المملكة المغربية

وزارة التربية الوطنية
والتعليم العالي
وتكوين الأطر
والبحث العلمي

# دليل الألعاب

غشت 2009

السنة الأولى من التعليم الابتدائي

جميعا من أجل
مدرسة النجاح

2009 - 2012

# دليل الألعاب

## مدخل

في إطار التوجهات الرامية إلى النهوض بالمنظومة التربوية و إرساء مبادئ جيل مدرسة النجاح، ونظرا للأهمية البالغة التي يكتسيها اللعب في تنمية شخصية المتعلم، واس تحضارا للحاجة الماسة إلى مرجع للألعاب الملائمة لمتعلمي المستوى الأول من التعليم الابتدائي، تم إعداد دليل للألعاب المتنوعة .

فهو يقدم أرضية يستأنس بها المدرس تبعا لحاجات المتعلمين، وله حرية التصرف حسب الحاجة ونوع اللعبة والغلاف الزمني والمناسبة.

تقدم هذه الألعاب إما داخل القسم أو خارجه حسب ما تمليه الضرورة؛ فمنها القصيرة ومنها الطويلة، وللمدرس أن يدرجها في الوقت الذي يراه مناسبا؛ بحيث:

- يمكن استغلال فترة الاستراحة لممارسة بعض الألعاب التي لا يتعدى غلافها الزمني 10 دقائق.
- هناك عدد من الألعاب التي يمكن القيام بها خلال المناسبات (مثل الحفلات السنوية أو الدورية...).
- يمكن استغلال بعض الألعاب أثناء بعض الحصص الدراسية، أو خلال أسابيع الإدماج لتمرير بعض المفاهيم ( الرياضيات, النشاط العلمي, اللغة العربية ...)؛
- كما هو الشأن بالنسبة لجميع الأنشطة التعلمية، ينبغي تقديم الألعاب تبعا لمستوى المتعلمات والمتعلمين وحاجاتهم الفردية والجماعية، بحيث تراعى قدراتهم الفكرية والمهارية في إدراك اللعبة وإنجازها.
- وقد روعيت البساطة والوضوح والتشويق والتنوع في اختيار هذه الألعاب.

# الباب الأول

# الألعاب التربوية وأهميتها

## 1. الألعاب التربوية:

اللعب تعبير حر وتلقائي ، يساعد على التكيف والاندماج الاجتماعيين ويساهم في تنمية شخصية الطفل .

## 2. فوائد الألعاب التربوية:

اللعب:

- راحة نفسية؛
- يساعد على تفريغ الطاقة الزائدة؛
- يفسح المجال أمام حاجات لم تتم تلبيتها ليتم تعويضها باللعب؛
- يقوم السلوك ويجعل الطفل يصحح المفاهيم كما انه يؤدى وظيفة علاجية؛
- يهيئ الطفل ليصبح ناضجا؛
- تجربة يحاول الطفل من خلالها أن يثبت ذاته؛
- يساعد الطفل على النمو الحس-حركي؛
- يمكن الطفل من اكتساب قيم العمل الجماعي والتضامن والانضباط والاحترام.

## 3. أصناف الألعاب التربوية:

يمكن تقسيم الألعاب إلى أصناف متعددة: فمنها العادية التي لا تتطلب وقتا ولا استعدادا إضافيا؛ ومنها المركبة أو الكبرى، و تتطلب وقتا وجهدا قبل الانطلاق وأثناء وبعد مجريات اللعب.

تجدر الإشارة إلى أن هناك أصنافا أخرى من الألعاب يمكن مزاولتها داخل فضاء مغلق (قاعة)، ومنها ما يستلزم الهواء الطلق بحسب عدد الأفراد المشاركين أو حسب خصوصية الألعاب.

## 4. دور وأهمية الألعاب في تكوين الشخصية :

### أ ـ اللعب والنمو الجسمي:

إذا كان اللعب عبارة عن ديناميكية حركية فإنه يسهم في النمو الجسدي والبدنى.

