الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة قاصدي مرباح . ورقلة
كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي

**عنوان المذكرة:**

# دور الألعاب التعليمية في تنمية الرصيد المفرداتي لأطفال الروضة ــ روضة النور المقارين عينة ــ

**مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي.**

**التخصص: لسانيات تطبيقية.**

**إعداد الطالب(ة):**

**محلي صفاء**

**إشراف الأستاذ(ة) الدكتور (ة):**

**سمية بن الصديق**

**تاريخ المناقشة:2024/06/06.**

| الاسم واللقب | الرتبة | الصفة |
|---|---|---|
| كمال علوش | أستاذ التعليم العالي | رئيساً |
| سمية بن الصديق | أستاذ مساعد (أ) | مشرفاً ومقرراً |
| مباركة رحماني | أستاذ مساعد(ب) | مناقشاً |

**2024-2023م/1446-1445هـ.**

بسم الله الرحمن الرحيم

# شكر وعرفان

الحمد لله حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه، الحمد لله وكفى والصلاة والسلام على الحبيب المصطفى أما بعد:

الحمد والشكر لله الذي وفقنا بعونه وقدرته على إتمام هذا العمل.

نتقدم بخالص الشكر للأستاذة المشرفة سمية بن الصديق على نصائحها وتوجيهاتها وصبرها الطويل معنا خلال مسيرة هذا العمل.

كما نتقدم بالشكر إلى كل الأساتذة الذين رافقونا خلال مشوارنا الجامعي.

إلى كل من ساعدنا وقدم لنا يد العون لإنجاز هذا العمل من قريب أو بعيد بكل الوسائل المادية أو المعنوية.

# الإهداء

وصلت رحلتي الجامعية إلى نهايتها بعد تعب ومشقة. . . وها أنا ذا أختم بحث تخرجي بكل همة ونشاط.

وأمتن لكل من كان له فضل في مسيرتي، وساعدني ولو باليسير،فخر وشرف أن أعتز بهما فوق الواجب، وأن أهدي ثمرة هذا الجهد المتواضع إلى التي حملتني ووضعتني هونا ، إلى أمـــــي التي سهرت الليالي لأنام في أمان ، إلى أمي التي لو أعطيتها كل ما في الدنيا ما وفيت أجرها إليك يا أمي يا أعز ما أملك.

إلى صاحب السيرة العطرة، والفكر المُستنير؛ فلقد كان له الفضل الأوّل في بلوغي التعليم العالي (والدي الحبيب)، أطال الله في عُمره. إلى إخوتي؛ من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب.

. ولا ينبغي أن أنسى أساتذتي ممن كان لهم الدور الأكبر في مساندتي ومدي بالمعلومات القيمة أُهدي إليكم بحث تخرجي.

داعيةً المولى عز وجل أن يطيل في أعماركم ويرزقكم بالخيرات.

صفاء

# فهرس المحتويات

## فهرس المحتويات


الاهداء.....

شكر وعرفان .....

مقدمة.....أ

الفصل الأول: مفاهيم ومصطلحات .....8

المبحث الأول: الألعاب التعليمية وأنواعها .....8

1- تعريف الألعاب .....8

2- تعريف التعليمية .....9

3- تعريف الألعاب التعليمية .....9

4- أنواع الألعاب التعليمية.....10

المبحث الثاني : أهداف الألعاب التعليمية وأهميتها .....14

1-أهداف الألعاب التعليمية .....14

2- أهمية الألعاب التعليمية.....15

المبحث الثالث: . مفهوم الرصيد المفرداتي.....16

1- تعريف الرصيد لغة واصطلاحا.....16

2- تعريف المفردات اللغوية .....16

خلاصة الفصل .....20

الفصل الثاني: الجانب الميداني .....23

المبحث الأول: مجالات الدراسة ومتغيراتها.....23

1- متغيرات الدراسة.....23

2- مجالات الدراسة..... 23
3- أداة الدراسة ..... 24
4- عرض وتحليل نتائج الدراسة ..... 25
المبحث الثاني: الألعاب التعليمية وتنميتها للرصيد المفرداتي ..... 30
1- الألعاب التعليمية المستخدمة في الدراسة ..... 30
2- مناقشة نتائج الألعاب التعليمية والرصيد المفرداتي ..... 35
خاتمة ..... 40
قائمة المصادر والمراجع ..... 43
ملخص البحث..... 46
الملاحق..... 48

# مقدمـة

**مقدمة:**

بعد الحمد لله والثناء عليه، والصلاة والسلام على أفضل الخلق أجمعين، المبشر بالهدى الداعي إلى الحق، الموصي بالمحبة والوئام الناطق بالضاد سيد العباد حبيبنا محمد الرسول الاعظم محمد بن عبدالله وعلى آله وصحبه الطيبين الطاهرين إلى يوم الدين.

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يمر بها الانسان في حياته نظرا لما يكون لديه في هذه المرحلة من قابلية شديدة للتأثر بما يحيط به من عوامل مختلفة، تؤثر على نموه بشكل عام ، كما تؤثر على ما لديه من خصائص ومواهب وقدرات بشكل خاص مما يكوّن لديه أبعد الأثر في تكوين شخصيته المستقبلية، ولأهمية هذه المرحلة أكد المربون على ضرورة العناية بها، وعلى ضرورة توفير بيئة ملائمة وسوية للطفل تساهم في تنشيط قدراته وتحفيز مواهبه وتنميتها إلى أقصى حد.

وأصبحت المؤسسات التعليمية تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرق تدريسها وإدخال البعد التفاعلي ، وتركز على المشاركة الذاتية الإيجابية للطفل وتسعى إلى إيصاله المعلومات واكتسابه الخبرات المتعددة عن طريقها ، كما أنها تقوم على أساس نشاط المعلم وتهدف إلى تنمية أساليب التفكير العلمي لديه.

ويتضح استخدام أساليب متنوعة ومختلفة في التدريس مثل استخدام الألعاب التعليمية ،ويعد اللعب من الاستراتيجيات التدريسية الفعالة ، إذ يعد من ضروريات حياة الطفل ، فهو لا يحتاج إلى أكل وشرب ولباس ونوم فقط، بل يحتاج أيضا إلى اللعب فهو شرط أساسي لتنمية قدراته النفسية والعقلية والجسمية والكشف عن ميوله ومواهبه ، وله أهمية كبيرة في عملية النمو والتطور لدى الطفل ، كما أن اللعب مظهر من مظاهر السلوك الانساني في مرحلة مبكرة من الطفولة ،فعن طريق اللعب يكتشف الطفل أشياء غير مألوفة ، مما ينمي لديه حب الاكتشاف ،ومن هذا المنطلق جاء موضوعي موسوما بـ **دور الألعاب التعليمية في تنمية الرصيد المفرداتي لأطفال الروضة** ، حيث أن الألعاب التعليمية ليست أنشطة للتسلية

والترفيه والمتعة فقط بل تسعى إلى تحقيق أهداف تعليمية للطفل ، ولهذا أطرح الإشكالية التالية:

– ما الدور الذي تؤديه الألعاب التعليمية في تنمية الرصيد المفرداتي لأطفال الروضة؟

وتتفرع عن هذه الاشكالية مجموعة من الإشكالات الجزئية التالية:

1) ما الذي يزيد من نمو الرصيد المفرداتي لأطفال الروضة؟
2) كيف يتشكل الرصيد المفرداتي وينمو ويتزايد؟

ولاختياري الموضوع أسباب ذاتية تتمثل في الرغبة في معرفة أهمية الألعاب في العملية التعليمية وتنميتها للرصيد بصفة عامة، الرغبة في معرفة الألعاب التعليمية لأطفال الروضة ومعرفة كيف يتجاوب الأطفال مع هذه الألعاب.

وأما الموضوعية تتمثل في إبراز دور الألعاب التعليمية في تنمية الرصيد المفرداتي، لأن اللعب وسيلة ضرورية في التواصل مع الطفل .

وتتمثل أهداف الدراسة فيما يلي:

معرفة واقع استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفردات، والوقوف على الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية إلى تحقيقها من خلال تنمية الرصيد المفرداتي لأطفال الروضة، وكذا الوقوف على الطريقة المعتمدة في استخدام الألعاب التعليمية.

ولبلوغ أهداف الدراسة المحددة ومن أجل الإجابة عن هذه التساؤلات وغيرها، اعتمدت في بحثي على خطة تم من خلالها تقسيم البحث إلى فصلين نظري وتطبيقي إضافة إلى مقدمة وخاتمة..

فأما الفصل الأول( النظري) المعنون بـ مفاهيم ومصطلحات تعرضت فيه إلى مفاهيم ومصطلحات الدراسة، فالمبحث الأول قد تركز الحديث فيه عن مفهوم الألعاب التعليمية وأنواعها ، وأما المبحث الثاني فقد تطرقت فيه إلى أهداف الألعاب التعليمية وأهميتها خاصة

في مرحلة التحضيري، وأما المبحث الثاني فقد كان الحديث فيه عن مفهوم الرصيد المفرداتي.

وأما الفصل الثاني(التطبيقي) والذي عنونته بـ الدراسة الميدانية ، فقد عرضت مجالات ومتغيرات الدراسة في المبحث الأول ، ثم في المبحث الثاني عنونته بالألعاب التعليمية وتنميتها للرصيد المفرداتي.

ويتميز كل بحث علمي بمنهج معين يناسب موضوع الدراسة، ويعرف بأنه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة، فالمنهج الذي قام عليه موضوعي هو المنهج الوصفي لكونه يتناسب وطبيعة الموضوع، واستعنت بأداة الملاحظة لمناسبتها والمنهج الدراسة.

وقد سبقت موضوعي العديد من الدراسات نذكر منها:

– مقال بعنوان الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا – مجلة جسور المعرفة المجلد 7عدد 5(ديسمبر 2021)الصفحة 206-217 – الطالبة فاطمة جريو جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم (الجزائر)تاريخ النشر 2021/12/27. إشكالية الدراسة ما هو دور الألعاب التعليمية؟ وكيف يمكنها أن تسهم في التحصيل اللغوي للمتعلم؟ وخاصة القسم التحضري، وتهدف هذه الدراسة معرفة دور الألعاب التعليمية في التحصيل اللغوي للمتعلم، والوقوف على الدور الذي تلعبه الألعاب في تنمية معارف الطفل، وصقل قدراته، وكسر روتينه باللعب والاكتساب معا.

– مذكرة ماجستير بعنوان أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض الطالبة هند حامد جاسم الجميلي إشراف الأستاذ رياض حسن علي جامعة ديالي كلية التربية الأساسية دولة الرياض سنة2013.

–تهدف الدراسة إلى معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض.

إشكالية الدراسة:. ما أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض؟

فموضوعي الهدف منه معرفة واقع استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفردات، وكذا الوقوف على الطريقة المعتمدة في استخدام الألعاب التعليمية.

فقد لا يخل أي بحث علمي من الصعوبات فقد اعترضتني بعض الصعوبات أثناء إنجازي لهذا البحث منها: صعوبة الحصول على بعض المراجع والمصادر التي تناولت الرصيد المفرداتي، إما لعامل الزمن، أو لعدم توفرها، وكذا شساعة المادة العلمية.

ومن أهم المصادر والمراجع التي اعتمدتها في بحثي:

- كتاب الألعاب التربوية(الابداع الفكري) مهارات إبداعية في التربية والتدريب للدكتور عثمان حمود الخضر.
- كتاب الألعاب التربوية المتكاملة رياض الأطفال وللمرحلة الأساسية العليا تقديم زهير خليف.
- كتاب الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً أستاذ دكتور محمد محمود الحيلة.

وقبل أن أختم هذا الموضوع أرى من العرفان والتقدير أن أوجه الشكر للأستاذة المشرفة سمية بن الصديق على مجهوداتها المبذولة، وتوجيهاتها ونصائحها السديدة، ونأمل أن أكون قد أفدت ولو بشكل بسيط وآجر عليه، والله المستعان.

