العربية للجميع

١
٦ - ٨ سنوات

الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية

تأليف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

المقدمة

الألعاب اللغوية

الحمد لله على ما يسر وسهل بصدور الجزء الثاني من **سلسلة الألعاب اللغوية** الموجهة أساسًا لغير الناطقين بالعربية، وقد يستفيد منها العرب، ألفتُ هذه السلسلة وقت توقف الحياة زمن جائحة كورونا.

يشهد ميدان تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها تزايدًا واضحًا في إنتاج الكتب العلمية والسلاسل التعليمية، وكذلك القصص وغيرها من الوسائل التعليمية، ولكن كتب الألعاب اللغوية لغير الناطقين بها تعد قليلة، وهذا ما شجعنا على التأليف في هذا المجال.

والألعاب اللغوية نوع من الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي في الصف اللغوي؛ لأن الصف اللغوي مكان مصطنع لتعليم اللغة، واللعبة اللغوية تقلل من ظاهرة الاصطناع التي تحيط بالتعليم داخل الصف، كما تحقق قدرًا كبيرًا من الواقعية في ممارسة اللغة، وهي مكمل مهم للعملية التعليمية؛ فتعلم اللغة ثقيل على الكبار قبل الصغار، واللعب في جو من السرور والمرح يساعد على إنجاح التعليم، كما ينمي روح التنافس عند الطلاب وقدرتهم على العمل في مجموعة.

وسيجد المعلم نفسه مستمتعًا هو الآخر بهذه الألعاب اللغوية إذا حفز قدراته على الإبداع والخيال في ابتكار ألعاب جديدة، وتطوير ما لديه من ألعاب، ويمكنه كذلك تحويل بعض ألعاب هذا الكتاب إلى تدريبات إذا احتاج ذلك.

وإذا لم يكن للألعاب اللغوية وجود واضح في الخطة التدريسية فأمرها إلى المعلم، فقد يفرد لها درسًا كاملًا، أو دقائق من بعض الدروس، ويمكن كذلك أن تكون نشاطا خارج الجدول الدراسي؛ كأن يجعل لها درسًا في نهاية الأسبوع.

اللغة المستهدفة في جميع ألعاب هذا الكتاب هي اللغة العربية الفصحى المعاصرة المحايدة، فلا تميل إلى أي لهجة دون أخرى، وعلى المعلم أن يساعدنا لتحقيق هذا الهدف.

فوائد الألعاب اللغوية:

١. تنقل اللغة من الجانب النظري إلى الجانب التطبيقي.
٢. تنمي مهارات لغوية عدة لدى الطالب؛ كمهارتي القراءة والكلام، وتعزز كذلك بعض عناصر اللغة مثل المفردات والتراكيب.
٣. تسهل التعليم.
٤. تجعل الدرس شيقًا.
٥. تخلص بعض الطلاب من مشكلات لغوية ونفسية.

الفرق بين التدريب اللغوي واللعبة اللغوية:

- التدريب اللغوي يساعد على تعلم اللغة، أما اللعبة اللغوية فتساعد على اكتسابها.

المقدمة

- اللعبة يلزم أن تكون شيقة، أما التدريب فلا يلزم فيه ذلك.
- التدريب اللغوي الأصل فيه أن يكون في الفصل الدراسي، أما اللعبة فتكون في الفصل وخارجه.
- التدريب جزء أساس في المقرر، أما اللعبة اللغوية فليست كذلك.

الألعاب في هذا الكتاب:

- وُضع الكتاب لتغطّي كل لعبة مهارة أساسية أو أكثر.
- لا يوجد في هذا الكتاب تصنيف للألعاب ولا وقت محدد لكل لعبة ولا عدد للاعبين، وترك تحديد ذلك للمعلم.
- ترتيب الألعاب في الكتاب غير ملزم فليست هناك منهجية محددة في ترتيب ألعاب هذا الكتاب.
- الألعاب في هذا الكتاب قائمة بذاتها ولا تحتاج لأي وسائل إضافية.
- مهارة الكلام تتراجع اليوم لدى أولادنا بسبب التقنية تتبعها مهارة الكتابة وتلحق بها مهارة التفكير، وقد عملنا في هذا الكتاب على تنمية هذه المهارات من خلال اللّعب.

أركان اللعبة اللغوية:

- الهدف اللغوي.
- ضوابط اللعبة (أنظمتها).
- اللاعبون.
- المرجع (الحكم).
- الوقت.
- التشويق.

وسيأتي توضيح هذه الأركان لاحقًا.

دور المعلم:

للمعلم دور محوري في هذه الألعاب فمن ذلك ما يلي:

- اختيار اللعبة المناسبة للمستوى اللغوي والدروس الصفية، وإشراك الطلاب في الاختيار.
- اختيار المتسابقين، والإشراف على سير اللعبة، والتأكد من امتثال الجميع لأنظمتها، وتقسيم طلاب الفصل وضبط وقت بداية كل لعبة ونهايتها وإعلان انتهاء اللعبة، وتسمية الفائز.
- تهيئة الطلاب لِلعبة -إن احتاجت ذلك-، فيطلب منهم مراجعة بعض الدروس أو إحضار أدوات خاصة مثل الألوان.
- الحرص على إشراك جميع الطلاب، في الألعاب، وإضفاء روح التنافس والمرح.
- معرفة المهارة المستهدفة لكل لعبة، والتركيز على تنميتها، مع عدم الوقوف عند الأخطاء النحوية ونحوها.
- مساعدة الطلاب على ربط اللعبة بالواقع؛ لتعزيز الفائدة التواصلية للغة.
- تجاوز المشكلات الشخصية والحالات المرضية التي قد تظهر عند بعض الطلاب؛ مثل العجز عن إخراج صوت ما أو اللعثمة في الكلام أو السرعة فيه، ومن جانب آخر: يمكن للمعلم أن يختار لعبة لأجل طالب بعينه؛ للتغلب على هذه المعضلة ومنح الطالب الثقة لتجاوز هذا الأمر، وعندما يخطئ الطالب خطأ محرجًا أمام زملائه أعطه أكثر من فرصة ليجيب إجابة صحيحة أمامهم، وجميل أن تمدح

الطالب عندما يجيب إجابة صحيحة؛ فالطالب يحب ذلك.

