاب واختيارها

إن عملية تصميم الألعاب واختيارها، يتطلب من المعلم التحضير والتخطيط المسبق، فيخطط لها مثلما يخطط للمادة التعليمية، من حيث تحديد المحتوى والأهداف المراد تحقيقها، وتحديد عدد التلاميذ الذين ينفذون اللعبة، وشروط اللعبة، وكيفية تنفيذها، والأدوات اللازمة لتنفيذها (النمرات، 1995: 56)

ويمكن تلخيص اجراءات تصميم الألعاب في الخطوات الآتية:

1-تحديد الهدف اللغوي.

2-تحديد المحتوى.

3-تحديد الأدوار.

4-تحديد قواعد اللعبة.

### مراحل تصميم الألعاب اللغوية

#### أولاً: مرحلة تخطيط الألعاب اللغوية

-تحديد الأهداف التي من أجلها تستخدم الألعاب اللغوية.

-تحديد العلاقة بين أهداف الألعاب اللغوية، وأهداف المنهج المدرسي، وأهداف النص الدراسي.

-مدى اتصال الألعاب بالأهداف التربوية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها.

#### ثانياً: مرحلة بناء وتصميم الألعاب اللغوية

-إعداد الألعاب اللغوية بحيث تكون صالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الصف الدراسي.

-وضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية.

-وضع الخبرات المطلوب اكتسابها من الألعاب اللغوية المناسبة لكل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي.

#### ثالثاً: مرحلة التنفيذ

-يهيئ المعلم أذهان التلاميذ ويثير انتباههم، ويشرح لهم أهداف وقواعد كل لعبة، لتحقيق الأهداف المرجوة.

-يعمل المعلم على وضع التوقيت المناسب لكل لعبة، كي يتوصل إلى الأهداف المنشودة.

-تنفذ الألعاب بحسب التعليمات الموضوعة لكل لعبة.



### رابعاً: مرحلة التقويم

- يتابع المعلم تلاميذه أثناء تنفيذ الألعاب اللغوية، ويوجههم التوجيه السليم لتحقيق الأهداف المرجوة.
- يطرح المعلم الأسئلة ويجري الاختبارات التقويمية، لمعرفة مدى نجاح تلاميذه في تحقيق الأهداف المنشودة. (الطوبجي، 1979: 33).

### تصنيف الألعاب اللغوية

- هنالك عدة طرائق لتصنيف الألعاب اللغوية، أبرزها تصنيف (الطائي) من حيث الهدف منها:
  - ألعاب تساعد على النطق الجيد، واللفظ الصحيح، والتعبير السلس.
  - ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات، ومعرفة المتشابه والمختلف منها.
  - ألعاب تساعد على تذوق الشعر، والإحساس بالجمال اللفظي، وموسيقى الكلمات، كالأنشيد، والقصص الغنائية الحركية التي تساعد على توسيع أفق خيال التلميذ.
  - ألعاب تساعد على الإصغاء الجيد، والتذكر والتمييز بين الألفاظ واختلاف المعنى بينها، مثل سرد القصص وإعادة قصها، مع تغيير بعض الكلمات.
  - ألعاب تزيد من قدرة التلميذ على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.
  - ألعاب تساعد التلميذ على التمييز بين الألفاظ التي تحتوي على معنى الفعل أو الاسم.
  - ألعاب تكسب التلميذ خبرات تساعد على التحصيل، وتنمي استعداده لفهم العلاقات بين الأشياء.
  - ألعاب تساعد التلميذ على التواصل الاجتماعي مع أقرانه، وذلك من خلال تعلمه كيفية استعمال الألفاظ اللانقة في المخابطة والحديث والمناقشة مع الآخرين (الطائي، 1981: 46).

### دور المعلم في تنظيم وتوظيف الألعاب اللغوية

- لكي ينجح المعلم في توظيف اللعب في العملية التربوية، لابد أن يكون مقتنعاً بأهمية استخدام الألعاب وما لها من دور في تنمية مهارات اللغة العربية المتنوعة وخاصة للمرحلة الابتدائية. وكذلك تنمية النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية لدى المتعلمين. فعندما يؤمن المعلم بأهمية الألعاب في تنمية المهارات اللغوية ويعتاد على استخدامها داخل الصف الدراسي، ويتوفر لديه أنواع كثيرة منها، ويعمل على تطويرها وتعديلها، فإن النجاح يكون حليفه في هذا المجال.
- وهناك توجيهات محددة عند توظيف استخدام الألعاب اللغوية، هي:

