# الفصل الثالث

# ألعاب المستوى الأول

# ألعاب النطق

# أولا: برنامج الألعاب اللغوية
# لأطفال ماقبل المدرسة

## الوحدة الأولى

## ألعاب نطق الحروف

# لعبة (١)
# اسمى واسمك

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يحدد الطفل الحرف الذى يبدأ به اسمه.

ـ أن يتعرف الطفل الحروف التى تبدأ بها أسماء بعض زملائه.

ـ أن يقبل الأطفال على التعارف بعضهم مع بعض.

ـ أن ينطق الأطفال الحروف فى بداية الأسماء نطقاً صحيحاً.

## وتنفذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

ـ يقسم الأطفال عشوائياً إلى ثلاث مجموعات أو أربع (المجموعة من ٥ : ٧ أطفال).

ـ تقف كل مجموعة فى دائرة.

ـ تحدد المشرفة طفلاً تبدأ من عنده اللعبة.

ـ تشرح المشرفة للأطفال اللعبة التى تهدف إلى التعارف بين بعضهم مع البعض:

الطفل الأول يصافح الطفل الثانى ويقول له (بصوت عال)

أنا اسمى... وأنت...؟

فيرد الثانى وأنا اسمى....

ـ ينظر الثانى إلى الثالث ويقول له: أنا اسمى...

وأنت...؟

والثالث مع الرابع والرابع مع الخامس وهكذا.

ـ يتكرر التعارف مرتين أو ثلاثاً، ثم تطلب المشرفة من الأطفال التوقف.

ثم تبدأ المسابقة.

تنطق المشرفة لكل مجموعة بحرف مثل ميم (م) أو عين (ع) أو سين (س)، طالبة من أحد الأطفال أن يحدد زملاءه الذين يبدأ اسمهم بهذا الصوت (الحرف).

ـ تحدد المشرفة المجموعة الفائزة التى يستطيع الطفل أن يحدد كل طفل يبدأ اسمه بهذا الصوت أو الحرف.

## عند تكرار هذه اللعبة، ينبغى مراعاة ما يلى:

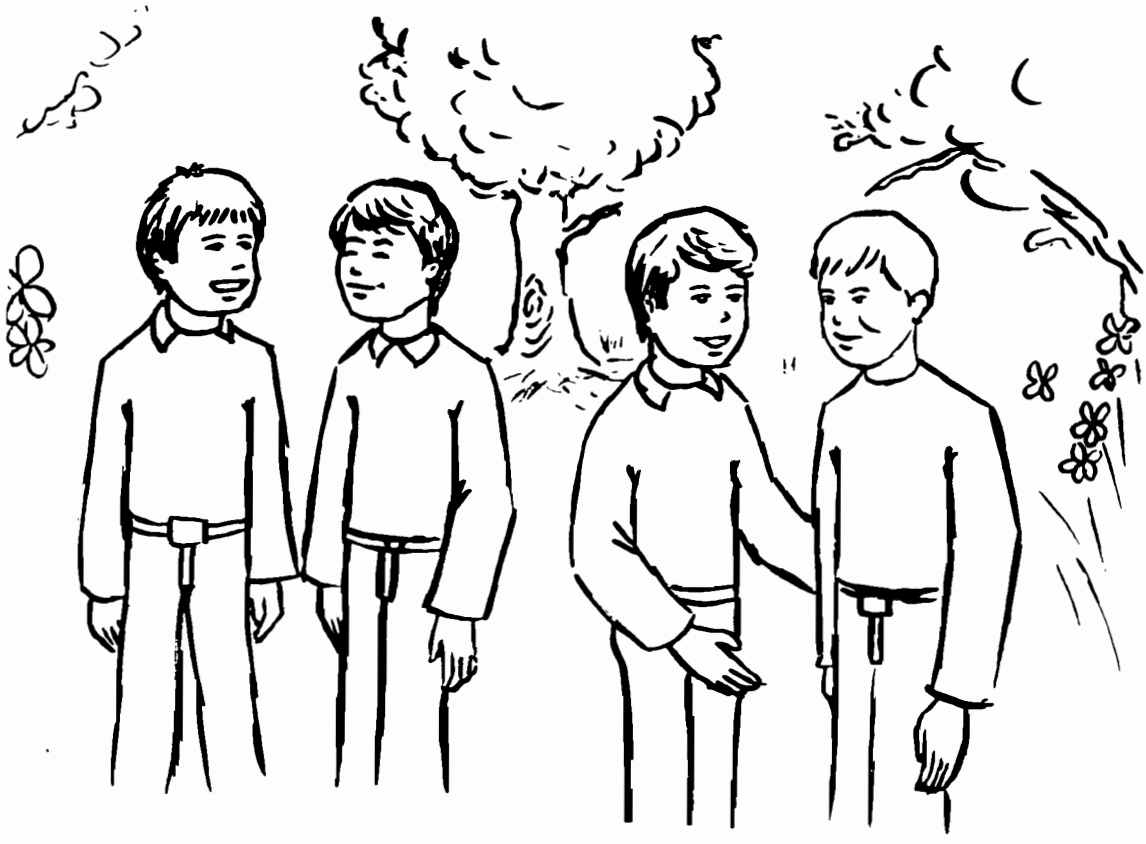
ـ تغيير أطفال كل دائرة حتى يكتمل تعارف الطفل بجميع زملائه.

ـ تغيير الحروف المطلوبة فى كل مرة.

ـ تكرار الحروف المطلوبة بعد عدد من المرات.

ـ تغيير الطفل المتسابق فى كل مرة.

تستغرق هذه اللعبة ١٠ دقائق، ويمكن تكرارها مرة فى بداية كل أسبوع، فى حديقة الروضة، أو ملعبها.



# لعبة (٢)

# حرف فى صورة

**والهدف من هذه اللعبة:**

ـ أن يحدد الطفل موقع حرف ما فى أول أو وسط أو آخر الكلمة.

ـ أن يكرر الأطفال نطق أصوات الحروف التى تقع فى وسط الكلمة.

ـ أن يشارك الأطفال فى الأعمال الجماعية.

**وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:**

ـ تبدأ المشرفة فى عرض مجموعة صور لحيوانات، أو أدوات على الأطفال.

ـ تطلب من الأطفال ذكر اسم الشيء الموجود فى الصورة.

قلم شاكوش سكين

كتاب مسطرة درج

ـ تختار المشرفة ثلاثة أطفال كمتسابقين.

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

**مثال:**

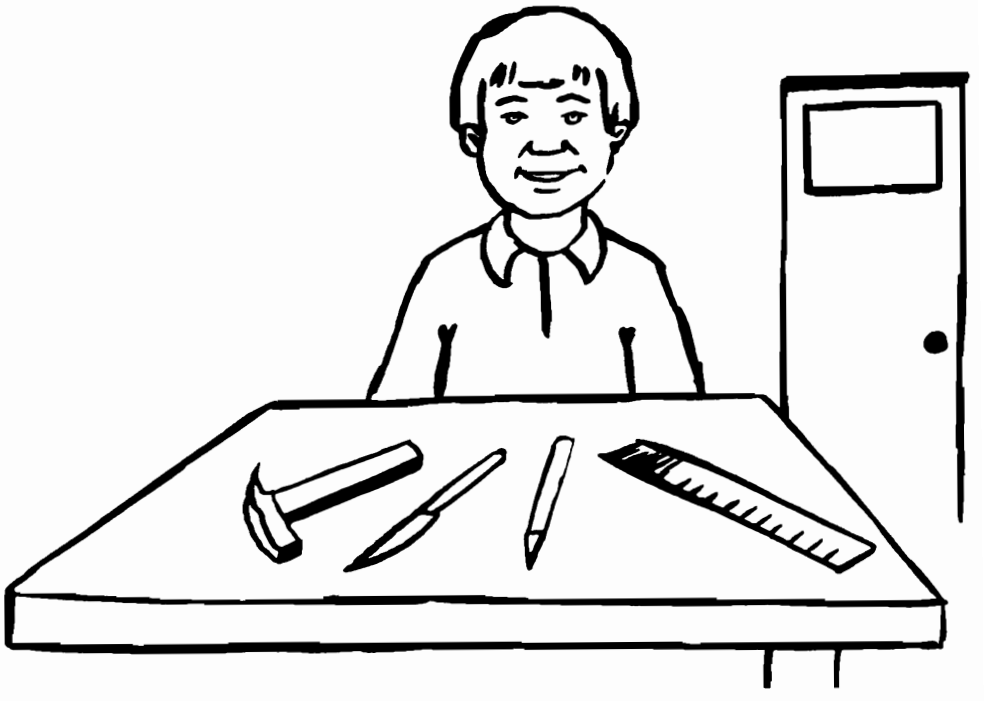
ط فى صورة المسطرة.

ت فى صورة كتاب.

ى فى صورة سكين.

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

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



# لعبة (٣)

# الصوت الأخير

## وتهدف هذه اللعبة إلى:

ـ أن يحدد الأطفال الأفعال والتصرفات فى الكلمة الواحدة.

ـ أن يستمتع الأطفال بالأداء التمثيلى الصامت.

ـ أن ينطق الأطفال الأصوات فى آخر الكلمات نطقاً صحيحاً.

## وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

ـ تختار المشرفة مجموعتين من الأطفال للتسابق.

ـ تقوم المجموعة (أ) بترشيح أحد الأطفال منها لأداء دور تمثيلى صامت يعبر عن:

ـ حرفة أو مهنة.

ـ حالة انفعالية.

ـ فعل حياتى يومى.

**مثال:**

يمثل دور نجار ـ يؤدى حالة طفل يبكى ـ يقوم بدور طفل يشرب.

ـ تبدأ المشرفة دورها بذكر نصف كلمة، وعلى الفريق (ب) إكمالها.

**مثال:**

زميلكم الآن يقوم بدور نجـ

من يكمل الكلمة: دور نجار

ـ ثم يتبادل الفريقان الأدوار

طفل المجموعة (ب) يمثل

وطفل المجموعة (أ) يكمل الحل الذى تبدأه المشرفة.

وعلى المشرفة أن توجه مجموعة الأطفال إلى الدور المطلوب تمثيله، وتساعد الآخرين بالمعاونة اللفظية التى ينقصها الحرف الأخير.

وهذه اللعبة تستغرق عشر دقائق، ويمكن تكرارها مرة أسبوعياً.

# تابع: ألعاب المستوى الأول

## الوحدة الثانية

## ألعاب نطق الكلمات

# لعبة (١)
# الحل.. كلمة

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يتذكر الأطفال بعض الكلمات التى سبق لهم الاستماع إليها.

ـ أن ينطق الأطفال بعض الأسماء نطقاً صحيحاً.

ـ أن يعتاد الأطفال الاستماع إلى القراءة الجهرية.

ـ أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الاستماع.

## لتنفيذ هذه اللعبة:

ـ تختار المشرفة قصة قصيرة من قصص الأطفال المصورة.

ـ تعرض المشرفة أمام الأطفال جزءاً من هذه القصة (باستخدام جهاز عرض الصور المعتمة)، وتبدأ فى قراءة المكتوب تحت الصورة.

ـ تعيد المشرفة القراءة الجهرية بتروٍ، وتمثيل للمعنى.

ـ تلفت المشرفة نظر الأطفال إلى أنها ستقرأ للمرة الثالثة، وستقف عند كلمات معينة، وعلى الأطفال تذكر الكلمة المحذوفة ونطقها.

يمكن أن تمارس هذه اللعبة مرة أسبوعيا فى قاعة الروضة ،ولمدة عشر دقائق، ويشارك فيها جميع الأطفال.

## فى كل مرة تنفذ اللعبة:

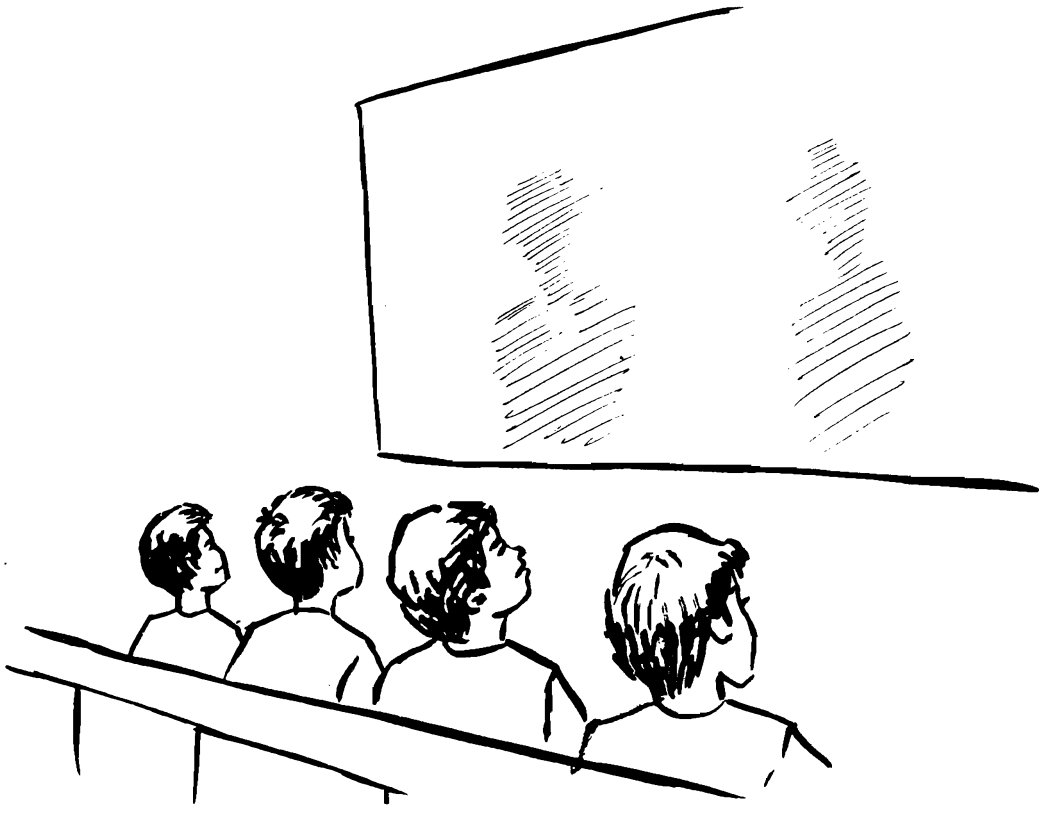
ـ يفضل أن يختلف هدف ومضمون القصة.

