وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي

الرقم التسلسلي: ...../.....

رقم التسجيل ط1: 1835079531

رقم التسجيل ط2: 1835080944

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر تخصص: لسانيات عامة

بعنوان

# الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكة اللغوية لدى المتعلم في مرحلة التعليم الابتدائي

## ـدراسة ميدانيةـ

إعداد الطالبتين:

- وحيدة عطلاوي
- هاجـــر شنـــاف

- أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة الأساتذة:

| الاسم واللقب | الرتبة | الجامعة | الصفة |
|---|---|---|---|
| د. أحمد لعويجي | أستاذ محاضر "أ" | جامعة المسيلة | رئيسا |
| د. سليمان بوراس | أستاذ | جامعة المسيلة | مشرفا ومقررا |
| د. عز الدين عماري | أستاذ | جامعة المسيلة | ممتحنا |

السنة الجامعية: 1443/1444هـ 2022/2023م

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف – المسيلة

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

# التصريح الشرفي

## الخاص بالتزام قواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أسفله السيد وحيدة عطاوي الصفة (طالب ، باحث ، باحث دائم )

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم 11000 1036 الصادرة عن بلدية بوسعادة بتاريخ 2023/01/09
013930003

المسجل بكلية الآداب واللغات قسم اللغة والأدب العربي والمكلف بإنجاز بحث ( مذكرة تخرج ، مذكرة ماستر ، أطروحة دكتوراه) عنوانه الألعاب اللغوية و دورها في تنمية الملكة اللغوية لدى المتعلم دراسة ميدانية

تحت إشراف الأستاذ سليمان بوراس

**أصرح بشرفي أنني ألتزم بالمعايير العلمية والمنهجية والأخلاقية والنزاهة الأكاديمية في إنجاز البحث المسجل أعلاه، وأتحمل مسؤولية مخالفة ذلك.**

التاريخ 2023/06/10

التوقيع .....

نظر وصادق على التوقيع
2023 جوان 20
من أجل المجلس الشعبي البلدي
وبتفويض منه
الملحق رئيسي للإدارة الإقليمية
بلحاجي صليحة

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

# تصريح شرفي

## (خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث)

**أنا الممضي أدناه،**

السيد(ة): ..... الصفة: طالب

الحامل(ة) لبطاقة التعريف رقم: ..... والصادرة بتاريخ: ..... بدائرة .....

المسجل(ة) بكلية: **الآداب واللغات** قسم: **اللغة والأدب العربي**.....

والمكلف(ة) بإنجاز أعمال بحث مذكرة ماستر ، عنوانها:

.....

.....

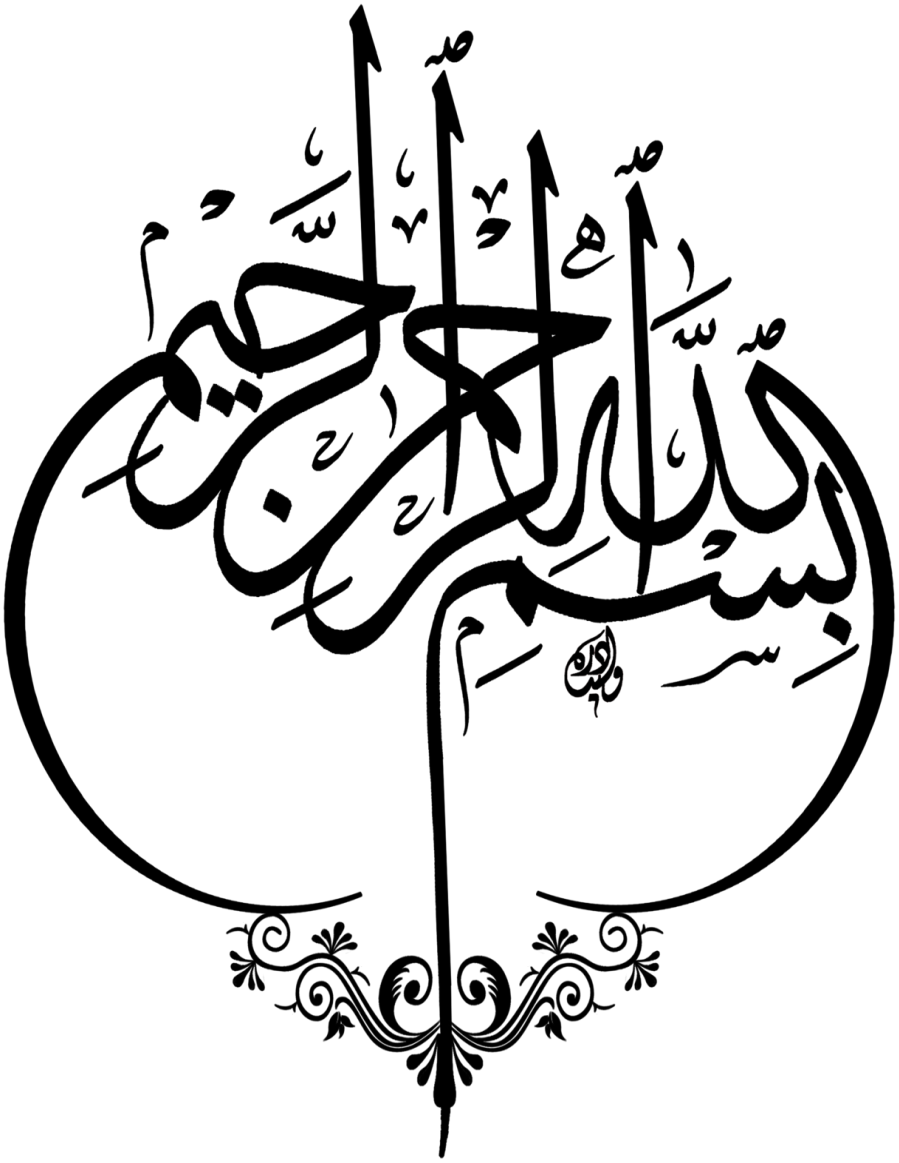
أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

المسيلة في

2023.../06/21

**إمضاء المعني**

ملاحظة : أنجزت هذه الوثيقة وفق ملحق القرار رقم: 933 المؤرخ في: 28 -07- 2016 ، الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها .


بسم الله الرحمن الرحيم

# شكر وعرفان

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَىٰ وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ﴾ [سورة النمل، الآية:19]

الحمد لله والشكر لله الّذي وفقنا لإتمام هذا العمل

تحية تقدير واحترام نتقدم بها إلى الأستاذ الفاضل **" سليمان بوراس "** على كلّ المجهودات الّتي بذلها من أجل إنجاز مذكرة التخرج.

نشكر كلّ من ساهم في إثراء رصيدنا المعرفي منذ بداية مشوارنا الدراسي، كما نشكر كافة الأساتذة في جامعة محمد بوضياف الّذين أشرفوا علينا.

نتقدم بتحية حارة لكافة الزملاء في القسم وكلّ الدفعات، شكرا جزيلا

كما نتقدم بجزيل الشكر لأعضاء لجنة المناقشة على قبولهم مراجعة هذا البحث

وفي الأخير تقبلوا منا فائق عبارات التقدير والاحترام

# الإهداء

إلى الّتي رمتني الأقدار بين أحضانها... إلى من تخجل كلمات حين أذكرها... إلى من تستحي عبارات حين أشكرها... إلى من تملك أجمل كلمة نطق بها لساني أمي الحبيبة

إلى طيف الأمل ومز الأخلاق والعمل، على الّذي بذل الغالي والنفيس لإيصالي إلى ما أنا عليه

إليك أنت أبي الحبيب

إلى سندي ومصدر فخري وفي هذه الحياة، إخوتي وأخواتي، إلى براعم العائلة

إلى كلّ من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي

إلى الّذين عرفتهم وأحببتهم وأحبوني

وحيدة عطلاوي

# الإهداء

أتقدم بالشكر والحمد والثناء لله عز وحل أولا موفقي
ومسدد خطاي وأهدي عملي المتواضع هذا إلى والدي
الكريمين وإلى جدتي
إخوتي وصديقاتي وكلّ أساتذتي الّذين استفدت من
عمهم وكلّ من ساهم من قريب أو بعيد في إتمام هذا
العمل

هاجر شناف

# مقدمة

يعد اللعب حاجة من حاجات المتعلم الأساسية، ومظهرا هام من مظاهر سلوكه، كما أنّه استعداد فطري وضروري من ضروريات حياته، فباللعب يتعلم المتعلم أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما أنّه ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات الّتي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي.

فاللعب ليس وسيلة لقضاء وقت الفراغ أو مضيعة للوقت، كما يظن البعض، بل غنه وسط تربوي يساعد على نمو الشّخصية وتحقيق الصحة النفسية للمتعلم، كما أنّه وسيلة لاكتسابه المهارات اللغوية.

تسمى الألعاب المستمرة في تعلم المتعلم بعض المفاهيم والمهارات في مرحلة ما قبل المدرسة بالألعاب اللغوية، وسيتناول هذا البحث الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكة اللغوية لدى المتعلم، لذلك تم التركيز على هذه الألعاب نظرا لأهميتها ودورها في تنمية الملكة، وتسهم في بناء شخصيته وتساعده على التفاعل مع العالم المحيط به كون اللغة أداة تواصل للمتعلم مع الآخرين وأدائه للتعبير عن أحاسيسه ومشاعره، هذا بالإضافة لأهمية هذه المرحلة في حياة المتعلم حيث يقوم بإكساب معظم مفرداته اللغوية.

وتكمن أهمية الدراسة في:

- أنّها تبحث في واقع استخدام الألعاب اللغوية، ومدى نجاح هذه الوسيلة في اكتساب وتعزيز المهارات اللغوية وتنميتها.
- التعرف عن أهمية التعلم باللعب للمتعلم كأسلوب لاكتساب المهارات اللغوية وتطوير قدراته في التوصيل والتعرف على كلمات جديدة، ويساهم اللعب في التعبير عن حاجاته.

لذلك عنونا دراستنا بـ "**الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكات اللغوية لدى الطفل**" وذلك في محاولة للإجابة عن الإشكالية التالية:

- ما الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل؟

ويندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات الجزئية التالية:

- ما الألعاب اللغوية وأهدافها؟
- ما دور المعلم أثناء اللعب؟
- إلى أي مدى تسهم الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية؟
- ما مدى تحقيق هذه الألعاب للقدرة على تنمية المهارات اللغوية؟

ومن خلال هذه التساؤلات وضعنا الفرضية التالية:

- أنّ الألعاب اللغوية بوصفها استراتيجية تعلم تساعد على اكتساب المتعلم اللغة، ولها دور حيوي في تكوين شخصية التلميذ، فاللعب مفتاح التربية للمتعلم، بل هو مفتاح الحياة.

ومن بين الأسباب الّتي جعلتنا نختار هذه الدراسة ما يلي:

- انتشار ظاهرة استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.
- قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع أهمية الألعاب اللغوية وتنمية الملكة اللغوية.
- التعرف على أساليب التعلم باللعب وإبراز أهميته في حياة المتعلم.
- البحث عن دور أسلوب التعلم باللعب في تطوير المهارات اللغوية.
- تقديم معلمات حول طرق استخدام التعلم باللعب والاستفادة به في مجال تعلم المتعلم وإكسابه مهارات اللغة.
- الميل والرغبة الشّخصية لدراسة دور الألعاب اللغوية في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل كونه موضوعا حيويا.

اقتضت طبيعة هذا البحث الاعتماد على المنهج الوصفي والاحصائي الملائمتين لطبيعة الموضوع.

وقد اعتمدنا الخطة التالية والمكونة من:

**الفصل الأول:** وهو فصل تمهيدي بعنوان: "التعلم باللعب"، تناولنا فيه مفهوم اللعب وأنواعه وأهدافه.

**الفصل الثاني** كان بعنوان: "الألعاب التربوية اللغوية في العملية التعليمية"، ويندرج تحت هذا العنوان قسمان: الأول يحمل عنوان "الألعاب التربوية (مفهومها، أنواعها، أهدافها)، أم العنصر الثاني بعنوان: "الألعاب اللغوية" وتكلمنا فيه عن (مفهومها، وأنواعها، أهميتها).

أمّا **الفصل الثالث** وهو الإطار التطبيقي وتناولنا فيه: مجتمع البحث، عينة الدراسة، مفهوم الاستبيان، مجالات الدراسة، تفريغ البيانات في جدول والتعليق عليها، واستخلاص نتائج الدراسة العامة.

وفي **خاتمة** عرض أبرز النتائج الّتي خلصت إليها الدراسة، ومجالات الإفادة من هذا العمل تطبيقيا ونظريا.

وقد سبقت هذه الدراسة دراسات وبحوث أكاديمية أخرى أهمها ما يلي:

- الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّة للدكتور محمد علي حسين الصويركي.

وعليه تشترك دراستنا مع هذه الدراسات في الجانب النظري مثل مفهوم اللعب والألعاب التربوية واللغوية.

ومما سهل دراستنا وأنار لنا الطريق في إنجاز هذه الدراسة مجموعة من المصادر والمراجع القيمة على رأسها:

- الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، محمد محمود العيلة.
- الألعاب التربوية استراتيجية التنمية والتفكير، الدكتور زيد الهويدي.

أما من جملة الصعوبات التي صادفناها في المرحلة البحثية:

- ضياع بعض الاستمارات عند توزيعها على المعلمين.
- رفض المعلمين الإجابة على الاستمارات.

ولا يسعنا في الأخير إلا أن نتقدم بالشكر الجزيل والامتنان إلى الأستاذ الفاضل "**سليمان بوراس** " لدعمه لنا بتوجيهاته ونصائحه طوال فترة البحث.

نسأل الله أن نكون قد وفقنا لخدمة هذا الموضوع الّذي تمنينا دراسته وبحثه، متوخين الإصابة والحق، وإن كان هناك خطأ قد وقع أو قصور قد بدا، فحسبنا أننا لم نعمد عليه ولم نغض الطرف عنه، ولكن من قبيل السهو والنسيان، والكمال لله وحده، والله ولي التوفيق.

# الفصـــل الأول

# ماهيـــة اللعـــب

**تمهيد**

**المبحث الأول: ماهية وأنواع اللعب ووظائفه**

أولا- ماهية اللعب

ثانيا- أنواع اللعب

ثالثا- وظائف اللعب

**المبحث الثاني: سمات ونظريات اللعب**

أولا- سمات اللعب

ثانيا- النظريات العلمية في تفسير اللعب

**المبحث الثالث: أهمية وأهداف اللعب وفوائده**

**أولا- أهمية اللعب**

ثانيا- أهداف اللعب

ثالثا- فوائد اللعب

**خلاصة**

**تمهيد:**

تعددت الآراء حول اللعب حيث ركز كلّ اتجاه على جانب من جوانبه، وهناك من يرى أنّ اللعب نشاط ذاتي تلقائي ترفيهي، وهناك من يرى أنّه نشاط تعليمي تربوي، وآخرون يرون أنّ اللعب سبيل إلى فهم الطفل لذاته وقدراته، وهناك أيضا من يرى أنّ اللعب يتفاعل الطفل مع غيره ومع العالم الخارجي.

ومن هنا يمكننا القول أنّ اللعب هو التمهيد الّذي لابد منه لتنمية الأفكار المجردة في الطفل، وضبط الذات يكمن في التزام الطفل بقواعده وأنظمة اللعب لتوفير المتعة القصوى له، وهذا الأمر يعلم الطفل بشكل غير مباشر السيطرة على رغباته وطبعها.

اللعب نشاط رائد وليس مجرد سائد حيث أنّه من خلال اللعب يتجاوز الطفل عصره، الواقعي، هذا فإنّ اللعب يعتبر أفضل مجال حيوي الطفل.

## المبحث الأول: ماهية وأنواع اللعب ووظائفه

### أولا- مفهوم اللعب:

هو نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد، وتأكيد تراث الجماعة أحيانا، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا، والإنسان على وجه الخصوص.

ومن هنا يمكننا القول أنّ اللعب يلعب دورا كبيرا في بناء الإنسان.

ويعرض جود (Good) المشار إليه في فرج (2005) التعريف القاموسي للعب باعتباره "نشاط موجه وغير موجه يقوم به الطفل من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية". [1] وقد اعتبر سكارف (Scarff) المشار إليه في مردان "أنّ اللعب يمتلك كلّ خصائص العملية التربوية الكاملة، فهو يوفر التركيز لفترة كبيرة من الوقت، وينمي المبادرة والمخيلة، والاهتمام الشديد فيه خبرة عقلية هائلة". [2]

ومن هذا التعريف نستنتج أنّ اللعب له تأثير كبير في دماغ الإنسان.

ويعرف بياجيه "اللعب بأنّه عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد واللعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيسي وهو اللذة والمتعة الناجمة عن ذلك النشاط"، ويرى آخرون أنّ اللاعبون هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كلّ اضطراب ليس فيه إجهاد الجسم ولا يرجى منه إلا الاستمتاع، وتعرف كاترين تايلور اللعب

---

(1) محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّة، دار الكتب للنشر والتوزيع، عمان، 2005، ص16-15.

(2) حنان عبد الله أحمد العناني، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014، ط9، 2014م-1435ه، ص15-16.

بأنّه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل... فاللعب هو كما التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار، ويرى kilo أنّ اللعب مستقل يجري في حدود زمان ومكان معينين،[1] غير أكيد، يخضع لقواعد معينة، وإيهامي أو خيالي أي أنّ الفرد يدرك أنّ الأمر لا يعد وكونه بديلا للواقع واختلفا عن الحياة الحقيقية.

