افتتاحية

"...ولرفع تحدي إصلاح المنظومة التربوية، فإن التعليم الأولي يجب أن يتميز بطابع الإلزامية بقوة القانون بالنسبة للدولة والأسرة، وبدمجه التدريجي ضمن سلك التعليم الإلزامي، في إطار هندسة تربوية متكاملة. كما يتعين إخراج النصوص القانونية والتنظيمية المتعلقة بتأطير هذا التعليم، وفق رؤية حديثة، وفي انسجام تام مع الإصلاح الشامل الذي نسعى إليه، واعتماد نموذج بيداغوجي متجدد وخلاق، يأخذ بعين الاعتبار المكاسب الرائدة في مجال علوم التربية، والتجارب الناجحة في هذا المجال. وفي نفس السياق، نلح على ضرورة بلورة إطار مرجعي وطني للتعليم الأولي، يشمل كل مكوناته، لاسيما منها المناهج ومعايير الجودة وتكوين المربين، بالإضافة إلى تقوية وتطوير نماذج التعليم العالية، لتحسين جودة العرض التربوي بمختلف وحدات التعليم الأولي في كل جهات المملكة."

مقتطف من الرسالة الملكية التي وجهها صاحب الجلالة الملك محمد السادس

إلى المشاركين في "اليوم الوطني حول التعليم الأولي" بالصخيرات 18 يوليوز 2018.

فهرس المحتوى

افتتاحية..... 2

مقدمة..... 5

الفصل الأول: اللعب نشاط ووسيلة أساس في التربية ما قبل المدرسية..... 7

1. اللعب التربوي:..... 7

1.1. تعريف اللعب:..... 7

2.1. التربية:..... 8

3.1. اللعب التربوي:..... 8

2. بيداغوجيا اللعب:..... 9

1.2. التعريف:..... 9

2.2. أهمية بيداغوجيا اللعب:..... 9

2.3. معيقات بيداغوجيا اللعب:..... 9

3. أهمية اللعب التربوي:..... 9

4. أهداف اللعب التربوي:..... 10

5. وظيفة اللعب التربوي وفوائده:..... 10

6. أشكال الألعاب التربوية:..... 11

7. اللعب عند الأطفال في وضعية إعاقة:..... 11

1.7. نمو الأطفال في وضعية إعاقة:..... 11

2.7. المشكلات التي تصعب اللعب للأطفال في وضعية إعاقة:..... 12

3.7. كيفية مساعدة الأطفال في وضعية إعاقة من خلال اللعب:..... 12

8. أصناف اللعب التربوي:..... 14

1.8. الألعاب الحسية والحركية:..... 14

2.8. ألعاب التركيب:..... 14

3.8. الألعاب التلقائية:..... 14

4.8. الألعاب الرمزية:..... 15

5.8. الألعاب المقعدة:..... 15

6.8. الألعاب الثقافية:..... 15

7.8. الألعاب الفنية:..... 15

8.8. الألعاب الترويحية والرياضية:..... 16

الفصل الثاني: أجرأة التربية باللعب وبعض تطبيقاتها في التعليم الأولي..... 17

1. محطات استخدام الألعاب في الدرس..... 17

2. الشروط الواجب توفرها في اللعبة التربوية 17

3. نماذج الألعاب التربوية وفق وثيقة الإطار المنهاجي التعليم الأولي 18

1.3. نماذج ألعاب وفق أنشطة الاستقبال والخروج والطقوس الاعتيادية:..... 18

2.3. نماذج ألعاب وفق المشاريع الموضوعاتية ومصفوفات مجالات التعلم 21

أولا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 1: استكشاف الذات والمحيط البيئي والتكنولوجي: 21

ثانيا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 2: بناء الأدوات الأساس لتنظيم التفكير: 23

ثالثا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 3: بناء أدوات التعبير اللغوي والتواصل: 27

رابعا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 4: تطوير السلوك الحس حركي:..... 31

خامسا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 5: تنمية الذوق الفني والجمالي:..... 32

سادسا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 6: بناء القيم وقواعد العيش المشترك: 35

3.3. عينة لألعاب خاصة بالأطفال في وضعية إعاقة: 38

نماذج من ألعاب رقمية: 41

مقدمة

أولت وزارة التربية الوطنية والتكوين المهني والتعليم العالي والبحث العلمي اهتماما خاصا للتعليم الأولي، على اعتباره القاعدة الأساس لكل إصلاح تربوي، مبني على الجودة وتكافؤ الفرص والمساواة والإنصاف، وتيسير النجاح في المسار الدراسي والتكويني، حسب ما جاء في الرؤية الاستراتيجية للإصلاح 2030/2015؛ حيث عملت الوزارة على إعداد الإطار المنهاجي للتعليم الأولي، في وثيقة مرجعية موجهة للمنهاج التربوي، تهدف إلى وضع إطار لمنهاج تربوي وطني يضمن لجميع الأطفال المغاربة أقصى قدر من المساواة في الولوج إلى تعليم أولي يراعي حاجاتهم النفسية والتربوية، ويكسبهم التعلمات الأساس المراد تحقيقها في مجال النمو بمختلف جوانبه الحسية الحركية، والمعرفية، والاجتماعية، والعاطفية، في أفق الاستقلال الذاتي.

وقد وضع الإطار المنهاجي للتعليم الأولي الخطوط العريضة للمنهاج التربوي من مدخلات ومخرجات وما بينهما من عمليات بيداغوجية أساسية، مع اعتماد الهندسة المنهاجية الحالية على مدخل المشروع التربوي، وذلك باقتراح العمل بمشاريع موضوعاتية كآلية لتصريف المنهاج التربوي وتنمية الكفايات التربوية، من خلال تقديم نماذج لمشاريع يمكن الاشتغال عليها وأجرأتها من خلال مكوناتها الفرعية الخاصة التي تعتبر منطلق مختلف الأنشطة التي يمكن اقتراحها لكل مجال تعلمي. ولأجل ذلك نصت الوثيقة على اعتماد اللعب كقاعدة أساس للاشتغال، ذلك أن كل نشاط تربوي، مهما كان مجاله التعلمي، ينبغي أن ينجز باللعب.

يعتبر اللعب عامة، واللعب التربوي خاصة، من أهم الأدوات التربوية الناجعة والفعالة للاهتمام بالأطفال في مرحلة التربية ما قبل المدرسية، ولا يمكن بأي حال فصله عن أنشطة التعليم والتعلم بفصول التعليم الأولي. بحيث يؤكد كثير من الباحثين أن مواجهة الطفل(ة) لبيئته تكون عن طريق اللعب ومن خلال تقليده باللعب لما يراه ويسمعه ويختبره، وهو ما يكسبه المعرفة المتصلة بالواقع وينمي قدراته العقلية والجسمية، ويتيح له فرص تكوين اتجاهات إيجابية نحو الآخرين ونحو النتائج التعليمية والتربوية لنشاطه ونمو ذاته.

ولعل أهم ما يميز أطفال هذه المرحلة هو ميلهم إلى الحركية واللعب، والتعامل مع المحسوسات بغرض الشروع في التعلم والاكتساب. الأمر الذي يبوئ عملية التعلم باللعب المكانة الرئيسة في أنشطة مختلف مجالات التعلم، على اعتباره المدخل الوظيفي لعالم الطفولة والميدان الخصب الذي يتجسد فيه النشاط الحركي. فالأطفال، الطبيعيون أو من هم في وضعية إعاقة، يستمتعون باللعب لارتباطه بنموهم الجسمي وبنضج المهارات الحركية والعقلية؛ كما

أن اللعب يخول للمربية والمربي دورا هاما وحاسما في الاستجابة لمطالب نمو الأطفال، ويتطلب منهما، في الآن ذاته، الإلمام بخصوصيات التعليم الأولى ومتطلباته.

في هذا السياق يندرج "دليل الألعاب" هذا كإطار إجرائي وظيفي وعملي لفائدة مربي(ات) التعليم الأولي من أجل دعم تكوينهم وتطوير قدراتهم ومهاراتهم المهنية، وذلك عبر توفير مجموعة من الألعاب التربوية الهادفة، روعي في انتقائها، مدى ارتباطها بأطفال هذه المرحلة الطبيعيين منهم والذين هم في وضعية إعاقة، ومدى انسجامها مع مختلف مصفوفات الأنشطة المقترحة لكل مجال تعلمي من المكونات الفرعية الخاصة بكل مشروع من المشاريع الموضوعاتية المقترحة بوثيقة الإطار المنهاجي للتعليم الأولي، وكذا مدى تيسيرها لعمل مربي ومربيات التعليم الأولي قصد استثمارها في إعداد الأنشطة والوضعيات التربوية التي تمكن الفئة المسندة إليها من بناء تعلماتها بشكل متين وواقعي ينسجم مع خصوصية هذه المرحلة العمرية في النمو، وبعيدا عن التجريد وكل ما هو صوري؛ وكذلك لأجل إقدارهم على ممارسة العمل بهذه المرحلة، وتبني سلوكات وممارسات تراعي حاجات واستعدادات الأطفال.

الفصل الأول: اللعب نشاط ووسيلة أساس في التربية ما قبل المدرسية

في نظر علماء النفس والباحثين في مجال الطفولة بوجه عام، يعتبر اللعب الأداة الوحيدة للتعلم خلال الخمس سنوات الأولى من حياة الطفل، والشكل الأساس الذي يميز أنشطته اليومية (Bouachrine, 1992 ; 57)؛ ذلك أن الأطفال كثيرا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر، واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان وغيرها. وأول قاعدة ذهبية في التربية ما قبل التمدرس هي إزالة الحدود بين اللعب والتعلم. لذلك يكتسي اللعب أهمية قصوى لدى الصغير على اعتباره سبيلا تربويا لتكوين شخصيته، ونشاطا موجها لتنمية القدرات المعرفية والجسدية والوجدانية والحس حركية للطفل(ة). كما يعد عاملا قويا من عوامل تنمية الاهتمامات الاجتماعية خلال هذه الفترة. وهذا ما أكده كذلك جون ديوي في كتابه (المدرسة والمجتمع) حين قال: "إن المدرسة التقليدية هي تلك التي يقع مركز ثقلها خارج الطفل(ة)، إنه في المعلم أو الكتاب أو في أي مكان شئت، عدا الغرائز المباشرة للطفل(ة) نفسه وعن نشاطاته الذاتية"، وأضاف قائلا: "علينا أن ننطلق من الطفل(ة) ونتخذه هاديا ومرشدا. فالطفل(ة) هو المنطلق وهو المحور وهو الغاية".

1. اللعب التربوي:

1.1. تعريف اللعب:

اللعب ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية، فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة، ففي الصغر يميل الطفل(ة) إلى اللعب الانفرادي، وكلما تقدم في السن زاد ميله إلى اللعب الجماعي. كما أن اللعب هو حب الطفل(ة) وملاذه وعالمه وحياته، وأسعد لحظات حياته تلك التي يقضيها مع لعبته، يحادثها ويحكي لها حكاية، يحضنها ويحنو عليها، يشكو لها، يضربها، يبعثرها، يفككها ويعيد تركيبها...

"اللعب هو حياة الطفل(ة) والوسيلة التي يدرك من خلالها العالم من حوله" (سوزان اسحاق 1933)، فهي تؤكد على الطبيعة النافذة للعب وأنه يمثل جميع جوانب يوم الطفل(ة)، كما أنها تجعلنا ندرك أن الطفل(ة) لا يفرق بين اللعب والعمل كما يفعل الكبار.

اللعب نشاط منظم بمعايير وضوابط تحكم علاقات الأطفال، وتمكنهم من التفاعل فيما بينهم ومع محيطهم، وتنمي مهاراتهم وقدراتهم في مختلف جوانب شخصيتهم.

اللعب وسيلة من وسائل التعليم والتعلم، وظفته ماريا مونتيسوري ضمن طريقتها التعليمية، على اعتبار أنه يوفر حرية كبير لتنمية فعالية التدريب الحس حركي في عملية اكتساب المعارف.

2.1. التربية:

"العمل الذي تمارسه الأجيال الراشدة على الأجيال التي لم تنضج بعد من أجل الحياة الاجتماعية، يكون هدفه تنمية الجوانب الجسدية والفكرية والخلقية التي يتطلبها منه المجتمع في جملته، والبيئة الخاصة التي يعد لها بوجه خاص". (Durkheim, E. 1988).

"تفيد التربية، بمعنى أكثر تحديدا، سلسلة من العمليات يدرب من خلالها الراشدون (الآباء عموما) الصغار من نفس نوعهم، ويسهلون لديهم نمو بعض الاتجاهات والعادات. وعندما يستعمل اللفظ وحده، فإنه ينطبق، في أغلب الأحيان، على تربية الأطفال". (Lalande, A. 1972)

"عملية تنمية متكاملة وديناميكية، تستهدف مجموع إمكانات الفرد البشري (وجدانية وأخلاقية وعقلية وروحية وجسدية)". (Legendre, R. 1988).

