الألعاب التربوية

طفل يلعب ...

طفل يبدع

إعداد

المعلمة/ منال مطر

مدرسة القاهرة الأساسية (ب)

الطبعة الأولى

غزة – نوفمبر ٢٠١٥

شكر وتقدير

أود أن أشكر كل من ساعدني و دعمني أو ساهم في إنتاج هذا الكتاب

* مديرة مدرسة القاهرة الأساسية (ب) للبنات أ. نجاح صنع الله

* المشرفة التربوية أ. حنان أبو سكران مديرية غرب غزة

* المعلمة أ. هبة أبو عودة من مدرسة ذكور الشاطئ (ج)

* الأخصائي الاجتماعي أ. محمد أبو حصيرة

من مؤسسة أطفال فلسطين المستقبل

آمل أن يكون هذا الجهد بداية مشجعة

للمعلمين والمعلمات للإضافة والإثراء . . .

المعلمة

منال حماد مطر

المقدمة

من خلال تجربتي واستخدامي للألعاب التربوية ، وتطبيقي لمتطلبات السياسة العامة لإدارة المدرسة بتفعيل استراتيجيات التعلم النشط أصبحت لدي قناعة بأهمية هذه الأداة التربوية التي من الممكن أن تُثري التجربة التربوية والتدريسية وتحديثها بما يتلاءم مع متطلبات البيئة وحاجة العمل التربوي إلى تحديث في وسائله وأدواته.

ونظراً لتكدس المناهج بالمعلومات والمفاهيم والحقائق الجافة ، شعرت بأهمية استخدام الاستراتيجيات الحديثة التي تركز على المتعلم الذي هو محور العملية التعليمية فبادرت باستخدام هذه الاستراتيجية وقررت إعداد هذا الكتاب بتشجيع من مديرة المدرسة .

إن عملية التعلم هدفها إكساب الفرد معلومة جديدة وغرس سلوك حميد، فالطلاب يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة فنحن مفطورون على حب المرح الذي هو أحد مصادره اللعب وبالتالي فإن ارتباط العملية التعليمية باللعبة تجعل الطلاب يتعلمون بصورة أفضل و بطريقة ممتعة وشيقة.

فمن خلال هذا الكتاب المتواضع قمت بتجميع خبراتي وكذلك الألعاب التربوية التي استخدمتها داخل وخارج البيئة الصفية وأيضا وضحت الهدف من كل لعبة والمباحث التي يمكن استخدامها فيها بالإضافة إلى عدد المشاركين و المدة الزمنية المستخدمة لكل لعبة والأدوات اللازمة لتنفيذ اللعبة إن وجدت.

الهدف الأساسي لهذا الكتاب توفير الوقت والجهد على المعلم في البحث عن اللعبة التربوية الهادفة والتي تخدم الموقف التعليمي المناسب، وتمتاز هذه الألعاب بسهولة التنفيذ وبالإمكان التعديل عليها بما يناسب البيئات المختلفة ووفقاً للموقف التعليمي المراد استخدام الألعاب التربوية له.

مفهوم الألعاب التربوية

هي ألعاب تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة ، فهي ألعاب تُحكم بقوانين وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام بها كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها و تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما وذلك في جو يحاكي الواقع .

أغلب الألعاب تحمل طابعاً تنافسياً في إطار تفاعلي بين المشاركين تنتهي بفائز وخاسر . وهي بطبيعتها تتطلب من المشاركين المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة) أو العقلية (نشاط فكري كحل مشكلة) أو كليهما كما تشير إلى الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماسة والمتعة والإثارة والترقب).

تختلف الألعاب التربوية عن غيرها من طرق التعلم الأخرى في كون المعلم ليس هو المصدر الأساسي للمعلومة أو التوجيه بل هو إحداها ويتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة أي الكل يتعلم من الكل وليس من المعلم فقط . كما أن أهم ما يميزها عن طرق التعلم الأخرى هو عنصر المتعة والتشويق .

أهمية الألعاب التربوية

١- تغير دور المعلم فهو لم يصبح المصدر الوحيد للمعلومة.
٢- تنمي مهارات الاتصال اللفظية وغير اللفظية.
٣- تعتبر وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها.
٤- وسيلة للتخلص من الضغوط النفسية التي تقع من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية .
٥- تزيد من دافعية التعلم كما توفر عنصر المنافسة والحظ والإثارة.
٦- تشرك المتعلم إيجابياً في العملية التعليمية .
٧- تسهل تعلم العمليات الصعبة.
٨- تعلم الطلاب جميع أنواع التعلم (معرفي / أدائي / انفعالي)
٩- تعزز ما تعلمه الطالب وتمنحه فرصة للمراجعة الهادفة .

١٠- تحث على التعلم الذاتي .

١١- تعود الطالب على صنع القرار وتحمل المسئولية

١٢- تضيق الفجوة بين المستويات المختلفة (الفروق الفردية) داخل الصف الواحد.

١٣- تعمل على تفريغ العنف والتوتر والقلق.

١٤- منح الفرصة للتعبير عن النفس.

أهداف الألعاب التربوية

١- إتاحة الفرصة للمشاركين للتواجد في جو مرح مما يساعد في زيادة نسبة التركيز والإنتاج.

٢- تنمية روح التعاون.

٣- تنمية التفكير الإبداعي فشعارنا هو (طفل يتعلم باللعب .... طفل يبدع)

٤- تنمية حب المشاركة والمبادرة.

٥- كسر حواجز الخجل بين الأفراد وبالتالي إكساب الجرأة والاحترام وقوة الشخصية.

٦- إشعار المشارك بالفرح والمرح والسعادة.

٧- تعزيز الثقة بالنفس.

٨- تنشيط وتنمية وتقوية العضلات.

٩- تعلم مهارات الحياة.

المعوقات التي تواجه تنفيذها

١- عدم وجود الوقت الكافي لتنفيذ الألعاب .

٢- عدم توفر الإمكانيات لتنفيذ بعض الألعاب.

٣- عدم اهتمام بعض المعلمين بالألعاب التربوية وقد يعتبرها البعض مضيعة للوقت.

٤- تحتاج إلى وقت لتجهيزها وتدريب الطلبة .

٥- طول المنهاج الدراسي .

أحاول في هذا الكتاب أن أوفر للمعلمين والمعلمات بعض الألعاب التربوية التي يمكن الاستفادة منها في الصفوف الأساسية وأضعها بين أيديكم للاستفادة منها مع إمكانية التعديل والتغيير حسب الموقف التعليمي والبيئة الصفية ، كما يمكن ابتكار ألعاب تربوية أخرى مقتبسة من هذه الألعاب. فمن خلال هذا الكتاب أقوم بعرض اللعبة والهدف منها وعدد المشاركين والمكان ومدة اللعبة والمبحث المراد تنفيذ اللعبة فيه والأدوات إن وجدت وآلية التنفيذ .

القواعد العامة لتحديد الوقت المناسب للبدء باللعبة :

١- يفضل لعب الألعاب الافتتاحية في بداية الحصة لأنها تستخدم أصلا لكسر الحواجز النفسية وإذابة الجليد وإزالة الرهبة والخجل من نفوس الطلبة وأيضاً تعتبر تمهيداً للدرس مثل لعب الأدوار.

٢- يمكن استخدام اللعبة لتثبيت المفهوم المراد إيصاله للطلبة بعد أن يحدد المعلم مستوى الطلاب العقلي ومن ثم يحدد استخدامها قبل أو بعد التأصيل النظري للمفهوم .

٣- الألعاب المنشطة من اسمها تستخدم عند الشعور بأن الطلاب قد بدا عليهم التعب أو الملل ولابد من تنشيطهم ذهنياً وعقلياً .

٤- بعض الألعاب تتطلب مساحة واسعة يصعب تنفيذها في الصف وتنفذ في الساحة المدرسية.

