

الألعاب اللغوية

لأطفال ما قبل المدرسة



تأليف
الدكتور محمد رحب فضل الله

علاء الكتب

الألعابُ اللغويّةُ لأطفالِ ما قبلِ المدرّسةِ

عالم الكتب

نشر . توزيع . طباعة

❖ الإدارة :

16 شارع جواد حسنى - القاهرة

تليفون : 3924626

فاكس : 002023939027

❖ المكتبة :

38 شارع عبد الخالق ثروت - القاهرة

تليفون : 3926401-3959534

ص . ب 66 محمد فريد

الرمز البريد : 11518

❖ الطبعة الثانية

1425هـ - 2005 م

❖ رقم الإيداع 14518

❖ الترقيم الدولي I.S.B.N

977-232-161-0

❖ الموقع على الإنترنت : WWW.alamalkotob.com

❖ البريد الإلكتروني : nfo@alamalkotob.com

الألعابُ اللغوية لأطفال مَاقبل المَدْرِسة

الدكتور محمد رجب فضل الله

استاذ تعليم اللغة العربية المساعد

كلية التربية بالعريش

جامعة قناة السويس

الطبعة الثانية

١٤٢٥ هـ - ٢٠٠٥ م

عالم الكتب

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تقديم

الألعاب فى حياة الأطفال أعمال ممتعة، وأنشطة مشمرة، ووسيط تربوى لبناء شخصياتهم وتشكيلها فى سنوات الحياة الأولى.

واللغة - بالنسبة للأطفال - عامل أساسى لتنمية شتى مهاراتهم الأخرى؛ فمن طريقها يعبر الأطفال عن أنفسهم، ويتفاعلون مع الآخرين.

والألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتنمية مهارات الأطفال اللغوية: الشفهية، والكتائية.

وفى مرحلة ما قبل المدرسة تأتى أهمية الألعاب اللغوية فى كونها وسيلة جذابة لتنمية استعداد الأطفال لتعلم القراءة والكتابة فى بداية حياتهم المدرسية؛ حيث إن الألعاب اللغوية يمكن أن تنمى قدرات الأطفال الاستماعية، والكلامية؛ مما يعينه فى تعلم القراءة والكتابة فيما بعد بسهولة ويسر.

والكتاب الحالى برنامج تعليمى، يمكن تنفيذه فى المنزل أو الروضة أو المدرسة، يمارس من خلاله الأطفال ألعاباً لغوية يستمتعون بها، ويكتسبون من خلالها معلومات وأفكار، وتؤدى إلى نمو مهارات الاستماع والكلام لديهم، إلى جانب فوائدها الاجتماعية والنفسية.

ويسبق عرض البرنامج بعض الأدوات التى تعين الأمهات والآباء والمشرفات والمعلمات على تنفيذه؛ حيث يبدأ الكتاب بصفحات قليلة، تعكس أهمية اللعب فى حياة الطفل، وضرورة التربية اللغوية له، مع إشارات محدودة لدراسات عربية واجنبية، أكدت نتائجها أثر الأنشطة والألعاب فى تنمية قدرات الأطفال.

ويعرض الكتاب أيضاً لقائمة بمهارات الكلام بعامة، وما ينبغى تنميته منها لدى أطفال فيما قبل المدرسة بخاصة.

ويحتوى الكتاب على بطاقة ملاحظة تصلح كأداة لتقدير مدى استفادة الطفل من ألعاب البرنامج؛ بتحديد مستواه الكلامى قبل وبعد ممارسة الألعاب.

وبالكتاب دليل لمن سينفذ الألعاب من الآباء والأمهات والمشرفات والمعلمات، يتعرف من خلاله أهداف البرنامج ووسائل تنفيذ الألعاب، والزمن المقترح لكل لعبة، وبعض التوجيهات التى تساعد على حسن التنفيذ.

وبرنامج الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، والذي يعرض له هذا الكتاب يحوى (٤٥) لعبة لغوية، منها ألعاب ترتبط بالنطق وتعمل على تجويده، وألعاب لاستخدام المفردات، وألعاب يكوّن فيها الطفل جملاً، ويستخدمها.

وقد أتيح لمؤلف هذا الكتاب فرصة تجريب هذا البرنامج على مجموعة من الأطفال، وتأكد من فعاليته، وأثره فى تنمية مهارات الكلام لدى الأطفال.

ومن منطلق تعميم الفائدة، جاءت فكرة تقديم هذا البرنامج فى كتاب يضاف إلى المكتبة العربية، خدمة تربوية ولغوية للقارئ العربى، وإسهاماً فى تطوير تعليم اللغة العربية بتنمية الاستعداد لتعلمها لدى أطفال ما قبل المدرسة.

والله الموفق

المؤلف

الفصل الأول

اللفية النظرية

لبرنامج الألعاب اللغوية

أولاً: اللعب واللغة في حياة الطفل

اللعب في حياة الطفل عمل ممتع، ونشاط مشمر، وإعداد فعال للحياة المستقبلية، واستخدام طبيعي وحقيقى للغة، فى أثناءه يلون الطفل صوته، وينغم كلماته، وينى جملة، ويعبر عن أفكاره، ويقلد أنماطاً لغوية لآخرين ذوى أدوار اجتماعية، ومهنية، بما يعكس حالات، وانفعالات.

اللعب هو شكل من أشكال الفهم عند الطفل، إنه العقل واللغة (٢، ٩٥)*.

والطفل - وهو يلعب - يندمج فى أدوار يعيشها فى الخيال، يوظف فيها قدراته الشخصية، ومهاراته، ومظاهر ذكائه؛ حيث يلاحظ، وينتبه، ويتذكر، ويتخيل، وهو - بصفة عامة - يحب اللعب بالألفاظ، ويجد متعة فى الاستماع (١١، ٢٥).

ويعتبر اللعب بأشكاله المختلفة: اللعب باستخدام اللعب التعليمية، والحل، والتركيب، والأحجيات، واللعب الإيهامى، وتمثيل الأدوار، واللعب الدرامى أفضل وسيلة لتنمية الاكتشاف والإبداع لدى الطفل (٢٤، ٦٢).

والمتتبع لأحاديث المصطفى ﷺ، ولما أثر عنه، والمتتبع أيضاً لتراث المسلمين التربوى، يلحظ مدى اهتمام التربية الإسلامية بلعب الأطفال باعتباره مدخلاً وظيفياً لعالم الطفولة، ووسيطاً تربوياً فعالاً لبناء الشخصية، وتشكيلها فى سنوات الحياة الأولى، بكل ما تحمل هذه السنوات من أهمية (١٥، ٣٩٩).

وجاءت كتابات علماء التربية وعلم النفس عن أهمية اللعب فى حياة الطفل متمشية مع نظرة الإسلام إليه؛ فاللعب - كما يرى جاى جاكومن - يشبع رغبات الطفل، ويسهل تعلمه للغة التى تؤدى إلى تفهم قواعد الشخصية الذاتية، وتقبل قواعد المجتمع (٢، ١٢).

(* الرقم الأول بين كل قوسين يشير إلى رقم المرجع فى قائمة المراجع، والرقم الثانى - إن وجد - يشير إلى أرقام الصفحات.

وترى كاترين تايلور أن اللعب يمثل حياة الطفل فهو التربة، والاستكشاف، والتعبير لتمضية الوقت واللهو.

ويذهب فردريك فون شيلر إلى أن اللعب هو التعبير عن الطاقة الخصبية.

واتفق كل من برنارد دماسون، وألفريد أدلر على أن اللعب هو التعبير عن الذات، وأن الميول النفسية هي التي تدفع الفرد إلى اختيار أنماط نشاطه وفقاً لقدراته، واستعداداته (٢٣، ١١٤: ١١٥).

والمتمفحص لدراسات بياجيه ١٩٦٢، وفيجوتسكي ١٩٦٧، وبرونر ١٩٧٢، وسميث ١٩٧٦ في مجال لعب الأطفال، يلمس علاقة اللعب بتطور النمو اللغوي حيث إنه باللعب الحر يتحرر الطفل من القيود، ويفتح ذهنه، وتنطلق خيالاته... وفيه فرص العمل، والإجادة، والانقن، والتجريب (١٣، ١٩٤).

واللغة في حياة الطفل عامل مهم في بلورة وتحديد شتى فعاليات الطفل الأخرى من فكرية، ونحوها، وهو يستخدمها كأداة للاتصال الاجتماعي (٤٣، ٧).

والبحوث التي تناولت الأطفال سواء التي استخدمت اختبارات ذكاء أم دراسات النمو ... اعتمدت في معظمها على الاستجابات اللغوية (٢٠، ٥٥).

ولأن طفل ما قبل المدرسة لديه عادة رغبة قوية في توسيع دائرة علاقاته خارج محيط الأسرة، ولأنه في الوقت نفسه يميل إلى اللعب، فإنه من المناسب استثمار لعبه في تنمية لغته تنمية مخططة، ومقصودة، وهذه وظيفة الألعاب وأهميتها في تنمية مهارات الطفل اللغوية.

وقد استخدم اصطلاح الألعاب في تعليم اللغة؛ لكي يعطى مجالاً واسعاً في الأنشطة الفصلية؛ لتزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة، وهي أيضاً توظف بعض العمليات العقلية مثل «التخمين» لإضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للمتعلمين نوعاً من الاختيار للغة التي يستخدمونها، وهذه الألوان من الألعاب تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل.

والألعاب اللغوية - كما حددها ج. جيبس "G.Gibbs" - نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعة (٢٥، ١٢: ١٣).

والألعاب اللغوية - كغيرها من الألعاب - لكل منها بداية محددة، ونقطة نهاية، وتحكمها قواعد ونظم، ويمكن بإدخال تعديلات طفيفة تحويل أى نشاط أو تدريب لغوى إلى لعبة لغوية تساهم - إلى جانب ما تزود به الأطفال من خبرات حياتية - فى ترغيب الأطفال فى الكلام، وتنمية كفاءتهم فى الاتصال اللغوى بالآخرين، وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة: حروف أو أسماء، أو أفعال.

والألعاب اللغوية تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوى عن طريق التدريبات الشفوية الحرة (٤٠، ١٤).

وللألعاب اللغوية فى مرحلة ما قبل المدرسة (رياض الأطفال) أهمية كبرى؛ باعتبار أن اللغة - وخاصة فى هذه المرحلة - عامل أساسى لتنمية شتى المهارات الأخرى للطفل، فمن طريقها يبدأ الطفل فى التعبير عن نفسه، والتوجه إلى الآخرين، والتفاعل معهم، بالاستماع إلى كلامهم، والتحدث إليهم.

ومعنى ذلك أن الألعاب اللغوية تساهم فى النمو اللغوى للطفل فى مرحلة ما قبل المدرسة، ولهذا النمو قيمة كبرى فى التعبير عن النفس، والتوافق الشخصى والاجتماعى، والنمو العقلى (١٠، ٢٩).

والتربية اللغوية لطفل ما قبل المدرسة ليست عملاً هيناً؛ فهى تحتاج إلى جهد عضوى، وعقلى، ونفسى، وإلى جهد فى الفهم، والتدريب المستمرين.

وقد حدد فتحى يونس ١٩٨٤ قاموس الطفل اللغوى فى فترة ما قبل المدرسة فى جوانب ثلاثة، هى: النطق، والمفردات، والجمل والتراكيب (٢٠، ٩٥: ٦٤)، وتنمية اللغة عند الطفل تأخذ لديه بعدين أساسيين (٢٠، ٨٠):

الأول: بعد كمى بزيادة عدد المفردات وعدد التراكيب لدى الطفل.

والثانى: بعد معنوى بتوضيح المعنى الغامض لبعض الكلمات، وإضافة معنى جديد إلى الكلمة المألوفة.

ومعنى ما سبق أن النمو اللغوى لطفل ما قبل المدرسة يتحدد فى زيادة قدراته الاستماعية والكلامية؛ خاصة وأن الطفل فى هذه المرحلة لديه رغبة قوية فى أن يسمع، وأن يتكلم ويحقق فى ذلك تقدماً ونجاحاً ملحوظين، من الناحية اللغوية، سواء فيما يتعلق بالمفردات أم الصرف أم الدلالة (١١، ١٠١).

ثانيا: الكلام فى عالم الصغار

أشار ج. ب ريكتر "G.P.Richter" منذ حوالى قرنين من الزمان إلى أن عملية الاستماع والكلام تشكل للطفل أحلى لعبة؛ حيث إنه عن طريق بعض العناصر القليلة والمرنة جدا يستطيع أن يصوغ أكثر التكوينات تنوعا من الألفاظ والمعانى ... وأن لغة الكلام يمكن تشبيهها باللعب، ليس فقط لكونها تسمح بأقصى درجة من الإبداع، ولكن أيضا لأنها تشكل وسيلة لا مثيل لها فى التعبير (١١، ٩).

وإتاحة فرص متعددة لأطفال ما قبل المدرسة لممارسة الكلام من خلال أنشطة وألعاب، تساهم فى تنمية مهارات الاستماع لديه، لأنهما مهارتان متشابكتان، وهما وجهان لعملة واحدة هى الجانب الشفهى للغة؛ حيث يمثلان بعدى الإرسال والاستقبال للغة الشفهية، وهما ينموان معا، ويعملان معا بالتبادل، وتكمل مهارات كل منهما مهارات الأخرى، وبالتالي فإن فرص تعليم الاستماع توجد فى كل مواقف الكلام، والطفل عندما يصبح متمكنا من كلامه... فإن ذلك يعكس بالضرورة إجادته للاستماع.

إن تنمية قدرات الطفل الكلامية مطلب لغوى، وتعليمى، وتربوى، ونفسى، لأن مهارات الكلام لدى الأطفال - خاصة فيما قبل التحاقهم بالمدرسة - تمثل أحد وأهم متطلبات التربية اللغوية اللازمة لتنمية استعدادهم لتعلم القراءة والكتابة، وبالتالي النجاح فى تعلم اللغة، والذى يؤدي بدوره إلى النجاح فى الدراسة بصفة عامة؛ لارتباط التحصيل فى المواد الدراسية بمستوى الطفل اللغوى.

وللكلام بالنسبة للصغار أهمية كبرى، فهو الشكل الوحيد للإرسال اللغوى فيما قبل تعلمهم الكتابة.

ومستوى الكلام لدى أطفال ما قبل المدرسة مؤشر حقيقى، وملموس لمدى نموهم اللغوى، ويقاس بمدى جودة نطقهم، ومقدرتهم على استخدام المفردات، وتكوين الجمل والتراكيب، والتعبير بذلك عن آرائهم وأفكارهم.

والكلام نتاج صوتى مصحوب بعمل الخيال؛ من أجل أن يكون التعبير صوتا له معنى (٢١، ٣١).

والكلام مهارة لغوية مكتسبة تؤدي شفهيًا، وتحتاج إلى ممارسة؛ حتى يصل الفرد إلى ما يسمى بجودة الأداء أو بالتمكن.

ويؤدي الكلام أداءً فردياً في إطار اجتماعي يعتمد على أساسين: «حركى» «مخارج الأصوات»، و«سمعى» «صفات هذه الأصوات».

والطفل في مرحلة ما قبل المدرسة يحتاج إلى الكلام؛ ليتكون لديه رصيد مقبول من المفردات اللغوية، ومقدرة على تركيب الجمل المفيدة؛ حتى يتمكن من التعبير عن آرائه وعرضه لأفكاره بطريقة سليمة، وأداء مقنع.

إن الكلام مهارة ينتقل بها الطفل من حالة الفردية الانطوائية إلى حالة الجماعية المشاركة، وبالكلام يجد الطفل نفسه قادراً على التعامل مع الآخرين، يفرض عليهم متطلباته، ويتبادل معهم الأحاديث والأفكار.

ولعل مرحلة ما قبل المدرسة تعد مرحلة مثالية لتنمية شتى مهارات وقدرات الأطفال ومنها مهارة الكلام، وذلك بتوفير مواقف الاستماع والكلام؛ حيث إن طفل ما قبل المدرسة يمتاز بارتقاء نطقه عن ذى قبل، وبدء استخدامه للغة الاستخدام الحسن، ويتصف حديثه مع الآخرين بالتعبير عما يفكر فيه، إلى جانب طلاقة كلامه (١٦)، (٢٣٩).

والطفل في سنتى ما قبل المدرسة يكون مفتوناً بامتلاكه القدرة اللغوية، ولهذا قد يستعمل كلمات سمعها، ولم يفهمها بقصد الاستمتاع بنطقها، والتشبه بالكبار (١٦)، (٢٣٥)، ويحتاج إلى التحدث بحرية، واستخدام أنواع من الجمل، وتقليد أصوات الكبار، وأداءاتهم، واستخدام الضمائر الشخصية (٣٨، ١٩).

وطفل ما قبل المدرسة يتأثر في كلامه تأثراً مباشراً بسمات شخصيته، وظروف أسرته، وأنشطة روضته.

إن إكساب طفل ما قبل المدرسة مهارات الكلام يتطلب بداية «أن يكون ذكاؤه، وسمعه طبيعيين، وأن تتكامل عنده مراكز المخ، والمراكز العصبية الخاصة بوظيفة الكلام، وبالأجهزة العصبية، إلى جانب التمتع بحافظة واعية وقوية (٤، ٦٥).

ويتأثر الطفل - فى كلامه - بنوعية، وحجم، وطريقة اللغة المتكلمة فى محيط أسرته، وحجمها وطريقتها والتى تحدد - إلى حد كبير - تفكيره، واتجاهاته، ومعاملاته المستقبلية.

وتتعدد الطرق والمواقف التى يمكن بواسطتها تنمية مهارة الكلام لدى أطفال ما قبل

المدرسة، حيث تستطيع معلمة الروضة تحقيق ذلك عن طريق: قراءة القصة ومناقشتها، وإتاحة الفرصة للأطفال لروايتها بأسلوبهم، ولغتهم وعمل قصص من مصورات تمثل أحداثاً متتابعة بشكل منطقي، وتمثيل القصص والدراما، وباستخدام مسرح العرائس، والتحدث عن الأعمال والألعاب التي يقومون بها فيما بينهم، وبين المعلمة (٢٤، ٦٣).
ولأن الطفل يميل بطبعه إلى ما يجذب نظره، وسمعه، فمن الممكن أن «تستخدم الصور الملونة المعبرة مادة لتدريب الأطفال على الحديث» (١٤، ١٥٤).

ويساعد في تنمية مهارة الكلام لدى الأطفال «الاهتمام بها خارج الفصل عن طريق المحادثة في التليفون، والاستماع للراديو، ومشاهدة التليفزيون شريطة أن تطلب مشرفة الروضة من الأطفال إعادة ما استمعوا إليه أمام أقرانهم (٤٢، ٢٤٦).

ولتنمية مهارات الكلام لدى أطفال ما قبل المدرسة اقترحت «ريفرز» (١٩٧٢) تزويد الأطفال بالتدريبات، التي يستطيعون من خلالها اختيار المفردات التي تساعدهم في الاتصال بالآخرين، وتدعيم العلاقات والروابط والأفكار، والتعبير عن ردود أفعالهم تعبيراً سليماً، والقيام بحل ما يصادفهم من مشكلات إلى جانب استثمار هذه المفردات في التسلية، وقضاء وقت الفراغ (٣٨، ٩٣).

وخلاصة ما تقدم أن اللعب شيء مهم في حياة الطفل، وهو مفيد له، يساعده في تنمية قدراته بشكل محبب إليه، ومثير له، يقبل عليه، ويتأثر به.

والقدرات اللغوية تأتي في مقدمة القدرات التي ينبغي أن نعمل على تنميتها لدى أطفال ما قبل المدرسة لعلاقة ذلك بتفاعلاته في حياته الحالية والمستقبلية.

والألعاب اللغوية يمكن أن تكون وسيلة فعالة في تنمية هذه القدرات لدى أطفال ما قبل المدرسة باعتبار أن الألعاب عمل ممتع للطفل، يقبل عليه بشدة وبرغبة، واللغة وسيلته لمشاركة الآخرين هذه الألعاب، وبالتالي فإن هذا النوع من الألعاب يوفر فرصاً متنوعة ومتعددة لممارسة اللغة في مواقف حقيقية.

ثالثاً: دراسات وبحوث فى ألعاب الأطفال

شهدت السنوات العشرون الأخيرة عدداً من الدراسات العربية والأجنبية فى مجال ألعاب وأنشطة الأطفال، وأثرها فى تنمية قدراتهم، وعلى حين ركزت الدراسات العربية على استخدام الدراما والألعاب الابتكارية والأنشطة الفنية، جاءت الدراسات الأجنبية مركزة على الأنشطة التى تهدف تحقيق النمو اللغوى للأطفال.

ففى الدراسات العربية تحققت **عفاف عويس (١٩٨٠)** من إمكانية تنمية القدرات الابتكارية للأطفال باستخدام الدراما الابتكارية، والتى تمثلت فى ابتكار مسرحية من قصة محددة الشخصيات والحوار، وأخرى أطول مما أثر إيجابياً على أداء المجموعة التجريبية فى عاملى : الطلاقة والأصالة (١٧).

كما تفوق برنامج اللعب الذى أعده **أحمد البهى (١٩٨٤)** على برنامج الرسم فى تنمية الابتكارية (طلاقة، أصالة) لدى أطفال ما قبل المدرسة (١).