# الفصل الأول

## الفصل الأول:. مفاهيم ومصطلحات.

### المبحث الأول :. تعريف الألعاب التعليمية وأنواعها.

**1- تعريف الألعاب.**

**2- تعريف التعليمية.**

**3- تعريف الألعاب التعليمية.**

**4- أنواع الألعاب التعليمية.**

### المبحث الثاني:. أهداف الألعاب التعليمية وأهميتها.

**1-أهداف الألعاب التعليمية.**

**2- أهمية الألعاب التعليمية.**

### المبحث الثالث:. تعريف الرصيد المفرداتي.

**1- مفهوم الرصيد لغة واصطلاحا.**

**2- تعريف المفردات اللغوية.**

## الفصل الأول :- ضبط المفاهيم والمصطلحات.

## المبحث الأول: مفهوم الألعاب التعليمية وأنواعها.

**1- تعريف الألعاب:-** تعرف الألعاب بأنها نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية ، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع أفاقهم المعرفية .[1]

وهو أيضا حاجة مادية أو فيسيولوجية للطفل يكون اللعب ضروريا لنموه وتطوره .[2]

وهو غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي ، يقدم له كوسائل متعددة المناحي على شكل نشاط أو حركة أو عمل حر ، يستمتع به الانسان كدوافع لإشباع احتياجات النمو والتكيف عند الصغار واحتياجات التسلية والمتعة والصحة عند الكبار .[3]

نستنتج من التعاريف السابقة أن الألعاب مدخلا أساسيا لنمو الطفل عقليا ومعرفيا واجتماعيا وانفعاليا ،فمن خلاله يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء وتصنيفها ، ويتعلم مفاهيمها ويؤدي نشاط اللعب دورا كبيرا في النمو اللغوي للطفل وفي مهارات الاتصال لديه ، لأنه في سنه هذا طريقة التواصل معه هو اللعب ليستوعب بكل سهولة.

**2- تعريف التعليمية:-** يقابلها المصطلح الأجنبي (didactique)وهذا المصطلح مشتق من الكلمة الإغريقية (didactiques) والتي كانت تطلق على ضرب من الشعر هو أشبه

---

[1] – الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا ، فاطمة جرير ،مجلة جسور المعرفة djoussour el-maarefa،مجلد 7عدد5(ديسمبر2001)،ص 206-217، ، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم تاريخ النشر2021/12/27ص207-208،علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب ،استراتيجية التعلم باللعب ،طريقك الصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ ،وزارة التربية والتعلم سلطة عمان،2006-ص09.

[2] –المرجع نفسه ،ص208، ينظر زيد الهويدي الألعاب التربوية، استراتيجية لتنمية التفكير ،دار الكتاب الجامعي ،ط3،الامارات العربية المتحدة2012ص27.

[3] – الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، سيكولوجيا وتعليميا وعلميا ،محمد محمود الحيلة،. ص38.

بالمنظومات الشعرية ، أو هو الشعر التعليمي الذي يهدف إلى تسهيل التعلم عن طريق حفظ المعلومات المنظومة شعرا.[1]

التعليمية هي مجموعة من الجهود والنشاطات المنظمة والهادفة إلى مساعدة الطفل على تفعيل قدراته وموارده في العمل على تحصيل المعارف والمكتسبات والمهارات والكفايات وعلى استثمارها في تلبية الوضعيات الحياتية المتنوعة.[2]

فالتعليمية :. هي جهود ونشاطات منظمة مسخرة لخدمة الطفل ومساعدته على مواجهة مختلف العراقيل والصعوبات التي تقف أمام تحصيل معارفه ومكتسباته ورصيده اللغوي وتفعيل مهاراته.

للألعاب التعليمية تعاريف متعددة في شتى المجالات نذكر بعض التعاريف المواكبة لموضوعي :.

**3- الألعاب التعليمية:**-هي الأنشطة التي يمارسها الفرد لا بغرض التسلية وتمضية الوقت فحسب ، وإنما بغرض تحقيق نتاج تعليمي معين أيضا، فالطفل يلعب ويتعلم في الوقت نفسه، ومهارات التفكير والتواصل مع الآخرين ، ونموه انفعاليا واجتماعيا، كما تساعد الألعاب التربوية على تكوين القيم الاجتماعية وتطور الطفل ،والرضا عن نفسه.[3]

وتعد الألعاب التعليمية من المداخل الرئيسية التي تهتم بإيجابيات ، التلميذ ونشاطه والتنمية الشاملة لجوانب شخصيته ، حيث أنها تجسد المفاهيم المجردة ، وتدفع المتعلم إلى التفاعل

---

[1]- الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا ، فاطمة جرير ،مجلة جسور المعرفة Djoussour El-maarefa،مجلد7عدد05(ديسمبر 2001)،ص206-217، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم،ص208، ينظر لفيروز آبادي ،القاموس المحيط، دار الكتب العلمية ،بيروت ،ص1150مادة (ع، ل، م).

[2] المرجع نفسه ، بشير إبرير ،مفاهيم التعليمية بين التراث والدراسات الحديثة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية قسم اللغة العربية وآدابها، مخبر اللسانيات واللغة العربية ص84.

[3] - أثر الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ، بشرى عمر يونس 2015/06/26،كلية التربية -قسم المناهج وطرق التدريس ، غزة 2015م،1436هـ، ص27.

مع المواقف التعليمية ، بما تتضمنه من أنشطة تربوية هادفة في التعامل مع الرفاق ، الامر الذي يجعله نشيطا وفعالا أثناء العملية التعليمية في مواقفها المقدمة بصورة قريبة من الواقع ، لتحقيق الاهداف المرجوة منها ، كما تعرف الألعاب التعليمية على أنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهود كبيرة ، لتحقيق هدف ما في ضوء قواعد معينة موصوفة.[1]

فالألعاب التعليمية إذن هي ألعاب تحكم بقوانين وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج والأهداف المراد تحقيقها .

**4- أنواع الألعاب التعليمية:-** للألعاب التعليمية أنواع عدة على حسب عدد المشاركين:-[2]

**1. من حيث المشاركين** :- فردية .- جماعية .

أ-**فردية:.** فهناك ألعاب لا تحتاج عددا كبيرا من الأشخاص بل يكفي أن يؤديها شخص واحد مثل:. الجري ، لعبة التركيب والبناء.

**ب- جماعية:.** فهي التي يشترك فيها شخصين أو أكثر مثل :. سباق الجري ،أو مباريات وغيرها.

**2. من حيث الجانب الانساني المستخدم:-** ذهنية عقلية – عضلية ،حركية.

أ- **ذهنية عقلية:.** التي تعتمد على التخمين والتفكير والتحليل كالمسائل الرياضية وحل الألغاز.

**ب-عضلية حركية:.** وهي التي تعتمد على الحركة الجسمية مثل ألعاب التسلق والجري والوثب والشد.

---

1 – الألعاب التربوية(الابداع الفكري- مهارات إبداعية في التربية والتدريب)،عثمان حمود الخضر ،شركة الابداع الفكري للنشر والتوزيع –الكويت ص ب 28589،الصفاة 13164الكويت ،سبتمبر 2007ص 16.

2- المرجع نفسه ص23.

**3. من حيث المكان المناسب لها:**- خارجية (في الهواء الطلق ) – داخلية (في مكان مغلق ).

أ- **خارجية (في الهواء الطلق):.** مثل لعب الكرة في الساحة ، سباق بين الأطفال القفز بالحبل ....إلخ.

**ب- داخلية( في مكان مغلق):.** كالقسم مثل كلمات متقاطعة ...إلخ.

**4.من حيث المواد المستخدمة** :- لا مواد أو مواد قليلة – ورقية – مواد وأجهزة .[1]

أ- **لا مواد أو مواد قليلة:.** والتي تعتمد على ذكاء الأطفال نوعا ما كحل لغز أو تمثيل الأدوار ..إلخ.

**ب- ورقية:.** أوراق ملونة – طائرة ورقية – أوراق لصور وأسماء الخضر والفواكه والحيوانات.

**ج- مواد وأجهزة:.** أقلام ملونة – عجينة – كريات ملونة – لعبة تركيب الحروف – مجسمات (مكعب ، مربع ، مستطيل).

**5. من حيث طبيعتها:** تنافسية، تمارين، مسائل عقلية، المحاكاة، تمثيل الأدوار.

**1- تنافسية** :- هي لعبة تعتمد على مبدأ التنافس بين الطفل والاخرين للتحقق هدف ما ، وتتطلب قدرا عاليا من النشاط الذهني أو العضلي أو كليهما ، وتتسم بالحافزية العالية ، حيث يتعلم الطفل من خلالها الممارسة لا من خلال التوجيه المباشر لذا فهي أداة جيدة في تأصيل القيمة السلوكية والاهداف التربوية ، والتي منها ، حل المشكلات ، ومهارات الاتصال ، واتخاذ القرار ، وتتطلب مشاركة الطفل الشخصية في اللعبة ، وهي إما أن تكون في صورة فردية (تنافس بين الأطفال)أو جماعية (تنافس بين مجموعة).

[1] – الألعاب التربوية(الابداع الفكري- مهارات إبداعية في التربية والتدريب)،عثمان حمود الخضر. ص17.

**2- تمارين(exercice):-** هي نوع من الألعاب تستخدم الايضاح مفهوم محدد يرغب المعلم في توصيله للتلاميذ وهي تعتمد على قدرة الطفل على حل المشكلات ، ولكن على مدى استيعابه للمفهوم المطروح ، وعلى قدرته على إسقاط ما تعلمه في القسم.

**3- مسائل عقلية(brainteaser puzzles) :.** هي مسائل تتطلب من الطفل نشاطا ذهنيا لحلها ، وتستثير قدرة الطفل على تحليل وحل المشكلات ، وأغلب أنواع التمارين من النوع الورقي ، إلا أن بعضها يستلزم بعض المواد لعرضها وهو مناسب في الألعاب الافتتاحية والمنشطة.[1]

**4-المحاكاة(simulations):-** في أغلب الأحيان يصعب وضع الطفل في موقف حقيقي من أفراد تدريبه لأن الخطأ في الأداء قد يكون مكلفا وخطيرا ، لذا يتم وضع الطفل في موقف أشبه ما يكون بالموقف الحقيقي ، بحيث لو أخطأ الطفل فلن يترتب على ذلك أي ضرر، ومن أشهر ألعاب المحاكاة ألعاب الحرب وقيادة السيارة ، وقيادة الطائرة.

**5- تمثيل الادوار:-** ويتم هنا وضع الطفل في موقف افتراضي تمثيلي لمعرفة ما هو تصرف الطفل خلال ذلك الموقف، مثلا كيف يتعامل الطفل أمام شخص غاضب ، أحيانا يتم إيهام الطفل بأن الموقف حقيقي دون أن يعلم بأنه تمثيل من أجل الحصول على استجابات واقعية وعفوية أكثر ما يمكن، كما هو حاصل في برامج (الكاميرا الخفية) وتمثيل الأدوار وطريقة ممتعة وغير مكلفة .[2]

**6. من حيث توقيت عرضها:**[3]

---

[1] - الألعاب التربوية(الابداع الفكري-مهارات إبداعية في التربية والتدريب)- عثمان حمود الخضر - شركة الابداع الفكري للنشر والتوزيع -الكويت- ص ب 28589، الصفاة 13164 الكويت ص19.

[2] -المرجع نفسه ص20.

[3] -المرجع نفسه ص21.

**1- افتتاحية (openrerle breaker):**هي اللعبة التي تلعب في بداية البرنامج (تسخين) وتهدف إلى كسر الحواجز النفسية وإزالة الرهبة والخجل من نفوس المتعلمين ، وتشجيعهم على المشاركة ، كما يمكن أن تستخدم في تعريف المتعلمين بعضهم ببعض ،لذا هي مناسبة للمجاميع جديدة التكوين، حين تكون المعرفة بين أفرادها محدودة ، والالعاب الافتتاحية تتمتع بكونها سهلة وغير معقدة ولا تحمل أي صورة من صور التحدي للطفل لتجنب إحراج الطفل في بداية البرنامج كما أنها لا تستغرق وقتا طويلا، فغالبا ما تستغرق ما بين 5-15 دقيقة.