لعبة الفواكة

المبحث : العلوم العامة

الهدف : التسلية والتشويق وتحبيب الطالب في مادة العلوم

المشاركون : ١٠ أو أكثر

المدة : ١٠-١٥ دقيقة

المكان : مساحة واسعة تتسع لـ ٢٠ شخصاً

آلية التنفيذ :

- يقف المشاركون العشرة في دائرة ، يقف المعلم في وسط الدائرة (يمكن أن يقوم طالب بدور المعلم)
- يقوم المعلم بإعطاء معلومة حول الفاكهة (موسمية، دائمة ...)
- ثم يقوم الطالب الأول بذكر الفاكهة في أُذن الطالب الثاني بصوتٍ منخفض وهكذا حتى يصل الاسم إلى جميع الطلاب العشرة .
- في النهاية يقول الطالب العاشر بصوتٍ مرتفع الاسم الذي يدل على الفاكهة
- ثم يقرر المعلم إذا كانت الإجابة صحيحة أم لا.
- يقوم المعلم بتنفيذ اللعبة لعدة فرق ويحدد المعلم الفريق الفائز.
- تعزيز طلاب الفريق الفائز .

لعبة الحركات

الهدف : كسر الملل وضبط الصف

المشاركون : جميع طلاب الصف

المدة : دقيقة أو دقيقتين

المكان : الصف

الأدوات : –

آلية التنفيذ:

- يطلب المعلم من الطلاب الوقوف.
- ثم يقوم المعلم بعمل حركات (أو إصدار أصوات) أمام الطلاب وعلى المجموعة أن تقوم بنفس الحركة بدون صوت و بسرعة .

طريقة أخرى :

- يقول المعلم رقم (١) يصفق الطلاب ، رقم (٢) يصفق الطلاب أعلى رءوسهم ، رقم (٣) حركة أخرى مختلفة .
- وعندما يقول المعلم الرقم على الطلاب عمل الحركة المرتبطة بالرقم.
- ومن لم يشارك يجلس ويحرم من اللعبة ويمكن أن يختار المعلم طالباً للقيام بدوره.

لعبة تركيب أجزاء الصورة

المبحث : العلوم العامة / اللغة العربية / التربية الوطنية

الهدف : – ترتيب أجزاء جسم الحيوان .

- يذكر كيفية عناية الحيوانات بصغارها

المشاركون : الطلاب في مجموعات

المدة : دقيقة

المكان : داخل الصف

الأدوات : صورة حيوان أو طائر يتكون من عدة أجزاء منفصلة وخلف كل جزء لاصق

آلية التنفيذ :

- تبدأ كل مجموعة بتركيب أجزاء الحيوان.
- تسمي كل مجموعة الحيوان الذي حصلت عليه.
- مع ذكر كيفية عناية الحيوان بصغيره أو ذكر اسم صغيره.
- تنتهي اللعبة بانتهاء الوقت المحدد.
- يمكن استخدام هذه اللعبة في اللغة العربية بتركيب الحروف لتكوين كلمة صحيحة ويضعها في جملة من عنده).
- ثم يُعلن اسم المجموعة الفائزة ويتم تعزيزها.

لعبة حبل الغسيل

المبحث : عدة مباحث

الهدف : ترتيب الكلمات كما ورد في الدرس

المشاركون : اثنان أو أربعة أو ستة

الزمن : خمس دقائق

المكان : الصف

الأدوات : حبل غسيل – بطاقات على شكل ملابس – ملاقط غسيل – صافرة

آلية التنفيذ :

- تبدأ كل مجموعة بترتيب البطاقات كما وردت في الدرس أو جمل خارجية بعد سماع صوت الصافرة.
- تنتهي اللعبة بانتهاء الوقت المحدد للعبة.
- ثم يقوم المعلم بوضع ملصق تشجيعي للمجموعة الفائزة.

لعبة المذيع الصغير

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يذكر الطالب ماذا تعلم من الدرس

المشاركون : واحد أو اثنان

المدة: أخر ٥ دقائق من الحصة

المكان : داخل الصف

الأدوات : مجسم ميكروفون

آلية التنفيذ :

يقول الطالب : السلام عليكم يسعدني أنا الطالب _____ من الصف _____ بعد الانتهاء من درس _____ أن أقوم بطرح بعض الأسئلة عليكم : (مثال للأسئلة)

- ماذا تعلمت من الدرس ؟
- ما هو الحق الوارد في الدرس ؟
- ما هو واجبنا تجاه الآخرين ؟
- ما هي العادات الحسنة التي تعلمتها من الدرس ؟

- تختلف الأسئلة حسب موضوع الدرس

لعبة الأرقام

المبحث : الرياضيات

الهدف : حفظ حقائق الضرب وزيادة نسبة التركيز

المشاركون : الطلاب في مجموعات

المدة : ٥ دقائق

المكان : مساحة واسعة (ساحة المدرسة)

الأدوات : أطباق ملونة

آلية التنفيذ :

- يقف المشاركون في دائرة ويقف المعلم داخلها.
- يقوم المعلم بتثبيت ناتج حقائق الضرب على الأطباق الملونة ويوزعها في المكان
- تقف المجموعة في الوسط وعندما يقول المعلم مثلاً (٢×٢) تتجه المجموعة إلى العدد ٤ ومن يفعل غير ذلك يخسر ويرجع مكانه.
- يقول المعلم السؤال ببطء وبالترتيب ثم يتدرج بسرعة و بأرقام غير موجودة لمعرفة من الطالب المنتبه أكثر.

لعبة المغناطيس

المبحث : العلوم العامة

الهدف : يصنف الأشياء التي يجذبها المغناطيس ولا يجذبها

المشاركون : طالبين

المدة: دقيقة أو دقيقتين

المكان : داخل الصف

الأدوات : خيط – مغناطيس – ٣ صناديق أدوات مختلفة

آلية التنفيذ :

- نضع مجموعة من الأشياء في الصندوق الكبير مثل (مشط ، قلم، مقص ، ورقة، ممحاة مسطرة....)
- عند سماع الصافرة يقوم كل فريق بتصنيف الأدوات ووضعها في الصندوق المناسب.
- الفريق الذي يقوم بأداء المهمة على أكمل وجه والأسرع هو الفائز.

لعبة بر وبحر

المبحث : –

الهدف : ضبط الصف وكسر الروتين والملل داخل الصف

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : من ٣ إلى ٥ دقائق

المكان : داخل الصف أو ساحة المدرسة

الأدوات : –

آلية التنفيذ:

- يقف الطلاب ويقوم المعلم بسرد قصة قصيرة تحتوي على كلمة بر وكلمة بحر
- عند سماع كلمة بر يقف الطلاب و عند سماع كلمة بحر يجلسون
- أما إذا كانوا في ساحة المدرسة عمل دائرة كبيرة يقف المشاركون على حدود الدائرة
- عند سماع كلمة بر يقفزون خارج الدائرة وعند سماع كلمة بحر يقفزون داخل الدائرة.

لعبة قف باسم البلد

المبحث : الرياضيات – التربية الوطنية

الهدف : يعد الطالب المتتاليات بطريقة صحيحة

المشاركون : ٦ طلاب

المدة : من ١٥ إلى ٢٠ دقيقة

المكان : داخل الصف

آلية التنفيذ :

- توزيع الطلاب في أماكن مختلفة داخل الصف
- كل طالب يختار اسم مدينة فلسطينية ويثبت على صدره اسم المدينة (أو يلبس تاج عليه اسم المدينة)
- يقوم طالب بالدور المركزي وهو القدس ويتكلم عن نفسه
- ثم ينادي على الخليل مثلا فيرد عليه ، فيقول له عرّفنا عن نفسك فيقول الخليل (بماذا تشتهر الخليل / النبي الذي عاش فيها / الأماكن الدينية الموجود بها)
- ثم يسأله كم خطوة تحتاج لتصل عندى فيذكر عشرة مثلاً
- فيطلب منه الحضور إلى مدينته (القدس)
- فيأتي إليه بالقفز اثنتان أو ثلاثات أو أربعات (ممكن تكون خطوات)
- إذا وصل إلى الدائرة مثل أو قريباً من توقعاته يصفق له الطلاب.