### ب ـ اللعب والنمو العقلي:

إن اللعب يسهم في تنمية التعلمات وتنمية القدرات العقلية العليا: الاستنباط، التحليل، التوليف... والقدرات العقلية الدنيا: التركيز، الانتباه، الذاكرة، الملاحظة، وتطوير العمليات الذهنية الأخرى.

### ج ـ اللعب والنمو الاجتماعي:

بواسطة اللعب يتعلم الطفل القيم الاجتماعية والدينية، كالإخلاص والأمانة واحترام القوانين ... كما أن الألعاب الشعبية تحافظ على استمرارية ثقافة المجتمع ونقلها إلى الناشئة.

### د ــ اللعب والنمو الوجداني:

اللعب ينمي ويكون كل ما له علاقة بالذات وبالآخر من الناحية الأخلاقية والسلوكية والعاطفية‘ ...

## 5. الطفل و الألعاب:

يرتبط اللعب ارتباطا وثيقا بالطفولة، وسنركز على الفترة مابين 6 و 8 سنوات ( السنة الأولى الابتدائية ) حيث يتسم اللعب بالسمات الآتية:

- نمو جسمي فسيولوجي؛
- نمو انفعالي عقلي (انفعال – اضطراب- ارتباك)؛
- الاستعاضة عن اللعب الفردي باللعب الجماعي والتعاوني؛
- الميل إلى نماذج لعب الراشدين ويتسم بالآلية والتقنية والتركيبية والحركية؛

## 6. المنشط والألعاب :

على المنشط أن يلم بخصوصيات هذه المرحلة من عمر الطفل وأن يدرك العلاقة بين اللعب والطفولة، ويكيف الألعاب وقواعدها تماشيا مع رغبة المتعلمين واستعداداتهم وقدراتهم، وذلك بـ:

- المعرفة الدقيقة بالألعاب وقواعدها؛
- توجيه اللعب في اتجاه ميول الأطفال ورغباتهم؛

## 7. القواعد الأساسية للألعـــاب:

يمكن تلخيص الشروط الواجب توفرها قبل بداية ممارسة اللعب فيما يلي:

- اختيار الوقت المناسب حسب رغبة الأطفال؛
- التبليغ والشرح الواضح للمناولات من طرف المنشط ؛
- اختيار مكان يسمح بممارسة اللعب في جميع مراحله دون صعوبة أو عناء؛
- تهييء الأدوات والمواد؛
- توفير عناصر السلامة؛
- تهييء الجو النفسي للأطفال؛
- التمكن من جميع القواعد والإجراءات الضابطة للعب، وإعداد الوسائل والاستعداد القبلي الذي من شأنه أن يذلل الصعاب أثناء الممارسة.

لا يمكن إغفال دور المنشط (الأستاذ) أثناء ممارسة اللعب، إذ يمكن أن يلعب دور الملاحظ أو الحكم أو المشارك، وقد يجمع بين هذه الأدوار كلها ليضمن ويوفر شروط نجاح اللعب.

## 8. المراحل الأساسية لتنشيط الألعاب التربوية :

لتقديم الألعاب يجب اتباع المراحل الآتية:

| المراحل | الممـــارســـات |
|---|---|
| **تقديم** | وضع التلاميذ في الإطار العام: شرح المضمون والقانون الضابط للعبة وطريقة الممارسة وكيفية استعمال الوسائل المتوفرة. |
| **سير اللعبة** | احترام جميع المراحل، توزيع الأدوار، وتحديد دور المنشط وذلك بالرجوع إلى البطاقة التقنية |
| **تقييم** | التحكم في مجريات اللعب والتحقق من مدى بلوغ الهدف المحدد |