**2- منشطة (energizer) :-** بسبب طول أو صعوبة البرنامج ، يشعر الافراد أحيانا بالملل والارهاق ، وهنا يأتي دور الالعاب المنشطة في تجديد النشاط وإزالة الملل في نفوس الاطفال ، وجذب انتباههم مرة أخرى ، الالعاب المنشطة تشابه إلى حد ما الالعاب الافتتاحية وتفترض أن الاطفال يعرفون بعضهم البعض ، وفي العادة لا يخطط للألعاب المنشطة ولكن تقدم كلما اقتضت الحاجة لذلك وغالبا ما تفضل الالعاب التي تتضمن نشاطا عضليا أكثر من النشاط العقلي.[1]

**3- مراجعة(rêviez):-** ألعاب المراجعة مناسبة للقيام بمراجعة ما تم تقديمه خلال برنامج ما ، سواء المادة العلمية أو المفاهيم التربوية ، وذلك للتأكد من الاطفال قد استوعبوا المفاهيم الاساسية ، وللتأكد على بعض المفاهيم المهمة ، لذا فهي تأتي في نهاية البرنامج كالمحاضرة أو الدورة ،وتأتي على شكل تمارين وألعاب خفيفة لا تستغرق أكثر من 15دقيقة غالبا.[2]

**7.** صنف بياجيه الالعاب التربوية التصنيف التالي تبعا لمراحل نمو الطفل :-

[1] -الألعاب التربوية (الابداع الفكري- مهارات إبداعية في التربية والتدريب)،عثمان حمود الخضر، شركة الابداع الفكري للنشر والتوزيع -الكويت- ص ب28589، الصفاة 13164 الكويت ص21.

[2] - المرجع نفسه ص 22.

1- **الألعاب ذات القواعد:-** وهي عبارة عن تقمص الأدوار الاجتماعية ، كتقليد الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة لألعاب الكبار ، وهي غير منظمة لأنها تظهر في عمر (7-8) سنوات .

2- **الألعاب التدريبية:-** وتتضمن أفعالا مادية تؤذي بساطة ، للحصول على اللذة من جراء استخدام مهارة معينة وهذا النوع من اللعب يبدأ من الميلاد وحتى السنوات الثلاث الاولى من عمر الطفل.

3-**الألعاب الرمزية** :- حيث يتخيل الطفل وجود الاشياء ، ويبدأ من نهاية السنة الثانية ويتناقض تدريجيا بعد السادسة.[1]

**8.**وهناك أنواع أخرى من الألعاب التعليمية نذكر منها:-

**1-ألعاب الدمى:-** مثل العرائس ،وأشكال الحيوانات وأدوات الزينة.

**2-ألعاب الحركية:-** مثل الرمي والقذف والسباق والقفز والتأرجح والجري والكرة.

**3-ألعاب الذكاء:-** مثل الكلمات المتقاطعة وحل المشكلات.

**4-ألعاب التمثيلية:-** مثل التمثيل المسرحي ، لعب الادوار.

**5-ألعاب الغناء والرقص:-**مثل تقليد الأغاني والأناشيد.

**6-ألعاب الخط:-** مثل الثعابين والسلالم وألعاب التخمين.

**7-ألعاب القصص والالعاب الثقافية:-** مثل المسابقات الشعرية وبطاقات التعبير.

**8-ألعاب المتعة والاثارة:-** تستخدم فيه أدوات الكترونية كسباق السيارات.

**9-الألعاب التعليمية والتربوية** :- هي الألعاب التي تنقل فيها المعلومات للمتعلم بطريقة مسلية ، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب منها :- تركيب الكلمات والجمل.[1]

[1] - أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى التلاميذ الصف الثالث الأساسي ،بشرى عمر يونس 2015/04/26، كلية التربية – قسم المناهج وطرق التدريس ، غزة 2015م، 1436هـ، وافي 1985-144،ص 31

ويعد تعدد التصنيف للألعاب التربوية ، نظرا لان هذه الظاهرة تمت دراستها من أطراف مختلفة ،لذلك كثرت التصنيفات والآراء ، فأطباء الأطفال تناولوا الظاهرة على اعتبار أنها دليل على صحة الطفل ، وعلماء الاحياء استخدموها لدراسة التطور الحركي ومراحله عند الانسان ، وعلماء النفس قدموا إسهامات جليلة للعب للأطفال ، حيث ربطوا دراساتهم بأبعاد النمو المختلفة عند الطفل ، وعلماء التربية الرياضية درسوا الظاهرة كأساس للانتقاء الرياضي للموهوبين ، أما علماء التربية فقد درسوا الظاهرة على اعتبار أنها من ثقافة الاطفال تعكس حضارتهم وتنمي القيم فيهم، فهي أسلوب شائق لتعليمهم.[2]

نستنتج مما سبق ذكره أن اللعب نشاط ضروري ومهم يساهم في بناء شخصية الطفل كما ينمي قدراته العقلية والجسمية والوجدانية ويزيد في ثقته بنفسه ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية ، كما ينمي روح المنافسة ويكشف عن ذات الطفل ويكسر حاجز الأنانية والتكبر.

## المبحث الثاني:- أهداف الألعاب التعليمية وأهميتها.

**1- أهداف الألعاب:.** للألعاب التعليمية أهداف عامة تحققها للطفل من خلال الاستخدام الصحيح من قبل المربيين وهيا كما يلي:-

1. تشويق الطفل وتنمية الاستعداد لديه للتعلم وإكساب المهارات الجديدة.
2. مساعدة الطفل على فهم ذاته ، وتقبل الاخرين ، واكتشاف البيئة التي يعيش فيها.
3. مساعدة الطفل على الالمام بالمواد الدراسية وفهمها.

---

[1] – الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا ،فاطمة جريو من مجلة جسور المعرفة مجلد 7عدد5(ديسمبر 2021)،ص206-217،جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم (الجزائر)، تاريخ النشر 2021/12/27ص4، ينظر :زيد الهويدي ،الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير ص47.

[2] – أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الاساسي ، بشرى عمر يونس 26-04-2017،كليةالتربية ،قسم المناهج وطرق التدريس غزة 2015م،1436هـ وافي 1985-144، ينظر العناني (23-2002-22) ص23.

4. تهيئة الطفل للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة.
5. تفريغ الطاقة الزائدة الناجمة عن تناول الغذاء ، والتخلص من التوتر والانفعالات الضارة.
6. بناء شخصية الطفل ،وتحقيق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والعقلية والانفعالية.
7. ترويض الجسم ،وتمرين عضلاته وجهازه العصبي.
8. إشباع حاجات الطفل الاساسية بطريقة مقبولة اجتماعيا.
9. إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
10. تكريس خبرات الطفل السابقة وتعزيز استيعابها.
11. المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية خاصة مهارة اتخاذ القرار، ومهارة حل المشكلات.[1]

- والدور الاساسي الذي تلعبه الألعاب التعليمية هو تكوين شخصية الطفل، واكتشاف نفسه والبيئة التي يعيش فيها، وزيادة معرفته، ونمو وظائفه العقلية العليا، وكذلك تطوير شخصيته.

ويمكن إيجاز الأهداف في خمسة أهداف رئيسية مصنفة كالآتي :-

1. الألعاب التعليمية أداة تعلم .
2. تنمية الجوانب المعرفية.
3. تنمية التفكير الابداعي.
4. تنمية الجوانب الاجتماعية.
5. إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية.[1]

[1] – أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الاساسي ، بشرى عمر يونس 26-04-2017،كليةالتربية ،قسم المناهج وطرق التدريس غزة 2015م،1436هوافي 1985-144ص27.

## 2- أهمية الألعاب التعليمية:-

للألعاب التعليمية أهمية كبيرة فيما يتعلق بنواحي النمو المختلفة ، سواء البدنية الحركية أو المعرفية والعقلية، والنواحي الاجتماعية الخلقية، بالإضافة إلى النواحي العاطفية والانفعالية ، وسنتطرق هنا إلى أهمية الألعاب في إنماء الطفل معرفيا وعقليا وهي على النحو الآتي:-[2]

1) تعرف الحقائق واكتساب المفاهيم والاحتفاظ بها عن طريق النشاط الذاتي والخبرة التي توفرها أنشطة اللعب.
2) تنمية مهارات التفكير ، كالتذكر والاستنتاج والمحاكمة والفهم والتخيل وحل المشكلات.
3) يعتبر اللعب وسيطا لتعلم وتعليم الطفل المعرفة، والحقائق المتعلقة بخواص الأشياء.
4) مساعدة الطفل في التعبير عن طاقته ومواهبه ، وتنمية تفكيره الابداعي من خلال أنشطة اللعب المختلفة.
5) مساعدة الطفل في إدراك العالم من حوله، والتحكم في البيئة التي يعيش فيها.
6) تغير من دور المعلم فهي لم يصبح المصدر الوحيد للمعلومات.[3]
7) تعتبر وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدرات الطفل ومواهبه وإمكاناته ويعكس قدراته العقلية والنفسية الجديدة.
8) تزيد من دافعية الطفل للتعلم كما توفر عنصر المنافسة والخط والاثارة.
9) تعزز ما تعلمه الطفل وتمنحه فرصة للمراجعة الهادفة.
10) تنمي مهارات الاتصال اللفظي وغير اللفظي.
11) تساعد في التعرف على شخصية الطفل وبيئته الثقافية والاجتماعية.

---

[1] . الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا –من مجلة جسور المعرفة –Djoussour El-maarefaالمجلد 7العدد5(ديسمبر 2001)،ينظر: زيد الهويدي ، الألعاب التربوية ، استراتيجية لتنمية التفكير ص28،تاريخ النشر 2021/12/27.

[2] – أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الاساسي ،عزو إسماعيل عفانة، أستاذ المناهج وطرق تدريس الرياضيات، جامعة القدس المفتوحة (23:2007).

[3] – الألعاب التربوية المتكاملة رياض الاطفال وللمرحلة الاساسية العليا من تقديم زهير خليف – تقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات – مديرية التربوية والتعليم ، قلقيلية مشرف عام شبكة الاوس التعليمية.2009/2008،ص7.

12) يجعل الطفل عنصر فعال في العملية التعليمية أي مشاركا إيجابيا.

نستنتج مما سبق أن الألعاب التعليمية وسيلة تعليمية لتقريب المعارف والمفاهيم فهي تحاول تحويل الخبرات المجردة إلى خبرات محسوسة لمساعدة الأطفال على إدراك معاني الأشياء ، كما أنها تساعد في إحداث تفاعل الفرد من عناصر البيئة المختلفة المرغوب فيها لهذا السلوك ، وتنشط القدرات العقلية وتحسن الموهبة لدى الطفل ، وكذلك تسهم في اكتشاف العالم الخارجي ويكسبه الكثير من الحقائق والمعلومات عن الأشياء والناس والبيئة ويتعرف من خلال أنشطة اللعب كل ما يتعلق بالشخصية.

## المبحث الثالث:. مفهوم الرصيد المفرداتي.

**1- تعريف الرصيد لغة:.** رصد: الراصد بالشيء : الراقب له : رصد بالخبر وغيره يرصده رَصْدًا ورَصَدًا يرقبه ، ورصده بالمكافأة كذلك، والترصد: قال الليث: يقال أنالك مَرْصدٌ بإحسانك حتى أكافئك به. فالحية

التي لا ترصد إلا بالبشر، ويقال للحية التي ترصد المارة على الطريق لتلسع ، والرصيد : السبع يرصد الليث.[1]

**2- تعريف المفردات اللغوية:.** تعتبر المفردات اللغوية عنصر لغويا أساسيا ، لأنها حاملة المعاني المستخدمة في اللغة التي يستوعبها المتكلم ، واللبنة الأساسية التي تشكل منها الكلام، فلغة الشخص متوقعة على المفردات التي يستوعب معانيها اللفظية.

وقد تعددت الكلمات الدالة على معنى الكلمة أو المفردة اللغوية ، فهناك من يسميها اللفظة فالمفردة اللغوية عند (تمام حسان) هي صيغة ذات وظيفة لغوية معينة في تركيب الجملة تقوم بدوره وحدة ووحدات المعجم ، وتصلح لان تفرد، أو تحذف أو يغير موضعها

[1] – ينظر لسان العرب ابن منظور المجلد الثاني ص1172مادة(رصد).