لعبة الأرقام والمجموعات

المبحث : الرياضيات

الهدف : يمكن استخدامها في تحفيظ جدول الضرب

المشاركون : ١٥ أو ٢٠ طالباً

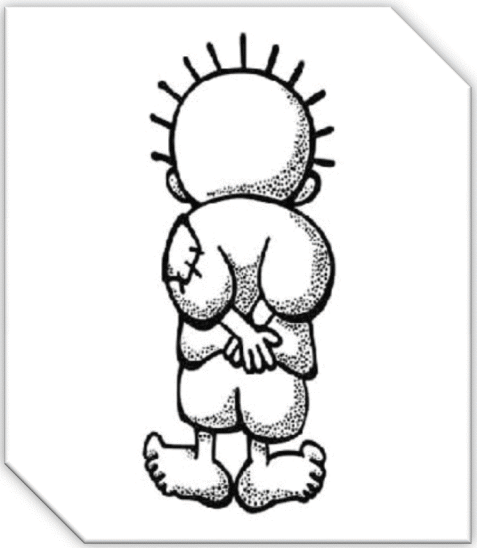
المدة : ٥ دقائق

المكان : ساحة المدرسة

آلية التنفيذ :

- يقف المشاركون بطريقة عشوائية
- عند سماع الموسيقى يقوم المشاركون بعمل حركات (أو الرقص)
- عند توقف الموسيقى يقوم الطلاب بعمل مجموعات حسب ما يختار المعلم مثلاً (كل اثنان يكونان مجموعة)
- والطالب الذي يبقى بدون مجموعة يخرج من اللعبة.
- وعلى الطلاب خارج اللعبة تعداد المجموعات اثنينات أو ثلاثات (حسب المجموعات)
- ويمكن سؤالهم من يكون معادلة ضرب من هذه المجموعات.

لعبة حنظلة



المبحث : –

الهدف : تجديد النشاط ورسم البهجة على وجوه الطلاب

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : دقيقة أو دقيقتان

المكان : داخل الصف أو ساحة المدرسة

الأدوات : –

آلية التنفيذ :

- يقف المعلم أمام الطلاب مثل حنظلة وظهره للطلاب (بعد إعطاء الطلاب بعض المعلومات حول هذه الشخصية)
- يطلب من الطلاب الحركة ويتقدمون نحو حنظلة بخفة وبهدوء بدون أن يشعر بهم أو يراهم.
- وعندما يلتفت حنظلة للطلاب فعلى الجميع أن يقفوا ثابتين.
- وإذا رأى حنظلة حركة أحدهم يطلب منه الرجوع خطوة أو خطوتين
- وهكذا إلى أن يصل أحد المشاركون ويلمس حنظلة.
- وهذه اللعبة لكسر الروتين والملل داخل الغرفة الصفية
- ثم يطلب المعلم منهم الجلوس والانتباه داخل الحصة.

لعبة البازل

المبحث : اللغة عربية – الرياضيات

الهدف: تركيب مقاطع ليكون كلمات صحيحة / إيجاد ناتج العملية الحسابية

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : ١٥ دقيقة

المكان : داخل الصف

الأدوات : ورق مقوى / لاصق / سبورة وبرية

آلية التنفيذ :

- المطلوب وضع البطاقة في مكانها المناسب لتكون كلمة صحيحة أو جملة حسابية صحيحة.
- يتم عمل بطاقات بالفلين ووضع لاصق من الخلف ثم تثبت البطاقات على الفلين حسب المبحث بطريقة يسهل رفعها واستبدالها ببطاقات أخرى

لعبة بياع البلالين

المبحث : اللغة العربية

الهدف : يقرأ الكلمات ويستخرج منها بعض المهارات

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : في الصف أو ساحة المدرسة

الأدوات : بالونات مثبتة في عصا – بطاقات

آلية التنفيذ :

- يجلس الطلاب في دائرة (إذا كانت اللعبة في الساحة) أو في أماكنهم (إذا كان المكان في الصف).
- يدخل عليهم طالب يحمل بلالين مثبت عليها بطاقات لبعض مفردات الدرس.
- ينشد الطلاب : يا بياع البلالين أعطيني بلونة

بيضة مثل الياسمين وصفرة مثل الليمونة

يا كُل الصغار التموا

حوالينا بيستنوا طلة الغالي

عمو تعطينا هالبلون

من عندك أحسن ما يكون

من عندك أحسن ما يكون

- ثم يقوم بياع البلالين بتوزيع البالونات على الطلاب الذين اختارهم
- ثم يقفوا ويقوم كل طالب بقراءة البطاقة ويستخرج المهارة الموجودة
- ويربح البلونة إذا كانت إجابته صحيحة.

- **طريقة أخرى :**

- نضع السؤال داخل البالونة .
- يأخذ الطالب البالونة ويقوم الطالب بإخراج البطاقة بأي طريقة (وهنا تكون المتعة واللعبة)
- وإن أجاب إجابة صحيحة يحصل على الجائزة من لوحة الجوائز .

لعبة كرة السلة

المبحث : اللغة العربية / الرياضيات

الهدف : تركيب كلمات لها معنى من الحروف / ترتيب الأعداد تصاعديا وتنازليا.

تكوين أكبر عدد ممكن من حرفين أو ثلاث حروف.

المشاركون : ٢ أو ٤ أو ٦ طلاب

المدة : خمس إلى عشر دقائق

المكان : داخل الصف أو ساحة المدرسة

الأدوات : كيس به كرات ملصق على كل كرة حرف واحد أو رقم واحد – سلتين

آلية التنفيذ :

- يعطى كل طالب كيساً من الكرات .
- يحاول كل لاعب أن يرمي الكرات من مكان قريب .
- بعد الانتهاء من رمي الكرات يقوم الطالب بتكوين أكبر عدد من الكلمات من الحروف التي جمعها في السلة.
- يمكن استخدام نفس الكرات في الرياضيات مكتوب عليها أرقاماً بدلا من الحروف ، ويقوم بترتيبها تصاعدياً وتنازلياً أو تكوين أكبر أو أصغر عدد من الأرقام.

لعبة لغز بدون نقط

المبحث : اللغة العربية

الهدف : التمييز بين الحروف المتشابهة

المشاركون : طلاب في مجموعات

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف أو ساحة المدرسة

الأدوات : بطاقات

خـــــبر

بحـــــر

فـــرس

آلية التنفيذ :

- يكتب المعلم كلمة على السبورة بدون نقاط مثل (حبر) بدون نقطة الباء .
- ويوزع على المجموعات بطاقات تشتمل على ألغاز (كل مجموعة لغز) .
- البطاقة الأولى كتب عليها (سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم لنكتب)

  البطاقة الثانية (شيء مصنوع من الطحين نأكله مع كل وجبة طعام تقريباً)
- البطاقة الثالثة (شيء نسمعه أو نقرؤه في الصحف)
- كل مجموعة تكتشف الإجابة على اللغز من خلال إضافة النقط المناسبة للكلمة.

كلمات مقترحة للألغاز (حرب ، فرس ، ...)

لعبة ساعي البريد

المبحث : اللغة العربية

الهدف : قراءة الكلمات واستخراج بعض المهارات منها

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : حقيبة – بطاقات – قبعة مكتوب عليها ساعي بريد

آلية التنفيذ :

– يُخرج المعلم أحد الطلاب ويحمل في يده حقيبة صغيرة وينادي

أنا ساعي البريد ... أنا ساعي البريد

جئت إليكم من بعيد ...

أحمل رسائل من دول عديدة ...

هيا نرى من له رسالة

– ثم يقوم بتوزيع بطاقات على الطلاب

– تحتوي كل بطاقة عن سؤال لمهارة معينة مثل (استخرج من الدرس أسلوب نداء – كلمة المدرسة تنتهي بـ ... – ما نوع اللام في كلمة الطريق)

لعبة سبونج بوب

- يمكن استبدال شخصية ساعي البريد بشخصية محببة للطلاب مثلاً (سبونج بوب)

أنا سبونج بوب أنا سبونج بوب

أنا سبونج بوب بحب الحلوات

أنا سبونج بوب أنا سبونج بوب

أنا سبونج بوب بحب الشاطرات

مين يا حلوات بتحب البطاقات

يلا بينا يلا نقعد مؤدبات

ونشوف مين حتاخد أحلى البطاقات

- ثم يقوم سبونج بوب بتوزيع البطاقات
- يطلب المعلم ممن أخذ بطاقة أن يقرأها
- ويجيب عن المطلوب
- وإذا كانت الإجابة صحيحة يربح جائزة من سبونج بوب

لعبة الدجاجة الحائرة

- **ويمكن استبدال الشخصية بـ (الدجاجة الحائرة)**

حيث تلبس طالبة ملابس الدجاجة وتقف أمام الطلاب وتقول :