# الباب الثاني

## بطاقات التحكم في مجريات الألعاب التربوية.

في هذا الباب تم تقسيم الألعاب المقترحة إلى ألعاب تعلمية وأخرى ترفيهية. فالألعاب التعلمية ترتبط ارتباطا وثيقا بالمواد الدراسية، هدفها تيسير استيعاب التعلمات وترسيخها؛ أما الألعاب الترفيهية فهدفها التسلية، وإضفاء الحيوية والمتعة على جميع الأنشطة. وعلى هذا الأساس يمكن إدراجها في بداية الأسبوع أو عند نهايته، أوفي بداية اليوم أو عند نهايته، أو بين الحصص الدراسية حسب الحاجة.

## الألعاب التربوية التعلمية.

**الآلة الحاسبة**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : من 5 إلى 10 دقائق
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز – تقوية الذاكرة ـ ضبط مكونات العدد**

**سير اللعبة**

- يوزع المشاركون في اللعبة إلى ثلاث مجموعات على شكل صفوف متوازية.
- يقف المنشط وراء الصفوف الثلاثة وينادي على الجالسين في مؤخرة كل صف ويهمس لكل منهم برقم.
- يطلب المنشط من كل مشارك تم الهمس له بالرقم تبليغه للذي أمامه عبر عدد من الضربات على الكتف اليمنى لتحديد رقم الوحدات أو / وعلى الكتف اليسرى لتحديد رقم العشرات. يمرر المشاركون الضربات فيما بينهم إلى أن يصل الرقم للمشارك الموجود بالمقدمة.
- هذا الأخير بعلن عن الرقم الذي بلغه من خلال الضربات التي تلقاها.

ملحوظة: تتكرر اللعبة إلى حين بلوغ الهدف أو الإحساس بالملل.

**الأمير قينقاع**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : من 5 إلى 10 دقائق
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**الترويح عن النفس، الانضباط، احترام رأي الآخر.**

**سير اللعبة:**

اللعبة عبارة عن حوار بين الأمير قينقاع وخدمه حيث يلعب المنشط دور الأمير ويتقمص المشاركون دور الخدم:

- المنشط : الأمير قينقاع يخاطبكم.
- المشاركون: سمعا وطاعة يا مولاي ( يرددون هذه العبارة وهم يمسكون بأيدي بعضهم ويتمايلون).
- المنشط : الأمير قينقاع يقول لكم تخيلوا أنفسكم في السوق.
- المشاركون: (على كل مشارك أن يشخص دورا من الأدوار التي يمكن مصادفتها في السوق)
- المنشط : الأمير قينقاع يقول لكم تخيلوا أنفسكم في السينما.
- المشاركون: (على كل مشارك أن يشخص دورا من الأدوار التي يمكن مصادفتها في السينما: بائع التذاكر، المتفرج، ...)
- المنشط : الأمير قينقاع يقول لكم تخيلوا أنفسكم في القسم.
- المشاركون: (على كل مشارك أن يشخص دورا من الأدوار التي يعيشها في القسم)

**ملحوظة :** يطالب المنشط المشاركين أن يقوموا بفعل مباشر كأن يأمرهم بالضحك أو القفز أو السكوت، شريطة الحفاظ على الهدوء وعدم إزعاج الآخرين.

## الحروف الأبجدية

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات بألوان مختلفة**

## الهدف من اللعبة

**التركيز، التثبيت والإغناء.**

## سير اللعبة

يقف المنشط وسط مجموعة من المشاركين ويوزع على كل واحد من هؤلاء حرفا من الحروف الأبجدية شفهيا أو كتابيا .
يعين المنشط من بين المشاركين طفلا واحدا ويلقي عليه سؤالا.
يجيب المشارك الذي تم اختياره عن السؤال بكلمة تبدأ بالحرف الذي عين له.

مثلا : مشارك سلم له حرف الميم : ما اسمك؟ محمد ، ما وظيفتك ؟ ممرض ...