وأكد **حمدي حسنين (١٩٨٨)** أثر الألعاب الابتكارية اللغوية والتى تدور حول أداة البناء، والتخلص من الشائع والمضمون، والتأليف فى تنمية السلوك الابتكارى لدى أطفال ما قبل المدرسة (٨).

وقامت **يسرية صادق (١٩٨٩)** بدراسة أثر سلوكيات أطفال ما قبل المدرسة (استكشاف - تجريبى - تمثيل رمزى)، وأنماط لعبة (حر - تقليدى - خيارى)، وأدوات لعبة (متقاربة - متنوعة) على بعض قدرات الأطفال (٢٦).

وساهم البرنامج المقترح الذى قدمته **سلوى عثمان (١٩٩٣)** والذى تضمن أنشطة فنية لأطفال ما قبل المدرسة فى تنمية قدرة الأطفال على التفكير الابتكارى (١٢).

وأكد **حسن عبد العال، فى دراسته (١٩٩٣)** أن للتربية الاسلامية موقفاً إيجابياً من لعب الأطفال، وعرض فى دراسته لنصوص من السنة النبوية، ولاجهادات أئمة ومفكرين تؤكد هذا الموقف (٥).

والملاحظ أن، الدراسات العربية السابق عرضها لم تهدف فى برامجها وما تضمنته من أنشطة لغوية أو فنية أو ابتكارية، تنمية مهارات الكلام لدى الأطفال رغم أن انشطتها - فى معظم الأحوال - يتم ممارستها باستخدام الكلام، كما لم تتضمن الدراسات العربية أية

دراسة لبرنامج تعليمي يركز على الألعاب اللغوية على وجه التحديد رغم أهمية هذه الألعاب.

ومن الدراسات الأجنبية في هذا المجال:

*** الدراسات التي ركزت على لغة الأطفال ما قبل المدرسة ومنها:**

دراسة «ليونز» (Haley, G. A. Lyons (1978) التي أكدت أن الوضع الاجتماعي لا يؤثر في الطلاقة اللغوية الشفوية (٣٥).

وقام «شوانشنج ستيفنسون» (Chen, Chuansheng Stevenson (1988) بدراسة لغوية مقارنة بين الأطفال الأمريكيين، والصينيين سن ٤ : ٦ سنوات، ركزت على نطق الأطفال للأرقام، حيث وجد أداءً متفوقاً للأطفال الصينيين في نطق الأرقام على وجه التحديد (٢٩، ٥٠ : ٥٨).

وحدد «أنتونيلا ديفيسكوفى وآخرون» (Devescovi, Antonella And Oth- (1989) مستوى الوعي اللغوي لـ ٤٥ طفلاً من أطفال ما قبل المدرسة، من خلال مقارنتهم بـ ١٥ طفلاً من المدرسة الابتدائية؛ حيث قاموا بأداء ثلاث مهام لغوية تحددت في الحكم على مدى صحة الجملة، وتقسيم الكلمات إلى أنواعها، ومدى تناسق الحوار وأكدت الدراسة تأثير حضور الأطفال للمدرسة على أدائهم اللغوي (٣٢، ١٥٣ : ١٧٨).

وتناولت دراسة «كارافولاسي»، وماركييتا بروك، و «ماجى» (Cara-volse, Marketa Bruck, Maggi (1993) مستوى الوعي الصوتي لأطفال ما قبل المدرسة، وتوصلت إلى أن تتابع وتنوع الأصوات الجامدة وتنوعها وشفافية التهجئة يسهلان الوعي الصوتي للأطفال (٢٨، ١ : ٣٠).

والدراسات التي ركزت على مداخل تعليم اللغة للأطفال، وأساليب تنمية مهارتها: حيث أوضحت دراسة «ريتا واتسون» (Watson, Rita (1987) أن القصص، والحوارات غير المباشرة تساعد في تعليم أطفال ما قبل المدرسة كلمات جديدة، واكتساب معانيها بصورة أسرع من المواقف المباشرة (٤١، ٢٩٨ : ٣١٧).

وقامت اليزابيث ريدل (Riddle, Elizabeth (1988) بتعليم أطفال ما قبل المدرسة «غير الناطقين بالإنجليزية» لأدوات التعريف، وللتمييز بين الأسماء التي تجمع والتي لا تجمع، من خلال ممارسة أربعة أنواع من الألعاب اللغوية الخاصة بتدريس

اللغة الانجليزية كلغة ثانية، وتوصلت الدراسة إلى أن أكثر الأنشطة المؤثرة في لغة الأطفال الرحلات، والمناسبات، والألعاب التي يمارسونها في أوقات الفراغ (٣٩، ٣٣ : ٣٩).

وإستخدام **ديفيد كولف** (Kolff, David (1989) الكروت ذات الصور لتحفيز الطلاب علي الاستجابة التلقائية، والتعبير الحر، حيث أدى هذا الاستخدام في عدد من الألعاب الذهنية إلى تحقيق بعض الأهداف اللغوية بفعالية أكبر من الطرق التقليدية المتمثلة في الكتاب والقلم والمعلم (٣٦، ٦٧ : ٧٣).

وأشارت دراسة **دي. بيلجريني، وآخرين، و A. D. Pellegrini, And Other (1991)** إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب اللغوية تساهم في زيادة توقعاتهم للمفاهيم والتعبيرات اللغوية، وفي إتقان استخدامهم للأفعال، وفي تعلم القراءة والكتابة (٣٨، ٢١٩ : ٢٣٥).

كما يساعد استخدام الأحاديث المسجلة على شرائط الفيديو - كما أثبتت دراسة **توم باجى، - (Buggey, Tom (1995)** في إكساب أطفال ما قبل المدرسة لتركيبات لغوية خاصة يستخدمونها في حواراتهم العادية، وفي علاج حالات المتأخرين لغوياً منهم (٢٧، ٤٣٤ : ٤٥٨).

ورغم خلو الدراسات العربية من دراسة تركز على الألعاب اللغوية، إلا أن نتائجها أكدت أثر أنشطة وألعاب الأطفال في تنمية قدراتهم المختلفة؛ مما يشير إلي أنه يمكن استخدام هذا المدخل «الألعاب» لتنمية مهارات الطفل اللغوية، سواء أكانت هذه الألعاب تركز على اللغة الشفهية في مرحلة ما قبل المدرسة أم ألعاباً قرائية وكتابية تقدم لأطفال السنوات الأولى بالمدرسة الابتدائية، وبالتالي.. فإن الدراسات في هذا المجال يمكن أن تكون تكملة لجهود الباحثين السابقين في هذا الصدد.

وتتأكد أهمية هذا الكتاب لسد الفراغ في المكتبة العربية في مقابل دراسات وكتب أجنبية، ركزت على النمو اللغوي لطفل ما قبل المدرسة، وتعرف العوامل المؤثرة فيه، ومظاهره، ووسائل إثرائه، ومنها القصص، والحوارات غير المباشرة، والصور الملونة والألعاب والفيديو.

وقد حظيت الألعاب اللغوية - على وجه التحديد - بمكانة واضحة كمدخل فعال في الإثراء اللغوي لطفل ما قبل المدرسة وذلك في عدد من الدراسات الأجنبية.

الفصل الثاني

الأدوات المساعدة لتطبيق
برنامج الألعاب اللغوية

أولاً: قائمة مهارات الكلام اللازمة للأطفال

تناولت كتب تعليم اللغة العربية خلال عرضها لمجالات التعبير الشفهي، ومهاراته، وكذلك الكتب التي تعرضت للتربية اللغوية لطفل ما قبل المدرسة، وأيضاً كتب اللغة عامة وفن الحديث خاصة القدرات والمهارات الكلامية: الأساسية، والفرعية (انظر كلا من ٦، ٢٦٤ : ٢٧٤)، (٧، ٢١٧ : ٢١٨)، (٩، ٥٢ : ٥٨)، (١٤، ١٥٥ : ١٦٦)، (١٦، ٢٣٤ : ٢٣٧)، (١٦، ٢٣٨ : ٢٤١)، (٢٠، ١١٣ : ١٣٤)، (٢٢، ٤٨ : ٥٠).

وباستقراء هذه الكتابات، يمكن استخلاص عدد من مهارات الكلام تتصل بالنطق، والمفردات، والجمل، والأفكار، والأداء.

ويمكن عرض مهارات الكلام فيما يلي:

١ - مهارات تتصل بالنطق:

- * إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة.
- * إعطاء كل حرف حقه في النطق.
- * النطق بلا إبدال أو حذف أو إضافة.
- * نطق الشاء والظاء والذال نطقاً صحيحاً.

٢ - مهارات تتصل باستخدام المفردات:

- * اختيار اللفظ المناسب.
- * استخدام المترادفات.
- * استخدام المتضادات.
- * استخدام أدوات الربط.
- * استعمال الكلمة في معانيها الصحيحة.
- * عدم استعمال واو العطف.

٣ - مهارات تتصل باستخدام الجمل

- * استخدام الجمل المطولة.
- * تكوين الجمل تكويناً صحيحاً.
- * استخدام جمل اسمية.
- * استخدام جمل فعلية.

٤ - مهارات تتصل بالأفكار

- * تنظيم الأفكار وسلامتها.
- * حسن عرض الأفكار.
- * توضيح الأفكار للآخرين.
- * ترتيب الأفكار وتسلسلها.
- * ترابط الأفكار.

٥ - مهارات تتصل بالأداء

- * تمثيل المعنى.
- * الارتجال وعدم التلعثم.
- * تكوين الصوت فى غير تكلف.
- * تجنب اللزمات.
- * تغيير مجرى الحديث.
- * الحديث بشكل مثير ومشوق.
- * عدم التكرار.
- * تقدير الوقت المتاح للكلام.
- * الوقف عند إكمال المعنى.
- * تصحيح الخطأ ذاتياً.
- * الابتكار فى التعبير.

* إبراز المشاعر بالرأس واليدين.

* النظر إلى المستمعين.

* التحكم فى التنفس.

وباستطلاع رأى المهتمين بلغة الطفل من الأساتذة المتخصصين، ومشرفات رياض الأطفال ومعلمات المرحلة الابتدائية، وأولياء الأمور، يمكن تحديد المهارات المناسبة لتنميتها لدى الأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة.

ويتم التأكد من هذه المهارات بإجراء حوار مع الأطفال كل منهم على حدة، بشكل ودى وفى أحاديث متنوعة عن الأسرة والجيران والروضة وملاحظة اخطاء الأطفال فى النطق، واستخدام الكلمات، وبناء الجمل واستخدامها.

وتتحدد قائمة مهارات الكلام، التى! يجب تنميتها لدى أطفال ما قبل المدرسة فى عشر مهارات: تتصل بالنطق (٣ مهارات) واستخدام المفردات (٣مهارات) واستخدام الجمل (٤ مهارات).

ويمكن عرض هذه المهارات فيما يلى:

**قائمة مهارات الكلام التى يجب تنميتها لدى أطفال ما قبل المدرسة
(مرتبة حسب درجة مناسبتها)**

١ - مهارة النطق بلا إبدال أو حذف أو إضافة.

٢ - مهارة إعطاء كل حرف حقه فى النطق.

٣ - مهارة إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة.

٤ - مهارة استعمال الكلمة فى معناها الصحيح.

٥ - مهارة استخدام المترادفات.

٦ - مهارة استخدام المتضادات.

٧ - مهارة تكوين الجمل تكويناً صحيحاً.

٨ - مهارة استخدام جمل كاملة.

٩ - مهارة استخدام الجمل الفعلية.

١٠ - مهارة استخدام الجمل الاسمية.

ثانياً: بطاقة ملاحظة كلام الطفل

يمكن ملاحظة كلام الأطفال عن طريق بطاقة، تسمى بطاقة، الملاحظة، وهي تصلح كأداة لتقويم مهارات الكلام لدى أطفال ما قبل المدرسة؛ حيث يتم عن طريقها ملاحظة الأداء الكلامي ملاحظة منظمة، وعن طريق أخطاء هذا الأداء يتم قياس المهارة، وتحديد مستواها.

ولبناء هذه البطاقة تم القيام بما يلي:

أ - تحديد الهدف منها بأنها أداة لتقدير مدى تمكن اطفال ما قبل المدرسة من مهارات الكلام بتحديد مدى توافرها تحديداً كمياً.

ب - تحديد الأسلوب المناسب لتطبيق الأداة، وهو التطبيق الفردي، في مواقف كلامية متنوعة، يسجل خلالها كلام الملاحظين.

ج - تحديد محتوى الأداة بالاستفادة من القائمة النهائية لمهارات الكلام التي يمكن تسميها لدى أطفال ما قبل المدرسة، على أن تكون هذه المهارات مهارات يمكن ملاحظتها، وقياسها عند الاستماع إلى الطفل المتكلم.

د - تحديد مستويات القياس بثلاثة مستويات تحدد ما إذا كانت المهارة متوفرة بدرجة (كافية)، أو بدرجة (محدودة)، أو إذا كانت المهارة (غير متوفرة).

هـ - تحديد كيفية قياس المستوى، وذلك بحصر الأخطاء، وتحديد نسبتها المئوية:

- فإذا كانت الأخطاء بنسبة (٢٥٪ فأقل)، فهذا يعني أن المهارة متوفرة بدرجة (كافية)، وتعطى (درجتان).

- وإذا كانت الأخطاء بنسبة (أكثر من ٢٥٪ حتى ٥٠٪)، تكون المهارة متوفرة بدرجة (محدودة)، وتعطى (درجة واحدة).

- وإذا كانت الأخطاء بنسبة (أكثر من ٥٠٪)؛ فهذا يعني أن المهارة (غير متوفرة) ويعطى (صفر).

و - تحديد ثلاثة مواقف للكلام يتحدث فيها الأطفال، ويتم ملاحظة أدائهم الكلامي خلالها، وحصر الأخطاء لرصد درجة توافر المهارة أو عدم توافرها.

ومواقف القياس التي يمكن أن نلاحظ كلام الأطفال خلالها كثيرة، منها:

مواقف الحديث عن الأسرة: الأسماء، والأعمال للوالدين، والإخوة والأخوات، والأقارب، والعلاقات والحياة الأسرية.

ومواقف يتحدث فيها عن الجيران، والشارع، والمواقف الحياتية المتعلقة بهما. ومواقف للحديث عن الروضة والأقران، والأنشطة.

ز - تحديد زمن التطبيق بـ ١٠ دقائق لكل طفل بواقع ٣ دقائق لكل موقف ودقيقة لأية أسئلة أو طلبات تقدم من الملاحظة.

وتترك للطفل فرصة الكلام بحرية، ودون مقاطعة، وبإعانات لفظية أو غير لفظية تساعد الطفل على الاسترسال.

دليل استخدام بطاقة ملاحظة كلام أطفال ما قبل المدرسة أختى المشرفة:

تستخدم هذه البطاقة كأداة لتقدير مدى تمكن أطفال ما قبل المدرسة من مهارات الكلام المناسبة لسنهم (٤ - ٦ سنوات).

ويمكن من خلال هذه البطاقة التقدير الكمي لعشر مهارات كلامية، تحدد في مجموعها مستوى كلام الطفل إذا كان جيداً أو فوق المتوسط أو دون المتوسط أو ضعيفاً. وهذه البطاقة تطبق بشكل فردي في موقف كلامي مقنن، ويتم رصد تقديرك لمدى توافر المهارة الكلامية لدى الطفل، بعد مروره بثلاثة مواقف كلامية.

الموقف الأول: يطلب منه الكلام عن أسرته: عدد أفرادها، مهنة الوالد، مكان سكنه..... إلخ.

الموقف الثاني: يسأل فيه عن جيرانه والشارع الذي يسكن فيه، وبعض مواقف الحياة منه.

الموقف الثالث: يتحدث فيه الطفل عن روضته، ومعلمته وأصحابه، وأنشطته فيها، وشعوره نحوها.

- مدة التطبيق ١٠ دقائق لكل موقف ثلاث دقائق.

- يتم تسجيل كلام الطفل في المواقف الثلاثة في جو أسرى ودي، مع معاونته الطفل على الاسترسال فكرياً ولفظياً.

- تفرغ التسجيلات الخاصة بكلام كل طفل على حدة في ورقة مكتوبة، ويحسب عدد جملة وكلماته، وتوضع خطوط بالقلم الأحمر تحت ما وقع فيه من أخطاء، سواء في النطق أم البناء أم الاستخدام.

* فإذا كانت نسبة الأخطاء ٥٠٪ أو أكثر، كانت المهارة غير متوافرة.

* فإذا كانت نسبة الأخطاء ٥٠٪ أو أكثر من ٢٥٪، كانت المهارة محدودة.

* وإذا كانت نسبة الأخطاء ٢٥٪ أو أقل، كانت المهارة كافية.

- يسجل مستوى المهارة بوضع علامة (✓) أمام كل منها، وتحت الخانة التي تحدد مستواها إن كانت كافية أو محدودة أو غير متوافرة.

* تعطى المهارة المتوافرة بدرجة كافية درجتين.

* تعطى المهارة المتوافرة بدرجة محدودة درجة واحدة.

* تعطى المهارة غير المتوافرة صفراً.

وحيث إن بطاقة الملاحظة تحتوي على عشر مهارات فإن الدرجة الكلية للبطاقة من ٢٠ درجة.

- الطفل الذى يحصل على ١٦ درجة فأكثر، مستوى كلامه (جيد).

- الطفل الذى يحصل على درجة من ١٢ - ١٥، مستوى كلامه (فوق المتوسط).

- الطفل الذى يحصل على درجة من ٨ - ١١، مستوى كلامه (دون المتوسط).

- الطفل الذى يحصل على أقل من ٨ درجات، مستوى كلامه (ضعيف).

من الأفضل إعادة تفريغ التسجيل، وحصص الأخطاء، وتحديد نسبتها، ودرجة توافر المهارة للتأكد من دقة الملاحظة.

وبصفة عامة: يجب الحرص على إجراء مواقف الكلام فى جو هادىء، مطمئن، ودىء، مع إثارة الطفل بمقدمة أو أسئلة لحثه على الكلام، والالتزام بالوقت المحدد لكل موقف.

والأفضل إجراء المواقف الثلاثة فى وقت واحد، على أن يتم الانتقال من موقف لآخر بشكل تلقائى ودون تكلف، ويكون الانتقال بغلق للموقف السابق بشكل تلقائى، ودون تكلف، والتهيئة لما يليه.

ويفضل ألا يشعر الطفل بعملية التسجيل أو على الأقل طمأنته من ناحيتها، مع تسجيل بيانات الطفل على البطاقة، ودرجته وتقديرها فى نهايتها، والاحتفاظ بالبطاقة بعد التطبيق فى ملف الطفل؛ للرجوع إليها وقت الحاجة.

البيانات

اسم الروضة:	تاريخ التطبيق: / /
اسم الطفل:	نوعه: ذكر () ، أنثى ()
تاريخ الميلاد:	الحالة: () ()

م	المهارات	متوافرة		غير متوافرة	ملحوظات
		بدرجة كافية	بدرجة محدودة		
١	النطق بلا إبدال أو حذف أو إضافة				
٢	إعطاء كل حرف حقه في النطق				
٣	إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة				
٤	استعمال الكلمات في معانيها الصحيحة				
٥	استخدام المترادفات				
٦	استخدام المتضادات				
٧	تكوين الجمل تكويناً صحيحاً				
٨	استخدام جمل كاملة				
٩	استخدام جمل فعلية				
١٠	استخدام جمل اسمية				
الجملة	عشر مهارات				

التقدير	النسبة المئوية	الدرجة
	%	٢٠

ثالثاً: دليل برنامج الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة للأسرة.. للروضة.. للمدرسة

الأخت الفاضلة...

الأخ العزيز...

اللعب فى حياة الطفل عمل ممتع، ونشاط مستمر واعداد فعال للحياة المستقبلية، واستخدام طبيعى للغة كأداة اتصال.

وللألعاب اللغوية قيمة كبيرة فى حياة طفل ما قبل المدرسة فهى فرصته للنمو اللغوى، مما يمنحه القدرة على التعبير عن نفسه والتوافق الشخصى، والاجتماعى، والنمو العلقى. والاستماع والكلام هما المهارتان الأساسيتان للتعامل اللغوى لأطفال ما قبل المدرسة.

والكلام هو الشكل الرئيسى للاتصال وهو وسيلة الأطفال للإرسال اللغوى، فيما قبل تعلم الكتابة؛ ولذا يحتاج أطفال ما قبل المدرسة إلى رصيد مقبول من المفردات اللغوية، وقدرة على تركيب الجمل المفيدة، والتمكن من عرض الأفكار بطريقة سليمة، وأداء مقنع ومؤثر فى المستقبل.

وبين يديك مرشد لبرنامج ألعاب لغوية لأطفال ما قبل المدرسة، يركز على ألعاب الكلام.

وهذا المرشد يهدف إلى معاونتك فى تنفيذ الألعاب اللغوية المتضمنة بالبرنامج سواء بالخطوات نفسها الموضحة فى إجراءات التنفيذ، أو مقترحات التعديل بما يتناسب وظروف روضتك... وكذا أطفالك.

ويجدر أن تتذكر أن الاهداف العامة لمرحلة رياض الأطفال، والأهداف الخاصة بأنشطة الاستعداد لتعلم القراءة والكتابة خلال هذه المرحلة يجب أن تكون نصب عينيك دائماً؛ فالأهداف العامة لهذا البرنامج. وأهداف كل لعبة من لعباته مشتقة من أهداف المرحلة وأنشطتها.