**ثانيا: أنواع اللعب**

قد أشار باطة (2002) إلى أنواع اللعب وهي كما يلي:

**1- اللعب البدني**

ويتمثل في:

- **اللعب الإبهامي:** يقوم هذا النوع من اللعب على الخيال والتظاهر حين الإشارة للأشياء مع عدم تواجدها، مثل تلذذ طفل بالشرب من كوب على الرغم من كونه فارغا.

- **اللعب الاستكشافي والحركي:** يلاحظ السلوك الاستكشافي والاستطلاعي لدى الطفل عادة عندما يتلقى لعبة جديدة لها مكونات خاصة مثل الأزرار والمحولات، وهي اللعب الّتي تحدث أصواتا أو تعطي إضاءة ويحاول الطفل فك اللعبة واستطلاع ما بداخلها أو تجميعها، أي أنّها تثير تفكيره وتوسع خياله وتساهم في تكوين شخصيته. [2]

- **اللعب بالتقليد والمحاكي:** يعتبر اللعب الإبهامي فرجا بين الواقع والخيال، أما اللعب بالمحاكاة فهو إعادة الواقع كما هو بدقة وبنفس التتابع الّذي حدثت به.

- **اللعب الواقعي:** حيث يكون فيه فكر الطفل صافيا وهو يدرك أنّ الكرسي الّذي يلعب به كرسي فقط ولا شيء غير ذلك، ويتعامل مع هذه الألعاب على أساس ما هي عليه في الواقع،

---

[1] حنان عبد الله أحمد العناني، الأسس النظرية والتطبيقية، ص28.

[2] محمد شاكر الصوايرة، التدريس باستخدام الألعاب التربوية التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع، محافظة الكرك، طبعة 2011، جامعة مؤتة، ص24-25.

أي أنّ طفل يدرك من خلال اللعب الواقعي كلما هو واقعي وحقيقي ومن هذا يكتسب العديد من المفاهيم.

- **اللعب الخشن:** وهو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكوري مرحلة الطفولة الوسط المتأخرة، حيث يعتمد الأطفال على اختبار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل: المصارعة والاشتباك بالأيادي، وقذف الكرات، وغالبا ما رافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحادة كالصراخ والكيد بالآخرين والإيقاع بهم.

- **اللعب المشترك:** وفيه يتفاعل الأطفال معا في اللعب بما فيها تبادل أدوات اللعب التحدث مع بعضها البعض لكل يظل كلّ واحد منهم يقوم بلعبة واحدة، أي من هذا اللعب يتمكن الطفل من تعلم طرق الحوار وكيفية بقاء علاقات داخل المجتمع. (1)

- **اللعب التعاوني:** وفيه يلعب الطفل مع الآخرين ويعتبر هذا النمط من اللعب أكثر صعوبة مما سبق من أنماط اللعب الأخرى، ويتسع هذا النوع من اللعب بعدة سمات هي:

- مهام ومهارات أكثر تعقيدا.
- ميول الأطفال المتشاركين فيه متشابهة مما يؤدي إلى المنافسة.
- التقيد بالقواعد والقوانين.
- يحتاج إلى وسائط لفظية وغير لفظية واسعة.
- زيادة حجم جماعة اللعب مما لا يزيد الأمر تعقيدا.

- **اللعب الإنشائي:** يقوم الطفل بصنع الأشياء لمجرد الاستمتاع بصنعها ويصرف النظر عن الفائدة الممكن الحصول عليها من صنع الأشياء سوى السمعة الطيبة بين زملائه كأن

---

(1) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2002، ص58.

يقوم الأولاد بناء أشياء من الخشب، بينما تفضل البنات الأعمال الدقيقة مثل الخياطة وتشكيل التماثيل.

– **اللعب الفردي:** فيه يميل الطفل إلى اللعب وحده منفردا، ويستمر الأطفال في اللعب الفردي مدة طويلة، ويتخلى الطفل على هذه العادة كلما تقدم السن وازدادت خبراته واتصالاته بالأطفال الآخرين.

– **اللعب الجماعي:** يلاحظ أنّ الأطفال في الرابعة أو الخامسة عادة يلعبون مع بعضهم البعض، والواقع أنّ كثيرا من الأطفال يخططون لأنفسهم نوعا من النشاط لا يزاولونه ويبحثون عن رفيق يشاركهم اللعب، ثم في المرحلة التالية يختار لعبة خاصة، ويبحث عن زملاء يمارسون معه هذه اللعبة.

– **اللعب الاجتماعي:** ويقصد به الألعاب الّتي يقوم فيها تقاسم الدمى والأنشطة وتحديدها وتقبلها وفقا لقواعد معينة.

– **اللعب الفردي:** فيه يميل الطفل إلى اللعب وحده منفردا، ويستمر الأطفال في اللعب الفردي مدة طويلة، ويتخلى الطفل عن هذه العادة كلما تقدم السن وازدادت خبراته واتصالاته بالأطفال الآخرين.[1]

**2– اللعب التمثيلي:**

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، وفي نشاطات اللعب التمثيلي يقوم الطفل بتقمص، دور شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله، ومن قواعد اللعب التمثيلي للطفل أذكر الآتي: [2]

---

(1) محمد شاكر الصوايرة، أثر التدريس باستخدام الألعاب التربوية التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية، ص25–26.

(2) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، ص57–58.

- يؤدي في حياة الطفل وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية قدرة الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية.

- وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنّه ينطوي في أساسته على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب الّتي يعيشها بالخيال غالبا بالواقع أحيانا.

- يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب الّتي يعاني في ضدها الطفل بطريقة صحيحة، وقد لوحظ أنّ الأطفال غير القادرين على التكيف يستمتعون أكثر بالألعاب التمثيلية ويمضون وقتا أطول في ممارسة نشاطاتها.

- يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلاله أداءه لدورهم كدور الأم أو المعلم أو الجندي وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل.

ومن هنا يمكننا تلخيص فوائد اللعب التمثيلي فيما يلي:

1- عقلية: تعلمه الدور والابتكار.

2- اجتماعية: تعلمه الدور والإعداد للحياة.

3- نفسية: تعويضية علاجية.

ويعد اللعب الرمزي في أشكال اللعب التمثيلي حيث يستخدم الطفل الدمى كرموز تمثل وتقوم مقام الأشياء والموضوعات الأخرى.

**3- التركيبي البنائي:**

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد، بينما يكون قبل سن السادسة موضعا للصدقة حيث يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها بعضا، وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجا مألوفا فأنّه يشعر بالسعادة والبهجة وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء

النماذج مثل عمل العجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق بالألوان، وجمع الأشياء أما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية: بناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج فن الصلصال... الخ. (1)

**4- الألعاب الفنية:**

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية الّتي تنبع من الوجدان، والشوق الجمالي، والإحساس الفني، ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يأتي.

- **الرسم:** تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التأنق الإبداعي عندهم، ويتطور الرسم في مراحل ثلاث هي:

- **المرحلة الأولى:** تعرف بمرحلة الخربشة أو الشخبطة وتمتد من السنة (1-3) من العمر، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة الّتي يعلمها بقلم أو أصبع من الطباشير، والرسوم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكون صور وأشكال جمالية، ويقوم الطفل برسم بعض الخطوط بواسطة قلم عريض، كما يقوم بعمل خطوط على التراب في الشارع أو على جدران المنازل.

- **المرحلة الثانية:** تعرف بمرحلة الأشكال والتصاميم، وتمتد من السنة (3-5) من العمر حيث يطور الطفل من الخطوط الّتي تعلمها في المرحلة السابقة أشكالا، وهذه التصاميم والأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط ويكون للطفل نمطه الخاص به ومجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه، ولعلّ من الخطأ الكبير أن يتدخل المربون في رسومات الأطفال، فرسوم الأطفال تعد خلافة وليس نسخا مباشرا للأشخاص والأشياء، فالطفل يرسم الأشياء كما يتذكرها ويتصورها، وكام يجب أن يكون ميله من وجهة نظره.

(1) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، ص58.

- **المرحلة الثالثة:** تعرف بمرحلة الصورة وتبدأ من 5 سنوات إلى ما بعد ذلك، ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع، وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص حيث يلاحظ أن الأطفال في كافة أرجاء العالم يرسمون الأشخاص بالطريقة نفسها، ويعبر الأطفال في رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل مواضيع الرسم فالأطفال الصغار يعبرون عن أشياء وأشخاص ومنازل وحيوانات مألوفة، والأشجر والأطفال الأكبر سنا، يزداد اهتمامهم برسم الحيوانات، والحيوانات والأزهار كما يلجئون إلى رسم مناظر منزلية كاركاتيرية اختيار موضوعات الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منها، جنسه، ومستواه الاقتصادي، الاجتماعي، ومستواه العقلي، وصحته وبيئته الاجتماعية والثقافية والطبيعية، وتعد رسومات الأطفال بأنّها:

- أداة تعبير عن المشاعر والأحاسيس التطورات.
- وسيط للابتكار والإبداع وعمل التصاميم والأشكال.
- أداة للتذوق والاستمتاع الجماعي.
- أداة تشخيص للاضطراب النفسي ووسيلة للمعالجة. [1]

- **الموسيقى:** من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة استمتاعهم بها من جهة ثانية، ومن منا لا يذكر أغاني الأم لطفلها الرضيع كي تجعله يسترخي وينام، إنّ الطفل الّذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية الّتي ترتبط فيهما الكلمات بحركات معينة، وتتطور قدرة الطفل في المشاركة في الغناء إلى التذوق الموسيقي وإتقان مهارات العزف على الآلات الموسيقية.

(1) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ص58-59.

**5- الألعاب الثقافية:**

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والّتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به وهذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية، وتتميز هذه الألعاب بالآتي:

- أنّها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات أو إدراكها أو تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزانها.

- أنّها نشاطات تجلب ضمنا الإحساس بالمتعة والتسلية للفرد الّذي يمارسها أو يشاهدها، كما وتساعد الألعاب الثقافية الطفل في اكتساب المعارف والخبرات وتنمي آفاقه وقدراته بالفكرية، وبذلك فإنّها تعد وسيطا لتربية الأطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع، وهناك أشكال عديدة من أنشطة الألعاب الثقافية منها: القراءة، التصفح، الكتب والمجلات، مشاهدة البرامج التلفازية والسينمائية والمسرحية والألعاب الفكرية كالشطرنج. [1]

**- أسئلة التقويم الذاتي:**

س1- حدد نشاطات اللعب الّتي يمكن للمعلم استخدامها لتحقيق الأهداف التعليمية الآتية:

- يعبر عن حسه وتذوقه الجمالي.
- يعتز المتعلم بإنجازات.

س2- أذكر مثالين على كلّ من الأنواع الألعاب الآتية، غير الواردة في النّص:

- الألعاب التركيبية البنائية.
- الألعاب الفنية.
- الألعاب التمثيلية.

[1] محمد محمود حيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، ص60.

س3- ماذا نعني بكل من الألعاب الثقافية، والألعاب الرمزية؟

س4- أذكر فوائد اللعب التمثيلي.

**ثالثا- وظائف اللعب:**

**أ- وظائف اللعب التربوي:**

يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني والمفاهيم من خلال اللعب بالأشياء والأدوات وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحسي، الحركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي).

يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية، حيث الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يصل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية، أي عن طريق اللعب يتمكن الطفل من الاتصال بالمحيط الخارجي.

في جميع أنشطة اللعب نجد أنّها تتضمن تدريب للمهارات الحركية فتعامل الطفل مع العالم الخارجي المحيط يتميز بأنّه يتحرك، يحس، ينطق، وهو كذلك يستطيع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه: يرى، يلمس، يسمع، يتذوق ويشعر، فتناول الأشياء وتحريك الأطراف والانتقال بالجسم، كلّ هذا يتم إلا من خلال اللعب.

تؤكد نظريات التعلم من أنّ اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاطا تلقائيا، بل وسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة في إطار خبرات منظمة أجمعت نظريات النمو على الأهمية العظمى للعب وعلاقته بالنمو، فاللعب حاجة نمائية تتيح إمكانية النمو الجسمي والحركي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي.

في سياق اللعب يكون لدى الأطفال فرصة للعب الأدوار فيلعب دور الأب أو الأم أو أي دور آخر، حيث تكون الأفكار والمشاعر والانفعالات منفصلة من الموضوعات، فقطعة الخشب يمكن أن تصبح دمية أو عصا أو حصانا أو أي شيء يريده هو.

إنّ اللعب يزيل التوتر الّذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعلم عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية. [1]

إنّ اللعب خطوة نحو الإعلاء حيث أنّ التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليس لعبا وإنّما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

إنّ اللعب خطوة نحو الإعلاء حيث أنّ التفريغ المباشر للدوافع الجنسية العدوانية ليس لعبا وإنّما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

إنّ اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية سواء أكان اللعب بالعرائس، أو اللعب التمثيلي، بالكلام أو حتى الصمت أو بأي أشكال أخرى فأنّه بحد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون توعية تو تغيير يعالج الكثير من الاضطرابات الانفعالية أي عن طريق اللعب يتعلم الطفل من التعبير عما بداخله عن طريق قياس لغته كي يعبر بها عن طريق اللعب.[2]

**ب- الوظائف التربوية للعب:**

بمجرد أن تبدأ الحياة المدرسية للطفل يظن بعض الآباء أنّ حياة اللعب قد انتهت لطفلهم وينبغي أن يبدأ حياة الجد والاجتهاد وأن يقضي كلّ وقته في المذاكرة، لكن لعلماء النفس وجهة نظر أخرى وهي أنّ للعب دورا كبيرا في تكوين شخصية الطفل بل وفي تفوقه الدراسي أيضا، حتى أنّ بعضهم أطلق هذه المرحلة والّتي تليها "مرحلة اللعب" لما للعب من أثر وأهمية في هذه المرحلة، والآن لنتعرف على بعض الوظائف التربوية للعب من خلال هذه المرحلة.

---

(1) منى يونس بحري، مازن عبد الحليم فطيمات، مدخل إلى علوم التربية، دار الصفاء للنشر والتوزيع، ط1، 2008، ص116-117.

(2) عبد الكريم خلايلة، عفاف البايدي، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان، ط6، 2018، ص13.

**1- تكوين علاقات الاجتماعية:** من خلال التفاعل بينه وبين الأطفال الّذين يلعبون معه فتنشأ العلاقات بينهم.

**2- اكتساب المفاهيم الأخلاقية:** عند وجود متابعة وإشراف يكتسب الطفل من خلال اللعب كثيرا من المفاهيم الأخلاقية مثل الأمانة، احترام حقوق الآخرين.

**3- الالتزام بالقواعد والمعايير:** الالتزام بقواعد اللعب المنظم وقوانينه ويؤهل الطفل للالتزام بقواعد المجتمع ومعاييره.

**4- ضبط الانفعالات وتنظيمها:** يثير اللعب انفعالات عديدة ويساعد على ضبط بعض هذه الانفعالات حتى تستمر اللعبة.

**5- تحقيق الذات:** يحقق الطفل ذاته من خلال إثبات فاعليته، ورأوا أهميته في الألعاب الجماعية ومن خلال تحقيق إنجاز ما في الألعاب الفردية.

**6- تنمية القدرات العقلية:** ينمي اللعب قدرات الطفل العقلية من خلال احتياجاته ثم **قواعد** اللعبة البسيطة والمعقدة.

**7- تنمية روح الانتماء:** اللعب الجماعي يساعد الطفل على الانتقال من الاهتمام بذاته والأنانية إلى الاهتمام بالجماعة. (1)

---

(1) ياسر محمود، تربية الطفل ومهارات، ص73-75.