يمكن التصرف في اللعبة كاختيار أربعة متطوعين يمثلون أربعة حروف، توجه إليهم الأسئلة بسرعة لاختيار الفائز منهم.
يمكن مطالبة المشاركين بتركيب كلمة باستعمال اكبر عدد من الحروف الموزعة عليهم.

## بطاقات القراءة

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات بألوان مختلفة**

## الهدف من اللعبة

**جعل المتعلم قادرا على صياغة جمل ( أو كلمات) وفق النسق العربي الفصيح**

## سير اللعبة

**اللعب بالحروف :** تقدم لكل مشارك مجموعة من البطاقات كتبت عليها حروف بخط بارز.
يحاول كل مشارك تكوين كلمة بأكبر عدد من الحروف الموجودة لديه (كلمات تخص الحرف المدرس و مجال الوحدة الدراسية)

**اللعب بالكلمات :** تقدم بطاقات لكل متعلم ويطالب بتكوين جمل في أقل وقت ممكن ( التركيز على الرصيد اللغوي الخاص بالوحدة الدراسية )

**بيبيرلي**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز – الانتباه – الحركة**

**سير اللعبة**

1 - يبسط المنشط سبابتي يديه إلى الأمام، فيمثل وكأنه يضرب على آلة الطبل وهو يقول : " بيبيرلي" ويبسط يديه نحو الأمام ويقول"بلا" و يرفعها إلى الأعلى وهو يقول "هو" . ( أعلى - أسفل - بيبيرلي ) .

2 - بعد تعرف المجموعة على الحركات ومسمياتها، يقوم المسير بالمرور بين المشاركين ويأمرهم بالتركيز على صوته وليس على حركته. كل من أخطأ يقدم نشيدا في نهاية اللعبة.

## سوق الخضر والفواكه

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات بألوان مختلفة**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز – الذكاء**

**سير اللعبة**

1- يختار الميسر متطوعا و يطلب منه الخروج من القاعة لبعض الوقت.
2- يوزع الميسر المشاركين إلى مجموعات.
3- يطلب من كل مجموعة اختيار اسم من الفواكه أو الخضر.
4- يطلب من المشاركين النطق بأسماء مجموعاتهم في آن واحد عند إعطاء إشارة الانطلاق من طرف المسير.
5- يدخل المسير المتطوع ويطالبه بتحديد اسم الفاكهة أو الخضر التي سمعها مع تعيين المجموعة التي نطقت بها.
6- تعطى للمتطوع ثلاث محاولات قصد تحديد الاسم,
7- تقصى كل مجموعة تم التعرف على اسمها.

**ملحوظة :** يمكن إخراج أكثر من متطوع، كما يمكن استبدال أسماء الخضر والفواكه بأسماء حيوانات أو طيور أو أسماك حسب خصوصية المحيط.

## سوق لا باء ولا طاء

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز ـ ترويج معجم خاص بالخضر والفواكه**

**سير اللعبة**

1- يحكي الميسر قصة متعلقة بالسوق، وكلما أراد أن ينطق باسم نوع من الفاكهة أو الخضر يشير إلى مشارك لينطق بالاسم بدلا عنه.

2- يشترط على المشارك أن ينطق باسم (من الخضر أو الفاكهة) لا يتضمن حرف الباء أو الطاء.

3- يقصى من اللعبة كل من أعطى اسما به حرف الباء أو الطاء، أو تأخر في الإجابة.