أختى .. أختى

يتكون هذا الدليل من:

- الهدف العام للبرنامج، ومصادر بنائه.
- مستويات البرنامج، ووحداتها، وألعابها.
- بعض التوجيهات والأسس المهمة لتنفيذ الألعاب.
- بيان لدور المشرفة فى هذا البرنامج.
- بعض الأدوات والوسائل المطلوب تجهيزها لتنفيذ الألعاب.
- عرض تحليلى لكل لعبة فى كل وحدة فى كل مستوى من مستويات البرنامج.
- ولك الحرية فى تعديل أية لعبة بما لا يغير من فكرتها الأساسية، وبما يزيد فعاليتها وفقاً لظروف روضتك .. ومستويات أطفالك.
- كما يمكنك زيادة عدد مرات اللعبة فى حالة رغبة الأطفال فى ذلك، وتوفر الوقت المناسب لها.

أختى .. أختى

ا - الهدف العام من البرنامج:

- تحدد هذا الهدف العام لبرنامج الألعاب اللغوية فى تنمية بعض مهارات الكلام لدى أطفال ما قبل المدرسة.
- وهذه المهارات هى:
- مهارة النطق.
 - مهارة استخدام المفردات.
 - مهارة استخدام الجمل.
- ورغم تركيز الهدف العام للبرنامج على تنمية هذه المهارات الثلاث بشكل مباشر، إلا أنه يساهم فى تنمية غيرها من مهارات الكلام المتصلة بالأفكار والأداء، وبالضرورة سيساهم فى تنمية كثير من مهارات الاستماع.

٢- مصادر بناء البرنامج:

- تم الاستفادة في إعداد الألعاب المتضمنة في البرنامج من:
- كتب عربية عن أنشطة الأطفال وألعابهم، انظر: (٢٠)، (٢١)، (٢٩).
 - كتب الألعاب في اللغات الأجنبية، انظر: (٣٦)، (٣٧)، (٤٠)، (٣٩).
 - برامج رياض الأطفال الحالية.
 - خبرات بعض المربيات من أمهات ومعلمات.
 - أفكار ألعاب لغوية شائعة في المجتمع المحلي.

٣- مستويات البرنامج ووحداته وألعابه:

تحدد أن يكون البرنامج في مستويات ثلاثة:

١- المستوى الأول: ألعاب النطق

ويتضمن المستوى الأول للبرنامج ثلاث وحدات:

الوحدة الأولى: نطق الحروف

وتشتمل هذه الوحدة على ألعاب ثلاثة، تركز كلها على إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة، وإعطاء كل حرف حقه في النطق، ونطق الحرف أول أو وسط أو آخر الكلمة، والتمييز بين الحروف المتقاربة في المخرج، وعدم الخلط بينها عند النطق.

الوحدة الثانية: ألعاب نطق كلمات

وتشتمل هذه الوحدة على ست ألعاب، تركز على نطق الكلمات نطقاً سليماً، دونما حذف في بدايتها أو نهايتها، أو إضافة إليها أو إبدال في حروفها، ونطق الكلمات التي تحوى حروفاً متقاربة في مخارجها دون خلط.

الوحدة الثالثة: ألعاب تركز على نطق الجمل

وتشتمل هذه الوحدة على ثلاث ألعاب، تركز على تكرار نطق جمل يطلب منه ترديدها، واسترجاع نطق جمل سبق له الاستماع إليها، ونطق جمل تعبر عن صور يراها أو مواقف يعيشها.

ب - المستوى الثامن لألعاب استخدام المفردات

ويتضمن المستوى الثامن للبرنامج ثلاث وحدات:

الوحدة الأولى: ألعاب تستخدم فيها الأفعال

وتشتمل هذه الوحدة على ثلاث ألعاب، وتركز على استخدام الأطفال للأفعال الماضية والمضارعة والأمر، والتنوع في هذا الاستخدام مع تعرف معاني: الماضي والحال والمستقبل، وكذا تعرف معنى فعل الأمر.

الوحدة الثانية: ألعاب تركز على استخدام الأسماء

وتشتمل هذه الوحدة على ثلاث ألعاب، تركز على استخدام الأطفال لأسماء الأعلام، أو الألوان، أو الأماكن، والأدوات.

الوحدة الثالثة: ألعاب تستخدم فيها أدوات الاستفهام

وتشتمل هذه الوحدة على ثلاث ألعاب، وتركز على تدريب الأطفال على استخدام أدوات الربط، وأدوات الاستفهام، والإجابة بنعم أو لا، واستخدام لأن ولام التعليل، وتعرف الأرقام واستخدامها.

الوحدة الرابعة: ألعاب كلمات الرفض والشك واليقين

وتشتمل هذه اللعبة على أربع لعبات، تدرب الطفل على استخدام كلمات تعبر عن شكه أو رفضه أو تأكده...

ج - المستوى الثالث ألعاب استخدام الجمل

ويتضمن هذا المستوى ست وحدات لألعاب، يستخدم فيها الأطفال الجمل: أسماء كانت أو فعلية، ويتم التركيز فيها على تنمية قدرات الأطفال؛ لتكوين جمل كاملة وسليمة، والتنوع في الجمل التي يكونها، وتدرج الجمل وتربطها ووحدات هذا المستوى هي:

الوحدة الأولى: ألعاب التذكير

وتشتمل على أربع ألعاب، وتركز على استخدام الأطفال لجمل سبق لهم الاستماع إليها، على أن يكون هذا الاستخدام في مواقف جديدة، وقد يكون التركيز في التذكير على جملة واحدة بعينها أو جملتين أو أكثر.

الوحدة الثانية: ألعاب الوصف

وتشتمل هذه الوحدة على أربع ألعاب، يصف الطفل من خلالها صوراً سبق رؤيتها، أو صوراً معروضة أمامه حالياً، أو وصف مواقف يراها أمامه، وقد يكون الوصف لحالات أو لتعبيرات وجوه، أيضاً لأدوات من حيث لونها وحجمها واستخدامها.

الوحدة الثالثة: ألعاب التمييز

واقترنت هذه الوحدة على ثلاث لعبات، تركز على تنمية قدرة الأطفال مع التمييز بين الأصوات المتشابهة، أو المتقاربة، وذكر الفروق بينهما، وكذا التمييز بين الأشكال المتقاربة بذكر ما بينهما من اتفاق أو اختلاف.

الوحدة الرابعة: ألعاب الحكايات

وتشتمل هذه الوحدة على ثلاث لعبات، يتاح خلالها للأطفال مواقف للاستماع إلى حكايات، أو روايتها، أو الارتجال فيها.

الوحدة الخامسة: ألعاب الرأي

وتشتمل على ثلاث لعبات، تتيح للأطفال فرص إبداء الرأي بالتأييد أو الرفض، واختيار ما يفضلونه وما يرفضونه.

الوحدة السادسة: ألعاب المعلومات

وتشتمل على ثلاث لعبات، تعكس مدى ثقافة الطفل، وتعمل على زيادة معلوماته.

٤ - توجيهات وإرشادات لتنفيذ الألعاب:

يراعى عند تنفيذ الألعاب اللغوية ما يلي:

- أن تكون اللعبة بداية محددة، ونقطة نهاية، ويوضح للأطفال قواعدها ونظامها، وتؤكد من فهمهم لذلك.
- أن نفرس في الأطفال روح التنافس الشريف؛ مما يساهم في حرصهم على تحقيق أقصى مستويات الأداء، والحرص أيضاً على التعاون لتحقيق الفوز للمجموعة.
- الألعاب اللغوية ليست لدراسة اللغة من أجل اللغة، وإنما تهدف في الأساس إلى استخدام اللغة في مواقف اتصالية.

- الألعاب كلامية ولكنها تهدف ضمناً إلى تنمية مهارات الاستماع فى الحالات التى تتطلب ذلك.
- وضوح صوتك وصحة نطقك عند شرح فكرة اللعبة أو اعطاء أمثلة لها، وفى حالات التدخل أثناء إجرائها لأن الكلام مهارة مكتسبة.
- التحلى بالصبر وتكرار المحاولات سبيلك للتخلص من العيوب والأخطار، فلا شك أن هناك صعوبات تحتاج إلى وقت وجهد لتخطيها.
- إبراز حركة اللسان والفكين والشفيتين، ولفت نظر الأطفال إلى ذلك عند نطق حرف أو كلمة أو جملة.
- يفضل ألا تزيد مدة ممارسة اللعبة الواحدة عن ١٥ دقيقة، تسبقها دقائق لشرح اللعبة وإعلان النتائج.
- تكرار الألعاب بصور وكلمات ومواقف وطلبات أخرى، يجعلها وكأنها جديدة يمارسها الأطفال لأول مرة، كما أن هذا التكرار ضمان لتحقيق أهدافها.
- مراعاة لهجة الأطفال عند شرح اللعبة أمر ضرورى، مع الحرص دائماً على تنقيح هذه اللهجة؛ لتقرب رويداً من الفصحى السهلة التى سيتعلم بها الطفل مستقبلاً.
- الصور والأدوات التى تستخدم ينبغى أن تكون واضحة ومألوفة؛ حتى يقبل الأطفال على التعامل معها.
- تنوع تطبيق الألعاب بين حديقة الروضة أو ملعبها، وبين الغرفة المخصصة للأطفال.
- العدل فى عمليات التعزيز سواء أكان لفظياً أم غير لفظى، وكذلك فى الإرشادات والإعانات اللفظية التى توجه لكل مجموعة، فى حالات المجموعات المتنافسة.
- التأكد من كفاءة المجموعات، وتمتعهم بقدر متساو من الاستعداد للعبة، قبل البدء فى إجرائها؛ إذ إن عدم التكافؤ أو تفاوت الاستعداد قد يودى إلى الإحباط لدى بعض الأطفال.
- تشجيع الأطفال على الاشتراك فى الألعاب، دون ضغط أو إكراه، وينبغى التدرج فى ذلك للأطفال الخجولين.
- اللعبة التى تطول ولا يتمكن فريق من التغلب على الآخر، يفضل إيقافها، وتغييرها بلعبة أخرى.

- تنوع الألعاب فى اليوم الواحد بين فردية وثنائية وجماعية.
- يفضل إشراك الأطفال الخجولين فى الألعاب الثنائية أو الجماعية.
- فى حالة الألعاب التى تطبق داخل الغرفة، يتم تعديل الأماكن بما يتناسب واللعبة التى ستنفذ.
- فى الألعاب الجماعية يحدد لكل مجموعة قائد، مع الحرص على تبادل القيادة بين الأطفال والتنقل بين المجموعات.
- التهيئة للعبة والتقديم لها، وذكر أمثلة لما هو مطلوب من الأطفال خلالها، أو إجراء تجربة محدودة، يساعد فى نجاح اللعبة وتحقيق أهدافها.
- من الممكن تثبيت مجموعات الأطفال فى حالة الألعاب الثنائية والجماعية وإطلاق اسم على كل مجموعة بأسماء شخصيات أو صور أو ألوان أو حتى أندية مشهورة أو بلدان... إلخ.
- فى الألعاب التنافسية يحسن أن تجرى محاولتان على الأقل، قبل البدء فى تسجيل النقاط.
- يمكنك إضافة ألعاب أخرى إلى أي وحدة ألعاب؛ بحيث تتفق فكرتها وأفكار ألعاب الوحدة، على أن تجمع هذه الألعاب الجديدة، وتستخدم عند الحاجة إليها.
- الحرص على استخدام أبسط الأدوات، وأرخصها، وأسهلها استعمالاً.
- يفضل تجهيز غرفة خاصة لساعة الألعاب تنظم أماكنها بشكل مناسب، وتوضع داخلها الأدوات والخامات المطلوبة للألعاب، وتحوى سجلات الألعاب.
- الحرص على استخدام تعبيرات: من فضلك، حاول، لو سمحت... من يحاول أكثر، هل يمكنك أو تقول....

5 - دور الكبير فى تنفيذ البرنامج:

أختى.. أختى

يتحدد دورك فى هذا البرنامج فى:

- تعرف فكرة اللعبة، وأهدافها، وإجراءات تنفيذها؛ حتى تتمكن من التخطيط لها.

- شرح اللعبة للأطفال بلغة سهلة ومفهومة، وعمل مثال أو تجربة للتنفيذ.
- المعاونة الفكرية واللفظية للأطفال أثناء ممارسة اللعبات.
- تجهيز الأدوات والوسائل المطلوبة، وتشجيع الأطفال علي المشاركة فى ذلك.
- العمل على زيادة المحصول اللغوى للأطفال عند تكرار اللعبات؛ بحيث تتغير المواقف، والجمل والكلمات مع الاحتفاظ بفكرة اللعبة.
- استثمار أوقات فراغ الأطفال - فى غير ساعة اللعب - للتجهيز للألعاب أو ممارسة بعضها.

٦ - الأدوات والوسائل اللازمة للبرنامج:

تحتاج ألعاب هذا البرنامج إلى:

- صور ملونة لمناظر طبيعية، ومواقف حياتية، وشخصيات مشهورة، وأدوات وأجهزة، مع ملاحظة أن بعض الألعاب تحتاج إلى صور متطابقة (عدة نسخ للصورة الواحدة) أو متقاربة (بينهما اختلافات بسيطة) أو متناقضة (عكس بعضها)، ومن هذه الصور ما هو كبير يعرض أمام جميع الأطفال، أو صغير للألعاب الفردية والشائبة.
- أقلام ملونة ولوحات ورقية.
- قصص ملونة.
- أدوات متنوعة منزلية، ومكتبية، وشخصية.
- ساعة إيقاف لحساب الوقت (Stop Watch).
- جهاز عرض فوق الرأس (Over Head Projector) وآخر لعرض الشرائح.
- جهاز تسجيل.
- مناضد وصناديق خشبية.
- أدوات أخرى.

٧ - عرض تحليلي للألعاب:

فيما يلي ألعاب البرنامج وفقا لمستواها - وفى إطار وحداتها.. ولكل لعبة اسم، وأهداف إجرائية، وخطوات تنفيذ، والبعد الزمنى للعبة من حيث مدة تنفيذها، والمرات المقترحة لتكرارها.

أولاً: ألعاب المستوى لأول (ألعاب النطق)

الوحدة الأولى: ألعاب نطق الحروف

- لعبة (١)، : اسمى واسمك مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها في بداية كل أسبوع.
- لعبة (٢)، : حرف في صورة مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة أسبوعياً.
- لعبة (٣)، : الصوت الأخير مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة أسبوعياً.

الوحدة الثانية: ألعاب نطق الكلمات

- لعبة (١)، : الحل.. كلمة مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن أن تمارس مرة أسبوعياً.
- لعبة (٢)، : انظر ثم تذكر مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة أسبوعياً.
- لعبة (٣)، : أفعال وأقوال مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين.
- لعبة (٤)، : أفعال في صور مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة أسبوعياً.
- لعبة (٥)، : هذا هو الطريق مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة شهرياً.
- لعبة (٦)، : من واحد إلى عشرة مدة اللعبة: ١٠ دقائق
عدد المرات: يمكن تكرارها مرة شهرياً.

الوحدة الثالثة: ألعاب نطق الجمل

لعبة (١) : كرر أو لا تكرر مدة اللعبة: ١٠ دقائق

عدد المرات: تمارس مرة أسبوعيا.

لعبة (٢) : خمن وصف مدة اللعبة: ١٠ دقائق

عدد المرات: تمارس مرة أسبوعيا.

لعبة (٣) : أدوات .. واستخدامات مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: تمارس مرة أسبوعيا.

ثانيا: ألعاب المستوى الثانى (ألعاب استخدام المفردات)

الوحدة الأولى: استخدام الأفعال

لعبة (١): أنت تصف.. وهو يسمع ويرسم مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: تمارس مرة أسبوعيا.

لعبة (٢): بسرعة مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

لعبة (٣): هات العكس مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

الوحدة الثانية: ألعاب استخدام الأسماء

لعبة (١): أصوات وأصوات مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

لعبة (٢): انظر حولك مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

لعبة (٣): أطوال وأوزان مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

الوحدة الثالثة: استخدام أدوات الاستفهام

لعبة (١): خيال × خيال مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

لعبة (٢): ماهو.. ماهى؟ مدة اللعبة: ١٥ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

الوحدة الرابعة: استخدام كلمات الرفض / الشك / اليقين

لعبة (١): خمن.. ماذا أرسم؟ مدة اللعبة: ٢٠ دقيقة

عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

- لعبة (٢) : أعتقد... لا أعتقد مدة اللعبة: ١٥ دقيقة
عدد المرات: مرة كل أسبوعين.
- لعبة (٣) : بقع الحجر مدة اللعبة: ١٥ دقيقة
عدد المرات: مرة كل أسبوعين.
- لعبة (٤) : لا نعم، ولا لا مدة اللعبة: ٢٠ دقيقة
عدد المرات: مرة كل أسبوعين.

ثالثاً: ألعاب المستوى الثالث (ألعاب استخدام الجمل (التعبير))

الوحدة الأولى: ألعاب التذكر

لعبة (١) : حاول تفكر مدة اللعبة : ١٠ دقائق

عدد المرات : مرة كل أسبوعين.

لعبة (٢) : استمع وأبلغ مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة شهرياً.

لعبة (٣) : شهادة شاهد مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة شهرياً.

لعبة (٤) : ماذا رأيت ؟ مدة اللعبة : ١٠ دقائق

عدد المرات : مرة شهرياً.

الوحدة الثانية: ألعاب الوصف

لعبة (١) : فيما أنكر؟! مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين.

لعبة (٢) : صورة في صورتين مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة شهرياً.

لعبة (٣) : اسمع ، وارسم مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة شهرياً.

لعبة (٤) : صورة بعد صورة مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة شهرياً.

الوحدة الثالثة: ألعاب التمييز

لعبة (١) : تشابه واختلافات مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين.

لعبة (٢) : حاول تعرف مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

لعبة (٣) : أصوات على شريط كاسيت مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

الوحدة الرابعة: ألعاب الحكايات

لعبة (١) : ماذا حدث بعد ذلك مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

لعبة (٢) : حكاية في صور مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

لعبة (٣) : ماذا تفعل لو كنت مكانه ؟ مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

الوحدة الخامسة: ألعاب الرأي

لعبة (١) : خذ بالك مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة شهريا .

لعبة (٢) : ما رأيك فيما أقول ؟! مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة شهريا .

لعبة (٣) : أحبه ... لا أحبه مدة اللعبة : ١٥ دقيقة

عدد المرات : مرة شهريا .

الوحدة السادسة: ألعاب المعلومات

لعبة (١) : عروستي مدة اللعبة : ١٠ دقائق

عدد المرات : مرة أسبوعيا .

لعبة (٢) : (سين وجيم) مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

لعبة (٣) : سباق المعلومات مدة اللعبة : ٢٠ دقيقة

عدد المرات : مرة كل أسبوعين .

عزيزتى .. عزيزى

خلاصة القول إن هذا البرنامج يتضمن (٣) مستويات، تحوى (١٣) وحدة ألعاب، تشتمل على (٤٥) لعبة لغوية.

ويمكن تنفيذه بشكلين :

الأول : مرحلى، ويعنى الانتهاء من ألعاب كل مستوى، قبل الانتقال لألعاب المستوى الثانى ثم بعد ذلك الانتقال لألعاب المستوى الثالث.

الثانى : متداخل بحيث تحوى ساعة الألعاب اليومية لعبة من كل مستوى على الأقل، تتخللها راحة وتجهيز متطلبات اللعبة التالية، وتعليقات الأطفال والمشرقة.

والمقدر لذلك حوالى من ١٠ إلى ١٥ دقيقة فى اللغة، ومقدر للألعاب فترة زمنية يومية من ٤٥ إلى ٥٠ دقيقة.

ولك حرية اختيار اللعبة، مع مراعاة عدد المرات المقترحة لتكرارها (أسبوعيا/ كل أسبوعين/ شهريا).

ويمكنك إعداد جدول بذلك، يساعدك على التنفيذ بالشكل المقترح.

الفصل الثالث

ألعاب المستوي الأول

ألعاب النطق

**أولاً: برنامج الألعاب اللغوية
لأطفال ما قبل المدرسة**

الوحدة الأولى

ألعاب نطق الحروف

لعبة (١) اسمى واسمك

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يحدد الطفل الحرف الذى يبدأ به اسمه.
- أن يتعرف الطفل الحروف التى تبدأ بها أسماء بعض زملائه.
- أن يقبل الأطفال على التعارف بعضهم مع بعض.
- أن ينطق الأطفال الحروف فى بداية الأسماء نطقاً صحيحاً.