ـ تركز المشرفة على نوع من الأسماء: أشخاص، أماكن، أدوات، ألعاب، أجهزة، مهن... الخ.

ـ القراءة الجهرية ينبغى أن تكون نموذجية فى النطق وتمثيل المعنى.

ـ ضرورة التركيز فى كل مرة على سلوك من سلوكيات آداب الاستماع، بهدف إكسابها للأطفال.

ـ يمكن إجراء اللعبة فى كل مرة فى صورة مباراة، يتنافس فيها فريقان أو أكثر... ولكل فريق مشجعوه.



# لعبة (٢)

# انظر ثم تذكر

## هذه اللعبة تهدف إلى:

ـ أن ينطق الأطفال الأعداد الحسابية من ١ : ١٠ نطقاً صحيحاً.

ـ أن يحدد الأطفال ألوان الأدوات المعروضة أمامهم أو أحجامها أو صفاتها.

ـ أن يتوقع الأطفال ما سيسألون عنه.

## وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

ـ تقسم المشرفة الأطفال إلى مجموعات (فى حدود خمسة أطفال فى كل مجموعة).

يمكن أن يقتصر التبارى على أطفال مجموعتين فى كل مرة، والباقى مستمعين ومشاهدين ومشجعين.

ـ تضع المشرفة أمام كل مجموعة منضدة صغيرة عليها بعض الأدوات البسيطة مثلا: ثلاثة أقلام رصاص، كراستان، خمسة مشابك، زجاجة صمغ، سبعة دبابيس... إلخ.

ـ يعطى أطفال المجموعتين دقيقة للنظر إلى الأشياء، ومناقشة بعضهم لها من حيث أعدادها، وألوانها، وأحجامها، وأطوالها..

ـ يدير الأطفال ظهورهم للأشياء، وتبدأ أسئلة المسابقة:

ـ ما عدد الدبابيس؟

ـ ما ألوان المشابك؟

ـ كم زجاجة صمغ على المنضدة؟

تكون الإجابة بكلمة تعطى نقطة إذا كانت صحيحة، ويتم تحديد المجموعة الفائزة.

**يفضل:** أن تركز الأسئلة فى كل مرة على نوع واحد من الكلمات:

مرة على الأعداد، وأخرى على الألوان، وثالثة على الأحجام، ورابعة على صفات أخرى، و... هكذا. ويتم إعادة ذلك بعد عدد من الأسابيع.

ـ تغير الأعداد.. والأدوات أيضاً عند تكرار اللعبة فى أيام تالية.

**ومن الممكن** إبدال الأدوات بصور.

**الزمن المقترح للعبة** ١٠ دقائق مرة أسبوعياً.

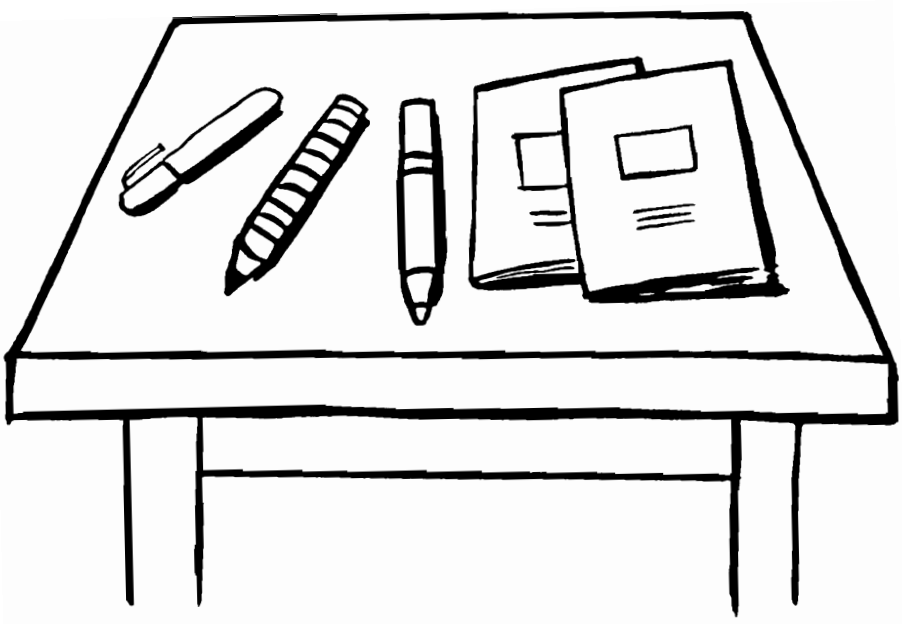
**ويمكن تنفيذ هذه اللعبة فى:** حديقة الروضة أو قاعتها.

**وعلى المشرفة أن تحرص على:**

ـ تقليل الزمن المتاح للمشاهدة تدريجياً: مثلا من دقيقة ونصف إلى دقيقة إلى نصف دقيقة.

ـ التدرج فى مستوى اللعبة من السهولة إلى الصعوبة فى نوعية الأدوات، وأعدادها، وكميتها...

ـ إشراك الأطفال فى إحضار أدوات لممارسة اللعبة.



# لعبة (٣)

# أفعال... وأقوال

**لعبة لغوية تهدف إلى:**

ـ تفسير الأطفال لما يتوقعون أداءه من تصرفات أقرانهم.

ـ استمتاع الأطفال بعملية التخيل أو التخمين.

ـ أن ينطق الأطفال عدداً من الأفعال الماضية نطقاً صحيحاً.

**تنفيذ هذه اللعبة يتم فى الخطوات التالية:**

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

ـ تطلب المشرفة من بقية الأطفال إدارة ظهورهم، أو وضع رؤوسهم على المناضد، أو غلق أعينهم.

ـ تبدأ المشرفة فى إصدار بعض التعليمات للطفل، وباقى زملائه يسمعون، ويتبعون الأصوات الصادرة منه أثناء التنفيذ.

**مثال:**

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

ـ تكرر التعليمات، وقيام الطفل بتنفيذها، وبعد كل عمل تسأل المشرفة الأطفال ماذا فعل زميلكم الآن؟

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

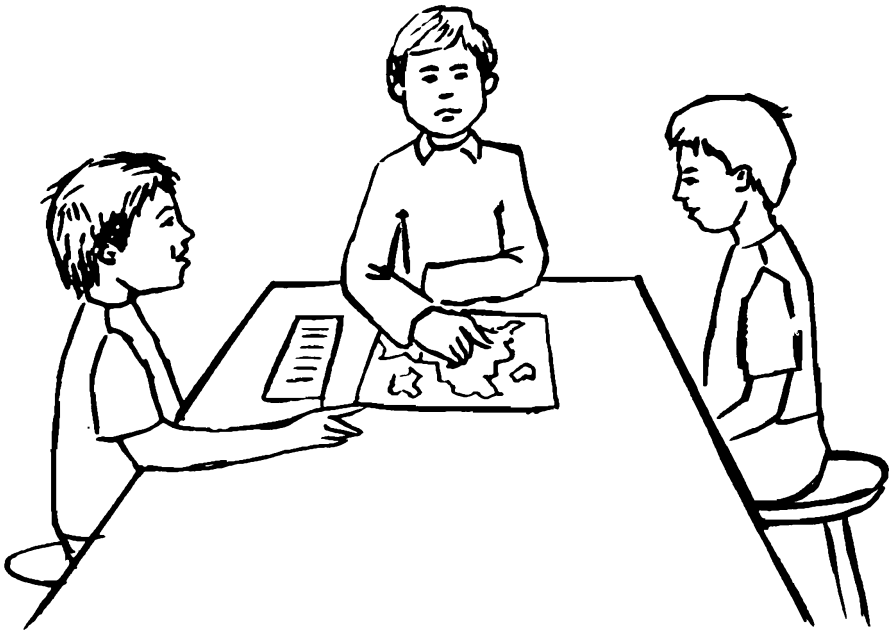
**وتراعى المشرفة ما يلى:**

ـ التدرج فى عدد الأوامر من ٣ : ٥ : إلى أكثر...

ـ سؤال الأطفال عن تصرف زميلهم بعد حدوثه؛ حتى تأتى الإجابة بفعل ماضٍ: فتح ـ أغلق ـ وضع...

ـ المشاركة الجماعية من الأطفال فى النطق بالفعل الماضى.

ـ إبدال الطفل المنفذ للتعليمات فى كل مرة تكرر فيها هذه اللعبة.



# لعبة (٤)

# أفعال فى صورة

**هذه اللعبة يمكن أن تحقق عدداً من الأهداف، منها:**

ـ أن يتعرف الأطفال عدداً من المواقف الحياتية اليومية.

ـ أن يقبل الأطفال على ممارسة بعض الهوايات.

ـ أن ينطق الأطفال بعض الأفعال المضارعة نطقاً صحيحاً.

**وتحدد هذه اللعبة فى خطوتين أساسيتين:**

ـ قيام المشرفة بعرض عدد من الصور الملونة لطفل يقرأ.. يأكل.. يرسم.. يلون.. يلعب.. يجرى.. يتكلم.. يكتب....

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

«الإجابة فى كلمة واحدة».

**يشارك فى هذه اللعبة** جميع أطفال الروضة، ويمكن تقسيمهم إلى مجموعتين هذه اللعبة يمارسها الأطفال فى أى مكان: قاعة أو حديقة، وتستغرق عشر دقائق، ويمكن ممارستها مرة كل أسبوعين.

**ملحوظات:**

ـ يمكن استبدال الصور بمواقف حقيقية:

ماذا يفعل أحمد الآن؟ وماذا يفعل محمود؟

أو مواقف ممثلة يؤديها طفل

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

**ويمكن تكرار** الأفعال ليتقن الأطفال نطقها.

# لعبة (٥)

# هذا هو الطريق

**بعد ممارسة الأطفال لهذه اللعبة من المتوقع:**

ـ أن يحددوا اتجاهات يمين.. شمال.. أمام.. خلف.

ـ أن يصفوا الطرق التى يسيرون فيها.

ـ أن يلتزموا ببعض قواعد الطريق وآداب المرور.

**وذلك من خلال:**

ـ عرض مخطط بسيط لحى على لوحة أو سبورة يحتوى على: شوارع، وميادين، وتقاطعات، وكوبرى، ومدرسة، وحديقة، ومستشفى، ومحطة، ومنازل...

ـ وللمخطط خمسة مداخل.

يتسابق فى اللعبة «٥» أطفال

فى كل مرة تطلب المشرفة من:

الطفل (١) أن يصف كيف يصل إلى المستشفى؟

وأن يصف الطفل (٢) كيف يصل إلى المدرسة؟

وأن يصف الطفل (٣) كيف يصل إلى المحطة؟

وأن يصف الطفل (٤) كيف يصل إلى الحديقة؟

وأن يصف الطفل (٥) كيف يصل إلى المنزل؟

أثناء الوصف تعلق المشرفة بما يبرز الاتجاهات وآداب وقواعد المرور.

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

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

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

يمكن أثناء ممارسة هذه اللعبة إكساب الأطفال معلومات عن الأماكن.

مسجد
مدرسة
مستشفى
حديقة
منزل

# لعبة (٦)

# من واحد إلى عشرة

**تهدف هذه اللعبة إلى ما يلى:**

ـ أن يتعرف الأطفال الأعداد من ١ : ١٠.

ـ أن ينطق الأطفال الأعداد نطقاً صحيحاً.

ـ أن يتعود الأطفال سرعة الإنجاز.

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة:**

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

ـ كل مجموعتين تتباريان معاً والفائز مستمر.

ـ تقدم المشرفة لأطفال المجموعة (أ) مثلاً عدداً من أجزاء الصورة، ومثلها للمجموعة (ب).

ـ تطلب من أطفال كل مجموعة تكوين صور مكتملة، وهى تعد من ١ إلى ١٠.

ـ يردد بقية الأطفال الأعداد بشكل جماعى.

ـ المجموعة الفائزة هى التى تكون عدداً أكبر من الصور المكتملة الأجزاء.

ـ وتكرر اللعبة بين مجموعتين أخرتين، وتعاود المشرفة العد من ١ إلى ١٠، وبقية الأطفال يرددون.

تحتاج هذه اللعبة إلى عدد كبير من الصور، وتقدم بصورة متدرجة من حيث: عدد الصور، وعدد الأجزاء، ومستوى الصورة....

ويستغرق تنفيذها ١٥ دقيقة مرة شهرياً.

بالتدريج تبدأ المشرفة العد، ثم تترك للأطفال إكماله بشكل جماعى ملحن.

# تابع: ألعاب المستوى الأول

## الوحدة الثالثة

## ألعاب نطق الجمل

# لعبة (١)

# كرر.. أو لاتكرر

**من أهداف اللعبة:**

ـ أن يميز الأطفال بين صحة المسموع أو خطئه.