**ملحوظة :** الحرف الشرط لا يعتمد إلا عند التعرف عليه في مادة اللغة.

**معجم اللغة**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات بألوان مختلفة**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز- الانتباه**

**سير اللعبة**

بعد انتقاء كلمة معينة يتم اختيار مشاركين من الفريق بعدد حروف هذه الكلمة، ويكتب كل حرف من حروف الكلمة على لوحة، يحمل كل لاعب حرفا منها ثم يصطفون بطريقة تمكن من تركيب الكلمة. بعد ذلك يغير الميسر الكلمة بنطق حروفها بترتيب آخر فتنتج كلمة جديدة؛ وعلى أعضاء الفريق أن يرتبوا أنفسهم حسب الترتيب الجديد لحروف الكلمة الجديدة ، والفائز هو من يؤدي المهام بأسرع وقت. مثال : كلمة (وردة) تحرف إلى (دروة) ثم إلى (دورة) هكذا ثلاث مرات . ونفس الشيء بالنسبة لفريق آخر.

**ممنوع التهجي**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **بطاقات بألوان مختلفة**

**الهدف من اللعبة**

**مساعدة المتعلم على القراءة الكلية للكلمات دون تهجي**

**سير اللعبة**

- **بشكل فردي** : تكتب كلمات على بطاقات وتوزع على المتعلمين بوضعها مقلوبة على الطاولات ( بطاقة أمام كل متعلم ) ويطلب من المتعلمين كشفها وقراءتها خلال ثانية أو ثانيتين بالتركيز على التتابع السريع لعملية الكشف/القراءة (خلال سلسلة تشمل ثلاثة أو أربعة متعلمين يمكن مطالبة المتعلمين بتكوين جملة انطلاقا من الكلمات المقروءة)
- **بشكل جماعي**: يتم كشف بطاقات كبيرة أمام المتعلمين خلال ثانية أو ثانيتين أو ثلاث ثوان ( حسب الصعوبة القرائية) ثم يتم إخفاؤها ومطالبة المتعلمين بتحديد الكلمة التي تم كشفها.

**التوجيهات:** التركيز على الرصيد اللغوي المدروس خلال الوحدة.

# الألعاب التربوية الترفيهية.

## الإذاعة المتنقلة

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **قبعة**

## الهدف من اللعبة

**الانتباه - تنمية الحواس – التركيز**

## سير اللعبة

1 - يتطوع أربعة أو ستة أطفال للمشاركة في اللعبة، فيجلسون على كراسي أمام جماعة القسم، ويعتبر كل مشارك(ة) محطة إذاعية مستقلة.

2 - تتفق المجموعة على موضوع معين أو ما يقترحه الميسر ( مثلا : نشرة الأخبار عبر الإذاعات العالمية ، أغاني عبر الإذاعات، تقليد مذيع ...)

3 - يحمل الميسر قبعة ويضعها على رأس أحد المشاركين فيبدأ اللاعب بتلاوة الأخبار أو الغناء حسب الاتفاق .

4 - حين توضع القبعة على رأس المشارك يجب أن يبدأ في الإرسال، وعندما ترفع عن رأسه ينقطع الإرسال ويصمت لتنتقل إلى آخر وهكذا دواليك .

5 - لا يجوز لمحطة إذاعية أن تذيع برنامجا أو أغنية قد سبق أن أذيعت في محطة سابقة .

6 - يعتبر مقصيا من اللعبة كل مشارك توقف عن الكلام قبل رفع القبعة عن رأسه، أو استمر في الكلام بعد رفعها. و هكذا إلى أن يبقى مشارك واحد يعتبر فائزا.

## الحبل الوهمي

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **حبل ومنديل**

**الهدف من اللعبة**

**الترويح عن النفس**

**سير اللعبة**

1 - يبسط الميسر حبلا، يمسك طفلان بطرفيه على علو يرتفع عن الأرض بـ 50 سنتيمترا تقريبا.

2 - يطلب من طفل متطوع أن يقفز من فوقه، ثم يمر تحته دون لمسه في الحالتين.

3 - يتم إغماض عيني الطفل بمنديل ويطلب منه فعل نفس الحركات (أي القفز فوق الحبل ثم المرور تحته). في نفس الوقت يقوم المسير بسحب الحبل ويترك الطفل ينجز الحركات في الهواء

**السمكة**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**
**الانتباه**

1- يتفق الميسر مع المشاركين على اعتبار يده اليمنى سمكة واليد اليسرى سطح الماء.