أو تستبدل بغيرها في السياق، وترجع في مادتها غالبا إلى أصول ثلاثة قد تلحق بها زوائد.[1]

وهي أيضا أصغر وحدة ذات معنى للكلام واللغة.[2]

وقد عرف (حسن شحاتة)المفردات اللغوية على أنها مجمل الكلمات التي تؤلف باعتبارها أصغر وحدة مستقلة ذات معنى.[3]

وقد خصص المفردات اللغوية في التعليم وعرفها على أنها مجموعة أو قائمة من الكلمات مع شرح مختصر بمعانيها خاصة تلك التي تعطي في القواعد الابتدائية أو كتب القراءة للغة الاجنبية وهي كذلك نوع اللغة الخاصة بشخص معين أو فئة أو مهنة أو ما شابه ذلك.[4]

فالمفردة إذن هي عبارة عن أصغر وحدة في الكلام وتتكون من حرفين فأكثر ، تدل على معنى معين سواء كانت فعلا أو اسما أو أداة وهي المكتسبات الاساسية في مجال التعليم. فالطفل في بداية تعلمه للغته الأم ، يتعلم من الكلمات ما يحتاجه في محيطه الصغير ، ليتوسع ذلك رصيده المعجمي فترة بعد فترة، انطلاقا من هذا فإن متعلم اللغة العربية في المدرسة سيبدأ برصيد معجمي تحصل عليه من محيطه(الأسرة ، الشارع، التلفاز،.....إلخ.[5]

---

[1] – مناهج البحث العلمي في اللغة، تمام حسان ،دار الثقافة للنشر والتوزيع ، دار البيضاء المغرب ، دط،1407هـ،1986م،ص266.

[2] – دور الكلمة في اللغة ، سيفن أولمان ،دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، ط1، ت، كمال ستر ص55.

[3] – المصطلحات التربوية والنفسية ، حسن شحاتة وآخرون ، معجم الدار المصرية اللبنانية ،ط1424،1هـ، 2003م،ص287.

[4] –المرجع نفسه ص287.

[5] –ينظر مقاييس بناء المحتوى اللغوي ، عبد المجيد عيساني ، مطلعة مزوار ، الوادي الجزائر ظ1، 2010م– ص113..

فهذا الرصيد يتفاوت من متعلم إلى آخر وذلك بتفاوت تنوع مصادر تلقي اللغة وتبدأ مرحلة إنماء هذا الرصيد بطريقة ممنهجة يقوم المعلم من خلالها بتثبيت اللغة السليمة في ذهن المتعلم والعمل على اكتساب الطفل المزيد من الاستعمالات اللغوية الصحيحة.[1]

ووصفها عبد القادر الفاسي الفهري بذلك المخزون الذي يمتلكه المتكلم في ذهنه ولا يشعر به قائلا عنها: كل متكلم للغة الطبيعية فقد قر قراره على مخزون ذاكري غير واع ، يجلي معرفته لتلك اللغة وملكته فيها، وهذا المخزون عبارة عن معجم يمثل الثروة المفرداتية المخزنة وجهاز قواعدي نشيط يرسم أسس تأليف هذه الابجدية.[2]

وقد عبر عنه الخليل بن أحمد بالموجود بالقوة ، وهو أقرب إلى ما عبر عنه تشو مسكي بالقدرة اللغوية ،[3]

وهذا النوع من الرصيد أكثر ما يقدر نظريا على أن المعجميين العرب القدماء ، قد أدركوا الطاقة التوليدية للغة وحاولوا معالجتها نظريا وتطبيقيا على غرار ما ذهب أليه الخليل بالفصل نظرية العين الصوتية.[4]

ويمثل هذا الرصيد المفرداتي ما اتسعت المعاجم العربية أن تحصي أكثره ، فأحصى الجوهري في الصحاح مثلا 6639 جذرا، وأحصى ابن منظور في لسان العرب 9273 جذرا. [5]

كما أثبت مجمع اللغة العربية في المعجم الوسيط6595جذرا ، وتظل مع ذلك قائمة كل عصر من العصور تبعا لتطور الحضاري للجماعة اللغوية في أي عصر من العصور.[1]

---

[1] الحصيلة اللغوية أهميتها ، أحمد محمد المعتوق ، مصادرها ووسائل تنميتها عالم المعرفة ، الكويت ص40.

[2] – المقدمة ، عبد الرحمن بن خلدون ، تح دروسي ويدي ط2، 1985م، لجنة البيان العربي ، بيروت ص561.

[3] –اللسانيات واللغة العربية (نماذج تركيبية دلالية) ، عبد القادر الفاسي القهري ط2002،1م، ج1، دار توبقال للنشر والتوزيع المغرب ص06.

[4] –مسار الرصيد المفرداتي في لسان العربي الجيلالي حلام ، مجلة كلية الآداب والعلوم الانسانية عدد03، المعجمية العربية الحديثة ، دراسة في المعجم الوسيط، مخطوطة يكيه الآداب والعلوم الانسانية ، جامعة وهران ، وينظر : المعجم الغربي الاساسي ، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم للاوس 1989م، ص123–(ص7).

[5] –المرجع نفسه، ص 121(ص6).

وتدخل في الرصيد المفرداتي ماله علاقة بالمهارات الاربعة السماع والتحدث والقراءة والكتابة فالطفل في مرحلة الروضة كي يتعلم شيء لابد له من سماعه ثم نطقه ثم قراءته ثم كتابته فنجد للغة مراحل لتطورها نبدأ أولا :.

**في عمر ثلاثة أشهر:.** يبدأ الطفل بنطق جميع الأصوات اللغوية الممكنة ويتجنب نطق الأصوات التي لا تستخدم في بيئته.

**في عمر سنة:.** ينطق في السنة الاولى كلمات مثل ماما ويستخدم الطفل في هذه المرحلة الكلمة الواحدة للدلالة على معنى جملة كاملة ،أي أن الكلمة الواحدة تمثل معان معقدة.

**في 18شهر:.** ينتج في هذه المرحلة جملا أو عبارات مكونة من كلمتين أو ثلاثة ويطور الطفل أيضا نظامه الخاص بقواعد اللغة ، وقد تصل حصيلته اللغوية إلى 300كلمة.

**سنتين –3 سنوات:.** يستعمل الطفل علامات الجمع والافعال المساعدة وصيغ الفعل الماضي غير القياسية ، كما ينتج الطفل جملا بسيطة ومركبة ويدرك مفاهيم الزمن والعدد ، ولا يصل عدد مفرداته إلى 900كلمة.[2]

**3 –4 سنوات:.** تظهر لدى الطفل صيغة الفعل الماضي وعلامة الجمع في الأسماء ، ولكن الطفل يعمم استخدام علامة معينة للجمع مثلا على أسماء لاستخدام معها هذه العلامة ( كأن يستخدم جمع المؤنث السالم لكلمة تجمع مذكر سالم)، وتظهر هذه المرحلة صيغ التفي ويدرك الطفل مفهوم العدد من حيث المفرد والمثنى والجمع ويصبح حديثه أكثر تعقيدا من ذي قبل ويزداد استخدامه للصفات والظروف والضمائر والحروف الجر ويصل عدد المفردات التي يعرفها الطفل إلى 1500كلمة.[3]

---

[1] – مسار الرصيد المفرداتي في لسان العربي الجيلالي حلام ، مجلة كلية الآداب والعلوم الانسانية عدد03، المعجمية العربية الحديثة ، دراسة في المعجم الوسيط، مخطوطة يكيه الآداب والعلوم الانسانية ، جامعة وهران ، محمد سائح بن عمر ، دراسة احصائية بالحاسب الالكتروني للجذور الواردة في الصحاح واللسان والتاج ، مجلة المعجمية ، تونس 1985م، ع1، ص120(ص6).

[2] –أساليب تدريس اللغة العربية –بين المهارة والصعوبة ،فهد خليل زايد ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، الأردن – عمان، وسط البلد ، شارع الملك حسين ، ص .ب 52046، عمان 11152 الأردن. ص23.

[3] –المرجع نفسه ص 23.

إذن المفردات اللغوية هي الكلمات التي تستخدم في اللغة للتعبير عن الأفكار والمفاهيم، عندما نتعلم لغة جديدة مثلا، نتعرف على معاني هذه اللغة والمفردات وكيفية استخدامها بشكل صحيح في الجمل، وتشمل المفردات الأسماء والأفعال والصفات والظروف، وغيرها من الأنواع التي تساعدنا على التواصل بشكل فعال ، ففي هذه المرحلة الحساسة نجد صعوبة على الطفل بالتواصل بشكل سلس مع المجتمع، فنجد ضرورة في احتكاك الطفل مع أقرانه والمحاكاة بيئته لتنمية رصيده من جهة ولتسهيل عملية التواصل من جهة أخرى، فنجد البيئة هي الداعم الأكبر لاكتساب الطفل مجموعة من المفردات.

## خلاصة الفصل:

لقد تناولت في الفصل الأول الألعاب التعليمية وأنواعها وأهدافها وأهميتها ، وبما أن اللعب ميل فطري يحصل به الطفل على المتعة والتسلية والسرور والترفيه، أصبح من أولويات الطفل وحاجياته اليومية، لذا قام خبراء التربية بدمج هذا الأسلوب في العملية التعليمية وذلك بابتكار ألعاب تربوية متنوعة بتنوع الأهداف المرجو تحقيقها للطفل ، إذ يشرف المعلم على تنظيمها وحسن تسييرها داخل الصف ،ولها أثر إيجابي على حياة الطفل تجعل العملية التعليمية ممتعة ومشوقة ، وتجعل الطفل نشطا ومتفاعلا مع الدرس فمن خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية والذاتية للطفل في آن واحد ، فاللعب يرتبط بالدوافع الداخلية والذاتية للطفل حيث يتطلب منه السرعة والخفة والانتباه والتركيز .

# الفصل التطبيقي

## الفصل الثاني: الدراسة الميدانية.

### المبحث الاول: مجالات الدراسة ومتغيراتها.

**1- ضبط متغيرات الدراسة.**

**2- مجالات الدراسة.**

**3- أداة الدراسة.**

**4- تحليل نتائج شبكة الملاحظة.**

### المبحث الثاني: الألعاب التعليمية وتنميتها للرصيد المفرداتي.

**1- الألعاب التعليمية المستخدمة في الدراسة**

**2- مناقشة نتائج الألعاب التعليمية والرصيد المفرداتي.**

**المبحث الاول:. مجالات الدراسة ومتغيراته**

**1. ضبط متغيرات الدراسة:**

إن أي موضوع علمي قابل للبحث لا بد أن يحتوي على متغير أو أكثر، فهذا الموضوع يحتوي على ثلاث متغيرات، وهي :

1- **المتغير المستقل:** وهو الذي يؤثر في متغير آخر وهو الذي يؤذي إلى حدوث ظاهرة ما وفي بحثي المتغير المستقل هو : "**الألعاب التعليمية**".

2- **المتغير التابع:** وهو نتيجة المتغير المستقل وفي بحثي المتغير التابع هو "**الرصيد المفرداتي** ".

3- **المتغير المتداخل:** هو الذي يكون نتيجة من نتائج المتغير المستقل وشرط لحدوث المتغير التابع والمتغير المتداخل في بحثي هو "**تنمية**".

**2- مجالات الدراسة:**

**1- المجال البشري:**

**أ- مجتمع الدراسة:**

هذه الدراسة اختصت بالبحث في مجتمع حساس وفي طور النمو والتكوين وهم؛ أطفال التحضيري لروضة النور بالمقارين ولاية –تقرت– ، وينقسم العدد الإجمالي للأطفال المتكون من 40 طفلا إلى قسمين تحضيريين ،القسم (أ) والملقب بـ "الأبطال" ، و القسم (ب) الملقب بـ "السفراء" ،حيث إن عدد الأطفال في كل قسم من القسمين20 طفلا ، تتراوح أعمارهم بين 5 و 6 سنوات.

وتجدر الإشارة إلى أن مجتمع الدراسة قد اكتسب اللبنة اللغوية الأولى انطلاقا من البيئة الأسرية ، ثم المرحلة التمهيدية بالروضة والتي تعتبر أولى مراحل التعلم وقد تلقى فيها

مفردات الغرض منها هو تعلم اللغة بينما تختص هذه المرحلة ـ التحضيري ـ باكتساب المفردات وتنميتها وذلك لاستعمالها ضمن سياقاتها الصحيحة في إطارها اللغوي العام .