"نشاط قصدي يهدف إلى تسهيل نمو الشخص الإنساني وإدماجه في الحياة والمجتمع". (Laeng, M. 1974)

3.1. اللعب التربوي:

هو أسلوب التعلم باللعب من خلال استثمار أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة، وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية، وهو نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم، ولتحقيق المتعة والتسلية في الوقت نفسه. وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب التربوي في التحصيل والتعلم، ذلك أن توفير كل الوسائل والإمكانات للطفل(ة) والتي لا تختلف عن عالمه الذي يحب العيش فيه، وهو عالم اللعب، من شأنه أن يضمن شد انتباهه واكتساب تركيزه، وإثراء المحصول المعرفي لديه؛ وكذا تفريغ الطاقات التي إن لم تترجم باللعب قد تترجم بطرق غير مرغوب فيها كالعنف مثلا.

ويتخذ اللعب التربوي في مؤسسات التعليم الأولي طابعين اثنين:

الطابع الأول: يتمثل في كون اللعب أداة بيداغوجية فعالة ودعامة أساسا تتمحور حولها كل الأنشطة التربوية المقترحة على الطفل(ة)؛

الطابع الثاني: هو أن اللعب يشكل موقفا بيداغوجيا تنشيطيا يحفز القدرات المعرفية للطفل(ة)، ويعمل على تسهيل اكتساب مجموعة من المهارات المتنوعة، وتنمية الجوانب التخيلية والتواصلية والإبداعية لديه.

2. بيداغوجيا اللعب:1.2. التعريف:

هي إحدى البيداغوجيات الحديثة التي ترتكز على اتخاذ اللعب منطلقا لبناء عملية التعليم والتعلم، وهي شكل من أشكال التدريس القريبة من الطبيعة الفطرية للأطفال، والتي تتميز بالميول إلى اللعب والحركية بشكل كبير. فالطفل(ة) في لعبه يعيش طفولته من خلال هذا اللعب ويتماهى مع أدواته وعناصره، ويستجيب لرموزه ومعانيه، أي أنه يشكل بالنسبة للطفل(ة) حقيقة يعيشها بواقعه وخياله. وللعب تأثير بالغ في النمو العقلي، وفي تشكيل شخصية الطفل(ة)، ولذلك فإن تنمية شخصيته في مختلف جوانبها ينبغي أن تقوم لا على استبعاد اللعب من حياته، وإنما على حسن تنظيمه بحيث يؤدي إلى تكوين الخصائص البنائية للطفل(ة) في نموه. وفي هذا الصدد يقول سيجموند فرويد: "الأمر المفضل والذي يحظى بالاهتمام أكثر لدى الطفل هو اللعب، وعليه، فسيكون من الظلم القول إنه لا يأخذ هذا العالم على محمل الجد".

2.2. أهمية بيداغوجيا اللعب:

يتعلم الطفل(ة) بشكل أفضل عندما يتمحور التعلم على مراكز اهتمامه، وأكثر من ذلك في حالة التعلم باللعب. هذه الطريقة الترفيهية تبرز له معنى العمل من خلال اللعب الذي يعتبر وضعية حقيقية أصيلة للتعلم، لذلك تتجلى أهمية بيداغوجيا اللعب فيما يلي:

- تنمية الاستراتيجيات المعرفية الحديثة لدى الأطفال (تحديدا الميتامعرفة: التفكير في التفكير)؛
- التربية على التنافس الشريف (خاصة في إطار الألعاب التعاونية: سأساعدك على أن تتطور لكي نفوز معا)؛
- تنمية التفاعلات المتبادلة بين الأطفال، خصوصا عندما يصيرون قادرين على تنشيط مجموعة من الألعاب بأنفسهم؛
- التدبير الناجع للإيقاعات البيولوجية للأطفال.**معيقات بيداغوجيا اللعب:**
  - اعتقاد البعض أن اللعب مقرون فقط بالمرحلة ما قبل المدرسية، ما يجعلهم يعاملون أطفال حتى المرحلة الابتدائية على أنهم كبار؛
  - النظر إلى أن اللعب مضيعة للوقت على حساب التعلمات؛
  - الشعور بأن اللعب هدر للجهد ولا يدر أية منفعة على الطفل(ة).

3. أهمية اللعب التربوي:

للعب التربوي أهمية قصوى في حياة الأطفال، تتجلى فيما جمعه الأستاذ محمد بسام، في كتابه (النشاط التمثيلي للطفل) من ملخص عدة أقوال في هذا الصدد منها: "ينمو الطفل ويتعلم باللعب، فاللعب هو تربية للجسم والشخصية والذكاء". من هنا يساهم اللعب في "نمو النشاط العقلي المعرفي، وفي الوظائف العقلية العليا كالإدراك والتفكير والذاكرة والكلام".

"ولا يقف دور اللعب عند هذه الجوانب في شخصية الطفل(ة)، بل يتعداه إلى الجانب الاجتماعي، إذ يؤدي اللعب دورا بناء في نضج الطفل(ة) اجتماعيا واتزانه انفعاليا". بالإضافة إلى ذلك، يستعمل اللعب التربوي أيضا كطريقة من طرق العلاج لمجموعة من الاضطرابات النفسية والسلوكية عند بعض الأطفال، بحيث يصبح اللعب بمثابة "تطهير" يتم عن طريقه تفريغ الانفعالات الحبيسة المتعلقة بالمشاعر المرتبطة بالعدوانية في جو يوحي بالطمأنينة والأمن.

كما تبرز أهمية اللعب التربوي في طريقة مونتيسوري التي اعتمدته في التربية برياض الأطفال، عبر إنجاز مجموعة من الأنشطة والوضعيات البيداغوجية المنطلقة من مبدأ وظيفة الفعالية الحسحركية، أي تربية الحواس، كأساس لتنمية العمليات الذهنية؛ إذ تشمل هذه التربية:

- تربية حاسة اللمس، حيث يلمس الطفل(ة) الأشياء ويتعرفها ويميز بينها؛
- تربية البصر بإدراك الأشياء والألوان والتمييز بينها؛
- تربية السمع بسماع الموسيقى وتمييز الأصوات؛
- تربية الذوق والشم.

وتشمل هذه الأنشطة التعليمية الرسم والكتابة والحساب والنحو؛ أما أدوات التعليم فتشمل الأشكال الهندسية والحروف المجسمة أو المدونة على الورق، وقطع الكارطون أو الورق المقوى والقضبان المنبسطة.

4. أهداف اللعب التربوي:

- ☑ يساهم في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك؛
- ☑ يساعد في بناء التعلمات وتقريب المفاهيم وإدراك معاني الأشياء؛
- ☑ اللعب وسيلة لتنمية الثقة بالنفس والنجاح والتنفيس وتحقيق المتعة؛
- ☑ يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم؛
- ☑ يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال؛
- ☑ يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال وتحقيق للتفاعل الاجتماعي؛
- ☑ تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

5. وظيفة اللعب التربوي وفوائده:

الشيء المؤكد اليوم، أن التربية الحديثة تجعل من اللعب وسيلة لتنمية قدرات الطفل وتنمية الذكاء والتفكير الابتكاري منذ السنوات الأولى، كما تعمل على توفير مجموعة من اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال وكذا مؤسسات وفصول التعليم الأولي، حيث يقوم مبدأ استخدام الألعاب في عملية التعلم بهذه المرحلة، على فكرة دمج التحصيل الدراسي مع التسلية، مما يؤدي إلى توليد نوع من الإثارة والتشويق لدى الطفل(ة)، تسهم في تحسين اتجاهاته نحو عملية التعلم، وتزيد من دافعيته ورغبته.

ومن بين أهم فوائد اللعب التربوي للطفل نذكر ما يلي:

- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة؛
- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها؛
- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين؛
- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها؛
- يعزز انتماءه للجماعة؛
- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.

6. أشكال الألعاب التربوية:

تؤكد وثيقة الإطار المنهاجي للتعليم الأولي أنه عند اعتماد اللعب كقاعدة أساس للاشتغال، فإن كل نشاط تربوي، مهما كان مجاله التعلمي، ينبغي أن ينجز من خلاله، مع برمجة دقيقة لمراحل الإنجاز ووسائل العمل التي تمنح للأطفال فرص الانطلاق والانخراط الوظيفي في النشاط والفعل، المميزان للطرائق الفعالة، وذلك أثناء عملية وسيرورة التعلم. وهذا النشاط نشاط داخلي ينبغي أن تحركه الحاجة والاهتمام. ويتخذ نشاط اللعب في هذه المرحلة أشكالا متعددة منها: اللعب الفردي، اللعب الثنائي، اللعب ضمن مجموعات صغرى، اللعب الجماعي، اللعب داخل القاعة واللعب خارج الفصل...

7. اللعب عند الأطفال في وضعية إعاقة:

يعتبر اللعب أفضل أدوات التعلم عند الطفل(ة) في وضعية إعاقة بكل ما يعنيه التعلم له ولشخصيته، هذا ويستطيع الأطفال في وضعية إعاقة ممارسة بعض ألعاب العاديين، وفي الوقت نفسه لديهم أحيانا حاجات خاصة بهم، حيث يحققون بذلك فوائد جسمية واجتماعية ونفسية وتربوية نتيجة إشراكهم في ألعاب ترويحية ملائمة، شأنهم في ذلك شأن الأطفال الطبيعيين، وأي اختلاف في طبيعة اللعب بينهم يكون بكم الوقت المتاح وحجم الدعم المتوفر وليس في تحجيم حرية الاختيار. وعليه، لا بد أن تتظافر الجهود على جميع المستويات والتخصصات بهدف اكتشاف الإعاقة عند الأطفال في وقت مبكر، ومن ثم القيام بالتدخل المبكر الذي تستغل فيه السنوات الحرجة لتعليم الأطفال وتدريبهم على استخدام اللغة والتواصل مع الآخرين.

1.7. نمو الأطفال في وضعية إعاقة:

اعتبار سوزان اسحاق أن الطفل(ة) يصل من خلال اللعب لإدراك العالم من حوله، يتفق مع ذهب إليه فيكوتسكي، في تطرقه لمنطقة النمو القريبة وأهمية العمل الجماعي، وفي تأكيده على القدر الكبير لما يتعلمه الطفل(ة) من خلال اللعب. لكن يبقى التساؤل المشروع هو: ما الذي يمكن فعله لمساعدة الأطفال الذين يحتاجون لقدر أكبر من الدعم والتشجيع وكذلك لوقت أطول للانتقال من مرحلة اللعب الترفيهي إلى مرحلة اللعب المعرفي؟ وهو الأمر الذي يتطلب ضرورة البدء في فهم نمو الطفل(ة) في وضعية إعاقة، والقدرات الأساسية اللازمة له حتى

يمكنه أن يحيا في هذا العالم المعقد، ومدى كون النضج والخبرة كفيلين بتخفيف الصعوبات التي قد يواجهها، وكذا التخطيط لنوع التدخل المطلوب كي يتمكن من تخطي تلك الصعوبات.

توجد حقيقة هامة مفادها أن جميع الأطفال يمرون بنفس أطوار النمو. فهم يتعلمون أداء الأشياء نفسها بالترتيب نفسه؛ غير أن البعض يتعلم بسرعة والبعض يتعلم ببطء والبعض الآخر يضل الطريق، فيتوقف كثيرا ثم يبدأ من جديد، مما يجعل قدر الإنجاز النهائي مختلفا. غير أن هناك أشياء يؤديها جميع الأطفال ومعرفة توقيت حدوثها هو السبيل الأمثل لتحديد مستوى النمو الخاص بالطفل(ة). إلا أن هناك الكثير من الأشياء التي لا يمكن وضعها في قائمة واحدة. والوسيلة الوحيدة التي يمكننا من التعامل مع الطبيعة المعقدة لنمو الطفل هي تقسيمه لأربعة جوانب رئيسة هي: . الجانب الاجتماعي . الجانب الحس حركي . الجانب العقلي . الجانب الوجداني.