2- يطلب من المشاركين أن يتأهبوا لإمساك السمكة عندما تقفز فوق السطح عن طريق التصفيق.

**ملحوظة :** يستنتج الميسر مدى تيقظ المشاركين وانتباههم

## لعبة الحافلة

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

## الهدف من اللعبة

**التركيز والانتباه**

## سير اللعبة

1. يتم تقسيم المشاركين إلى : سائق، جابي، ركاب، عجلات (يمنى، يسرى، أمامية، خلفية)، حقائب.
2. يقوم المنشط بسرد قصة من خياله تدور حول هذه العناصر.
3. كل مشارك سمع اسمه مطالب بالجلوس.
4. في حالة عدم جلوس المشارك عند سماع اسمه أو جلوسه دون سماع اسمه يعتبر مقصيا من اللعبة.

**إشارة**: اسم الحافلة يلزم الجميع بالجلوس

**لعبة التقليد**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**الذكاء**

**سير اللعبة**

1. تعطى لطفل معين ورقة كتب عليها اسم حرفة أو مهنة ما.
2. يطلب من التلميذ تقليد المهنة ميميا محاولا إيصال المهنة للتلاميذ عن طريق الحركات دون اللجوء إلى الكلام.
3. يمكن تنويع طريقة اللعب باقتراح اللعب في مجموعات( ممثل عن كل مجموعة) والتنويع في المهن (نجار، طبيب، أستاذ، رسام، خياط...).

**لعبة المرآة**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **مرآة للشرح**

**الهدف من اللعبة**

**التركيز والتقليد**

**سير اللعبة**

1- يلعب المنشط دور شخص يقوم بمجموعة من الحركات أمام المرآة متجها نحو المشاركين.
2- يقوم المشاركون بلعب دور المرآة التي تعكس حركات الشخص الذي يقف أمامها.
3- ينوع المنشط الحركات وقد يصدر أصواتا ليختبر انتباه المشاركين.

ملحوظة: يقترح الأستاذ بعض المتعلمين للعب دور المنشط.

**رئيس الجوق**

| | |
|---|---|
| صنف اللعبة | : عادية |
| عدد المشاركين | : غير محدد |
| نوع المشاركة | : فردية |
| المكان | : داخل القاعة |
| الزمن | : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين) |
| الوسائل | : **لا شيء** |

**الهدف من اللعبة**

**التركيز والمرح**

**سير اللعبة**

1- يعزل تلميذ عن المجموعة خارج القاعة.
2- يحدد التلاميذ من بينهم مشاركا يسمى رئيس الجوق؛ يعطي الإشارة للقيام بحركات معينة، يحاول زملاؤه تقليده دون لفت الانتباه إلى رئيس الجوق
3- يدخل التلميذ الذي تم عزله إلى القاعة، ويحاول معرفة رئيس الجوق الذي يحرك المجموعة.
4- تعاد اللعبة مع مشارك آخر ويحدد رئيس جوق آخر.

**أين الصفارة ؟**

| | |
|---|---|
| صنف اللعبة | : عادية |
| عدد المشاركين | : غير محدد |
| نوع المشاركة | : فردية |
| المكان | : داخل القاعة |
| الزمن | : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين) |
| الوسائل | : **صفارة** |

**الهدف من اللعبة**

**التركيز- الانتباه**

**سير اللعبة**

يقوم القائد بتغطية أعين المشاركين ويوزعهم في الميدان ليبدأ هو بالصفير في مكان من الميدان لا يغيره ولا يتحرك منه. يحاول المشاركون تحديد مصدر الصفير للحصول على الصفارة. يكرر القائد عدد المحاولات إلى سبع، لمعرفة أكثر المشاركين تركيزا في تحديد مكان الصفارة.