## ب – عينة الدراسة :

أجريت الدراسة في روضة النور بالمقارين– ولاية تقرت– وقد افتتحت الروضة في جانفي موسم 2022/2021 تحت إشراف جمعية بر الامان للطفل والاسرة ،إلى غاية أن تحصلت الروضة على الاعتماد من الدولة في مارس 2021،حيث كان عدد الأطفال في مرحلة التحضيري لا يتجاوز 15 طفلا تحت إشراف معلمة واحدة ، أما في الموسم الجاري 2024/2023 ازداد عدد الأطفال إلى 40 طفلا موزعين على قسمين .

عينة الدراسة تندرج ضمن النوع اللاعشوائي والمضبوط حيث تساهم في إمكانية ملاحظة العينة بشكل مناسب ورصدها جيدا ولتحصل على نتائج يمكن تعميمها على عينة الدراسة.

ج–**المجال الزمني:** ويقصد به المدة الزمنية التي استغرقتها هذه الدراسة ، وقد أجريت هذه الدراسة من 2024/02/18إلى 2024/04/22.

## –أداة الدراسة:3

**1– الملاحظة:** تعتبر الملاحظة من أهم الوسائل المستخدمة في البحث فهي أداة رئيسية في أي بحث علمي ،و هي مشاهدة الظاهرة التي تكون محل الدراسة من طرف الباحث بهدف مراقبة تصرفات وتفاعلات المبحوثين في العملية المقصودة ، إذ أنها تمنح مجالا واسعا يمكن الباحث من الوصول إلى كل الظروف والمتغيرات التي تحيط بمجال الدراسة من أجل الوصول إلى حقائق وأهداف معينة يسعى البحث إلى تقصيها وتحقيقيها وتكون الملاحظة إما مشاركة أو غير مشاركة.[1]

[1] مناهج البحث العلمي، تأليف محمد سرحان علي المحمودي، الطبعة الثالثة1441هـ/2019مـ ، دار الكتب ، رقم الايداع (561)لسنة 2015مـ ، الجمهورية اليمنية صنعاء ص 150/149.

**2- أنواع الملاحظة:** يوجد نوعان من الملاحظة هما:

**أ: الملاحظة المشاركة:** وهي تلك الملاحظة التي يتقمص فيها الباحث أو من يمثله دور أحد الأشخاص الذين تتم ملاحظتهم، فهو في هذه الحالة يقوم بدوين، دور الباحث ودور الشخص الذي تتم ملاحظته، وبذلك فإنه يقوم بكافة النشاطات التي يقوم بها الملاحظ.[1]

**ب: الملاحظة غير المشاركة:.** وهي التي لا يقوم فيها الباحث بالنشاطات التي يقوم بها الأشخاص الخاضعين للملاحظة، حيث يكتفي الباحث هنا بتسجيل البيانات عن سلوك الأشخاص وتصرفاتهم ما تقتضيه الدراسة وأهدافها التي تم تحديثها سلفا.[2]

. وقد اعتمدت في بحثي هذا على الملاحظة غير المشاركة من خلال حضوري لحصص مادة العربية وكذا الرياضيات والاسلامية والتربية العلمية مع أطفال التحضيري ، حيث تعرف فيها الأطفال على جملة من المفردات اللغوية التي تبرز مدى تفاعل الأطفال مع الالعاب ومدى اكتسابهم لرصيد مفرداتي ثري من المفردات اللغوية.

**3- عرض استمارة شبكة الملاحظة لألعاب التعليمية والرصيد المفرداتي:**

| الرقم | العبـــــــارات | قسم التحضيري (أ) | قسم التحضيري(ب) |
|---|---|---|---|
| 1. | يطابق كل كلمة بصورتها على حسب لعبة مطابقة الكلمة بصورتها. | دائما | دائما |
| 2. | يستكشف مفردات جديدة على نشاط أو تفاعل في لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة. | دائما | أحيانا |
| 3. | يشارك موقف تمثيلي مع توزيع الأدوار. | أحيانا | أبدا |

[1] مناهج البحث العلمي، تأليف محمد سرحان علي المحمودي، الطبعة الثالثة1441هـ/2019مـ ، دار الكتب ، رقم الايداع (561)لسنة 2015مـ ، الجمهورية اليمنية صنعاء ص 152.

[2]. نفس المرجع ص 153.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 4. | يصنف المفردات حسب الحرف الأول والأخير، من خلال لعبة التصنيف. | أحيانا | أبدا |
| 5. | يطابق كل ملمس بصورته من خلال ما تعلمه من اللعبة. | دائما | دائما |
| 6. | يطابق كل صوت الحرف الأول من الكلمات. | دائما | أحيانا |
| 7. | يطابق الحرف بالصورة التي تبدأ به. | دائما | دائما |
| 8. | يستعمل مفردات جديدة في موضوعات متنوعة من خلال ماهي مهنتي. | أحيانا | أبدا |
| 9. | يستعمل جملا جديدة من الحروف التي تعلمها من لعبة قف في مجموعتك للتمييز بين الحروف. | دائما | أحيانا |
| 10. | يسأل ويجيب على الأسئلة البسيطة بكلمة أو كلمتين. في لعبة صح أو خطأ. | دائما | أحيانا |
| 11. | يذكر كلمات تبدأ بنفس الحرف على حسب ما تعلمه من لعبة تركيب الحروف. | دائما | دائما |
| 12. | يربط بين الاسم وصوته من خلال ما تعلمه من لعبة معرفة أسماء الحيوانات. | دائما | دائما |
| 13. | يكرر الكلمات والأفعال التي تظهر في لعبة رفع اليدين للتمييز بين الحروف. | دائما | دائما |

**رابعا: تحليل نتائج شبكة الملاحظة:**

**1 – يطابق كل حرف بصورته على حسب لعبة مطابقة الحرف بصورته:**

لعبة الهدف منها هو ادراك مسميات الاشياء وتعلمها من خلال ربط الصورة الواقعية بلفظها المفرداتي ، ويظهر من خلال ملاحظتنا للفوجين تبين أن نسبة التفاعل لدى الأطفال كانت كبيرة مما يؤكد وصول اللعبة إلى هدفها المحقق والجدول أدناه يبين ذلك.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصتين | 19 /20 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة | 20/17 طفلا | 85% |

**2- يصنف المفردات حسب الحرف الأول والأخير، من خلال لعبة التصنيف:**

لعبة الهدف منها التمييز بين المفردات واستعمالها ضمن حقلها الصحيح والحقل المستخدم في هذه اللعبة هو التمييز بين الحقل المدرسي والمنزلي والملاحظ أن اللعبة قد أصابت هدفها من خلال ما يتبين في النتائج أدناه.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصة واحدة | 20/19 طفلا | %95 |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة واحدة | 20/17طفلا | %85 |

**3- يشارك موقف تمثيلي مع توزيع الأدوار:**

الهدف منها إبراز شخصية الطفل من جهة، وصقل موهبته اللغوية ، وقدرته على حفظ عدد لا متناهي من المفردات، إذ بينت نتائج الجدول أنها وصلت اللعبة إلى هدفها المنشود.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصتين | 19 /20 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة | 20/17 طفلا | 85% |

**4- يستعمل مفردات جديدة في موضوعات متنوعة من خلال ماهي مهنتي:**

المراد من هذه اللعبة هو تثبيت مفردات حقل المهن من خلال ربط صور الأدوات المستعملة في تلك المهنة بمفرداتها اللغوية والملاحظ من خلال الجدول أن نسبة التفاعل كانت جيدة ، مما يأكد لنا اللعبة حققت هدفها المراد تحقيقه.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصة واحدة | 20/20 طفلا | %100 |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة واحدة | 20/20 طفلا | %100 |

**5- يربط بين الاسم وصوته من خلال ما تعلمه من لعبة معرفة أسماء الحيوانات:**

المراد من هذه اللعبة معرفة الأطفال أسماء الحيوانات وكذا أصواتهم، وتثبيتها وتنمية مهارة الاستماع، ومن خلال نتائج الجدول يتضح نسبة تفاعل الاطفال مع هذه اللعبة وصولها إلى هدفها المسطرة.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصة واحدة | 20/19 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة واحدة | 20/17 طفلا | 85% |

**6- يسأل ويجيب على الأسئلة البسيطة بكلمة أو كلمتين. في لعبة صح أو خطأ:**

الهدف من اللعبة هو وضع الطفل في موقف يكون فيه مقارنا بين الصورة والواقع الحقيقي من خلال وضع المفردة في غير سياقها الصحيح وقد أعطت هذه اللعبة نتائجها المرجوة منها .

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصتين | 20/19 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصتين | 20 /17طفلا | 85% |

**7- يستعمل جملا جديدة من الحروف التي تعلمها من لعبة قف في مجموعتك للتمييز بين الحروف:**

الهدف من هذه اللعبة التمييز بين الحروف المتشابهة، والتفريق بينها لكون هذا يصعب على أطفال هذه المرحلة، ومن خلال نتائج الجدول يتضح لنا أن نسبة تفاعل الأطفال مع هذه اللعبة جيدة مما يؤكد استجابتهم وتحقيق اللعبة أهدافها.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصة واحدة | 20/19 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة واحدة | 20/17 طفلا | 85% |

**8- يستكشف مفردات جديدة على نشاط أو تفاعل في لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة:**

هذه اللعبة تعنى بالتمييز بين المفردات التي تنتمي إلى حقولها الدلالية الأصلية، من خلال نزع المفردات الدخيلة في الحقل والجدول المرفق يبين مدى استجابة الأطفال لهذه اللعبة .

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصتين | 20/19 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصتين | 20/17 طفلا | %85 |

**9- يذكر كلمات تبدأ بنفس الحرف على حسب ما تعلمه من لعبة تركيب الحروف:**

الهدف منها تمييز الطفل بين الحروف، وقراءتها قراءة صحيحة، وكذا تنمية رصيدهم المفرداتي، من خلال معرفة النصف الاخر من الكلمة، ومن خلال نتائج الجدول نرى نسبة تفاعل الأطفال جيدة، مما يبين مدى استجابة الاطفال مع هذه اللعبة، والوصول إلى الهدف المرجو.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | ثلاث حصص | 20/20طفلا | 100% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصتين | 20/20طفلا | 100% |

**10- يكرر الكلمات والأفعال التي تظهر في لعبة رفع اليدين للتمييز بين الحروف:**

الهدف من هذه اللعبة هو التمييز بين الحروف، وكذا تحريك الجسم لكي لا يشعر الطفل بالخمول والملل، ونظرا لنتائج الجدول يتضح لنا استجابة الجيدة لهذه اللعبة لدى الأطفال، والوصول إلى الهدف المطلوب.

| عدد الأفواج | عدد الحصص | عدد المتفاعلين | نسبة التفاعل |
|---|---|---|---|
| فوج "الأبطال " ق أ | حصة واحدة | 20/19 طفلا | 95% |
| فوج "السفراء" ق ب | حصة واحدة | 20/17 طفلا | 85% |

**المبحث الثاني: الألعاب التعليمية وتنميتها للرصيد المفرداتي:-**

**1- الألعاب التعليمية المستخدمة في الدراسة:**

أثبتت الدراسات الحديثة أن الألعاب التعليمية دور هام في العملية التعليمية للرصيد اللغوي عامة لدى أطفال الروضة وبالأخص التحضيري، وللرصيد المفرداتي بصفة خاصة وذلك من خلال ملاحظتنا للقسم التحضيري (أ)و(ب) في الروضة التي أجرينا عليها الألعاب التالية:.

**1- لعبة التصنيف:**

تعطي المعلمة مجموعة من الكلمات للمتعلمين، ويطلب منهم تصنيفها إلى صنفين صنف في حقل المدرسة وصنف الاخر في حقل المنزل وعرضت عليهم الكلمات التالية: **سرير- طاولة- كتاب -صحن - ملعقة – تلفاز- خزانة ملابس -غرفة النوم – دفتر القسم – قلم**. وبمساعدة المعلمة يميز المتعلمين بين الصنفين ، ويدرج كل كلمة من الكلمات ضمن ما يناسبها من صنف، وتطلب من مجموعة الطاولة الخضراء أو الزرقاء أو الحمراء بتصنيف الجملة وقراءتها لترى ما مدى تميزهم بين المجموعتين.