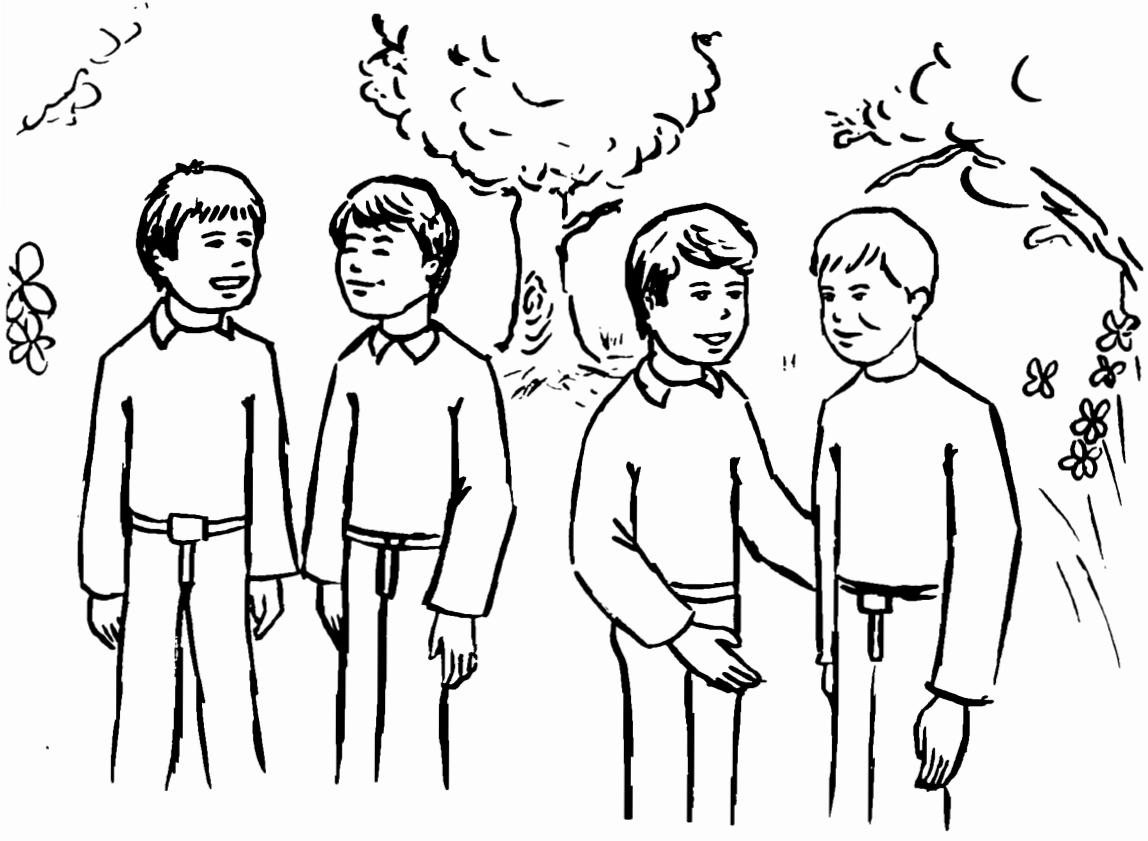
وتنفذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- يقسم الأطفال عشوائياً إلى ثلاث مجموعات أو أربع (المجموعة من ٥ : ٧ أطفال).
- تقف كل مجموعة فى دائرة.
- تحدد المشرفة طفلاً تبدأ من عنده اللعبة.
- تشرح المشرفة للأطفال اللعبة التى تهدف إلى التعارف بين بعضهم مع البعض:
الطفل الأول يصفح الطفل الثانى ويقول له (بصوت عال)
أنا اسمى... وأنت...؟
فيرد الثانى وأنا اسمى....
- ينظر الثانى إلى الثالث ويقول له: أنا اسمى...
وأنت...؟
- والثالث مع الرابع والرابع مع الخامس وهكذا.
- يتكرر التعارف مرتين أو ثلاثاً، ثم تطلب المشرفة من الأطفال التوقف.
ثم تبدأ المسابقة.

تنطق المشرفة لكل مجموعة بحرف مثل ميم (م) أو عين (ع) أو سين (س)، طالبة من أحد الأطفال أن يحدد زملاءه الذين يبدأ اسمهم بهذا الصوت (الحرف).
- تحدد المشرفة المجموعة الفائزة التي يستطيع الطفل أن يحدد كل طفل يبدأ اسمه بهذا الصوت أو الحرف.

عند تكرار هذه اللعبة، ينبغي مراعاة ما يلي:

- تغيير أطفال كل دائرة حتى يكتمل تعارف الطفل بجميع زملائه.
 - تغيير الحروف المطلوبة في كل مرة.
 - تكرار الحروف المطلوبة بعد عدد من المرات.
 - تغيير الطفل المتسابق في كل مرة.
- تستغرق هذه اللعبة ١٠ دقائق، ويمكن تكرارها مرة في بداية كل أسبوع، في حديقة الروضة، أو ملعبها.



لعبة (٢)

حرف فى صورة

والهدف من هذه اللعبة:

- أن يحدد الطفل موقع حرف ما فى أول أو وسط أو آخر الكلمة.
- أن يكرر الأطفال نطق أصوات الحروف التى تقع فى وسط الكلمة.
- أن يشارك الأطفال فى الأعمال الجماعية.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- تبدأ المشرفة فى عرض مجموعة صور لحيوانات، أو أدوات على الأطفال.
- تطلب من الأطفال ذكر اسم الشئ الموجود فى الصورة.

قلم شاكوش سكين

كتاب مسطرة درج

- تختار المشرفة ثلاثة أطفال كمتسابقين.

- وتذكر المشرفة صوتاً معيناً وعلى الطفل (١) تحديد الصورة التى يوجد بكلمتها هذا

الصوت

سؤال:

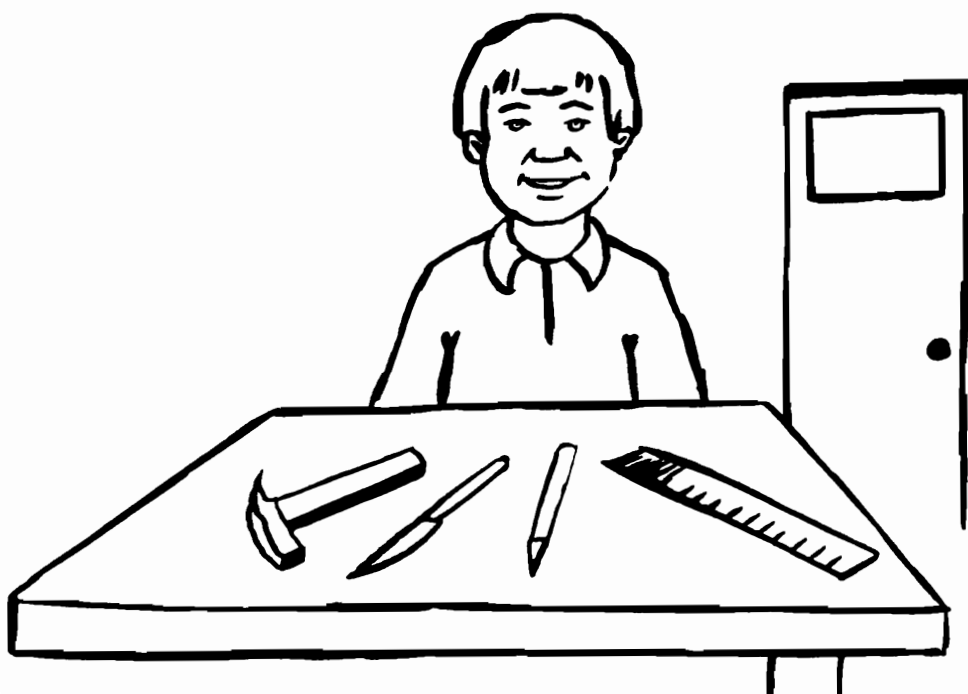
ط فى صورة المسطرة.

ت فى صورة كتاب.

ى فى صورة سكين.

يمكن أن تذكر أصواتاً أخرى، ويفضل أن تركز على الأصوات التى توجد فى وسط الكلمات.

وتستغرق هذه اللعبة حوالى عشر دقائق، ويمكن تكرارها مرة أسبوعياً.



لعبة (٣)

الصوت الأخير

وتهدف هذه اللعبة إلى:

- أن يحدد الأطفال الأفعال والتصرفات في الكلمة الواحدة.
- أن يستمتع الأطفال بالأداء التمثيلي الصامت.
- أن ينطق الأطفال الأصوات في آخر الكلمات نطقاً صحيحاً.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- تختار المشرفة مجموعتين من الأطفال للتسابق.
- تقوم المجموعة (أ) بترشيح أحد الأطفال منها لأداء دور تمثيلي صامت يعبر عن:
 - حرفة أو مهنة.
 - حالة انفعالية.
 - فعل حياتي يومي.

مثال:

- يمثل دور نجار - يؤدي حالة طفل يبكي - يقوم بدور طفل يشرب.
- تبدأ المشرفة دورها بذكر نصف كلمة، وعلى الفريق (ب) إكمالها.

مثال:

- زميلكم الآن يقوم بدور نجار
- من يكمل الكلمة: دور نجار
- ثم يتبادل الفريقان الأدوار
- طفل المجموعة (ب) يمثل
- وطفل المجموعة (أ) يكمل الحل الذي تبدأه المشرفة.
- وعلى المشرفة أن توجه مجموعة الأطفال إلى الدور المطلوب تمثيله، وتساعد الآخرين بالمعاونة اللفظية التي ينقصها الحرف الأخير.
- وهذه اللعبة تستغرق عشر دقائق، ويمكن تكرارها مرة أسبوعياً.



تابع: ألعاب المستوى الأول

الوحدة الثانية

ألعاب نطق الكلمات

لعبة (1) الحل .. كلمة

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة :

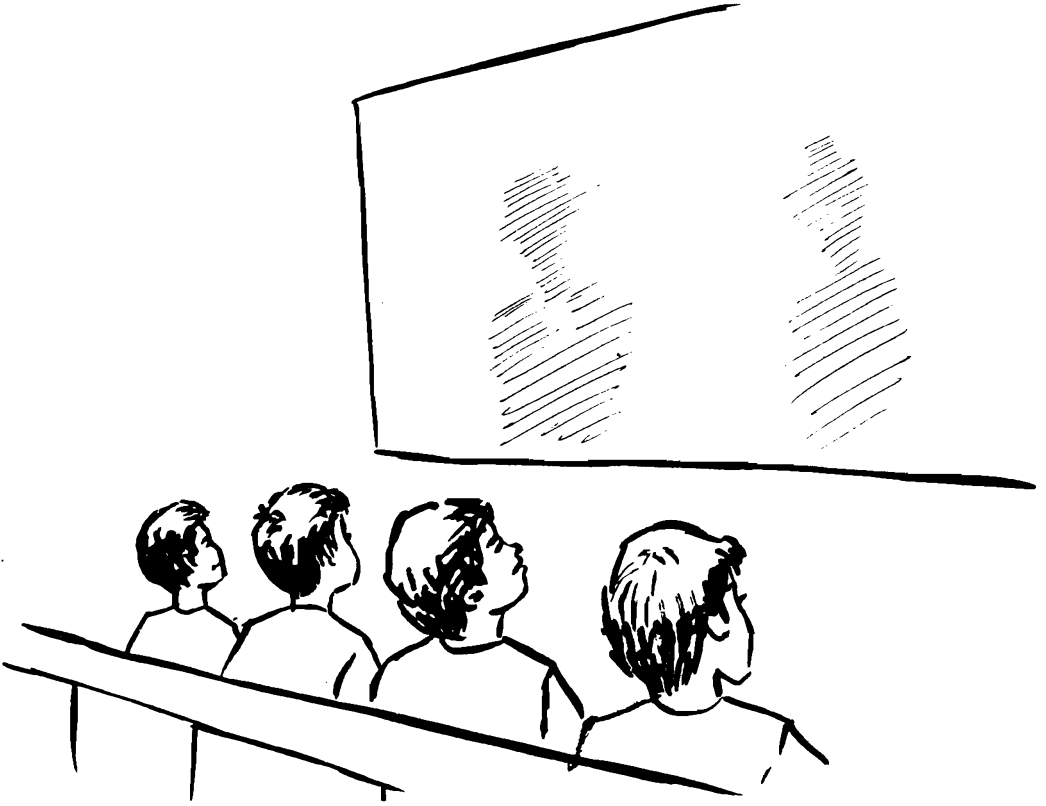
- أن يتذكر الأطفال بعض الكلمات التى سبق لهم الاستماع إليها.
- أن ينطق الأطفال بعض الأسماء نطقاً صحيحاً.
- أن يعتاد الأطفال الاستماع إلى القراءة الجهرية.
- أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الاستماع.

لتنفيذ هذه اللعبة :

- تختار المشرفة قصة قصيرة من قصص الأطفال المصورة.
- تعرض المشرفة أمام الأطفال جزءاً من هذه القصة (باستخدام جهاز عرض الصور المعتمة) ، وتبدأ فى قراءة المکتوب تحت الصورة.
- تعيد المشرفة القراءة الجهرية بترو، وتمثيل للمعنى.
- تلفت المشرفة نظر الأطفال إلى أنها ستقرأ للمرة الثالثة، وستقف عند كلمات معينة، وعلى الأطفال تذكر الكلمة المحذوفة ونطقها.
- يمكن أن تمارس هذه اللعبة مرة أسبوعياً فى قاعة الروضة ، ولمدة عشر دقائق، ويشارك فيها جميع الأطفال.

فى كل مرة تنفذ اللعبة :

- يفضل أن يختلف هدف ومضمون القصة.
- تركز المشرفة على نوع من الأسماء: أشخاص، أماكن، أدوات، ألعاب، أجهزة، مهنة... الخ.
- القراءة الجهرية ينبغى أن تكون نموذجية فى النطق وتمثيل المعنى.
- ضرورة التركيز فى كل مرة على سلوك من سلوكيات آداب الاستماع، بهدف إكسابها للأطفال.
- يمكن إجراء اللعبة فى كل مرة فى صورة مباراة، يتنافس فيها فريقان أو أكثر... ولكل فريق مشجعوه.



لعبة (٢)

انظر ثم تذكر

هذه اللعبة تهدف إلى:

- أن ينطق الأطفال الأعداد الحسابية من ١ : ١٠ نطقاً صحيحاً.
- أن يحدد الأطفال ألوان الأدوات المعروضة أمامهم أو أحجامها أو صفاتها.
- أن يتوقع الأطفال ما سيسألون عنه.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- تقسم المشرفة الأطفال إلى مجموعات (في حدود خمسة أطفال في كل مجموعة).
- يمكن أن يقتصر التبارى على أطفال مجموعتين في كل مرة، والباقي مستمعين ومشاهدين ومشجعين.
- تضع المشرفة أمام كل مجموعة منضدة صغيرة عليها بعض الأدوات البسيطة مثلاً: ثلاثة أقلام رصاص، كراستان، خمسة مشابك، زجاجة صمغ، سبعة دبائيس... إلخ.
- يعطى أطفال المجموعتين دقيقة للنظر إلى الأشياء، ومناقشة بعضهم لها من حيث أعدادها، وألوانها، وأحجامها، وأطوالها..
- يدير الأطفال ظهورهم للأشياء، وتبدأ أسئلة المسابقة:
 - ما عدد الدبائيس؟
 - ما ألوان المشابك؟
 - كم زجاجة صمغ على المنضدة؟
- تكون الإجابة بكلمة تعطى نقطة إذا كانت صحيحة، ويتم تحديد المجموعة الفائزة.
- يفضل: أن تركز الأسئلة في كل مرة على نوع واحد من الكلمات:
- مرة على الأعداد، وأخرى على الألوان، وثالثة على الأحجام، ورابعة على صفات أخرى، و... هكذا. ويتم إعادة ذلك بعد عدد من الأسابيع.

- تغيير الأعداد.. والأدوات أيضاً عند تكرار اللعبة في أيام تالية.

ومن الممكن إبدال الأدوات بصور.

الزمن المقترح للعبة ١٠ دقائق مرة أسبوعياً.

ويمكن تنفيذ هذه اللعبة في: حديقة الروضة أو قاعاتها.

وعلى المشرفة أن تحرص على:

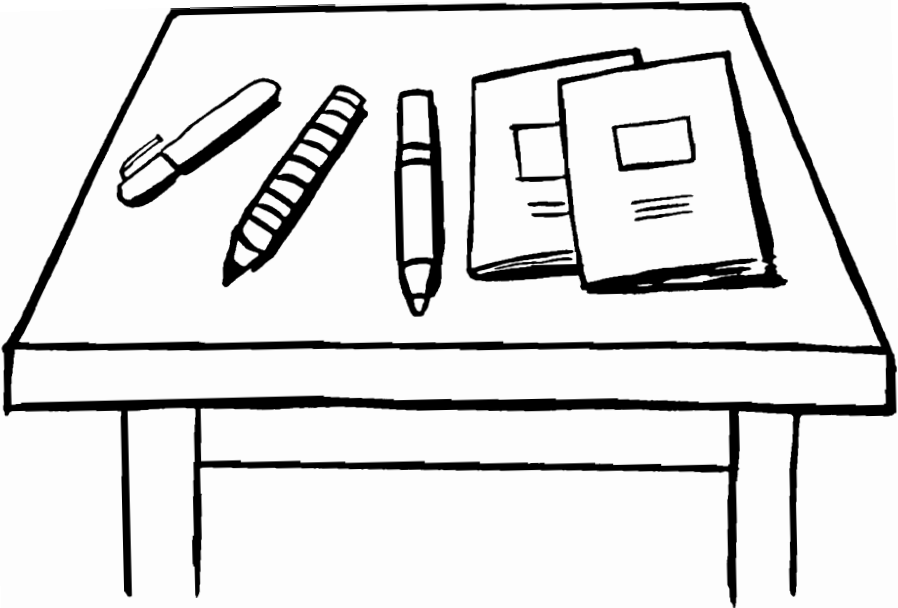
- تقليل الزمن المتاح للمشاهدة تدريجياً: مثلاً من دقيقة ونصف إلى دقيقة إلى نصف

دقيقة.

- التدرج في مستوى اللعبة من السهولة إلى الصعوبة في نوعية الأدوات، وأعدادها،

وكميتها...

- إشراك الأطفال في إحضار أدوات لممارسة اللعبة.



لعبة (٣)

أفعال... وأقوال

لعبة لغوية تهدف إلى:

- تفسير الأطفال لما يتوقعون أداءه من تصرفات أقرانهم.

- استمتاع الأطفال بعملية التخيل أو التخمين.

- أن ينطق الأطفال عدداً من الأفعال الماضية نطقاً صحيحاً.

تنفيذ هذه اللعبة يتم في الخطوات التالية:

- تختار المشرفة طفلاً... وتلفت أنظار بقية الأطفال إلى أن زميلهم سيطلب منه بعض

التصرفات.

- تطلب المشرفة من بقية الأطفال إدارة ظهورهم، أو وضع رؤوسهم على المناضد، أو

غلق أعينهم.

- تبدأ المشرفة في إصدار بعض التعليمات للطفل، وباقي زملائه يسمعون، ويتبعون

الأصوات الصادرة منه أثناء التنفيذ.

مثال:

اذهب إلى الباب، افتحه، ثم اتجه إلى الشباك وأغلقه، وضع هذه الكتب على المنضدة

ثم ارجع إلى مكانك.

- تكرر التعليمات، وقيام الطفل بتنفيذها، وبعد كل عمل تسأل المشرفة الأطفال ماذا

فعل زميلكم الآن؟

يتم تنفيذ هذه اللعبة: داخل قاعة الروضة ولمدة عشر دقائق: مرة كل أسبوعين.

وتراعى المشرفة ما يلي:

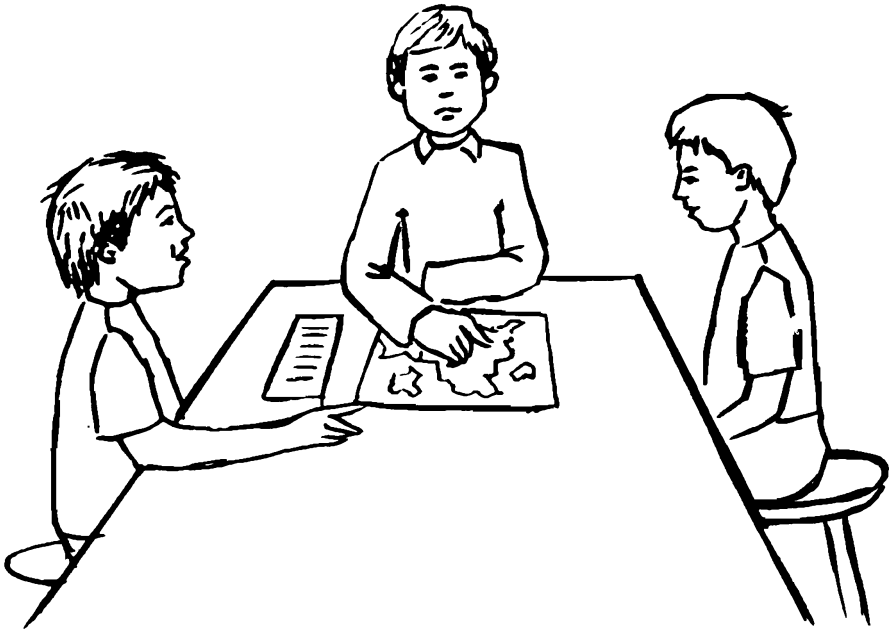
- التدرج في عدد الأوامر من ٣ : ٥ : إلى أكثر...

- سؤال الأطفال عن تصرف زميلهم بعد حدوثه؛ حتى تأتي الإجابة بفعل ماضٍ: فتح

- أغلق - وضع...

- المشاركة الجماعية من الأطفال في النطق بالفعل الماضي.