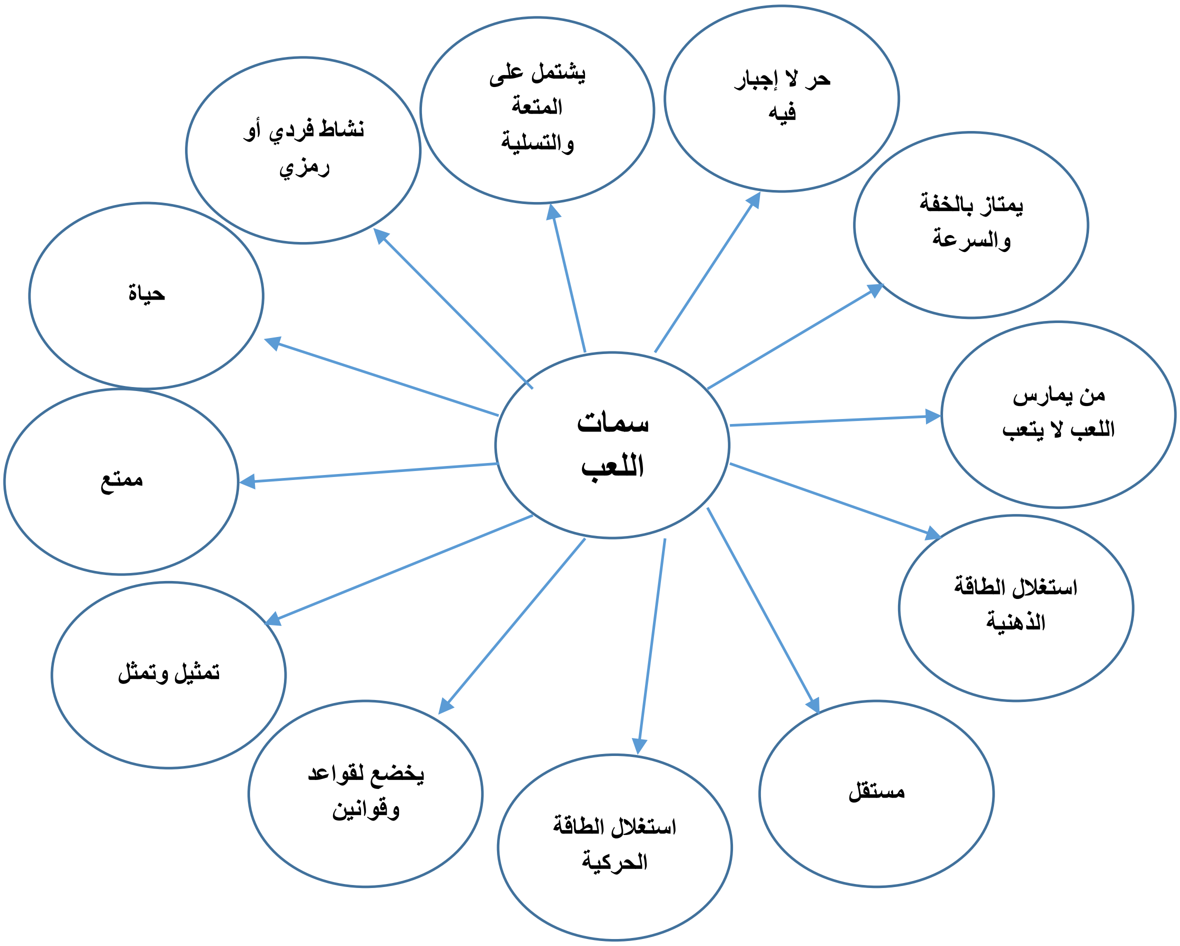
## المبحث الثاني: سمات ونظريات اللعب

### أولا- سمات اللعب:

يعتبر اللعب كلّ نشاط حر موجه يكون على شكل حركة لاو عمل، يمارس فرديا وجماعيا ويستغل لطاقة الجسم الحركية والذهنية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بدوافع داخلية ولا يتعب صاحبه، وفيه يتمثل الفرد معلومات ويصبح جزءا من حياته ومصدر الاستماع له، فإنّ سمات اللعب تتضمن:

- اللعب نشاط حر ويكون قبل الألعاب التربوية أو غير موجه لألعاب الشعبية وهنا نمثلها في لعبة الحجارة تعتبر لعبة شعبية أمّا لعبة تركيب الحروف تعتبر تعلمية (تربوية).
- يشتمل على المتعة والسرور للمشاركين والمشاهدين.
- يكون فرديا أو جماعيا.
- الاستمتاع الّذي قد ينتهي بالتعلم.
- يمكن من استغلال الطاقة الحركية والذهنية.
- يرتبط بالدوافع الداخلية للطفل المشارك.
- مستقل وينفذ في مكان وزمان متفق عليها.
- يلبي بعض احتياجات الطفل الأساسية لنموه الطبيعي.
- يكون إيهاميا أو خياليا.
- عبارة عن عملية.
- يخضع لقوانين وقوانين.

- ويشير (Ghailais) إلى سمات اللعب بأنّه يجري ضمن زمان ومكان محددين ولا يمكن التنبؤ بخط مسيره أو تقدمه ولا يخضع لقواعد وقوانين معينة. [1]




الشكل (01): مخطط توضيحي لسمات اللعب (بلقيس مرعي، 1978)

## ثانيا- نظريات تفسير اللعب:

نظرا للأهمية الكبيرة الّتي يتمتع بها اللعب عند الكبار بشكل عام، وعند الصغار بشكل خاص، فقد اجتهد الباحثون في وضع تفسيرات عدة للإجابة عن سؤال لماذا نلعب؟ وأهم النظريات الّتي فسرت اللعب عند الإنسان ما يأتي:

---

[1] سحر توفيق، منيع جيهان، لطفي محمد، الألعاب التربوية لطفل الروضة، ط1، عمان، الّأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2013، ص12.

**1- النظريات الكلاسيكية:**

من أبرز هذه النظريات نظرية الاستجمام، ونظرية الطاقة الزائدة، ونظرية الإعداد للحياة، والنظرية التلخيصية، وفيما يأتي توضيح لكل منها.

- **نظرية الاستجمام أو الترويح** (Recreation theory)**:**

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي فسرت اللعب، وصاحبها الفيلسوف الألماني لازوراس (Lazorus) الذي يرى أن وظيفة اللعب الرئيسية هي راحة العضلات والأعصاب من عناء العمل والكد والتعب، واللعب وسيلة لتجديد النشاط والراحة حين يشعر الإنسان بالتعب، ويجعله يقبل على العمل بكل جد ونشاط.

ومن هنا نستنتج أن اللعب له دور كبير في راحة الجسد يتخلص من الطاقة السلبية.[1]

- **نظرية الطاقة الزائدة** (supplies Theory)

صاحبا هذه النظرية الفيلسوف الإنجليزي هربرت سبنسر Herbert Spencer الّذي يرى أن الطفل يمتلك طاقة زائدة بداخله، تدفعه إلى البحث عن طريقة ليصرفها في نشاط يعود عليه بالمتعة.

ومن الاعتراضات التي وجهت إلى هذه النظرية، أن اللعب ليس مقصوراً على من لديه فائض من الطاقة، فالضعيف والقوي، والمتعب والمستريح، يمارسون اللعب، ولو كانت وظيفة اللعب مجرد التنفيس عن طاقة زائدة، لأحجم الأطفال والكبار عنه عندما يشعرون بالتعب والإرهاق.

---

[1] محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّ، دار كندة للنشر والتوزيع، عمان، 2005، ص17-18.

- **نظرية الاستعداد للحياة المستقبلية** (Practice Theory):

المتأثر كثيراً بنظرية التطور، وضع هذه النظرية كارل جروس Karl Groos لدارون، إذ يرى أن اللعب يمثل مرحلة إعداد لوظائف الحياة المستقبلية. فالطفل لا يلعب لمجرد أنه طفل أو لأنه يمر في مرحلة لهو ولعب، وإنما الطبيعة جعلت من هذه المرحلة إعداداً لنشاط الكبار.

وهنا مكننا أن نلخص القول بأنّ مرحلة اللعب لدى الطفل إلا مرحلة الاستعداد لتكوين إنسان ناضج يمكننا أن نوضح هذا بمثال، فاللعب بدمة الأطفال لدى البنات إلا استعداد غريزي لأدائه دور الأمومة.

- **النظرية التلخيصية أو الميراث** (Recapitulation Theory)

يعد عام النفس التربوي ستانلي هو Hall Stanly صاحب هذه النظرية ويرى أن الإنسان من ميلاده إلى اكتمال نضجه يمارس اللعب الذي ما هو إلا تلخيص لكل المراحل التي مر بها الجنس البشري، منذ مرحلة تطورهم الحضاري من الحقبة البدائية حتى العصر الحاضر. ويتضح من هذا الكلام أنّ الطفل يكرر أعمال القدامى مثل تسلق الجبال، بناء الكهوف وغيرها.

- **نظرية التنفيس أو التهيئة** (Catharsis Theory)

تعود هذه النظرية إلى العالم كارث (Cart) الّذي يرى أنّ النظم الاجتماعية تفيد الغرائز لدى الفرد كثيرا، فيحاول كبتها مما يؤدي إلى اضطراب نفسه، فيجد اللعب وسيلة للتخلص من هذه الضغوط.

وفي خلاصة القول أنّ النظريات الّتي ذكرت سابقا حاولت تفسير اللعب من وجهة نظرها الخاصة، وعلى الرغم من قيمة الأفكار الّتي طرحتها، وجذبها الأنظار العلماء إلى أهمية اللعب وقيمته، إلا أنّها لم تقدم تعريفا شاملا للعب. [1]

**2- النظريات الحديثة:**

يعود الفضل في ظهور النظريات الحديثة إلى النظريات الكلاسيكية الآنفة الذكر التي زودتنا بالأفكار والأسئلة المختلفة، ودفعتها إلى اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي، فقد درست هذه النظريات السلوك الإنساني، ثم حاولت تفسيره من الناحية العلمية، ومن أبرز هذه النظريات النظرية المعرفية، ونظرية التحليل النفسي، وفيما يأتي عرض موجز كل منهما.

- **النظرية المعرفية** (Cognitive Theory):

تركز هذه النظرية على أعمال" جان بياجيه Jance Piaget في النمو العقلي، وأعمال فيجو تسكي(Vygotsky) في النمو المعرفي، فيرى بياجيه في اللعب تعبيراً عن تطور الأطفال، ومتطلباً أساسياً لهو أنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عند الأطفال، وأن التوافق الحسي الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير، وأن لكل مرحلة نمائية ألعاباً خاصة بها، ويشكل اللعب أساس التطور والنمو المعرفي والفكري لدى الإنسان.

وتقوم هذه النظرية على عمليتين أساسيتين، هما: التمثل والملاءمة، فالتمثل يشير إلى العمليات التي يؤديها الفرد لكي يحول المعلومات والخبرات الجديدة التي يتلقاها من العالم المحيط به إلى جزء من معرفته الفعلية، ولتتناسب مع حاجاته ومطالبه.

أما عملية الملاءمة (التكيف) فهي النشاط الّذي يؤدي الفرد للتكيف مع العالم المحيط به، أو بعبارة أخرى تعديل معارفه وتغييرها لتتلاءم مع العالم الخارجي.

---

[1] محمد عفلي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص18-19.

ويرى بياجيه أنّ اللعب والتقليد (المحاكاة) له أهمية كبرى في عملية النمو العقلي، إذ يعدهما وجهين لعملتين واحدة، فاللعب تمثل خالص، أم التقليد فيعد مواءمة خالصة، وبالنتيجة يظهر كلّ منهما في النمو العقلي وتطوره.

من هنا كانت لهذه النظرية أهمية كبرى بينت أنّ هناك ارتباطا قويا بين اللعب والنمو العقلي.[1]

**- نظرية التحليل النفسي:**

صاحب هذه النظرية هو العا لم المعروف سيجموند فرويد S. Freud الذي فسر اللعب وفقاً لمبدأ اللذة والألم، فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة، ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدى إلى الألم والإحباط.

من هنا نستنتج أنّ اللعب يساعد في التخلص من الطاقة السلبية الّتي هي عبارة عن آلام وانفعالات.

**- نظرة الإسلام إلى اللعب:**

الإسلام دين الواقع والحياة، يعامل البشر على أنّهم أناس لهم عواطفهم وطبيعتهم الإنسانية، ولهذا اهتم الإسلام بجميع ما تحتاجه الطرة البشرية من فرح ومداعبة بشرط أن تبقى في حدود الشرع ونطاق الآداب.

وقد اشترط المسلمون الّأوائل شروط للعب والهو من أبرزها:

- ألا يجعل المسلم اللعب واللهو دينه في كلّ أوقاته.
- ألا يهزل في موضع الجد
- ألا يتخذ الكذب وسيلة للضحك واللهو.

ومن ألوان اللعب واللهو الّتي أقرها الإسلام:

[1] محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص20-21.

- سباق العدو (الركض): وقد كان الصحابة يتسابقون على الدوام، والنبي- صلى الله عليه وسلم- في تقربهم إليه.

- لعب السهام والحراب: وقد كان النبي -عليه السلام- يمر أصحابه في حلقات الرمي فيشجعهم ويقول: "ارموا وأنا معكم".

- لعبة الفروسية: وشجع الإسلام ركوب الخيل لقول رسول الله- صلى الله عليه وسلم- كلّ شيء ليست من ذكر الله فهو لهو إلا أربع خصال: مشي الرجل بين الفريضتين (الرمي) وتأديبه وملاعبته أهله، وتعليمه السابحة.

- لعبة الصيد: ولم يحرمها الإسلام إلا في حالة المحرم، الحج أو المعمرة، والإحرام في مكة.

- الغناء: لقد أباح الإسلام الغناء في المناسبات السارة كالقران والزواج، واشترط ألا يستعمل كلام من الفحش، أو تحريض على الإثم، ومن هنا نستنتج أنّ الإسلام أباح اللعب لكن بقواعد وقوانين تعزز المسلم وتحافظ على هويته ودينه. [1]

---

[1] الألعاب اللغوية ودورها في تنمية المهارات اللغوية، ص22-23.

**المبحث الثالث: أهداف وأهداف اللعب وفوائده**

**أولا- أهمية اللعب:**

إنّ الإنسان الّذي لا يلعب لا يمكن أن يكون إنسانا، وهذه حقيقة لا يمكن تجاهلها خصوصا عندما تلمح وجود اللعب عند جميع الناس ومنذ بداية أعمارهم، بل إنّ اللعب ليس مقصور على بني الإنسان، فالحيوانات نفسها تلعب.

ومنذ قديم الزمان كان الإنسان يمارس اللعب، فالرجل البدائي على سبيل المثال كان يقوم بتمثيل رحلة الصيد وما بها من حوادث وصراعات قبل الخروج إلى الصيد، وكان هذا التمثيل في أحيانا كثيرة مدعاة للنجاح في مرحلة الصيد المقبلة.

وفي الحضارة القديمة كالحضارة الفرعونية وحضارة ما بين النهرين مارس الإنسان اللعب، وتدل النقوش والكتابات القديمة على أهمية اللعب في إعداد الإنسان للحياة.

لقد عصر على ألعاب كثيرة وتؤكد أنّ مصر القديمة قد عرفت لعب الأطفال، وكانت هذه الألعاب موضع حفاوة أبناء مصر، وتبين جدران المعابد أنّ القدماء المصريين قد مارسوا الرياضة كالمصارعة، وحمل الأثقال واللعب بالكرة والصيد...، بل كانت الفتيات يلعبن بالكرة أي أنّ الرياضة لم تكن قاصرة على الأولاد دون البنات.

أمّا في اليونان فقد كان هناك اهتمام بالألعاب الرياضية والّتي خلدت بما يسمى بالألعاب الأولمبية، وكان لليونانيين اهتمام بالمسرح، وبالرقص والغناء والأناشيد الجماعية والدينية، وكان الأطفال اليونانيون يشاركون في ذلك.

أما الرومانيون فكانوا يقيمون مهرجانات لممارسة اللعب والرقص والغناء والتمثيل كما اشتهروا بالنحت.[1]

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014، جامعة تاسعة، 2014م-1435هـ، ص20-21.

وقد عرف العرب الرياضة والألعاب المتنوعة، وتدل الأحاديث الشريفة وأراء المفكرين المسلمين على اهتمام العرب والمسلمين البالغ منذ عصورهم الأولى باللعب وأهميته لنمو الطفل من جميع النواحي.

ونذكر من أشهر الألعاب الّتي كان يمارسها الكبار والصغار في القرنين الرابع عشر والخامس عشر في أوربا لعبة رقصة السيف الّتي أصبحت فيما بعد مسرحية شعبية نابضة بالحياة.

وفيما تلى ذلك من عقود، اهتم المربون بلعب الأطفال ودعوا إلى إتاحة الفرصة أمام الطفل للعب وممارسته لأهميته في نماء الطفل الحركي والجسمي والحسي وقدرته على تشويق الطفل وتنمية استعداده للتعلم، وعلى سبيل المثال أكد روسو وأتباعه على تعليم الطفل عن طريق الحركة والصوت، أي عن طريق الأنشطة واستخدام الرياضة ودراسة الطبيعة، وعن طريق الرحلات وذلك بهدف تنمية الجسم وتدريب الحواس.

وفي أواخر القرن الثامن عشر اهتم فرويل بتصميم لعب الأطفال أطلق عليها اسم الهدايا، فقد كان يؤمن أنّ تنمية الطفل من جميع النواحي لا تتم إلا عن طريق المتعة والبهجة والسرور.

وفي أواخر القرن التاسع عشر وبدايات القرن العشرين اهتم المربون باللعب، ومن ذلك مثلا الطبيبة الإيطالية ماريا فشوري الّتي صممت ألعابا عديدة لتنمية حواس الطفل وذكائه.

من ناحية أخرى أكد العديد من الباحثين في القرن العشرين على أهمية اللعب وقدرته على تحقيق أهداف متنوعة للأطفال، وقد أشار البعض لما للعب من علاقة بالإبداع ونمو الشّخصية بشكل عام، وأكد آخرون على الأهداف الّتي يحققها اللعب في مجال النمو العقلي، وأشار هوزر تجاه إلى دور اللعب كنترويح، أما كاجان فكان يؤكد دائما على أنّ اللعب شيء مهم في الحياة.

ويرى إدار أنّ اللعب يساعدنا على فهم الطفل وينمي قدرته على التكيف الاجتماعي، واللعب في رأيه إشباع لحاجات الطفل كتعريض له لعندما يفشل في ناحية معينة، أما "كار" فيؤكد أنّ اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة أو تحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق الإعلام والتوجيه، كما اهتم كار بوظيفة اللعب في التعويض.[1]

وبعد قراءة العرض السابق يمكننا أن نستنتج الأهداف العامة الّتي يحققها اللعب للطفل وهي:

1- إشعار الطفل بالمنعة والبهجة والسرور.
2- ترويض الجسم وتمرين العضلات.
3- تشويق الطفل وتنمية استعداده للتعلم.
4- بناء شخصية الطفل من جميع النواحي.
5- مساعدة الطفل على فهم ذاته وتقبل الآخرين ومعرفة العالم المحيط به.
6- إعداد الطفل للحياة المستقبلية.
7- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية.
8- مساعدة الطفل على تعلم المواد الدراسية.
9- التخلص من التوتر والانفعالات الضارة ومن الطاقة الزائدة.
10- إشباع حاجات الطفل بطريقة مقبولة اجتماعيا. [2]

**ثانيا- أهمية اللعب:**

يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيت من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعير اللعب في البداية غير موجه أو هادف، ثم

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، الأسس النظرية والتطبيقية، ص22.

[2] المرجع نفسه، ص22-23.

يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانات الطفل وتطورها، ويمكن تلخيص ما ينمي اللعب والنشاط في شخصية الطفل فيما يلي: [1]

1- تنمية المهارات الّتي تحقق التواصل مع الآخرين ومع اللعبة، ففي اللعب يعبر الطفل عن انفعالاته وآراؤه وأفكاره من خلال محادثته للأطفال بتعابير الغضب أو القبول وينمي الأمر، وهذا الاندماج مع الآخرين يجعله يتقن اللغة.

2- كما يساعد اللعب في إحداث تفاعل بين الفرد وعناصر البيئة، لغرض تعلم الفرد وإنماء شخصيته وسلوكه، وجعله أكثر توافقا مع متطلبات المحيط الّذي يعث فيه، كما يساعد اللعب - أيضا- تخليص الطفل من الأنانية، إنّ اللعب هو أداة تواصل بين الكبار والصغار.

3- يمارس الطفل كلّ العمليات المعرفية والعقلية أثناء اللعب، فيقوم الطفل بعمليات التجريبية، محاولة وخطأ حتى يصل إلى النتائج، ويتذكر طريقة عمل اللعبة وتشغيلها، ويجدد ويبتكر ويستحضر الصور الذهنية الّتي مرت بخبرته.

4- يتيح اللعب للطفل ممارسة أدوار اجتماعية هامة، مرة يكون قائدا لمجموعته، ومرة أخرى يقوم بتغليب وظيفة أو مهنة معينة، كما يكتب المهارات الاجتماعية في التعامل مع الآخرين.

5- يتمكن الطفل من خلال اللعب أن ينمي عضلات جسمه، أي يزيد من مهارات حركاته وذلك يتمثل في القفز والجري والرسم، أي أنّه يستفيد من جميع حواسه.

[1] محمد شاكر الصراصيرة، أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع، رسالة ماجستير، مناهج وأساليب تدريس الاجتماعيات، قسم المناهج والتجريب، جامعة مؤتة، محافظة الكرك، 2011، ص22.

6- يتدرب الطفل من خلال اللعب على ضبط انفعالاته كيفية التعبير عنها بأسلوب مناسب مثلا كيف يعبر عن القبول أو الرفض وكيف يبدي وجهة نظره وآرائه، أي أنّه يحرر الطفل من قيوده وأوامر ونواهي الآباء والأمهات والمشرفين.

7- يساعد اللعب في التوجيه المهني، ويكون ذلك من خلال ما يمارسه الأطفال من الألعاب المتنوعة في المراحل النمائية المتتالية، حيث يبدأ الأطفال بتفضيل بعض الأعمال دون الأخرى، ويتأثرون في ذلك بوالديهم وأقاربهم ومعارفهم، خاصة ممن يحبون.[1]

**ثالثا- فوائد اللعب:**

أنّ اللعب هو الحياة نفسها بالنسبة للأطفال، وليس مجرد أداة لهدر الوقت وإشغاله، فهو يحمل للطفل كلّ المعاني الّتي يحملها العلم والتعبير الذاتي، والترويح عن النفس، وله دور أساسي في التعلم، حتى يكون القول إنّ اللعب هو التعلم بذاته خارج أسوار المدرسة.

وبناء على ما تقدم، هناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال يمكن عرضها فيما يلي:

- **فوائد بنائية (نمو):** للعب دور مهم في النمو عند الطفل من الناحيتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة، النفس الحركية، والمعرفية، والوجدانية، ويعمل اللعب على تنمية الأعضاء والأجهزة البدينة كافة من الناحية الوظيفية، والعصبية، والتشريحية.

- **فوائد تربوية:** يتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون ويتساءلون، ويكشفون، ويتعلمون من خلاله الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة.

- **فوائد نفسية وعلاجية:** يعد اللعب لغة التعبير عن ذات الطفل، يكشف من خلاله عن مشاعره، ويعطي مؤشرا من مدى ثقته بنفسه، وإدخال السرور إليها، وجعله نشيطا مرحا،

---

[1] محمد شاكر الصرايرة، أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية، ص23.

والتنفيس من الشحنات الوجدانية (الفطرية والمكتسبة)، ولاسيما الناتجة عن الكبت والأزمات النفسية الّتي يتعرض لها من الوسط العائلي والاجتماعي، كما أنّ اللعب الحر يعالج الاضطرابات النفسية والوجدانية، ويخفف من القلق لدى الطفل، ومن هنا يمكننا القول أنّ اللعب هو طريقة علاجية يستخدمها الأخصائيون النفسيون.[1]

– **فوائد إبداعية:** إنّ جو الحرية السائد في عملية اللعب يزيد من قدرة الإبداع، لدى الطفل ويساعده على الخروج من جو التفكير التقليدي، ويعلمه التفكير الانتباه والتعليلي، والتركيز، ودقة الملاحظة، ويكسبه بعض المهارات التحليلية، وكيفية إصدار الحكم.

أي أنّ اللعب يتحرر الطفل من الطريقة التقليدية في التفكير فيقوم بإخراج الإبداع الّذي بداخله.

– **فوائد اجتماعية:** اللعب أداة تعبير وتواصل، إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة الّتي يعيش فيها، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية، وسواء أكان التوافق جسميا أم اجتماعيا أم انفعاليا.

ويعلم اللعب الطفل التعاون، واحترام حقوق الآخرين، واحترام القوانين والالتزام بها، ويعزز انتماءه للجماعة، ويكسبه التقاليد والاتجاهات والقيم الاجتماعية.

أي أنّ باللعب يكشف الطفل الوسط الّذي يعيش فيه وطريقته الّتي يعامل بها مع وسطه.

– **كشف الميول:** يسهم اللعب في الكشف عن ميول الأطفال، وما يحبونه، وما لا يحبونه، ويؤدي ذلك إلى معرفة ميولهم، مما يساعد على تنشئتهم بحسب رغباتهم. (سكيكر، 1989)، أي عن طريق اللعب يكتشف الطفل هواياته ورغباته.[2]

---

[1] محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية المهارات اللغة العربية، دار النشر والتوزيع، عمان، ص29.

[2] المرجع نفسه، ص26.

**خلاصة:**

يعتبر اللعب مرحلة ضرورية يجب على كلّ طفل المرور بها أثناء نموه الجسمي والفكري، كما يعتبر سيلة بيداغوجية تربوية أثناء تعليم الطفل، وهو ما يتضح بصورة واضحة في التدريس في بيداغوجيا المقاربة بالكفاءات، وأكد العديد من العلماء ضرورة التعليم باللعب، وأكدت الأبحاث العلمية الّتي أجريت سابقا أنّ التعليم يبرز الطفل تفكيره ومشاعره، ويعطيه فرصة التعبير عنها، وكذلك أكد الأطباء النفسيين أنّ للعب طريقة للعلاج والتخلص من الطاقة السلبية.

# الفصل الثاني

## الألعاب التعليمية التربوية واللغوية في العملية التعليمية

**تمهيد**

**المبحث الأول: ماهية الألعاب التربوية وأنواعها**

أولا- ماهية الألعاب التربوية

ثانيا- أنواع الألعاب التربوية

ثالثا- أهمية الألعاب التربوية

رابعا- فوائد وأهداف الألعاب التربوية

**المبحث الثاني: ماهية الألعاب اللغوية وأنواعها**

أولا- ماهية الألعاب اللغوية

ثانيا- أنواع الألعاب اللغوية

ثالثا- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية

رابعا- تصنيف وخصائص الألعاب اللغوية

**المبحث الثالث: مراحل ومعايير لاستخدام الألعاب اللغوية**

أولا- مراحل تصميم الألعاب اللغوية

ثانيا- معايير عامة وخاصة لاستخدام الألعاب اللغوية

ثالثا- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في التدريس

رابعا- دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها

**خلاصة**

**تمهيد:**

على المعلم أن يختار الطريقة الّتي تساعد التلاميذ على التعلم واكتساب المهارات المختلفة، ومن بين هذه الطرائق طريقة التعلم بواسطة الألعاب التربوية والّتي بدورها تجعل المتعلم نشطا وفعالا أثناء تعلمه واكتسابه للحقائق والمهارات والمفاهيم في مواقف تعليمية قريبة من الواقع.

وتعد الألعاب التربوية واللغوية في الحقل التربوي بوصفها استراتيجية تعلم مساعدة على اكتساب المتعلم اللغة، والألعاب اللغوية تعد أفضل الوسائل الّتي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها من رتابة الدروس وجفافها، فالكثير منها يوفر مجالا واسعا من التدريس.

وتعد الألعاب التربوية (التعليمية نشاط مهم يمارسه الطفل ويسهم في تكوين شخصية وسمائها الشخصية، وهو وسيط تربوي مهم، يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته، فاللعب مدخل أساسي لنمو الطفل في الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية واللغوية، ويعود ذلك أنّ الألعاب التعليمية توفر بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل وتثير واقعيته، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية.

ونظرا لأهمية الألعاب اللغوية في الكشف عن الأطفال سنحاول أن نقدم عرضا نظريا لمفهوم الألعاب اللغوية والتربوية بأنواعها ووظائف هاته الألعاب.

## المبحث الأول: ماهية الألعاب التربوية وأنواعها

### أولا- مفهوم الألعاب التربوية:

"الألعاب التربوية تنبني على مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها، والجزاءات المترتبة على الأداء، كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهام ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع".

وأغلب الألعاب تحمل طابعا تنافسيا في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين تنتهي بفائز أو خاسر، وهي بطبيعتها تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة) أو العقلية (نشاط عقلي كحل مشكلة)، أو كليهما، كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماس والمتعة والإثارة والترقب).[1]

من خلال هذا التعريف تعد الألعاب التربوية نشاط منظما وهادف يسعى إلى تنمية الفكر الإبداعي والابتكاري لدى الأطفال وتعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الطفل، وتشجع روح التنافس والمثابرة.

ويعرفها مباريني وغزاوي (Heinich.ei.el, 1982, 1987) منشاط منظما منطقيا يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة ويتفاعلون معا لتحقيق أهداف محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقا. [2]

ومن خلال تعريفه يؤكد أنّ معظم الألعاب التربوية تعتمد في تحقيقها على الأهداف المحددة للغة على عنصر المنافسة بين الأفراد.

---

[1] عثمان حمود خضر، الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربية والتدريب، دار الإبداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت، 2007، ص6.

[2] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ط5، 2010، ص41.

ويعرف "بلقيس مرعي" الألعاب التربوية نشاط أو مجموعة من الأنشطة الّتي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة.

بينما يعرف "السرحان" اللعب على أنّه حاجة مادية أو فيسيولوجية للطفل، يكون فيها اللعب ضروريا لنموه وتطوره. [1]

من خلال هذه التعريفات نجد أنّ الألعاب التربوية لها صفات تتمثل في:

- نشاط حر موجه أو غير موجه.
- نشاط منظم له قوانين وقواعد.
- تحقيق أهداف.
- تستغرق زمنا محددا.
- تشجيع التنافس والاجتهاد. [2]

**ثانيا- أنواع الألعاب التربوية:**

تستمد الألعاب التربوية خصائصها وأنواعها من الألعاب البيتية الّتي يمارسها الأطفال من خلال إدخال التعديلات عليها لتلاءمها للأغراض التربوية والتعلمية المنهاج الموضوعة، لتناسب غرفة الصف وجو المدرسة العام، وأغلب الألعاب التربوية تنضوي تحت قيم الألعاب الاجتماعية لتوفير الوقت لكل التلاميذ وفتح المجال أمامهم جميعا للمشاركة، ويمكن أن نجمل الألعاب التربوية في الأنواع التالية:

---

[1] زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، ط3، 2012، ص27.

[2] عبير عطية سليمان العجمي، فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، 2016، ص11.

**1- الألعاب التعليمية:**

نوع من أنواع الأنظمة المحكمة الّتي لها مجموعة من القوانين اتي تنظم سير اللعب، ويشترك فيها اثنان أو أكثر من الدارسين للوصول إلى أهداف تعليمية سبق تحديدها، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما.

**2- الألعاب الشعبية:**

ويمكن استخدام هذه الألعاب في التعليم مع بعض التعديل كلعبة الكراسي الموسيقية والمسابقات والألعاب الّتي يتعلم من خلالها بصورة عفوية غير رسمية.

**3- الألعاب الحركية:**

وهي الألعاب الّتي تستخدم فيها جميع عضلات الجسم وتفيد في تفريغ الطاقة الزائدة، وتتمثل هذه الألعاب بالألعاب الرياضية والتمرينات الّتي تكون هادفة وذات قواعد محددة.[1]

**4- الألعاب الهجائية:**

وهي الألعاب الّتي تساعد الأطفال على نطق الحروف والكلمات عن طريق تحويل الجمل والكلمات إلى مقاطع توزع على التلاميذ، حيث يذكر أحدهم المقطع الأول ويطلب من تلميذ آخر إكمالها أو ذكر عدة كلمات تبدأ بالحرف المطلوب... الخ. [2]

**ثالثا- أهمية الألعاب التربوية:**

تعد الألعاب التربوية من الأساليب المهمة الّتي تجذب انتباه المتعلم وتشويقه للتعلم والاستكشاف، لأنّها تساعد المتعلم على ما يلي:

- تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.
- مساعدة الطفل على التعلم واستكشاف العالم الّذي يعيش فيه.

---

[1] وليد أحمد المصري، دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة والطالب، دائرة التربية والتعليم، الأونروا ليونيسكو، العدد الكلي، عمان، الأردن، 1998، ص01.

[2] هشام الحسن وآخرون، تطوير الفكر عند الطفل، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط3، 1990، ص87.

- تشكل تواصلا متبادلا بين الأطفال داخل الصف.
- تعمل الألعاب على جس الفروق الفردية بين الطلاب فينتظم التعلم وفقا لقدرات الطلاب.
- تحسين الموهبة الإبداعية لدى الطلاب في الصف.
- تنمية القدرة التعبيرية لدى الطفل.
- تعزيز ثقة المتعلم بنفسه من خلال تفاعله مع ما يقوم به من نشاط أثناء اللعبة.
- تنمية الفكر الإبداعي والابتكاري لدى الطلاب.
- اكتساب المتعلم العديد من القدرات بدءا من المهارات العقلية الأساسية إلى حل المشكلات.
- تعمل الألعاب التربوية على إيجابيات المتعلمين من خلال مشاركتهم في عملية التعلم.[1]
- تضييق الفجوة بين المتقدمات والمتخلفات في التحصيل الدراسي في الفصل الأول.
- تعويد التلاميذ على صنع القرار وتحمل المسؤولية.
- تعتبر ضرورة بيولوجية تتم به عمليات النمو والتطور لدى المتعلم.
- تساعد على التعرف على شخصية المتعلم وبيئته الثقافية والاجتماعية.
- تحث على التعلم الذاتي.
- تسهيل تعلم العمليات الصعبة.
- تغيير من دور المعلم فلم يصبح هو المصدر الوحيد للمعلومات.
- تنمي مهارات الاتصال اللفظي وغير اللفظي.
- تزيد من دافعية المتعلم للتعلم كما توفر عنصر المنافسة والحظ.
- تشرك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم.

---

[1] هشام سمير الدويكات، الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى تخصص المرحلة الدنيا، صفحة الطالب المتميز، الفصل الدراسي الاول، 2016-2017، ص03.

- تعلم التلاميذ جميع أنواع التعلم (معرفي، نفسي، أدائي، انفعالي). [1]

**رابعا- فوائد الألعاب التربوية في العملية التعليمية:**

**1- فوائد الألعاب التربوية:**

تعددت فوائد الألعاب لتشمل كافة الجوانب الّتي تخص الفرد من الناحية النفسية والعقلية والاجتماعية.

**أ- الفوائد الجسمية:**

تساعد الألعاب التربوية في التأثير إيجابا في الناحية الجسمية على النحو التالي:

- تخليص الجسم من التوتر الحسي والإرهاق العضلي.
- تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات وتساعد الجسم على التخلص من الإفرازات الزائدة.
- إتقان الحركات وتكوين المهارات وتحقيق التآزر الحسي الحركي الضروري في تعليم المهارات.

**ب- الفوائد التنفسية:**

- تجنب الانتباه وتساهم في تهيئته للتعليم.
- تتبع الفرصة للتعبير عن الرغبات والحاجات والميول.
- تخفيف التوتر النفسي والعصبي.
- تنمي الدافعية نحو التعلم. [2]

---

[1] زهير خليف، الألعاب التربوية المتكاملة- رياض الأطفال والمرحلة الأساسية العليا، مديرية التربية والتعليم، فلقيلية، 2008-2009، ص06.

[2] زينب جمال الدين قشطة، أثر توظيف استراتيجية المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي في العلوم لدى طالبات الصف السابع أساسي، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة، 2018، ص03.

**ج- الفوائد العقلية:**

- تساهم في تنمية قدرات المتعلم من الناحية المعرفية كما أنّها تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية.
- تعويد المتعلم على الساعة في التفكير والاعتماد على الذات في التعلم.
- تدريب المتعلم على عمليات الاستكشاف.
- تدريب المتعلم على حل المشكلات.
- توفير المشاركة في الأنشطة الاجتماعية وفي التعامل مع الآخرين.

**د- الفوائد الاجتماعية:**

- تقوي اللعبة التفاعل الاجتماعي عند المتعلم وتجعله يتواصل مع الآخرين.
- تعويد المتعلم على تقبل الهزيمة.
- تهذب الخلق في جول التفاعل الاجتماعي وتصقل السلوك الفردي ضمن احترام بالآخرين.
- تكشف عن القدرات الفرد الاجتماعية في التواصل مع الآخرين.
- توفير فرص المشاركة في الأنشطة الاجتماعية والتعامل مع الآخرين. [1]

**2- أهداف الألعاب التربوية:**

يمكن للألعاب التربوية تحقيق ما يلي:

[1] فاتن إبراهيم سلوت، أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة كلاما والمختلفة نطقا لدى تلميذ الصف الثاني الأساسي، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريب، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، 2010، ص67.