- من واجبات المعلم إنهاء اللعبة قبل انفراط عقد النظام في الصف، والسعي لأن تحقق اللعبة هدفها المنشود في وقتها المحدد؛ فشغف الطلاب باللعب كبير.
- يمكن للمعلم أن يعدّل ضوابط اللعبة عند الحاجة بما يتناسب مع طبيعة اللعبة والطلاب والبيئة.
- يمكن للمعلم بناء ألعاب لغوية جديدة حسب قدراته وإمكاناته واحتياجات الطلاب.
- ليس من السهل أن يتعلم الطالب اللغة العربية بعد لعبة أو لعبتين من هذا الكتاب، لكن ستتحسن لغته بعد إكمال نصف الكتاب بإذن الله.

إجراء اللعبة:

اللعبة اللغوية تحتاج إلى:

- تحفيز جانب الإبداع والتفكير عند الطالب.
- تحديد الهدف اللغوي من اللعبة.
- تقسيم الفصل بما يتناسب مع كل لعبة إما فرديًا أو زوجيًا.
- توضيح فكرة اللعبة مستفيدًا من المثال الموجود فيها، ولا حرج أن يلجأ إلى لغة الطلاب عند الضرورة (الترجمة).
- ضبط الوقت؛ فيضع المعلم وقتا محددا لكل لعبة.
- تقبّل آراء الطلاب الجيدة، ويستحسن للمعلم عدم المبادرة بقول «خطأ» للإجابة الخاطئة، بل ينظر للجانب الصحيح من الإجابة؛ كأن يقول: (جوابك قريب)، أو (هل عندك إجابة غيرها؟)، أو (لست بعيدًا عن الإجابة الصحيحة).
- تشجيع الطلاب على الجرأة في قول رأيه والتغلب على المصاعب مثل الخوف من الخطأ.
- ألّا يبدأ المعلم بالطالب الجيد في الإجابة، فحُسن إجابته قد تُحرج الطالب الضعيف.
- الاعتراف بتفوق الفريق أو الطالب، فعلى المعلم أن يعترف لهم بذلك مع عدم السماح لأحد بالسخرية من الآخر، بل على المعلم تحفيز الخاسر للتفوق في مرات مقبلة، فهذا ليس نهاية المطاف.
- **بعد اللعبة** يراجع المعلم مع الطلاب ما استفادوه من اللعبة، وكذلك آفاق تطويرها، وإمكانية نقلها للحياة اليومية خارج المدرسة.

دور الطالب:

- الأفضل للطالب أن ينظر إلى اللعبة على أنها لعبة للفائدة والتسلية معا، لا أنها اختبار للتقييم.
- قد يلعب الطالب بعض الألعاب منفردا للتعرف على قدراته وتنميتها، وقد يكونان اثنين أو أكثر، وبعض الألعاب الأفضل لها أن تكون بين مجموعات؛ فالصغار يحبون كثيرًا اللعب في مجموعات.

المقدمة

- يفضل للطالب ممارسة الألعاب مع الأقارب والأصدقاء لاكتساب مهارات ومعارف جديدة، قد تكون عند غيره.
- على الطالب ربط اللعبة بالمادة العلمية التي سبقت دراستها.

وهذا الجزء فيه ألعاب كلامية كثيرة، ولمساعدة المعلم في تقييم أداء الطالب نقترح عليه هذه المعايير للتقييم إن احتاج ذلك:

- ٦٠ ٪ لإيصال الفكرة (لابد أن يفهم الطالب المطلوب قبل أن يشرع بالإجابة ليتمكن من إيصال الفكرة).
- ١٠ ٪ لصحة النحو (وهذا يرجع إلى الأبواب التي درسها من النحو).
- ١٠٪ للطلاقة في اللغة (القصد للتدريب على طلاقة اللغة وليس تعليمها)
- ١٥ ٪ للإيجاز (تقول العرب البلاغة الإيجاز).
- ٥ ٪ للإقناع (يمكن إشراك الطلاب الآخرين في هذا المعيار)

يمكن المعلم تعديل وتطوير هذه المعايير حسب مايرى.

وللاستزادة حول الموضوع يمكن النظر في المراجع التالية:

- إضاءات (د.عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان).
- الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية (ناصف مصطفى عبد العزيز).
- ألعاب لغوية (المعهد العربي للغة العربية).
- الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها (د.محمد صبري بن شهرير) .
- محاضرات Dr.Stephen Krashen على اليوتيوب.

والمجال مفتوح للتوسع في الألعاب اللغوية بعد هذه السلسلة؛ فهناك مهارات لم تخدم جيدا هنا مثل الاستماع، بالإضافة إلى توظيف برامج التواصل الاجتماعي لتعليم اللغة، مثل اليوتيوب والواتسأب ونحوها...