الدجاجة : أنا الدجاجة الحائرة .. أنا الدجاجة الحائرة

الطلاب : لماذا أنت حائرة ؟.. لماذا أنت حائرة ؟

الدجاجة : سلتي ضائعة.. سلتي ضائعة

أحد الطلاب :وجدتها وجدتها تفضلي ها هي

تأخذ الدجاجة السلة التي بها بطاقات على شكل بيض بعد أن تشكر من وجدها وتقول

الدجاجة : معي البيض الطازج .. معي البيض الطازج .. من سيشتري مني؟

الطلاب : وبكم ثمنها .. وبكم ثمنها؟

الدجاجة : ثمنها بأن تقرأ ما بها

- ثم تقوم الدجاجة بتوزيع البيض (البطاقات) على من يرغب من الطلاب
- ثم يسأل المعلم من معه بيضة ما بها ؟ ويسأل عن بعض المهارات المتعلقة بالكلمة

لعبة المكعب

المبحث : اللغة العربية / الرياضيات

الهدف : يجيب عن الأسئلة بطريقة ممتعة

المشاركون : ٦ طلاب

المدة: ٥ دقائق في نهاية الحصة

المكان : الصف

الأدوات : مكعب كبير الحجم من الكارتون

آلية التنفيذ :

- نحضر مكعباً كبيراً إلى حد ما
- نلصق على كل وجه سؤال
- يقوم الطالب بإلقاء المكعب ويقرأ السؤال الظاهر أمامه و يجيب عليه .
- يمكن تطبيقها بكتابة بعض المهارات في اللغة العربية أو يجيب ذهنياً مسألة جمع أو طرح أو ضرب ... حسب موضوع الدرس

لعبة أخرى بالمكعب

- نحضر المكعب ونلصق على كل وجه صورة لشخصية كارتونية محببة للأطفال (توم و جيري ، فلة ...)
- نجهز لوحة جيوب على كل جيب مثبت نفس الصور الكارتونية
- يقوم الطالب بإلقاء المكعب والشخصية التي ظهرت يقوم بسحب بطاقة من لوحة الجيوب لنفس الشخصية
- يقرأ الطالب السؤال ويجيب عليه

لعبة شجرة المعرفة

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يجيب عن الأسئلة بطريقة جذابة

المشاركون : ١٠ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : شجرة – بطاقات – حلوى

آلية التنفيذ :

- إحضار أو تصميم شجرة متوسطة الطول ونثبت أعلاها بطاقة اسم الشجرة (شجرة المعرفة)
- تُثبت على أوراقها بطاقات عليها أسئلة ملفوفة بطريقة جذابة
- تُثبت هدية صغيرة أو قطعة حلوى بجانبها
- مطالبة الطالب بقراءة السؤال ثم يجيب عنه وإذا كانت الإجابة صحيحة يربح الجائزة المثبتة.

تستخدم كنشاط ختامي لغلق الدرس

لعبة اللوح القلاب

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يجيب عن الأسئلة بطريقة مختلفة

المشاركون: ١٠ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات – لوحة وبرية

آلية التنفيذ :

- كتابة أسئلة على بطاقات تثبيتها على لوحة وبرية أو مغناطيسية وخلف البطاقة الإجابة
- يقوم الطالب بقراءة السؤال ويجيب عليه ثم يقلب البطاقة ويقرأ الإجابة وسيعرف بنفسه إذا كانت إجابته صحيحة أم لا
- وإذا كانت خاطئة فسيقرأ الإجابة الصحيحة وبهذه الطريقة تثبت المعلومة في ذهن الطالب.

لعبة أكواب الشاي

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يجيب عن الأسئلة بطريقة مختلفة

المشاركون : ٤-٦ طلاب

المدة : ٥ دقائق (أخر الحصة)

المكان : داخل الصف

الأدوات : أكواب شاي بلاستيك مثبتة على صينية وداخل كل كوب ورقة شاي لبتون

آلية التنفيذ:

- نقوم برفع كيس الشاي واستبداله بورقة فيها السؤال ملفوفة ومربوطة بخيط الشاي (كل كيس شاي به سؤال مختلف) .
- يقول المعلم في نهاية الحصة أود أن أقدم لكم الشاي ويحضر صينية ويقدم الشاي للطلاب حسب عدد الأكواب (يمكن أن يقدم أحد الطلاب الشاي).
- يقوم كل طالب برفع كيس الشاي وقراءة السؤال والإجابة عليه ومن تكون إجابته صحيحة يربح البسكوته الموجودة في الصينية.

لوحة الجوائز

المبحث : جميع المباحث

الهدف : تعزيز الطلاب بطريقة شيقة

المشاركون : من ١ إلى ١٠ طلاب

المدة : بعد الإجابة على السؤال

المكان : في الصف

الأدوات : فلين – أظرف – جوائز – بطاقات

آلية التنفيذ :

- أحضر لوحة من الفلين وثبت فيها ١٠ أظرف صغيرة ومكتوب على كل ظرف رقم .
- يحتوي كل ظرف على بطاقة صغيرة مكتوب فيها الجائزة مثلاً (بلونة ، قلم ، بيضة ، مبراة ، ممحاة ، مسطرة ، قطعة حلوى...)
- وتكون هذه الجوائز في (صندوق الجوائز) المُزين بطريقة جذابة
- يقوم الطالب الذي يجيب عن السؤال الذي طُرح عليه يقوم باختيار الرقم وسحب البطاقة ويفوز بالجائزة الموجودة في البطاقة .
- أو يلقي بحجر النرد الرقم الظاهر يسحب البطاقة ويقرأ جائزته ويأخذها من صندوق الجوائز .

ملاحظة : يجب تغيير الجوائز من أماكنها أسبوعياً

لعبة سلة البيض

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يجيب عن الأسئلة بطريقة ممتعة

المشاركين : جميع المباحث

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : سلتين– بيض كندر

آلية التنفيذ :

- يمكن أن نسميها أيضاً (اسحب واربح)
- نحضر سلتان الأولى فيها بيض بداخل كل بيضة ورقة عليها سؤال.
- يسحب الطالب بيضة وإذا أجاب إجابة صحيحة
- يسحب بيضة من السلة الأخرى بداخلها لعبة أو حلوى أو بالونة

لعبة القناع

المبحث : اللغة العربية / تربية إسلامية / تربية مدنية

الهدف : يعبر ويحاكم المواقف التي تعرض عليه

المشاركون : جميع طلاب الصف

المدة : ١٠ إلى ١٥ دقيقة

المكان : داخل الصف

الأدوات : قناعان يمثلان وجه حزين ووجه مبتسم لكل طالب

آلية التنفيذ :

-يمكن ان تتم بين طالبين أو جميع طلاب الصف بشرط ان يكون مع كل طالب قناعان ☹ ☺

- يسرد المعلم مواقف سارة وأخرى غير سارة وعلى الطالب أن يرفع القناع حسب الموقف الذي سمعه ومن يخطئ يخسر من أول مرة

المواقف التي ممكن أن تسرد :

١-خرج أحمد إلى الشارع ولم يعبر الطريق من ممر المشاة فصدمته السيارة المسرعة .(☹)
٢-نجح أخي الصغير فأعطاه والدي هدية. (☺)
٣-تفوقت في دراستي فكافأتني المعلمة. (☺)
٤-لم أتناول فطوري هذا اليوم فأصبت بتعب وهبوط. (☹)
٥-في يوم الأم أهديت أمي هدية جميلة .(☺)
٦-لم يلبس جاري ملابس العيد لأنه فقير ولا يملك النقود.(☹)

يمكن للمعلم أن يختار مواقف لها علاقة بموضوع الدرس

لعبة الدودة

المبحث : اللغة العربية – الرياضيات

الهدف : الترتيب بتسلسل

المشاركون : ٥ طلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات على شكل دائرة – وجه على شكل حزين – وجه على شكل مبتسم

آلية التنفيذ :

- يقوم المعلم بتثبيت أجزاء الدودة (البطاقات) غير مرتبة ويكون وجهها حزين.
- يمكن أن يُكتب على البطاقات حروف لتكوين كلمة لها معنى أو كلمات لجملة من الدرس أو أعداد ترتيبية أو زوجية أو متتاليات .....
- يطلب من الطلاب ترتيبها بطريقة صحيحة وتغيير وجه الدودة بالوجه المبتسم
- يمكن بطريقة أخرى تثبيت الوجه وأجزاء الدودة مبعثرة أي الدوائر منفصلة
- مطالبة الطلاب بتجميع أجزاء الدودة وتغيير وجهها

لعبة الكرسي

المبحث : اللغة العربية – الرياضيات

الهدف : قراءة الكلمات أو الأعداد

المشاركون : أكبر عدد من الطلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : كراسي – بطاقات

آلية التنفيذ:

- يخرج مجموعة من الطلاب ويقفون بجانب الكراسي ويكون عدد الكراسي أقل من عدد الطلاب بواحد
- توضع البطاقات على الكراسي
- مطالبة الطلاب عند سماع الصافرة بالدوران حول الكراسي وعند سماع الصافرة مرة أخرى أو ممكن عن طريق التصفيق من قبل باقي الطلاب وعندما يتوقفون عن التصفيق يجلس الطلاب على الكراسي والطالب الذي يبقى واقفاً يخرج من اللعبة
- كل طالب قبل الجلوس يمسك بالبطاقة ثم يطلب منهم المعلم قراءة ما في البطاقة
- ثم يضع المعلم بطاقات أخرى وهكذا حتى يكون هناك فائز واحد.