ـ أن يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب الرياضية.

ـ أن ينطق الأطفال الجمل الفعلية نطقاً صحيحاً مكتملاً.

**ولتنفيذ هذه اللعبة:**

ـ تعرض المشرفة على الأطفال مجموعة من صور فوتوغرافية أو مرسومة (تعبر عن الممارسات الرياضية المختلفة) [ يمكن العرض باستخدام جهاز الفانوس السحرى].

ـ تعلق المشرفة على كل صورة بجملة فعلية.

ـ تطلب المشرفة من الأطفال ترديد الجملة وراءها، إذا كانت معبرة عن الصورة، والصمت إذا كانت الجملة لا تعبر عن الصورة.

**مثال:**

يلعب الطفل بالكرة.

يقذف اللاعب بالسهم.

يلاكم البطل زميله.

يسبح المتسابق من الماء.

يصارع اللاعبان أحدهما الآخر.

**يمكن تنفيذ هذه اللعبة** فى شكل مباراة بين المشرفة والأطفال:

* فى حالة الترديد الصحيح تحسب نقطة للأطفال.

* فى حالة الترديد غير الصحيح تحسب نقطة للمشرفة.

**هذه اللعبة** تمارس مرة أسبوعيا لمدة عشر دقائق.

# لعبة (٢)

# خمن.. وصف

**بعد نهاية هذه اللعبة يمكن للأطفال:**

ـ أن يصفوا صورة بجملة مفيدة.

ـ أن يهتموا بجمع صور المناظر الطبيعية.

ـ أن ينطقوا الجمل الاسمية بطريقة صحيحة.

**تنفيذ هذه اللعبة:**

ـ تختار المشرفة فى كل مرة عشرة أطفال (كل خمسة مجموعة «فريق»).

ـ يقف الفريقان وجهاً لوجه.

ـ تقدم للفريق (أ) مجموعة من الصور لمناظر طبيعية، وتسمح لكل طفل باختيار صورة واحدة فقط.

ـ تطلب من كل طفل من أطفال الفريق (ب) تخمين الصورة الموجودة مع زميله الواقف أمامه.

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

الطفل «١» بالفريق (ب) فى الصورة رجل؟

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

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

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

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

وتستمر عملية التخمين حتى يحدد الطفل من الفريق (ب) أكبر عدد ممكن من مضمون الصورة، التى مع زميله من الفريق (أ).

ـ يشارك بقية الأطفال بالاستماع والتشجيع.

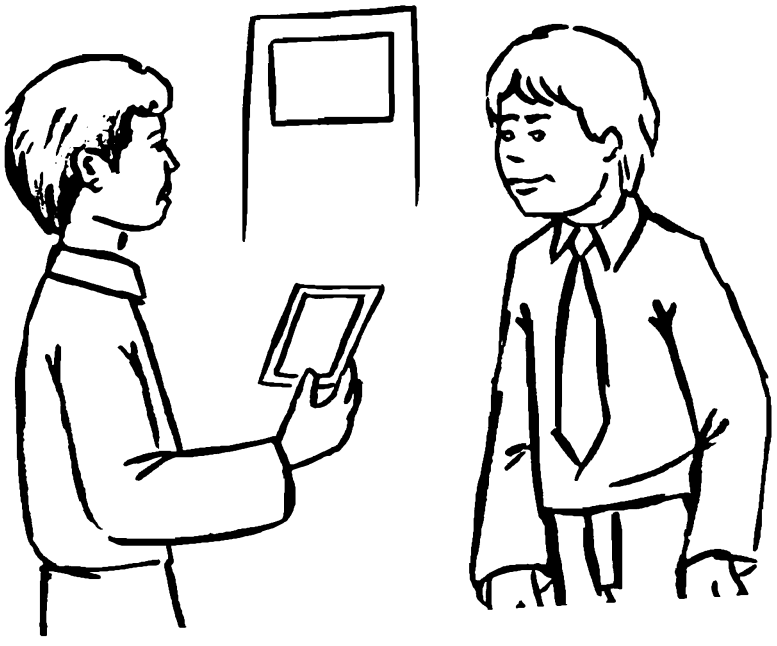
**ومن الأفضل:**

ـ أن يشارك الأطفال فى اللعبة بإحضار صور من عندهم.

ـ أن تحاول المشرفة معرفة سبب اختيار الطفل لهذه الصورة بالذات، فتمنحه فرصة إبداء رأيه.

**تستغرق هذه اللعبة حوالى** عشر دقائق، وتمارس مرة كل أسبوع.

ـ فى كل مرة يتغير الأطفال المتنافسون؛ حتى يشارك جميع الأطفال فى التخمين والوصف والتعليق.



# لعبة (٣)

# أدوات.. واستخدامات

**وتهدف هذه اللعبة إلى:**

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

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة عن طريق:**

- إحضار المشرفة لعدد من الأدوات المنزلية، والمكتبية، والحرفية...

[الأدوات نفسها أو نماذج لها، أو صور لها].

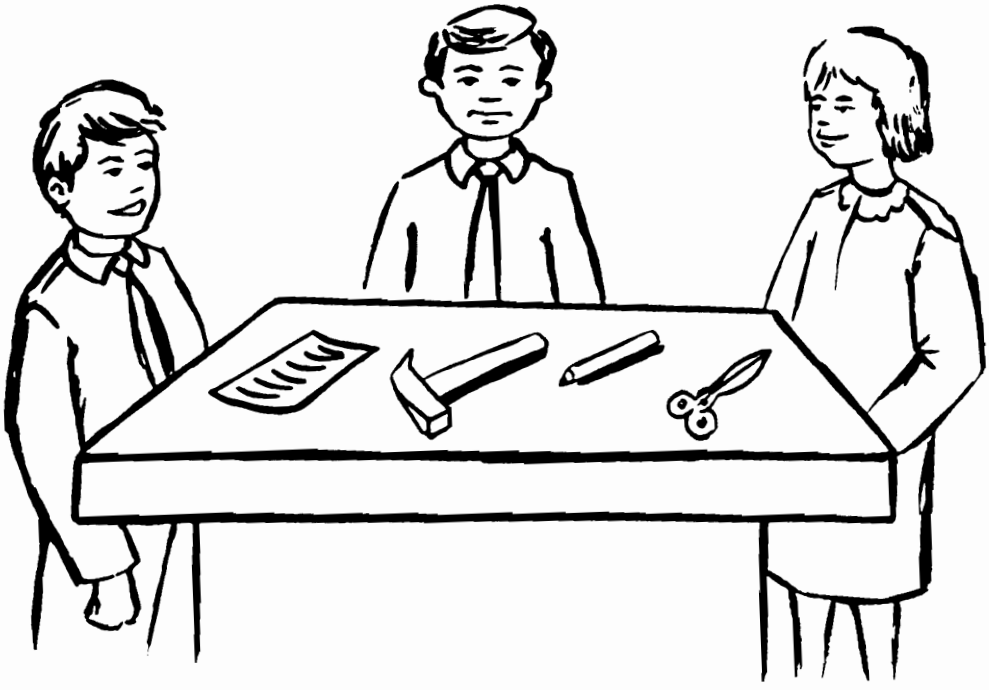
- يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين،كل مجموعة معها عدد من الأدوات.

[يفضل ألا تزيد عن خمس من مجال أو حرفة واحدة].

- يتبادل الفريقان الأسئلة والإجابات: سؤال وسؤال
- الفريق «أ» ما هذه الأداة؟
- الفريق «ب» هذه كذا
- الفريق «أ» وما هذه الأداة؟
- الفريق «ب» هى كذا
- الفريق «أ» فيم تستخدم الأداة التى معنا...
- الفريق الفائز هو الذى يجيب عن جميع أسئلة الفريق الآخر إجابة صحيحة.

**تستغرق هذه اللعبة** حوالى عشر دقائق، ويمكن أن تمارس مرة أسبوعياً، ويشارك فيها ـ فى كل مرة ـ فريقان من الأطفال (كل فريق من ٣ : ٥ أطفال)، وبقية الأطفال يستمعون ويشجعون. يفضل أن يكون ذلك بقاعة الروضة.

**ملحوظة:** مشاركة الأطفال في احضار الأدوات، ويساهم تصنيفها فى تحقيق أهداف اللعبة بشكل أكبر فعالية.



# ثانيا:ألعاب المستوى الثانى

# ألعاب استخدام المفردات

## الوحدة الأولى

## ألعاب استخدام الأفعال

## لعبة (١)

# أنت تصف.. وهو يسمع ويرسم

**من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:**

ـ أن يصف الطفل ما يراه وصفاً دقيقاً.

ـ أن يميل الأطفال إلى معاونة المحتاجين.

ـ أن يستخدم الأطفال فعل الأمر فى كلامهم.

**وتحتاج هذه اللعبة فى كل مرة إلى:**

ـ لوحة مرسومة رسماً بسيطاً ومعبراً.

ـ أوراق بيضاء، وأقلام ألوان.

ـ جهاز عرض (سبورة ضوئية أو صورة معتمة)

**وتتم وفقاً للخطوات التالية:**

ـ تختار المشرفة من ٣ : ٥ أطفال.

ـ يضع كل طفل أمامه ورقة بيضاء، ويمسك فى يديه عدداً معيناً من الألوان (ثلاثة مثلاً).

ـ يشاهد الأطفال المشاركون فى اللعبة اللوحة الكبيرة المرسومة، وبعدها يتم تغميتهم بمنديل أو إيشارب.

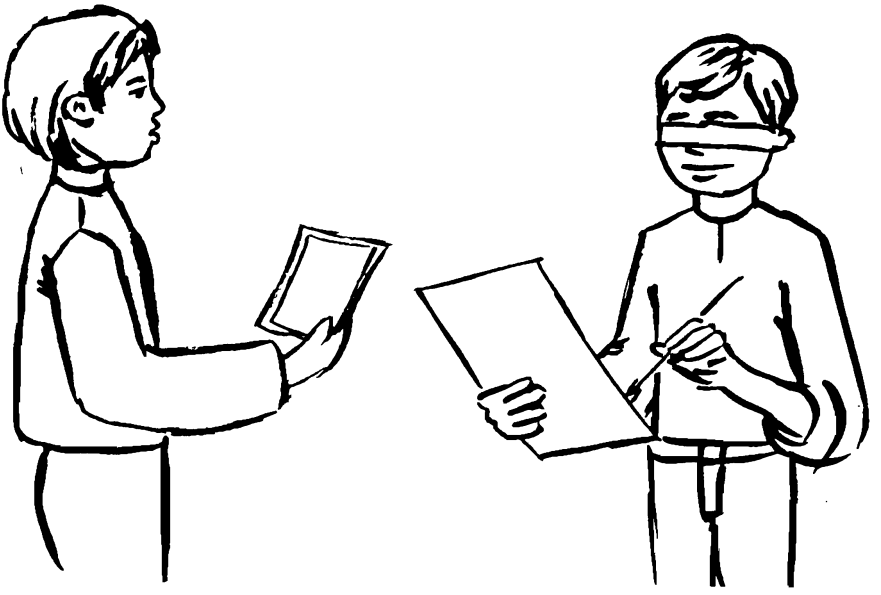
ـ تقوم المشرفة بالإشارة للأطفال على الصورة جزءاً جزءاً، ويقوم الأطفال بتوجيه زملائهم الثلاثة لرسم الصورة:

ضع... ارسم... لون... وصل... احذف...

ـ الطفل الفائز فى هذه اللعبة الذى جاء رسمه أقرب إلى الصورة الأساسية.

**وتستغرق هذه اللعبة حوالى** ١٥ دقيقة، ويمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين، مع إبدال الأطفال المشاركين فى الرسم والتدرج فى مستوى الصورة.

**من الأفضل** تعويد الأطفال على الأمر فى صورة رجاء من فضلك ارسم... لو سمحت: لون... حاول أن...



# لعبة (٢)

# بسرعة

**هذه اللعبة تهدف إلى:**

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

**وتسير وفقاً للخطوات التالية..**

- تختار المشرفة أطفالا ثلاثة فى كل مرة.
- تطلب من كل طفل أن يقوم بثلاثة أعمال بشكل تمثيلى، وفى وقت واحد.

يأكل الطعام... يكتب بالقلم... يغلق شباكاً... يجرى بكرة... يصفق بيديه...

- بقية الأطفال يشاهدون زملاءهم، وهم يؤدون هذه الأعمال.
- ثم تسأل المشرفة بقية الأطفال: ماذا فعل محمد، ومحمود، وإسراء؟
- توجه المشرفة الأطفال إلى استخدام الفعل الماضى:

محمد أكل... وبعد كده جرى بالكرة... وبعدها أغلق...

ومحمود كتب... وفتح... وأكل...

إسراء لعبت، ومشت، وصفقت

**ويمكن للمشرفة** قبل البدء فى اللعبة توجيه الأطفال المشاركين لأداءات بعينها؛ بهدف تنويع الأفعال.

**وتتكرر هذه اللعبة** مرة كل أسبوعين، ولمدة ١٥ دقيقة فى كل مرة، وذلك فى حديقة الروضة.

يكون التدرج فى اللعبة من ناحيتين:

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

# لعبة (٣)

# هات العكس

## تهدف هذه اللعبة إلى:

ـ تحديد الأطفال لأفعال مضارعة مقابلة لأفعال أخرى.

ـ استخدام الأطفال للمتضادات استخداماً صحيحاً.

ـ تنمية رغبة الأطفال لتصحيح الخطأ.

## ولتنفيذ هذه اللعبة:

ـ تقوم المشرفة بإعداد صور ملونة، تعبر عن أفعال متنوعة: طفل يجرى، يقف، يرفع يديه، يضحك، يبكى، يتكلم...