- استخدام الألعاب اللغوية في إكساب التلاميذ أنماطاً معرفية ذات علاقة بمهارات اللغة العربية المتعددة، فهناك ألعاب متنوعة، كاتمام الكلمات، وإتمام الجمل، وألعاب البطاقات، والتعبير القصصي.
- استخدام الألعاب التي تدعم النمو اللغوي، والتي منها ألعاب التحدث عن الأشياء، وإضافة كلمة لجمله، واتباع التعليمات، فهذا من شأنه مساعدة التلاميذ على تطوير اللغة، والمحادثة، والاستماع، والتفكير، وحرية التعبير، وكذلك طرح الأسئلة (الحيلة، 2003: 45).

### كيف ينظم المعلم الصف؟





إنَّ المعلم الذي يستخدم الألعاب اللغوية عليه أن ينظم صفه بما يناسب اللعبة المختارة، ومن الأفضل أن يقسم صفه إلى مجموعات صغيرة، حتى لو تجاوز صفه أكثر من (25) طالباً، لأن هذا التنظيم يتيح الفرصة لمزيد من التدريب لأكثر عدد ممكن من المتعلمين.

إنَّ لكل لعبة تنظيم خاص بها يكون مناسباً لإجرائها، مثل المجموعات، الزوجي، والفردية، ويُعد الشكلا الزوجي والمجموعات من أهم أشكال الأنشطة الصفية، وفيما يلي عرض لكل منهما:

- العمل الصفّي الجماعي: توجه اللعبة الواحدة هنا إلى جميع التلاميذ في الصف، ويتطلب الإجراء اشتراك الجميع دفعة واحدة أو من يسبق الكل في الحل، أو تعيين أحد التلاميذ كي ينوب عن الجميع للقيام بها، بينما البقية يسمعون ويراقبون تنفيذ اللعبة.

- العمل بالمجموعات: بعض الألعاب تحتاج إلى مجموعات صغيرة ما بين أربعة إلى ستة لاعبين، وهنا يجب تهيئة الصف لذلك وعمل مجال واسع للحركة بين المجموعات كي يسهل على المعلم الانتقال بينهم. أما إذا تعذر الحركة في الصف، فيفضل الانتقال إلى ساحة المدرسة أو المكتبة لإنجاز الدرس. وفي هذا النشاط يجلس الطلبة على شكل دائرة، وعلى المعلم إبقاء طلبة المجموعة معاً لأطول فترة ممكنة تستمر على مدار العام الدراسي لأجل الشعور بالانتماء إلى المجموعة.

#### خطوات العمل في سير اللعب بالمجموعات

- يشرح المعلم للصف أهداف اللعبة.
- يوضح بالأمثلة بعض أجزاء اللعبة بالاشتراك مع طالب أو أكثر.
- يجري تجربة بوساطة إحدى المجموعات أمام الصف.
- يدون على السبورة المفتاح اللغوي أو التعليمات المطلوبة.
- يقوم بتجربة أولية للعبة لجميع المجموعات.
- يمحو كل ما على السبورة من تعليمات أو مفاتيح لغوية.

#### نموذج خطة للمعلم

- عنوان اللعبة.
- الهدف: يبين المعلم الهدف والفائدة من اللعبة.
- كيفية تنفيذ اللعبة:
- أ- التمهيد: تهيئة أذهان التلاميذ بواسطة حكاية قصيرة أو عرض مصورات لجلب انتباه التلاميذ إليها.
- ب- تهيئة المواد والأدوات المطلوبة للعبة.
- ت- تهيئة غرفة الصف لهذه اللعبة عبر ترتيب أثاث الصف، وجلس التلاميذ أو وقوفهم قبل بدأ اللعبة.
- التعليمات والارشادات التي تقدم للتلاميذ حول اللعبة وكيفية القيام بها، وتحديد التلاميذ الذين سيقومون باللعبة.
- التطبيق: أي ممارسة اللعبة من قبل التلاميذ ومشاركة المعلم.
- التقويم: يضع المعلم أسئلة عديدة من خلال الإجابة عليها ويحصل على مدى معرفة نجاح اللعبة أو فشلها، ومدى استفادة التلاميذ منها، وهل حققت اللعبة الهدف الذي قدمت من أجله أم لا. (الصويركي، 2005: 54).