لعبة الحروف والكلمات

الهدف : إثراء حصيلة الطالب بالكلمات ، تنمية مهارة التحليل والتركيب

المبحث : اللغة العربية

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات – أقلام

آلية التنفيذ :

- يمكن تنفيذها للطلاب جميعاً في أماكنهم أو تفعيل جلسة المجموعات
- يمكن تنفيذها كتابياً أو شفوياً
- يكتب أو يقول الطالب الأول كلمة والطالب الثاني يأتي بكلمة تبدأ بأخر حرف لكلمة زميله الأول وهكذا
- فمثلاً الطالب الأول يقول (حصان) ، والطالب الثاني يقول (نار) وهكذا .

لعبة التاء المربوطة والتاء المفتوحة

المبحث : اللغة العربية

الهدف : التمييز بين التاء المربوطة والتاء المفتوحة

المشاركون : ٢ أو ٤ طلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات بها تاء مربوطة وأخرى بها تاء مفتوحة ناقصة الحرف الأخير –

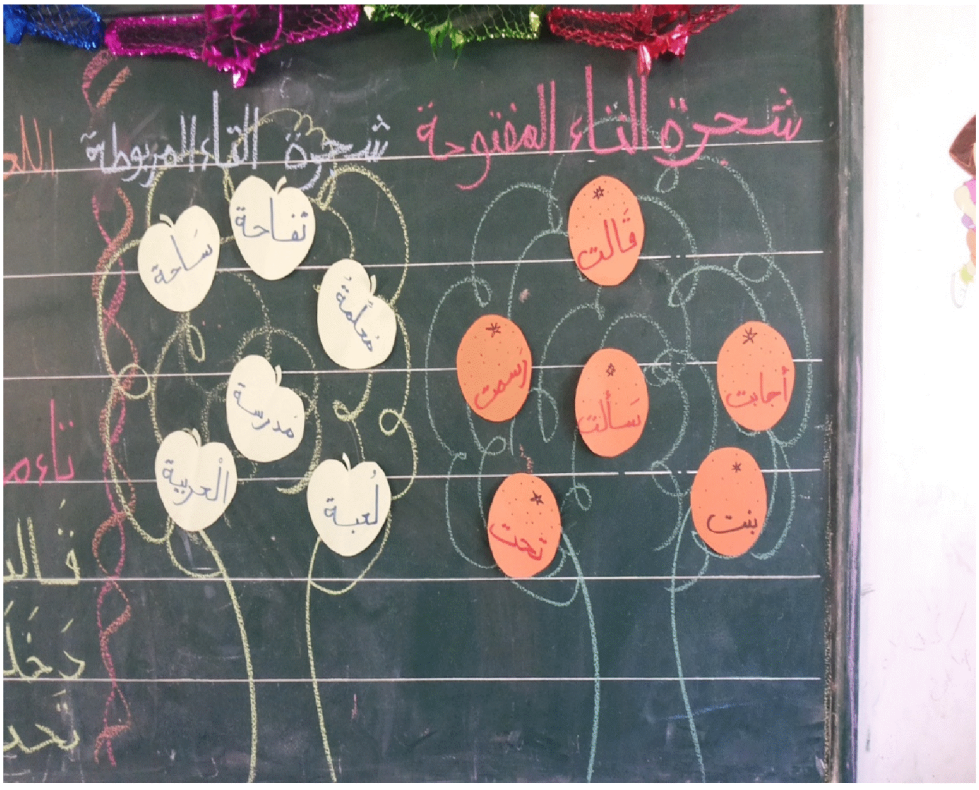
٣ بطاقات بها (ـــة ، ة ، ت) ، لوحة جيوب

آلية التنفيذ :

- وضع البطاقات في لوحة الجيوب (يمكن استبدالها بالتثبيت على السبورة أو السبورة المغناطيسية) مثل لعبـــ... سيار... مدرســ... وهكذا
- المطلوب تثبيت البطاقة المناسبة لكل كلمة ثم قراءتها.
- بعد ذلك يرسم المعلم نقطتان على السبورة ويقف الطالب على السبورة بحيث تكون النقطتان فوقه ويأخذ شكل حرف التاء المفتوحة ويقول (أنا التاء المفتوحة .. شكلي مثل الطبق .. وفوقي نقطتان) و آخر يأخذ شكل التاء المربوطة ويقول (أنا التاء المربوطة .. شكلي مثل الدائرة .. وفوقي نقطتان)

لعبة أخرى للتاء المربوطة والمفتوحة

- رسم شجرتين على السبورة (شجرة التاء المربوطة وشجرة التاء المفتوحة)
- عمل بطاقات على شكل برتقال لكلمات التاء المفتوحة مثلا ، وتفاح لكلمات التاء المربوطة ووضعها في السلة
- يقوم طالبان كلا منهم يأخذ البطاقة المناسبة لشجرته.
- والفائز هو الأسرع



لعبة ركز ونط

المبحث : الرياضيات

الهدف : التعرف على الأرقام

المشاركون : ١٠ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات

آلية التنفيذ :

- نكتب على البطاقات أعداداً بخط كبير
- كل طالب يمسك بطاقة ويتعرف على رقمه (أعطي الطالب الرقم الذي غالباً يخطئ فيه)
- يقف الطلاب صف واحد أفقي والبطاقة يمسكها أمام صدره.
- ينادي المعلم رقم ومن يسمع رقمه ينط للأمام رافعاً رقمه لأعلى
- ومن يخطئ يرجع مكانه (حاول أن تكرر له رقمه في وقت لاحق)

لعبة القطار

المبحث : اللغة العربية – الرياضيات

الهدف : تكوين جمل لها معنى – ترتيب أعداد أو كسور

المشاركون : ١٠ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف – ساحة المدرسة

الأدوات : بطاقات على شكل قاطرات

آلية التنفيذ:

- تثبيت تاج على رأس الطالب الذي سيقوم بدور القاطرة الأولى
- توزيع البطاقات على الطلاب وهم في أماكنهم
- يمر طالب القاطرة الأولى بين الطلاب ويقول :
- أنا قطار (الكلمات أو الأعداد أو الكسور) حسب الهدف من اللعبة
- هيا هيا يا قاطرات .. هيا تعالوا معي .. هيا نكون القطار
- ومن معه بطاقة يخرج ويمسك بزميله على شكل قطار حتى تنتهي البطاقات
- ثم يقف القطار أمام الطلاب ونطلب من أحد الطلاب ترتيبه بطريقة صحيحة ثم يقرأ

لعبة قطف الثمار الناضجة

المبحث : اللغة العربية

الهدف : التمييز بين اللام الشمسية واللام القمرية

المشاركون : طالبان

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : شجرة ، بطاقات ، لوحة خاصة باللام الشمسية والقمرية ، صلصال

آلية التنفيذ

- تثبت على الشجرة ثمار البرتقال مثلا عليها كلمات تحتوي على اللام القمرية وأخرى شمسية
- يحدد المعلم لكل طالب ماذا سيختار، مثلا أنت تختار كلمات بها لام شمسية ويضعها في مكانها المخصص (لوحة مخصصة مثلا) وهكذا للطالب الثاني
- عند سماع الصافرة يبدأ كل طالب بقطف الثمار وأخذ البطاقة ويضعها على اللوحة الخاصة للام القمرية واللام الشمسية ومن ينتهي بسرعة يكون هو الفائز.