2.7. المشكلات التي تصعب اللعب للأطفال في وضعية إعاقة:

- ☑ الصعوبات الاجتماعية: وتتضمن: الخجل الشديد الذي يمنع الطفل(ة) من الاندماج، والعدوانية وإفساد الأشياء، والعزوف عن مشاركة الآخرين في أشيائهم، وعدم استعداد الطفل(ة) لتقبل فكرة تناوب الأدوار، وعدم التواصل مع الآخرين، وعدم القدرة على استخدام التعبيرات غير اللفظية وفهمها.
- ☑ الصعوبات الحس حركية: وتتضمن: ضعف إدراك الطفل(ة) لجسده، وعدم تناسق الحركة وضعف التوازن، وصعوبة التعامل مع أو تجاوز منطقة منتصف الجسد، وضعف القدرة على التحكم في الحركات الدقيقة مثل التعامل مع الموارد المتاحة له، والتسبب في إلحاق الأذى بالآخرين من خلال التقافز، والنشاط الزائد أو عدم القدرة على الوقوف أو الجلوس ساكنا.
- ☑ الصعوبات الذهنية: وتتضمن: عدم معرفة الطفل(ة) بما يجب عليه فعله، وعدم القدرة على تقديم الاقتراحات وتطوير اللعب، وضعف الذاكرة قريبة المدى وبالتالي عدم القدرة على تذكر ما حدث قبل ذلك، وضعف القدرات الخطابية مثل ضعف الثروة اللغوية وعدم تذكر ما قيل، وعدم القدرة على اتباع قواعد اللعبة.
- ☑ الصعوبات الوجدانية: وتتضمن: عدم القدرة على فهم عمليات المحاكاة والتمثيل، ضعف الثقة بالنفس، ضعف القدرة التركيز وضعف التماسك، تكرار سلوكيات منفردة، ضعف قدرة الطفل(ة) على تحمل لمس الآخرين له، النزوع للأنانية وعدم الاستعداد لم يد العون للآخرين.

3.7. كيفية مساعدة الأطفال في وضعية إعاقة من خلال اللعب:

- الطفل(ة) التوحدي: ينصح بالسماح له باللعب في جو من الخصوصية ودون مقاطعته حتى لا يعيق أي تدخل فرصة إقامة الطفل(ة) لأي نوع من العلاقة مع الآخرين. كما ينصح ولي أمر الطفل(ة) الذي يعاني بشدة من تلك المشكلة بأن يحاكي أفعال الطفل(ة) بحماس ودون فتور، حتى في التكرار اللاإرادي للكلمات. والغرض من هذا أن ينجح الطفل في التعرف على تلك السلوكيات فتتفتح طاقة للتواصل من خلال الخبرات المشتركة.

- الطفل(ة) ذو الصعوبة الحركية: تعد بيئة اللعب في الفضاء الطلق على لعب ضخمة من أفضل البيئات التي يمكن من خلالها مراقبة وتقييم حالة الطفل(ة). حيث يشعر بالأمان ولا يوجد ما يخشاه، على أن يتم جعل مسافات كافية بين اللعب بعضها البعض، بمعنى ألا تتقاطع مدارج الألعاب وألا يتعجل الطفل(ة) من خلفه. كما يجب توفير مستويات مختلفة من الصعوبة حتى يتمكن الطفل(ة) من الاختيار بحرية، حيث إن كل طفل(ة) يدرك ما هو قادر على أدائه. كما يجب ملاحظة أن بعض الأطفال الذين يعانون من "صعوبات الحركة" لا يمكنهم تحديد جوانب القوة والضعف لديهم، لذا ينبغي ملاحظتهم عن قرب وبحرص. ومن الأفضل ألا يكون هناك عدد كبير من الأطفال عند اللعبة في وقت واحد لتسهيل مهمة الملاحظة.
- الطفل(ة) ذو صعوبة النطق والقراءة: يعد أسلوب استخدام الحواس المتعددة من الأساليب التي ثبت نجاحها مع من يعانون من بطء القراءة؛ أي أن جميع المعلومات التي يحصل عليها الطفل(ة) من البيئة المحيطة به خلال حواسه (السمع والبصر واللمس والإحساس الحركي) تستخدم لدعم عملية التعلم التي يقوم بها الطفل(ة). فبينما يقوم بقراءة القصة فإنه يستمع إليها. كما يمكن أن يشترك في لعبة تمثيلية ليشعر بمعاني الكلمات. فحين يحاول الطفل(ة) الوصول للسقف ويحاول مد جسمه للوصول إليه، يمكن أن يكتسب مفهوم الاستطالة عنده معنى جديدا كما تكتسب الكلمة معنى توجيهيا جديدا يساعد الطفل(ة) على استرجاعها بعد ذلك. ويرى هيوستون (1996) أن الطفل(ة) يدرك إيقاع الكلمات قبل أن يذهب للمدرسة مما يؤثر على نجاحه في تعلم مهارات القراءة والكتابة. لذا فإن الأناشيد والأغنيات والألعاب الدائرة التي يمارسها الطفل(ة) تمثل أحد مصدر شعوره بالمرح والسعادة، وتكون مصدر فائدة كبيرة إذا ساهمت في زيادة قدرته على القراءة.
- الطفل(ة) ذو الصعوبة اللغوية: يشعر الطفل(ة) الذي يعاني من صعوبات لغوية بالضغط العصبي حين يضطر للحديث أمام الآخرين دون إعادة ما يقوله مسبقا. ومن الألعاب التي يمكن أن تمنح الطفل(ة) الثقة اللازمة لذلك أن يجلس الأطفال في دائرة ويمررون الكرة أو البالونة لبعضهم البعض. والغرض من تلك اللعبة أن ينطق الطفل(ة) اسم من يناوله الكرة عند إعطائه إياها. وتتيح تلك اللعبة للطفل(ة) الوقت لتجهيز اسم من سيعطيه الكرة وكذلك عملية مناولتها في الوقت نفسه مما يغطي أي نوع من التأخير موجود عند الطفل(ة). أما إذا كان يعاني من مشكلات شديدة فمن الأفضل أن يجلس بجواره أحد الكبار وينطق معه الاسم في الوقت نفسه، مما يقوي الصوت الصادر عن الطفل(ة).
- الطفل(ة) ذو اضطرابات ضعف الانتباه: الأسلوب الذي يمكن من خلاله مساعدة هؤلاء الأطفال هو من خلال لعب الأدوار المختلفة. حيث يقوم الطفل(ة) الذي يعاني من المشكلة بتحديد الموضوع وتوزيع الأدوار المختلفة على الأطفال الآخرين. وعلى الكبار أن يسألوا الطفل(ة) الأسئلة المناسبة مثل: ما الذي يجب أن ترتديه الشخصية؟ ما إحساسها حين يحدث تطور معين في الأحداث؟... وإذا فقد اهتمامه باللعبة في وسطها كما هو معتاد، فعلى الكبار الاستمرار فيها حتى لا يشعر باقي الأطفال المشاركين بالإحباط. كما يبقى الأسلوب الناجع مع معظم الأطفال، لجذب انتباههم وإبقائهم في المهمة التي يؤدونها حتى يحققوا شيئا من النجاح فيها، هو وضع نشاطات تعليمية وترفيهية تتوافق مع اهتماماتهم مع توفير عنصر الأمان لهم. كما ينبغي توفير مناخ

هادئ وإيجابي والإكثار من الثناء (أنت ولد ماهر . عمل جيد استمر...) على الأطفال كنوع من المكافأة على ما ينجحون في أدائه.

8. أصناف اللعب التربوي:

توجد مجموعة معينة من أنواع اللعب للأطفال من شأنها أن تضفي على العملية التربوية وأنشطة التعلم طابع الدينامية، ويميز المتخصصون بين أصناف اللعب المتعددة انطلاقا من تنوع المعايير التي تم اعتمادها في كل تصنيف، حيث تعد معايير النمور والتطور من أهم الوسائل التي سمحت بالتمييز بين الأنواع التالية من اللعب:

1.8. الألعاب الحسية والحركية:

وتتمثل في ثلاثة أشكال وهي: الألعاب البسيطة: التي تعتمد تصرفا خرج عن إطاره الأصلي، وأضحى الطفل(ة) يقوم به في وضعيات أخرى حتى وإن لم تكن ملائمة (كفتح الباب وإغلاقه دون غرض واضح). الألعاب الترتيبية أو التوليفية بدون هدف: كاللعب بمجموعة من الأحجار بوضع الواحد فوق الآخر دون تصميم مسبق يوضح الهدف من ذلك. الألعاب التركيبية واضحة الهدف: وتتجلى عندما يلعب الطفل بغرض المتعة أو تحقيق إنجاز في مسألة ما كالقفز أو الجري، وهذا الصنف من الألعاب يسود الطفل قبل السنة الرابعة.

2.8. ألعاب التركيب:

يميز هذا النوع من اللعب المرحلة المتأخرة من الطفولة (9 . 12)، ويتسم بكونه أقل إيهامية وأكثر بنائية، ويتضح من خلال الألعاب المنزلية، وقد يظهر هذا اللعب على شكل تمثيل "حقيقي" للعالم الخارجي. ونظراً لأهمية هذا النوع من الألعاب فقد اهتمت وسائل التكنولوجيا المعاصرة بإنتاج العديد من الألعاب التركيبية التي تتناسب مع مراحل نمو الطفل(ة)، كبناء منزل أو مستشفى أو مدرسة أو نماذج للسيارات والقطارات من المعادن أو البلاستيك أو الخشب وغيرها، مع مراعاة الخصائص الواقعية للأشياء الفعلية، حيث تتم عملية التركيب باعتماد خطة للعب وتسمية عناصر اللعبة. ولهذا النوع من اللعب دور مهم في تنمية مهارات لها علاقة بالتفكير العلمي كالمقارنة والتنبؤ والملاحظة والتحليل والتصنيف، كما ينمي مفاهيم أساسية في الرياضيات كالمساحة والطول والتسلسل والأعداد.

3.8. الألعاب التلقائية:

هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب، حيث يلعب الطفل(ة) حراً وبصورة تلقائية بعيداً عن القواعد المنظمة للعب. وهذا النوع من اللعب يكون في معظم الحالات فردياً وليس جماعياً حيث يلعب كل طفل(ة) كما يريد؛ ويميل الطفل في مرحلة اللعب التلقائي إلى التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي، إذ يجذب الدمى بعنف ويرمي بها بعيداً وعند نهاية العام الثاني من عمره يصبح هذا الشكل من اللعب أقل تلبية لحاجاته النمائية، فيعرف تدريجياً ليفسح المجال أمام شكل آخر من أشكال اللعب.

4.8. الألعاب الرمزية:

قد يظهر اللعب الرمزي بعدة أشكال منها على الخصوص: إسقاط رموز أو شيمات (المحاكاة على موضوع معين كأن تأمر الطفلة الدمية قائلة لها: "ابكي"، فتصور بنفسها صوتا كالبكاء)، أو تمثيل موضوع آخر (امتطاء الوسادة محل فرس)، أو إدماج العالم الخارجي في إطار خيالي خاص...؛ كما يرى بياجيه أن اللعب الرمزي يبدأ حوالي السنة الثانية من عمر الطفل(ة)، وهو خليط من أحداث ومواقف سبق أن عاينها الطفل بالفعل، بالإضافة إلى أحداث متخيلة نشأت من الربط بين الأحداث المتوالية في عالمه. ليصبح بعد ذلك، وبالتدرج عند بلوغه السنة الرابعة، قادرا على تذكر الحوادث بتسلسل منتظم، ويصير اللعب الرمزي أكثر تماسكا، إلى درجة أنه حينما يحاول الكبار التدخل، يقابل ذلك من الطفل بعدم الارتياح.

5.8. الألعاب المقعدة:

تدخل الألعاب المستندة إلى قاعدة في حياة الطفل بعد السنة السابعة، وتتجلى أكثر في اللعب الجماعي، حيث يستشعر الطفل شيئا فشيئا ضرورة الالتزام بقاعدة اللعب، ما دام الجميع يخضع لها.

6.8. الألعاب الثقافية:

هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات وخبرات، ومن الألعاب الثقافية القراءة والبرامج الموجهة للأطفال عبر الإذاعة والتلفزيون والسينما ومسرح الأطفال، وسنقتصر في مقامنا هذا على القراءة، حيث تعد هذه الأخيرة خبرة سارة للطفل(ة) الصغير، وخاصة إذا كان جالساً في حضن أمه أو شخص عزيز عليه كما يقول جيرسيلد. ويمكن تبين الميل نحو القراءة عند الأطفال في سن مبكرة حيث تجذبهم الكتب المصورة والقصص التي يقرؤها الكبار لهم، ويحب الطفل(ة) في هذه السن الكتب الصغيرة ليسهل عليه الإمساك بها. وغالباً ما يميل الأطفال الصغار إلى القصص الواقعية، بينما أن اتجاه الأم نحو الخيال له تأثير هام في تفضيل الطفل للقصص الواقعية أو الخيالية. ويفضل معظم الصغار القصص التي تدور حول الأشخاص والحيوانات المألوفة في حياتهم، ويميلون إلى القصص الكلاسيكية مثل (سندريلا – وعلي بابا والأربعين حرامي)، كما يميلون إلى القصص العصرية التي تدور حول الفضاء والقصص الفكاهية والدرامية؛ وتشدهم أيضاً في سنوات ما قبل المدرسة، بسبب ما يتصفون به من إحيائية (animisme)، إلى القصص التي تدور حول حيوانات تسلك سلوك الكائنات الإنسانية (ويلسون 1943).