ـ يقسم أطفال الروضة لمجموعتين أو ثلاثة.

ـ تعرض على المجموعة الأولى الصورة «١» قائلة لهم هذا الطفل يبكى. أليس كذلك؟

يرد الأطفال: هذا الطفل (يضحك)

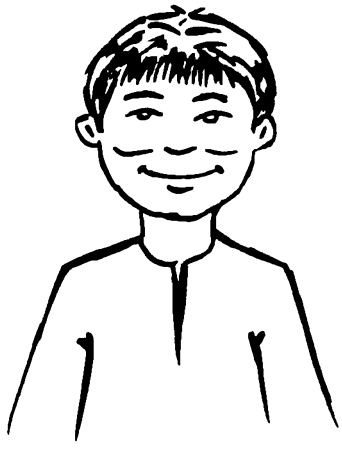
فى المرات الأولى سيرد الأطفال ( لا يبكى)؛ فتلفت المشرفة أنظارهم إلى أن الرد سيكون كلمة واحدة.

ـ وتعيد المشرفة الفعل فقط يبكى، ويرد الأطفال يضحك.

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

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

| | | |
|---|---|---|
| كبير/ صغير | أسود/ أبيض | طويل/ قصير. |
| منظم/ فوضوى | ضخم/ نحيف | واسع/ ضيق. |



# تابع : ألعاب المستوى الثانى

## الوحدة الثانية

## ألعاب استخدام الأسماء

# لعبة (١)

# أصوات وأصوات

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يميز الطفل بين عدد الأصوات المتشابهة.

ـ أن يحدد أسماء أدوات، يستخدمها فى حياته، من خلال الأصوات التى تصدر منها.

ـ أن يستخدم الألفاظ الآن حالياً، وما يماثلهما استخداماً صحيحاً.

## ولتنفيذ هذه اللعبة:

ـ تضع المشرفة على منضدة عدداً من الأدوات، التى تحدث أصواتاً عند استخدامها: صفارة، أوراقاً، كرة، ملاعق.

ـ يتم تغمية ثلاثة متسابقين من الأطفال.

ـ يتم استخدام إحدى الأدوات، وتسأل الطفل (١):

ـ ما الأداة التى تستمع إلى صوتها الآن، أو ـ إلى أى شىء تستمع الآن؟

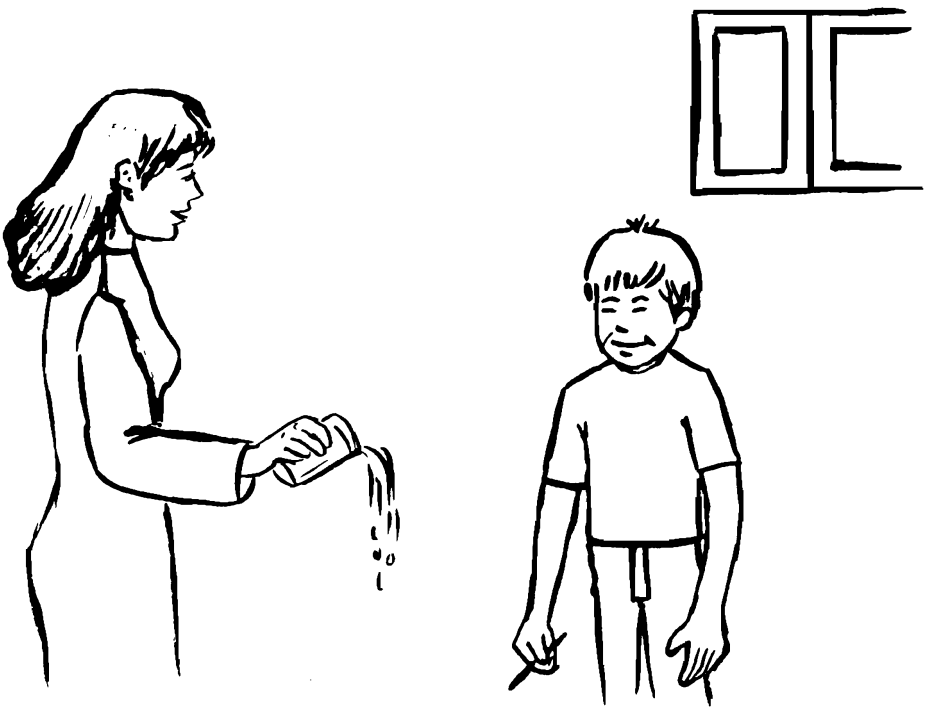
ـ فيم تستخدم هذه الأدوات؟ متى لا نستخدمها؟

ـ حاول أن تقلد صوت هذه الأداة.

يمكن التدرج فى مستوى صعوبة الأصوات من صوت أوراق إلى صوت ماء يسكب، أو فول سودانى يقشر...

**وتكرر هذه اللعبة** مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة، داخل قاعة الروضة.

أثناء أداء اللعبة، يمكن استثمار أية أصوات خارجية يتصادف حدوثها.



# لعبة (٢)

# انظر حولك

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يستنتج الأطفال اسم الموصوف.

ـ أن ينطق الأطفال أسماء الأدوات، والأماكن نطقاً صحيحاً.

ـ أن يميل الأطفال إلى دقة الملاحظة.

## خطوات اللعبة:

ـ يشارك فى اللعبة جميع الأطفال فى صورة مجموعات «كل مجموعة من ٣ : ٥ أطفال».

ـ تبدأ المشرفة فى ذكر صفة أو صفتين لجزء من أجزاء الغرفة، أو لشىء فى الحديقة، أو لأى اداة أو جهاز.

ـ وعلى أطفال كل مجموعة ذكر اسم الشىء الموصوف. إذا جاءت الإجابة صحيحة، تحسب للفريق نقطة.

**مثال:**

ـ يستخدم فى كذا، ما هو؟

ـ يوجد فى بدية كل غرفة، ما هو؟

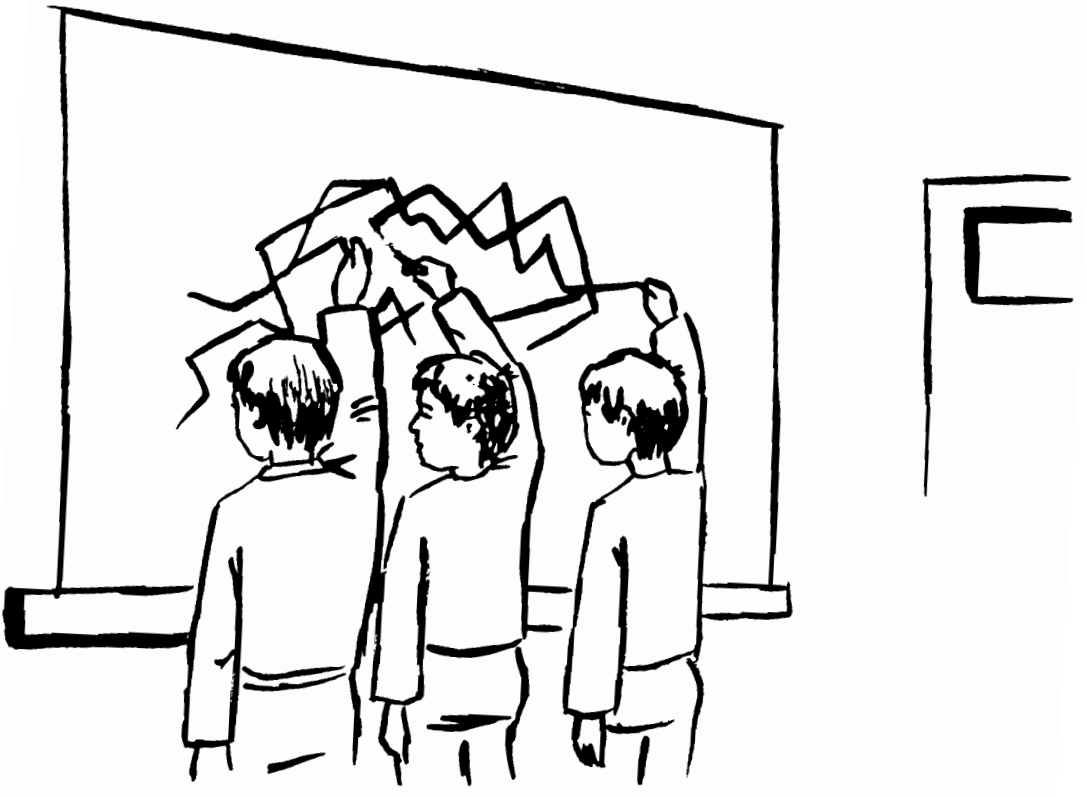
ـ لونه.... ما هو؟

ـ ..... ما هو؟

التدرج فى اللعبة مطلوب؛ ففى المرات الأولى يكون الوصف أكثر وضوحاً وبعدد أكبر من الجمل.

ثم يتدرج ليقل عدد جمل الوصف ودرجة وضوحها.

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



# لعبة (٣)

# أطوال وألوان

**الهدف من هذه اللعبة:**

ـ أن يتعرف الأطفال أسماء الألوان.

ـ أن يستخدم الأطفال «أفعل» التفضيل أطول/ أقصر/ أرفع/ أحسن...

ـ أن يعتاد الأطفال الدقة فى الوصف.

**وتنفذ كما يلى:**

ـ تختار المشرفة المشاركين (من ٥ : ٧ أطفال)، ويفضل أن يكونوا مختلفى الطول.

ـ تعطى كل طفل إصبع طباشير من لون معين.

ـ كل طفل يرسم خطاً حسب طوله.

ـ من الممكن أن تتداخل الخطوط.

ـ يمكن أن توجه الأسئلة بعد ذلك إلى جميع الأطفال أو إلى فريقين منهم (لكل فريق عدد من الأسئلة).

ـ أى الخطوط أطول؟ أو ما هو أطول خط؟

ـ وما أقصر خط؟

ـ الخط الأحمر... من الخط الأصفر (أكمل)

ـ الخط الأخضر أطول/ أقصر من الخط الأزرق ✔ أم ✖؟

**وهذه اللعبة** يمكن أن:

ـ تستغرق حوالى ١٥ دقيقة، وتكرر مرة كل أسبوعين.

ـ تتدرج من مشاركين إلى ثلاثة... حتى سبعة أو عشرة.

ـ يتسابق الأطفال خلالها فى مجموعات، وهم جالسون باستخدام لوحات ورقية وأقلام فلوماستر ملونة.

# تابع: ألعاب المستوى الثانى

## الوحدة الثالثة

## استخدام أدوات الاستفهام

# لعبة (١)

# خيال x خيال

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يكون الأطفال حواراً مفيداً.

ـ أن يستخدم الأطفال بعض أدوات الاستفهام، مثل:

من..؟ متى..؟ أين..؟ كيف..؟ كم..؟

ـ أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الحوار.

## يتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

ـ اختيار ٣ أطفال للتسابق فردياً (وبالطبع يمكن زيادة العدد إلى ٤ أو ٥)، ويمكن أن يتم التسابق بين الفرق (كل فريق مكون من (٣) أطفال).

ـ تبدأ المشرفة اللعبة بجملة: قابلت بالأمس طفلاً...

ـ تطلب المشرفة من كل طفل متسابق أو كل فريق أن يوجه لها سؤالاً؛ ليعرف الإجابة ولتكتمل الحكاية.

فريق (١) ما اسمه؟

فريق (٢) متى قابلته؟

فريق (٣) من كان معه؟

فريق (١) ماذا قلت له؟

فريق (٢) بم رد عليك؟

ـ الفريق الذى يستمر فى الأسئلة هو الفريق الفائز، والفريق الذى يكرر سؤالاً يخرج من المسابقة، وكذلك الفريق الذى يتوقف عن الأسئلة، أو الفريق الذى يسأل سؤالا غير مناسب.

ـ يمكن أن يقوم أحد الأطفال بدور المشرفة، وحوله مجموعة من الأطفال يسألونه.

**وتمارس هذه اللعبة** مرة كل أسبوعين، لمدة ١٥ دقيقة.

# لعبة (٢)

# أفعال وأسباب

**أهداف هذه اللعبة:**

ـ أن يعلل الأطفال لبعضهم البعض أفعالهم اليومية.

ـ أن يميل الأطفال إلى الأداء التمثيلى لبعض المواقف الحياتية اليومية.

ـ أن يستخدم الأطفال لأن، ولام التعليل.

ـ أن يصوغ الأطفال أسئلة، مستخدمين: ـ ماذا؟ ـ أو لماذا؟

**خطوات تنفيذ اللعبة:**

ـ تبدأ اللعبة بحكاية خيالية من المشرفة عن يوم فى حياة طفل.

ـ تطلب المشرفة من أحد الأطفال أداء مشهد تمثيلى، يعبر عن سلوك من السلوكيات التى تم عرضها.