وفي الختام يطيب لي أن أتقدم بالشكر لجميع الإخوة الخبراء الذين راجعوا هذا الكتاب، وأمدونا بملحوظاتهم القيمة التي كان لها أثر كبير في تطوير العمل وتحسينه بحمد الله، وأخص بالشكر :

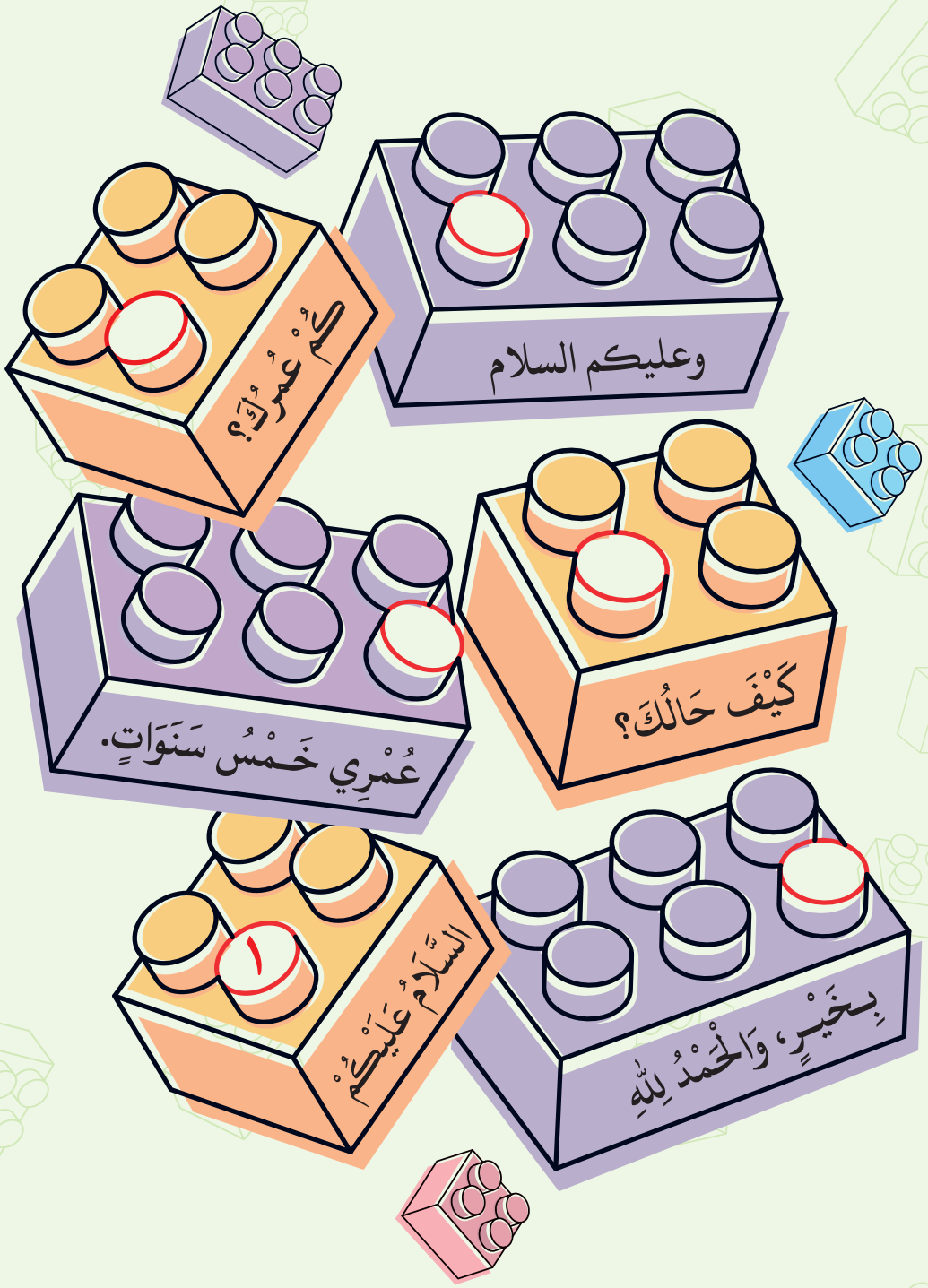
أستاذي الدكتور: عبدالرحمن بن إبراهيم الفوزان، والدكتور: محمود بن عبد الله المحمود، والأستاذ: عبد الرحمن بن سعد الصرامي، والأستاذ: إبراهيم بن مهنا العزاز .