7.8. الألعاب الفنية:

تدخل في نطاق الألعاب التركيبية وتتميز بأنها نشاط تعبيري فني ينبع من الوجدان والتذوق الجمالي، في حين تعتمد الألعاب التركيبية على شحذ الطاقات العقلية المعرفية لدى الطفل. ومن ضمن الألعاب الفنية: رسوم الأطفال التي تعبر عن التألق الإبداعي عند الأطفال الذي يتجلى بالخربشة، هذا ويعبر الرسم عما يجول في عقل الطفل

لحظة قيامه بهذا النشاط، ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر. فكما يعبر الصغار في رسومهم عن أشياء وأشخاص وحيوانات مألوفة في حياتهم، نجد أنهم كذلك يركزون أكثر على رسوم الآلات والتعميمات ويتزايد اهتمامهم برسوم الأزهار والأشجار والمنازل مع تطور نموهم. وتشتمل رسوم الأولاد على الطائرات والدبابات والمعارك، في حين تندر مثل هذه الرسوم عند البنات؛ ويمكن أن نرجع ذلك إلى أسلوب التربية والتفريق بين الصبيان والبنات من حيث الأنشطة التي يمارسونها والألعاب التي يقومون بها، ومما يؤثر في نوعية الرسوم أيضاً المستويات الاقتصادية والاجتماعية للأسر إلى جانب مستوى ذكاء الأطفال.

8.8. الألعاب الترويحية والرياضية:

يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية والبدنية التي تنعكس بإيجابية عليهم، فمنذ النصف الثاني من العام الأول من حياة الطفل(ة) يشد إلى بعض الألعاب البسيطة التي يشار إليها غالباً على أنها . ألعاب الأم . لأن الطفل(ة) يلعبها غالباً مع أمه. وفي سنوات ما قبل المدرسة يهتم الطفل(ة) باللعب مع الجيران حيث يتم اللعب ضمن جماعة غير محددة من الأطفال فيقلد بعضهم بعضاً وينفذون أوامر قائد اللعبة وتعليماته؛ وألعاب هذه السن بسيطة وكثيراً ما تنشأ في الحال دون تخطيط مسبق وتخضع هذه الألعاب للتعديل في أثناء الممارسة، وفي حوالي الخامسة يحاول الطفل(ة) أن يختبر مهاراته بلعبة السير على الحواجز أو الحجلة على قدم واحدة أو نط الحبل، وهذه الألعاب تتخذ طابعاً فردياً أكثر منه جماعياً، بينما يتخلى الأطفال عن هذه الألعاب في سنوات ما قبل المراهقة ويصبح الطابع التنافسي مميزاً للألعاب حيث يصبح اهتمام الأطفال متمركزاً على التفوق والمهارة. والألعاب الترويحية والرياضية لا تبعث على البهجة في نفس الطفل فحسب، بل إنها ذات قيمة كبيرة في التنشئة الاجتماعية، ذلك أنها تحقق فوائد مهمة للأطفال كالانسجام مع الآخرين وكيفية التعاون معهم، وتعلم المهارات الحركية والاتزان الحركي والفاعلية الجسمية، حيث ينعكس ذلك إيجابا على تنشيط الأداء العقلي ونمو الذكاء وعلى الشخصية بمجملها كما أثبتت بعض الدراسات.

الفصل الثاني: أجرأة التربية باللعب وبعض تطبيقاتها في التعليم الأولي

تتنوع أساليب التدريس لدى المربين/ات بتنوع أفكارهم، لذا يتعين العمل على انتقاء الطريقة أو الأسلوب الأنسب للأطفال وليس للمربين/ات، وأن يكون لتنوع النمط المعرفي تأثير إيجابي على نوعية الاختيار.

من هذا المنطلق، وتماشيا مع اعتماد المشروع التربوي كمدخل في انتقاء أنشطة التعلم وتدبيرها ضمن الهندسة المنهاجية الحالية، يندرج اقتراح نماذج من الألعاب التربوية والبيداغوجية وفق المشاريع الموضوعاتية التي تنتظم حولها مختلف العمليات المستهدفة في تربية وتكوين الأطفال. وقد اعتمد في تصنيفها على مصفوفات الأنشطة المقترحة لكل مجال تعلمي.

1. محطات استخدام الألعاب في الدرس

هناك ثلاث محطات رئيسة في النشاط يمكن للألعاب التربوية أن تستخدم فيها بشكل فعال، خاصة الألعاب التي تستغرق مدتها ما بين 5 و15 دقائق، وينبغي أن تكون منسجمة مع اللحظات الثلاث الأساسية التي تنجز فيها أنشطة المجال التعلمي وفق تصور منهجي يأخذ بعين الاعتبار بناء السلوك عبر منحنى متدرج يشتغل فيه الطفل(ة) من البداية إلى النهاية، وهي:

- ✓ الملاحظة والاكتشاف: ألعاب التمهيد والتشويق، وتنجز في بداية الدرس، لكسر الجمود وإثارة الدافعية والانتباه، والهدف إشعار المتعلمين بالحيوية والراحة كي يكونوا مستعدين للتركيز والتعاون فيما بينهم.
- ✓ الممارسة والبناء: ألعاب التعلم والاكتساب، وتقدم كجزء من نشاط التعلم بهدف إرساء وبناء مفهوم معرفي أو مهارة أو تقنية كتعلمات جديدة، في إطار من التعاون والتكامل والتقاسم مع الأقران.
- ✓ التطبيق والتوظيف: ألعاب الاستعمال، وتهدف إلى تعزيز وتثبيت وترسيخ تعلم تم تعرفه واكتسابه، مع الانتقال به إلى وضعيات جديدة تبرز مدى تمكن الطفل(ة) منه.

كما تتم ممارسة ألعاب الاسترخاء والتقويم، كمحطة ختامية في نهاية النشاط، ويكون الهدف منها هو إرجاع الأطفال إلى حالة البداية والراحة البدنية والنفسية بعد المجهود الفكري المبذول في النشاط، وقد تهدف كذلك إلى التأكد من درجة تمكن المتعلمين من التعلمات المستهدفة بالدرس.

2. الشروط الواجب توفرها في اللعبة التربوية

تتفق الأدبيات التربوية على أن اللعبة التربوية، وحتى تكون عاملا مساعدا في نجاح أنشطة عملية التعليم والتعلم، لا بد أن تشتمل على عدد من الشروط أهمها أن:

- ☑ تكون للعبة أهداف تربوية واضحة ومحددة مرتبطة بالمنهاج الدراسي، ومثيرة وممتعة في الوقت نفسه؛
- ☑ تكون تعليمات اللعبة مختصرة ومحددة وقواعدها واضحة وسهلة التطبيق؛
- ☑ تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الأطفال وتتخللها مهارات وعمليات تدريبية وظيفية؛

- ☑ تشتمل اللعبة على عناصر الإثارة والتشويق والتعزيز، لضمان استمرارية التعلم؛
- ☑ تتضمن مستويات متدرجة من الصعوبة تناسب مستويات الأطفال، وتشعرهم بالحرية والاستقلالية في اللعب؛
- ☑ تكون اللعبة من بيئة الطفل(ة) وتسهل ممارستها في ضوء الإمكانات المتاحة؛
- ☑ توفر شروط السلامة والأمن لكل من سيمارسها (وفي هذا الصدد يجب التأكد من أن الألعاب التي يتم اختيارها لا تلحق الأذى بالأطفال والتأكد من كونها: غير قابلة للبلع، غير مصنوعة من مواد ضارة بالصحة، لا تتضمن أجزاء صغيرة يمكن وضعها في الفم أو الأذن، سهلة التنظيف، عدم توفرها على حواف وزوايا حادة...).

3. نماذج الألعاب التربوية وفق وثيقة الإطار المنهاجي التعليم الأولي

تماشيا مع الموجهات الأساس للإطار المنهاجي، ومن أجل التنزيل الأمثل لأهم المقاربات التدبيرية للأنشطة الواردة فيه، تم اقتراح نماذج عملية وإجرائية من شأنها مساعدة المربي والمربية على أجرأة طرائق العمل والتنشيط المبنية كلها على أساس اللعب والعمل اليدوي، قصد بلوغ الأهداف التعلمية وتنمية الكفايات التربوية بشكل ناجع وفعال. وتجدر الإشارة إلى أن مختلف الألعاب التي تم اقترحها، عبارة نماذج تتميز بالمرونة والتكييف قصد تنويع توظيفها في مختلف الأنشطة سواء على مستوى مجال تعلم واحد أو على مستوى جميع مجالات التعلم فيما بينها، شريطة تغيير المضمون فقط. كما تعتبر أرضية يمكن الانطلاق منها للإبداع والابتكار من طرف المربي(ة).

1.3. نماذج ألعاب وفق أنشطة الاستقبال والخروج والطقوس الاعتيادية:

أولا: أنشطة الاستقبال والخروج:

اسم اللعبة	حرك أطرافك
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من اتباع التعليمات . تنمية العضلات وتقويتها . تمكين الطفل من التموقع في الزمان والمكان
الأدوات والوسائل	ساحة المدرسة
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	توجه تعليمات للطفل(ة) بأن يرفع رأسه إلى الخلف، أو يرفع ساقه ويخطو إلى الأمام أو إلى الخلف، أو يلمس الأرض، أو يمد يده للمس الحائط، أو يحرك ذراعه إلى الأمام أو إلى الخلف...

اسم اللعبة	لعبة الكراسي
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من اتباع التعليمات . تنمية التركيز في الحركة
الأدوات والوسائل	ساحة المدرسة / معدات موسيقية
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	تقوم اللعبة على صوت الموسيقى، حيث يتحرك الأطفال حول الكراسي، وعند توقف الموسيقى يجب على كل طفل(ة) أن يجد له كرسيا فارغا للجلوس عليه (يكون عدد الكراسي أقل من عدد الأطفال طبعا)، ويخرج من اللعبة كل طفل(ة) لم يجلس على الكرسي، وتنقص الكراسي واحدا تلو الأخر أو مجموعة تلو الأخرى، وتشغل الموسيقى مرة أخرى وهكذا حتى يبقى طفل(ة) واحد هو الفائز.

اسم اللعبة	لعبة الموسيقى
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من اتباع التعليمات . القدرة على التحكم في الحركة
الأدوات والوسائل	ساحة المدرسة / معدات موسيقية
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	يطلب المربي(ة) من الأطفال القيام بحركات معينة عند توقف الموسيقى، منها: الوقوف على قدم واحدة، الوقوف جامدا دون حركة، الوقوف على أصابيع القدم، الانحناء، الدوران...

ثانيا: الطقوس الاعتيادية (ألعاب حركية، ترفيه، مسرح، حكاية...):

اسم اللعبة	التحكم الحركي
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من اتباع التعليمات . تنمية العضلات وتقويتها . تمكين الطفل من التموقع في الزمان والمكان
الأدوات والوسائل	ساحة المدرسة أو الفصل الدراسي / منضدة كبيرة / كراسي
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	توجه تعليمات للطفل(ة) بأن يقف ثم يمشي ما بين الكراسي، يثب في مكانه 5 مرات، يقفز على قدم واحدة، يطلع على المنضدة، ينزل من عليها... إلخ، وهكذا تعطى التعليمات الضرورية واللازمة لتحقيق هدف النمو الحركي للطفل(ة) مع مصاحبة الموسيقى والتصفيق والأغاني، حتى يشعر الأطفال بالمرح والسعادة

اسم اللعبة	لعبة التقليد
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من التقليد والمحاكاة . القدرة على ضبط الحركة
الأدوات والوسائل	ساحة المدرسة / معدات موسيقية
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	يقوم المربي(ة) بحركات معينة، تتوافق مع النغمة الموسيقية، ويطلب من الطفل(ة) تقليديها كالتالي: يقفز، يدور حول نفسه، يدور حول الكرسي، يقف، يمشي بسرعة، يمشي ببطء...

اسم اللعبة	أيام الأسبوع
أهداف اللعبة	. تمكين الأطفال من تعرف أسماء الأيام وترتيبها . القدرة على تحديد تاريخ اليوم
الأدوات والوسائل	الفصل الدراسي / السبورة / بطاقات الأيام والتواريخ والشهور والسنوات
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	مطالبة الأطفال بترديد نشيد أيام الأسبوع جماعة؛ انتداب الأطفال إلى السبورة بالدور للقيام بم يلي: . تحديد اسم اليوم، تحديد تاريخ اليوم، تحديد اسم الشهر. تحديد السنة. (يتم اللعب بذكر اليوم السابق أو اليوم اللاحق، واللعب بتشكيل التاريخ باستعمال الأرقام)...