ـ وعلى بقية الأطفال أن يسألوه:

ماذا فعلت؟ لماذا فعلت ذلك؟

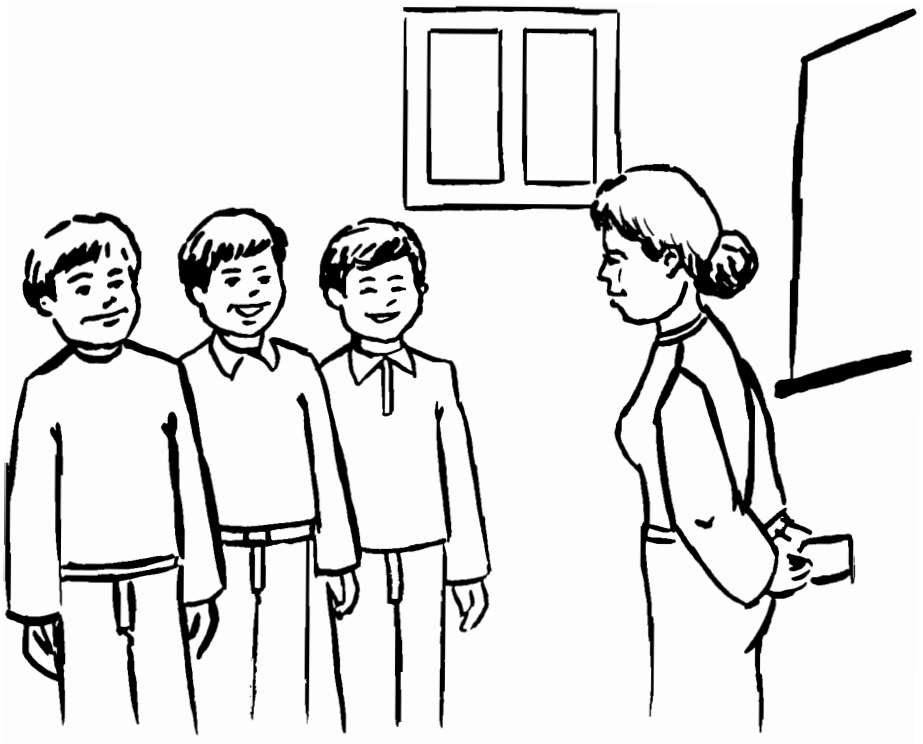
ـ ويقوم طفل ثان ثم ثالث... بأداء مشاهد أخرى؛ حتى ينتهى وقت اللعبة.

ـ يتم اختيار أفضل طفل قام بالتمثيل والرد على الأسئلة، مع التركيز فى الرد على: لأن... لام التعليل.

**تكرر اللعبة مرة** كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة، وذلك فى حديقة الروضة.

* وعلى المشرفة أن تركز فى حكايتها السلوكيات المطلوب تمثيلها على سلوكيات نافعة وأيضاً ضارة.

* يمكن الاستعانة ببعض الأدوات لأداء المواقف التمثيلية بإتقان.



# لعبة (٣)

# ما هو؟... ماهى؟

**من أهداف اللعبة:**

ـ أن يتذكر الأطفال صفات واستخدامات بعض الأدوات.

ـ أن يميل الأطفال إلى العمل الجماعى التعاونى.

ـ أن يستخدم الأطفال أداة الاستفهام (ما) استخداماً صحيحاً.

ـ أن يستخدم الأطفال أداة الاستفهام (هل).

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة كما يلى:**

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

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

ـ تضع المشرفة ما جمعته داخل صندوق.

ـ تضع يدها وتمسك شيئاً، وتسأل ما هو/ ما هى؟

ـ يبدأ الطفل الأول بالسؤال عن الشىء.

ـ إذا جاءت إجابة المشرفة بنعم، يسأل سؤالا آخر، ثم ثالثاً، حتى تأتى الإجابة بـ (لا) فينتقل الكلام إلى الطفل الذى يليه... وهكذا.

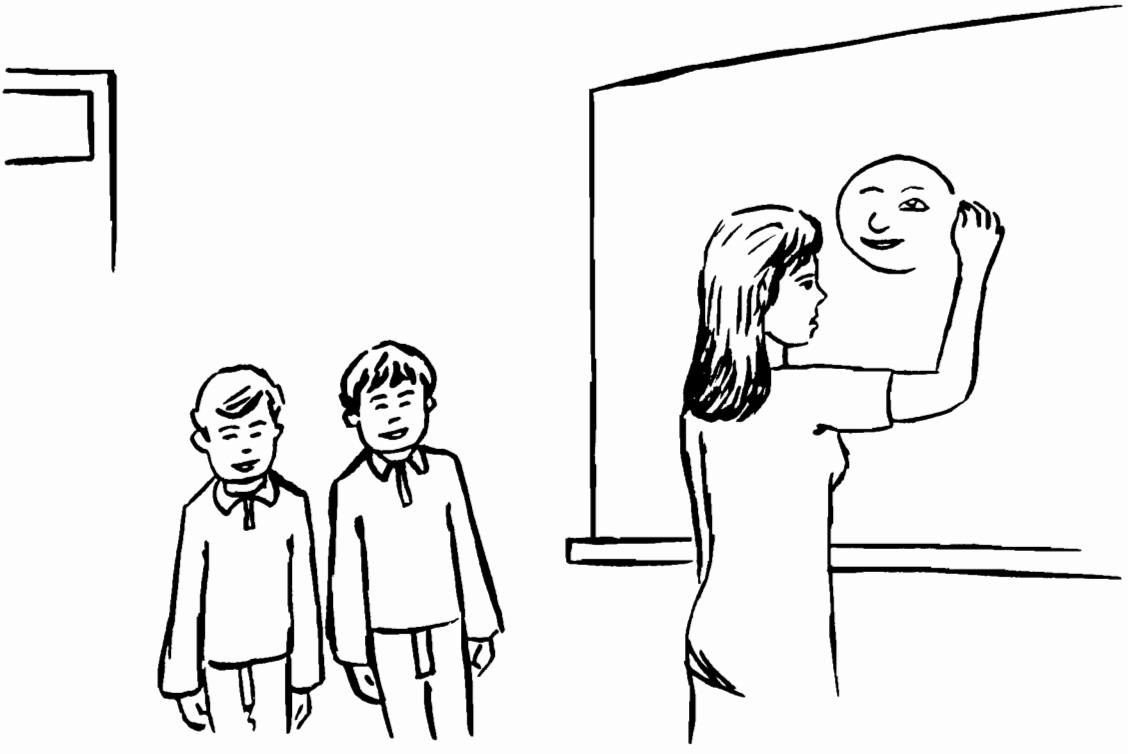
ـ الطفل الفائز هو الذى يسأل عدداً من الأسئلة، تكون إجابتها (نعم)؛ حتى يعرف اسم الشىء الذى تمسك به المشرفة، ثم يبدأ الطفل الفائز فى سؤال بقية الأطفال:

هل هذه الساعة خاصة بك؟

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

**تستغرق هذه اللعبة** (١٥ دقيقة)، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، ويتم ممارستها فى حديقة الروضة.

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



# تابع: ألعاب المستوى الثانى

## الوحدة الرابعة

## استخدام كلمات الرفض / الشك / اليقين

# لعبة(١)

# خمن.. ماذا أرسم؟

## هذه اللعبة تهدف إلى:

ـ أن يتعرف الأطفال كلمات جديدة، تستخدم فى حالتى الشك أو اليقين.

ـ أن يشعر الأطفال بقيمة التوقع والتهيؤ.

ـ أن ينطق الأطفال: كلما.. ربما.. أعتقد.. متأكد.. وما شابه ذلك، نطقاً سليماً فى حالتها الصحيحة.

## وتنفذ هذه اللعبة كما يلى:

ـ باستخدام سبورة طباشيرية أو ضوئية أو لوحة ورقية كبيرة، ترسم المشرفة إطاراً أو خطاً غير محدد.

ـ تسأل المشرفة الأطفال: ماذا أرسم؟

ـ ترسمين منضدة.

ـ هل أنت متأكد؟

ـ لا.

ـ إذاً قل أعتقد؟ ربما.

ـ ترسمين مبنى كبيراً منزلاً.

ـ إجابتك قريبة من الصواب.

ـ أعتقد أنها عمارة.

ـ لا، ليس بالضبط.

ـ تقسم المشرفة الأطفال إلى ثلاث أو أربع مجموعات، وتختار من كل مجموعة طفلاً يقوم بالرسم، وبقية الأطفال يخمنون، والطفل يرد بـ :ربما... لعلنى... أعتقد...

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

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

* وعلى المشرفة المرور بين الأطفال أثناء تنفيذ اللعبة فى شكل مجموعات أو أزواج.

**وتستغرق هذه اللعبة** ٢٠ دقيقة، وتكرر مرة كل أسبوعين، وتنفذ داخل قاعة الروضة.

# لعبة (٢)

# أعتقد... لا أعتقد

**من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:**

ـ أن يحدد الأطفال الأدوات التى تستخدم فى المنزل أو المدرسة أو الألعاب...

ـ أن يستخدم الأطفال كلمات: أعتقد.. ربما.. متأكد.. أرى استخداماً صحيحاً.

ـ أن يستمتع الأطفال بصحة التخمين.

**وتتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلى:**

ـ تجهز المشرفة أدوات ذات أحجام، أو ملمس، أو مكونات متباينة.

ـ تخبر المشرفة الأطفال أن هذه الكرتونة، أو ما تحت الغطاء يحوى أدوات، نستخدمها فى المطبخ داخل المنزل، أو فى الروضة، أو فى النادى: كل مرة أدوات خاصة بمكان أو مجال معين.

ـ تختار المشرفة الأطفال المتسابقين ٢ أو ٣ أو أكثر.

ـ يبدأ المتسابقون، كل منهم يضع يده بالتناوب على إحدى الأدوات.

ـ فإذا قال أعتقد أنها كذا، وجاء الاعتقاد صحيحاً حصل على نقطتين.

ـ فى حالة الخطأ فى التخمين لا يحصل على شىء.

ـ ويمكن أن تسأل المشرفة الطفل لماذا أنت متأكد؟ أو لماذا تعتقد ( غير متأكد..) ؟

**تتكرر هذه اللعبة** مرة كل أسبوعين لمدة ١٥ دقيقة.

ويمكن أن يتم ذلك فى غرفة الروضة، أو فى الحديقة.

**ملحوظة:**

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

# لعبة (٣)

# بقع حبر

## أهداف اللعبة:

ـ أن يستخدم الأطفال كلمات عدم اليقين: يبدو، أعتقد، أظن... استخداماً صحيحاً.

ـ أن يبرز الأطفال بعض مشاعرهم ومكنوناتهم.

ـ أن يحدد الأطفال مكونات الشيء المخمن.

## إجراءات تنفيذ اللعبة:

ـ إعداد عدد من البطاقات من ورق (النشاف) وفقاً لعدد المتسابقين.

ـ وضع البطاقة أمام كل طفل متسابق، وإنزال بقعة من الحبر عليها وتطبيقها، ثم إعادة فردها بعد أن تكون قد كونت شكلاً.

ـ تبدأ المشرفة فى سؤال كل طفل:

فإذا قال شكل أرنب مثلاً

ـ تقول له هل أنت متأكد؟

ـ فيقول لا.

ـ تقول إذاً قل أعتقد / يبدو أنه/ ربما يكون/ أظن.

وتسأل الآخر والثالث و... هكذا.

تعيد المشرفة اسئلتها والطفل الذى لا يجيب باستخدام أفعال عدم اليقين يخرج من اللعبة.

ويعد فائزاً من يجيد استخدامها.

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

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

# لعبة (٤)

# لا نعم، ولا لا

## من أهداف اللعبة:

ـ أن يستخدم الأطفال الكلمات التى تعبر عن التأييد فى حالة الموافقة: بالتأكيد ـ حقيقة.

ـ أن ينطق الأطفال بألفاظ الرفض المطلق فى حالة عدم الموافقة ليس صحيحاً... مطلقاً... غير صحيح بالمرة.

ـ أن يلتزم الأطفال ببعض آداب الاستماع.

## وتتم هذه اللعبة وفقا للخطوات التالية:

ـ اختيار عدد من الأطفال للمشاركة فى اللعبة (عدد زوجى) ٦ أو ٨ أو ١٠ كل اثنين معاً.

ـ تشرح المشرفة للأطفال اللعبة: طفل يسأل وآخر يجيب، ومن يجيب لا يستخدم نعم أو لا أو يهز رأسه بما يعبر عنها.

ـ إذا كان موافقاً، يستخدم: بكل تأكيد... حقيقة... هذا صحيح.

ـ إذا كان غير موافق، يستخدم: مطلقاً... ليس صحيحاً... هذا خطأ.

**مثال:**

طفل (أ): اسمك أحمد، أليس كذلك؟!

طفل (ب): مطلقاً.

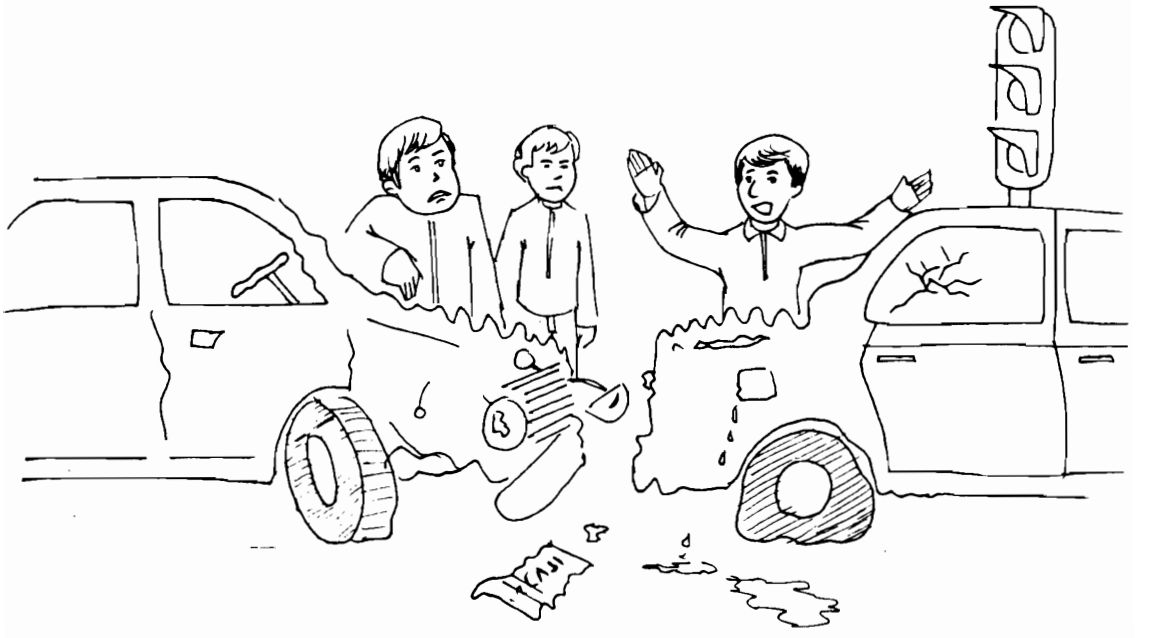
طفل (أ): أنت اسمك محمد؟

طفل (ب) بكل تأكيد.