لعبة سلة الأحاجي

المبحث : جميع المباحث

الهدف : تنمية مهارة التفكير – تنمية مهارة القراءة والطلاقة اللغوية

المشاركون : طالب أو اثنان

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : سلة – بطاقات تحوي أحاجي متعلقة بموضوع الدرس

آلية التنفيذ :

- يمكن أن يقوم المعلم بطرح الأحجية على الطلاب لكن الممتع أن يقوم الطالب بطرحها على زملائه.
- يختار الطالب بطاقة من السلة ثم يقوم بطرح الأحجية على الطلاب ليعرفوا حلها (ما بداخل البطاقة) فمثلاً في درس الرفق بالحيوان للصف الثاني الأساسي (حصان – الكلب – قصر – العطش – الماء)

نموذج مقترح :

* حيوان يمشي على أربعة أطراف
* حيوان يعتبر من وسائل المواصلات
* يشارك في المسابقات
* صغيره يسمى مُهر

ملاحظة : نضع شرطا للطلاب يجب الاستماع جيداً حتى نهاية الأحجية

- ثم يختار الطالب من يجيب عليه وإذا كانت إجابته صحيحة يختار بطاقة أخرى.
- ويمكن أن يطلب المعلم منه أن يكتبها على السبورة أو يضعها في جملة من تعبيره.

لعبة سباق القمة

المبحث : اللغة العربية

الهدف: يكون كلمات من حروف

المشاركون : طالب أو اثنان

المدة : ٥ دقائق

الأدوات : لوحة الجيوب – بطاقات لكلمات

آلية التنفيذ :

- يعرض المعلم لوحة جيوب مقسمة إلى قسمين وتكون على شكل مدرج يصل في النهاية القمة (إذا لم يتوفر يمكن استبدالها برسمة على السبورة وتثبت البطاقات بالصلصال)
- كل فريق مكون من طالبين ، يعرض المعلم على كل فريق الكلمات المطلوبة
- عرض مجموعة من الحروف لتكوين الكلمات التي تم عرضها من هذه الحروف
- تشجيع باقي الطلاب للمتسابقين
- ثم قراءة الكلمة مرتبة وتوضع في لوحة الجيوب
- ومن ينتهي من تكوين الكلمات بسرعة يكون هو الفائز

نموذج مقترح :

الكلمات المطلوبة من الفريق الأول : مدينة – المعلم – المسجد

الكلمات المطلوبة من الفريق الثاني : رحلة – القدس – السجن

لعبة البالونات

الهدف : يميز نوع المد في الكلمة

(المد بالألف والمد بالياء والمد بالواو)

المبحث : اللغة العربية

المشاركون : ٣ أو ٦ أو ٩ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بالونات ملونة عليها كلمات بها مد بالألف ومد بالياء ومد بالواو

آلية التنفيذ :

- تكوين ثلاث فرق من الطلاب
- تحديد نوع المد المطلوب من كل فريق.
- عرض البالونات على الطلاب
- المطلوب من كل فريق أن يجمع البالونات الخاصة به
- الفريق الذي ينهي مهمته أسرع يكون هو الفائز.

لعبة الكأس

الهدف : يميز بين الحرف القمري والحرف الشمسي

المبحث : اللغة العربية

المشاركون : طالب أو اثنان

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : لوحة الجيوب – كأس (مجسم) – بطاقات

آلية التنفيذ :

- يحضر المعلم لوحة جيوب مدرجة على شكل سلم ويرسم في أعلى اللوحة كأس المسابقة
- يضع المعلم على الطاولة مجموعة من البطاقات مكتوب عليها كلمات تحوي حرف قمري وأخرى تحوي حرف شمسي
- إذا لم تتوفر لوحة جيوب مدرجة يمكن رسم السلم على السبورة سلم للحرف القمري وسلم آخر للحرف الشمسي ومطالبة الفريقين وضع كل كلمة في مكانها المخصص
- والفائز هو من ينتهي من جمع الكلمات والوصول إلى الكأس في أعلى اللوحة.

لعبة الملك والحراس

المبحث : اللغة العربية

الهدف : يميز بين أنواع المد المختلفة

المشاركون : ٣ طلاب

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : تاج (عدد ٣) – بطاقات تحوي على كلمات بها مدود

آلية التنفيذ :

- وضع التاج على رأس الطلاب الثلاثة (الملوك) مع تحديد نوع المد لكل ملك
- توزع البطاقات على الطلاب عن طريق لعبة ليل ونهار (ليل ينام الطلاب و يقوم المعلم بتوزيع البطاقات وبعد أن ينتهي يقول نهار) فيأخذ الطلاب البطاقات التي أمامهم إن وجدت.
- ينادي كل ملك على حراسه .
- الملك الأول : أنا مد بالألف حرفي ساكن وما قبلي مفتوح وأُلفظ اااااا، أين حراسي؟
- فيخرج من معه كلمات تحوي على مد بالألف ويقوم بقرأتها بصوتٍ مرتفع مع التركيز على حرف المد
- الملك الثاني : أنا مد بالواو حرفي ساكن وما قبلي مضموم وأُلفظ اووووو، أين حراسي؟

- يخرج من معه كلمات مد بالواو ويقرأ.
- الملك الثالث : أنا مد بالياء حرفي ساكن وما قبلي مكسور وأُلفظ اييييي أين حراسي؟
- يخرج من معه كلمات بها مد بالياء ويقرأ.
- من ينفذ اللعبة بطريقة صحيحة وسليمة وفي وقتٍ قصير يكون هو الفائز.

- **ثم يقوم الطلاب بإنشاد أنشودة حروف المد**

حروف المد ثلاثة

حروف المد ثلاثة

ا و ي

الألف تحب الفتحة والواو تحب الضمة والياء تحب الكسرة

لا تنسوا يا أصحابي

حروف المد ثلاثة ا و ي

لعبة صندوق الحظ

المبحث : في جميع المباحث

الهدف : يجيب الطالب حسب المطلوب – إضافة روح البهجة والمرح في الحصة

المشاركون : طالب أو اثنان

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : صندوق – بطاقات

آلية التنفيذ :

- يطلب المعلم من أحد الطلاب أن يسحب بطاقة بدون أن يعرف ما بها.
- يقرأ الطالب البطاقة وينفذ ما بها.
- ومن يخطئ يخرج من اللعبة ومن يجيب إجابة صحيحة يربح هدية.

أمثلة عن الأسئلة :

- ضع كلمة كبير في جملة من عندك.
- هات من الدرس ما يدل على أن أحمد طفلٌ مؤدب.
- حظاً أوفر
- كرر الجملة التالية بسرعة (رج الزجاجة) أو (صفحة سبعة صعبة)
- هدية
- أقرأ الفقرة قراءة صحية.
- استخرج من الدرس (حسب ما يراه المعلم مناسباً)

لعبة النرد

المبحث : الرياضيات

الهدف : يجيب عن حقائق الضرب شفوياً

المشاركون : طالبان

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : حجر نرد كبير (من الفلين أو الاسفنج) ، ٢٠ بطاقة على شكل قدم كل ١٠ ملونة بلون مكتوب على كل بطاقة رقم

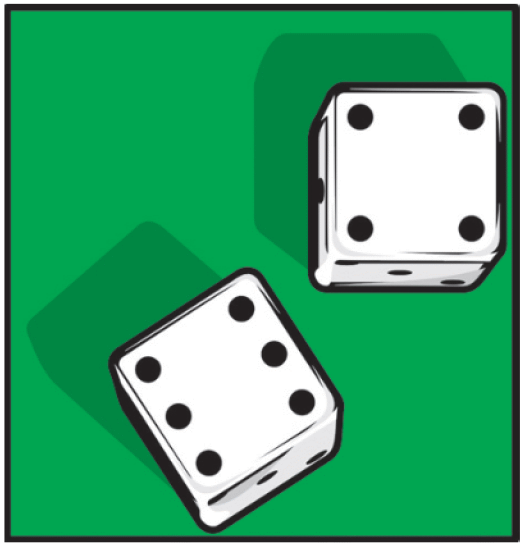
آلية التنفيذ :

- يقف طالبان كل واحد منهما أمام بطاقاته العشرة الموضوعة على الأرض.
- يقوم الطالب الأول برمي حجر النرد ويقوم المعلم بسؤاله حسب الرقم الظاهر على النرد.

مثلا رمى النرد وظهر ٤ يسأل المعلم (٤×٤) وإذا أجاب الطالب إجابة صحيحة يقوم بالقفز ٤ خطوات.