**أ- الألعاب التربوية أداة تعلم:**

وفيها يتعرف التلميذ على الأدوات الّتي يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف التلميذ على قواعد اللعبة وأنظمتها، كما يمكنه التعرف إلى بعض الحقائق والخصائص وصفات الأشياء والناس الّذين لهم علاقة بتلك اللعبة.

**ب- تنمية الجوانب المعرفية:**

أي أنّ اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد وذلك من خلال قواعدها ونظمها، والطفل الّذي يمارس اللعبة لابد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار وذلك كي يلعبها بنجاح.

**ج- تنمية الجوانب الاجتماعية:**

وذلك بسبب اللعب مع الآخرين حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين لذلك فإنّ الألعاب التربوية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين، كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعدها عن الأفعال الشديدة مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة وعدم الانفعال والمشاجرة.

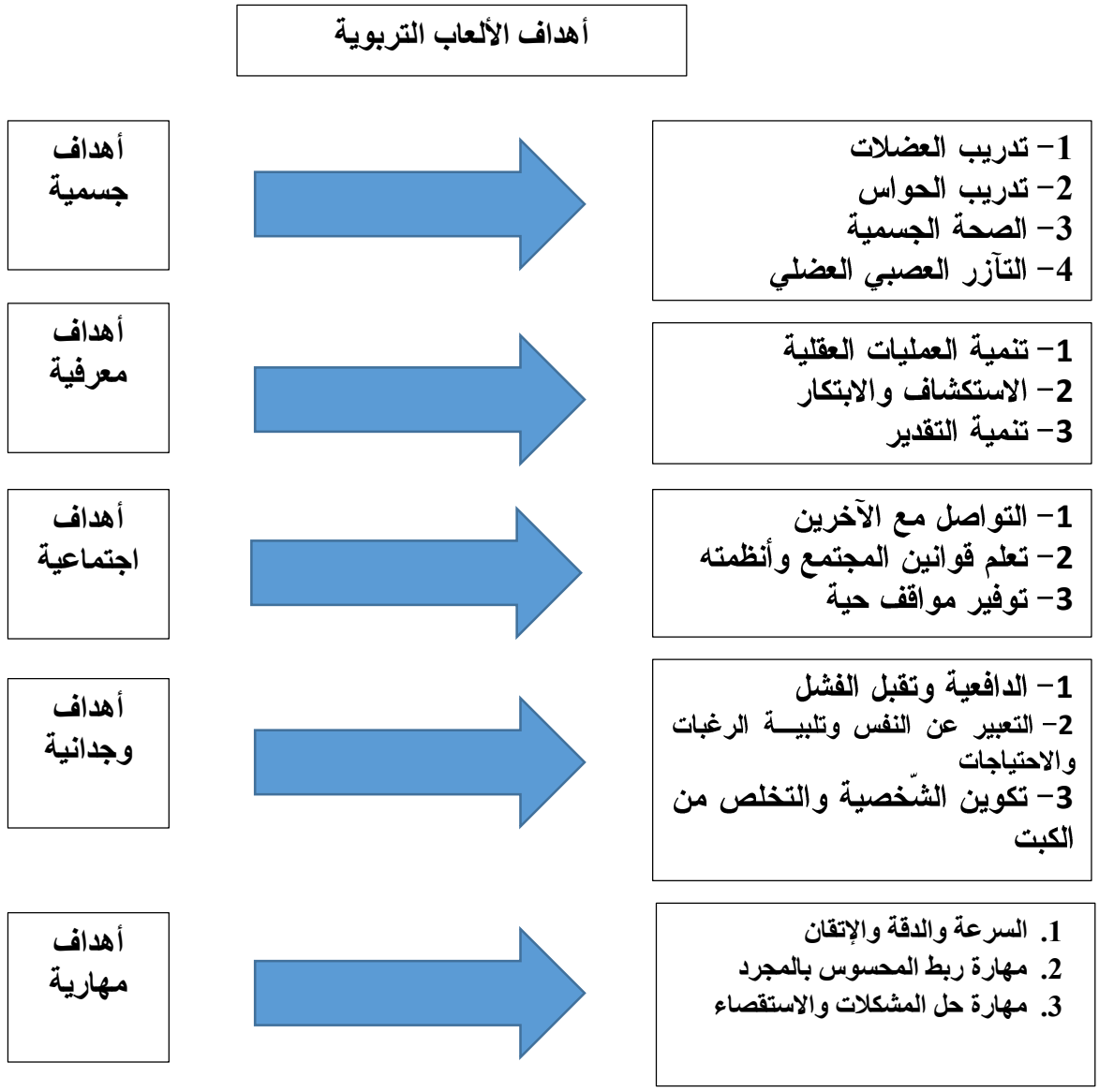
**د- تنمية الفكر الإبداعي:**

ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب، فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات أو فيما تفعله الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على التفكير الفردي، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكلّ هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

**هـ- إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية:**

إنّ الألعاب التربوية تعطي الحرية المطلقة للفرد أن يختار اللعبة الّتي تناسب قدراته ومستواه، وبالتالي فأنّه عندما يمارس اللعبة فأنّه يتعرف على مهاراته وقدراته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي. [1]

**أهداف الألعاب التربوية:**




**التقسيمات الرئيسية لأهداف الألعاب التربوية "عفانة" 1996**

[1] زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربيّة المتحدة، ط3، 2012، ص29.

## المبحث الثاني: ماهية الألعاب اللغوية وأنواعها

### أولا- ماهية الألعاب اللغوية:

ثبت للعلماء اللغة التطبيقين ولكثير من معلمي اللغات بأنّ الأساليب السائدة لا تؤدي إلى تحقيق الأهداف المرجوة من تعلم وتعليم اللغة، مما دفعهم إلى البحث عن وسائل حديثة لتعلم اللغات مثل الألعاب اللغوية Language Games.

وقد جاءت الألعاب اللغوية في الأدب التربوي تحت أسماء مختلفة وأعطيت تعريفات عديدة منها:

تعريف عبد العزيز "1989" "بأنّها تلك الألعاب الّتي لها بداية محددة ولها نقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة". [1]

وتعرف بأنّها مجموعة من الأنشطة اللغوية والممارسات العلمية الّتي يعدها المعلم، ويقوم بها المتعلم بأسلوب تربوي مشوق، بغرض تنمية بعض جوانب الأداء اللغوية واكتساب بعض مهارات اللغة العربيّة والّتي من بينها التعبير الشفهي الإبداعي. [2]

ومن أفضل ما قيل في الألعاب اللغوية ما قاله ج. جيبس (Gibbs) في تعريفها: "أنّها نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية...". [3]

وعرفتها عبده "1993" "بأنّها تقنية تعليمية تجعل المعلم للغة نشطا وفعالا أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ والتعليمات ضمن مواقف تعليمية متشابهة للواقع، وأن ذلك

---

[1] محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، عمان، ط 2005، ص26.

[2] حامد عبد السلام مزهران، المفاهيم اللغوية عند الأطفال، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2007، ص320.

[3] ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية وتعلم العربيّة لغير الناطقين بها، المريخ للنشر، الرياض، السعودية، ط1، 1983، ص19.

يحصل من خلال تعامل المتعلم مع المواد التعليمية، أو مع غيره من المتعلمين لتحقيق الأهداف الّتي يسعى المعلم إلى تحقيقها. [1]

وهكذا فإنّ الألعاب اللغوية تحكمها قواعد ونظم وتكون مبنية على خطة واضحة وتؤدي دورا مهما في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا، يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.

**ثانيا- أنواع الألعاب اللغوية:**

للألعاب اللغوية أشكال وأنواع متعددة، تتعدد بتنوع المهارات اللغوية، وكيفية أدائها وعدد المشاركين فيها، مستوياتهم، ومكان استخدامها، كما تتعدد أشكال اللعبة الواحدة وتأخذ أنماطا مختلفة، وعلى هذا الأساس يمكن تصنيف الألعاب اللغوية على النحو الآتي:

**1- ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغوية:**

فهناك الألعاب اللغوية الشفهية كالسؤال والجواب والتعبير عن الصورة والألعاب الكتابية، كألعاب كتابة الحروف وربطها، أو كتابة الكلمات في جملة أو تحت الصورة المناسبة، أو إكمال الكلمة الناقصة... الخ، والألعاب القرآنية كألعاب قراءة الحروف بشكل صحيح، والتمييز بين الأصوات المتشابهة في النطق... وغيرها، والألعاب السماعية كألعاب التدريب على تخمين الكلمات المسموعة ومعانيها، أو تمييز الأصوات المسموعة، أو لعبة فوق الصح أو الخطأ في الجمل المسموعة.

**2- ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء:**

كالألعاب اللغوية والعقلية كالتخمين (لغز، معنى، كلمة)، والألعاب الجسدية (تمثيل، طبخ، رياضة)، والألعاب المتعلقة بالحواس الخمس كالنظر والمشاهدة (صور، فيديو)،

[1] محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص27.

التذوق (الطعام)، والسمع (أصوات الحيوانات)، المس (تعرف على الأشياء)، والشم (روائح الطعام والنباتات).

**3- ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشاركين:**

كالألعاب الفردية والألعاب الثنائية والألعاب الثلاثية أو المجموعات، وهي ألعاب إما تعاونية أو تنافسية.

**4- ألعاب لغوية تتعلق بمستوى الدارسين:**

فمنها ما هو مناسب للمستوى المبتدئ، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتوسط، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتقدم، على أنّ هناك بعض الألعاب الّتي تناسب مستويين معا كالمبتدئ والمتوسط والمتقدم.

**5- ألعاب لغوية تتعلق بمكان دراستها:**

وهي نوعان، الألعاب الصفية وهي الألعاب الّتي يجربها الأستاذ مع طلبته في الغرفة الصفية، والألعاب البيئية والّتي تنقسم إلى ألعاب مصنوعة من قبل الأستاذ وألعاب جاهزة مطروحة على الـ (الأندرويد وبلاي ستور) وثمة عدة ألعاب لغوية إلكترونية يمكن استثمارها في إغناء حصيلة الطالب المفرداتية. [1]

**ثالثا- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية:**

لتحقيق الهدف امن الألعاب اللغوية لابد للمعلم أن يراعي عدة شروط أهمها:

- أن تكون لها أهداف محددة وواضحة مسبقا.
- أن تكون مثيرة وممتعة وتحقق الدافعية للتعلم.
- أن تكون مناسبة لخبرات التلاميذ وقدراتهم بحيث يكون فيمها دور التلميذ واضحا ومحددا.

---

[1] توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربيّة، دلال محمد عساف، نور محمود الحاج عفانة، مجلة دراسات دولية محكمة، العدد 60، نوفمبر 2017، جامعة عمار ثلجي، الأغواط، الجزائر، 2017، ص191.

- أن تبقى اللعبة جميع التلاميذ منخرطين ومهتمين في العمل اللغوي المنوط بهم.
- أن يتم إعطاء الفائز نوعا من الإثابة.
- أن تدرس أو تتناول مهارة لغوية أو أكثر وتكون هذه اللعبة بسيطة ومقدمة.
- أن تعطي التلاميذ الفرصة لتعلم وممارسة ومراجعة الوسائل اللغوية الخاصةّ.
- أن تكون اللعبة أكثر من مجرد متعة وأن تتضمن تنافسا حميما.
- أن تشجع اللعبة التلاميذ على التركيز في استخدام اللغة بخلاف اللغة ذاتها.
- أن تكون مناسبة لإعمار التلاميذ والمحتوى الّذي تقدمه.
- أن يكون للعبة وقت محدد ومعروف قبل القيام بها.
- أن تربط التلاميذ بالمعرفة السابقة أي مناسبتها لخبراتهم.
- يجب على المعلم أن يرغم التلاميذ على المشاركة في الألعاب اللغوية لأسباب شخصية خاصة بهم، فإجبار التلاميذ على المشاركة عادة لا يحقق أي نتائج تربوية مرغوب فيها.
- عند بداية اللعبة يجب ألا يقاطع المعلم تلاميذه لتصحيح الأخطاء أثناء استخدامهم للغة.
- يحب على المعلم أن يقوم بتوضيح التعليمات قبل الشروع في اللعبة، حيث أنّ عدم معرفة التلاميذ بما يقومون به لا يحقق الهدف المرجو من اللعبة. [1]

**رابعا- تصنيف وخصائص الألعاب اللغوية:**

**1- تصنيفها:**

هناك أكثر من طريقة لتصنيف الألعاب اللغوية ومن أبرز من قام بذلك الطائي، إذ صنف الألعاب اللغوية من حيث الهدف منها:

- ألعاب تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات ومعرفة المتشابهة منها والمختلف.
- ألعاب تساعد على النطق الجيد واللفظ الصحيح والتعبير السليم.

---

[1] سحر يحي الزهراني، قسم تقنيات التعلم، كلية التربية، جامعة الباحثة السعدية
sites.googls.com/site/student/2018/gfkjsk تاريخ الزيارة (2023/03/16 ساعة: 18:40)

– ألعاب تساعد الطفل على التمييز بين الألفاظ الّتي تحتوي على معنى الفعل والاسم.

– ألعاب تكسب الطفل خبرات تساعده على التحمل وتنمي استعداده لفهم العلاقات بين الأشياء.

– ألعاب تساعد الطفل على التواصل الاجتماعي مع أقرانه أو مع مجتمع الكبار وذلك من خلال تعلمه كيفية استعمال الألفاظ اللائقة هي المخاطبة والحديث والمناقشة مع الآخرين.

يمثل اللعب أداة فعالة في تنشئة الأطفال وبناء شخصياتهم وتكوين النظام القيمي والأخلاقي وتعليم قواعد السلوك وأساليب التواصل، حيث صنف عبد العزيز الألعاب إلى:

– **ألعاب اللغوية:** على شكل ألعاب شفهية غالبا ما يكون التركيز على المشافهة في التعليم.

– **ألعاب النطق:** لمعالجة صعوبات نطق الأصوات في بداية الكلمة.

– **ألعاب الكتابة:** تؤدي إلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحروف. [1]

– **ألعاب الذكاء:** مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة.

– **ألعاب الدمى:** مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرائس، أشكال الحيوانات، الآلات وأدوات الزينة.

– **الألعاب الورقية:** وهي الألعاب الّتي تتم من خلال استخدام الورق في ابتكار وعمل الألعاب والنماذج والأشكال الفنية المختلفة من الورق مثل (السمكة من ورق).

– **ألعاب الحظ:** ألعاب التخمين والدومينو والثعابين والسلالم.

– **القصص والألعاب الثقافية:** المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير. [2]

---

[1] محمد علي حسين الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن، ص32–33.

[2] رمضان مسعد بدوي، محمد متولي قنديل، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007، ص124.

- **الألعاب اللغوية:** ويعد هذا النوع من الألعاب هو الأكثر انتشارا واستخداما وخاصة في تدريس مهارات اللغة في الصفوف الأولى من مراحل التعليم، فهي ليست فقط متعة للأطفال ولكنها تساعدهم أيضا في التعلم، كما أنّ الأطفال يستخدمون اللغة في التواصل مع الآخرين.[1]

**2- خصائصها:**

يمكن للعبة أن تكون ذات فعالية من حيث كونها لعبة، وتستخدم كاستراتيجية لتعليم مهارات اللغة، إذا كانت اللعبة اللغوية تتضمن هدفا، وتوضح لها خطة تنفيذ وتحدد مستوى الطلاب الّذين يستعملونها، وأن ترتبط ما أمكن بالكتاب المدرسي، وتكون قادرة على تحقيق هدف لغوي يصعب تحقيقه باتباع بأساليب التدريس المعروفة.

واللعبة اللغوية الجيدة يجب أن تكون جذابة وتجلب المتعة والسرور ولها نهاية محددة يدرك عندها اللاعبون أنّهم قد أكملوا اللغة، أو أنّهم حققوا الانتصار والفوز، ونعالج أكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية، وتتصف بسهولة الإجراء، وتعمل على إذكاء روح المنافسة.[2]

يمكن للعبة- بطبيعة الحال- أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة، فهناك بعض الألعاب تعتبر بمثابة عائق من بينه الألعاب الّتي تدور حول الحروف غير المرئية أو الّتي تدفع إلى تكوين أنماط خاطئة والّتي يشترك فيها عدد محدود من الدارسين بينما يظل الآخرون يتفرجون ومن بينها أيضا تعدد الألعاب الّتي تتطلب عددا كبيرا من المفردات والّتي تعتمد على المعلومات الجغرافية أو التاريخية بالإضافة إلى الألغاز الخالصة.

---

(1) خير شواهين، ألعاب تربوية مثيرة للتفكير، عالم الحديث للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2008، ص54.

(2) محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص29-23.

ولكي يتم ذلك لا مناص من توظيف مهارات مثل: الملاءمة والتمييز والتعرف والتسلسل والتتابع والاستبدال، ولا شك في أنّ اللعبة الناتجة عن مثل هذه الأنشطة، يمكن أن تكون مفيدة للغاية.

ويمكن إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة كالآتي:

1- ملائمة اللعبة لمستوى الدارسين.

2- صلاحية اللعبة لكافة المستويات.

3- إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين.

4- معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة بلغوية.

5- اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثا. [1]

6- سهولة الإجراء.

7- إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح. [2]

---

[1] عبد العزيز ناصف مصطفى، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ للنشر، الرياض، 1072، ص15-17.