**تعدد الاستعمالات (القلم)**

نوعها : لعبة داخلية
المستوى : الأول ابتدائي
الجنس : مختلط
عدد المشاركين : غير محدد
المكان : داخل القاعة
المدة : 30 دقيقة
المواد و الأدوات اللازمة : **عصا**

**الهدف من اللعبة**

**تنمية القدرة على التخيل**

**سير اللعبة**

- يعين المنشط ثلاثة مشاركين بحيث يكون اثنان منهم خارج القاعة و الثالث داخلها ليبدأ اللعبة.

- يسلم المنشط عصا للتلميذ داخل القاعة؛

- يطلب منه ذكر أشياء يمكن أن يتخيلها انطلاقا من شكل العصا ( معول..منشار...) وذلك خلال دقيقتين؛

- يتم إدخال المشارك الثاني للقيام بالعملية نفسها و يمنح كل مشارك نقطة حسب الأشياء المتخيلة؛

- المشارك الفائز يعيد اللعبة مع مشاركين آخرين؛

- تجمع إحصاءات الأجوبة ليحدد التلميذ الفائز حسب أكبر عدد من الأجوبة؛

**التوجيهات:** يمكن تقديم شكل دائري أو غيره عوض العصا.

## العصا الكهربائية

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : حسب ما يراه المنشط مناسبا

## الهدف من اللعبة

**تنمية روح الجماعة عند الطفل.**
**تنمية التركيز و الانتباه**

## سير اللعبة

- مبدأ اللعبة يرتكز على محاولة قائد اللعبة الذي يتوسط الحلقة لمس المتعلمين و هو يقول ( أنا العصا الكهربائية..أو أنا النار..أو أنا رجل مجنون..أنا العقرب)
- يعتبر مقصيا كل من لمسه قائد اللعبة أو انفصل عن الحلقة
- من واجب كل متعلم الهروب من العصا الكهربائية مع المحافظة على تماسك الحلقة.
- يتوجه المتعلمون المتواجدون خلف القائد في نفس اتجاهه لمساعدة أصدقائهم على الهرب.

**توجيهات:** على القائد تغيير اتجاهه بسرعة حتى يتفادى سقوط التلاميذ.

**التقمص الصوتي**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**تنمية مهارة التركيز و المرح**

**سير اللعبة**

- يقوم المنشط بالمشي فيقوم الأطفال ( الجمهور) بتصفيق يتناسق إيقاعه مع إيقاع حركة أرجل المنشط.
- يقوم المنشط بفتح الباب و يصدر الأطفال صوت فتح الباب ( غيييييييييط).
- يقوم المنشط بإغلاق الباب و يصدر الأطفال صوت إغلاق الباب ( زييييييييط).
- يقوم المنشط بالمشي فيقوم الأطفال بالتصفيق ببطء مع تناسق حركة الأرجل.
- يقوم المنشط بإشعال عود ثقاب و يصدر الأطفال صوت الإشعال ( تش تش).
- يقوم المنشط بالجري ويصفق الأطفال بسرعة بتناسق مع حركة أرجل المنشط.

**التوجيهات**: يجب على المنشط أن يجعل حركات جسمه متناسقة مع تعابير وجهه و إعادة بعض الحركات أكثر من مرة.

**ورد جميل**

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**تنمية القدرات البدنية و حس الانتباه عند الطفل**

**سير اللعبة**

- يشكل المتعلمون دائرة مغلقة و يتموضع مشارك خارج الدائرة و هو يحمل باقة ورد (أو ما يقوم مقامه)
- يدور التلاميذ حسب الدائرة و يرددون نشيد اللعبة:

في اليد اليمنى ورد جميل (مرتان) — في شهر مايو يزدهر (مرتان)

- يدور التلميذ حاملا الباقة في الاتجاه المعاكس
- يجلس المشاركون و يرددون :

انهض و ارقص يا ورد جميل (مرتان) و اختر منا من تريده (مرتان)