ويمكن القول أن الاستفادة من الألعاب اللغوية في تعليم القراءة للمرحلة الابتدائية لها أثر إيجابي كبير على نمو الأطفال وتطورهم. فتنوع المهارات التي يمكن تعلمها من خلال هذه الألعاب يعزز التطور الشامل للطفل، سواء على المستوى اللغوي أو الاجتماعي. إذ يجب أن نشجع استخدام الألعاب اللغوية كأداة فعالة في قاعات الدراسة، ونؤكد على أهمية تركيز الجهود التعليمية على تقديم تجارب تعلم ممتعة ومثيرة للاهتمام للطلبة الصغار.

## المبحث الثاني

### نماذج مختارة من الألعاب اللغوية

ألعاب القراءة: (أهداف ألعاب القراءة)

- تدريب التلميذ على النطق السليم لأصوات اللغة من طريق تدريب الجهاز الصوتي.
- تيسير عملية تعلم القراءة والكتابة على التلميذ.
- التخلص من ظاهرة الروتين والرتابة، والخروج عن المألوف.
- تنمية قدرة التلميذ على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع.
- تنمية قدرة التلميذ على القراءة.
- تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط لدى التلاميذ.

### ألعاب القراءة والاستيعاب

- 1- لعبة الجمل المكتوبة (مثال على السبورة)  
يطلب المعلم من التلاميذ عدم النظر إلى السبورة ليقوم بدوره بكتابة جملة عليها، وبعد انتهائه من الكتابة يسمح للتلاميذ بالنظر إلى السبورة لقراءة ما كتب عليها، ثم يقوم التلميذ صاحب العلاقة بتنفيذ مضمون الجملة.  
مثال: يا أحمد أغلق الباب فيقوم خالد بإغلاق الباب  
يا محمد أمسح السبورة فيقوم محمد بمسح السبورة
- 2- البطاقات: إن استخدام البطاقات في مجال الألعاب اللغوية، له عدة مزايا أبرزها حث المتعلمين على زيادة معدلات القراءة ومزج اللعب بالتعليم والتدريب على عدد من المهارات الأساسية، كالاعتراف على الكلمات، وحسن الإلقاء، وسلامة الهجاء، والفهم، وسلامة النطق، وتنمية أساليب التعبير. إذ يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مكتوب عليها جمل مفيدة، ليقوم كل تلميذ بقراءة بطاقته والعمل بموجبها. وتساعد هذه اللعبة في اختبار القدرة على الفهم، وتنفيذ التعليمات. مثال: تكتب على البطاقات العبارات الآتية:
  - اقرأ سورة الفاتحة.
  - امسح السبورة.
  - أسمعنا إنشودة.
  - ضع كتابك فوق الطاولة.

أو نعمل بطاقات تحمل تدريباً لغوياً يراد من التلميذ حلّه، مثال: حول الجمل التالية إلى المثني:

أ- الولد كريم ب- البنث مهذب ج- البائع صادق

- 3- لعبة إعادة بناء الجمل: يعرض المعلم كلمات مبعثرة على بطاقات أمام التلاميذ، في كل بطاقة كلمة ويكلف أحدهم بإعادة ترتيب هذه الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة، ثم يقوم التلميذ بقراءة الجملة الجديدة التي كونها.  
مثال:



|         |      |      |
|---------|------|------|
| التفاحة | أحمد | يأكل |
|---------|------|------|

يشكل منها الجملة الأتية: يأكل أحمد التفاحة.

4- الكلمات المترادفة: مثال: يطلب المعلم من التلاميذ اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل الأتية:

- قالت لنا المعلمة قصة - روت لنا المعلمة قصة

ثم يقوم أحد التلاميذ بقراءتها.

5- لعبة الأخطاء

6- لعبة الجمل الحرة، وألعاب أخرى...

### ثانياً: ألعاب النطق والنبرة

1- ألعاب الأصوات: يعرض المعلم كلمة ما، ثم يطلب من التلاميذ أن يأتوا بكلمات جديدة بحيث تنتهي بحرف

مماثل لنهاية الكلمة الأصلية:

مثال: 1- كوى: شوى، نوى، عوى.....

2- يسمو: يرنو، يعلو، يبدو.....

3- الغيوم: العلوم، البلعوم، النجوم....