[2] المرجع نفسه، ص17.

**المبحث الثالث: مراحل ومعايير لاستخدام الألعاب اللغوية**

**أولا- مراحل تصميم الألعاب اللغوية:**

**1- مرحلة التخطيط:**

- تحديد الأهداف الّتي من أجلها تستخدم الألعاب اللغوية.
- تحديد العلاقة بين أهداف الألعاب اللغوية وأهداف المنهج الدراسي وأهداف النّص الدراسي.
- مدى اتصال الألعاب بالأهداف التربوية الّتي يسعى المعلم إلى تحقيقها.

**2- مرحلة بناء وتصميم الألعاب اللغوية:**

- إعدادا الألعاب اللغوية بحيث تكون صالحة للتطبيق والتنفيذ داخل الغرفة الصفية.
- إعداد المعلم لنفسه أولا بحيث يجرب هذه الألعاب بنفسه.
- وضع الخطة المناسبة لتنفيذ الألعاب اللغوية.
- وضع الخبرات المطلوب اكتسابها من الألعاب اللغوية المناسبة لكل من الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي.

**3- مرحلة التنفيذ:**

- يهيئ المعلم أذهان الطلاب، ويثير انتباههم، ويشرح لهم هدف وقواعد كلّ لعبة، وذلك حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة.
- يضع المعلم التوقيت المناسب لكل لعبة، ليتوصل إلى الأهداف المنشودة.
- تنفذ كلّ لعبة بحسب التعليمات الموضوعة.

**4- مرحلة التقويم:**

- يتابع المعلم طلابه أثناء تنفيذ الألعاب اللغوية ويوجههم التوجيه السليم لتحقيق الأهداف المنشودة.

- يقوم المعلم مدى نجاح طلابه في تحقيق الأهداف المنشودة من خلال وسائل التقويم المعروفة مثل طرح الأسئلة والاختبارات التقويمية. [1]

**ثانيا- معايير عامة وخاصة لاستخدام الألعاب اللغوية:**

**1- المعايير العامة:**

هناك العديد من المعايير العامة الّتي يجب على المعلم الانتباه لها عند اختيار الألعاب اللغوية، من أجل الحصول على الفوائد التربوية المرجوة منها، وهي:

- أن تكون جاذبة للطفل، وتتمكن من استثارته، وتوفر المتعة والتسلية والتشويق قدر الإمكان، لأنّ المتعة تدفع الطفل إلى التعلم.
- أن تكون اللعبة معروفة من حيث قواعدها، ونشاطاتها والمهارات اللازمة لها.
- أن تكون مناسبة لإعمار الطلاب، ومتفقة مع ميولهم ومستواهم العمري والمعرفي وأن تكون في مستوى إدراك الطفل وخبراته.
- أن تكون ذات صلة بالأهداف التربوية الّتي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى المتعلمين، وأن تحقق الأهداف بشكل أفضل من أية وسيلة تعليمية أخرى.
- أن تكون قابلة للتنفيذ بحيث تخلو من التعقيد، فربما لتكون معقدة إلى حد يصعب فهم قواعدها أو تشكل خطرا على حياة المتعلمين نتيجة لاستخدامها.
- أن تكون قابلة للقياس، بمعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة ومحددة يمكن قياسها. [2]

**2- المعايير الخاصة:**

هناك مجموعة معايير خاصة باللعبة اللغوية من أبرزها:

- أن تثير القدرة على التحدث والتعبير.
- تنمي القدرة على اكتشاف العلاقات بين المقروء.

---

[1] الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّة، محمد علي الصويركي، المؤلف، 2005، ص31.

[2] المرجع نفسه، ص29.

- تتيح الفرصة للقراءة بسرعة.
- تفسير المفردات من خلال السياق.

**- تصميم الألعاب واختيارها:**

أما بخصوص عملية تصميم الألعاب واختيارها، فإنّ ذلك ليتطلب من المعلم التحضير والتخطيط المسبق، فيجب أن يخطط من المعلم التحضير والتخطيط المسبق، فيجب أن يخطط لها مثلما يخطط للمادة التعليمية من حيث تحديد المحتوى والاهداف المراد بتحقيقها، وتحديد عدد الطلاب الّذين ينفذون اللعبة، وشروط باللعبة، وكيفية تنفذها والأدوات اللازمة لتنفيذها.

ويمكن تلخيص إجراءات تصميم الألعاب في الخطوات التالية:

1- تحديد الهدف اللغوي.

2- تحديد المحتوى.

3- تحديد الأدوار.

4- تحديد قواعد اللعبة.

**ثالثا- استخدام الألعاب اللغوية في التدريس:**

يعد فروبل (Froeble) من أوائل التربويين الّذين طالبوا بإدخال اللعب في المناهج التربوية في جميع مراحل التعليم، وفي جميع المواد الدراسية، لاعتقاده بأن اللعب يرسخ التعليم في ذهن المتعلم.

وأصبح اللعب في نظر الكثير من التربويين ذا دور بارز في حياة الطفل، مما دفعهم إلى إدخاله في العملية التربوية، بوصفه أسلوبا من أساليب التدريس عرف باسم "التعلم من خلال اللعب"، إذ استخدمت الألعاب اللغوية في تدريس مهارات اللغة العربيّة في المرحلة الأساسية.

ومن مميزات استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعلم والتعليم، كما يراها رات (Wright 1984)، أنّها يمكن أن تلعب من قبل الكبار والصغار على حد سواء، مع القدرة

على تكييفها لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، ولتناسب الطلاب ذوي القدرات العالية والمتوسطة والمتدنية.

ويمكن أن تستخدم الألعاب اللغوية أيضا في دروس التدريب اللغوي، لما تثيره بمن مرح وترويح عن الطفل، والتخفيف من رتابة الدروس، وجعل المتعلمين أكثر تفاعلا مع ما يتعلمونه، وأكثر تجاوبا مع هذا النوع من النشاط. [1]

وقد ساعدت الألعاب اللغوية في تذليل بعض الصعوبات الّتي يواجهها المتعلم في مجال تعلم اللغة العربيّة، مثل صعوبة التمييز الصوتي وعدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المتشابهة، والتدريب النطقي، والاستيعاب والتعبير والإملاء والتركيب والتدريبات النحوية.[2]

ولكي تؤدي الألعاب اللغوية وظيفتها بشكل صحيح، يجب مراعاة الأمور الآتية، كما يراها أبو لوم وأبو هاني:

1- الانتباه إلى عدم تحويل الألعاب إلى نشاط ترويجي أو ترفيهي لأنّ ذلك يؤدي إلى عدم الانضباط الصف.

2- توافق اللعبة مع القيم الاجتماعية والدينية، بمعنى عدم استخدام ألعاب فيها وهان.

3- الحرص على عدم تحويل اللعبة إلى فوز أو خسارة فقط، لأنّ البحث عن الفوز فقط يؤثر في التنافس الإيجابي، ويدفع الطلاب إلى الغش والخداع، وبالنتيجة لا يساعدهم ذلك على تحقيق اهداف اللعبة ومهاراتها. [3]

---

[1] جابر وليد، أساليب تدريس اللغة العربيّة، دار الفكر، عمان، ط3، ص58.

[2] عبد العزيز ناصف مصطفى، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض، ص28.

[3] محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّة، ص34.

**- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة:**

- اللعب وسيلة لتوصيل المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات، لومن هنا جاءت فاعلية اللعب في علاج تأخر اللغة، وتساعد الألعاب اللغوية الطفل على النطق الصحيح وإثراء حصيلته اللغوية والتعبير، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز، وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية.

- إنّ الألعاب اللغوية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة الّتي يستطع من خلالها مواجهة واقع حياته العلمية.

- تساعد الألعاب اللغوية في إتقان المفردات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية والعمليات المورفولوجية الظاهرية المختلفة، بالإضافة إلى بناء الجمل وأوجه الخطاب وتنمية الفهم القرائي.

- تتمركز الألعاب اللغوية حول المتعلم، وتعمل على تكامل المهارات اللغوية، وتؤسس بيئة التعلم التعاوني من خلال تبني الاتجاهات التعاونية ومشاركة التلاميذ في عملية التعلم بالإضافة إلى أنّها تشجع على استخدام اللغة الإبداعية الثقافية.

- إكساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به، فيتعرف من خلالها إلى الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والأوان والأحجام، وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.

- تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة اهتمامات التلاميذ، كما تعمل على ترقية الكفاءات اللغوية لديهم وهي تعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال.

- معرفة الذات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف التلميذ إلى ما يحبه وما يميل إليه، فيزداد معرفة بذاته وإمكانياتها، ويتعرف إلى مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها.

- تعد الألعاب اللغوية شكلا رئيسيا يظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات اللغوية عنده، هي وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإرادة وقدرة اتخاذ القرار.

- إنّ الألعاب اللغوية تساعد التلميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنّها تخلق سياقا دالا ذا معنى لاستخدام اللغة.

- الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدي كما أنّها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل.

- إنّ الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلميذ بالتدريب على مهارات باللغة الأربعة، فضلا عن ذلك فهي توظف اللغة المفيدة، ذات المعنى توظيفا جيدا داخل سياقات واقعية حقيقية.

- يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعتبر اللعب في البداة نشاطا غير موجه أو هادفا ثم يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانيات الطفل وتطويرها.

- تعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

- التعلم، حيث أن اللعب وسيلة لاكتشاف واكتساب أنماط السلوك المختلفة.

- ترتيب المفاهيم بالى الأطفال وإدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة. [1]

**رابعا- دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها:**

يلعب المعلم دورا حيويا للغاية، فهو الّذي يحمل على تشجيع بالأطفال ومراقبة تصرفاتهم عن كثب والانتباه لاهتمامات الأطفال، وهي الّتي تستخدم المعرفة الّتي تحث على

[1] تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا: التعلم خلال اللعب أنموذجا، خليل عبد بالفتاح حماد عدلي دلود الشاعر، مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، العدد الثامن، يناير 2015 (الجزء الأول).

تنمية القدرات الاجتماعية والعقلية لدى الأطفال الّذين يتصفون بقدرات عقلية مختلفة ومتفاوتة، ولديهم احتياجاتهم أيضا، ذلك من خلال:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل.
- توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.
- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
- تقويم مدى فاعلية اللعب في تحقيق الأهداف الّتي رسمها.
- أن يحدد المعلم الوقت والمكان المناسب لتنفيذ اللعبة لتفادي الأخطاء والارتباك أثناء التطبيق يجب على المعلم أن يتقن اللعبة ويحدد نتاجها التعليمي قبل التنفيذ.
- أن يقوم المعلم بالتمهيد للعبة قبل الشروع في تطبيقها من أجل إجاد عنصر التشويق لدى الطلاب وربط اللعبة بالموقف الصفي.
- أن يقدم المعلم شروط اللعبة بوضوح ليخلق جوا من التنافس بين الطلاب.
- أن يكون المعلم جادا في تنفيذ اللعبة وعدلا في النتيجة.
- ن يعزز المعلم النتاج التعليمي للعبة. [1]

[1] خالد العامري، التعلم من خلال اللعب، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، ط1، 2009، ص23.

**خلاصة:**

من خلل ما عرض في هذا الفصل يمكننا القول بأنّ التدريس باستخدام الألعاب التربوية بشكل عام، والألعاب اللغوية بشكل خاص من أبرز الطرق التدريسية الّتي ترعي سيكولوجية المتعلمين، فالتلميذ له دور إيجابي من خلال هذه الطريقة، فهو يتميز بكونه عنصر نشط وفعال خلال العملية التعليمية.

وأن الألعاب التعليمية توفر بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل تثير دافعيته وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، وهكذا فإنّ الألعاب اللغوية تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم إذا أحس تخطيطها وتنظيمها

# الفصل الثالث

## الجانب التطبيقي (الدراسة الميدانية)

**تمهيد**

**المبحث الأول: المعاينة الميدانية**

أولا- مجتمع البحث

ثانيا- عينة الدراسة

ثالثا- الاستبيان

رابعا- مجالات الدراسة

**المبحث الثاني: تفريغ وتفسير الجداول**

**المبحث الثالث: نماذج للألعاب اللغوية**

**تمهيد:**

تعتبر الدراسة الميدانية وسيلة عملية وهامة، لجمع حقائق والوصول إلى نتائج الموجودة في المجتمع، ومن خلال الفصلين السابقين الّتي تمحورت حول موضوع الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكة اللغوية لدى المتعلم ومنه حاولنا الإلمام بالموضوع من جوانبه النظرية وهذا ما ساعدنا في تطبيق أدوات البحث وتفسيرها وتحليلها، لذلك سنتطرق في هذا الفصل التحقق ميدانيا وتحليل البيانات واستخلاص النتائج إضافة إلى بعض النماذج من الألعاب اللغوية.

## المبحث الأول: المعاينة الميدانية

### أولا- مجتمع البحث:

يقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء الّتي نريد معرفة حقائق عنها، كما يعرف أيضا: "بأنّه كلّ العناصر الّتي تستهدفها الدراسة سواء كانت هذه العناصر أفراد أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة والبحث"[1]، كما يعرف أيضا "على أنّه مجتمع الأكبر للمفردات الّتي يستهدف الباحث يفي دراسة لتحقيق نتائج صحيحة، ويتم تعميم النتائج على كلّ مفرداته".[2]

وعليه فإنّ مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في أساتذة التعليم الابتدائي (سنة أولى وثانية ابتدائي) لبلدية بوسعادة وولاية المسيلة.

- بلدية المسيلة ولاية المسيلة.
- مدرسة الابتدائية المجاهد حريزي فرحات.
- مدرسة الابتدائية المجاهد خذير لمرد.
- مدرسة الابتدائية المجاهد مويسات الفضيل.
- مدرسة الابتدائية المجاهد توامة السعيد.
- مدرسة الابتدائية المجاهد رضا حوحو.

العام الدراسي 2023/2022.

[1] محمد عبيدات، منهجية البحث العلمي، دار وائل للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ط2، 1999، ص32.

[2] محمد عبد الحميد، البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتب، مصر، ط1، 2000، ص130.

**ثانيا- عينة الدراسة:**

وتعرف العينة على أنّها: "هي الجزء الّذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حيث تعتبر تمثيلا علميا، وتستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة الّتي تعد مفرداتها بالآلاف".[1]

وعليه فإنّ عينة الدراسة هي الجزء الّذي يمثل المجتمع، لأنّ الباحث لا يستطيع أن يأخذ كلّ الأفراد لدراسته لأنّه يتطلب جهدا كبيرا لهذا يختار الباحث عينة الدراسة. [2]

ولهذا اخترنا الدراسة بطريقة القصدية وهي العينة الّتي ينتقي فيها الباحث أفراد عينته بما يخدم أهداف دراسته وبناء على معرفته دون أن يكون هنالك قيود أو شروط غير الّتي يراها مناسبة، وقد تم اختيار 80 معلما ومعلمة تعليم ابتدائي دون مراعاة الجنس والسن.

**ثالثا- الاستبيان:**

هو تقنية مباشرة في التقصي تستغل غزاء الأفراد وتسمح باستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقة رياضية والقيام بمقارنات رقمية، فهي إذن مجموعة من الأسئلة الّتي تقدم مكتوبة للمستجوب والّتي يراد منها معرفة آرائه وأذواقه وتصرفاته في وضعيات محددة، وأحاسيسه واهتماماته وغيرها، غير أنّ هذه الأسئلة لا تصاغ ولا ترتب إلا ورفق مقاييس وشروط تتعلق بمضمونها وشكلها وموقعها من الأسئلة الأخرى، ولعلّ أهم شرط يجب توخيه قبل وضع الأسئلة هو التحصيل على رصيد كاف من المعلومات النظرية من الكتب، فهي الّتي تحدد له الأهداف، ولذلك فالاستبيان يختلف من موضوع إلى آخر، كما أن الأسئلة تتبع هذه الأهداف. [3]

---

[1] هناء عاشور، القنوات الفضائية الإخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير، قناة النهار الجزائرية الخاصة أنموذجا، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي، 2014/2013، ص34.

[2] أحمد زياد الطويسي، مجتمع البحث والعينات، مديرية التربية، لواء البتراء، 2001، ص06.

[3] أمينة بلعلي، أسئلة المنهجية العلمية في اللغة والآداب، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، ط 2005، ص89-90.

وقد قمنا باستعمال الاستبيان لأنّه أداة تمكن من جمع البيانات والمعلومات الكافية حول موضوع الدراسة، كما قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع وحاولنا قدر الإمكان أن تكون هذه الأسئلة واضحة وملحة بكل جوانبه، ثم قمنا بطبعها بشكلها النهائي، حيث تضمنت استمارة الاستبيان أسئلة مباشرة، تكونت من (17) سؤالا تهدف إلى معرفة مدى استعمال الألعاب اللغوية في العملية التعليمية، ودور الأستاذ في تنظيمها، إضافة إلى معرفة أثر هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للتلميذ.

**رابعا- مجالات الدراسة:**

يعتبر مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي لأي بحث علمي لأنّه يؤطر الدراسة في قالب يسمح بالتحكم في كلّ خطوات بحثنا، ويمكن أن نميز في مجال دراستنا نوعين من المجالات:

**1- المجال المكاني:**

ويقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة، ويعني المنطقة الّتي تجري فيها الدراسة[1]، ويتمثل الإطار الجغرافي للدراسة في مدينة المسيلة والّتي تقع وسط البلاد وهي من الولايات الداخلية يحدها من الشمال ولايات سطيف وبرج بوعريريج، ومن الغرب ولايتي البويرة والمدية، ومن الجنوب بسكرة والجلفة، ومن الشرق ولاية باتنة، وتبعد عن عاصمة الدولة الجزائرية بحوالي 200 كلم، ويتمثل الإطار الجغرافي للدراسة ببلدية المسيلة، ابتدائية المجاهد حريزي فرحات وابتدائية المجاهد خذير لمرد وبلدية بوسعادة ابتدائية توامة العيد ورضا حوحو.