- إبدال الطفل المنفذ للتعليمات في كل مرة تكرر فيها هذه اللعبة.



لعبة (٤)

أفعال فى صورة

هذه اللعبة يمكن أن تحقق عدداً من الأهداف ، منها :

- أن يتعرف الأطفال عدداً من المواقف الحياتية اليومية.

- أن يقبل الأطفال على ممارسة بعض الهوايات.

- أن ينطق الأطفال بعض الأفعال المضارعة نطقاً صحيحاً.

وتحدد هذه اللعبة فى خطوتين أساسيتين :

- قيام المشرفة بعرض عدد من الصور الملونة لطفل يقرأ.. يأكل.. يرسم.. يلون..

يلعب.. يجرى.. يتكلم.. يكتب....

- بعد أن يرى الأطفال الصورة تسألهم المشرفة ماذا يفعل هذا الطفل ؟

«الإجابة فى كلمة واحدة».

يشارك فى هذه اللعبة جميع أطفال الروضة، ويمكن تقسيمهم إلى مجموعتين

هذه اللعبة يمارسها الأطفال فى أى مكان: قاعة أو حديقة، وتستغرق عشر دقائق، ويمكن

ممارستها مرة كل أسبوعين.

ملحوظات :

- يمكن استبدال الصور بمواقف حقيقية :

ماذا يفعل أحمد الآن؟ وماذا يفعل محمود؟

أو مواقف ممتلئة يؤديها طفل

عند تكرار اللعبة تتغير المواقف أو الصور؛ بحيث تستعمل المشرفة معظم الأفعال

المضارعة.

ويمكن تكرار الأفعال ليتقن الأطفال نطقها.



لعبة (٥)

هذا هو الطريق

بعد ممارسة الأطفال لهذه اللعبة من المتوقع:

- أن يحددوا اتجاهات يمين .. شمال .. أمام .. خلف.
- أن يصفوا الطرق التي يسرون فيها.
- أن يلتزموا ببعض قواعد الطريق وآداب المرور.

وذلك من خلال:

- عرض مخطط بسيط لحي على لوحة أو سبورة يحتوى على: شوارع، وميادين، تقاطعات، وكوبرى، ومدرسة، وحديقة، ومستشفى، ومحطة، ومنازل...

- وللمخطط خمسة مداخل.

يتسابق فى اللعبة «٥» أطفال

فى كل مرة تطلب المشرفة من:

الطفل (١) أن يصف كيف يصل إلى المستشفى؟

وأن يصف الطفل (٢) كيف يصل إلى المدرسة؟

وأن يصف الطفل (٣) كيف يصل إلى المحطة؟

وأن يصف الطفل (٤) كيف يصل إلى الحديقة؟

وأن يصف الطفل (٥) كيف يصل إلى المنزل؟

أثناء الوصف تعلق المشرفة بما يبرز الاتجاهات وآداب وقواعد المرور.

- يمكن أن يستعين المتسابقون بأقلام ملونة (كل طفل لون) لرسم خط السير.

- الفائز هو الطريق الذى يصل إلى المكان فى أيسر طريق، ويصفه وصفاً صحيحاً.

تستغرق هذه اللعبة حوالى ١٥ دقيقة مرة شهرياً، وتنفذ داخل الغرفة.

يمكن أثناء ممارسة هذه اللعبة إكساب الأطفال معلومات عن الأماكن.

لعبة (٦)

من واحد إلى عشرة

تهدف هذه اللعبة إلى ما يلي:

- أن يتعرف الأطفال الأعداد من ١ : ١٠ .

- أن ينطق الأطفال الأعداد نطقاً صحيحاً.

- أن يتعود الأطفال سرعة الإنجاز.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة:

- بتقسيم الأطفال إلى مجموعات (أربع أو ست مجموعات).

- كل مجموعتين تتباريان معاً والفائز مستمر.

- تقدم المشرفة لأطفال المجموعة (أ) مثلاً عدداً من أجزاء الصورة، ومثلها للمجموعة

(ب).

- تطلب من أطفال كل مجموعة تكوين صور مكتملة، وهي تعد من ١ إلى ١٠ .

- يردد بقية الأطفال الأعداد بشكل جماعي.

- المجموعة الفائزة هي التي تكون عدداً أكبر من الصور المكتملة الأجزاء.

- وتكرر اللعبة بين مجموعتين أخرتين، وتعاود المشرفة العد من ١ إلى ١٠، وبقية

الأطفال يرددون.

تحتاج هذه اللعبة إلى عدد كبير من الصور، وتقدم بصورة متدرجة من حيث: عدد

الصور، وعدد الأجزاء، ومستوى الصورة....

ويستغرق تنفيذها ١٥ دقيقة مرة شهرياً.

بالتدرج تبدأ المشرفة العد، ثم تترك للأطفال إكماله بشكل جماعي ملحن.



تابع: ألعاب المستوى الأول

الوحدة الثالثة

ألعاب نطق الجمل

لعبة (١)

كرر.. أو لا تكرر

من أهداف اللعبة:

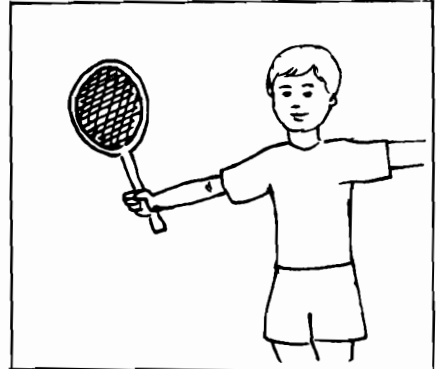
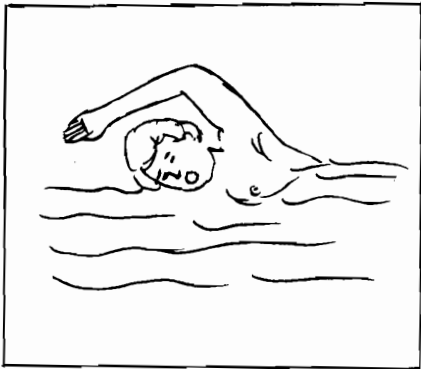
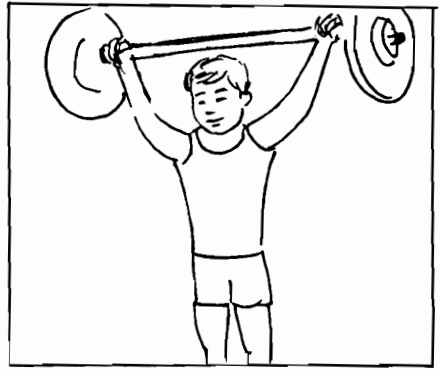
- أن يميز الأطفال بين صحة المسموع أو خطئه.
- أن يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب الرياضية.
- أن ينطق الأطفال الجمل الفعلية نطقاً صحيحاً مكتملاً.

ولتنفيذ هذه اللعبة:

- تعرض المشرفة على الأطفال مجموعة من صور فوتوغرافية أو مرسومة (تعبير عن الممارسات الرياضية المختلفة) [يمكن العرض باستخدام جهاز الفانوس السحري].
- تعلق المشرفة على كل صورة بجملته الفعلية.
- تطلب المشرفة من الأطفال ترديد الجملة وراءها، إذا كانت معبرة عن الصورة، والصمت إذا كانت الجملة لا تعبر عن الصورة.

سؤال:

- يلعب الطفل بالكرة.
 - يقذف اللاعب بالسهم.
 - يلاكم البطل زميله.
 - يسبح المتسابق من الماء.
 - يصارع اللاعبان أحدهما الآخر.
- يمكن تنفيذ هذه اللعبة في شكل مباراة بين المشرفة والأطفال:
- * في حالة التردد الصحيح تحسب نقطة للأطفال.
 - * في حالة التردد غير الصحيح تحسب نقطة للمشرفة.
- هذه اللعبة تمارس مرة أسبوعياً لمدة عشر دقائق.



لعبة (٢)

خمن.. وصف

بعد نهاية هذه اللعبة يمكن للأطفال:

- أن يصفوا صورة بجملته مفيدة.
- أن يهتموا بجمع صور المناظر الطبيعية.
- أن ينطقوا الجمل الاسمية بطريقة صحيحة.

تنفيذ هذه اللعبة:

- تختار المشرفة في كل مرة عشرة أطفال (كل خمسة مجموعة «فريق»).
- يقف الفريقان وجهاً لوجه.
- تقدم للفريق (أ) مجموعة من الصور لمناظر طبيعية، وتسمح لكل طفل باختيار صورة واحدة فقط.
- تطلب من كل طفل من أطفال الفريق (ب) تخمين الصورة الموجودة مع زميله الواقف أمامه.

الطفل «١» بالفريق (أ) معى صورة لمنظر جميل.

الطفل «١» بالفريق (ب) فى الصورة رجل؟

الطفل «١» بالفريق (أ) لا، ليس فيها أى إنسان.

الطفل «١» بالفريق (ب) الصورة بها أشجار؟

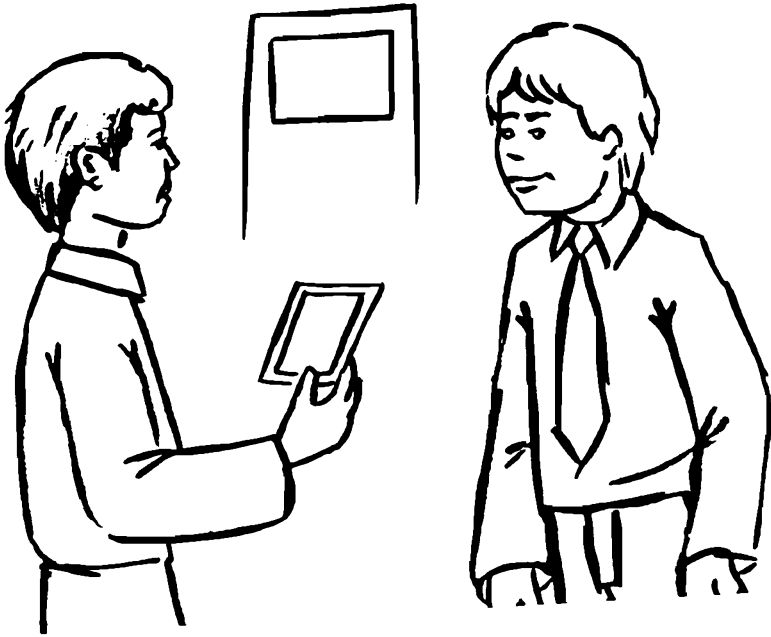
الطفل «١» بالفريق (أ) نعم، ولكن ما عددها؟

الطفل «١» بالفريق (ب) خمس أشجار فى الصورة.

- وتستمر عملية التخمين حتى يحدد الطفل من الفريق (ب) أكبر عدد ممكن من مضمون الصورة، التى مع زميله من الفريق (أ).
- يشارك بقية الأطفال بالاستماع والتشجيع.

ومن الأفضل:

- أن يشارك الأطفال فى اللعبة بإحضار صور من عندهم.
- أن تحاول المشرفة معرفة سبب اختيار الطفل لهذه الصورة بالذات، فتمنحه فرصة إبداء رأيه.
- تستغرق هذه اللعبة حوالى عشر دقائق، وتمارس مرة كل أسبوع.
- فى كل مرة يتغير الأطفال المتنافسون؛ حتى يشارك جميع الأطفال فى التخمين والوصف والتعليق.



لعبة (٣)

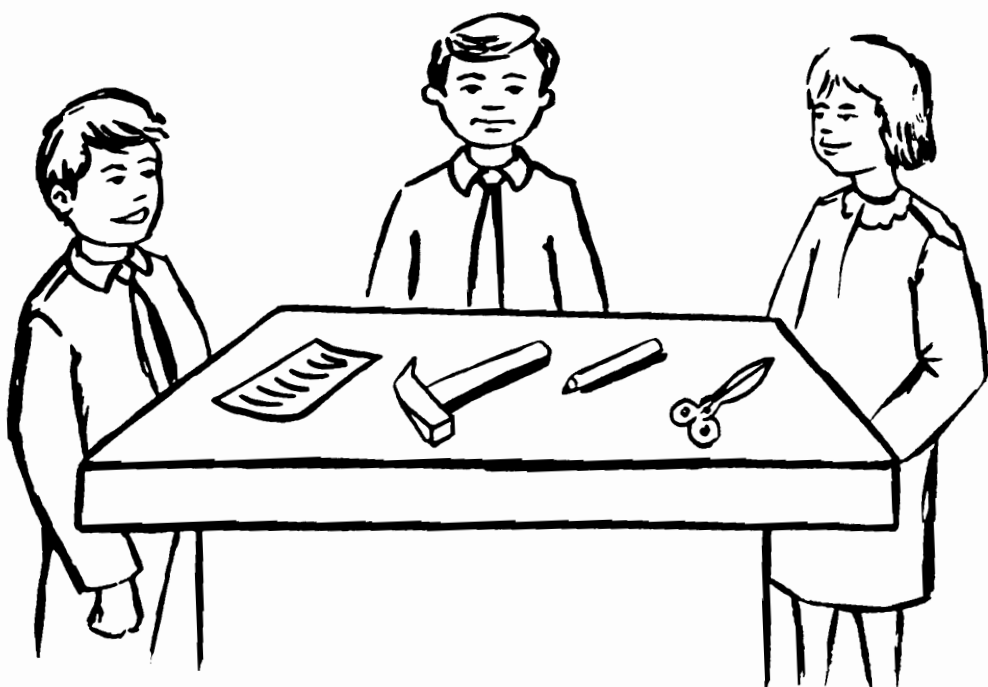
أدوات.. واستخدامات

وتهدف هذه اللعبة إلى:

- تعرف الأطفال بعض الأدوات المستخدمة في الحروف والمهن المختلفة.
- شعور الأطفال بأهمية استخدام هذه الأدوات.
- نطق الأطفال لجمل مفيدة نطقاً صحيحاً.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة عن طريق:

- إحضار المشرفة لعدد من الأدوات المنزلية، والمكتبية، والحرفية...
[الأدوات نفسها أو نماذج لها، أو صور لها].
 - يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين، كل مجموعة معها عدد من الأدوات.
[يفضل ألا تزيد عن خمس من مجال أو حرفة واحدة].
 - يتبادل الفريقان الأسئلة والإجابات: سؤال وسؤال
 - الفريق «أ» ما هذه الأداة؟
 - الفريق «ب» هذه كذا
 - الفريق «أ» وما هذه الأداة؟
 - الفريق «ب» هي كذا
 - الفريق «أ» فيم تستخدم الأداة التي معنا...
 - الفريق الفائز هو الذى يجيب عن جميع أسئلة الفريق الآخر إجابة صحيحة.
- تستغرق هذه اللعبة حوالي عشر دقائق، ويمكن أن تمارس مرة أسبوعياً، ويشارك فيها - فى كل مرة - فريقان من الأطفال (كل فريق من ٣ : ٥ أطفال)، وبقية الأطفال يستمعون ويشجعون. يفضل أن يكون ذلك بقاعة الروضة.
- ملحوظة:** مشاركة الأطفال في احضار الأدوات، ويساهم تصنيفها فى تحقيق أهداف اللعبة بشكل أكبر فعالية.



ثانياً: ألعاب المستوى الثاني
ألعاب استخدام المفردات

الوحدة الأولى

ألعاب استخدام الأفعال

لعبة (١)

أنت تصف.. وهو يسمع ويرسم

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يصف الطفل ما يراه وصفاً دقيقاً.
- أن يميل الأطفال إلى معاونة المحتاجين.
- أن يستخدم الأطفال فعل الأمر فى كلامهم.

وتحتاج هذه اللعبة فى كل مرة إلى:

- لوحة مرسومة رسماً بسيطاً ومعبراً.
- أوراق بيضاء، وأقلام ألوان.
- جهاز عرض (سبورة ضوئية أو صورة معتمة)

وتتم وفقاً للخطوات التالية:

- تختار المشرفة من ٣ : ٥ أطفال.
- يضع كل طفل أمامه ورقة بيضاء، ويمسك فى يديه عدداً معيناً من الألوان (ثلاثة مثلاً).
- يشاهد الأطفال المشاركون فى اللعبة اللوحة الكبيرة المرسومة، وبعدها يتم تغميتهم بمنديل أو إيشارب.
- تقوم المشرفة بالإشارة للأطفال على الصورة جزءاً جزءاً، ويقوم الأطفال بتوجيه زملائهم الثلاثة لرسم الصورة:
- ضع... ارسم... لون... وصل... احذف...
- الطفل الفائز فى هذه اللعبة الذى جاء رسمه أقرب إلى الصورة الأساسية.
- وتستغرق هذه اللعبة حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين، مع إبدال الأطفال المشاركين فى الرسم والتدرج فى مستوى الصورة.
- من الأفضل تعويد الأطفال على الأمر فى صورة رجاء من فضلك ارسم... لو سمحت: لون... حاول أن...



لعبة (٢)

بسرعة

هذه اللعبة تهدف إلى:

- استخدام الأطفال للأفعال الماضية في وصف أحداث سبق رؤيتها.
- تعويد الأطفال الأداء السريع.
- تعرف الأطفال عادات سلوكية صحيحة وأخرى خاطئة.

وتسير وفقاً للخطوات التالية..

- تختار المشرفة أطفالاً ثلاثة في كل مرة.
- تطلب من كل طفل أن يقوم بثلاثة أعمال بشكل تمثيلي، وفي وقت واحد.
- ياكل الطعام... يكتب بالقلم... يغلّق شباكاً... يجرى بكرة... يصفق بيديه...
- بقية الأطفال يشاهدون زملاءهم، وهم يؤدون هذه الأعمال.
- ثم تسأل المشرفة بقية الأطفال: ماذا فعل محمد، ومحمود، وإسراء؟
- توجه المشرفة الأطفال إلى استخدام الفعل الماضي:
- محمد أكل... وبعد كده جرى بالكرة... وبعدها أغلق...
- ومحمود كتب... وفتح... وأكل...
- إسراء لعبت، ومشت، ووصفت
- ويمكن للمشرفة قبل البدء في اللعبة توجيه الأطفال المشاركين لأداءات بعينها؛ بهدف تنويع الأفعال.
- وتتكرر هذه اللعبة مرة كل أسبوعين، ولمدة ١٥ دقيقة في كل مرة، وذلك في حديقة الروضة.

يكون التدرج في اللعبة من ناحيتين:

- عدد الأطفال المشاركين ٢ : ٣ : ٤ : ٥
- الوقت المسموح لأداء الأفعال ٥ق : ٤ق : ٣ق...



لعبة (٣)

هات العكس

تهدف هذه اللعبة إلى:

- تحديد الأطفال لأفعال مضارعة مقابلة لأفعال أخرى.
- استخدام الأطفال للمتضادات استخداماً صحيحاً.
- تنمية رغبة الأطفال لتصحيح الخطأ.

ولتنفيذ هذه اللعبة:

- تقوم المشرفة بإعداد صور ملونة، تعبر عن أفعال متنوعة: طفل يجرى، يقف، يرفع يديه، يضحك، يبكي، يتكلم...
- يقسم أطفال الروضة لمجموعتين أو ثلاثة.
- تعرض على المجموعة الأولى الصورة (١)، قائلة لهم هذا الطفل يبكي. أليس كذلك؟

يرد الأطفال: هذا الطفل (يضحك)

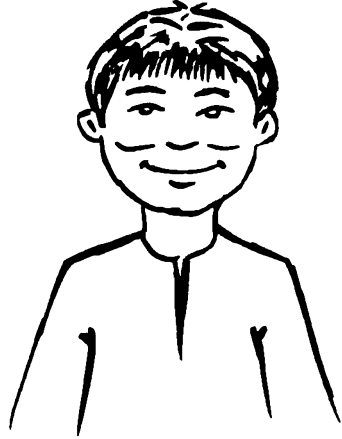
في المرات الأولى سيرد الأطفال (لا يبكي)؛ فتلفت المشرفة أنظارهم إلى أن الرد سيكون كلمة واحدة.

- وتعيد المشرفة الفعل فقط يبكي، ويرد الأطفال يضحك.

هذه اللعبة يمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة تقريباً في القاعة أو حديقة الروضة.

يفضل أن تعد المشرفة قائمة بالأفعال وعكسها، ويمكن استخدام هذه اللعبة بالتركيز على صفات أيضاً.

كبير / صغير	أسود / أبيض	طويل / قصير.
منظم / فوضوي	ضخم / نحيف	واسع / ضيق.



تابع : ألعاب المستوى الثانى

الوحدة الثانية

ألعاب استخدام الأسماء.

لعبة (١) أصوات وأصوات

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يميز الطفل بين عدد الأصوات المتشابهة.
- أن يحدد أسماء أدوات، يستخدمها فى حياته، من خلال الأصوات التى تصدر منها.
- أن يستخدم الألفاظ الآن حالياً، وما يماثلهما استخداماً صحيحاً.