هنا المتعلم يتعلم مجموعة من الكلمات يضيفهم إلى رصيده المفرداتي مع تصنيف كل صنف إلى صنفه المناسب ، ويميز ما لذي يستعمل في المدرسة وما لذي يستعمل في المدرسة.

**2- لعبة ماهي مهنتي:**

تكتب المعلمة بعض الأدوات في الصبورة تخص بعض المهن، مثل سماعات، مشرط، فرن، خبز، طائرة، مئزر، مسطرة، قلم ، صحن، ملعقة، سكين، منشار، لوح، حراثة، فأس...إلخ، فتطلب المعلمة من الأطفال معرفة من يحمل السماعات ، ومن يحمل المسطرة، ومن خلال رؤية صورة الطبيب أو الفلاح أو الطباخ وهذا بعد ما تعرفهم المعلمة عليهم أولا، وتطلب منهم تصنيف كل أداة بما يناسبها من المهن.

فهنا المتعلم يكتسب من هذه اللعبة نطق الكلمة وكذا معرفة حقل اللغوي للمهن ، وماذا يحمل كل عامل، كملاحظة لم تعتمد المعلمة مهنة واحدة فقط بل طبقتها على عدة مهن من بينها :. **طبيب– خباز– نجار- معلم – طباخ – فلاح**.....إلخ.

**3- لعبة تمثيل الادوار:**

تقوم المعلمة بجلب نص من المسرحية، وتعطي بعض الأطفال دور مثلا دور الذئب وأركان الاسلام، فيقف الأطفال في صف واحد مقابل طفل واحد يلعب دور الذئب والثاني دور الام، ويبدأ الحوار التالي، الذئب والأطفال ويقول الذئب يا ويلكم يا لأركان ، ويقولو بصوت واحد نحن في حمى الرحمان، يقول الذئب الشيطان يفتنكم، فيقولون بس الرحمان يحمينا، ويقول ترى الصيام يعطشكم فيرد الصوم بس الريان يروينا، فيقول الذئب ترى الزكاة تفقركم فتقول الزكاة بس الرحمان يغنينا، ويقول الذئب ترى الصلاة تشغلكم، فتقول الصلاة بس الرحمان ينشطنا، ويقول الذئب ترى الحج يتعبكم، يقول الحج بس الرحمان يبيض صفائحنا ، ثم يهجم الذئب على الاركان لاصطيادهم وتقف الأم لحمايتهم ، ومن يصطاده الذئب خاسر، فهذه اللعبة تتكون من سبعة أطفال يشاركون.

فالهدف هنا هو معرف الأطفال أركان الاسلام وترتيبهم ويزيد هذا إلى رصيده المفرداتي.

**4- لعبة مطابقة الصورة مع الكلمة:**

تعرض المعلمة مجموعة من الصور ومجموعة من الكلمات المكتوبة في بطاقات تتطابق مع الصور المعروضة ، وتطلب من المتعلمين ربط الصورة بالكلمة المعروضة فالكلمات التي تم عرضها **سيارة – شاحنة – حافلة – دراجة – طائرة** وتشرح لهم أن هذه تسمى وسائل النقل وتساعد الشخص من التنقل من مكان إلى مكان آخر سواء أكان بعيد أو قريب وتطلب المعلمة من التلاميذ بنطق الكلمات وربطها بالصورة ومن خلال مكتسباتهم القبلية ومعرفتهم على بعض الوسائل.

فالرصيد المفرداتي الذي يكتسبه الطفل هنا هو أن يقترن في ذهن المتعلم صورة الوسيلة وكلمتها أي الدال والمدلول، فيصبح بذلك قد اكتسب رصيد جديد من صور الكلمات يضيفه إلى رصيده المفرداتي.

**5- لعبة معرفة أسماء الحيوانات:**

تقوم المعلمة بجلب مكبر الصوت وتلصق في الصبورة صور الحيوانات وكذلك تلصق اسم الحيوان، ثم تضع في مكبر الصوت صوت حيوان وكل مرة تطلب من طفل من المجموعات سواء من الطاولة البرتقالية أو الحمراء أو الخضراء، معرفة صوت الحيوان ونطق اسمه فوضعت في الطاولة الحمراء الصور التالية:.

النهيق ـــ صوت الحمار. الصهيل ـــ صوت الحصان

الزئير ـــ صوت الاسد. الزقزقة ـــ صوت العصافير.

وتضع صوت مثلا الحمار وتطلب منهم معرفة الصوت وربطه باسم الصوت واسم الحيوان.

وأما الطاولة الخضراء أعطتهم المجموعة التالية:.

المواء ـــ صوت القطة. الخوار ـــ صوت البقرة.

النباح ـــ صوت الكلب.

وتضع صوت الكلب مثلا وتطلب منهم الاستماع إلى الصوت وربط اسم الصوت واسم الحيوان المناسب.

وفي الطاولة البرتقالية أعطتهم المجموعة التالية:.

الهديل ـــ صوت الحمامة. الفحيح ـــ صوت الافعى.

العواء ـــ صوت الذئب. الصياح ـــ صوت الديك.

وتضع في مكبر الصوت صوت الديك وتطلب منهم معرفة صوت أي حيوان من خلال سماع صوته.

فهذه اللعبة تساهم في فهم ومعرفة الاصوات الحيوانات ويضيف إلى ذهنه اسم الحيوان مع صورته وسماع صوته، يضيفه إلى رصيده المفرداتي.

**6- لعبة صحيح وخطأ:**

تعرض المعلمة مجموعة من الجمل تحمل معنى فيها خطأ، وينتظر من المتعلم أن يعرف الصحيح، فإن عرف يشجعه وإن كان خاطئا يصوب له ، ويقوم بتصحيح الخطأ.

الجمل التي تم عرضها هي:.

تصنع النحلة العسل. – تتساقط أوراق الشجر في فصل الربيع.

– ينمو التفاح فوق الشجر. – عدد أيام الاسبوع ثمانية.

– تعيش السمكة في العش. – لون الموز أصفر.

– تطير الطائرة في الماء. – الأرنب هو ملك الغابة.

تقوم المعلمة بقراءة كل جملة من الجمل المكتوبة على الصبورة وتطلب من أي طفل مثلا من الطاولة الخضراء الصعود إلى الصبورة، وتقرأ الجملة وتقول له هذه الجملة صحيحة أم خاطئة فيقول صحيحة، ثم تطلب من طفل آخر وهكذا مع بقية الجمل فهناك أطفال ميزوا بين الصحيح والخاطئ وبعض الاخر لم يميز ثم يقوم المعلم بتصحيح ما أخطأ فيه الأطفال، فمثلا في المثال تعيش السمكة في العش فبعض الأطفال يعرفون أن السمكة تعيش في البحر وليس في العش والبعض الاخر لا يعرف فهنا يصحح المعلم لهم فيعرفون كلهم أن السمكة تعيش في البحر وليس في العش.

فالرصيد المفرداتي الذي اكتسبه الأطفال في هذه اللعبة هو أن يعرف دور كل شيء ويعرف مكان عيش بعض الكائنات، ويعرف أن أيام الأسبوع سبعة وليس ثمانية، وأن تساقط الأوراق ليس في فصل الربيع وإنما في فصل الخريف، ويعرف أن الأرنب ليس ملك للغابة وأن الأسد هو ملك الغابة، وأن الطائرة تطير في الهواء وليس في الماء.....إلخ.

**6- لعبة رفع اليدين التمييز بين حرف الفاء والنون:**

تطلب المعلمة من الأطفال إحضار كلمات تحتوي على حرف الفاء منهم من قال فلفل فأر فيل ومنهم من قال اسم صديقه يحتوي على حرف الفاء فادي وفارس وتطلب منهم كذلك منهم إحضار كلمات تحتوي على حرف النون منهم من قال نحلة عنب غربان، ثم تكتب لهم كلمات في الصبورة أولا تحتوي على حرف الفاء وجملة دخيلة من بين الكلمات **فأر**– **فلفل – خروف**– **فيل**– **فأس** –**عقد** ومنهم من ينتبه لوجود كلمة دخيلة وهي عقد للتأكد من أن حرف الفاء قد رسخ في ذهنهم، وكذلك في الحرف النون تعطي لهم كلمات تحتوي على حرف النون منهم **نحلة – تين – حلزون – توت – عنب – حصان** وتطلب منهم اكتشاف الكلمة التي لا تحتوي على حرف النون ويقول أحد الأطفال أن كلمة توت أنها لا تحتوي على حرف النون وتتأكد المعلمة أن حرف النون قد رسخ في ذهنهم، ثم تطلب منهم عند سماع كلمة تحتوي على حرف النون رفع اليد اليسرى ، وعند سماع كلمة تحتوي على حرف الفاء رفع اليد اليمنى ، ولتثبيت هذا تعطي لهم المعلمة تطبيق في كتابهم على حرف النون وحرف الفاء في محتوى التطبيق الاول يطلب منهم تلوين حرف الفاء وحرف النون، أما التطبيق الثاني وضع دائرة على حرف النون وحرف الفاء من خلال هذا التطبيق يتم تثبيت حرف الفاء وحرف النون والتفريق بينهما.

ومن خلال هذه اللعبة يتم التمييز بين الحرفين وكذلك إضافة الكلمات التي تحتوي على الحرفين إلى رصيدهم المفرداتي.

**7– لعبة قف في مجموعتك للتمييز بين الحروف المتشابهة:**

يصعب على أطفال القسم التحضيري خاصة الذين لم يتعلمو من قبل أي لم يمروا بمرحلة التمهيدي التمييز بين الكثير من الحروف المتشابهة في الشكل وتختلف في النطق مثل (ب – ت – ث – ن) و(ح –خ – ج)و( د– ذ)و(س – ش)و(ع– غ)و(ص – ض).....إلخ، فأخذت المعلمة أنموذجا عن حرف (ع وغ) فقامت بتوزيع بطاقات كلمات متشابهة يتضمن بعضها حرف العين والبعض الاخر حرف الغين مثلا مجموعة الطاولة الخضراء حرف العين

والطاولة الزرقاء حرف الغين ثم طلبت من كل مجموعة قراءة بطاقاتهم، فبطاقات الطاولة الخضراء تحتوي على حرف العين الكلمات التي قدمت لهم هي :. **عنكبوت – ثعلب – عسل – عيدان – شمعة – علم.** ومجموعة الطاولة الزرقاء قدمت لهم الكلمات التالية:. **غيمة – غسالة – ببغاء – غزال – غراب – غراء – غابة .**

وتطلب المعلمة من المجموعتين التي تحتوي حرف العين تشكيل دائرة وكذلك مجموعة حرف الغين تشكيل مربع ومن يخطئ يخرج من المجموعة.

فالرصيد الذي يكتسبه الطفل من هذه اللعبة هو التمييز بين الكلمات التي تحتوي على حرف الغين وحرف العين فيضيفونها إلى رصيدهم ومن خلال ذهابهم إلى نزهة أو رحلة يمكنهم التعرف على الحروف والتمييز بينها.

**9- لعبة نزع مالا ينتمي إلى المجموعة:**

تعطي المعلمة عدة كلمات تنتمي إلى مجموعة لغوية معينة مثلا إلى حقل الفواكه، مع ذكر كلمة دخيلة ليس من المجموعة اللغوية، وكل كلمة من الكلمات يكتبها في ألواح التلاميذ ويطلب من كل طفل حمل لوحته وقراءة الكلمة التي تحتويها، ثم تطلب المعلم من الطفل الذي يحمل الكلمة الدخيلة يخرج من المجموعة ويقف أمام زملائه ليتعرف زملائه على الكلمة الدخيلة ولا تنتمي إلى المجموعة والكلمات التي تم عرضها هي:. تفاح – إجاص – أسد – برتقال – عنب – بطيخ – توت – خوخ – موز.