2- ألعاب التجميع والربط (الدائرة المتحركة): يحضر المعلم قطعة دائرية الشكل من الخشب أو الكرتون

المقوى، ويكتب عليها عدد من الحروف ويثبتها بمسمار من مركزها على الحائط، يكتب على يمينها حرفاً مثل

(ك)، ثم يحضر قطعة دائرية أخرى ويعمل على تثبيتها بنفس الطريقة، ويكتب عليها حرفاً آخرى، وعلى

يمينها يكتب حرفاً آخر مثل (أ)، وهنا يحرك أحد التلاميذ الدائرة الأولى ليصبح السهم في وضع يُشير إلى أحد

الحروف على الدائرة الأولى وليكن (ت) مثلاً، فيقرأ التلميذ المقطع (ك ت)، فيحرك تلميذ آخر الدائر الثانية

ليصبح السهم مصوباً نحو الحرف (ب)، فيتكون لدينا مقطع (أ ب)، ثم يربط تلميذ آخر المقطعين ليكون كلمة

(كتاب)، وهكذا تستمر اللعبة لتكوين مقاطع وكلمات جديدة. (الصويركي، 2005: 60-62).

3- لعبة المقابلة: أن يقابل التلميذ بين اسم الحيوان في العمود الأول واسم صوته في العمود الثاني، كما في

المثال:

|        |      |
|--------|------|
| الحصان | نباح |
| البقرة | زئير |
| الكلب  | خوار |
| القط   | عواء |
| الأسد  | مواء |
| الذئب  | صهيل |

### ألعاب لغوية متنوعة

1- لعبة أنا وأنت: هذه اللعبة تدرب التلاميذ على طريقة الاستفهام بماذا والجواب بالتعيين، وأيضاً استعمال

الأفعال وبعض الضمائر، والمفعول في جملة قصيرة. وتجري اللعبة كالآتي:

يقف التلاميذ في صفين متقابلين، وتبدأ اللعبة بأن يسأل التلميذ الأول من الصف الأول الذي أمامه من الصف

الثاني، بقوله: أنا اشتريت قلماً، وأنت ماذا اشتريت؟ فيجيبه التلميذ: أنا اشتريت كتاباً، ثم يسأل تلميذ آخر بنفس

الطريقة، والمخطئ أو البطيء يخرج من اللعبة، وتكرر اللعبة في الحصة الواحدة عدة مرات، وفي كل مرة

يتغير الفعل.





2- لعبة البطاقات: وهي قطع صغيرة من الورق، يدون على كل منها عبارة أو سؤال لتدريب التلاميذ على الضمائر والاستفهام ونحوها.

فمثلاً لتدريب التلاميذ على الاستفهام والجواب، يُعد المعلم بطاقات بعدد التلاميذ، نصفها يحمل الأسئلة مع تنوع أدوات الاستفهام، والنصف الآخر يحمل الإجابة عن هذه الأسئلة، وتوزع البطاقات على التلاميذ، ثم يُكلف أحد التلاميذ للوقوف وقراءة ما في بطاقته، فإن كان سؤالاً يقف التلميذ الذي تحمل بطاقته إجابة السؤال ليقرأ الجواب. ومن يخطئ أو يسهو تؤخذ بطاقته وهكذا تستمر اللعبة.

ويمكن استخدام البطاقات لتدريب التلاميذ على استعمال الجملة الاسمية والجملة الفعلية وغيرها من الأدوات النحوية.

3- لعبة مَنْ يتذكر؟ هذه اللعبة تعزز استخدام المفردات، وفحص القدرة على الملاحظة والتذكر وتجري على الشكل الآتي:

يعد المعلم مجموعة من الأشياء المألوفة لدى التلاميذ، مثل (كتاب، قلم سبورة، ممحاة، مسطرة، دفتر، قلم رصاص، قلم حبر، ....) ويضعها على الطاولة أمام التلاميذ، ويطلب إليهم أن ينظروا إليها لمدة ثلاث دقائق، ثم يقوم المعلم بتغطيتها بورقة أو أي غطاء، ويطلب من التلاميذ كتابة أسماء الأشياء التي شاهدوها. والتلميذ أو المجموعة التي تكتب أسماء أشياء أكثر من غيرها تُعد المجموعة الفائزة.