الطفل الذى يخطىء ويقول (نعم) أو يهز رأسه بالموافقة، يعتبر مهزوماً ويخرج.

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

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



# ثالثاً: ألعاب المستوى الثالث

# ألعاب استخدام الجمل

# (التعبير)

## الوحدة الأولى

## ألعاب التذكر

# لعبة (١)

# حاول تفتكر

**هذه اللعبة تهدف إلى:**

ـ أن يتذكر الأطفال أماكن أو مواقف أو أشياء.

ـ أن يتحدث الأطفال عما يتذكرونه فى جمل مكتملة.

ـ أن يهتم الأطفال بملاحظة كل ما حولهم.

**وتتحدد إجراءاتها فى:**

ـ تختار المشرفة عدداً من الأطفال المتسابقين.

ـ يقف الأطفال ووجوههم للأمام معطين ظهورهم لزملائهم.

ـ تناقش المشرفة الأطفال المتسابقين عما خلفهم من أشخاص/ أثاث/ صور/ أدوات: أماكنها وعددها وألوانها ومكوناتها.

ـ يجيب الأطفال المتسابقون بالترتيب ـ أو دون ترتيب ـ عن هذه الأسئلة، والمجيب إجابة صحيحة يستمر، والمخطىء يخرج.

يمكن للمشرفة أن تفاجىء الأطفال بإخراج أو تخبئة أحد زملائهم، وتدور الأسئلة عن صفاته وملابسه...

**يمكن أن تمارس هذه اللعبة** مرة كل أسبوعين لمدة ١٠ دقائق، فى قاعة أو حديقة الروضة.

# لعبة (٢)

# استمع وأبلغ

**تهدف هذه اللعبة إلى:**

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

ـ أن يبغض الأطفال الفتن والشائعات.

ـ أن ينطق الأطفال عدداً من الجمل، التى تكون موضوعاً واحداً، نطقاً مرتباً ومتسلسلاً.

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:**

ـ يجلس الأطفال فى دوائر، كل دائرة (٥ أطفال).

ـ تهمس المشرفة فى أذن طفل من الدائرة الأولى بحكاية خيالية قصيرة.

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

ـ تطلب المشرفة من الطفل الأخير سرد الحكاية بصوت عال.

ـ أثناء تناقل أطفال الدائرة الأولى للحكاية، تقوم المشرفة بعمل الشىء نفسه فى الدوائر الأخرى.

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

ـ المجموعة الفائزة هى المجموعة التى تنقل فيها الحكاية، بأقل قدر ممكن من الحذف أو الزيادة أو التغيير.

**ملحوظة:**

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

**يمكن تكرار هذه اللعبة** مرة شهريا، وتستغرق حوالى ٢٠ دقيقة فى حديقة الروضة. مع تركيز حكايات فى كل مرة على إعداد أو ألوان أو اسماء أو أماكن، والتدرج فى صعوبتها وأطوالها.

# لعبة (٣)

# شهادة شاهد

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يسترجع الأطفال أحداثاً سبق لهم رؤيتها.

ـ أن يصف الأطفال ما شاهدوه وصفاً أميناً ودقيقاً.

ـ أن يبغض الأطفال شهادة الزور.

ـ أن يميل الأطفال إلى الصدق فى القول.

ـ أن ينطق الأطفال عدة جمل مترابطة ومسلسلة.

## وتتم هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

ـ تختار المشرفة فى كل مرة ثلاثة أطفال.

ـ تطلب من الطفل الأول وصف حادثة وقعت له فعلاً، ومن الطفل الثانى وصف حادثة شاهدها فى فيلم مثلا، وتعرض على الطفل الثالث صورة لشارع مزدحم، وفى جزء منه حادثة، وذلك لعدة ثوان، ثم تطلب منه وصف الحادثة التى رآها لأصحابه.

ـ تبدأ المشرفة فى مناقشة بعض الأطفال فى هذه الحكايات:

ـ ماذا حدث لزميلكم فلان؟ ما أسباب ذلك من وجهة نظركم؟

ـ هل ترون أن تصرف زميلكم كان سليما؟

ـ من يعيد سرد الحادثة التى رآها زميلكم فى الفيلم السينمائى؟

ـ من شاهد حادثة مشابهة فى الواقع؟

ـ ماذا نتعلم من هذا الموقف؟

[تركز المشرفة هنا على ضرورة تجنب التصرفات الخاطئة والسلبية، وعلى كيفية التصرف فى المواقف الصعبة].

ـ الطفل الفائز هو الطفل الذى أجاد وصف الموقف بكل دقة، ويتم اختياره بمعرفة زملائه.

تمارس هذه اللعبة داخل قاعة الروضة، وتستغرق ٢٠ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة شهرياً.

# لعبة (٤)

# ماذا رأيت؟

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يسترجع الأطفال ما يشاهدونه بدقة.

ـ أن يهتم الأطفال بتعرف ما يدور حولهم من أحداث.

ـ أن يجيب الأطفال عن الأسئلة المتنوعة بجمل مفيدة.

## ويتم تنفيذ هذه اللعبة عن طريق:

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

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

ـ يتم إخفاء الصورة، وتبدأ المسابقة بفريقين:

ـ يتم طرح عدد متساو من الأسئلة لكل فريق:

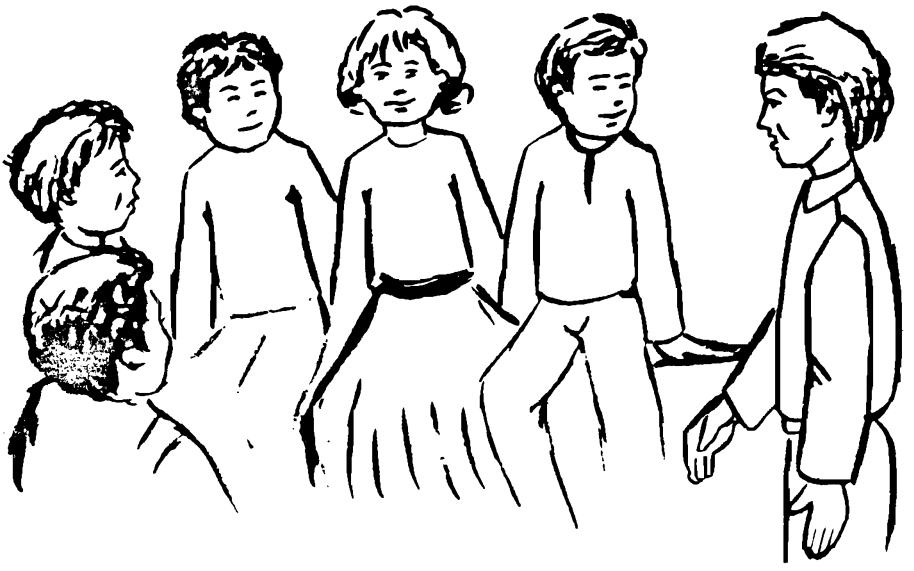
مثلا:

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

ماذا يفعل الأطفال الذين يجلسون معا؟...

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

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



# تابع: ألعاب المستوى الثالث

## الوحدة الثانية

## ألعاب الوصف

# لعبة (١)

# فيما أفكر ؟!

**وتهدف هذه اللعبة إلى:**

ـ أن يصف الأطفال ما يحيط بهم وصفاً دقيقاً.

ـ أن يكون الأطفال جملاً مفيدة.

ـ أن يقبل الأطفال على ارتياد الحدائق.

**وتتحدد خطوات هذه اللعبة فى:**

ـ تجلس المشرفة وحولها أطفالها، وتبدأ فى التحدث عن شىء مما هو موجود بالحديقة: شىء جميل لونه كذا، يستخدم فى....، من أشكاله ..... ما هو؟

ـ يخمن الأطفال ويحاولون معرفة ما تتحدث عنه المشرفة.

ـ بعد ذلك تبدأ اللعبة: تختار المشرفة ثلاثة متسابقين، يتحدث كل متسابق عن شىء. الفائز هو الذى يستطيع أن يعبر بأكبر عدد من الجمل.

**ويمكن أن تمارس هذه اللعبة بشكل** ثنائى أو رباعى أو فى مجموعات تقف فى دوائر، واحد يصف، وبقية الأطفال تخمن.

ـ ويمكن أن ينتقل الوصف لمجالات أو أماكن أخرى، على أن يحدد الأطفال فى بدايتها المجال والمكان.

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

# لعبة (٢)

# صورة فى صورتين

**لعبة لغوية تهدف إلى:**

- أن يحدد الأطفال الصور المتماثلة.
- أن يجيد الأطفال وصف مكونات الصورة.
- أن يكون الأطفال جملاً مفيدة.
- أن يميز الأطفال بين ما يستمعون إليه، أو ما يرونه.

**وتتم هذه اللعبة وفقاً للإجراءات التالية:**

- تختار المشرفة عدداً زوجياً من الأطفال ٦ أو ٨ أو ١٠؛ بحيث يمثل كل ٢ مجموعة.
- تقدم المشرفة لأحد الأطفال الاثنين مجموعة من الصور، وللطفل الآخر مجموعة أخرى.
- يتم وضع الصور مختلطة ومقلوبة.
- يختار الطفل (١) صورة، ويبدأ فى وصفها فى جمل يتم تحديد عددها (٣ جمل/ ٥جمل...).
- يحاول الطفل (٢) معرفة الصورة، واستخراج نسختها من أمامه، فإذا نجح تبادل الطفلان الأدوار، وإلا حسبت نقطة لمن يصف، ويكرر الوصف لصورة ثانية.
- يتم استبعاد الصورتين المتماثلتين، ويبدأ الوصف والتحديد لصورة أخرى و... هكذا.

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

# لعبة (٣)

# اسمع وارسم

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:

ـ أن يستنتج الأطفال الشيء من خلال وصف مكوناته.

ـ أن يقارن الأطفال بين صورتين متشابهتين.

ـ أن يميل الأطفال إلى رسم المناظر والأشياء.

## ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:

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

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

ـ يعطى أطفال الفريق (أ) عدداً من الصور واضحة الشكل، قليلة التفاصيل (منضدة عليها شيء، برواز، دولاب مفتوح...).

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

ـ يبدأ كل طفل من أطفال الفريق (أ) فى وصف الصورة التى معه، والطفل من الفريق (ب) أمامه يرسم.

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

الفريق الفائز هو الثنائى الذى يكاد يتطابق أصل الصورة الموجودة مع أحدهما، مع النسخة التى قام الطفل الثانى برسمها.

**وتمارس هذه اللعبة** مرة شهرياً، وتستغرق حوالى ١٥ دقيقة.

# لعبة (٤)

# صورة بعد صورة

**تهدف هذه اللعبة إلى:**

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

ـ أن يتعود الطفل دقة الوصف.

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

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:**

ـ إعداد مجموعتين متماثلتين من الصور.

ـ اختيار طفلين أو (مجموعتين من الأطفال) للتسابق.

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

ـ يبدأ الطفل الأول فى ذكر عدد من الجمل لوصف الصورة التى بين يديه، ويحاول الطفل الثانى الوصول إلى هذه الصورة.

ـ يتم تحديد زمن معين، وينتقل بعده الطفل إلى الصورة التالية، ويبدأ فى الوصف... وهكذا.

ـ فى النهاية يتم تحديد مدى نجاح الطفل فى ترتيب الصور لتماثل ترتيبها فى الأول.

**التدرج فى هذه اللعبة يكون:**

ـ عدد الصور فى كل مجموعة؛ حيث يزداد تدريجيا من ٥ صور إلى ٦ إلى ٧، وقد يصل إلى ١٠.

ـ وفى الوقت المسموح به لوصف الصورة من ٣ دقائق إلى دقيقتين إلى دقيقة و... هكذا.

**تستغرق هذه اللعبة** عشرين دقيقة، ويمكن أن تتكرر مرة كل شهر، والأفضل أن تمارس داخل القاعة.

# تابع: ألعاب المستوى الثالث

## الوحدة الثالثة

## ألعاب التمييز

# لعبة (١)

# تشابه واختلافات

**وتهدف هذه اللعبة إلى:**

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

ـ أن يميل الأطفال إلى العمل الجماعى التعاونى.

ـ أن يعبر الأطفال عن مواطن الاختلافات بين كل صورتين.

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:**

ـ يتم الاستعانة بمجلات الأطفال فى جمع عدد من الصورة المتشابهة، والتى بها عدد من الاختلافات ٣ أو ٥ أو ٧...

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

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

ـ يعطى لكل فريق فرصة عرض الاختلافات.