اسم اللعبة	حالة الطقس
أهداف اللعبة	. تعرف الأطفال على أحوال الجو . تحديد حال الطقس لكل يوم
الأدوات والوسائل	الفصل الدراسي / السبورة / رسومات لحالات الطقس المختلفة
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق / جميع مستويات التعليم الأولي
خطوات اللعب	يطرح المربي(ة) السؤال على الأطفال: كيف حالة الجو اليوم؟؛ وكيف هي السماء؟ وكيف هي الشمس؟ انتداب الأطفال إلى السبورة بالدور للقيام بم يلي: . اختيار الرسم المناسب لحالة الجو (صحو، مشمس، ممطر، غائم...).

2.3. نماذج ألعاب وفق المشاريع الموضوعاتية ومصفوفات مجالات التعلم:

أولا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 1: استكشاف الذات والمحيط البيئي والتكنولوجي:

ينطلق اختيار الألعاب التربوية في هذا المجال من اعتبار غاية التربية هي الارتباط بالنشاط في مجالاته المتعلقة بالحياة، وربط الطفل(ة) بتجارب الحياة اليومية، والتي تهدف إلى اكتشاف الذات والمحيط والقدرة على حل المشكلات المرتبطة بها، من خلال انتقاء كل ما يناسب مرحلة الطفل(ة)، دون أن يشعر بزخم المعلومات أو يمل من طرحها.

اسم اللعبة	الحواس الخمس
أهداف اللعبة	. تعرف الأطفال على الحواس الخمس . تعلم الاستخدامات الحواس الخمس
الأدوات والوسائل	لوحة للهيكل الخارجي لجسم الإنسان خالية تماما / مجسمات أو صور ل (العين، الأذن، اللسان، الأنف، اليد) / مجسمات كرتونية (وردة، طعام، راديو، حجر...)
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. تعلق صورة الجسم الخالي أمام الأطفال؛ 2. يطلب المربي(ة) منهم تركيب الأجزاء المتعلقة بالحواس الخمس على الجسم الخالي ويكلف أكثر من طفل(ة) بهذه العملية؛ 3. يعرض أمامهم المواد (الوردة، الطعام...)؛ 4. يسألهم: ما الذي يميز كلا منها؟ الزهرة مثلا تميزها الرائحة، بواسطة ماذا نشم رائحتها؟ في حالة إجابتهم بالأنف، نقول: الأنف حاسة الشم، ويتم ترديدها، وهكذا لكل مادة من المواد ولكل حاسة من الحواس؛ 5. عند نهاية اللعبة يقول المربي(ة): هذه الحواس تسمى الحواس الخمس؛ 6. يطلب منهم إعادتها وتمييز أماكن وجودها في الجسم.

اسم اللعبة	جسم الإنسان
أهداف اللعبة	تعرف الطفل على العمليات الحيوية التي تحدث في جسمه . التدريب على مهارة التركيب. تعرف الأطفال على أماكن حدوث العمليات الحيوية
الأدوات والوسائل	لوحة للهيكل الخارجي لجسم الإنسان خالية تماما / مجسمات أو صور ل (المعدة، الكبد، القلب...)
زمن اللعبة / الفئة	حسب العضو الذي يتم الحديث عنه / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يطلب المربي(ة) من احد الأطفال أكل شيء معين، ويمكن السماح لكل طفل(ة) بأكل شيء معين؛

	2. نسأل الأطفال: هل تعلمون أين ذهب هذا الطعام؟ . وصل للمعدة؛ 3. يعرض عليهم الأعضاء الداخلية، ويسألهم: من يعرف أيها يسمى المعدة، ثم يختار شكل المعدة ويسألهم: أين توجد المعدة؟ ويعلق صورة المعدة بمكانها المخصص لها، ويضع صورة الطعام فوقها؛ 4. يتم الانتقال لباقي الأعضاء بالطريقة نفسها، واحدا تلو الآخر ؛ مثلا: ضخ الدم يكون من القلب، فنسأل الأطفال: كيف يتحرك الدم في جسم الإنسان؟ ما هو اسم العضو الذي يضخ الدم لباقي الأعضاء؟. يكون ذلك طريق أسئلة وأجوبة يتم من خلالها التعرف على الأعضاء.

اسم اللعبة	الرابط العجيب
أهداف اللعبة	. تنمية مهارة التحدث لدى الأطفال . تعلم الربط بين الأدوات والحروف وترسيخها. قدرة الطفل على تعرف الأشياء والأدوات المتواجدة في محيطه
الأدوات والوسائل	أدوات (أدوات مدرسية، أدوات مطبخ، أثاث المنزل...) / وسائل النقل
زمن اللعبة	حسب عدد الأدوات / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يطرح المربي(ة) على كل طفل(ة) كلمة واحدة (أسم أداة أو وسيلة) مع عرضها أمام أو عرض صورتها؛ 2. يطلب المربي(ة) من كل طفل(ة) أن يتحدث عن هذه الأداة، كأن يروي قصة عنها، ويشترط عليه أن تحوي قصته 5 كلمات (على الأقل) فيها حرف معين؛ مثال: توضع أمامه صورة (فأس)، والحرف المطلوب هو حرق (ش)، وعليه أن يتحدث عن الفأس وفوائدها بحيث يرد في حديثه 5 كلمات تتضمن حرف (ش)؛ وهكذا تتكرر اللعبة مع كل الأطفال.

ثانيا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 2: بناء الأدوات الأساس لتنظيم التفكير:

يكمن الهدف من هذا النوع من الألعاب في تنمية القدرة تنظيم التفكير وتطويره وحل المشكلات، وتنمية القدرة على التخمين والاستكشاف والتفكير الذي يرتبط بالحياة العملية بشكل عام. لذا تكمن أهمية انتقاء الأنشطة واستخدام الطرق الممكنة واللازمة في ضمان جودة التعلم وسهولة الانتقال إلى مرحلة أخرى.

اسم اللعبة	فصل الخرز
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال التمييز بين الألوان . تنمية روح المنافسة
الأدوات والوسائل	. خرز بألوان مختلفة ومتنوعة . خيوط صغيرة تعلق فيه الخرز
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يعرض المربي(ة) أقلام التلوين على الأطفال ويعرفهم أسماءها؛ 2. يطلب من الأطفال استخراج أشياء موجودة بالحجرة بنفس الألوان المراد تعلمها؛ 3. يبدأ المربي(ة) بعرض الخرز على الأطفال ويقول لهم: الآن سنلعب لعبة فصل الخرز، ويختار الأطفال المشاركين؛ 4. يطلب من كل طفل(ة) وضع خرزات من لون واحد فقط في حبل؛ وعليه جمع كل الخرزات الموجودة بمجموعة الخرز من هذا اللون؛ الذي يفصل الخرز أولا ويضعه بالحبل يفوز.

اسم اللعبة	العد مع ياسر
أهداف اللعبة	. تعلم العد . غرس وتنمية روح التعاون . تعلم حل المشكلات
الأدوات والوسائل	قطع نقدية
زمن اللعبة / الفئة	حتى انتهاء الأعداد (حسب الأعداد المستهدفة) / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يبعثر المربي(ة) النقود على الأرض أمام الأطفال؛ 2. يطرح مشكلة طفل(ة) مع العد كالتالي: "صديقنا ياسر أضاع 9 قطع نقدية، وقد وجد على الأرض عددا كبير من النقود التي قد لا تكون له. ساعد ياسرا للقيام بعد القطع النقدية الخاصة به فقط (9 قطع)؛ 3. يختار أحد الأطفال ليعد نقود ياسر التسعة؛ 4. يبدأ الأطفال العد بصوت مرتفع؛ 5. تكرر اللعبة باختيار طفل(ة) آخر يقوم بالعد لرقم آخر وهكذا.

اسم اللعبة	حجر النرد
أهداف اللعبة	. تعليم الطفل التعرف على الأرقام . تحبيب الشعور بنشوة الفوز . تنمية روح التنافس الشريف
الأدوات والوسائل	. حجر النرد . أوراق (للقرعة)
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يتم اختيار طفلين، ثم اختيار اللاعب الأول منهما عن طريق القرعة؛ 2. يرمى حجر النرد وعلى الطفل(ة) الأول قراءة الذي الرقم ظهر ؛ 3. يأتي دور الطفل(ة) الثاني وعليه قراءة الرقم؛ 4. تستمر اللعبة لعشر مرات ثم يتم تغيير الأطفال وهكذا.

اسم اللعبة	ملء السلة
أهداف اللعبة	. تعليم عملية التصنيف والتمييز . تعويد الطفل(ة) التعلم مع المشكلات.
الأدوات والوسائل	. عدد كبير من ذوات الأشياء أو صورها (خضر، فواكه، قطاني أو حيوانات، أشجار، أدوات قديمة وأخرى جديدة...) . سلال عليها بطاقات تحمل اسم الصنف
زمن اللعبة	10 دقائق / المستويين الأول والثاني حسب أنواع الأشياء
خطوات اللعب	1. وضع مجموعة من ذوات الأشياء أو صورها أمام الأطفال؛ 2. مطالبتهم بتصنيفها؛ 3. يتكلف كل فريق بصنف معين ويحاول ملء السلة؛ 4. يطلب من أحد أعضاء الفريق وضع الأشياء أو الصور بالسلة؛ 5. يتم تحديد المؤقت لإيقاف اللعبة في الوقت المحدد؛ 6. يكتب المربي(ة) عدد الأشياء والصور التي حصل عليها كل فريق؛ 7. يعتبر فائزا الفريق الحائز على أكبر عدد من الأشياء؛ 8. تكرر اللعبة عدة مرات مع أطفال آخرين، وهكذا حتى يترسخ مفهوم التصنيف أو التمييز.

اسم اللعبة	سلة الأحجام
أهداف اللعبة	. تعلم التفريق بين الأحجام المختلفة (صغير / كبير / متوسط) . غرس روح التعاون وحب العمل الجماعي
الأدوات والوسائل	. 3 سلال فارغة . أشكال فواكه (تفاح مثلا) بأحجام مختلفة مصنوعة من الكرتون أو البلاستيك

زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. توزيع الأطفال إلى ثلاث مجموعات متكافئة حسب قدراتهم الذهنية؛ 2. يتم تعليق حبات التفاح مختلفة الحجم على أكثر من شجرة، وتنوع الأحجام بحيث تضع على كل شجرة ثلاثة أحجام مختلفة؛ 3. تعرض الأحجام الثلاثة على الأطفال ويطرح عليهم السؤال: أي حبة هي الأكبر؟ وأيها الأصغر؟ وأيها الوسط؟ 4. دعوة عدد من الأطفال لترديد عبارة: هذه الحبة أكبر / أصغر / وسط؛ 5. يخبر الأطفال أنه تم تعليق تفاح بأحجام مختلفة على سيقان الأشجار؛ 6. يقسم العمل إلى ثلاث مجموعات: المجموعة 1 تجمع الحجم الكبير، والمجموعة 2 تجمع الحجم المتوسط، والمجموعة 3 تجمع الحجم الصغير. الذي ينجز أولا ويجمع أكبر عدد منها في السلال التي معه خلال زمن معين يعتبر الفائز بمكافأة بسيطة.

اسم اللعبة	لعبة التطابق
أهداف اللعبة	. ربط الأشكال الهندسية بصور في أذهان الأطفال . تعليم الأشكال الهندسية . تعلم بعض أساسيات رسم الأشكال الهندسية . تعليم التركيز وقوة الملاحظة
الأدوات والوسائل	. بطاقات مرسوم عليها الأشكال الهندسية وأسماؤها، مثلا: بطاقة مرسوم عليها دائرة وكلمة دائرة... . بطاقات تحمل رسوما عادية مليئة بالأشكال الهندسية، مثلا للدائرة: تكون إحدى الرسومات مجموعة من سيارات وإطاراتها دائرية الشكل ...
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة حسب الشكل الهندسي / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يتم عرض الصور العادية التي تحوي رسومات؛ 2. يسأل الأطفال: ماذا تشاهدون في الصورة؟ مثلا: سيارة، شجرة...؛ 3. يبرز المربي(ة) بطاقة الأشكال الهندسية ويسأل الأطفال: ما هذا الشكل؟ فيجيب أحدهم: هذه دائرة (مثلا)، ثم يسأل: هل بالصورة أشياء دائرية؟ أو مستديرة؟ 4. يطلب منهم استخراج بعض الأشياء عن طريق المشاركة؛ 5. ثم يقول: الطفل(ة) الذي يستخرج أكبر عدد من الأشكال المدورة في هذه الصورة سيأخذ شكل الدائرة وعليه نجوم (مكافأة)؛ 6. يسأل كل طفل(ة): كم شكلا مدورا استخرجت من الصورة؟

	7. يبدأ الطفل(ة) الذي استخرج أكبر عدد من الأشكال المدورة بذكرها أمام زملائه، ثم يبدأ طفل(ة) آخر بذكر الدوائر التي لم يذكرها زميله، وهكذا حتى يتم استخراج جميع الدوائر في الصورة؛ 8. يطلب من الأطفال رسم دائرة على الكرتون وقصها ثم عمل شكل جميل يختاره الطفل، مثلا: وجه ضاحك، مع التنبيه لقواعد السلامة حتى لا يتأذى الطفل من المقص؛ 9. يعيد الخطوات نفسها لكل الأشكال الهندسية.