### ألعاب لتنمية القدرة على التعبير اللغوي

- يطلب المعلم من التلميذ سرد الأعمال التي قام بها في يوم سابق.
- يقدم المعلم للتلميذ مجموعة من الأشياء (أدوات نجارة، أدوات مائدة، خضراوات.....) ويطلب منه تسمية هذه الأشياء عند الإشارة إليها.
- يعرض المعلم على التلميذ بعض الصور التي تمثل مواقف متنوعة، ويطلب منه أن يصف مشاعره وأحاسيسه تجاه هذه المواقف.
- لعبة الصور: هذه اللعبة تساعد التلاميذ على النطق الجيد واللفظ الصحيح، والتعبير السلس، فبعد قراءة المعلم لقصة طريفة للأطفال مدعومة بالصور. يطلب منهم أخباره بما شاهدوه في الصور. إذ تساعد هذه اللعبة التلاميذ على التعبير الصحيح ومعرفة المفردات واستعمالها السليم، مع تسلسل الأفكار وربط الجمل.

### ألعاب لتنمية القدرة على الأساليب الكلامية

- ألعاب تحويل الجمل، مثل تحويل الجملة الخبرية إلى استفهامية

مثال: المعلمُنا أحبُّ الكعكَ

التلميذه هل تُحبُّ الكعكَ ؟

المعلم حضر محمدٌ

التلميذه هل حضرَ محمدٌ ؟

### ألعاب الإملاء: كتابة الهمزة في بعض مواضعها

تعد كتابة الهمزة في أوضاعها المختلفة، وكتابة الألف قائمة أو على هيئة الياء المهملة إحدى الصعوبات الإملائية التي تواجه تلاميذ المرحلة الابتدائية، مما يتطلب تدريباً واهتماماً شديدين. وفيما يلي بعض الألعاب اللغوية التي يمكن أن تساهم في تذليل الصعوبات:



- لعبة أرفع بطاقتك: يوزع المعلم على التلاميذ بطاقات تحمل حرف الألف القائمة، وأخرى تحمل الحرف (ي). ثم يُسمعهم كلمات تنتهي بالألف القائمة وأخرى بالألف التي على هيئة الياء، ويطلب من الذين يحملون حرف الألف القائمة أن يرفعوا بطاقاتهم كلما سمعوا كلمة تنتهي بهذا الحرف. وهكذا مع أولئك الذين يحملون الألف المهملة في آخر الأسماء والأفعال.

كلمات مقترحة: مها، منى، رنا، سما، نهى، هدى، ربي... الخ

- الهاء المربوطة في آخر الكلمة والتباسها في الكتابة مع التاء المربوطة مع الوقف.

- لعبة القفز إلى مركز الدائرة: يشكل المعلم من التلاميذ مجموعات خماسية على شكل دائرة، ويسمعهم أربع كلمات منتهية بالتاء المربوطة، والهاء المربوطة، يسمع كل واحد منهم كلمة ويطلب إلى التلميذ الذي لا تنتهي كلمته بالتاء المربوطة أن يقفز إلى مركز الدائرة.

كلمات مقترحة: أميرة، سميرة، حياة، مياه، وجوه، شفاء، حية، قطة... الخ. (الصويركي، 2005: 80-85).

### التدريس بأحد الأنماط اللغوية بالألعاب

- لعبة الحروف والكلمات
- أهداف اللعبة: جعل التلميذ قادراً على أن:
- يستعمل حروف الجر (عن، في، على) استعمالاً صحيحاً.
- يستعمل حروف الجر (عن، في، على) في جملة مفيدة.
- الوسائل التعليمية: مجموعة من الأوراق بعدد الفريق تحتوي كل بطاقة على مجموعة من الأسئلة، أقلام الرصاص، السبورة، الأقلام الملونة.
- عدد اللاعبين: لاعبان أو فريقان.
- وقت اللعبة: (15) دقيقة. مكان اللعبة: غرفة الصف.
- طريقة اللعب:
- يقسم المعلم التلاميذ إلى عدد من المجموعات، كل مجموعة تحتوي على تلميذين.
- يوزع المعلم أوراق الأسئلة على المجموعات المختلفة.
- يعطي المعلم مثلاً يوضح فيه اللعبة، بكتابة كلمات على السبورة، وحل المثال حتى يفهم التلاميذ طريقة اللعبة.
- مثال: البطاقة الأولى - (سالم، أحمد، محمد، رائد).
- الحروف الأولى من كل كلمة: س، أ، م، ر = سامر

- فرات، يوسف

الحرف الأول من كل كلمة ف، ي = في

- القدس، لبنى، حنان، دعاء، يسرى، قمر، هدى

الحرف الأول من كل كلمة: أ+ل+ح+د+ي+ق+ه= الحديقة

- تأليف الجملة يكون من: الكلمة الأولى+ الكلمة الثانية + الكلمة الثالثة  
فتكون الجملة: سامر في الحديقة

- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تُولف جملة من الأسئلة الموزعة عليهم، وعند إكمال العمل يقوم تلميذ من المجموعة بقراءة الجملة الجديدة التي تم تشكيلها من قبل المجموعة.