ولتنفيذ هذه اللعبة:

- تضع المشرفة على منضدة عدداً من الأدوات، التى تحدث أصواتاً عند استخدامها: صفارة، أوراقاً، كرة، ملاعق.
- يتم تسمية ثلاثة متسابقين من الأطفال.
- يتم استخدام إحدى الأدوات، وتساءل الطفل (١):
- ما الأداة التى تستمع إلى صوتها الآن، أو - إلى أى شىء تستمع الآن؟
- فيم تستخدم هذه الأدوات؟ متى لا نستخدمها؟
- حاول أن تقلد صوت هذه الأداة.
- يمكن التدرج فى مستوى صعوبة الأصوات من صوت أوراق إلى صوت ماء يسكب، أو فول سودانى يقشر...
- وتكرر هذه اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة، داخل قاعة الروضة.
- أثناء أداء اللعبة، يمكن استثمار أية أصوات خارجية يتصادف حدوثها.



لعبة (٢)

انظر حولك

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يستنتج الأطفال اسم الموصوف.
- أن ينطق الأطفال أسماء الأدوات، والأماكن نطقاً صحيحاً.
- أن يميل الأطفال إلى دقة الملاحظة.

خطوات اللعبة:

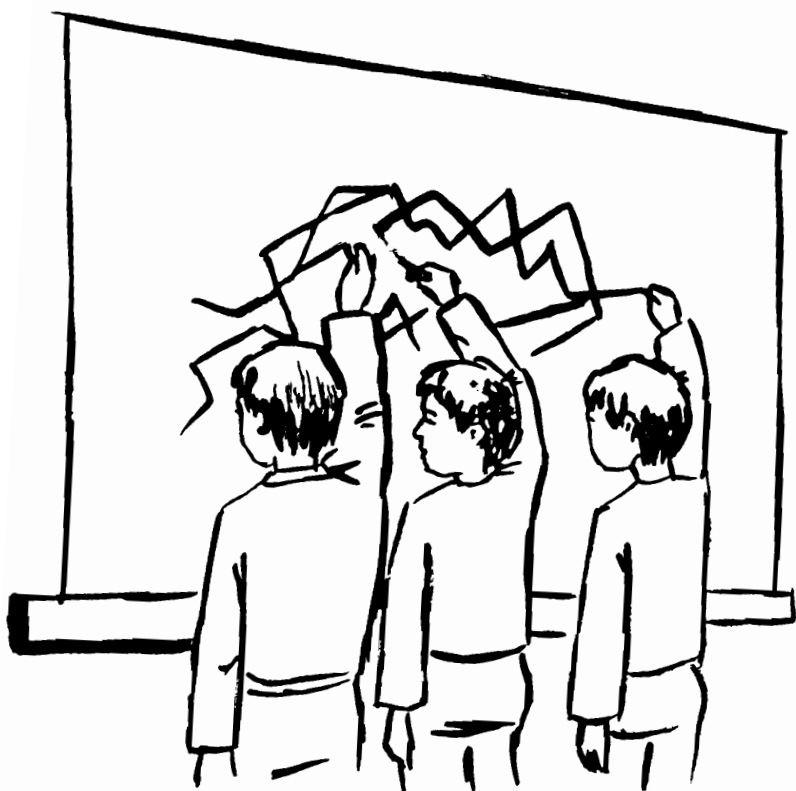
- يشارك فى اللعبة جميع الأطفال فى صورة مجموعات (كل مجموعة من ٣ : ٥ أطفال).
- تبدأ المشرفة فى ذكر صفة أو صفتين لجزء من أجزاء الغرفة، أو لشيء فى الحديقة، أو لأى اداة أو جهاز.
- وعلى أطفال كل مجموعة ذكر اسم الشيء الموصوف. إذا جاءت الإجابة صحيحة، تحسب للفريق نقطة.

سؤال:

- يستخدم فى كذا، ما هو؟
 - يوجد فى بديّة كل غرفة، ما هو؟
 - لونه.... ما هو؟
 - ما هو؟
- التدرج فى اللعبة مطلوب؛ ففى المرات الأولى يكون الوصف أكثر وضوحاً ويعدد أكبر من الجمل.

ثم يتدرج ليقول عدد جمل الوصف ودرجة وضوحها.

وتمارس هذه اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة فى أماكن الروضة المختلفة قاعة/ حديقة/ فناء...



لعبة (٣) أطوال وألوان

الهدف من هذه اللعبة :

- أن يتعرف الأطفال أسماء الألوان.
- أن يستخدم الأطفال «أفعل» التفضيل أطول/ أقصر/ أرفع/ أحسن...
- أن يعتاد الأطفال الدقة في الوصف.

وتنفذ كما يلي :

- تختار المشرفة المشاركين (من ٥ : ٧ أطفال)، ويفضل أن يكونوا مختلفي الطول.
 - تعطى كل طفل إصبع طباشير من لون معين.
 - كل طفل يرسم خطأ حسب طوله.
 - من الممكن أن تتداخل الخطوط.
 - يمكن أن توجه الأسئلة بعد ذلك إلى جميع الأطفال أو إلى فريقين منهم (لكل فريق عدد من الأسئلة).
 - أى الخطوط أطول؟ أو ما هو أطول خط؟
 - وما أقصر خط؟
 - الخط الأحمر... من الخط الأصفر (أكمل)
 - الخط الأخضر أطول/ أقصر من الخط الأزرق ✓ أم ✗؟
- وهذه اللعبة يمكن أن:**
- تستغرق حوالي ١٥ دقيقة، وتكرر مرة كل أسبوعين.
 - تتدرج من مشاركين إلى ثلاثة... حتى سبعة أو عشرة.
 - يتسابق الأطفال خلالها في مجموعات، وهم جالسون باستخدام لوحات ورقية وأقلام فلوماستر ملونة.

تابع: ألعاب المستوى الثانى

الوحدة الثالثة

استخدام أدوات الاستفهام

لعبة (١)

خيال X خيال

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يكون الأطفال حواراً مفيداً.
- أن يستخدم الأطفال بعض أدوات الاستفهام، مثل:
من...؟ متى...؟ أين...؟ كيف...؟ كم...؟
- أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الحوار.

يتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- اختيار ٣ أطفال للتسابق فردياً (وبالطبع يمكن زيادة العدد إلى ٤ أو ٥)، ويمكن أن يتم التسابق بين الفرق (كل فريق مكون من (٣) أطفال).
- تبدأ المشرفة اللعبة بجملة: قابلت بالأمس طفلاً...
- تطلب المشرفة من كل طفل متسابق أو كل فريق أن يوجه لها سؤالاً؛ ليعرف الإجابة ولتكتمل الحكاية.
- فريق (١) ما اسمه؟
- فريق (٢) متى قابلته؟
- فريق (٣) من كان معه؟
- فريق (١) ماذا قلت له؟
- فريق (٢) بم رد عليك؟
- الفريق الذى يستمر فى الأسئلة هو الفريق الفائز، والفريق الذى يكرر سؤالاً يخرج من المسابقة، وكذلك الفريق الذى يتوقف عن الأسئلة، أو الفريق الذى يسأل سؤالاً غير مناسب.

- يمكن أن يقوم أحد الأطفال بدور المشرفة، وحوله مجموعة من الأطفال يسألونه.
- وتمارس هذه اللعبة مرة كل أسبوعين، لمدة ١٥ دقيقة.



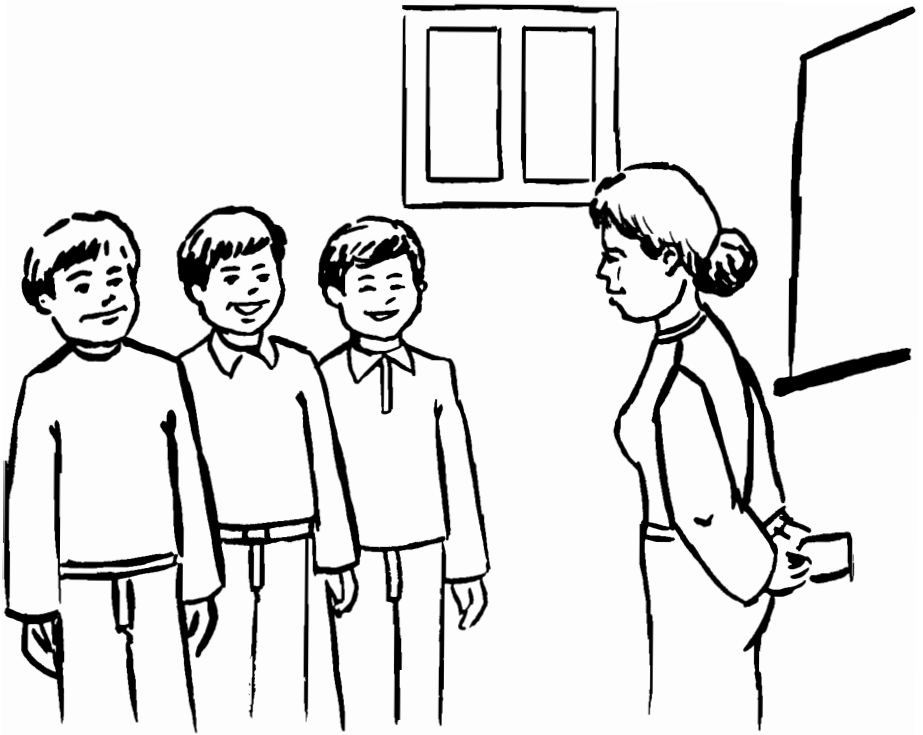
لعبة (٢) أفعال وأسباب

أهداف هذه اللعبة :

- أن يعلل الأطفال لبعضهم البعض أفعالهم اليومية.
- أن يميل الأطفال إلى الأداء التمثيلي لبعض المواقف الحياتية اليومية.
- أن يستخدم الأطفال لأن، ولام التعليل.
- أن يصوغ الأطفال أسئلة، مستخدمين: - ماذا؟ - أو لماذا؟

خطوات تنفيذ اللعبة :

- تبدأ اللعبة بحكاية خيالية من المشرفة عن يوم في حياة طفل.
- تطلب المشرفة من أحد الأطفال أداء مشهد تمثيلي، يعبر عن سلوك من السلوكيات التي تم عرضها.
- وعلى بقية الأطفال أن يسألوه:
ماذا فعلت؟ لماذا فعلت ذلك؟
- ويقوم طفل ثان ثم ثالث... بأداء مشاهد أخرى؛ حتى ينتهي وقت اللعبة.
- يتم اختيار أفضل طفل قام بالتمثيل والرد على الأسئلة، مع التركيز في الرد على: لأن... لام التعليل.
- تكرر اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة، وذلك في حديقة الروضة.
- * وعلى المشرفة أن تركز في حكايتها السلوكيات المطلوب تمثيلها على سلوكيات نافعة وأيضاً ضارة.
- * يمكن الاستعانة ببعض الأدوات لأداء المواقف التمثيلية بإتقان.



لعبة (٣)

ما هو...؟ ما هي؟

من أهداف اللعبة:

- أن يتذكر الأطفال صفات واستخدامات بعض الأدوات.
- أن يميل الأطفال إلى العمل الجماعي التعاوني.
- أن يستخدم الأطفال أداة الاستفهام (ما) استخداماً صحيحاً.
- أن يستخدم الأطفال أداة الاستفهام (هل).

ويتم تنفيذ هذه اللعبة كما يلي:

- يشارك كل طفل في هذه اللعبة بتقديم إحدى حاجياته: ساعة، نظارة، شراب، منديل، قلم....

- تختار المشرفة عدداً من المتسابقين من ٣ : ٥ أطفال.

- تضع المشرفة ما جمعتها داخل صندوق.

- تضع يدها وتمسك شيئاً، وتسأل ما هو/ ما هي؟

- يبدأ الطفل الأول بالسؤال عن الشيء.

- إذا جاءت إجابة المشرفة بنعم، يسأل سؤالاً آخر، ثم ثالثاً، حتى تأتي الإجابة بـ (لا)

فينتقل الكلام إلى الطفل الذي يليه... وهكذا.

- الطفل الفائز هو الذي يسأل عدداً من الأسئلة، تكون إجابتها (نعم)؛ حتى يعرف

اسم الشيء الذي تمسك به المشرفة، ثم يبدأ الطفل الفائز في سؤال بقية الأطفال:

هل هذه الساعة خاصة بك؟

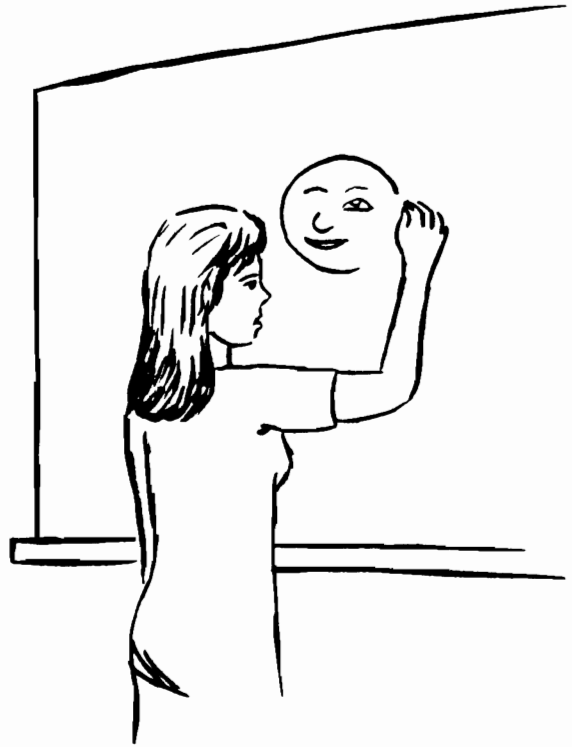
حتى يصل إلى من يقول نعم؛ فيعطيها له... وهكذا في بقية الحاجات.

تستغرق هذه اللعبة (١٥ دقيقة)، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، ويتم ممارستها

في حديقة الروضة.

يمكن إنقاص عدد الأدوات أو زيادته، وكذلك بالنسبة لعدد المتسابقين، وفقاً للوقت

المتاح للعبة.



تابع: ألعاب المستوى الثانى

الوحدة الرابعة

استخدام كلمات الرفض / الشك / اليقين

لعبة (١)

خمن.. ماذا أرسـم؟

هذه اللعبة تهدف إلى:

- أن يتعرف الأطفال كلمات جديدة، تستخدم في حالتى الشك أو اليقين.
- أن يشعر الأطفال بقيمة التوقع والتهيؤ.
- أن ينطق الأطفال: كلما.. ربما.. أعتقد.. متأكد.. وما شابه ذلك، نطقاً سليماً فى حالتها الصحيحة.

وتنفذ هذه اللعبة كما يلي:

- باستخدام سبورة طباشيرية أو ضوئية أو لوحة ورقية كبيرة، ترسم المشرفة إطاراً أو خطأ غير محدد.

- تسأل المشرفة الأطفال: ماذا أرسـم؟

- ترسمين منضدة.

- هل أنت متأكد؟

- لا.

- إذا قل أعتقد؟ ربما.

- ترسمين مبنى كبيراً منزلاً.

- إجابتك قريبة من الصواب.

- أعتقد أنها عمارة.

- لا، ليس بالضبط.

- تقسم المشرفة الأطفال إلى ثلاث أو أربع مجموعات، وتختار من كل مجموعة

طفلاً يقوم بالرسم، وبقية الأطفال يخمنون، والطفل يرد بـ: ربما... لعلى... أعتقد...

- يمكن أن تؤدى اللعبة بشكل زوجى: طفل يرسم، وطفل آخر يخمن.

- الطفل الفائز هو الذى يستخدم تعبيرات الشك فى حالات التخمين، ويستخدم تعبير اليقين فى حالة التأكد.

* وعلى المشرفة المرور بين الأطفال أثناء تنفيذ اللعبة فى شكل مجموعات أو أزواج. وتستغرق هذه اللعبة ٢٠ دقيقة، وتكرر مرة كل أسبوعين، وتنفذ داخل قاعة الروضة.

لعبة (٢)

أعتقد... لا أعتقد

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يحدد الأطفال الأدوات التى تستخدم فى المنزل أو المدرسة أو الألعاب...
- أن يستخدم الأطفال كلمات: أعتقد.. ربما.. متأكد.. أرى استخداماً صحيحاً.
- أن يستمتع الأطفال بصحة التخمين.

وتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلى:

- تجهز المشرفة أدوات ذات أحجام، أو ملمس، أو مكونات متباينة.
- تخبر المشرفة الأطفال أن هذه الكرتونة، أو ما تحت الغطاء يحوى أدوات، نستخدمها فى المطبخ داخل المنزل، أو فى الروضة، أو فى النادى: كل مرة أدوات خاصة بمكان أو مجال معين.

- تختار المشرفة الأطفال المتسابقين ٢ أو ٣ أو أكثر.
- يبدأ المتسابقون، كل منهم يضع يده بالتناوب على إحدى الأدوات.
- فإذا قال أعتقد أنها كذا، وجاء الاعتقاد صحيحاً حصل على نقطتين.
- فى حالة الخطأ فى التخمين لا يحصل على شىء.
- ويمكن أن تسأل المشرفة الطفل لماذا أنت متأكد؟ أو لماذا تعتقد (غير متأكد..)؟
- تتكرر هذه اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة.
- ويمكن أن يتم ذلك فى غرفة الروضة، أو فى الحديقة.

ملحوظة:

يمكن التدرج فى عدد الأدوات، وأيضاً البدء بأدوات أخرى مألوفة إلى غير مألوفة.

لعبة (٣)

بقع حبر

أهداف اللعبة:

- أن يستخدم الأطفال كلمات عدم اليقين: يبدو، أعتقد، أظن... استخداماً صحيحاً.
- أن يبرز الأطفال بعض مشاعرهم ومكوناتهم.
- أن يحدد الأطفال مكونات الشيء المخمن.

إجراءات تنفيذ اللعبة:

- إعداد عدد من البطاقات من ورق (النشاف) وفقاً لعدد المتسابقين.
- وضع البطاقة أمام كل طفل متسابق، وإنزال بقعة من الحبر عليها وتطبيقها، ثم إعادة فردها بعد أن تكون قد كونت شكلاً.
- تبدأ المشرفة فى سؤال كل طفل:
فإذا قال شكل أرنب مثلاً
- تقول له هل أنت متأكد؟
- فيقول لا.
- تقول إذا قل أعتقد / يبدو أنه / ربما يكون / أظن.
وتسأل الآخر والثالث و... هكذا.
- تعيد المشرفة أسئلتها والطفل الذى لا يجيب باستخدام أفعال عدم اليقين يخرج من اللعبة.

ويعد فائزاً من يجيد استخدامها.

تكرر هذه اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة داخل قاعة الروضة.

على المشرفة أن تسجل فى سجلاتها انطباعات الأطفال للاستفادة منها فى عملية التقييم النهائى الشامل لهؤلاء الأطفال.

لعبة (٤)

لا نعم، ولا لا

من أهداف اللعبة:

- أن يستخدم الأطفال الكلمات التي تعبر عن التأييد في حالة الموافقة: بالتأكيد - حقيقة.
 - أن ينطق الأطفال بألفاظ الرفض المطلق في حالة عدم الموافقة ليس صحيحاً... مطلقاً... غير صحيح بالمرّة.
 - أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الاستماع.
- وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- اختيار عدد من الأطفال للمشاركة في اللعبة (عدد زوجي) ٦ أو ٨ أو ١٠ كل اثنين معاً.
- تشرح المشرفة للأطفال اللعبة: طفل يسأل وآخر يجيب، ومن يجيب لا يستخدم نعم أو لا أو يهز رأسه بما يعبر عنها.
- إذا كان موافقاً، يستخدم: بكل تأكيد... حقيقة... هذا صحيح.
- إذا كان غير موافق، يستخدم: مطلقاً... ليس صحيحاً... هذا خطأ.

سؤال:

طفل (أ): اسمك أحمد، أليس كذلك؟

طفل (ب): مطلقاً.

طفل (أ): أنت اسمك محمد؟

طفل (ب): بكل تأكيد.

الطفل الذي يخطئ ويقول (نعم) أو يهز رأسه بالموافقة، يعتبر مهزوماً ويخرج.

- يمكن أن يتبارى الفائز في المجموعة (١) مع الفائز في المجموعة (٢) و... هكذا حتى نصل إلى الفائز الأول.

تستغرق هذه اللعبة عشرين دقيقة وتمارس مرة كل أسبوعين في حديقة الروضة.



ثالثاً: ألعاب المستوى الثالث
ألعاب استخدام الجمل
(التعبير)

الوحدة الأولى

ألعاب التذكر

لعبة (١) حاول تفتكر

هذه اللعبة تهدف إلى:

- أن يتذكر الأطفال أماكن أو مواقف أو أشياء.

- أن يتحدث الأطفال عما يتذكرونه في جمل مكتملة.

- أن يهتم الأطفال بملاحظة كل ما حولهم.

وتتحدد إجراءاتها في:

- تختار المشرفة عدداً من الأطفال المتسابقين.

- يقف الأطفال ووجوههم للأمام معطين ظهورهم لزملائهم.

- تناقش المشرفة الأطفال المتسابقين عما خلفهم من أشخاص / أثاث / صور / أدوات:

أماكنها وعددها وألوانها ومكوناتها.

- يجيب الأطفال المتسابقون بالترتيب - أو دون ترتيب - عن هذه الأسئلة، والمجيب

إجابة صحيحة يستمر، والمخطيء يخرج.

يمكن للمشرفة أن تفاجيء الأطفال بإخراج أو تخبئة أحد زملائهم، وتدور الأسئلة

عن صفاته وملابسه...

يمكن أن تمارس هذه اللعبة مرة كل أسبوعين لمدة ١٠ دقائق، في قاعة أو حديقة

الروضة.