اسم اللعبة	لعبة الكؤوس المملوءة
أهداف اللعبة	. تعليم المقارنة . التدريب على التركيز أثناء اللعب وعلى مواجهة المشكلات
الأدوات والوسائل	. كؤوس بلاستيكية . كلل أو أقراص.
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. توضع الكؤوس المحتوية على الكلل أو الأقراص أمام المتعلمين؛ 2. يتم انتداب طفل(ة) لاختيار كأسين مختلفين؛ 3. يطلب تعرف عدد الكلل أو الأقراص بكل كأس؛ 4. يطلب منه ذكر ما إذا كان يوجد بالكأس الأولى بقدر ما يوجد بالكأس الثانية من كلل؛ 5. يستعمل عبارات: يساوي / لا يساوي؛ 6. يتم الانتقال إلى كأسين آخرين مع طفل(ة) آخر؛ 7. يعاد ملء الكؤوس المستعملة من جديد بتغيير عدد الكلل أو الأقراص؛ 8. يتم تكرار العملية مع معظم المتعلمين.

اسم اللعبة	الطفل(ة) الميزان
أهداف اللعبة	. تعليم الطفل مفاهيم الأوزان (الأثقل . الأخف)
الأدوات والوسائل	. سلتان من القش . ميزان . جسمان متشابهان في الشكل مختلفان في اللون
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يحمل أحد الأطفال السلتين كل واحدة في يد؛ 2. يضع طفل(ة) آخر الجسمين المختلفين واحدا بكل سلة؛ 3. يطلب المربي(ة) من (الطفل(ة) الميزان) أن ينزل السلة ذات الوزن الأثقل للأسفل، ويرفع الأخف للأعلى؛ 4. يسأل الأطفال عن سبب تغير مستوى السلتين؛ 5. تكرر اللعبة بجسمين متساويين في الوزن، فتستوي يدا (الطفل الميزان)؛ يتم الانتقال بعدها إلى الميزان الحقيقي والربط بين اللعبة والميزان.

üTεNjɬllεNj ăNjƐ‡llε ƥĭĞyɬllε lεNjqɕ bƑ̈ĞĞ :3 !5ƥ !‡yɬllε üƑWDŽ huʒNj2TDŽ ƒƑyllɕ :ƑkllƑk:

اللغة هي أداة التواصل التي يحتاجها كل شخص، فإن ألم بقواعد اللغة بالشكل الصحيح، فإنه يستطيع التحدث بطلاقة، الأمر الذي يتطلب أن يحب الشخص تعلم اللغة، ولا يكون ذلك إلا باختيار الأسلوب الأنسب للتعلم والإتقان المتمثل في اللعب، حيث تسهم الألعاب التربوية في التنمية اللغوية عن طريق تطوير المهارات الحسية والمعرفية والاجتماعية التي تعتبر أساسا للمهارات اللغوية المعروفة من تواصل شفهي وقراء وكتابة.

اسم اللعبة	الذاكرة لتعلم الحروف
أهداف اللعبة	. تعلم الحروف . تنمية مهارة الاستماع . تحبيب المكتبة للأطفال وتعويدهم على ارتيادها
الأدوات والوسائل	. قصة للأطفال بسيطة وواضحة . دفتر وقلم مع كل طفل(ة) . سبورة . جائزة...
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	تأتي هذه اللعبة بعد تقديم الحروف بالطريقة الجزئية وأقسامها (الهجائية ثم الصوتية ثم المقطعية) في إطار التواصل الشفهي والإعداد للقراءة؛ 1. يبدأ المربي(ة) سرد القصة على مسامع الأطفال بشكل بسيط، ويركز أثناء التسميع على الحرف المراد تعلمه برفع الصوت قليلا؛ 2. يطلب من الأطفال حفظ الكلمات التي تتضمن الحرف المستهدف؛ الذي يتذكر أكبر قدر من تلك الكلمات يفوز بالجائزة، كما يكتب المربي(ة) الكلمات على السبورة، ويلون الحرف المطلوب بلون مميز وينقلها الأطفال على دفاترهم.

اسم اللعبة	ابحث عن مكانك
أهداف اللعبة	. تكوين كلمات مفيدة بواسطة مجموعة حروف . التمكن من التموقع في الفضاء
الأدوات والوسائل	. بطاقات الحروف / سبورة للكتابة
زمن اللعبة / الفئة	10 دقائق / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يوزع المربي(ة) مجموعة من البطاقات لحروف تشكل فيما بينها كلمة مفيدة؛ 2. يتم اختيار طفل لحمل بطاقة الحرف المناسب لبداية الكلمة؛ 3. يطلب من باقي الأطفال الذين بطاقات تكملة الكلمة الخروج والوقوف في المكان المناسب بجانب زميلهم؛ 4. يطلب المربي(ة) من بعض الأطفال الآخرين قراءة الكلمة المتوصل إليها؛ 5. يطلب من باقي الأطفال مواصلة اللعب حتى آخر بطاقة؛ 6. يعد فائزا الثنائي الذي تمكن من الترتيب بشكل صحيح وفي وقت وجيز؛

	نموذج عملي: يوزع المربي(ة) بطاقات تحمل حروف (نـ . ـة . مـ . سـ . كـ) يستدعى الطفل الذي يحمل بطاقة الحرف (مـ) ثم تعطى الفرصة للأطفال الآخرين للبحث عن مكانهم المناسب بجوار زميلهم لتشكيل كلمة : مكنسة.

اسم اللعبة	لوائح البحث
أهداف اللعبة	. تطوير مهارة القراءة . غرس حب العمل ضمن مجموعات . التدريب على مهارة البحث والاستكشاف
الأدوات والوسائل	. لوائح ورقية / أكياس فارغة / أدوات يمكن وضعها بفضاء اللعبة ليجمعها الأطفال
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يقسم المربي(ة) الأطفال إلى خمس مجموعات تختار كل منهما اسما؛ 2. يعين قائدا لكل مجموعة؛ 3. يعطي كل مجموعة لائحة مكتوب فيها عدة كلمات، مثلا (ورقة شجر، حبة ليمون، قلم...)؛ 4. يطلب من كل مجموعة جمع الأشياء التي تحتوي على حرف محدد فقط، المجموعة 1: حرف القاف، المجموعة 2: حرف الباء، وهكذا...؛ 5. على المربي(ة) وضع أكثر من شيء (أكثر من قلم مثلا)، في حالة تكليف إحدى المجموعات بحرق القاف والأخرى بحرف اللام والثالثة بحرف الميم مثلا؛ أول مجموعة التي تقوم بجمع الأشياء تعتبر هي الفائزة.

اسم اللعبة	سهم المعرفة
أهداف اللعبة	. إغناء الرصيد المعجمي . تعرف مكونات المحيط . تعلم التركيز
الأدوات والوسائل	. سهم من الورق المقوى / سبورة للكتابة / أقلام
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستويين الأول والثاني حسب المجال المستهدف
خطوات اللعب	1. يجلس الأطفال بشكل دائري؛ 2. يكتب المربي(ة) على السبورة مجموعة من الكلمات التي يريد تحديد مجالها؛ 3. يقوم الأطفال بتمرير السهم من طفل إلى آخر حتى يعطي المربي إشارة التوقف (يقول: قف أو ينقر أو يصفق...)؛ 4. الطفل(ة) الذي يقف عنده السهم هو الذي يختار كلمة من الكلمات المكتوبة على السبورة؛

	5. الطفل(ة) الذي يشير إليه السهم هو الذي يقوم بربط الكلمة بمجالها (الجسم أو الأسرة أو الحي أو المدرسة أو القرية والمدينة أو وسائل الاتصال؛ 6. الطفل(ة) الذي يقدم إجابة صحيحة ينسحب من اللعبة على أساس فوزه، ليترك المجال لمشاركة الآخرين؛ يستمر تمرير السهم حتى تنتهي جميع الكلمات.

اسم اللعبة	اللغز
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال كيفية التمييز بين الحروف . تعليم الطفل(ة) سرعة البديهة والبحث عن حل المشكلات
الأدوات والوسائل	. لوحة . طباشير / قلم
زمن اللعبة / الفئة	10 دقائق / المستوى الثاني
خطوات اللعب	تكتب الكلمات غير منقطة، مثال: كلمة (قلم) بدون نقط على القاف؛ 1. يبدأ المربي(ة) بالتحدث عنه دون ذكر اسمه: شيء نكتب ونرسم به، فإن لم يعرف من أول مرة يتابع التحدث عنه أكثر؛ 2. يطلب من أحد الأطفال تنقيط الكلمة حتى تصبح مكتملة (قلم)؛ تكتب نفس الكلمة بدون نقط، ثم يقول للأطفال: نريد كلمة أخرى تشبه هذه الكلمة، وهي تشير إلى شيء تشاهده على التلفاز (فيلم).

اسم اللعبة	كرة السلة والحروف
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال تركيب الكلمات . تعليم الطفل حل المشكلات عن طريق حصره بمجموعة من الحروف وعليه تشكيل كلمات بها . تعليم التركيز . ربط الجانب المهاري بالجانب المعرفي
الأدوات والوسائل	. مجموعة من الكرات مكتوب عليها الحروف / قلم
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يختار المربي(ة) أحد الأطفال ليقوم باللعب؛ 2. يطلب المربي(ة) من الطفل(ة) رمي كل الكرات بالسلة؛ 3. نضع الكرات التي تصيب السلة بجانب الطفل(ة)؛ 4. نستثني الكرات التي لا تصيب السلة؛

	5. على الطفل(ة) تشكيل كلمات من الحروف المكتوبة على الكرات التي أصابت السلة الموجودة عنده وإلا يخسر اللعبة؛ 6. تكرر اللعبة مع طفل(ة) آخر، ويتولد هنا عند الأطفال دافعية لتصويب الكرات للسلة، لأنها تكون كلمة كاملة، أم إن نقصت الكرات فستكون مهمة الطفل(ة) أصعب في تكوين كلمة جديدة من بعض الحروف.

اسم اللعبة	سباق الحرف الأخير
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال مهارتي التحليل والتركيب . مساعدة الطفل على تذكر الرصيد المعجمي . غرس روح وحب العمل الجماعي . غرس روح المنافسة
الأدوات والوسائل	. السبورة / قلم وطباشير / مؤقت زمني
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. نقسم القسم إلى مجموعتين تختار كل منهما اسما؛ 2. تذكر المجموعة الأولى كلمة عشوائية باللغة الفصحى؛ 3. تذكر المجموعة الثانية كلمة تبتدئ بالحرف الذي انتهت به الكلمة التي اختارتها المجموعة الأولى؛ 4. نسجل لكل مجموعة النقط المحصل عليها بعدد الكلمات (بمعدل نقطة لكل كلمة صحيحة)؛ 5. المجموعة التي تتأخر عن 10 ثوان تخسر نقطة من النقط التي جمعتها في البداية، وهكذا، تستمر اللعبة قرب انتهاء الوقت؛ 6. يطلب المربي(ة) من المجموعتين قراءة كل الكلمات التي على السبورة. يمكن تقسيم القسم إلى عدة مجموعة وإجراء اللعبة في شكل مسابقة وإقصائيات.

رابعا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 4: تطوير السلوك الحس حركي:

بقوم الطفل بعدة أنشطة حركية لاستكشاف البيئة المحيطة وتدريب إمكاناته الجسمية، حيث تزداد عضلاته في النمو ويزداد تحكمه في جسمه، ومن ثم يبدأ التعلم على التوقف والتقاط وحمل الأشياء. كما يؤدي الطفل(ة) أنشطة حركية معقدة مثل التسلق والجري وقذف الأشياء والوثب، كما يؤدي في المرحلة ما قبل المدرسية أنشطة متنوعة تدل على التحكم في الحركات الكبيرة كالسير للخلف، وصعود السلم، وقد يستطيع الجلوس على مقعد مناسب لحجمه بمفرده. ويبقى الهدف من الاتساق الحركي هو تدريب وتهذيب اتجاهات الحركة وترتيبها وتنسيقها.