[1] محمد شفيق، مناهج البحث العلمي، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، ط1، 2010، ص217.

**2- المجال الزماني:**

تتمثل في الإطار الزمني الّذي يدور حوله البحث[1]، حيث امتد المجال الزمني لإنجاز الدراسة ما بين جانفي 2022 جوان 2022، تم ضبط العنوان النهائي للمذكرة والّذي كان عنوانها: "الألعاب اللغوية ودورها في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل"، حيث كانت أوّل خطوة انطلقنا منها لإعداد المذكرة الجانب المنهجي، ثم الجانب النظري وبعدها الجانب الميداني والتطبيقي، حيث قمنا بإعداد استمارة الاستبيان وتحليلها في بداية شهر ماي ومن ثم توزيعها على المبحوثين في نفس الشهر، وأخيرا معالجة البيانات وتحليلها واستخلاص النتائج في أواخر جوان.

(1) عباس عائشة، رائجة زكية، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، المركز الديموقراطي للدراسات، برلين، ألمانيا، 2019، ص64.

**المبحث الثاني: تفريغ وتفسير الجداول**

بعد فحص الاستبيان وتحليله تحليلا موضوعيا واستخلاص آراء المعلمين الّذين وزع عليهم هذا الاستبيان، فقد توصل البحث إلى النتائج التالية:

**جدول رقم (1): استخدام الألعاب التعليمية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 35 | %58 |
| لا | 00 | %00 |
| أحيانا | 25 | %42 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال هذا الجدول أنّ 35 معلما ونسبتهم 58% يستخدمون الألعاب اللغوية في عملية التعليم والتعلم لأنّ الألعاب اللغوية تعمل على جذب وإثارة التلاميذ، كما تعمل على ترقية وإثراء الكفاءات اللغوية لديهم، وهي وسيلة من وسائل التعلم الفعال، حيث أجاب 25 معلما نسبتهم 42% بـ (أحيانا) بسبب ضيق الوقت ونقص الوسائل.

**جدول رقم (2): تناسب الألعاب اللغوية لتلاميذ مرحلة الابتدائي**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 53 | %88 |
| لا | 1 | %2 |
| أحيانا | 6 | %10 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 53 معلما نسبتهم 88% قالوا بأنّ الدروس الّتي تقدم داخل الفصل بالألعاب اللغوية مناسبة في تنمية الملكة اللغوية لدى التلميذ في مرحلة التعليم الابتدائي لأنّها تساعد التلميذ في اكتساب مهارات اللغة خصوصا لدة تلاميذ السنة الأولى من التعليم الابتدائي، مركزة على مهارة القراءة والكتابة، بينما كان ستة من المعلمين قدرت نسبتهم

10% لهم رأس آخر، حيث رجحوا أنّ استخدام الألعاب اللغوية مناسبة أحيانا في مرحلة التعليم الابتدائي بسبب أنّ كلّ تلميذ له نفسية وشخصية مختلفة عن الآخر، وأن الأنشطة مرتبطة بمهارة المعلم.

**جدول رقم (3): صلاحية الألعاب اللغوية للتطبيق:**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 45 | %75 |
| لا | 1 | %2 |
| أحيانا | 14 | %23 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال هذا الجدول أنّ 45 معلما نسبتهم 75% قالوا أنّ الألعاب اللغوية تصلح للتطبيق لأنّها تعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى التلميذ، وأنها تخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة، لذا تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة فعالة لتعلم واكتساب اللغة، بينما 14 معلما الّذين قدرت نسبتهم 23% لهم رأس آخر، حيث يرون أنّ الألعاب اللغوية تصلح أحيانا في التطبيق لأنّها سهلة ومفيدة من ناحية تطوير القدرات الإدراكية فقط.

**الجدول رقم (4): استخدام الألعاب اللغوية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 1 | %2 |
| لا | 23 | %38 |
| أحيانا | 36 | %60 |
| أبدا | 00 | %0 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال هذا الجدول أنّ 36 معلما نسبتهم 60% أجابوا بأنّ الألعاب اللغوية تساعدهم أحيانا في العملية التعليمية وتيسير فهم أكبر عدد ممكن من التلاميذ، أما 38% من المعلمين يرون أنّ الألعاب اللغوية تساعدني في عملية التعليم غالبا.

**الجدول رقم (5): نوع اللعبة ودورها في التفاعل**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 55 | %92 |
| لا | 00 | %00 |
| أحيانا | 5 | %8 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 35 معلما الّذين تقدر نسبتهم بـ92% قالوا أنّ لنوع اللغة دور في التفاعل لأنّ اللعب مهارة طبيعية عند الطفل تساعد على تعلمه الكثير من الأشياء وتبني الثقة في النفس وتنمي لديه مهارات الاتصال بالآخرين وتعزز صحته الجسدية والعقلية والنفسية، حيث توجد أنماط من اللعب متعددة، كلّ نوع منها يساعد على نمو الطفل، بينما خمسة من المعلمين الّذين تمثل نسبتهم بـ8% أجابوا بـ(أحيانا).

**الجدول رقم (6): أكثر الألعاب اللغوية تفاعلا من قبل التلميذ**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الألعاب الحركية | 32 | %53 |
| الألعاب التركيبية | 23 | %38 |
| الحصول على العناصر المحذوفة | 5 | %8 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 32 معلما نسبتهم 53% يستخدمون الألعاب الحركية مثل ألعاب السباق والقفز والتوازن، لأنّ الألعاب الحركية نشاط يجلب الإحساس بالمتعة والتسلية

واكتساب المهارات الحركية وتنشيط أدائه العقلي والمدرسي، وتكون مفيدة عند ذاته بوجه عام.

ومن جهة أخرة نلاحظ أنّ 23 معلما نسبتهم 38% يستخدمون الألعاب التركيبية مثل عمل عجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق والألوان وجمع الأشياء والأشكال يرغبون بها عندما يقوم بتشكيل مجسم ما ينمي الفكر التركيبي والاستنتاجي لدى الطفل وتطور مهاراته، و5 معلمين نسبتهم ضئيلة أجابوا بالحصول على العناصر المحذوفة.

**الجدول رقم (7): توجد قاعة مخصصة للألعاب اللغوية للتلميذ**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 00 | %00 |
| لا | 60 | %100 |
| أحيانا | 00 | 00 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 60 معلما نسبتهم 100% أجابوا بعدم وجود قاعة مخصصة للألعاب اللغوية لدى التلميذ، حيث لا يمكن تخصيص ساعات أكاديمية للعب حتى لو كان ذلك بتحصيل فائدة تعود بالإيجاب على المستوى الشخصي والجماعي للتلاميذ، ذلك أن طاقة استيعاب التلاميذ تتطلب مراعاة قدراتهم، وأيضا لأن هذا النوع من الألعاب في هذه المرحلة تكون متضمنة في ساعات التعليم الرئيسية.

**الجدول رقم (8): الوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الملصقات والصور | 35 | %59 |
| الخانات | 11 | %18 |
| التركيب والتلوين | 14 | %23 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول المتعلق بالوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية أنّ نسبة 59% تمثل عدد الأساتذة الّذين يرون أنّ الملصقات والصور من أكثر الوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية، تليها نسبة 23% يرون أنّ التركيب والتلوين من أفضل الوسائل، ونسبة ضئيلة من المعلمين نسبتهم 18% يرون أنّ الخانات من الوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية.

**الجدول رقم (9): دور الألعاب اللغوية في تنمية الملكة اللغوية لدى التلميذ**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 50 | %83 |
| لا | 00 | %00 |
| أحيانا | 10 | %17 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 50 معلما نسبتهم 83% يرون أنّ الألعاب اللغوية تنمي الملكة اللغوية لدى التلميذ لأنّها تعتبر نشاطا فعالا وتحمل طابعا تنافسيا في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين، وتنمي الملكة اللغوية من خلال الألعاب اللغوية يستطيع التلميذ أن يكتسب لغة وينمي الملكة اللغوية، بينما أجاب 10 من المعلمين الّتي تقدر نسبتهم بـ17% بـ(أحيانا)، حيث يرون أنّ مهارة الأستاذ هي الّتي تعمل على تنمية الملكة اللغوية.

**الجدول رقم (10): دور الألعاب اللغوية في تنمية سلوك الطفل**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 56 | %93 |
| لا | 00 | %00 |
| أحيانا | 4 | %7 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

من خلال الجدول نلاحظ أنّ 56 معلما نسبتهم 93% أكدوا على أنّ اللعب اللغوي له دور كبير في تنمية سلوك التلميذ من خلال أشكال اللعب المختلفة الّتي تقوي إمكانياته وتكسبه

المهارات المختلفة وتنمي جميع الوظائف، بينما يرى 7% أنّه أحيانا يكون للعب دور في تنمية سلوك الطفل وأحيانا أخرى يكون بلا فائدة وذلك عائد إلى طبيعة اللعبة.

**الجدول رقم (11): المهارات الّتي تنميها الألعاب اللغوية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| الاستماع والكلام | **30** | **%50** |
| القراءة والكتابة | **30** | **%50** |
| المجموع | **60** | **%100** |

أظهرت نتائج الجدول إجابة عن العدد والنسبة المئوية عن أكثر المهارات الّتي تنميها الألعاب اللغوية، حيث كانت الإجابة متوازنة نصف من المعلمين الّذين تمثل نسبة 50% أنّ المهارات في الاستماع والكلام و50% من المعلمين الآخرين يرون أنّ المهارات تمثل القراءة والكتابة، من هنا نستنتج أنّ المهارات الّتي تنميها الألعاب اللغوية هي الاستماع والكلام والقراءة والكتابة.

**الجدول رقم (12): الألعاب اللغوية تؤثر في الحالة النفسية للطفل**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 49 | %82 |
| لا | 2 | %3 |
| أحيانا | 9 | %13 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

من خلال الجدول نلاحظ أنّ 49 معلما نسبتهم 82% يرون بأن الألعاب اللغوية تؤثر في الحالة النفسية لدى التلميذ لأنّها تخفف التوتر النفسي والعصبي وتجذب الانتباه وتساهم في تهيئته للتعلم وتساعد التلميذ في إشباع بعض الحاجات كالحرية وممارسة القيادة وتنمي الدافعية نحو التعلم.

**الجدول رقم (13): السبب في عدم استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| ضيق الوقت | 37 | %62 |
| نقص الوسائل | 23 | %38 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 37 معلما نسبتهم 62% يرون أنّ سبب استخدام الألعاب اللغوية هو ضيق الوقت، و23 معلما نسبتهم 38% يرون أنّ نقص الوسائل هو السبب في عدم استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.

**الجدول رقم (14): يساهم المعلم في إنجاح اللعب التعليمي**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 54 | %90 |
| لا | 00 | 00 |
| أحيانا | 6 | %10 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 54 معلما نسبتهم 90% أنّ المعلم يساهم في إنجاح الألعاب اللغوية في العملية التعليمية إذا أحسن المعلم تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها بشكل جيد فإنّها تؤدي دورا فعالا في التعليم ويكون المعلم إيجابيا ويسير في التعلم وفق قدراته وسرعته الذاتية.

**الجدول رقم (15): يستطيع المعلم أن يضيف الألعاب بهدف التسلية**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 38 | %63 |
| لا | 4 | %7 |
| أحيانا | 18 | %30 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

من خلال الجدول نلاحظ أنّ 38 معلما نسبتهم 63% يرون أنّ بإمكان المعلم أن يضيف الألعاب بهدف التسلية، وهذا راجع لتغيير الجو داخل القسم، وتساعد الألعاب اللغوية على تخليص الجسم من التوتر الحسي والإرهاق الفصلي.

**الجدول رقم (16): أهمية الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية عند التلميذ**

| الإجابة | العدد | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| تنمية المهارات العقلية | 39 | %65 |
| بناء مستقبل الطفل | 2 | %34 |
| اكتساب اللغة | 19 | %31 |
| **المجموع** | **60** | **%100** |

نلاحظ من خلال الجدول أنّ 39 معلما نسبتهم 65% يرون أنّ الألعاب اللغوية تساهم في تنمية القدرات العقلية وتنمية التفكير لدى الطفل، وتساعد الألعاب على التواصل مع الآخرين وأنها وسيلة لتوصيل المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات الأربعة وتساعد التلميذ على تنمية الإدراك والتمييز.

## المبحث الثالث: نماذج للألعاب اللغوية:

استكمالا لمرحلة المعاينة الميدانية قمنا بتقديم أمثلة عن بعض الألعاب اللغوية لأطفال التحضري لمعاينة تفاعلهم مع هذا النوع من الألعاب، وقد اعتمدنا في اختيارها على كتاب "أمال ما جرى– الألعاب القرائية للسنة الأولى" والّتي ترى أنّ اللعب هو أداة تربوية تساعد على تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشّخصية وتطوير السلوك وتنشيط القدرات العقلية وتحسيس المواهب لدى الطفل، ويقوم على ثلاث مراحل:

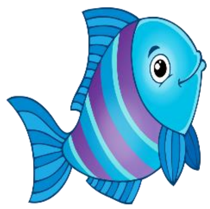
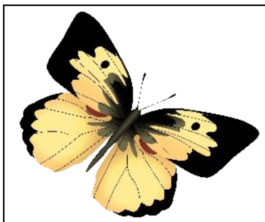
### 1- المرحلة الشاملة:

تهدف تمارين المرحلة الشاملة إلى تنمية قدرات الفهم والتدعيم والإثارة والتصرف والتفاعل مع النّص.

**- ألعاب المرحلة الشاملة:**

- تعويض صورة بمفردة.
- تعويض مفردة بصورة.
- تعويض مفردة بمفردة.
- تغيير كلمة في الجملة مع الإبقاء على المعنى.
- تقديم عدد من المشاهد والمطالبة باختيار الجمل المناسبة لها. [1]

أحط الكلمة المناسبة للصورة في كلّ منزل:

| | | |
|---|---|---|
|  | |  |
| قصة | كرة | فراشة |
| سمكة | دوامة | خفاش |
| سكين | كيس | عصفور |

[1] أمل مجاري، الألعاب القرائية للسنة الأولى، ص07.

**ألعاب الحذف:**

- حذف الكلمة متمة في الجملة: جعل الجملة أقصر.
- حذف الكلمة من الجملة من طرف المعلم.
- إخفاء (حجب) كلمة في جمل بورقة بيضاء.
- شطب الكلمة الزائدة أو الدخيلة على الجملة.
- شطب أو كحذف العبارات الّتي لا تظهر في المشهد.
- شطب الدخيل في كلّ بيت. [1]

| | | | |
|---|---|---|---|
| كلب<br>محفظة<br>قطة | برتقال<br>تفاح<br>مفتاح | منشار<br>شوكة<br>مسمار | دراجة<br>كراس<br>كتاب |

الهدف من هذه اللعبة أن يحذف الطفل كلّ ما هو خاطئ، وتكون إجابة الطفل في الورقة وكلّ طفل لوحده مع قراءة المعلمة لهم وفهم السؤال وحذف كلّ كلمة غير منتمية للمجموعة.

**ألعاب التصنيف:**

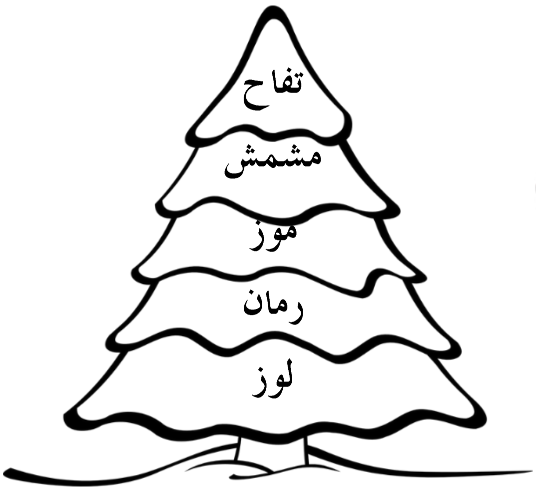
- تجميع الكلمات حسب خاصية معينة.
- تصنيف مفردات مقدمة داخل منازل.
- تصنيف مفردات حسب عائلات. [2]

"تهدف إلى تصنيف كلّ الأشياء إلى شكلها المناسب، حيث تكون الأشكال مرسومة على ورقة الإجابة ثم تقوم المعلمة بقراءة لهم الكلمات، ويتم التلميذ بوضع كلّ كلمة داخل شكلها المناسب".

---

[1] أمل مجاري، الألعاب القرائية للسنة الأولى، ص09.

[2] المرجع نفسه، ص12-14.




"تهدف إلى تصنيف كلّ الأشياء إلى شكلها المناسب، حيث تكون الأشكال مرسومة على ورق الإجابة ثم تقوم المعلمة بقراءة لهم الكلمات ويتم التلميذ بوضع كلّ كلمة داخل شكلها المناسب".

**لعبة الكلمات المتقاطعة:**

**الهدف من اللعبة: يستخدم الحروف والكلمات في لعبة لغوية.**

طريقة عمل اللعبة:

1- سم مربعات على قطعة كرتونية كما في الشكل (6 مربعات × 6 مربعات).

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

2- يكتب في المربعات الكلمات الآتية (زرافة، ضفدع، فراشة، حصان، فرد، فيل، فأر).

يوزع المعلم الكلمات السابقة عموديا وأفقيا.