- يكون الفريق الفائز هو من أجاب على جميع الأسئلة أولاً. (الصويركي، 2005: 120-121).



إن التعلم عن طريق الألعاب اللغوية له دور بارز وكبير في تعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية، إذ يجعل المعلومة راسخة في أذهانهم كون اللعبة سخرت جميع حواس التلميذ مما له الأثر الكبير بالعملية التعليمية والإنجذاب نحو التعلم بكل حب وحماس.

### دراسات السابقة

أولاً: دراسات عربية

1-دراسة عبدة (1993)، كان الهدف منها التعرف على (أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الانكليزية كلغة اجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن)، وللإجابة عن أسئلة الدراسة اختارت الباحثة عينة مكونة من (66) طالباً وطالبة، من طلاب الصف الأول الأساسي في عمان، وزعت العينة على مجموعتين، احدهما درست مهارات التواصل الشفوي بطريقة استخدام الألعاب اللغوية، والثانية درست باستخدام الطريقة التقليدية، وكشفت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الطلاب الذين استخدموا الألعاب اللغوية، وأوصت الدراسة بضرورة توفير ألعاب تربوية تخدم المنهاج المدرسي وتتكامل معه.

2-دراسة عطالله (2003)، هدفت إلى تعرف (أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي) أعد الباحث برنامجاً مقترحاً، طبق على عينة مؤلفة من مجموعة من طلاب الصف الثالث الابتدائي، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية. وأشار الباحث إلى أن الألعاب اللغوية تسهم في ترشيد جهد المعلم، وتميز دوره بالتجديد والتنوع، مما ساعد في علاج الضعف القرائي لدى طلاب المجموعة التجريبية.

3-دراسة فاليا (2011)، هدفت إلى تعرف (استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الاستماع) طبقت الباحثة تجربتها على عينة بلغت 33 تلميذاً، وكانت خلاصة البحث أن الألعاب اللغوية تعتبر وسيلة لتعليم اللغة العربية وخصوصاً الاستماع حيث تعطي متعة خاصة في التعليم وترقية الدوافع وميول التلاميذ نحو التعلم.

ثانياً: دراسات أجنبية

1-أجرى (Chris, 1980) تجربة باستخدام الألعاب اللغوية في تدريس المفردات باستعمال لعبة (جذور الكلمات) كشفت نتائج التجربة عن أن استخدام الألعاب اللغوية يسهم بشكل كبير في زيادة حصيلة تلاميذ الصفوف الأساسية من المفردات.

2-أجرى (Baw, 1994) دراسة هدفت إلى تعرف فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تحسين مهارتي القراءة والتواصل لدى الصفوف العليا، باستخدام لعبة (سؤال وجواب)، وقد كشفت الدراسة عن أهمية الألعاب اللغوية وما لها من أثر فعال في تدريب الطلاب على مهارتي القراءة والمحادثة باللغة الانكليزية، زيادة على إضافتها جواً من الحيوية والنشاط.

المصادر

- 1-أبو الضبعات، زكريا إسماعيل (2007) طرق تدريس اللغة العربية، دار الفكر.
- 2-أبو لوم، خالد، وسليمان محمود أبو هاني (2002). **الالعاب في تدريس الرياضيات**، دار الفكر للطباعة، عمان- الاردن.
- 3-إيديس، كرناسيه (2003). **فاعلية الألعاب اللغوية في تدريس المفردات**، بحث علمي غير منشور، كلية التربية جامعة شريف هداية الله.