المؤلف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

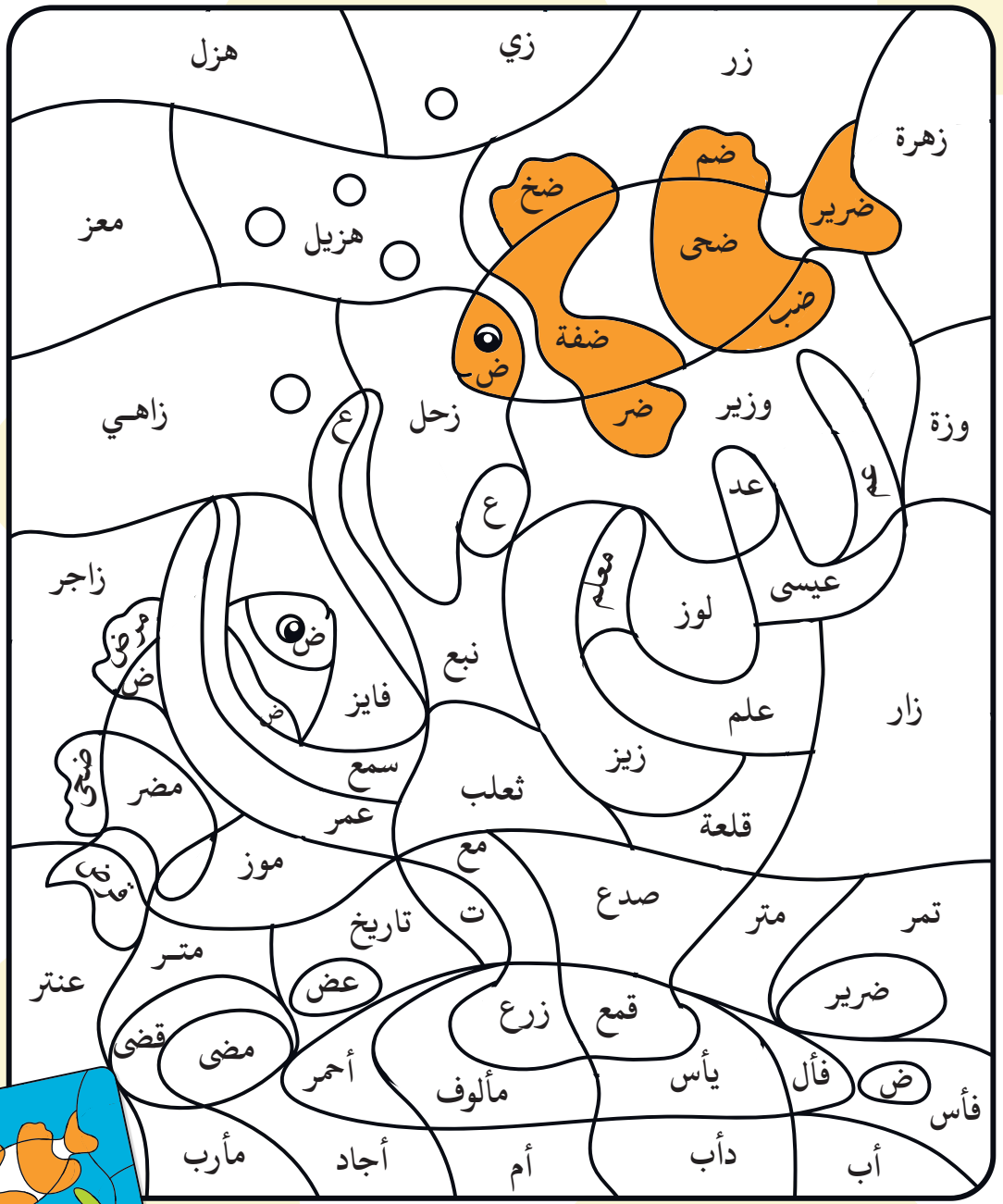
الرياض ١٤٤٢ هـ

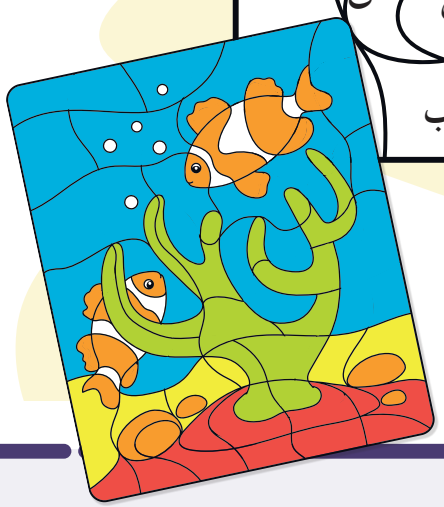
رقِّم الـجُمل حسب تسلسلها المناسب.



لوّن كل مكان يـحوي أحد هذه الحروف.