3- يطلب المعلم من الطالب أن يحذف الحروف الّتي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه: (زرافة، ضفدع، فراشة، أرنب، حصان، فرد، فيل، فأر).

4- يلون الطالب الحروف الباقية والّتي تشكل كلمة تدل على طائر جميل.

5- يستطيع المعلم كتابة كلمات أخرى تدل على أشياء معينة حسب رغبته.

**نماذج عن الألعاب اللغوية:**

**1- لعبة التصنيف:**

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- أن يصنف التلميذ الكلمات الّتي تشترك في حرف (ح).
- أن يصنف التلميذ الكلمات الّتي تشترك في حرف (خ).
- أن يميز التلميذ بين حرفي (ح) و(خ).

**اللعبة:**

اقرأ وصنف:

- دخل الحمار الساحة.
- مرم في المطبخ.
- طار الحمام.

| عائلة ح | عائلة خ |
|---|---|
| | |

**لعبة قاموس الصغير:**

الأهداف المتوخاة من اللعبة:

- توسيع مفردات التلميذ.
- أن يستخدم الطالب التحليل والتركيب لأحرف الكلمات.
- أن يميز الطالب الحرف في أوّل الكلمة وفي آخر الكلمة.
- أن يتعاون الطالب مع زميله في إنماء الثروة اللغوية فيما بينهما.
- يشترك في هذه اللعبة طالبان اثنان.
- يكتب الطالب الأول كلمة (أرنب) مثلا فيجيب الطالب الثاني بكتابة (باب) أي أنّه يبدأ كلمة تبدأ بحرف الّذي انتهت به الكلمة الّتي كتبها زميله ... وهكذا، والّذي يكون كلمات أكثر هو الفائز.

**ألعاب القراءة والاستيعاب:**

**1- الكلمات المترادفة:**

مثال: يطلب المعلم من الطلبة اختيار الجملة الصحيحة من بين الجمل الآتية.

- روت لنا المعلمة قصة.
- قالت لنا المعلمة قصة.

ثم يقوم أحد الطلبة بقراءتها.

**2- تطابق الصورة مع الكلمة والعكس:**

مثال: يعرض المعلم صورة طير ويطلب من أحد الطلبة أن يبحث في عدة بطاقات ليختار البطاقة الّتي تحمل كلمة طير أو يطلب منهم اختيار الكلمة الموافقة للصورة من بين عدة اقتراحات.

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| وردة | سلحفاة | دمية |
| شجرة | أسد | كرة |
| ليمون | عصفور | منزل |

**3- لعبة الأخطاء:**

يعرض المعلم جملة ذات معين غير معقول ويطلب من الطلبة تصويبها بعد التعرف على الخطأ فيما مثال:

يطير الأسد ويهبط على الشجرة.

يقرأ الطلبة الجملة بصمت ليتعرفوا على الخطأ فيها ثم يقوم أحدهم بتصويبها وقراءتها بعد التصويب فتصبح كالآتي:

يطير العصفور ويهبط على الشجرة.

**4- لعبة التصنيف للكلمة:**

يختار المعلم عددا من الطلبة ويقترح ألا يزيد العدد عن خمسة يقفون على شكل دائرة ويطلب منهم التصفيق عند سماع كلمة تحتوي الحرف (ظ) مثلا، والّذي يصفق خطأ أو لا يصفق يخرج من الدائرة ليحل محله طالب آخر وهكذا، والفائزون هم آخر المتبقين في الدائرة.

**5- لعبة الحرف الناقص:**

يكتب المعلم على السبورة قائمة كلمات سبق للتلاميذ تعلمها وينقص من كل كلمة حرف ويراعي أن يكون عدد الكلمات بعدد التلاميذ في كل فريق مع إشارة البدء يكتب

التلميذ الحرف الناقص في كل كلمة بحسب سماعها من المعلم، وأول فريق يكمل جميع الكلمات بشكل صحيح فهو فائز مثل:

| | | | |
|---|---|---|---|
| ........ول | المد...... | ب......ر | الما....... |

**نتائج الدراسة الميدانية**

تتم عملية التعليم باستخدام الألعاب التعليمية وذلك لأنها مناسبة لتلاميذ مرحلة الابتدائي، وأن لنوع اللعبة دور في التفاعل منها الألعاب الحركية التركيبية، ومن الوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية (الملصقات، الصور).

أن الألعاب اللغوية لها دور كبير في تنمية المهارات الأربعة (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة)، وأنها تؤثر على الحالة النفسية لدى المتعلم، وللمعلم دور فعال في إنجاح العملية التعليمية، كما أن للألعاب اللغوية أهمية كبيرة لأنها تنمي القدرات العقلية والمهارات الأربعة.

# خاتمة

خاتمة هذه الدراسة يمكن القول بأن أسلوب التعلم يعد إحدى أساليب تعليم التلاميذ واستمرارية وتطو اللغة، ومن خلال موضوع دراستنا حاولنا إثبات أن أسلوب التعلم باللعب هو الوسيلة الفعالة في مساعدة التلميذ على تعلم اللغة وتنمية الملكة اللغوية لدى الطفل.

من خلال نتائج الدراسة والّتي أبرزنا فيها مدى فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية، توصلنا إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:

- ☒ تجاوب التلميذ مع هذه الألعاب بصورة فعالة والتخفيف من الضغط النفسي.
- ☒ شيوع جو من المرح والحيوية داخل القسم والقضاء على روتين العمل.
- ☒ مساهمة الألعاب اللغوية في تنمية المهارات الأربعة.
- ☒ تخلق لدى التلميذ نوعا من التشويق والمرح أثناء تعلمه اللغة.

تعتبر الألعاب اللغوية عمل ممتع، ونشاط مثمر، وإعداد فعال للحياة المستقبلية.

# الملاحق

## استبيان عن ألعاب لغوية

1. هل تتم عملية التعليم والتعلم باستخدام الألعاب التعليمية نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
2. هل الألعاب اللغوية مناسبة لتلاميذ مرحلة الابتدائي ؟ نعم ☐ لا ☐ احيانا ☐
3. هل تصلح الألعاب اللغوية للتطبيق ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
4. إلى أي مدى يتم استخدام الألعاب اللغوية دائما ☐ غالبا ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐
5. هل لنوع اللعبة دور في التفاعل ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
6. ما هي أكثر الألعاب اللغوية تفاعلا من قبل التلميذ ؟
   - الألعاب الحركية. ☐
   - الألعاب التركيبية. ☐
   - الحصول على العناصر المحذوفة. ☐
7. هل توجد قاعة مخصصة للألعاب اللغوية لتلاميذ ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
8. ما هي الوسائل المعتمدة في الألعاب اللغوية ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
   - الملصقات والصور ☐
   - الخانات (فارغة / مملوءة) ☐
   - التركيب والتلوين ☐
9. هل الألعاب اللغوية لها دور في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
10. هل تساهم الألعاب اللغوية في تنمية سلوك الطفل؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
11. ما هي أكثر المهارات التي تنميها الألعاب اللغوية؟
    - الاستماع والكلام ☐
    - القراءة والكتابة ☐
12. هل الألعاب اللغوية تؤثر في الحالة النفسية للمتعلم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
13. هل يؤثر ضيق الوقت على استخدام الألعاب اللغوية داخل القسم؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
14. ما الذي تراه سبب في عدم استخدام الألعاب اللغوية في العملية التع ضيق الوقت ☐ نقص الوسائل ☐
15. هل يساهم المعلم في إنجاح اللعب التعليمي ؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐
16. هل يستطيع المعلم أن يضيف الألعاب بهدف التسلية؟ نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

17. مدى أهمية الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية عند الطفل ؟

- تنمية القدرات العقلية ☐
- بناء مستقبل الطفل ☐
- اكتساب لغة ☐

# قائمة

# المصادر والمراجع

**القرآن الكريم برواية ورش عن نافع**

❖ **المراجع بالعربية:**

1. **أحمد زياد الطويسي**، مجتمع البحث والعينات، مديرية التربية، لواء البتراء، 2001.

2. **أمينة بلعلي**، أسئلة المنهجية العلمية في اللغة والآداب، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، ط 2005.

3. **جابر وليد**، أساليب تدريس اللغة العربيّة، دار الفكر، عمان، ط3.

4. **حامد عبد السلام زهران**، المفاهيم اللغوية عند الأطفال، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2007.

5. **حنان عبد الحميد العناني**، الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر ناشرون وموزعون، 2014، جامعة تاسعة، 2014م-1435ه.

6. **خالد العامري**، التعلم من خلال اللعب، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، ط1، 2009.

7. **خير شواهين**، ألعاب تربوية مثيرة للتفكير، عالم الحديث للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 2008.

8. **رمضان مسعد بدوي، محمد متولي قنديل**، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007.

9. **زهير خليف**، الألعاب التربوية المتكاملة- رياض الأطفال والمرحلة الأساسية العليا، مديرية التربية والتعليم، فلقيلية، 2008-2009.

10. **زيد الهويدي**، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربيّة المتحدة، ط3، 2012.

11. **سحر توفيق، منيع جيهان، لطفي محمد**، الألعاب التربوية لطفل الروضة، ط1، عمان، الّأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2013.

12. **عباس عائشة، رائجة زكية،** منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، المركز الديموقراطي للدراسات، برلين، ألمانيا، 2019.

13. **عبد العزيز ناصف مصطفى،** الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض.

14. **عبد الكريم خلايلة، عفاف البايدي،** اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان، ط6، 2018.

15. **عثمان حمود خضر،** الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربية والتدريب، دار الإبداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت، 2007.

16. **محمد شفيق،** مناهج البحث العلمي، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، ط1، 2010.

17. **محمد عبد الحميد،** البحث العلمي في الدراسات الإعلامية، عالم الكتب، مصر، ط1، 2000.

18. **محمد عبيدات،** منهجية البحث العلمي، دار وائل للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ط2، 1999.

19. **محمد علي الصويركي،** الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربيّة، دار الكتب للنشر والتوزيع، عمان، 2005.

20. **محمد محمود الحيلة،** الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2002.

21. **منى يونس بحري،** مازن عبد الحليم فطيمات، مدخل إلى علوم التربية، دار الصفاء للنشر والتوزيع، ط1، 2008.

22. **ناصف مصطفى عبد العزيز،** الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية وتعلم العربيّة لغير الناطقين بها، المريخ للنشر، الرياض، السعودية، ط1، 1983.

23. **هشام الحسن وآخرون،** تطوير الفكر عند الطفل، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط3، 1990.

24. **وليد أحمد المصري،** دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة والطالب، دائرة التربية والتعليم، الأونروا ليونيسكو، العدد الكلي، عمان، الأردن، 1998.

❖ **المجلات والدوريات:**

25. تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا: التعلم خلال اللعب أنموذجا، خليل عبد بالفتاح حماد عدلي دلود الشاعر، مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، العدد الثامن، يناير 2015 (الجزء الأول).

26. توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربيّة، دلال محمد عساف، نور محمود الحاج عفانة، مجلة دراسات دولية محكمة، العدد 60، نوفمبر 2017، جامعة عمار ثلجي، الأغواط، الجزائر، 2017.

27. محمد شاكر الصوايرة، التدريس باستخدام الألعاب التربوية التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع، محافظة الكرك، طبعة 2011، جامعة مؤتة.

28. هشام سمير الدويكات، الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى تخصص المرحلة الدنيا، صفحة الطالب المتميز، الفصل الدراسي الاول، 2016-2017.

❖ **الرسائل الجامعية:**

29. **زينب جمال الدين قشطة،** أثر توظيف استراتيجية المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي في العلوم لدى طالبات الصف السابع أساسي، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة، 2018.

30. **عبير عطية سليمان العجمي**، فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، 2016.

31. **فاتن إبراهيم سلوت**، أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة كلاما والمختلفة نطقا لدى تلميذ الصف الثاني الأساسي، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريب، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، 2010.

32. **محمد شاكر الصراصيرة**، أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع، رسالة ماجستير، مناهج وأساليب تدريس الاجتماعيات، قسم المناهج والتجريب، جامعة مؤتة، محافظة الكرك، 2011.

33. **هناء عاشور**، القنوات الفضائية الإخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير، قناة النهار الجزائرية الخاصة أنموذجا، مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة العربي بن مهيدي، 2014/2013.

# فهرس المحتويات

**فهرس المحتويات**:

**شكر وعرفان**

**الإهداء**

**مقدمة**..... أ-د

**الفصـل الأول**

**ماهيــة اللعـب**

**تمهيد** ..... **05**

**المبحث الأول: ماهية وأنواع اللعب ووظائفه**..... **06**

أولا- ماهية اللعب..... 06

ثانيا- أنواع اللعب..... 07

ثالثا- وظائف اللعب..... 14

**المبحث الثاني: سمات ونظريات اللعب** ..... **17**

أولا- سمات اللعب ..... 17

ثانيا- النظريات العلمية في تفسير اللعب ..... 18

**المبحث الثالث: أهمية وأهداف اللعب وفوائده** ..... **24**

أولا- أهمية اللعب..... 24

ثانيا- أهداف اللعب..... 26

ثالثا- فوائد اللعب ..... 28

**خلاصة**..... **30**

**الفصل الثاني**

**الألعاب التعليمية التربوية واللغوية في العملية التعليمية**

**تمهيد** ..... **32**

**المبحث الأول: ماهية الألعاب التربوية وأنواعها**..... **33**

أولا- ماهية الألعاب التربوية ..... 33
ثانيا- أنواع الألعاب التربوية ..... 34
ثالثا- أهمية الألعاب التربوية ..... 35
رابعا- فوائد وأهداف الألعاب التربوية ..... 37
**المبحث الثاني: ماهية الألعاب اللغوية وأنواعها ..... 41**
أولا- ماهية الألعاب اللغوية ..... 41
ثانيا- أنواع الألعاب اللغوية ..... 42
ثالثا- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية ..... 43
رابعا- تصنيف وخصائص الألعاب اللغوية ..... 44
**المبحث الثالث: مراحل ومعايير لاستخدام الألعاب اللغوية..... 48**
أولا- مراحل تصميم الألعاب اللغوية ..... 48
ثانيا- معايير عامة وخاصة لاستخدام الألعاب اللغوية ..... 49
ثالثا- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في التدريس ..... 50
رابعا- دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها ..... 53
**خلاصة..... 55**

**الفصل الثالث**

**الجانب التطبيقي (الدراسة الميدانية)**

**تمهيد ..... 57**
**المبحث الأول: المعاينة الميدانية ..... 58**
أولا- مجتمع البحث ..... **58**
ثانيا- عينة الدراسة..... 59
ثالثا- الاستبيان ..... 59

**فهرس المحتويات**:

رابعا- مجالات الدراسة ..... 60

**المبحث الثاني: تفريغ وتفسير الجداول..... 62**

**المبحث الثالث: نماذج للألعاب اللغوية..... 70**

**الخاتمة ..... 78**

**الملاحق..... 80**

**قائمة المصادر والمراجع..... 83**

**فهرس المحتويات**

**ملخص**

**ملخص:**

هدفت هذ الدراسة إلى تسليط الضوء على مدى دور الألعاب اللغوية في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل لتلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من أساتذة التعليم الابتدائي في ابتدائية المجاهد خيذر لمرد وابتدائية حريزي فرحات ومدرسة المجاهد مويسات الفضيل ببلدية المسيلة وابتدائية توامة السعيد ببلدية بوسعادة.

ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل المتمثل في: ما هو دور الألعاب اللغوية في تنمية الملكة اللغوية لدى الطفل، حيث اعتمدنا على منهج وصفي من خلال استكناه الألعاب التربوية واللغوية بشكل خاص، أهمية وأنواع وأهداف الألعاب اللغوية، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات والمتمثلة في استمارة استبيان، وعليه فقد اخترنا عينة من أساتذة التعليم الابتدائي لنتوصل في الأخير إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- للألعاب اللغوية دور مهم في العملية التعليمية.
- للألعاب اللغوية دور فعال في تنمية الملكة اللغوية لدى المتعلم.
- الألعاب اللغوية مناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
- دور الألعاب اللغوية في تنمية المهارات الأربعة (الاستماع، الكلام، القراءة، الكتابة).
- الألعاب اللغوية تؤثر في الحالة النفسية لدى المتعلم
- للمعلم دور كبير في إنجاح اللعب التعليمي
- تعتبر الألعاب اللغوية وسيلة من وسائل التعليم الفعالة

**الكلمات المفتاحية:** اللعب؛ الألعاب اللغوية؛ الملكة اللغوية؛ المرحلة الابتدائية، متعلم.

***Summary:***

This study aimed to shed light on the extent of the role of language games in the development of the child's linguistic ability for primary school students by conducting a field study on a sample of primary education teachers in the elementary school of Mujahid Kheither Lamard, the elementary Harizi Farahat and the school of the Mujahid Mouissat Al-Fadil in the municipality of M'sila and the elementary school of Tawama Al-Saeed in the municipality of Bou Saada.

Through our study, we tried to answer the question represented in: What is the role of linguistic games in the development of the linguistic faculty of the child, as we relied on a descriptive approach by understanding educational and linguistic games in particular, the importance, types and objectives of linguistic games, and the use of a collection tool was used The data, which is represented in a questionnaire form, and accordingly, we chose a sample of primary school teachers, to finally reach a set of results, the most important of which are:

- Language games have an important role in the educational process.

- Language games have an effective role in developing the learner's linguistic ability.

•Language games are suitable for primary school students.

•The role of language games in developing the four skills (listening, speaking, reading, writing).

•Language games affect the psychological state of the learner

•The teacher has a major role in the success of educational play

•Language games are considered as one of the effective means of education

**Keywords**: play; language games; linguistic queen; Elementary school, educated.