- 4-الببلاوي، فيولا (1979). *الأطفال واللعب*، عالم الفكر، المجلد العاشر، وزارة الاعلام، الكويت.
- 5-بلال، أماني عبد المنعم. (2019). *فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد*، بحث منشور، المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، المجلد(2)، العدد(8).
- 6- الجعافرة، عبد السلام يوسف (2014). *تعليم اللغة العربية في ضوء الاتجاهات الحديثة*، ط1، دار الكتاب الجامعي، الأردن.
- 7-الحيلة، محمد (2003). *الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها*، دار المسيرة، عمان.
- 8-الأطرش، أحمد. (2018). *الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية*، دار المعرفة، القاهرة.
- 9-صباريني، محمد سعيد، ومحمد ذياب غزوان. (1987). *الألعاب التربوية وتطبيقاتها في تدريس العلوم*، مجلة رسالة الخليج، العدد2، الرياض.
- 10-الصويركي، محمد علي (2005). *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية*، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان.
- 11-عبد العزيز، ناصف مصطفى (1983). *الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية*، دار المريخ للنشر، ط1، الرياض - المملكة العربية السعودية.
- 12-فاليا، أنوغراهيبي (2011). *استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الاستماع (دراسة تحريبيه بمدرسة الخيرية المتوسطة الإسلامية جاكارتا)*، رسالة ماجستير منشورة، جاكارتا.
- 13-الموسي، أحمد علي عبد الناصر (2023). *برنامج قائم على أنشطة التوكاتسو لتنمية مهارات الفهم الاستماعي الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*. مجلة كلية التربية، أسيوط – مصر.
- 14-ياسين، محمد خليل الخطيب (2023). *استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد في مادة العلوم لدى طلبة الصف الرابع الاساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية*. مجلة كلية التربية أسيوط، مصر.

Wright, Andrew, David Belteridge, and Michael . (1984) *Games for language learning* . Cambridge: Cambridge University Press.

## References

- Abdel-Aziz, Nasif Mustafa. (1983). *Language Games in Teaching Foreign Languages*. Dar Al-Mareekh Publishing, 1st ed., Riyadh, Saudi Arabia.
- Abu Al-Dhaba'at, Zakaria Ismail. (2007). *Methods of Teaching Arabic Language*. Dar Al-Fikr.
- Abu Lum, Khaled, and Suleiman Mahmoud Abu Hani. (2002). *Games in Teaching Mathematics*. Dar Al-Fikr for Printing, Amman, Jordan.
- Al-Atrash, Ahmad. (2018). *Language Games in Teaching Arabic Language*. Dar Al-Ma'arifa, Cairo.



Al-Biblawi, Viola. (1979). *Children and Play*. World of Thought, Volume 10, Ministry of Information, Kuwait.

Al-Heila, Muhammad. (2003). *Educational Games and Techniques for Producing Them*. Dar Al-Maseera, Amman.

Al-Ja'afra, Abdul Salam Yusuf. (2014). *Teaching Arabic Language in Light of Modern Trends*. 1st ed., University Book House, Jordan.

Al-Mousi, Ahmed Ali Abdel-Nasser. (2023). *A Program Based on Tokkatsu Activities to Develop Creative Listening Comprehension Skills Among Primary School Students*. *Journal of the Faculty of Education*, Assiut, Egypt.

Bilal, Amani Abdel-Moneim. (2019). *The Effectiveness of a Program Based on Language Games in Developing Reading and Writing Skills and the Attitude Toward Arabic Language Among One-Class School Students*. Published research, *Arab Journal for Media and Child Culture*, Arab Institution for Education, Science, and Literature, Vol. 2, Issue 8.

Eddis, Kornie Asya. (2003). *The Effectiveness of Language Games in Teaching Vocabulary*. Unpublished scientific research, Faculty of Education, Sharif Hidayatullah University.

Sabbareeni, Muhammad Said, and Mohammad Diab Ghazwan. (1987). *Educational Games and Their Applications in Teaching Sciences*. *Gulf Message Journal*, Issue 2, Riyadh.

Sweirki, Mohammad Ali. (2005). *Language Games and Their Role in Developing Arabic Language Skills*. Dar Al-Kindi for Publishing and Distribution, Amman.

Valia, Anugrahini. (2011). *Using Language Games in Teaching Listening: An Experimental Study at Al-Khairiyah Islamic Junior High School, Jakarta*. Published Master's Thesis, Jakarta.

Wright, Andrew, David Belteridge, and Michael. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Yassin, Mohammad Khalil Al-Khatib. (2023). *Using the Play-Based Learning Strategy to Develop Critical Thinking Skills in Science for Fourth Grade Students in the Directorate of Education for Northern Jordan Valley District*. *Journal of the Faculty of Education*, Assiut, Egypt.