- وهكذا حتى يصل أحد الطلاب الى خط النهاية (العدد ١٠)

لعبة النرد (٢)



المبحث : الرياضيات

الهدف : يطرح أو يجمع عددين ضمن ٩٩

المشاركون : طالبان

المدة : ٣ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : ٢ حجر نرد كبير ، السبورة

آلية التنفيذ :

- يرمي الطالبان حجر نرد وصاحب الرقم الأكبر يبدأ.
- يحدد المعلم حجر النرد الأحمر يمثل الآحاد والآخر يمثل العشرات
- يرمي الطالب الأول حجري النرد ويقرأ العدد الممثل أمامه ويكتبه على السبورة .
- ثم يقوم برمي الحجرين مرة آخرى ويكتب العدد
- ثم يقوم بجمع العددين وطرحهما حسب موضوع الدرس ويجد الناتج
- يقوم الطالب الثاني بنفس الخطوات بعده.
- والطالب صاحب العدد الأكبر هو الفائز

لعبة القراءة العكسية

المبحث : اللغة العربية

الهدف : يقرأ الطالب الدرس قراءة صحيحة – بث روح المرح والفكاهة داخل الصف

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : نهاية الدرس

المكان : داخل الصف

الأدوات : الكتاب المدرسي

آلية التنفيذ :

- كثير منا يواجه مشكلة أن الطالب يحفظ الدرس من كثرة تكرار القراءة داخل الصف.
- ولكي نتخلص من هذه المشكلة يطلب المعلم من الطالب قراءة الجملة من أخر كلمة في الدرس (بالعكس)
- وذلك ليتأكد المعلم أن الطالب أتقن قراءة الكلمة وليس حافظاً لمكانها فقط.
- بالإضافة لذلك أن هذه الطريقة تضيف جواً من البهجة والفرح داخل الحصة لأن الجملة ستصبح ليس لها معنى ، وأيضاً لكسر الجمود داخل الحصة .

لعبة مسرح الدمى

المبحث : اللغة العربية

الهدف : عرض ما تم تعلمه من الدرس من خلال الدراما – غرس قيماً وسلوكيات مرغوب فيها

المشاركون : طالبان أو ثلاثة

المدة : نهاية الدرس

المكان : داخل الصف – المكتبة

الأدوات : مسرح دمى – دمى (يقوم الطلاب بـ لعب الأدوار بأنفسهم)

آلية التنفيذ :

- عرض المسرح أمام الطلاب
- يقوم طالبان بتمثيل الأدوار المطلوبة منهما بعد حفظ الأدوار
- يحاول المعلم أن يربط ببعض الدروس خلال المشهد التمثيلي

لعبة تطابق البطاقات

المبحث : اللغة العربية

الهدف : تقوية مهارة التذكر والانتباه

المشاركون : ١٠ طلاب

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : السبورة أو لوحة مغناطيسية –

مجموعتين من البطاقات كل مجموعة ملونة بلون مختلف

آلية التنفيذ :

- تثبت بطاقات عليها بعض مفردات الدرس على السبورة (الكلمات ظاهرة)
- تثبت بطاقات أخرى بلون مختلف أسفل البطاقات السابقة (الكلمات ظاهرة)
- يطلب المعلم من الطلاب تدقيق النظر في الكلمات ثم يقوم بقلب البطاقات (يمكن الاستعانة بأحد الطلاب في قلب البطاقات للسرعة)
- يخرج أحد الطلاب بقلب أحد البطاقات ويقرأ ما تحتويه البطاقة ، ثم يحاول أن يتذكر أي البطاقات الأخرى تتطابق بطاقته. في المجموعة الثانية .
- يمكن أن تكون البطاقات في المجموعتين (الكلمة ومرادفها) أو (المفرد والجمع) أو (الكلمة والمضاد)

لعبة البيانو

المبحث : اللغة العربية

الهدف : يقرأ الطالب الدرس بطريقة شيقة

المشاركون : جميع الطلاب من خلال المجموعات

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : الكتاب المدرسي

آلية التنفيذ :

- يقسم المعلم الطلاب مجموعات.
- يخرج طلاب المجموعة الأولى ويقفون صفاً أمام باقي الطلاب ومعهم كتبهم.
- يشرح لهم المعلم فكرة البيانو كيف يصدر أصواتاً (نعزف عليه بأن نضع أصابعنا على أصابع البيانو ويصدر أصواتاً مختلفة مثل أصواتكم الجميلة وعندما نرفعها يتوقف الصوت فوراً .
- يقف المعلم خلف الطلاب وعندما يضع يده على رأس الطالب يقوم بالقراءة وعندما يرفع يده يتوقف فوراً .
- ويقرأ الطالب الذي وضع المعلم يده على رأسه وهكذا كأنه يعزف على البيانو.
- بهذه الطريقة يقرأ جميع الطلاب بطريقة مختلفة لكن الهدف واحد وهو القراءة الصحيحة .

لعبة الكلمة السرية

المبحث : اللغة العربية

الهدف : تكوين كلمات من الحروف

المشاركون : مجموعتان

المدة : ٣ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات حروف – ٢ لوحة جيوب

آلية التنفيذ :

- يثبت المعلم لوحتا الجيوب على السبورة .
- يوزع على كل فريق بطاقة بها مجموعة من الأعداد .
- المطلوب من كل فريق يتعرف على الكلمة السرية بأن يعرف الحرف المرتبط بكل رقم ويدونه في بطاقته ، وهكذا حتى يكون الجملة كاملةً .
- والفريق الأسرع هو الفائز ويربح الجائزة.

نموذج مقترح :

١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
أ	ح	ن	ا	ي	ب	و	ج	ط	س

١ ٣ ٤ ..... ١ ٢ ٦ ..... ٧ ٩ ٣ ٥ .....

لعبة التنوين

المبحث : اللغة العربية

الهدف : يتعرف على التنوين شكلاً ولفظاً – يصنف الكلمات المنونة بطريقة صحيحة

المشاركون : ٤ طالبات

المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف – ساحة المدرسة

الأدوات : بطاقات لكلمات منونة – تيجان عليها حركات التنوين

آلية التنفيذ :

- يلبس طالب على رأسه تاج التنوين . والطلاب الثلاثة يلبسون تيجان تنوين فتح ،تنوين ضم وتنوين كسر
- يخرج الطالب أمام الطلاب على رأسه تاج التنوين ويقول

أنا التنوين أنا التنوين

صوتي رنين صوتي رنين

عندى ثلاثة أبناء

الأول منهم تنوين فتح والثاني تنوين ضم والثالث تنوين ضم

أبحث عنهم أين أبنائي؟ أين أبنائي؟

- يقف تنوين الفتح ويقول : أنا تنوين الفتح كبير في السن أحتاج لعصا لأقف عليها وإن وجدت همزة أو تاء مربوطة أجلس عليها ولفظي (أَن)
- ثم يقف تنوين الكسر ويقول بصوت قوي : أنا تنوين الكسر تنوين قوي أقف على الحرف الأخير وأكسره ولفظي (إِن)
- ويقف تنوين الضم ويقول بصوت حنون : أنا تنوين الضم أحب الحرف الأخير وأضمه وأقف عليه ولفظي (أُن)
- ثم تضم الأم أبناءها وهي تقول أبنائي أحبابي تنوين الفتح وتنوين الكسر وتنوين الضم
- وفي النهاية يقف الطلاب الثلاثة ويطلب المعلم من الطلاب اختيار بطاقة من الصندوق ويقرؤونها ثم يثبتها على صدر الطالب حسب نوع التنوين (بلاصق خلف البطاقة)
- وهكذا حتى تنتهي البطاقات ويقوم الطلاب بقراءتها.