- يضع المتعلم الأول الباقة خلف احد المشاركين أثناء ترديد المتعلمين للنشيد و يركض ليحتل مكانه
- يأخذ المتعلم الثاني الورد و يجري ليلمس التلميذ الأول قبل أن يصل إلى مكانه
- إذا تمكن من لمسه، يقصى المتعلم الأول و يدخل داخل الحلقة ليردد النشيد مع الآخرين، في حين يكمل اللاعب الثاني الدورة ليضع الباقة خلف تلميذ آخر و هكذا.
- إذا لم يتمكن المتعلم الثاني من لمس الأول يجلس هذا الأخير في المكان الشاغر ليكمل اللاعب الثاني دورته و يضع الباقة خلف لاعب آخر.
- يجب مراعاة إجراءات السلامة في كل الحالات.

## لعبة الذاكرة 1

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**تدريب المتعلمين على التركيز و التذكر**

**سير اللعبة**

- يضع الأستاذ مجموعة من الأشياء المختلطة في إناء .
- يقدمها للتلاميذ المشاركين قصد معاينتها.
- يخرج الأطفال المشاركون من القاعة.
- يتم إخفاء محتويات الإناء و يدخل المشاركون واحدا واحدا إلى القسم.
- يحاول المشاركون تذكر الأشياء وذكر أسمائها بلغة سليمة؛ على ألا تتجاوز المدة المخصصة لكل مشارك 30ثانية.
- يتم تنقيط المشاركين حسب عدد الأشياء التي تم تذكرها.

## لعبة الذاكرة 2

صنف اللعبة : عادية
عدد المشاركين : غير محدد
نوع المشاركة : فردية
المكان : داخل القاعة
الزمن : غير محدد (حسب رغبة واهتمام المشاركين)
الوسائل : **لا شيء**

**الهدف من اللعبة**

**المرح و تنمية التركيز**

**سير اللعبة**

- تتحلق مجموعة من المتعلمين حول طاولة توضع عليها ملاعق بعدد أقل من عدد اللاعبين.
- يختلق المنشط قصة يكون محورها هو كلمة القصعة و على كل طفل أن يسارع بحمل ملعقة أو قلم كلما سمع كلمة قصعة،و من بقي فارغ اليدين يقصى من اللعبة،حتى تبقى ملعقة واحدة و مشاركان، و الفائز منهما هو من أخذ الملعقة.

# دليل الألعاب

## الفهرس


مدخل 1

**الباب الأول**
**الألعاب التربوية وأهميتها**

1. الألعاب التربوية 3
2. فوائد الألعاب التربوية 3
3. أصناف الألعاب التربوية 4
4. دور الألعاب في تكوين الشخصية 4
5. الطفل و الألعاب 5
6. المنشط ( الأستاذ / التلميذ ) والألعاب 5
7. القواعد الأساسية للألعـــاب 6
8. المراحل الأساس لتنشيط الألعاب التربوية 7

**الباب الثاني**
**بطـاقـات التحـــكم في مجريات الألعاب التربويـة**
**الألعاب التربوية التعلمية**

- الآلة الحاسبة 9
- الأمير قينقاع 10
- الحروف الأبجدية 11
- بطاقات القراءة 12
- بيبيرلي 13
- سوق الخضر والفواكه 14
- سوق لا باء ولا طاء 15
- معجم اللغة 16
- ممنوع التهجي 17
- الألعاب التربوية الترفيهية.
- الإذاعة المتنقلة 18

- الحبل الوهمي 19
- السمكة 20
- لعبة الحافلة 21
- لعبة التقليد 22
- لعبة المرآة 32
- رئيس الجوق 42
- أين الصفارة ؟ 52
- تعدد الاستعمالات (القلم) 26
- العصا الكهربائية 27
- التقمص الصوتي 28
- ورد جميل 29
- لعبة الذاكرة 30