فهذه اللعبة يتعرف من خلالها الأطفال على الكلمة الدخيلة وهي أسد وهو حيوان وليس من ضمن مجموعة الفواكه فيزيد هذه الكلمات إلى رصيده المفرداتي.

**10- لعبة تركيب الكلمات:**

تضع المعلمة بطاقات الأحرف في مجموعتين ويطلب من التلاميذ أن يركب الأحرف المقطوعة، فيأخذ الجزء الأول من البطاقة من المجموعة الأولى ويركبها مع البطاقة من

المجموعة الثانية، يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ إلى الأفواج، وتكون الجزء الأول من الكلمة عند الفوج الأول، والجزء الثاني عند الفوج الثاني، وتطلب المعلمة من الطفل الذي يحمل الجزء الاول من الكلمة البحث عن زميله ليكمل الجزء الثاني ويتحصل على الكلمة كاملة فمثلا كلمة معلمتي الجزء الاول (معل )والجزء الثاني( متي) ويتم تركيبها معلمتي ومن يستطيع تركيب الكلمات يعتبر فائز .

فمن خلال هذه اللعبة يستطيع الطفل معرفة الكلمة ويستطيع كذلك تركيبها بنفسه وإكمالها فيكتسب كلمات يضيفها إلى رصيده المفرداتي.

**2- مناقشة نتائج الألعاب التعليمية والرصيد المفرداتي.**

**1- مطابقة الكلمة بصورتها:**

إن هذه اللعبة حظيت تجاوب كبير من طرف الأطفال ،إذ نرى أن هذا النوع من الألعاب ينتمي إلى الألعاب الجماعية، والاطفال يحبون التنافس ، ومن خلال نتائج اللعبة نرى أن نسبة التفاعل جيدة ، فحسب ملاحظتي أرى أن الأطفال قد اكتسبوا صورة الحرف ، وكذلك من خلال المراجعة لكلتا القسمين لاحظت أن الأطفال يسترجعون ما قاموا به في اللعبة ويتمكنوا من الاجابة بكل أريحية هنا نتأكد أن اللعبة ساهمت بدور كبير في تنمية بعض الكلمات والحروف والجمل لدى الأطفال.

**2- لعبة التصنيف:**

أن هذه اللعبة تنتمي إلى نوع من الألعاب الفردية، وهذه المرحلة من العمر أرى لا بد أن استعمال مثل هذه الالعاب ليكتسب الطفل كم هائل من المفردات، مقارنة بالوسائل التعليمية القديمة، فعند ربط لعبة التصنيف بالواقع نجد أن الأطفال في منازلهم تطلب منهم المعلمة عند الذهاب إلى منازلهم وضع المحفظة في مكانها وملابس الروضة في مكانها وكذا الحذاء فيطبقون ما تعلمه في اللعبة أو ما اكتسبوه في اللعبة في منازلهم مما يساهم هذا في تثبيت

مفردات وتطبيقها على أرض الواقع أي يستطيع التمييز بين أدوات المنزل وأدوات الروضة. ونتأكد من خلال هذه اللعبة أنها ساهمت في اكتساب الطفل مجموعة من المفردات من بينها مفردات القسم ومفردات المنزل.

**3- لعبة ماهي مهنتي:**

إن هذه اللعبة ممتعة بالنسبة للأطفال، وهذا من خلال نسبة التفاعل جيدة، لان بعد هذه اللعبة قامت المعلمة بمراجعة للمهن التي شاهدها الأطفال في الحصة وكذا في النزهة ، ليتمكن الطفل من اكتساب كم هائل من المفردات والكلمات، ويستطيع معرفة كل مهنة ومن يؤذيها، وكذا الأدوات التي تستعمل في كل مهنة ،حيث أضاف حقل المهن إلى رصيده المفرداتي ، فأرى أن هذه اللعبة قد ساهمت في اكتساب مفردات جديدة وتنمية المفردات القديمة.

**4- لعبة تمثيل الادوار:**

عدد المتفاعلين مع هذه اللعبة معظم الفوج مما يدل على تجاوب الأطفال نسبة تفاعلهم الجيدة، يعني أن الأطفال قد عرفوا أركان الاسلام ليتم التطبيق والتدرب في منازلهم، فإن تمثيل الادوار أو تقمص الدور من طرف طفل في هذه المرحلة يعد تقليدا، والتقليد وسيلة قديمة أو غريزة منذ الصغر، أي أن الهدف الذي حدد في بداية الدرس أو في بداية الحصة قد تحقق بفضل هذه اللعبة فما كان التلاميذ ليعلموا ترتيب الأركان، إلا تقمص الدور ومشاركة الأطفال فيها، ولاحظت أن هذه اللعبة مسلية لما فيها من تعلم وقد لاحظت اكتساب الأطفال من خلال حضورهم للحصة القادمة وتحاورهم مع المعلمة ، أحدهم يقول صليت ركتين والصلاة الركن الثاني في الاسلام مع مساعدة المعلمة بالإشارة طبعا، والاخر يقول تصدقت وقد علم أن الصدقة هي نفسها الزكاة وهكذا....إلخ.

**5- لعبة معرفة أصوات الحيوانات:**

عدد المتفاعلين في هذه اللعبة ونسبتهم يدل على أن معرفتهم لأصوات وأسماء بعض الحيوانات جعلت اللعبة أسهل وأنجح، لو صح التعبير فمهارة الاستماع مهمة في هذه اللعبة ، فيسمع الطفل صوت الحيوان فيحاول معرفة من هذا الحيوان ، ويقول اسم الحيوانات ، تنمي هذه اللعبة حاسة السمع وكذا مفردات حقل الحيوانات وتعرف الاطفال على أسماء وأصوات حيوانات جديدة وإضافتها إلى رصيدهم المفرداتي، وأرى أن هذه اللعبة ساهمت بالقدر الكبير على تنمية بعض المفردات مع مساعدة مهارة السماع.

**6- لعبة صحيح وخطأ:**

هذه اللعبة كان عدد المتفاعلين ونسبتهم جيدة، قد علمتهم الكثير من الجمل الخاطئة وتصحيحها، لتدارك الاخطاء وتصويبها لأن بعض العبارات تمكن الاطفال من التعرف عليها أنها خاطئة منطقيا لا تصلح لتلك الحالة، وكذلك حسب خبرتهم السابقة ومثلا أنهم يرون في التلفاز مثلا أن الطائرة تطير في السماء وليس في الماء، وقد تعرفوا على كيفية توظيف جملة مثل أن عدد أيام الاسبوع سبعة وليس ثمانية، وأن تساقط أوراق الاشجار في فصل الخريف وليس في الربيع، وتأكدت من خلال هذه اللعبة أن الاطفال يستطيعون النطق الصحيح واللفظ الصحيح من خلال الكلمة الخاطئة وتوظيفها في مكانها الصحيح.

**7- لعبة قف في مجموعتك التمييز البصري بين الحروف المتشابهة:**

من خلال نتائج اللعبة أرى أن الأطفال تفاعلوا بصفة جيدة مع هذه اللعبة ، إلا متعلمي الذين لم يمروا بمرحلة التمهيدي لم يستطيعوا التمييز بين الحروف المتشابهة، والصعبة في النطق لذا وجدت المعلمة صعوبة في تثبيت الحروف المتشابهة وقد طبقت معلمة قسم التحضيري (أ)على حرف العين والغين أما معلمة القسم التحضيري (ب) على الحرفين السين والشين ، و طلبت المعلمة من الأطفال إحضار كلمات تحتوي على الحرف منهم من استطاع بكلمة تحتوي على الحرف، ومنهم من لا يعرف ولم يستطع فهذه الحروف صعبة

النطق على الأطفال، وتأكدت أنه لا بد من الاستعانة بالوسائل التقليدية مثل كتابة الحروف وإعادة كتابتها عدة مرات لكي يترسخ عندهم الحرف ثم يستطيعون التمييز بين الحرفين.

**8- لعبة نزع ما لا ينتمي إلى المجموعة:**

نلاحظ أن المعلمة اعتمدت في هذه اللعبة عن ألواح الأطفال ، ولكي يستطيع التمييز بين الشيء الذي ينتمي إلى ذلك الحقل أم لا، أعطت لهم حقل الفواكه وطلبت منهم نزع مالا ينتمي إلى هذا الحقل، فمعظم الأطفال عرفوا وتمكنوا من إيجاد الكلمة الدخيلة لأن معظمهم يعرفون الفواكه، وقد سبق لهم التعرف عليها في المرحلة السابقة ألا وهي التمهيدي، حتى في منازلهم كذلك، لذلك لم تكن صعبة عليهم ، وبغض النظر عن بعض الأطفال منهم من يعرف الخوخ والموز والتوت لأنه أكله و رأه، أما البعض الاخر يسمع به دون رؤيته أو حتى ذوقه، فقد لاحظت أن هذه اللعبة ساهمت في تثبيت أسماء الفواكه وصورهم، وكذا ما هو فاكهة وما هو ليس بفاكهة، إذ أكسبتهم حقل معجمي جديد أضافوه إلى رصيدهم ألا وهو حقل الفواكه.

**9- لعبة تركيب الحروف:**

من خلال هذه اللعبة أرى معظم التلاميذ يستطيعون تركيب الحروف من خلال نتائج شبكة الملاحظة، وكذلك يتفاعلون كلهم لكونها لعبة سهلة الفهم وتوصل المعلومة إلى أذهانهم، بحيث قسمت المعلمة

الأطفال إلى فوجين الفوج الأول يحمل الجزء الأول من الكلمة، والفوج الثاني يحمل الجزء الثاني من الكلمة، أي كل تلميذين يحاولون تركيب الكلمة ومن يستطيع تركيب يكون هو الفائز، هنا أسلوب التحفيز مهم جدا لدى التلاميذ فمن تمكن من الإجابة تشجعه معلمته بقولها أنت رائع أو أنتم أبطال لتحفيزهم، أرى أن هذه اللعبة ساهمت في تحسين مستوى الأطفال في القراءة، وكذا محاولاتهم المستمرة في تركيب الكلمة، مما أكسبهم الكثير من المفردات والجمل الصحيحة وإضافتها إلى رصيدهم المفردات.

**10- لعبة رفع اليدين للتمييز بين حرفي الفاء والنون:.**

في هذه اللعبة اعتمدت على المراجعة لتأكيد أن الأطفال قد استطاعوا التمييز بين الحرفين، فهدف هذه اللعبة هو التمييز بين الحرفين، فوجدت المعلمة صعوبة في ذلك فطبقت هذه اللعبة بحيث تختار مثلا من كل طاولة طفلين وتنطق كلمة مثلا تحتوي على حرف النون فإذا سمعوا حرف النون في الكلمة تطلب منهم المعلمة رفع يديهم اليسرى، وإذا سمعوا حرف الفاء يقوم برفع يديهم اليمنى وهكذا، فمن يخطأ يغير مع زميله إلا أن يكتسب التلاميذ التمييز بين الحرفين، ثم قامت المعلمة بتطبيق في كتابهم الخاص بالتحضيري لكي يرسخ لديهم الحرفين والتمييز بينهم، نظرا لكون الحرفين صعبين نوعا ما إلا أن اللعبة لقت تفاعل كبير مع الأطفال.

وحسب ملاحظتي أن لعبة التصنيف، ولعبة تركيب الجمل، ولعبة صحيح وخطأ، لقت تفاعل كبير وكذلك اكتسب فيهم الأطفال عدد كبير من المفردات اللغوية الجديدة.

# الخاتـــــــمة

# الخاتمة

نستنتج أن العملية التعليمية تحتاج إلى وسائل جديدة وحديثة تواكب العصر ألا وهي الألعاب التعليمية لأنها تعد أسها وسيلة وأقربها إلى الطفل من خلالها يكتسب الطفل رصيد ثري بالمفردات الجديدة وكذلك تسهم في الخروج من العملية التقليدية القديمة ، وتعد الألعاب التعليمية وسيلة هامة مساعدة في العملية التعليمية ويتبين من خلال الدراسة مدى إسهامها في تنمية المفردات لدى أطفال الروضة وخاصة التحضيري حيث وصلت إلى نتائج مفادها:.