لعبة تخمين الكلمة

المبحث : اللغة العربية

الهدف : التعرف على الكلمات وقراءتها

المشاركون : جميع الطلاب من خلال المجموعات

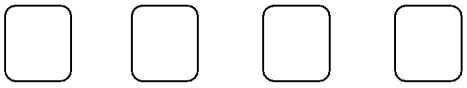
المدة : ٣ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات للحروف

آلية التنفيذ :

- يقوم المعلم بوضع مربعات فارغة بعدد حروف الكلمة على السبورة.
- يقوم المعلم بذكر معلومات بسيطة عن الكلمة.
- يقوم الطلاب باختيار الحروف عشوائياً .
- إذا كان أحد الحروف من حروف الكلمة فيقوم المعلم بوضع الحرف حسب مكانه في الكلمة .
- والفائز هو من يتوصل إلى الحل أسرع .
- مثال : الكلمة (يافا) المعلومة : هي من مدن فلسطين ، تشتهر بزراعة البرتقال والليمون



- ثم يقوم بكتابتها على السبورة ويقرأها

لعبة رتب زملائك

المبحث : اللغة العربية الرياضيات

الهدف : يقرأ الطالب الدرس بطريقة شيقة / يرتب الكسور أو الأعداد تصاعدياً أو تنازلياً

المشاركون : جميع الطلاب من خلال المجموعات

المدة : ٥ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : بطاقات لكلمات الدرس أو شرائح جمل الدرس/ أعداد أو كسور

آلية التنفيذ :

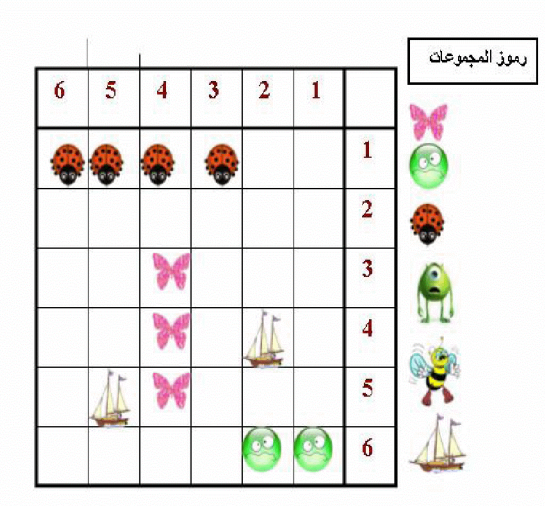
- يوزع المعلم البطاقات على الطلاب بالطريقة التي يراها .
- يقف الطلاب الذين معهم بطاقات أمام الصف .
- يطلب المعلم من أحد الطلاب ترتيب زملائه بطريقة صحيحة ويقرأ .

لعبة المربعات

المبحث : جميع المباحث

الهدف : يجيب الطالب عن الأسئلة بطريقة شيقة / يرتب الكسور أو الأعداد تصاعدياً أو تنازلياً

المشاركون : جميع الطلاب من خلال المجموعات



المدة : ١٠ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : لوحة مربعات كما بالشكل – رموز مختلفة

آلية التنفيذ :

- تقسيم الصف إلى مجموعات متساوية وكل مجموعة تختار لها رمزاً.
- كل مجموعة تختار رقماً معيناً بحيث تكون خطاً عمودياً أو أفقياً في اللوحة .
- يقوم المعلم بطرح سؤال على كل مجموعة وعند الإجابة عليه يوضع مكان الرقم رمز .
- ويجب أن يكون مستوى صعوبة وسهولة السؤال متساوياً لكل المجموعات.
- وإذا استحال الأمر لكل المجموعات بعمل خط أفقي أو عمودي فعلى المعلم عد الرموز ليقرر المجموعة الفائزة.

لعبة بائع الصور

المبحث : اللغة عربية

الهدف: التعبير عن الصور شفوياً

المشاركون : جميع الطلاب

المدة : ٣ دقائق

المكان : داخل الصف

الأدوات : حقيبة الصور – صور ملونة

آلية التنفيذ :

- يختار المعلم طالباً ليقوم بدور بائع الصور
- يأخذ الحقيبة ويقول : أنا بائع الصور ... أنا بائع الصور ... من يريد أن يشتري مني صورة؟
- الطلاب : وبكم ثمنها ؟
- البائع : ثمنها بأن تعبر عن ما بها
- ثم يقوم البائع بالمرور بين الطلاب وتوزيع الصور
- يسأل المعلم من معه صور ويطلب منه أن يعبر عن الصورة بجملة مفيدة
- ويمكن أن يأخذ أكثر من مشاركة

ختاماً ماذا تفعل مع هؤلاء ؟

أولا الخجول الذي يشعر بالإحراج من المشاركة

- شجعه
- لا تجعله أول شخص يلعب.
- لا تضعه في مركز انتباه الآخرين أي لا تشركه في لعبة فردية وحده أمام الآخرين.
- أعطه مهاماً بسيطة من المرجح نجاحه فيها.

ثانياً المعترض رغم حبه للعب إلا أنه يكثر من الاعتراضات على المعلم أو على المنافسين له في اللعبة

- اطلب مساعدته لك في الإدارة.
- ذكره بصورة فردية دون انتباه الآخرين لأهمية الانضباط.
- عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.

ثالثاً المهرج يكثر من التعليقات الساخرة لاستجلاب ضحك الآخرين

- تذكر أن المهرج عنصر مهم في إثراء جو المتعة لكن بحدود.
- نبهه بصورة فردية لأهمية ضبط تعليقاته في الوقت المناسب فقط.
- عاقبه أو عاقب مجموعته على عدم الانضباط بخصم درجات أو الخروج من اللعبة.

رابعاً المتحفظ لا يشارك لأنه يرى أن الألعاب مضيعة للوقت ولا قيمة لها

- أكد على أهمية اللعبة بربطها بأهداف الدرس.
- لا تجبره على المشاركة.
- اطلب منه مراقبة وتقييم اللعبة وتسجيل ذلك في ورقة (النتيجة مثلاً)

المراجع و المصادر

- تجارب من الميدان
- كتاب الألعاب التربوية المتكاملة/ *أ. زهير خليف*
- كتاب مهارات إبداعية في التربية والتدريب *د. عثمان حمود الخضر*
- مواقع عربية مختلفة من الانترنت
- محاضرة الألعاب التربوية مسمياتها وأهدافها وكيفية استخدامها
- ورقة عمل بعنوان توظيف الألعاب التربوية في التعليم الصفي

الخـــاتمـــة

وأخيراً ..

أسأل الله العلي القدير أن يكون قد وفقني في تقديم كل ما هو مفيد لزملائنا وزميلاتنا

آملة أن تكونوا قد استمتعتم واستفدتم من هذا الكتاب الذي جمعت فيه ما أمكنني جمعه

من أساليب حديثة وطرق مختلفة في استخدام الألعاب وتقديمها بصورة سلسة وممتعة .

أسال الله أن تعم الفائدة على الجميع ...

... فإن أحسنت فمن الله وإن أخطأت فمن نفسي وعذراً لكم

تم وبحمد الله

المعلمة /منال حماد مطر

الفهرس

اسم اللعبة	الصفحة
شكر وتقدير	٢
المقدمة	٣
مفهوم الألعاب التربوية	٤
لعبة الفواكة	٧
لعبة الحركات	٨
لعبة تركيب أجزاء الصورة	٩
لعبة حبل الغسيل	١٠
لعبة المذيع الصغير	١١
لعبة الأرقام	١٢
لعبة المغناطيس	١٣
لعبة بر وبحر	١٤
لعبة قف باسم البلد	١٥
لعبة الأرقام والمجموعات	١٦
لعبة حنظلة	١٧
لعبة البازل	١٨
لعبة بياع البلالين	٢٠
لعبة كرة السلة	٢١
لعبة لغز بدون نقط	٢٢
لعبة ساعي البريد	٢٣
لعبة سبونج بوب	٢٤
لعبة الدجاجة الحائرة	٢٥
لعبة المكعب	٢٧
لعبة شجرة المعرفة	٢٨
لعبة اللوح القلاب	٢٩
لعبة أكواب الشاي	٣٠
لعبة لوحة الجوائز	٣١
لعبة سلة البيض	٣٢
لعبة القناع	٣٣
لعبة الدودة	٣٤
لعبة الكرسي	٣٥

اسم اللعبة	الصفحة
لعبة الحروف والكلمات	٣٦
لعبة التاء المفتوحة والتاء المربوطة	٣٨
لعبة ركز ونط	٣٩
لعبة القطار	٤٠
لعبة قطف الثمار الناضجة	٤١
لعبة سلة الأحاجي	٤٢
لعبة سباق القمة	٤٣
لعبة البالونات	٤٤
لعبة الكأس	٤٥
لعبة الملك والحراس	٤٧
لعبة صندوق الحظ	٤٨
لعبة النرد	٤٩
لعبة النرد (٢)	٥٠
لعبة القراءة العكسية	٥١
لعبة مسرح الدمى	٥٢
لعبة تطابق الكلمات	٥٣
لعبة البيانو	٥٤
لعبة الكلمة السرية	٥٦
لعبة التنوين	٥٧
لعبة تخمين الكلمة	٥٨
لعبة رتب زملائك	٥٩
لعبة المربعات	٦٠
لعبة بائع الصور	٦١
ختاماً ماذا تفعل مع هؤلاء	٦٢
المراجع والمصادر	٦٣
الخاتمة	٦٤