لعبة (٢)

استمع وأبلغ

تهدف هذه اللعبة إلى:

- أن يكرر الطفل ما استمع إليه في حالة طلب ذلك منه تكراراً دقيقاً، دون إضافة أو حذف.

- أن يبغض الأطفال الفتن والشائعات.

- أن ينطق الأطفال عدداً من الجمل، التي تكون موضوعاً واحداً، نطقاً مرتباً ومتسلسلاً.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- يجلس الأطفال في دوائر، كل دائرة (٥ أطفال).

- تهمس المشرفة في أذن طفل من الدائرة الأولى بحكاية خيالية قصيرة.

- يقوم الطفل بنقل الحكاية إلى من بجواره، ثم إلى الثالث فالرابع حتى آخر طفل.

- تطلب المشرفة من الطفل الأخير سرد الحكاية بصوت عال.

- أثناء تناقل أطفال الدائرة الأولى للحكاية، تقوم المشرفة بعمل الشيء نفسه في الدوائر الأخرى.

ويفضل أن تكون الحكايات مختلفة، ويمكن أن تقرأ المشرفة من الأوراق.

- المجموعة الفائزة هي المجموعة التي تنقل فيها الحكاية، بأقل قدر ممكن من الحذف أو الزيادة أو التغيير.

ملحوظة:

تستثمر المشرفة زيادة أو نقص معلومة؛ لتلفت نظر الأطفال إلى أن نقل الكلام عادة غير مقبولة؛ خاصة إذا ما أخذت شكل الشائعة أو الفتنة.

يمكن تكرار هذه اللعبة مرة شهرياً، وتستغرق حوالي ٢٠ دقيقة في حديقة الروضة. مع تركيز حكايات في كل مرة على إعداد أو ألوان أو أسماء أو أماكن، والتدرج في صعوبتها وأطولها.

لعبة (٣)

شهادة شاهد

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يسترجع الأطفال أحداثاً سبق لهم رؤيتها.
- أن يصف الأطفال ما شاهدوه وصفاً أميناً ودقيقاً.
- أن يبغض الأطفال شهادة الزور.
- أن يميل الأطفال إلى الصدق فى القول.
- أن ينطق الأطفال عدة جمل مترابطة ومسللة.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- تختار المشرفة فى كل مرة ثلاثة أطفال.
 - تطلب من الطفل الأول وصف حادثة وقعت له فعلاً، ومن الطفل الثانى وصف حادثة شاهدتها فى فيلم مثلاً، وتعرض على الطفل الثالث صورة لشارع مزدحم، وفى جزء منه حادثة، وذلك لعدة ثوان، ثم تطلب منه وصف الحادثة التى رآها لأصحابه.
 - تبدأ المشرفة فى مناقشة بعض الأطفال فى هذه الحكايات:
 - ماذا حدث لزميلكم فلان؟ ما أسباب ذلك من وجهة نظركم؟
 - هل ترون أن تصرف زميلكم كان سليماً؟
 - من يعيد سرد الحادثة التى رآها زميلكم فى الفيلم السينمائى؟
 - من شاهد حادثة مشابهة فى الواقع؟
 - ماذا نتعلم من هذا الموقف؟
- [تركز المشرفة هنا على ضرورة تجنب التصرفات الخاطئة والسلبية، وعلى كيفية التصرف فى المواقف الصعبة].
- الطفل الفائز هو الطفل الذى أجاد وصف الموقف بكل دقة، ويتم اختياره بمعرفة زملائه.
- تمارس هذه اللعبة داخل قاعة الروضة، وتستغرق ٢٠ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة شهرياً.



لعبة (٤)

ماذا رأيت؟

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يسترجع الأطفال ما يشاهدونه بدقة.
- أن يهتم الأطفال بتعرف ما يدور حولهم من أحداث.
- أن يجيب الأطفال عن الأسئلة المتنوعة بجمل مفيدة.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة عن طريق:

- عرض صورة كبيرة لشارع مزدحم، أو سوق تجارى، أو ما شابه ذلك على الأطفال لدقائق معدودة.

- على الأطفال مشاهدة جميع أجزاء الصورة، وتفصيلاتها، ويمكن التحدث معهم بشأن ما فيها.

- يتم إخفاء الصورة، وتبدأ المسابقة بفريقيين:

- يتم طرح عدد متساو من الأسئلة لكل فريق:

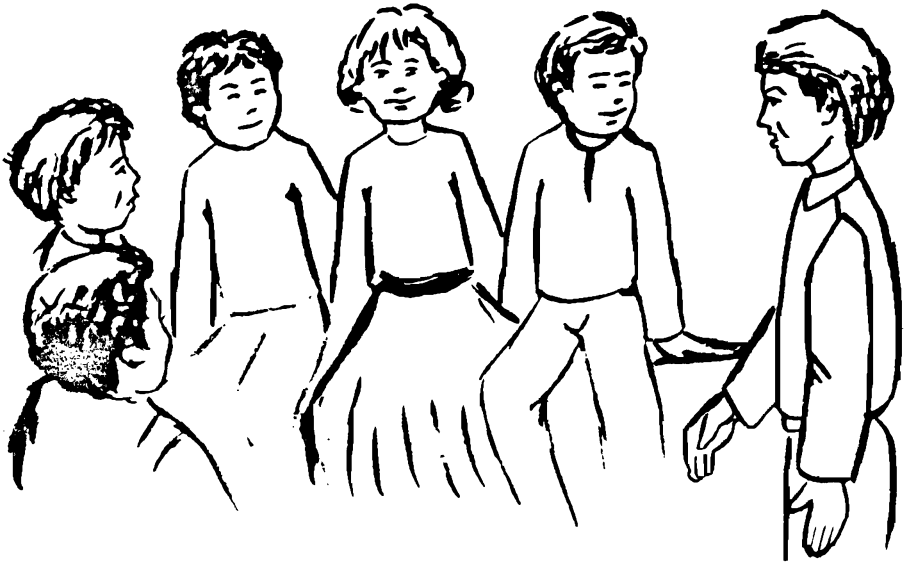
مثلا:

كم رجلا فى الصورة؟ ما لون السيارة فى شمال الصورة؟

ماذا يفعل الأطفال الذين يجلسون معا؟...

ويمكن أن تمارس هذه اللعبة مرة شهرياً، ولمدة عشر دقائق، وذلك داخل الغرفة أو حديقة الروضة.

ويشترط أن تكون الصورة كبيرة الحجم.. أما إذا كانت صغيرة فيتم إعداد نسخ منها، وتعرض على الأطفال، أو لكل مجموعة منهم نسخة من الصورة.



تابع: ألعاب المستوى الثالث

الوحدة الثانية

ألعاب الوصف

لعبة (١)

فيما أفكر!؟

وتهدف هذه اللعبة إلى:

- أن يصف الأطفال ما يحيط بهم وصفاً دقيقاً.

- أن يكون الأطفال جملاً مفيدة.

- أن يقبل الأطفال على ارتياد الحدائق.

وتتحدد خطوات هذه اللعبة في:

- تجلس المشرفة وحولها أطفالها، وتبدأ في التحدث عن شيء مما هو موجود بالحديقة:

شيء جميل لونه كذا، يستخدم في....، من أشكاله..... ما هو؟

- يخمن الأطفال ويحاولون معرفة ما تتحدث عنه المشرفة.

- بعد ذلك تبدأ اللعبة: تختار المشرفة ثلاثة متسابقين، يتحدث كل متسابق عن شيء.

الفائز هو الذي يستطيع أن يعبر بأكبر عدد من الجمل.

ويمكن أن تمارس هذه اللعبة بشكل ثنائي أو رباعي أو في مجموعات تقف في

دوائر، واحد يصف، وبقية الأطفال تخمن.

- ويمكن أن ينتقل الوصف لمجالات أو أماكن أخرى، على أن يحدد الأطفال في

بدايتها المجال والمكان.

ويمكن أن تستغرق هذه اللعبة ١٥ دقيقة، وتمارس مرة كل أسبوعين.



لعبة (٢)

صورة في صورتين

لعبة لغوية تهدف إلى :

- أن يحدد الأطفال الصور المتماثلة.

- أن يجيد الأطفال وصف مكونات الصورة.

- أن يكون الأطفال جملاً مفيدة.

- أن يميز الأطفال بين ما يستمعون إليه، أو ما يرونه.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للإجراءات التالية :

- تختار المشرفة عدداً زوجياً من الأطفال ٦ أو ٨ أو ١٠؛ بحيث يمثل كل ٢ مجموعة.

- تقدم المشرفة لأحد الأطفال الاثنين مجموعة من الصور، وللطفل الآخر مجموعة أخرى.

- يتم وضع الصور مختلطة ومقلوبة.

- يختار الطفل (١) صورة، ويبدأ في وصفها في جمل يتم تحديد عددها (٣ جمل/ ٥ جمل...).

- يحاول الطفل (٢) معرفة الصورة، واستخراج نسختها من أمامه، فإذا نجح تبادل الطفلان الأدوار، وإلا حسبت نقطة لمن يصف، ويكرر الوصف لصورة ثانية.

- يتم استبعاد الصورتين المتماثلتين، ويبدأ الوصف والتحديد لصورة أخرى و... هكذا.

وتستغرق هذه اللعبة حوالي ١٥ دقيقة، ويمكن أن تمارس مرة كل شهر.

لعبة (٣)

اسمع وارسم

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يستنتج الأطفال الشئ من خلال وصف مكوناته.

- أن يقارن الأطفال بين صورتين متشابهتين.

- أن يميل الأطفال إلى رسم المناظر والأشياء.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- يقسم الأطفال المشاركون إلى فريقين، يجلس طفل من فريق (أ)، وأمامه طفل من

فريق (ب)

يتكون الفريق من ٣: ٥ متسابقين، ويقية الأطفال يستمعون ويشاهدون ويشجعون.

- يعطى أطفال الفريق (أ) عدداً من الصور واضحة الشكل، قليلة التفاصيل (منضدة

عليها شئ، بروز، دولاب مفتوح...).

ويعطى كل طفل من أطفال الفريق (ب) ورقة بيضاء، وأقلاماً ملونة.

- يبدأ كل طفل من أطفال الفريق (أ) فى وصف الصورة التى معه، والطفل من

الفريق (ب) أمامه يرسم.

- فى نهاية اللعبة يتم المقارنة بين الصورة الأصل والصورة المرسومة.

الفريق الفائز هو الثنائى الذى يكاد يتطابق أصل الصورة الموجودة مع أحدهما، مع

النسخة التى قام الطفل الثانى برسمها.

وتمارس هذه اللعبة مرة شهرياً، وتستغرق حوالى ١٥ دقيقة.

لعبة (٤)

صورة بعد صورة

تهدف هذه اللعبة إلى:

- أن يقارن الطفل بين ما يستمع إليه وما يراه أمامه.

- أن يتعود الطفل دقة الوصف.

- أن يكون الطفل جملاً: اسمية أو فعلية تكويناً سليماً.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- إعداد مجموعتين متماثلتين من الصور.

- اختيار طفلين أو (مجموعتين من الأطفال) للتسابق.

- يعطى كل طفل أو (كل مجموعة من المجموعتين) مجموعة من الصور.

- يبدأ الطفل الأول في ذكر عدد من الجمل لوصف الصورة التي بين يديه، ويحاول

الطفل الثاني الوصول إلى هذه الصورة.

- يتم تحديد زمن معين، وينتقل بعده الطفل إلى الصورة التالية، ويبدأ في الوصف...

وهكذا.

- في النهاية يتم تحديد مدى نجاح الطفل في ترتيب الصور لتمثيل ترتيبها في الأول.

التدرج في هذه اللعبة يكون:

- عدد الصور في كل مجموعة؛ حيث يزداد تدريجياً من ٥ صور إلى ٦ إلى ٧، وقد

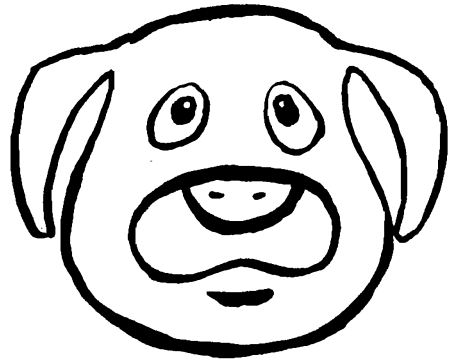
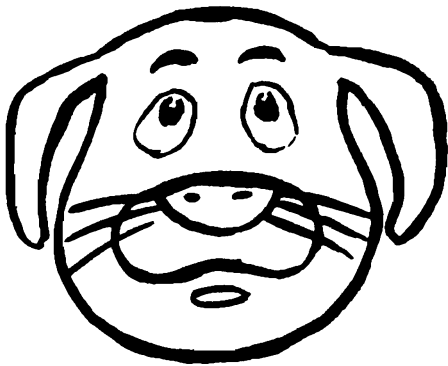
يصل إلى ١٠.

- وفي الوقت المسموح به لوصف الصورة من ٣ دقائق إلى دقيقتين إلى دقيقة و...

هكذا.

تستغرق هذه اللعبة عشرين دقيقة، ويمكن أن تتكرر مرة كل شهر، والأفضل أن

تمارس داخل القاعة.



تابع: ألعاب المستوى الثالث

الوحدة الثالثة

ألعاب التمييز

لعبة (١)

تشابه واختلافات

وتهدف هذه اللعبة إلى :

- أن يميز الأطفال بين أشكال متقاربة بتحديد مواطن الاتفاق، ومواطن الاختلاف فيها.

- أن يميل الأطفال إلى العمل الجماعي التعاوني.

- أن يعبر الأطفال عن مواطن الاختلافات بين كل صورتين.

ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- يتم الاستعانة بمجلات الأطفال في جمع عدد من الصورة المتشابهة، والتي بها عدد من الاختلافات ٣ أو ٥ أو ٧...

- يتم اختيار فريقين أو أكثر للاشتراك في المسابقة (كل فريق يتكون من ٣ : ٥ أطفال).

- يعطى كل فريق صورتين متشابهتين، ويطلب منهم في مدة زمنية محددة (ثلاث دقائق أو اثنين أو دقيقة واحدة) تحديد الاختلافات بين الصورتين.

- يعطى لكل فريق فرصة عرض الاختلافات.

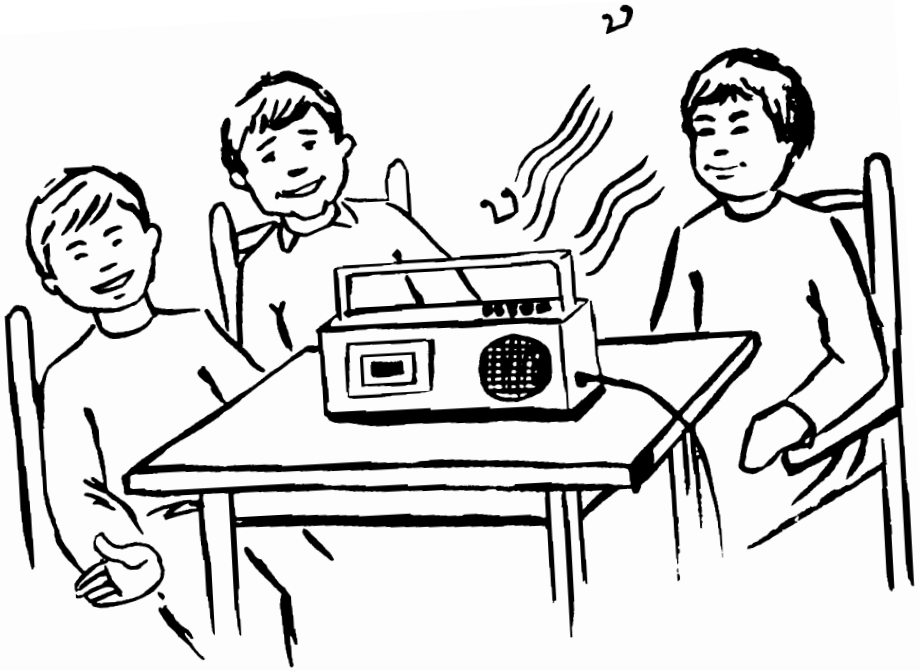
- الفريق الفائز هو الذى يستطيع أن يحدد كل مواطن الاختلافات فى الزمن المحدد، ويجيد عرض هذه الاختلافات.

ويمكن تكرار هذه اللعبة مرة كل أسبوعين، وذلك لمدة ١٥ دقيقة، وتمارس داخل القاعة، أو فى الحديقة.

لعبة (٢) حاول تعرف

من أهداف اللعبة:

- أن يميز الأطفال بين الأصوات خاصة المتشابهة.
 - أن يشعر الأطفال بنعمة البصر.
 - أن يسمّى الأطفال بعض الأدوات التي يستعملونها من خلال أصواتها.
- ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:
- تختار المشرفة طفلاً ويقوم بعصب عينيه (تغمية).
 - يقترب أحد الأطفال من الطفل المغمى، ويتحدث إليه في عدد من الجمل أو لوقت قصير محدد.
 - بعدها يطلب من الطفل معصوب العينين أن يحدد من الذى يحدثه؛ فإذا عرف حسبت له نقطة وإلا فلا.
 - وتأتى الخطوة التالية فى اللعبة بإحداث صوت (مفاتيح - عملة - باب يتحرك - خطوات...) ويطلب من الطفل تحديد الأداة أو الشيء الذى يحدث صوتاً.
 - فإذا عرف حسبت له نقطة وتنتهى اللعبة.
 - وتستغرق هذه اللعبة حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين.
 - كلما تكررت اللعبة يمكن أبعاد مصدر الصوت تدريجياً؛ بحيث يظل مسموعاً، وأيضاً يقل عدد الجمل أو الوقت المحدد للكلام.



لعبة (٣)

أصوات على شريط كاسيت

أهداف اللعبة:

- أن يوازن الأطفال بين كل صوتين متقاربين.
- أن يقبل الأطفال على الاستماع الناقدى.
- أن يعتبر الأطفال بجملة متكاملة يسمعونها.

وتتحدد خطوات هذ اللعبة فى:

- تقسم المشرفة الأطفال إلى مجموعتين أو ثلاث.
- يستمع أطفال كل مجموعة (بشكل متتابع)، لشريط كاسيت مسجل عليه صوت.
- يعطى الأطفال فرصة للتشاور، ثم يطلب من كل مجموعة تحديد ما استمعوا إليه.

ويلاحظ ضرورة:

- تنوع وتقارب الأصوات المسجلة (مياه تتدفق - صوت طائر أو حيوان - باب يغلق - دقات منبه أو ساعة حائط - وقع أقدام...).
- التدرج فى الوقت المسموح به للاستماع؛ بحيث يقل هذا الوقت تدريجياً.
- تكرار عملية الاستماع مرتين أو ثلاث.
- بعد تحديد الصوت، يمكن للمشرفة أو أحد الأطفال التحدث عنه، أو عن مواقف عاشها مع هذا الصوت.
- وتستغرق هذه اللعبة حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، ويفضل إجراؤها داخل القاعة.

تابع: ألعاب المستوى الثالث

الوحدة الرابعة

ألعاب الحكايات

لعبة (١)

ماذا حدث بعد ذلك؟

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يستنتج الأطفال أهم الأحداث التى وردت فى حكاية استمعوا إليها.
- أن يشارك الأطفال أبطال القصص المحكية مشاعرهم.
- أن يتوقع الأطفال أحداثاً وفقاً للمقدمات.

وتتم هذه اللعبة كما يلى:

- يجلس الأطفال فى دائرة، وتبدأ المشرفة فى حكاية قصة من قصص الحياة اليومية: واقعية أو خيالية، بطلها إنسان (طفل)، أو حيوان أليف.
- تتوقف المشرفة بعد مقدمة الحكاية، أو عند حديث معين.
- وتساءل الأطفال: ماذا تتوقعون أن يحدث بعد ذلك؟ أو بم يرد فلان على فلان...؟
- تمنح الفرصة فى كل مرة لعدد من الأطفال لعرض توقعاتهم.
- وتساءل المشرفة بقية الأطفال عن التوقع الذى يوافقون عليه، أو أقرب التوقعات، ويكون هو الفائز.
- وهذه اللعبة يمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، وتستغرق حوالى (٢٠) دقيقة، وتمارس فى حديقة الروضة.

لعبة (٢)

حكاية فى صورة

أهداف اللعبة :

- أن يرتب الأطفال عدداً من الصور لتعبر عن حكاية متتابعة.
- أن يستخدم الأطفال بعض أدوات الربط فى كلامهم.
- أن يميل الأطفال إلى الارجحال أو التأليف.

وتتحدد خطوات هذه اللعبة فى :

- اختيار مجموعتين من الأطفال (كل مجموعة مكونة ثلاثة أطفال).
- تقدم المشرفة لأطفال كل مجموعة عددا من الصور الملونة: بطاقات أو كروت (٧ - ١٠ - ١٥ .. صورة أو كارت).
- تبدأ اللعبة ويمنح الأطفال المتسابقون زمناً محدداً لترتيب الصور (يتدرج الزمن من ٣ دقائق إلى دقيقتين إلى دقيقة).
- يطلب من الأطفال حكاية القصة التى تعبر عنها الصور التى تم ترتيبها.
- المجموعة الفائزة هي التى أجادت وصف هذه الصور والتعبير عنها.
- وتستغرق هذه اللعبة حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن ممارستها مرة كل أسبوعين، داخل القاعة، أو فى حديقة الروضة.