1) لألعاب عملية ممتعة للأطفال تثير مرحهم وتكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية عادة.
2) لعبة معرفة أسماء الحيوانات تساهم في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقيها سماعا.
3) لعبة تمثيل الأدوار هي أقرب أسلوب تعلمي يحاكي الواقع، فالسلوك الصادر من الطفل خلال اللعب يعكس السلوك الاكثر احتمالا بأن يقوم به الطفل في الواقع الميداني.
4) العبة تركيب الحروف من أكثر الوسائل جذبا لانتباه المتعلم.
5) لعبة تمثيل الادوار تزيد وتعزز ثقة الطفل بنفسه.
6) لعبة التصنيف تعكس جدية وتحضير المعلم واجتهاده في توصيل المعلومة وغرس السلوك المراد توصيله بشتى الوسائل.
7) لعبة صحيح وخطأ تجعل المتعلم أكثر استعداد لتقبل المادة المعرفية ،لأنها تساعد على إشباع الرغبة والزيادة في تنمية رصيده المفرداتي.
8) تساعد لعبة قف في مجموعتك في تنوع أساليب التعليم ومواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين.
9) تنمي الالعاب التعليمية الرصيد لدى الطفل من خلال:.

1- تترك لعبة مطابقة الصورة بصورته أثرا في ذهن الطفل لأنها أكثر ثراء مقارنة بالوسائل التعليمية القديمة.

2- تجذب لعبة رفع اليدين الطفل بشكل أكبر من المحاضرات الملقاة قديمة وتجذب انتباه الطفل واهتمامه وتعتبر هذه الخصائص من أهم العوامل التي تؤذي إلى التعليم الجيد.

3- تسهل لعبة ماهي مهنتي في إيصال المعلومة التي يحتاج المعلم جهدا لفظيا وكتابيا كبيرا في شرحها.

4- تعمل لعبة تمثيل الأدوار على تجسيد المعاني والخبرات اللفظية يمكن أن يستوعبها الطفل الروضة.

5- تساعد لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة في بناء المفاهيم الجديدة.

6- تعد لعبة تركيب الحروف وسيلة هادفة ومعززة للرصيد المفرداتي لطفل الروضة .

7- تعد لعبة التصنيف أداة لاكتساب المفردات اللغوية الجديدة.

8- تعد لعبة صحيح وخطأ من أبرز الوسائل التعليمية التي تسمح بتحقيق أهداف تربوية وتعليمية .

9- كما لاحظت أن الألعاب التعليمية دور فعال في تنمية مهارة الطلاقة لدى أطفال الروضة.

**توصيات:**

- ضرورة استخدام التعليم القائم على اللعب في المؤسسات التعليمية خاصة وأن له دور في جذب انتباه الطفل واستثارة دافعيته للتعلم.

- ضرورة تصميم ألعاب تربوية تتناسب مع قدرات الطفل العقلية والمعرفية واللغوية والاجتماعية والمهارية.

- لا بد من دمج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.

- لا بد من اكتشاف طرق تضمين الالعاب التعليمية في البيئة الدراسية لتعزيز التعلم التفاعلي.

- لا بد من فهم معايير اختيار الألعاب التعليمية الانسب لتحسين المستوى الاكاديمي.

# المصادر والمراجع

**المصادر والمراجع:**

**الكتب:**

1) الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، رافدة الحيدري.
2) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، الاستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة، عمان المسيرة للنشر والتوزيع، الطبعة الاولى (2002م- 1422هـ)الطبعة الخامسة(2010م- 1430هـ).
3) الألعاب التربوية المتكاملة رياض الاطفال وللمرحلة الاساسية العليا من تقديم زهير خليف – تقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات – مديرية التربوية والتعليم ، قلقيلية مشرف عام شبكة الاوس التعليمية.2009/2008
4) الألعاب التربوية (الابداع الفكري- مهارات إبداعية في التربية والتدريب)،عثمان حمود الخضر، شركة الابداع الفكري للنشر والتوزيع –الكويت- ص ب28589، الصفاة 13164 الكويت.
5) الألعاب التربوية، استراتيجية لتنمية التفكير زيد الهويدي ،دار الكتاب الجامعي ،ط3،الامارات العربية المتحدة2012.
6) دليل الألعاب التربوية، سينا عبد الغفور زراعي.
7) مناهج البحث العلمي، تأليف محمد سرحان علي المحمودي، الطبعة الثالثة1441هـ/2019مـ ، دار الكتب ، رقم الايداع (561)لسنة 2015مـ ، الجمهورية اليمنية صنعا.
**8)** أساليب تدريس اللغة العربية – بين المهارة والصعوبة ،فهد خليل زايد ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، الأردن –عمان، وسط البلد ، شارع الملك حسين ، ص .ب 52046، عمان 11152 الأردن.

**مقالات :**

1) الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري أنموذجا ، مجلة جسور المعرفة –Djoussour El maarefa،مجلد7عدد05(ديسمبر 2001)، فاطمة جرير ، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم.

2) الحصيلة اللغوية أهميتها ، أحمد محمد المعتوق ،مصادرها ووسائل تنميتها عالم المعرفة ، الكويت.

3) التعلم باللعب ،استراتيجية التعلم باللعب ، علي بن تقي القبطان ،طريقك الصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ ،وزارة التربية والتعلم سلطة عمان،2006–

4) للسانيات واللغة العربية (نماذج تركيبية دلالية) ، عبد القادر الفاسي القهري ط2002،1م، ج1، دار توبقال للنشر والتوزيع المغرب.

5) المقدمة ، عبد الرحمن بن خلدون ، تح دروسي ويدي ط2، 1985م، لجنة البيان العربي ، بيروت.

6) دور الكلمة في اللغة ، سيفن أولمان ،دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر ، ط1، ت، كمال ستر.

7) دراسة احصائية بالحاسب الالكتروني للجذور الواردة في الصحاح واللسان والتاج ، محمد سائح بن عمر ، مجلة المعجمية ، تونس 1985م، ع1.

8)لسان العرب ابن منظور المجلد الثاني ص1172مادة(رصد).

9) مقاييس بناء المحتوى اللغوي ، عبد المجيد عيساني ، مطلعة مزوار ، الوادي الجزائر ظ1، 2010م.

10) مسار الرصيد المفرداتي فب اللسان العربي ، الجيلالي حلام ، مجلة كلية الآداب والعلوم الانسانية عدد03، المعجمية العربية ،قراءة دراسة في التأسيس النظري.

11) معجم المصطلحات التربوية والنفسية ، حسن شحاتة وآخرون ، الدار المصرية اللبنانية ،ط1424،1هـ، 2003م.

**رسالة ماجستير:**

**1.** أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض، هند حامد جاسم الجميلي، 2013م- 1435هـ.

**2.** أثر استخدام الالعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الاساسي ، بشرى عمر يونس 26-04-2017،كليةالتربية ،قسم المناهج وطرق التدريس غزة 2015م-1436هـ،

وافي 1985-144، ينظر العناني (23-2002-22).

# الملخـــص

**ملخص البحث:**

تهدف الدراسة إلى معرفة دور الألعاب التعليمية في تنمية الرصيد المفرداتي لطفل الروضة، حيث يعد اللعب ضروريا في حياة الطفل من أجل تنمية قدراته النفسية والجسمية والعقلية وكذا من أجل الترفيه والتسلية ، وللعب دور أساسي في العملية التعليمية خاصة في هذه المرحلة من العمر، خاصة طفل الروضة، إذ يصبح قاموسه اللغوي ثريا بكلمات جديدة اكتسبها من خلال اللعب، وتصبح لغته متطورة وتعبيره سلسا مقارنة بالمراحل الاولى من عمره ، كما يصبح الطفل متفاعلا مع بيئته الاجتماعية ،فهي ليست وسيلة للتسلية والترفيه فقط بل هي وسيلة لتنمية رصيده اللغوي ، لأن اللعب المساعد الأكبر للطفل في فهمه للكلمات واستعمالها الصحيح وكذلك يساعده على التواصل مع مجتمعه.

**الكلمات المفتاحية:**

الألعاب التعليمية – الطفل– الروضة – الرصيد المفرداتي – الرصيد اللغوي.

**Abstract:**

The study aims to know the role of educational games in developing the vocabulary balance of the kindergarten child, as play is necessary in the child's life in order to develop his psychological, physical and mental abilities, as well as for entertainment and amusement, and to play an essential role in the educational process, especially at this stage of life, as it becomes his dictionary. The linguist is enriched with new words that he acquired through play, and his language becomes developed and his expression is smooth compared to the early stages of his life. The child also becomes interactive with his social environment. It is not only a means of entertainment and amusement, but rather a means of developing his linguistic balance, because play is the greatest help to the child in his understanding of words and their use. Correct and also helps him communicate with his community.

**Key words:** Educational games- Vocabulary balance- Linguistic balance- the child- the kindergarten.

# الملاحق

| الرقم | العبـــــــارات | قسم التحضيري(أ) |
|---|---|---|
| 1. | يطابق كل كلمة بصورتها على حسب لعبة مطابقة الكلمة بصورتها. | دائما |
| 2. | يستكشف مفردات جديدة على نشاط أو تفاعل في لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة. | دائما |
| 3. | يشارك موقف تمثيلي مع توزيع الأدوار. | أحيانا |
| 4. | يصنف المفردات حسب الحرف الأول والأخير، من خلال لعبة التصنيف. | أحيانا |
| 5. | يطابق كل ملمس بصورته من خلال ما تعلمه من اللعبة. | دائما |
| 6. | يطابق كل صوت الحرف الأول من الكلمات. | دائما |
| 7. | يطابق الحرف بالصورة التي تبدأ به. | دائما |
| 8. | يستعمل مفردات جديدة في موضوعات متنوعة من خلال ماهي مهنتي. | أحيانا |
| 9. | يستعمل جملا جديدة من الحروف التي تعلمها من لعبة قف في مجموعتك للتمييز بين الحروف. | دائما |
| 10. | يسأل ويجيب على الأسئلة البسيطة بكلمة أو كلمتين. في لعبة صح أو خطأ. | دائما |
| 11. | يذكر كلمات تبدأ بنفس الحرف على حسب ما تعلمه من لعبة تركيب الحروف. | دائما |
| 12. | يربط بين الاسم وصوته من خلال ما تعلمه من لعبة معرفة أسماء الحيوانات. | دائما |

| | | |
|---|---|---|
| 13. | يكرر الكلمات والأفعال التي تظهر في لعبة رفع اليدين للتمييز بين الحروف. | دائما |

**2-شبكة الملاحظة للألعاب التعليمية والرصيد المفرداتي قسم التحضيري(ب):**

| الرقم | العبـــــــارات | قسم التحضيري(ب) |
|---|---|---|
| 1. | يطابق كل كلمة بصورتها على حسب لعبة مطابقة الكلمة بصورتها. | دائما |
| 2. | يستكشف مفردات جديدة على نشاط أو تفاعل في لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة. | أحيانا |
| 3. | يشارك موقف تمثيلي مع توزيع الأدوار. | أبدا |
| 4. | يصنف المفردات حسب الحرف الأول والأخير، من خلال لعبة التصنيف. | أبدا |
| 5. | يطابق كل ملمس بصورته من خلال ما تعلمه من اللعبة. | دائما |
| 6. | يطابق كل صوت الحرف الأول من الكلمات. | أحيانا |
| 7. | يطابق الحرف بالصورة التي تبدأ به. | دائما |
| 8. | يستعمل مفردات جديدة في موضوعات متنوعة من خلال ماهي مهنتي. | أبدا |
| 9. | يستعمل جملا جديدة من الحروف التي تعلمها من لعبة قف في مجموعتك للتمييز بين الحروف. | أحيانا |
| 10. | يسأل ويجيب على الأسئلة البسيطة بكلمة أو كلمتين. في لعبة صح أو خطأ. | أحيانا |

| | | |
|---|---|---|
| 11. | يذكر كلمات تبدأ بنفس الحرف على حسب ما تعلمه من لعبة تركيب الحروف. | دائما |
| 12. | يربط بين الاسم وصوته من خلال ما تعلمه من لعبة معرفة أسماء الحيوانات. | دائما |
| 13. | يكرر الكلمات والأفعال التي تظهر في لعبة رفع اليدين للتمييز بين الحروف. | دائما |