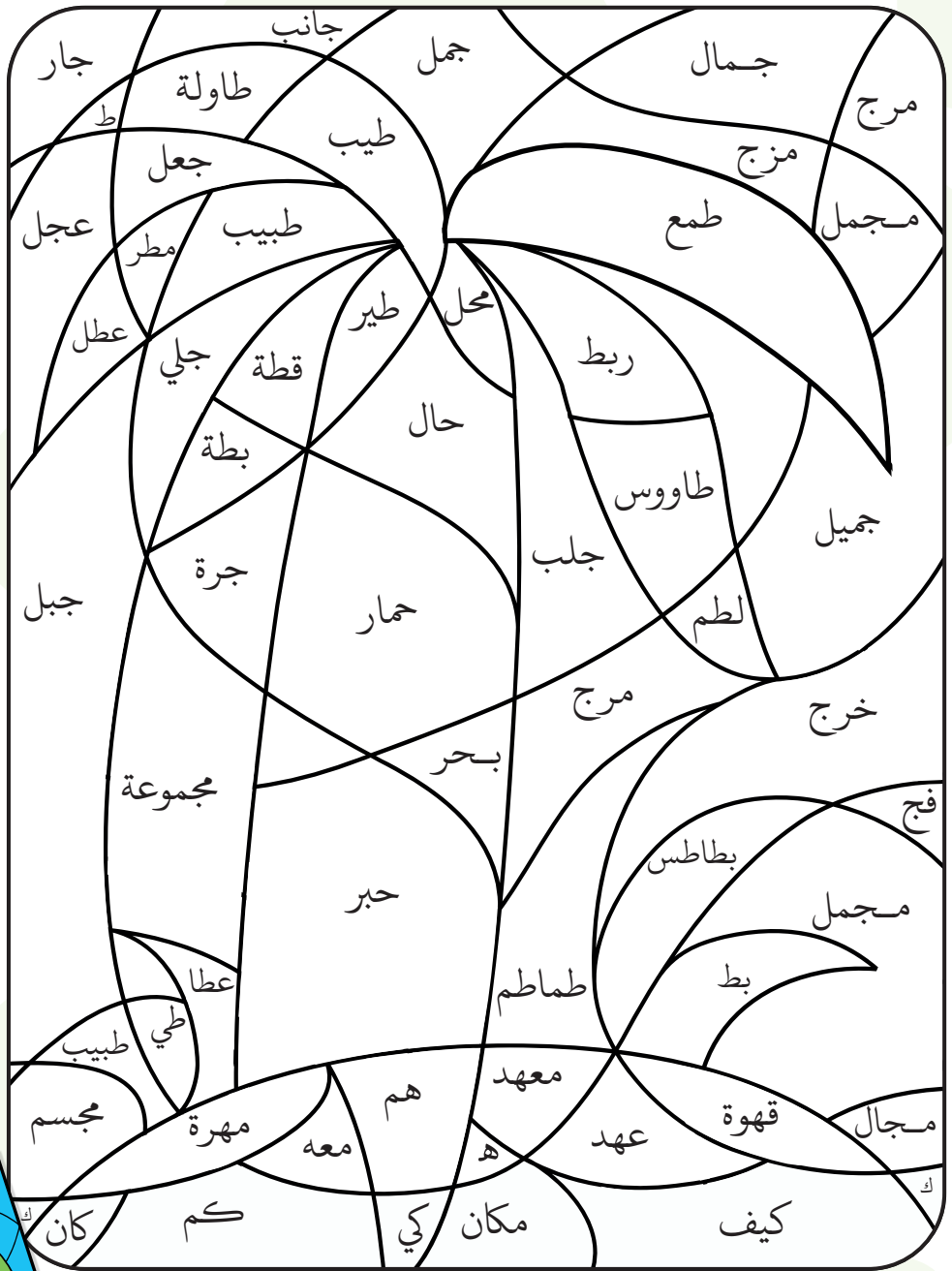
أ ض ز ع ت

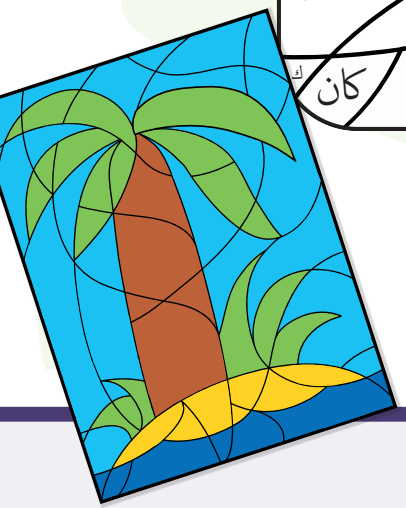




لوّن كل مكان يـحوي أحد هذه الـحروف.

ج هـ ط ك ح





اكتب الحرف حسب موضعه في الكلمة.

١ ف
فـارغ

٢ م
ـدرسة

٣ أ
سد

٤ ا
سـ لم

٥ د
مسجـ

٦ ة
عائشـ

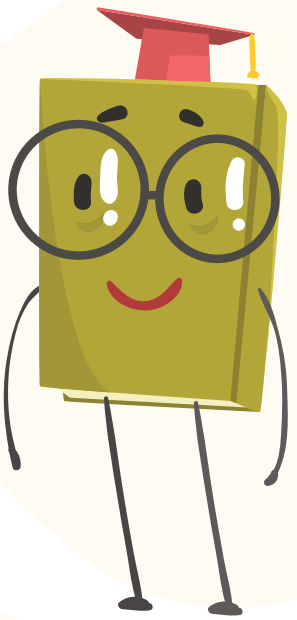
٧ ب
كتـ

٨ ح
أ ـمر

٩ ي
يمـ ـن

١٠ ث
ـابت

١١ ط
ـريق



احذف كلمة مع بقاء الجملة صحيحة.

١ سوفَ ✗ لن أذهبَ.

٢ أصبحتْ الحديقةُ جميلةً.

٣ أصلحتُ السيارةَ المتعطلةَ.

٤ تَوضأ مُصطفى للصلاةِ.

أوجد الفروق الثمانية.

- يعطي المعلم للطالب فرصة للكلام بـجمل واضحة ودقيقة .

تواصل معنا

الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية

هـذا الـكتـاب :

- الجزء الأول من سلسلة الألعاب اللغوية المصاحبة لسلسلة العربية بين يدي أولادنا.
- في كل جزء (مئة لعبة) تعالج كثيرا من مهارات اللغة.
- حرصنا على جاذبية الإخراج.
- تقدم داخل الفصل الدراسي وخارجه في قالب تنافسي مشوق وجذاب.
- يلعبها الطالب داخل الفصل وخارجه مع زملائه وأصدقائه وأقاربه.
- السلسلة ليست جزءا من المنهج الدراسي بل مكملة له.
- يختار المعلم كل مرة اللعبة ووقت عرضها حسب ما يراه مناسبا لطلابه .
- إذا قدمها المعلم بشكل صحيح فإنه سيقدم لطلابه المرح والسرور والفائدة معا.
- السلسلة مقدمة كذلك لمن يريد أن يؤلف في مجال المقررات التعليمية ووسائلها.
- مزودة بمقدمة تفصيلية وحلول للألعاب في آخر الكتاب.
- تبنت العربية للجميع هذه السلسلة وتكفلت بنشرها.
- يمكن للمعلم تطوير الألعاب وابتكار ألعاب جديدة.

ISBN 978-603-91453-5-6
9 786039 145356
Printing in KSA

www.arabicforall.net

العربية للجميع

٢

٩ – ١١ سنة

الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية

تأليف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

اكتب الأشياء المشتركة بين الصورتين.

طائر.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان، ويطلب منهما إيجاد العناصر المشتركة بين الصورتين، والفريق الفائز من يأتي بعناصر أكثر.
- أو يطلب من الطلاب تأدية اللعبة فرديًا.
- لا اعتبار للعدد أو اللون.

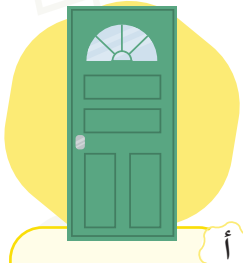
اكتب الكلمة ثم صلها بوصفها.

١ مكان يسكن فيه الناس.

مكان يصلي فيه المسلمون. ٢

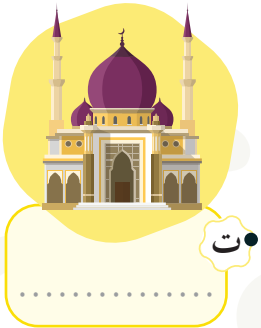
مستديرة يلعب بها الصغار والكبار. ٣

٤ شكله مستطيل ندخل منه ونخرج.



أ .....

ب .....



ت .....

ث منزل .....

- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان، ويطلب منهم الإجابة عن الفقرات والفائز من يجيب أكثر.
- أو يطلب من الطلاب تأدية اللعبة فرديًا.

استخرج الحرف (ث).

تكرر حرف الثاء ثلاث مرات
فكم ثانية تحتاج لاستخراجها

عدد الثواني:

ضع الكلمة في جملة.

- يحدد المعلم كلمة مما دَرَسه الطلاب ويطلب من كل طالب أن يضعها في جملة، والفائز من يأتي بأكبر عدد من الجمل الصحيحة.

تكلم عن الموضوع من خيالك.

- يختار المعلم ثلاثة طلاب ليصبحوا لجنة تحكيم، ثم يسأل الطلاب من يريد أن يتكلم عن أي فقرة من الفقرات، وبعد انتهاء الطالب من الكلام تقوم لجنة التحكيم بتقييم الطالب.
- ويمكن أن تؤدى اللعبة كتابيًا في البيت.

صِف لنا مدينتك.

الاسم	إيصال الفكرة	صحة النحو	الطلاقة في الكلام	الإيجاز

- يطلب المعلم من بعض الطلاب وصف مدينته، ويقيمهم حسب الجدول، ويمكن تكرار اللعبة مع طلاب آخرين ومواضيع أخرى.

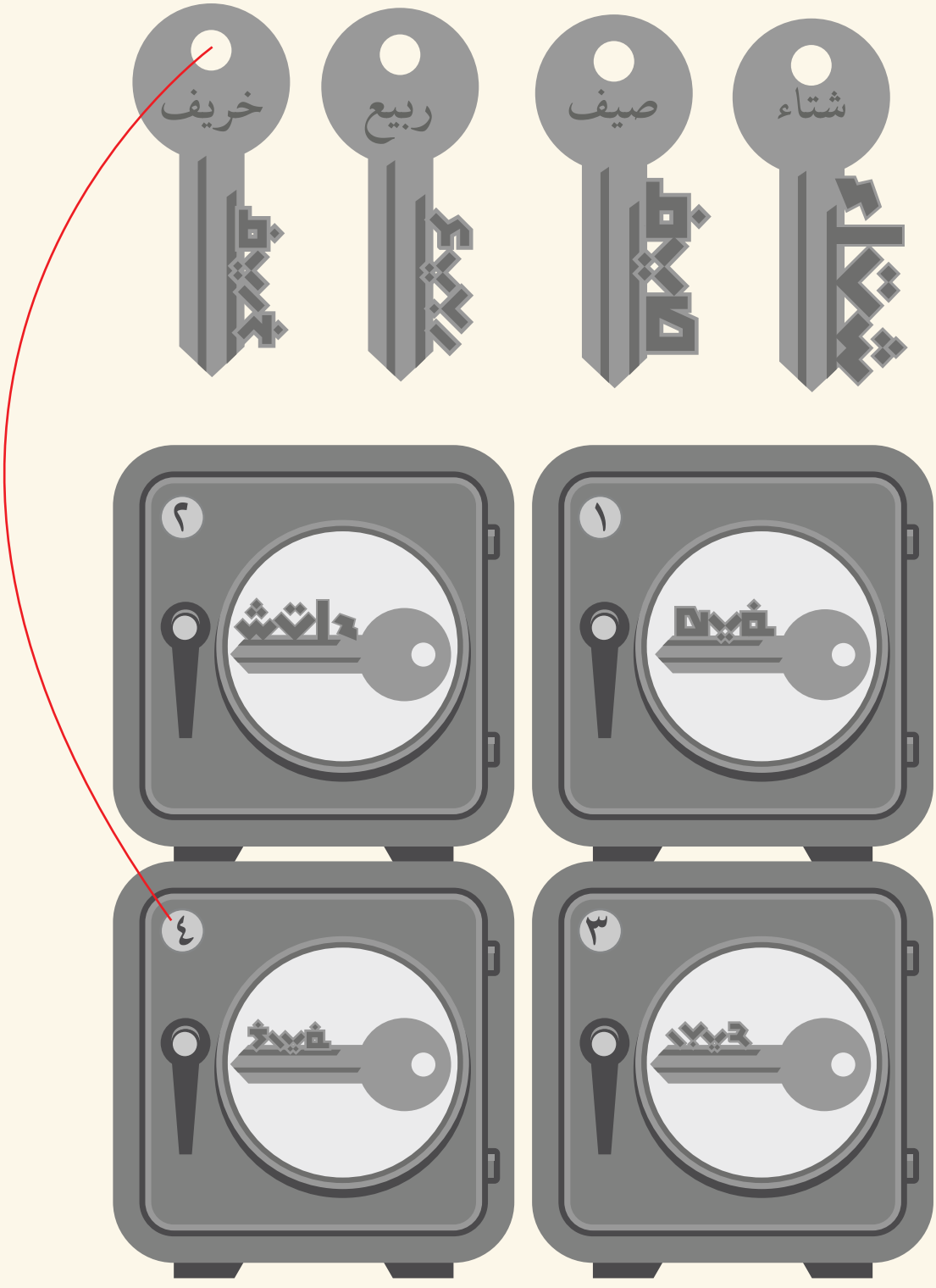
رتب الشرائح لتعرف ما هو مكتوب

اكتب الجواب هنا

الصـــ.....

- يعرض المعلم الصورة على الطلاب.
- يطلب منهم خلال خمس دقائق معرفة المكتوب.
- يطلب من أول طالب عرف الإجابة أن يكتبها بخط جميل مع زملائه على السبورة .
- يطلب من جميع الطلاب كتابتها في كتبهم.
- لاحظ أن القطعة الأولى هي المكتوب عليها رقم (١) .

صِل المفاتيح بالصناديق الخاصة بها.



- يطلب المعلم من الطلاب معرفة مفتاح كل خزنة خلال خمس دقائق.