لعبة (٣)

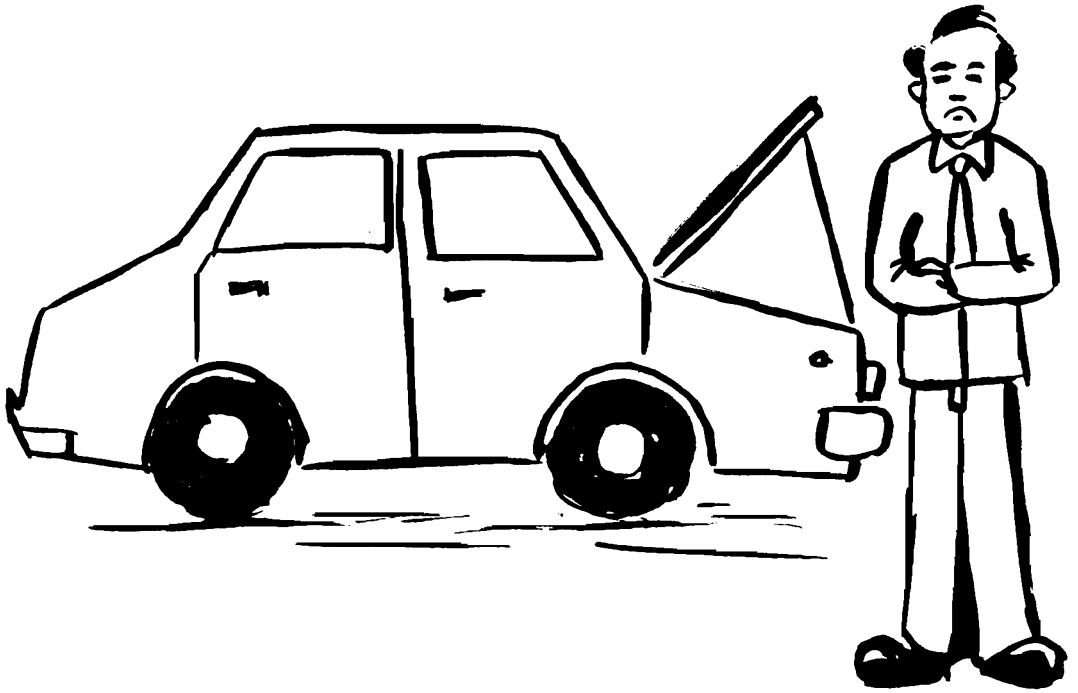
ماذا تفعل لو كنت مكانه؟

ومن أهداف هذه اللعبة :

- أن يتعرف الأطفال بعض المواقف الصعبة أو الحرجة، التي قد تصادفهم في حياتهم.
- أن يحدد الأطفال التصرف السليم في المواقف المختلفة.
- أن يقدر الأطفال خطورة المواقف الحرجة.
- أن يعبر الأطفال عن تصرفاتهم في المواقف الصعبة.

وتتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلي :

- تعد المشرفة قائمة بمواقف حياتية حرجة: نفاذ وقود سيارة - تمزق بنطلون - نسيان نقود - شخص تعرفه ولا يعرفك.
 - في كل مرة تحكى المشرفة حكاية قصيرة تختمها بهذا الموقف، ثم تسأل الأطفال: ماذا تفعل لو كنت مكانه؟
 - تختار المشرفة عدداً من الأطفال، يتسابقون في عرض كيف يتصرف كل منهم، إذا مر بهذا الموقف.
 - صاحب أفضل أو أنسب تصرف هو الفائز.
- وهذه اللعبة تستغرق حوالى عشرين دقيقة، ويمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين.
- ويمكن أن تعرض المشرفة بعض أشكال التصرف، وعلى الأطفال تحديد الشكل الذى يرونه مناسباً، وتناقشهم فيه المشرفة.



تابع: ألعاب المستوى الثالث

الوحدة الخامسة

ألعاب الرأي

لعبة (١)

خذ بالك

تهدف هذه اللعبة إلى :

- أن يميز الأطفال بين المعلومة الصحيحة، والمعلومة غير الصحيحة فيما يسمعون إليه.
- أن يعبر الأطفال عن رفض الخطأ بعبارة محددة.
- أن يقبل الأطفال على إبداء الرأي، وقول الحق.

وتتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلي :

- تجمع المشرفة الأطفال في دائرة، وتطلب منهم حسن الاستماع، والتركيز فيما يقال.

- تخبر المشرفة الأطفال بأنها ستحكي حكاية، أو تعرض لموضوع، وخلالها ستذكر معلومات غير صحيحة، وعلى الأطفال رفع أيديهم قائلين:

- لا هذه غير صحيحة، والصحيح كذا.

- عفوا هذا خطأ والصواب كذا.

- لا اتفق معك في هذا الرأي والصواب كذا.

- تقول المشرفة مثلاً:

عندما تسافر إلى القاهرة تزور بحيرة قارون (X)

يرد طفل - غير صحيح فبحيرة قارون ليست في القاهرة، إنها في مدينة الفيوم.

(تحسب لهذا الطفل نقطة أو نقطتين)

- تعتذر المشرفة وتعود للحديث، وتقول مثلاً:

- وأثناء العودة من القاهرة قبل أن نصل إلى مدينة العريش، جلسنا نستريح في كافيتريا

توجد بمدخل مدينة رفح.

يرد طفل: عفواً هذا خطأ فأتساءل العودة من القاهرة، توجد رفح بعد العريش وليس قبلها

(تلقت المشرفة نظر الأطفال إلى آداب الاستماع والاستئذان قبل الكلام).

(تُحسب نقطة للمشرفة، إذا لم يصحح الأطفال الخطأ، ونقطة للطفل الذي يصحح وهكذا تكون المنافسة بين المشرفة والأطفال)
تتأخر هذه اللعبة مرة شهرياً، وتستغرق حوالي ١٥ دقيقة، وتتم داخل قاعة الروضة.



لعبة (٢)

ما رأيك فيما أقول!؟

تهدف هذه اللعبة إلى مايلي :

- أن يوازن الأطفال بين ما يستمعون إليه، وما يرونه أمامهم.
- أن يعبر الأطفال عن تأييدهم أو رفضهم لما يقال.
- أن يهتم الأطفال بالمشاركة بالرأى فيما يدور حولهم.

وتتحدد إجراءات تنفيذ اللعبة فيما يلي :

- تعرض المشرفة على الأطفال صورة مرسومة أو مطبوعة.
- تبدأ المشرفة فى التحدث عن الصورة بأوصاف متفقة، أو مختلفة عما فى الصورة.
- بعد كل وصف تسأل المشرفة الأطفال:
- ما رأيكم؟ أو أموافقون؟
- الراغب فى الأطفال فى الرد، يستأذن أولاً، ثم يعرض رأيه قائلاً:
- أنا أتفق مع حضرتك فالنخلة مشمرة.
- أنا اختلف مع حضرتك فإن النخلة مازالت غير مشمرة.
- تشجع المشرفة الأطفال على المشاركة، ويحصل من يعرض رأيه اتفاقاً أو اختلافاً على نقطة.

والطفل الفائز هو الذى يحصل على أكبر عدد من النقاط.

وتمارس هذه اللعبة فى حديقة الروضة، (ويمكن هنا استبدال الصورة بحديث عن منظر طبيعى).

ويمكن تكرارها شهرياً، وذلك لمدة ١٥ دقيقة كل مرة.

لعبة (٣)

أحبه... لأحبه

من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

- أن يعلل الأطفال لجهم أو لبغضهم لشيء ما.

- أن يجيد الأطفال اختيار ما يفضلونه.

- أن يعبر الأطفال عن جهم أو كراهيتهم للأشياء.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

- تضع المشرفة أمام مجموعة من الأطفال (ثلاث أو أربعة فى كل مرة) عدداً من

الصور:

- صورة لحيوانات، وأخرى لفواكه، وثالثة لألوان، ورابعة لأشخاص، وخامسة لمهن أو

حرف، و... هكذا.

- المطلوب من كل طفل من المتسابقين أن يحدد فى كل مجموعة من الصور، التى

أمامه شيئاً يحبه، وآخر لا يحبه.

ويحصل المتسابق على درجة إذا علل لماذا يحب هذا؟

ويحصل المتسابق على درجة أخرى إذا علل لماذا لا يحب هذا؟

[يمكن حساب الدرجات وفقاً لعدد التبريرات]

وتمارس هذه اللعبة مرة شهرياً، وتستغرق فى كل مرة حوالى ١٥ دقيقة.

تابع: ألعاب المستوى الثالث

الوحدة السادسة

ألعاب المعلومات

لعبة (١)

عروستي

تحدد أهداف هذه اللعبة فيما يلي :

- أن يحدد الأطفال مسمى شيء من خلال سماع بعض صفاته، أو استخداماته.

- أن يتعود الأطفال الإيجاز في القول.

- أن يعبر الأطفال عن الصفات والاستخدامات.

وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية :

- يجلس الأطفال داخل القاعة أو في دائرة بحديقة الروضة.

- تختار المشرفة طفلاً، وتطلب منه الخروج من القاعة، أو الوقوف بعيداً عن الدائرة وظهره لزملائه.

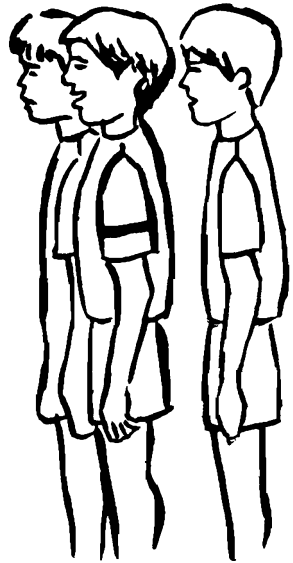
- تحدد المشرفة للأطفال شيئاً يتحدثون عنه: قلم، كتاب، ساعة، شراب، قبة،.. ويتم إخفاء هذا الشيء.

- يعود الطفل المتسابق، ويمر على الأطفال الجالسين طفلاً طفلاً.

- تطلب المشرفة من كل طفل ذكر جملة عن الشيء المخبأ .. تعكس إحدى صفاته أو استخداماته.

الطفل المتسابق له ثلاث محاولات، فإذا لم يحدد الشيء المخبأ حتى انتهت الدائرة، جلس خاسراً، ويخرج غيره؛ ليخبيء شيئاً آخر، وإذا وصل إلى مسمى الشيء جلس فائزاً، وخرج الطفل الذي عرف من خلال إجابته الشيء، لتبدأ اللعبة من جديد.

ويكتفى لتنفيذ هذه اللعبة بـ ١٠ دقائق في كل مرة، ويمكن أن تكرر مرة أسبوعياً، حتى تمنح الفرصة لجميع الأطفال بالمشاركة وتزويد معلوماتهم، عن كل الأشياء الموجودة حولهم سواء الشخصية أم غير الشخصية.



لعبة (٣)

(سين وجيم)

وتهدف هذه اللعبة إلى:

- أن يسترجع الأطفال بعض معلوماتهم السابقة .
- أن يلم الأطفال بمعلومات جديدة.
- أن يميل الأطفال إلى متابعة البرامج الإذاعية والتلفزيونية المفيدة.
- أن يلتزم الأطفال بآداب المناقشة.
- أن يجيد الأطفال عرض معلوماتهم في جمل مفيدة.

وتتم هذه اللعبة كما يلي:

- اختيار فريقين للمشاركة (كل فريق مكون من ٥ أطفال).
- يجلس الفريق في دائرة في أحد جانبي المكان.
- تبدأ المشرفة في طرح عدد الأسئلة: سؤال للفريق (أ)، ثم آخر للفريق (ب) ... وهكذا.

- تدور الأسئلة حول الأماكن، والشخصيات، والألوان، والأوقات، والأعداد، وما يشابه ذلك؛ بحيث تتلاءم ومستويات الأطفال.

- تحسب نقاط أو درجات للإجابات الصحيحة، ويتم تصحيح الإجابات غير الصحيحة.
- الفريق الفائز هو الذي يحصل على الدرجة الأكبر.
- يمكن أن تتدرج في عدد الأسئلة ومستوياتها، ونعود الأطفال التشاور، وعدم الاستعجال بالإجابة.

وتستغرق هذه اللعبة حوالي عشرين دقيقة، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين.

لعبة (٣)

سباق المعلومات

وتهدف هذه اللعبة أن:

- يتعرف الأطفال بعض المشاهير والعظماء.
- يهتم الأطفال بجمع المعلومات والاحتفاظ بها في ذاكراتهم.
- يجيد الأطفال التعبير عن رغبتهم في الكلام باستخدام عبارات: من فضلك لو سمحت...

وتتم هذه اللعبة: في صورة دورى من دور واحد أو دورين:

- حيث يقسم جميع الأطفال إلى مجموعات.
- كل مجموعة (فريق) يسمى باسم أحد الخلفاء الراشدين أو العظماء أو المشاهير.
- أبو بكر الصديق، عمر الفاروق، عثمان «ذو النورين»، على بن أبى طالب، أو مصطفى كامل، عمر مكرم، أو أسماء الشهداء.
- تجرى مباراة أسبوعية بين فريقين، وبنظام الدورى؛ حتى يتحدد فى سباق المعلومات بطل الدورى.
- فى كل مباراة تطرح المشرفة عشرة أسئلة فى مجال واحد:
- خمسة أسئلة لكل فريق والإجابة الصحيحة تماماً تحصل على درجتين، و... هكذا تكون الدرجة النهائية من ١٠.
- الفائز يحصل على نقطتى المباراة، وفى حالة التعادل يحصل كل فريق على نقطة.
- تدور الأسئلة حول شخصيات أو أماكن أو مناسبات أو معلومات علمية أو تاريخية عن الروضة أو البلدة أو المحافظة... الخ.
- وتستغرق كل مباراة حوالى ٢٠ دقيقة، وتمارس مرة كل أسبوعين، يشجع خلالها الأطفال على جمع معلومات فى مجال معين.

المراجع

(١) المراجع العربية:

- ١ - أحمد البهى السيد وحيش: «بعض برامج تنمية الابتكارية بدار الحضانة. دراسة تجريبية». رسالة ماجستير كلية التربية، جامعة المنصورة، ١٩٨٤.
- ٢ - جبريل كالفى: سيكولوجية طفل الروضة، ترجمة طارق الأشرف، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).
- ٣ - جوزينيا كوتونى برناردى: تعالوا نلعب سويا، ترجمة طارق الأشرف، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).
- ٤ - جوليا برانتونى سافاريزى: التربية النفسحركية، والبدنية، والصحية فى رياض الأطفال النظرية والتطبيق،، ترجمة عبد الفتاح حسن، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).
- ٥ - حسن إبراهيم عبد العال: «اللعب، مدخل وظيفى للتربية الإسلامية»، دراسات تربوية، المجلد السابع، الجزء ٤٠، ١٩٩٣.
- ٦ - حسن شحاتة: تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ١٩٩٢).
- ٧ - حسين سليمان قورة: تعليم اللغة العربية، دراسات تحليلية، ومواقف تطبيقية، (القاهرة: دار المعارف بمصر، ١٩٦٩).
- ٨ - حمدى حسن حسنين: أثر بعض الأنشطة والألعاب الابتكارية فى تنمية السلوك الابتكارى لدى أطفال الحضانة المصرية، رسالة ماجستير، كلية التربية، ١٩٨٨.
- ٩ - رشدى أحمد طعيمة. وأحمد جمعة أبو شنب: «المهارات اللغوية، ومستوياتها، تحليل نفسى لغوى، دراسة ميدانية»، مكة المكرمة، ١٩٨٦.
- ١٠ - رناد الخطيب: «روضة الأطفال، نموذج مقترح»، سلسلة دراسات فى تربية طفل ما قبل المدرسة (١)، (القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب ١٩٩٠).
- ١١ - سرجيو سبيني: التربية اللغوية للطفل، ترجمة فوزى محمد عيسى، وعبد الفتاح حسن (القاهرة: دار الفكر العربى ١٩٩١).

- ١٢ - سلوى عثمان مصطفى عثمان: برنامج مقترح فى مجال التربية الفنية لتنمية القدرة على التفكير الابتكارى لطفل رياض الأطفال، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة ١٩٩٣ .
- ١٣ - سيد عثمان: الإثراء النفسى دراسة فى الطفولة، ونمو الإنسان (القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٦).
- ١٤ - عبد العليم إبراهيم: الموجه الفنى لمدرسى اللغة العربية، ط٣ (القاهرة، دار المعارف ١٩٨٤).
- ١٥ - عبد الفتاح أبو معال: تنمية الاستعداد اللغوى عند الأطفال (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع ١٩٨٨).
- ١٦ - عبد المجيد عبد الرحيم: قواعد التربية والتدريس فى الحضانة ورياض الأطفال (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٤).
- ١٧ - عفاف أحمد عويس: تنمية القدرات الإبداعية عن طريق النشاط الدرامى الخلاق، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس ١٩٨٠ .
- ١٨ - عواطف إبراهيم محمد: تعليم الأطفال فى دور الحضانة بين النظرية والتطبيق (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٣).
- ١٩ - عواطف إبراهيم محمد: نمو المفاهيم العلمية والطرق الخاصة برياض الأطفال (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٧).
- ٢٠ - فتحى على يونس: اللغة العربية، والدين الاسلامى فى رياض الأطفال، والمدرسة الابتدائية (القاهرة: دار الثقافة للطباعة والنشر ١٩٨٤).
- ٢١ - محمد حماسة عبد اللطيف: النحو والدلالة، مدخل لدراسة النحو الدلالة (القاهرة: مطبعة المدنية ١٩٨٣).
- ٢٢ - محمد صلاح الدين مجاور: دراسة تجريبية لتحديد المهارات اللغوية فى فروع اللغة العربية (الكويت: دار القلم ١٩٧٤).
- ٢٣ - محمد محمد الحماسى: إسهامات اللعب التربوى فى تنمية الطفل (دراسة تحليلية) ندوة الطفل والتنمية (الرياض: وزارة التخطيط ١٩٨٧).

٢٤ - هدى الناشف: رياض الأطفال (القاهرة: دار الفكر العربى ١٩٨٩).

٢٥ - ناصف مصطفى عبد العزيز: الألعاب اللغوية فى تعليم اللغات الأجنبية

(الرياض: دار المريخ ١٩٨٣).

٢٦ - يسرية صادق: خبرة اللعب (أنماط - سلوكيات - أدوات)، فى ضوء بعض

قدرات التفكير التباعدى لدى أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية بطنطا

١٩٨٩.

(ب) المراجع الأجنبية:

27 - Buggy, Tom: "An examination of the effectiveness of videotaped self-modeling in teaching specific linguistic structures to preschoolers.

Topics in early childhood special education/, Vol. 15, No. 4, Win, 1995

28 - Caravolas, Marketa Bruck, Maggie: the effect of Oral and Written language input on children's phonological awareness: "Across - linguistic study".

Journal of experimental child psychology. Vol. 55, No. 1, Feb 1993.

29 - Chen, Chuansheng - Stevenson, Haroldw: "Cross - linguistic differences in digit span of preschool children

Journal of experimental child psychology. Vol. 46, No. 1, Aug. 1988.

30 - Colin Granger, "**Play games with english**" Halley Jordan Hill, Oxford Ox2 8Ej, 1980.

31 - Deirdre Howard - Williams and Conthna Herd: **Word games with English, 1, 2, 3**, Hally Court, Jordan Hill, Oxford, Ox2, 8Ej, 1986.

32 - Devescovi, Antonella and others: Consapevolezza linguistica nei bambini di eta prescolare (Linguistic awareness in preschool - age children, **Rassegna Italiana di linguistica applicata** Vol. 21, No. 1 -2, Jan. Aug 1989.

- 33 - Friedrike Klippel, "Keep talking" communicative fluency activities for language teaching, Cambridge University, Press 1984.
- 34 - George P. Mc Callum, **101 Word games** Oxford university press, 1980.
- 35 - Haley, G. Alyons "taining advantaged and disadvantaged black kinder garteners in soiodrama - effects on creativity and free recell variables of Oral language" microfilms Intemational, 1987.
- 36 - Kalf, David: E.F.L. Cards: Not a bad deal "**A periodical for classroom language teachers**, Vol. 11, No. 2, 1989.
- 37 - Mariann Celce: Murcia and Lois McIntosh: **Teaching english as a second or forgein language**, new bury house publishers, 1989.
- 38 - Pellegrini, A. D. and others: Alongit - unidal study of the predictive relations among symbolic play, linguistic verbs, and early literacy. **Research in the teaching of english. Vol. 25, No. 2, May 1991.**
- 39 - Riddle, Elizabeth: teaching articles i the content of speach, **Aperiodical for classroom language teacher** Vol. 10, No. 1, 1988.
- 40 - The Britsh Council: " English Teaching Information entre" **Games sitmulations and role playing** London, 1977.
- 41 - Watson, Rita: "learning words from linguistic expressions" Definition and Narrative, **Research in the teaching of english**, Vol. 21, No. 3, Oct. 1987.
- 42 - Wilge M. Rivers: **Teaching Forigen Language Skills**, the universi-ty of Chicago Press, 1981.
- 43 - William littlewood: "**Communcative language teaching**" Cam-bridge University Press, 1981.