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

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

# لعبة (٢)

# حاول تعرف

**من أهداف اللعبة:**

ـ أن يميز الأطفال بين الأصوات خاصة المتشابهة.

ـ أن يشعر الأطفال بنعمة البصر.

ـ أن يسمّى الأطفال بعض الأدوات التى يستعملونها من خلال أصواتها.

**ويتم تنفيذ هذه اللعبة وفقاً للخطوات التالية:**

ـ تختار المشرفة طفلاً ويقوم بعصب عينيه (تغمية).

ـ يقترب أحد الأطفال من الطفل المغمّى، ويتحدث إليه فى عدد من الجمل أو لوقت قصير محدد.

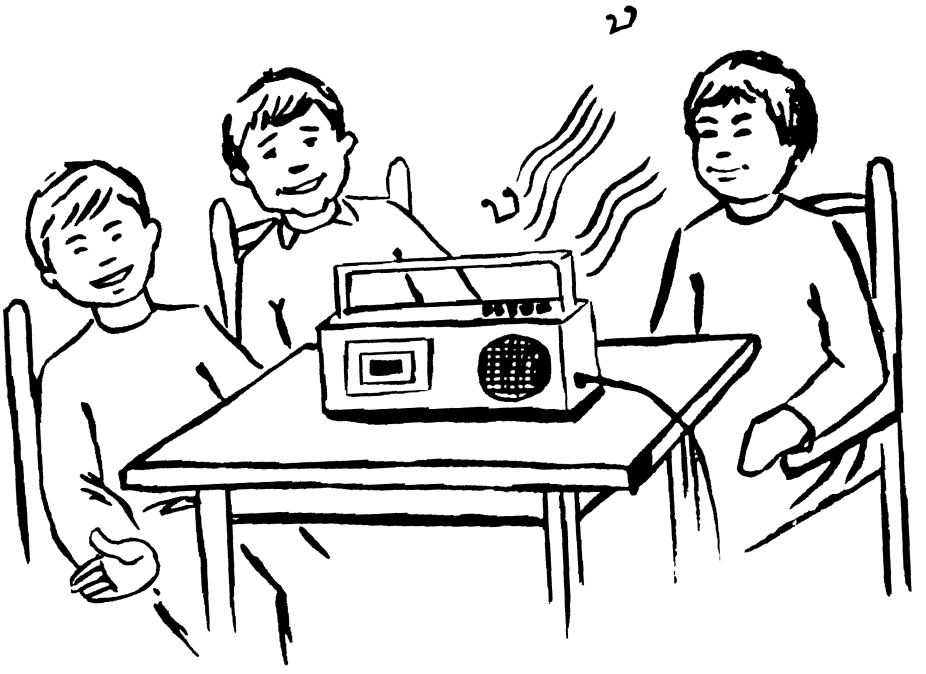
ـ بعدها يطلب من الطفل معصوب العينين أن يحدد من الذى يحدثه؛ فإذا عرف حسبت له نقطة وإلا فلا.

ـ وتأتى الخطوة التالية فى اللعبة بإحداث صوت (مفاتيح ـ عملة ـ باب يتحرك ـ خطوات...) ويطلب من الطفل تحديد الأداة أو الشىء الذى يحدث صوتاً.

فإذا عرف حسبت له نقطة وتنتهى اللعبة.

- **وتستغرق هذه اللعبة** حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين.

- **كلما تكررت اللعبة** يمكن أبعاد مصدر الصوت تدريجياً؛ بحيث يظل مسموعاً، وأيضاً يقل عدد الجمل أو الوقت المحدد للكلام.



# لعبة (٣)

# أصوات على شريط كاسيت

## أهداف اللعبة:

ـ أن يوازن الأطفال بين كل صوتين متقاربين.

ـ أن يقبل الأطفال على الاستماع الناقدى.

ـ أن يعتبر الأطفال بجملة متكاملة يسمعونها.

## وتتحدد خطوات هذ اللعبة فى:

ـ تقسم المشرفة الأطفال إلى مجموعتين أو ثلاث.

ـ يستمع أطفال كل مجموعة (بشكل متتابع)، لشريط كاسيت مسجل عليه صوت.

ـ يعطى الأطفال فرصة للتشاور، ثم يطلب من كل مجموعة تحديد ما استمعوا إليه.

## ويلاحظ ضرورة:

ـ تنوع وتقارب الأصوات المسجلة (مياه تتدفق ـ صوت طائر أو حيوان ـ باب يغلق ـ دقات منبه أو ساعة حائط ـ وقع أقدام...).

ـ التدرج فى الوقت المسموح به للاستماع؛ بحيث يقل هذا الوقت تدريجياً.

ـ تكرار عملية الاستماع مرتين أو ثلاث.

ـ بعد تحديد الصوت، يمكن للمشرفة أو أحد الأطفال التحدث عنه، أو عن مواقف عاشها مع هذا الصوت.

**وتستغرق هذه اللعبة** حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، ويفضل إجراؤها داخل القاعة.

# تابع: ألعاب المستوى الثالث

## الوحدة الرابعة

## ألعاب الحكايات

# لعبة (١)

# ماذا حدث بعد ذلك ؟

## من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة :

ـ أن يستنتج الأطفال أهم الأحداث التى وردت فى حكاية استمعوا إليها.

ـ أن يشارك الأطفال أبطال القصص المحكية مشاعرهم.

ـ أن يتوقع الأطفال أحداثاً وفقاً للمقدمات.

## وتتم هذه اللعبة كما يلى :

ـ يجلس الأطفال فى دائرة، وتبدأ المشرفة فى حكاية قصة من قصص الحياة اليومية: واقعية أو خيالية، بطلها إنسان (طفل)، أو حيوان أليف.

ـ تتوقف المشرفة بعد مقدمة الحكاية، أو عند حديث معين.

وتسأل الأطفال: ماذا تتوقعون أن يحدث بعد ذلك؟ أو بم يرد فلان على فلان...؟

ـ تمنح الفرصة فى كل مرة لعدد من الأطفال لعرض توقعاتهم.

ـ وتسأل المشرفة بقية الأطفال عن التوقع الذى يوافقون عليه، أو أقرب التوقعات، ويكون هو الفائز.

**وهذه اللعبة** يمكن تكرارها مرة كل أسبوعين، وتستغرق حوالى (٢٠) دقيقة، وتمارس فى حديقة الروضة.

# لعبة(٢)

# حكاية فى صورة

**أهداف اللعبة :**

ـ أن يرتب الأطفال عدداً من الصور لتعبر عن حكاية متتابعة.

ـ أن يستخدم الأطفال بعض أدوات الربط فى كلامهم.

ـ أن يميل الأطفال إلى الارتجال أو التأليف.

**وتتحدد خطوات هذه اللعبة فى :**

ـ اختيار مجموعتين من الأطفال (كل مجموعة مكونة ثلاثة أطفال).

ـ تقدم المشرفة لأطفال كل مجموعة عددا من الصور الملونة: بطاقات أو كروت (٧ ـ ١٠ـ ١٥ .. صورة أو كارت).

ـ تبدأ اللعبة ويمنح الأطفال المتسابقون زمناً محدداً لترتيب الصور (يتدرج الزمن من ٣ دقائق إلى دقيقتين إلى دقيقة).

ـ يطلب من الأطفال حكاية القصة التى تعبر عنها الصور التى تم ترتيبها.

ـ المجموعة الفائزة هي التى أجادت وصف هذه الصور والتعبير عنها.

**وتستغرق هذه اللعبة** حوالى ١٥ دقيقة، ويمكن ممارستها مرة كل أسبوعين، داخل القاعة، أو فى حديقة الروضة.

# لعبة (٣)

# ماذا تفعل لو كنت مكانه؟

**ومن أهداف هذه اللعبة:**

ـ أن يتعرف الأطفال بعض المواقف الصعبة أو الحرجة، التى قد تصادفهم فى حياتهم.

ـ أن يحدد الأطفال التصرف السليم فى المواقف المختلفة.

ـ أن يقدر الأطفال خطورة المواقف الحرجة.

ـ أن يعبر الأطفال عن تصرفاتهم فى المواقف الصعبة.

**وتتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلى:**

ـ تعد المشرفة قائمة بمواقف حياتية حرجة: نفاذ وقود سيارة ـ تمزق بنطلون ـ نسيان نقود ـ شخص تعرفه ولا يعرفك.

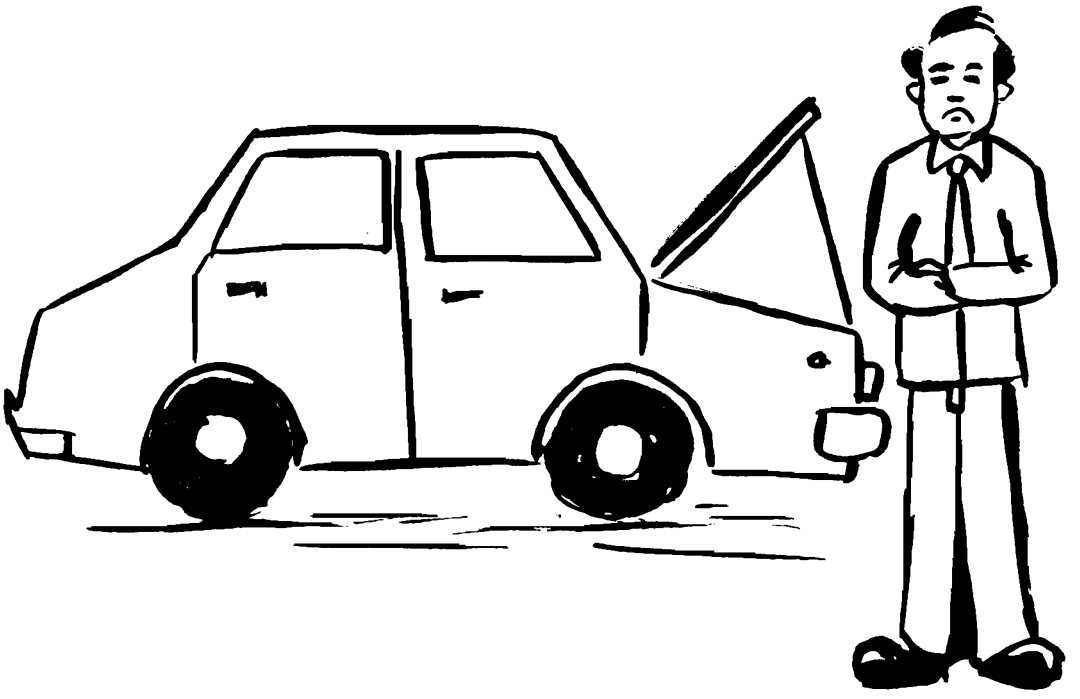
ـ فى كل مرة تحكى المشرفة حكاية قصيرة تختمها بهذا الموقف، ثم تسأل الأطفال: ماذا تفعل لو كنت مكانه؟

ـ تختار المشرفة عدداً من الأطفال، يتسابقون فى عرض كيف يتصرف كل منهم، إذا مر بهذا الموقف.

ـ صاحب أفضل أو أنسب تصرف هو الفائز.

**وهذه اللعبة تستغرق حوالى** عشرين دقيقة، ويمكن أن تمارس مرة كل أسبوعين.

ـ ويمكن أن تعرض المشرفة بعض أشكال التصرف، وعلى الأطفال تحديد الشكل الذى يرونه مناسباً، وتناقشهم فيه المشرفة.



# تابع: ألعاب المستوى الثالث

## الوحدة الخامسة

## ألعاب الرأى

# لعبة (١)

# خذ بالك

## تهدف هذه اللعبة إلى:

ـ أن يميز الأطفال بين المعلومة الصحيحة، والمعلومة غير الصحيحة فيما يستمعون إليه.

ـ أن يعبر الأطفال عن رفض الخطأ بعبارة محددة.

ـ أن يقبل الأطفال على إبداء الرأى، وقول الحق.

## وتتحدد خطوات هذه اللعبة فيما يلى:

ـ تجمع المشرفة الأطفال فى دائرة، وتطلب منهم حسن الاستماع، والتركيز فيما يقال.

ـ تخبر المشرفة الأطفال بأنها ستحكى حكاية، أو تعرض لموضوع، وخلاله ستذكر معلومات غير صحيحة، وعلى الأطفال رفع أيديهم قائلين:

ـ لا هذه غير صحيحة، والصحيح كذا.

ـ عفوا هذا خطأ والصواب كذا.

ـ لا اتفق معك فى هذا الرأى والصواب كذا.

ـ تقول المشرفة مثلا:

عندما تسافر إلى القاهرة تزور بحيرة قارون (×)

يرد طفل ـ غير صحيح فبحيرة قارون ليست فى القاهرة، إنها فى مدينة الفيوم.

(تحسب لهذا الطفل نقطة أو نقطتين)

ـ تعتذر المشرفة وتعود للحديث، وتقول مثلاً:

ـ وأثناء العودة من القاهرة قبل أن نصل إلى مدينة العريش، جلسنا نستريح فى كافيتريا توجد بمدخل مدينة رفح.

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

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

(تحسب نقطة للمشرفة، إذا لم يصحح الأطفال الخطأ، ونقطة للطفل الذى يصحح وهكذا تكون المنافسة بين المشرفة والأطفال)

**تمارس هذه اللعبة** مرة شهرياً، وتستغرق حوالى ١٥ دقيقة، وتتم داخل قاعة الروضة.

# لعبة (٢)

# ما رأيك فيما أقول ؟!

**تهدف هذه اللعبة إلى مايلى:**

ـ أن يوازن الأطفال بين ما يستمعون إليه، وما يرونه أمامهم.