استخرج الحرف (ق).

تكرر حرف القاف ثلاث مرات
فكم ثانية تحتاج لاستخراجها

عدد الثواني

تعرّف على المكتوب في اللوحة

اكتب الجواب هنا

القـــ.....

- يعرض المعلم الصورة على الطلاب .
- يطلب منهم خلال خمس دقائق معرفة المكتوب.
- يطلب من أول طالب عرف الإجابة أن يكتبها بخط جميل مع زملائه على السبورة .
- يطلب من جميع الطلاب كتابتها في كتبهم.
- لاحظ أن القطعة الأولى هي المكتوب عليها رقم (١) .

العربية للجميع

٣
١٢ – ١٤ سنة

الألعاب اللغوية
بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية

تأليف
د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

اكتب اسم كل شخص بجوار حذائه.

- اختار سمير الحذاء الأسود الكبير، واختار لولده معاذ الحذاء الأخضر، واشترى لأبيه الحذاء الأول من الرف الثاني.
- أما محمد فاشترى الحذاء الأبيض في الرف الثالث، ولأخيه حسن الحذاء الأخير في الرف الثالث.
- اشترى عثمان لأخته الحذاء الأخير من الرف الأول، واشترى الحذاء الأول من اليمين لزوجته زينب.

بقي حذاءان لك ولأختك فما هما ؟

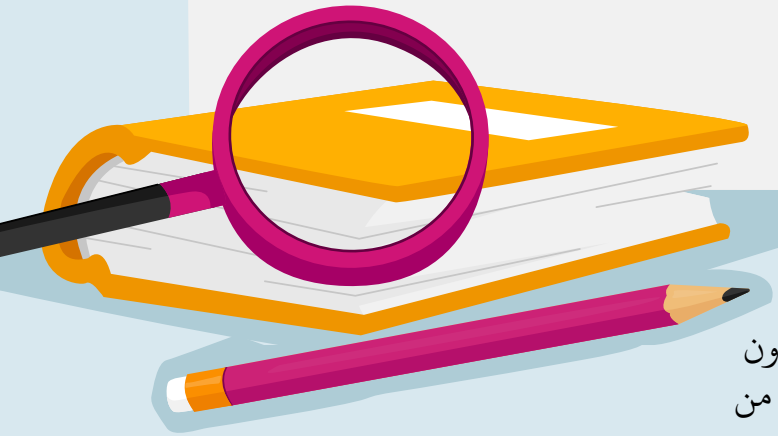
صل بين الكلمة ومرادفتها.

١ جلس	أ ابن
٢ ولد	ب والدة
٣ أب	ت زمن
٤ عمل	ث والد
٥ وقت	ج منزل
٦ أم	ح قعد
٧ بيت	خ عام
٨ سنة	د فعل

- يلعب هذه اللعبة شخصان أو فريقان.
- يذكر الأول الكلمة، ويسأل الثاني عن مرادفها، فإن أجاب يقوم الثاني بذكر كلمة ويسأل الأول عن مرادفها وهكذا.

اختصر القطعة.

في السنة اثنا عشر شهرا، وفي الشهر حوالي أربعة أسابيع، وفي الأسبوع سبعة أيام. تختلف الدول في عطلة نهاية الأسبوع، ولكن معظم الدول تجعل عطلة نهاية الأسبوع يومين، وبعض الدول يبدأ الأسبوع فيها يوم السبت ،وبعضها يوم الاثنين وبعضها يوم الأحد، تكتظ الشوارع بالسيارات في أول يوم من كل أسبوع، ويستغرق الطلاب والموظفون وقتا طويلا في أيام الأسبوع للوصول إلى مدارسهم وأعمالهم خاصة أول يوم في الأسبوع، فإذا تأخر الطالب أحمد على مدرسته وجد بعض المدرسين متأخرين كذلك، وإذا تأخرت الأخصائية مرام على مرضاها وجدتهم متذمرين، وعامل البناء زيد يجد عملا كثيرا في بداية الأسبوع، و يشتكي سائق الحافلة داود من كثرة الركاب في الحافلة في بداية الأسبوع. أما نهاية الأسبوع فالأمر مختلف.



- يطلب المعلم من الطلاب اختصار هذه القصة، دون الإخلال بالمعنى، والفائز من يكتبها في أقل عدد من الكلمات.

لماذا أحب؟ ولماذا أكره؟

- يشرح المعلم فكرة اللعبة للطلاب.
- ثم يختار إحدى الكلمات ويخبرهم بها، ويعطي الطلاب دقيقتين للتفكير فيها.
- ويختار إما أحب أو أكره.
- ثم يسأل الطلاب لماذا؟.

تكلم عن التشابه بين الكلمتين.

- يلعبها شخصان أو فريقان، يذكر كلُّ واحد شبهًا بين المفردتين.
- يضع المعلم التفاصيل مستفيدًا مما في المقدمة في صفحة (ث).

اكتب اسمك بهذا الخط الجديد.

خـط خـاص بـالـعـربية للـجـمـيـع
إذا كـان هـذا هـو اسـم مـحـمـد

فاكتب اسمك بهذا الخط

- هـذه اللعبـة هدفهـا توسـيع خيـال الطالـب الفـني لمحاولـة ابتـكار خـط جديـد ويستشـعر جماليـة الخـط العربي.
- يطلـب المعلـم مـن كل طالـب أن يكتـب اسـمه في السـطر الموجـود خـلال خمـس دقائـق، ويمكـن أن يكـون في ورقـة خارجيـة.

تكلم عن التشابه بين الكلمتين.

- يلعبها شخصان أو فريقان، يذكر كُلُّ واحد شبهًا بين الكلمتين.
- يقسم المعلم السبورة إلى قسمين ، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا).
- وكلما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عنها ليجيبوا بـ (نعم) أو (لا).