اسم اللعبة	التحق بتوأمك
أهداف اللعبة	. الربط بين الكلمات ومسمياتها . التمكن من التموقع في الفضاء
الأدوات والوسائل	. بطاقات الكلمات / بطاقات الصور
زمن اللعبة / الفئة	10 دقائق/ المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يوزع المربي(ة) مجموعة من البطاقات متضمنة لكلمات وأخرى متضمنة لصور أشياء أو ألوان؛ 2. يتم اختيار مجموعة من الأطفال لحمل بطاقات الكلمات؛ 3. يقرأ الطفل(ة) الكلمة بشكل جيد، وعلى الطفل الذي يتوفر على الصورة المطابقة للكلمة الالتحاق بزميله لربط الكلمة بالصورة؛ 4. يطلب من باقي الأطفال مواصلة اللعب حتى آخر بطاقة؛ 5. يعد فائزا الثنائي الذي تمكن من الربط في وقت وجيز ؛ 6. في الأخير يطلب المربي(ة) من الأطفال الآخرين قراءة جميع البطاقات.

اسم اللعبة	لعبة أحب
أهداف اللعبة	. تمييز الأشياء المحبوبة . الربط بين الحركات والتعبيرات
الأدوات والوسائل	. بطاقات الصور / إشارات وإيماءات
زمن اللعبة / الفئة	10 دقائق/ المستوى الأول
خطوات اللعب	1. توضع بعض الصور الكبيرة بجانب الأطفال ثم يبدأ النشيد مع الإشارات والإيماءات؛ 2. أحب الماء والشجر، ويشير الأطفال إلى الماء والشجر؛ 3. أحب الشمس والقمر، يضع دائرة إلى اليمين ثم الشمال؛ 4. أحب الطير صداحا، يضع يديه إلى الجنب ثم يحركها مثل الطير أثناء الطيران؛ 5. يقفز الأطفال إلى اليمين ثم إلى اليسار؛

	6. أحب أمي وأبي، يضع يديه على صدره؛ 7. إن غابا وإن حضرا، يشير إلى أقصى امتداد يديه ثم يضمهما إلى صدره؛ 8. أحب الشخص مبتسما، يقوم بالابتسام.

اسم اللعبة	لعبة الطائرة
أهداف اللعبة	. تركيب وسائل النقل بالورق . التعرف على الطائرة
الأدوات والوسائل	. ورق مقوى / أدوات الرسم والتلوين / خيط
زمن اللعبة / الفئة	10 دقائق/ المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يساعد المربي(ة) الأطفال على رسم وإنجاز طائرة من الورق؛ 2. يساعدهم على ربطها بخيط وتطييرها؛ 3. يساعدهم على رسم متاهة على الأرض كي يحاول إيجاد المسار الصحيح فيها؛ 4. رسم المتاهة كذلك على قطعة من الورق؛ 5. استخدام الأصبع في تتبع المسار الصحيح، أو القفز في أشكال مرسومة على الأرض.

خامسا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 5: تنمية الذوق الفني والجمالي:

اقتراح مجموعة من الألعاب المتنوعة في هذا المجال، يرمي إلى تهذيب الحس الفني والجمالي وإثراء الخيال والحفز على الإبداع لدى الأطفال، وكذا تدريبهم على تذوق الأعمال الفنية والتمرس على مختلف التعبيرات الفنية، وذلك من خلال اللصق والتلوين والتصميم والتشخيص ولعب الأدوار والتقليد والرقص والإنشاد...

اسم اللعبة	ساعي البريد
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال مفاهيم الأخلاق وحب الشريعة الإسلامية . غرس حب الكتب والسنة في نفس الطفل
الأدوات والوسائل	لباس ساعي البريد وحقيبته / رسائل بعدد الأطفال
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يرتدي المربي(ة) لباس ساعي البريد، أو يكلف أحد الأطفال بارتدائه (مع الحرص على اعتماد التناوب على هذا الدور)؛ 2. يسلم ساعي البريد رسالة لكل طفل(ة) مكتوب عليه تاريخ فتحها (بحيث يكون التاريخ المحدد لفتحها مناسبا لموعد الحصص)؛

	3. يفتح الطفل(ة) رسالته في الحصة المحددة في التاريخ ويقرأها أمام زملائه؛ 4. يشرح المربي(ة) الخلق (الصدق، الأمانة، الإخلاص، الكرم، التعاون...) أمام الأطفال ويطلب منهم امتثاله دوما، ويذكرهم به باستمرار؛ 5. يكلف كل طفل(ة) حمل رسالة خلق معين بأن يكون أمير هذا الخلق في الفصل الدراسي، فيذكر زملاءه به باستمرار، ويكتب في دفتر خاص أسماء كل الأطفال ويضع عبارة (صحيح) أمام الطفل(ة) الملتزم طوال اليوم، وعبارة (خطأ) أمام الطفل غير الملتزم، ويظل هو راعي الخلق حتى نهاية الموسم الدراسي.

اسم اللعبة	تبديل الشخصيات
أهداف اللعبة	. كشف مكونات الطفل(ة) النفسية للتعامل معها . تعليم الطفل(ة) كيفية التعايش مع الآخرين . تنمية مهارة التمثيل . تنمية مهارة التعبير عن الذات . إشعار الطفل(ة) بأهمية الشخص الذي يقلده إن كان شخصا كبيرا أو مهما
الأدوات والوسائل	الأقنعة
زمن اللعبة / الفئة	5 إلى 10 دقائق لكل طفل / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يرتدي الطفل(ة) قناعا يدل على شخصية مغربية معينة (تاريخية، والده، والدته، العجوز، الفتاة، الفلاح، الجندي، المعلم، المراكشي، الفاسي، الصحرواي...)؛ 2. يبدأ الطفل(ة) في الحديث كأنه الشخصية نفسها ويعيش دورها، ويكون ذلك بالحديث عن خصوصياتها المميزة؛ 3. يطرح المربي(ة) بعض الأسئلة مثل: من أنت؟ ما أفضل صفات فيك؟ لماذا توبخني إن أخطأت (في دور الأب مثلا)؟ لماذا تكلفني بالواجبات (لو كانت الشخصية معلم)؟ 4. وهكذا حتى يصل المربي(ة) إلى النتيجة المرجوة وهي شعور الطفل(ة) حقا بالدور الذي قام به.
اسم اللعبة	صندوق التذكر
أهداف اللعبة	. تدريب الأطفال على تذكر الأشياء . عرض ذكريات وأحداث ممتعة للطفل تضفي عليه المرح
الأدوات والوسائل	. صندوق / قطع ورق مقوى للكتابة عليها
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستوى الثاني

خطوات اللعب	1. توضع داخل الصندوق قطع من الورق المقوى مكتوب على كل واحدة منها سؤال (عدد الأسئلة ينبغي أن يكون أكبر من عدد الأطفال)؛ 2. يسحب الطفل(ة) ورقة ويقرأ السؤال بصوت مرتفع ثم يجيب عنه. (نماذج الأسئلة: . في يوم الأحد الماضي حدث معي شيء مميز هو أعرف عن قريتنا .. أذكر أسماء 5 أصدقاء معك بالقسم ... شيء مضحك قمت به في يومك الأول بالمدرسة ...أذكر 7 أشياء من أدوات المدرسة أو المطبخ أو المستشفى ....)؛ 3. الطفل(ة) الذي لا يتمكن من الإجابة عن السؤال يمكنه تغييره لمرة واحدة، ثم يمكنه طلب المساعدة من صديق؛ 4. والذي لا يتمكن من الإجابة مطلقا يطلب منه ذكر أي شيء يخطر على باله له علاقة بما سبق وتعرف عليه.

اسم اللعبة	**الراوي والرسام**
أهداف اللعبة	. تنمية مهارة الرسم لدى الأطفال . تعليم مهارة التعبير عن الصورة . تنمية مهارة التركيز . تنمية الروح الجماعية والتعاون لدى الأطفال
الأدوات والوسائل	. لوحتان / أقلام رسم وتلوين
زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. يتم اختيار 3 أشخاص ويطلب من أحدهم رسم لوحة فنية تعبيرية؛ 2. الشخص الثاني ينظر إلى اللوحة، والشخص الثالث تحجب عنه رؤيتها؛ 3. يبدأ الشخص الثاني بوصف اللوحة للشخص الثالث، وعليه أن يرسم ما يقوله له الثاني الذي يجب أن يصف له اللوحة بشكل دقيق ومفصل؛ 4. تتم المقارنة بين اللوحتين، ويتم تكرار ذلك عدة مرات (أو يمكن إنجازه بمجموعات في آن واحد)؛ 5. تفوز المجموعة الحاصلة على اللوحتين الأكثر تشابها.

سادسا: ألعاب مصفوفة مجال التعلم رقم 6: بناء القيم وقواعد العيش المشترك:

تتحدد هوية الفرد وفقا لنوع تربيته التي ترسم خط القيم التي يعيش به معها، وللتصدي لمختلف التحديات التي تواجهها هذه التربية، وخاصة نفور المتعلمين منها، لا بد من إعادة هيكلة أساليب التدريس وأدواته بما يمكنه من الاضطلاع بدوره التربوي في تحبيب المواد التربوية وتهذيب سلوك الفرد وتصرفاته، وبناء أسس الحياة المتوازنة القويمة. كما ينبغي العمل على تطوير عدة أفكار ومسابقات يمكن للمربي(ة) استعمالها أثناء تعليم القرآن الكريم، وتقديم أنشطة من شأنها تحبيبه للأطفال دون التصريح أو طلب ذلك منهم مباشرة.

اسم اللعبة	المصافحة
أهداف اللعبة	. ترسيخ معنى الأخوة . غرس مفهوم الإيثار . تذكر المؤاخاة (بين المهاجرين والأنصار) . تكوين الصداقات بين الأطفال
الأدوات والوسائل	. مجموعة من الأشياء التي يحبها الأطفال (الشوكولاطة، الألعاب...) . لوحة مكتوب عليها فريق المهاجرين . لوحة مكتوب عليها فريق الأنصار
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الأول
خطوات اللعب	1. يقسم الفصل إلى قسمين؛ 2. يجلس المربي(ة) كل مجموعة في جهة ويمنحها اسمها (المهاجرون أو الأنصار)؛ 3. توزع الأشياء (الشوكولاطة، الألعاب...) على فريق الأنصار فقط مع تمكين كل طفل من شيئين من صنف واحد؛ 4. يحدثهم بقصة المهاجرين والأنصار، ثم يطلب من الأنصار إعطاء المهاجرين نصف ما لديهم ومصافحتهم، مع ضرورة التركيز على أن يختار الطفل أفضل ما عنده، ثم يتآخا كل طفلين للأبد.

اسم اللعبة	المتاهة
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال اختيار الأخلاق الحسنة والابتعاد عن الأخلاق السيئة . تعريف الأطفال بنعيم الجنة وكيفية دخولها واختيارها هدف واضح ومحدد لحياتهم
الأدوات والوسائل	كرتون / أقلام ملونة
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستوى الثاني
خطوات اللعب	1. صنع لعبة المتاهة ضمن الشروط التالية: . أن تحتوي أخلاقا حسنة وأخلاقا سيئة . أن ينتهي طريق الأخلاق الحسنة بالفوز بنقط وصور تدل على الجنة، وأن ينتهي طريق الأخلاق السيئة بخسران النقط وبصور تدل على جهنم؛

	2. يضع المربي(ة) متاهة على طاولة، ويختار لاعبا. ويبدأ اللاعب حل المتاهة باختيار الأخلاق الحسنة، لتدله على طريق النجاة إلى الجنة، وإن عجز يستشير زملاءه: . هل هذا خلق حسن أم لا؟؛ 3. يبدأ المربي(ة) تذكير الأطفال بالأخلاق التي تعلموها في لعبة (ساعي البريد)؛ 4. عندما يصل الطفل(ة) للجنة، يتحدث المربي(ة) عن نعيمها، وأن أصحاب الأخلاق الحسنة هم من أهل الجنة.

اسم اللعبة	القطار الحزين
أهداف اللعبة	. تعليم الأطفال أركان الإسلام مرتبة . يمكن استعمالها لتعليم أركان الإيمان . تعليم مهارة التركيب
الأدوات والوسائل	قطار مصنوع بالكرتون مكون من 6 قطع
زمن اللعبة / الفئة	20 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يرسم على إحدى قطع القطار (الرأس من الجهتين) جهة يكون فيها سعيدا والأخرى حزينا. (**ملاحظة**: تظل القاطرة منفصلة عن باقي القاطرات حتى يتم تركيب باقي القطع، يتم توصيل القاطرة الأولى (الوجه) بباقي القطع؛ 2. يكتب على كل قطعة من قطع القطار ركنا من أركان الإسلام؛ 3. تركب قطع القطار بحيث لا تكون أركان الإسلام مرتبة، ويكون الوجه الظاهر للأطفال هو الوجه الحزين؛ 4. تعرض قصة هذا القطار للأطفال فيقول المربي(ة): هذا القطار حزين لأن قطعه مبعثرة، وهو يريد أن يرتب أركان الإسلام ويسير في أرجاء العالم ويعلمها لجميع الأطفال، ولكنه لا يعرف الترتيب الصحيح، ولهذا هو حزين، فمن يساعده على ترتيبها؟ 5. يبدأ الأطفال بترتيب القطع؛ 6. وإن رتبوها بالشكل الصحيح، يتم قلب وجه القطار للوجه السعيد وتنتهي اللعبة؟ **توجيه**: يمكن اعتماد هذه اللعبة في مواضيع أخرى غير أركان الإسلام.