ـ أن يعبر الأطفال عن تأييدهم أو رفضهم لما يقال.

ـ أن يهتم الأطفال بالمشاركة بالرأى فيما يدور حولهم.

**وتتحدد إجراءات تنفيذ اللعبة فيما يلى:**

ـ تعرض المشرفة على الأطفال صورة مرسومة أو مطبوعة.

ـ تبدأ المشرفة فى التحدث عن الصورة بأوصاف متفقة، أو مختلفة عما فى الصورة.

ـ بعد كل وصف تسأل المشرفة الأطفال:

ـ ما رأيكم؟ أو أموافقون؟

ـ الراغب فى الأطفال فى الرد، يستأذن أولاً، ثم يعرض رأيه قائلاً:

ـ أنا أتفق مع حضرتك فالنخلة مثمرة.

ـ أنا اختلف مع حضرتك فإن النخلة مازالت غير مثمرة.

تشجع المشرفة الأطفال على المشاركة، ويحصل من يعرض رأيه اتفاقا أو اختلافا على نقطة.

والطفل الفائز هو الذى يحصل على أكبر عدد من النقاط.

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

**ويمكن تكرارها** شهرياً، وذلك لمدة ١٥ دقيقة كل مرة.

# لعبة (٣)

# أحبه... لا أحبه

**من المتوقع فى نهاية هذه اللعبة:**

ـ أن يعلل الأطفال لحبهم أو لبغضهم لشىء ما.

ـ أن يجيد الأطفال اختيار ما يفضلونه.

ـ أن يعبر الأطفال عن حبهم أو كراهيتهم للأشياء.

**وتتم هذه اللعبة وفقا للخطوات التالية:**

ـ تضع المشرفة أمام مجموعة من الأطفال (ثلاث أو أربعة فى كل مرة) عدداً من الصور:

ـ صورة لحيوانات، وأخرى لفواكه، وثالثة لألوان، ورابعة لأشخاص، وخامسة لمهن أو حرف، و... هكذا.

ـ المطلوب من كل طفل من المتسابقين أن يحدد فى كل مجموعة من الصور، التى أمامه شيئاً يحبه، وأخر لا يحبه.

ويحصل المتسابق على درجة إذا علل لماذا يحب هذا؟

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

[يمكن حساب الدرجات وفقاً لعدد التبريرات]

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

# تابع: ألعاب المستوى الثالث

## الوحدة السادسة

## ألعاب المعلومات

# لعبة (١)

# عروستى

**تتحدد أهداف هذه اللعبة فيما يلى:**

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

ـ أن يتعود الأطفال الإيجاز فى القول.

ـ أن يعبر الأطفال عن الصفات والاستخدامات.

**وتتم هذه اللعبة وفقا للخطوات التالية:**

ـ يجلس الأطفال داخل القاعة أو فى دائرة بحديقة الروضة.

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

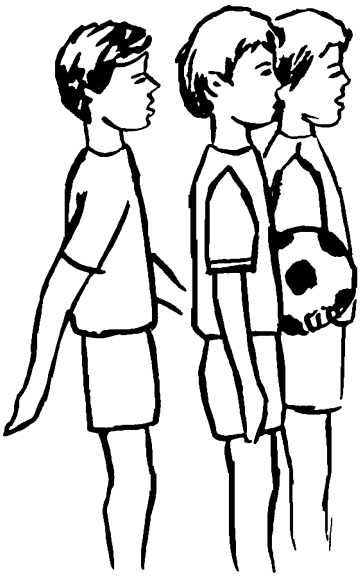
ـ تحدد المشرفة للأطفال شيئا يتحدثون عنه: قلم، كتاب، ساعة، شراب، قبعة،.. ويتم إخفاء هذا الشيء.

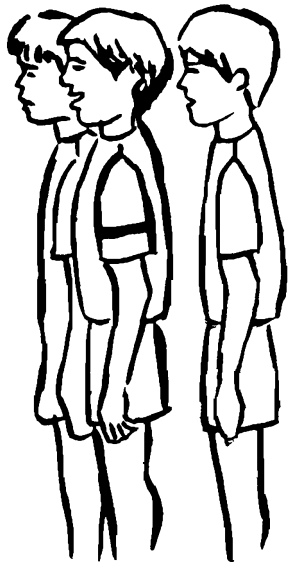
ـ يعود الطفل المتسابق، ويمر على الأطفال الجالسين طفلاً طفلاً.

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

الطفل المتسابق له ثلاث محاولات، فإذا لم يحدد الشيء المخبأ حتى انتهت الدائرة، جلس خاسرا، ويخرج غيره؛ ليخبيء شيئا أخر، وإذا وصل إلى مسمى الشيء جلس فائزا، وخرج الطفل الذى عرف من خلال إجابته الشيء، لتبدأ اللعبة من جديد.

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





# لعبة (٢)

# (سين وجيم)

**وتهدف هذه اللعبة إلى:**

ـ أن يسترجع الأطفال بعض معلوماتهم السابقة .

ـ أن يلم الأطفال بمعلومات جديدة.

ـ أن يميل الأطفال إلى متابعة البرامج الإذاعية والتليفزيونية المفيدة.

ـ أن يلتزم الأطفال بآداب المناقشة.

ـ أن يجيد الأطفال عرض معلوماتهم فى جمل مفيدة.

**وتتم هذه اللعبة كما يلى:**

ـ اختيار فريقين للمشاركة (كل فريق مكون من ٥ أطفال).

ـ يجلس الفريق فى دائرة فى أحد جانبى المكان.

ـ تبدأ المشرفة فى طرح عدد الأسئلة: سؤال للفريق(أ)، ثم آخر للفريق (ب)... وهكذا.

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

ـ تحسب نقاط أو درجات للإجابات الصحيحة، ويتم تصحيح الإجابات غير الصحيحة.

ـ الفريق الفائز هو الذى يحصل على الدرجة الأكبر.

يمكن أن نتدرج فى عدد الأسئلة ومستوياتها، ونعـوِّد الأطفال التشاور، وعدم الاستعجال بالإجابة.

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

# لعبة (٣)

# سباق المعلومات

**وتهدف هذه اللعبة أن:**

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

**وتتم هذه اللعبة: فى صورة دورى من دور واحد أو دورين:**

- حيث يقسم جميع الأطفال إلى مجموعات.
- كل مجموعة (فريق) يسمى باسم أحد الخلفاء الراشدين أو العظماء أو المشاهير.

أبو بكر الصديق، عمر الفاروق، عثمان «ذو النورين»، على بن أبى طالب، أو مصطفى كامل، عمر مكرم، أو أسماء الشهداء.

- تجرى مباراة أسبوعية بين فريقين، وبنظام الدورى؛ حتى يتحدد فى سباق المعلومات بطل الدورى.
- فى كل مباراة تطرح المشرفة عشرة أسئلة فى مجال واحد:

خمسة أسئلة لكل فريق والإجابة الصحيحة تماماً تحصل على درجتين، و... هكذا تكون الدرجة النهائية من ١٠.

- الفائز يحصل على نقطتى المباراة، وفى حالة التعادل يحصل كل فريق على نقطة.
- تدور الأسئلة حول شخصيات أو أماكن أو مناسبات أو معلومات علمية أو تاريخية عن الروضة أو البلدة أو المحافظة... الخ.

**وتستغرق كل مباراة** حوالى ٢٠ دقيقة، وتمارس مرة كل أسبوعين، يشجع خلالها الأطفال على جمع معلومات فى مجال معين.

# المراجع

## (١) المراجع العربية:


ـ أحمد البهى السيد وحيش: «**بعض برامج تنمية الأبتكارية بدار الحضانة. دراسة تجريبية**». رسالة ماجستير كلية التربية، جامعة المنصورة، ١٩٨٤.

ـ جبريل كالفى: **سيكولوجية طفل الروضة**، ترجمة طارق الأشرف، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).

٣ ـ جوزبنيا كوتونى برناردى: **تعالوا نلعب سويا**، ترجمة طارق الأشرف، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).

٤ ـ جوليا برانتونى سافاريزى: **التربية النفسحركية، والبدنية، والصحية فى رياض الأطفال «النظرية والتطبيق»**، ترجمة عبد الفتاح حسن، (القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١).

٥ ـ حسن إبراهيم عبد العال: «اللعب، مدخل وظيفى للتربية الإسلامية»، **دراسات تربوية**، المجلد السابع، الجزء ٤٠، ١٩٩٣.

٦ ـ حسن شحاتة: **تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق** (القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ١٩٩٢)

٧ ـ حسين سليمان قورة: **تعليم اللغة العربية، دراسات تحليلية، ومواقف تطبيقية**، (القاهرة: دار المعارف بمصر، ١٩٦٩).

٨ ـ حمدى حسن حسانين: أثر بعض الأنشطة والألعاب الابتكارية فى تنمية السلوك الابتكارى لدى أطفال الحضانة المصرية، رسالة ماجستير، كلية التربية، ١٩٨٨.

٩ ـ رشدى أحمد طعيمة. وأحمد جمعة أبو شنب: «**المهارات اللغوية، ومستوياتها، تحليل نفسى لغوى، دراسة ميدانية**»، مكة المكرمة، ١٩٨٦.

١٠ ـ رناد الخطيب: «روضة الأطفال، نموذج مقترح»، **سلسلة دراسات فى تربية طفل ماقبل المدرسة (١)**، (القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب ١٩٩٠).

١١ ـ سرجيو سبينى: **التربية اللغوية للطفل**، ترجمة فوزى محمد عيسى، وعبد الفتاح حسن (القاهرة: دار الفكر العربى ١٩٩١).

١٢ ـ سلوى عثمان مصطفى عثمان: برنامج مقترح فى مجال التربية الفنية لتنمية القدرة على التفكير الابتكارى لطفل رياض الأطفال، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة ١٩٩٣.

١٣ ـ سيد عثمان: **الإثراء النفسى دراسة فى الطفولة، ونمو الإنسان** (القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٦).

١٤ ـ عبد العليم إبراهيم: **الموجه الفنى لمدرسى اللغة العربية**، ط١٣ (القاهرة، دار المعارف ١٩٨٤).

١٥ ـ عبد الفتاح أبو معال: **تنمية الاستعداد اللغوى عند الأطفال** (عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع ١٩٨٨).

١٦ ـ عبد المجيد عبد الرحيم: **قواعد التربية والتدريس فى الحضانة ورياض الأطفال** (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٤).

١٧ ـ عفاف أحمد عويس: تنمية القدرات الإبداعية عن طريق النشاط الدرامى الخلاق، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس ١٩٨٠.

١٨ ـ عواطف إبراهيم محمد: **تعليم الأطفال فى دور الحضانة بين النظرية والتطبيق** (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٣).

١٩ ـ عواطف إبراهيم محمد: **نمو المفاهيم العلمية والطرق الخاصة برياض الأطفال** (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ١٩٨٧).

٢٠ ـ فتحى على يونس: **اللغة العربية، والدين الاسلامى فى رياض الأطفال، والمدرسة الابتدائية** (القاهرة: دار الثقافة للطباعة والنشر ١٩٨٤).

٢١ ـ محمد حماسة عبد اللطيف: **النحو والدلالة، مدخل لدراسة النحو الدلالة** (القاهرة: مطبعة المدنية ١٩٨٣).

٢٢ ـ محمد صلاح الدين مجاور: **دراسة تجريبية لتحديد المهارات اللغوية فى فروع اللغة العربية** (الكويت: دار القلم ١٩٧٤).

٢٣ ـ محمد محمد الحمامى: إسهامات اللعب التربوى فى تنمية الطفل (دراسة تحليلية) **ندوة الطفل والتنمية** (الرياض: وزارة التخطيط ١٩٨٧).

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

٢٥ ـ ناصف مصطفى عبد العزيز: **الألعاب اللغوية فى تعليم اللغات الأجنبية** (الرياض: دار المريخ ١٩٨٣).

٢٦ ـ يسرية صادق: خبرة اللعب (أنماط ـ سلوكيات ـ أدوات)، فى ضوء بعض قدرات التفكير التباعدى لدى أطفال ماقبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية بطنطا ١٩٨٩.

## (ب) المراجع الأجنبية:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33 - Friedrike Klippel, "Keep talking" communicative fluency activities for language teaching, Cambridge University, Press 1984.

34 - George P.Mc Callum, **101 Word games** Oxford university press, 1980.

35 - Haley, G.Alyons "taining advantaged and disadvantaged black kinder garteners in soiodrama - effects on creativity and free recell variables of Oral language" microfilms Intemational, 1987.

36 - Kalf, David: E.F.L. Cards: Not a bad deal "**A periodical for classroom language teachers,** Vol. 11, No. 2, 1989.

37 - Mariann Celce: Murcia and Lois Mclntosh: **Teaching english as a second or forgein language**, new bury house publishers, 1989.

38 - Pellegrini, A. D. and others: Alongit - unidal study of the predictive relations among symbolic play, linguistic verbs, and early literacy.

**Research in the teaching of english. Vol. 25, No. 2, May 1991.**

39 - Riddle, Elizabeth: teaching articles i the content of speach, **Aperiodical for classroom language teacher** Vol. 10, No. 1, 1988.

40 - The Britsh Council: " English Teaching Information entre" **Games sitmulations and role playing** London, 1977.

41 - Watson, Rita: "learning words from linguistic expressions" Definition and Narrative, **Research in the teaching of english,** Vol. 21, No. 3, Oct. 1987.

42 - Wilge M. Rivers: **Teaching Forigen Language Skills,** the university of Chicago Press, 1981.

43 - William littlewood: **"Communcative language teaching"** Cambridge University Press, 1981.