اكتبي اسمكِ بهذا الخط الجديد.

خـط خـاص بـالـعـربية للـجـمـيـع
إذا كـــان هـــذا هـــو اسـم خـيـريـة

فاكتبي اسمك بهذا الخط

اسمك: .....

- هذه اللعبة هدفها توسيع خيال الطالب الفني لمحاولة ابتكار خط جديد ويستشعر جمالية الخط العربي.
- يطلب المعلم من كل طالب أن يكتب اسمه في السطر الموجود خلال خمس دقائق، ويمكن أن يكون في ورقة خارجية.

العربية للجميع

٤
١٥ – ١٧ سنة

الألعاب اللغوية بين يدي أولادنا

سلسلة في الألعاب اللغوية

تأليف

د. محمد بن عبد الرحمن آل الشيخ

تعرّف على الكلمة الأصلية.

يخطئ يونس كثيرًا وهو يكتب على الحاسوب، والحروف التي يخطئ فيها موجودة في الجدول التالي:

صواب	أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر	ز	س	ش	ص
خطأ	ت	ل		ص	ه	خ		ذ				ش		
صواب	ض	ط	ظ	ع	غ	ف	ق	ك	ل	م	ن	ه	و	ي
خطأ		ك		ه	ع				ا	ن				

وكَتَبَ الكَلِمَـات التَّالية فمـا هـو أصلهـا ؟

غمّلر	تخضر	خاييا	هيم	نكتك
عمّار				

تصيا	اذيذ	قريل	لقرة	همي

- يطلب المعلم من الطلاب قراءة الجدول بتمعن.
- ثم يشرح للطلاب فكرة اللعبة .
- ثم يسألهم عن الكلمة الأولى ما هو أصلها قبل الخطأ.
- ويكرر السؤال لبقية الكلمات.
- ملاحظة أن بعض الحروف ليس فيها خطأ، بقيت على حالها.
- يمكن للمعلم أن يسأل كل طالب عن الحروف التي يخطئ فيها، ويضع لهم بعد ذلك كلمات يكتبونها مثل هذه اللعبة.

إكمال قصة.

- هذه اللعبة يلعبها طالبان أو فريقان، ويطلب المعلم من الأول إكمال القصة وفي حال توقفه ينتقل الكلام إلى الآخر وهكذا ...

ولتقييم أداء الطلاب:

- يقسّم المعلم السبورة إلى قسمين، يكتب في القسم الأول (نعم) وفي القسم الثاني (لا).
- وكلّما قال أحد فكرة أو فقرة سأل بقية الطلاب عن مناسبتها ليجيبوا بـ (نعم) أو (لا) .

صِل كل تعبير بالمعنى المناسب له.

١ من يَعُدُّ النجومَ، كالذي يطبخ الحصى.

٢ صَبَرَ المديرُ على الموظف حتى بَلَغَ السّيلُ الزُّبى.

٣ هذا هو بيتُ القصيدِ.

٤ أخافُ منَ الزِّحامِ لوجودِ رجلٍ خفيف اليدِ.

٥ الأسبوعُ الماضي وضعتْ الحربُ أوزارها.

٦ تَجري الاستعداداتُ للوليمةِ على قدمٍ وساقٍ.

نشاط

انتهت

لا يطاق

المقصود

سارق

لا فائدة منه

هات مرادفات للكلمة.

سيف .....

.....

.....

ليث

أسد .....

.....

.....

مطر .....

.....

.....

حرفين في كلمة.

- يلعب هذه اللعبة طالبان أو فريقان .
- يطلب الأول من الثاني كلمة تكرر فيها حرف الألف مرتين.
- فإن أجاب، طلب من الأول كلمة تكرر فيها حرف الباء مرتين.
- يحدد المعلم ضوابط استخدام الضمائر والحروف.

انسج جملًا جديدة.

- يُـحْضر الـمُعلّم معه عدة أوراق، في كل ورقة كلمتان مما درسوا، ويعطي الطالب الأول الورقة الأولى، ويطلب منه أن ينسج جملة بها الكلمتان .
- ثم يمرر الورقة للطالب الثاني، ثم الذي يليه.
- وبعد أن تمر الورقة على جميع الطلاب، يعطي الطالب الأول ورقة ثانية.

هل تذكر الكلمات؟

- اذكر للطلاب أنك ستذكر لهم عشر كلمات، وعليهم تذكرها مع عدم الكتابة، أو النظر للكتاب، ثم اذكر لهم الكلمات العشر الموجودة هنا، وبعدها اسألهم من يذكر هذه الكلمات.
- وهذا اللعبة يمكن تكرارها عدة مرات.

قراءة الشفاه

- قل للطلاب خمس كلمات وهم يرددون معك.
- ثم قل لهم كلمة واحدة بفمك من دون صوت. واطلب منهم معرفتها.
- ثم اسألهم هل عرفوا الكلمة؟
- ممكن اختيار الكلمات مما درسوه حديثًا.

مـحاربة الشائعات.

- يقسّم المعلم الفصل إلى قسمين.
- يقول المعلم للطالب الأول من كل قسم عبارة لا يسمعها أحد، مثلًا: الفاعل مرفوع.
- والطالب يقول العبارة لمن بعده بصوت منخفض لا يسمعه أحد.
- والطالب الثاني للثالث.
- وهكذا إلى أن تنتهي المجموعتان.
- يسأل المعلم الطالب الأخير ما هي الكلمة ؟
- المجموعة الفائزة هي التي تأتي بالعبارة الأصلية (الفاعل مرفوع).
- وللمتعة يسأل المعلم كل طالب: ماذا سمع؟

مـــاذا فـــي الـحقيبة؟

- يلعبها فريقان أو طالبان، يسأل الأول الثاني ماذا في الحقيبة، فيصف الثاني للأول شيئًا في الحقيبة وعلى الأول معرفته.