اسم اللعبة	الإنصات
أهداف اللعبة	. غرس مفهوم خصوصية سماع القرآن الكريم والإنصات الجيد أثناء قراءته
الأدوات والوسائل	المصحف الخاص بكل متعلم / الجلسة واللباس الملائم

زمن اللعبة / الفئة	15 دقيقة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. تغيير جلسة الأطفال فتكون على شكل حلقة (في المصلى أو المسجد) مناسبة ومريحة؛ 2. خفت الأنوار قدر المستطاع؛ 3. التزام المربية باللباس الملائم وتعويد الأطفال على ذلك؛ 4. على المربي(ة) التحدث بصوت خافت أخفت من صوته أثناء تقديم حصص المواد الأخرى (مع الحرص على أن يكون واضحا ومسموعا للجميع)؛ 5. يلفت المربي(ة) انتباه الأطفال إلى أن كل هذه الطقوس تعد تأدبا مع كلام الله تعالى.

اسم اللعبة	**سارة تفهم ما تقرأ**
أهداف اللعبة	. تسهيل معاني سور القرآن الكريم
الأدوات والوسائل	المصحف الخاص بكل متعلم / كتاب تفسير كلمات القرآن الكريم
زمن اللعبة / الفئة	حسب السورة أو الجزء المراد تفسيره / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. تكون هذه المسابقة على شكل أسئلة من قبيل: ▪ س: كلمة تدل على السفر من سورة قريش؟ ▪ ج: رحلة؛ ▪ س: فصل من فصول السنة ذكر في سورة قريش؟ ▪ ج: الشتاء / الصيف؛ 2. وهكذا مع كل سورة.

اسم اللعبة	**أجمل صوت**
أهداف اللعبة	. تشجيع الأطفال الذين يمتلكون أصواتا جميلة . التدريب على التأني بقراءة القرآن الكريم
الأدوات والوسائل	القرآن الكريم / أشرط تسجيل صوت / أجهزة تكبير الصوت
زمن اللعبة / الفئة	حسب السورة التي يختارها المربي(ة) / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يطلب من الأطفال تسجيل أصواتهم وهم يقرؤون القرآن بصوت جميل؛ 2. يتم عرض أصوات الأطفال القراء في يوم يسمى **يوم العندليب**؛ 3. يتم التصويت لأجمل صوت من أصوات المشاركين.

اسم اللعبة	الحفظ الممكن
أهداف اللعبة	. تثبيت حفظ الآيات والسور القرآنية لدى الأطفال
الأدوات والوسائل	المصحف الخاص بكل متعلم
زمن اللعبة / الفئة	حسب السورة / المستويين الأول والثاني
خطوات اللعب	1. يقرأ أحد الأطفال آية يحفظها؛ 2. يقرأ طفل(ة) آخر آية تبدأ بالحرف أو الكلمة الذي انتهت به الآية الأولى، أو بنفس موضوع الآية الأولى أو بكلمة مشتركة بين الآيتين، أو أي رابط يختاره المربي(ة)، ويعتمد ذلك على الآيات والسور التي يحفظها الأطفال.

3.3. عينة لألعاب خاصة بالأطفال في وضعية إعاقة:

يحتاج الطفل(ة) في وضعية إعاقة إلى اللعب حين يشعر بالضغط، وحين يحتاج أن يتعلم يمكنه ان يستمر في اللعب، فنشاطات اللعب يمكن تنظيمها بحيث يتعلم الطفل(ة) من خلالها وحسب إيقاعه الخاص ويستمتع أيضا بأداء مهاراته الضرورية. كما يمكنه من خلال نماذج من الألعاب الوصول لسر النجاح والثقة اللازمين له كي يجرب أشياء جديدة عليه.

اسم اللعبة	لعبة أين أنا؟
أهداف اللعبة	. تعرف الاتجاهات والتموقع في الفضاء . القدرة على التركيز
الأدوات والوسائل	فضاء / معالم
زمن اللعبة / الفئة	حسب العدد / الأطفال المكفوفين
خطوات اللعب	يمشي المربي(ة) مع مجموعة أطفال مكفوفين ثم يتوقف عند نقط مختلفة ويسأل: أين أنا؟ وعلى الطفل(ة) الكفيف أن يجيب بالاستدارة برأسه باتجاهه ويقول: ها أنت. على المربي(ة) تعزيز الاستجابة الصحيحة إذا تعرف الطفل(ة) الاتجاه الصحيح.

اسم اللعبة	لعبة الانفعال
أهداف اللعبة	. تنمية التعبير الانفعالي للوجه . تطوير الاندماج داخل الجماعة
الأدوات والوسائل	فضاء / تشخيص
زمن اللعبة / الفئة	حسب العدد / الأطفال المكفوفين
خطوات اللعب	يطلب المربي(ة) من الطفل(ة) الكفيف بالتظاهر بأنه غضبان أو فرح أو حزين...، مع متابعة المناقشات التي تدور وأثرها على الوجه وأجزاء الجسم الأخرى، والطفل(ة)

	الكفيف سوف يطور ذخيرته الاستنتاجية ويلائم الحدث حسب رغبته، وهذا لا يساعد فقط في التجارب ولكن يقلل الحدث غير الملائم وهو فقط يلفت انتباهه لهذا الاختلاف. يحرص المربي(ة) على تشجيع كل الأطفال على الاشتراك في اللعبة

اسم اللعبة	**لعبة الاستكشاف**
أهداف اللعبة	. تنمية الفضول المعرفي . القدرة على اكتشاف العالم المحيط
الأدوات والوسائل	فضاء / أشياء / معدات موسيقية...
زمن اللعبة / الفئة	حسب العدد / الأطفال المكفوفين
خطوات اللعب	اللعبة الأولى: يتحرك المربي(ة) داخل الفصل بصمت أو تحت غطاء الموسيقى، ثم يحدث صوت ضجيج والانتظار من الطفل أن يجده، ويكون الوضع أفضل إذا كان واحد أو أكثر من الأطفال معصوب العينين في الوقت نفسه، وبعدها يكون الأطفال قادرين على التنافس في أية قاعدة متشابهة. اللعبة الثانية: يضع المربي مجموعة أشياء في علبة ويطلب من الطفل(ة) التعرف عليها بواسطة اللمس فقط، وعلى المربي(ة) السهر على استخدام الأشياء المألوفة في البداية، ويعطي فرصا للأطفال المكفوفين لاستكشاف تلك الأشياء بواسطة الأصابع والفم.
اسم اللعبة	**لعبة ناولني (أو أرني)**
أهداف اللعبة	. تنمية الانتباه والتركيز . التعرف على البيئة المحيطة واستكشافها
الأدوات والوسائل	فضاء / أشياء وأدوات / معدات موسيقية...
زمن اللعبة / الفئة	حسب العدد / الأطفال ذوو الإعاقة الذهنية
خطوات اللعب	يطلب المربي(ة) من الطفل ذي الإعاقة الذهنية أن يناوله شيئا ما، أو يريه إياه عندما تتوقف الموسيقى. على سبيل المثال: . أعطني الوردة الحمراء . أعطني القلم الأصفر . أعطني المسطرة الخشبية... . أرني النافذة . أرني الكرسي . أرني الطاولة الكبيرة . أرني الطاولة الصغيرة... يمكن أيضا تعليم الأعداد للطفل(ة) من خلال الأمثلة التالية: . أعطني قلمين . أعطني ممحاة . أرني الكرسيين . أرني ثلاثة أقلام ملونة...

دليل الألعاب الرقمية

Jeux numériques

نماذج من ألعاب رقمية:

Quelques applications pour tablettes

Logo	Nom	Caractéristiques	Version	
			Gratuite	Payante
	Pad a dessin ou Drawing Pad	Disponible en français Le visuel est très intéressant pour les petits Plusieurs outils disponibles Plusieurs couleurs disponibles Permet d'intégrer un dessin ou une photo Plusieurs fonds disponibles Permet d'ajouter des tampons Dessins enregistrés dans le gestionnaire de « Photos »		

	Enregistreur de voix	Disponible en français Visuel facile à manipuler pour les petits Permet de modifier et d'ajouter plusieurs enregistrements Partage par courriel seulement		
	MétéoMédia	Application en français Permet de consulter la météo lors de l'activité du calendrier en classe		
	Matrix Game 1 et 2	Disponible en français But du jeu : ordonner la matrice de formes 5 par 5 Permet de développer l'attention, la		

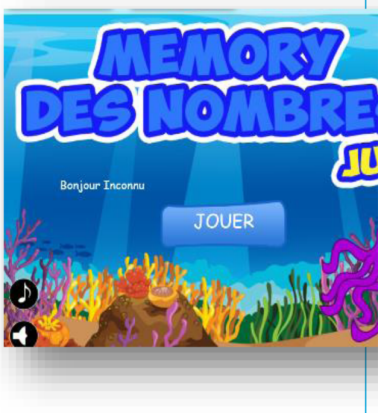
		concentration, l'orientation spatiale ainsi que les principes de classification et de catégorisation		
	Opposites	Disponible en français But du jeu, faire correspondre les paires opposées Possibilité d'enregistrer sa voix Aide à développer les aptitudes cognitives telles que la catégorisation, la conceptualisation et les relations		
	My mosaic	Disponible en français But du jeu, reproduire l'image faite de points en couleur		

		Aide à développer les aptitudes de perception visuelle et la coordination œil/main, la persévérance et l'exactitude.		
	Apprendre à dessiner en s'amusant	Disponible en français 4 modèles dans la version gratuite et 24 modèles dans la version payante 4 étapes pour chacun des dessins Pas de consignes écrites, visuel très intéressant pour les petits Possibilité d'exporter le dessin		
	Mes premiers tangrams	Disponible en français Visuel très intéressant pour les petits		

		Les pièces sont faciles à manipuler Version réduite, quatre niveaux seulement Version complète, il est possible d'accéder à plus de 1000 tangrams et d'en créer		
	Toca Life school	Disponible en français. Application intéressante pour déplacer des objets, des personnages dans quelques endroits (école, cafétéria, parc, club des jeunes...). Possibilité d'enregistrer sa voix, tout en déplaçant les éléments des différentes scènes pour réaliser une	DISPONIBLE SUR Google play	DISPONIBLE SUR Google play

		courte séquence vidéo. L'action peut se passer le jour ou le soir.		

Quelques jeux en ligne en lien avec les programmes de l'école Maternelle.

Logo	Nom	Caractéristiques
	Compter et dénombrer jusqu'à 5	Disponible en français Ce jeu est à destination des plus jeunes. Il a pour objectif de pouvoir installer le dénombrement jusqu'à 5 chez les enfants de maternelle
	Compter et dénombrer jusqu'à 9	Disponible en français Cette application a pour but de faire compter un certain nombre d'animaux et de cliquer sur le bon nombre. Il y a différents paramètres qui vont permettre d'adapter le jeu en fonction de l'enfant. De sorte qu'il peut recouvrir tous les niveaux de maternelle.
	Memory nombres junior	Voici un moyen original et ludique de travailler les nombres avec de jeunes enfants. On se focalise sur les nombres de 1 à 12. En sachant que le jeu est accessible à tous ceux qui ne vont pas plus loin que 3 ou 4. Jeu en français

خاتمه:

إذا كان اللعب التربوي بجميع أشكاله؛ سواء كان كلاسيكيا أو رقميا بفضاءات التعليم الأولي آلية إجرائية لتصريف المنهاج التربوي ولتحقيق الأهداف التعلمية والكفايات التربوية الأساس قصد بلوغ المواصفات المستهدفة بالنسبة للطفل(ة) في نهاية هذه المرحلة، وإذا كانت نماذج الألعاب والتطبيقات الرقمية المقترحة تعد وسيلة عملية تستند إليها مختلف التدخلات التربوية لفائدة الأطفال، فإن التطبيق الوظيفي لها والتنزيل الفعلي الأمثل للمشاريع الموضوعاتية لن يتأتى إلى من خلال وعي الممارسات والممارسين في الميدان، وخاصة المربيات والمربين، بأهمية ذلك؛ وكذا تطوير أدوارهم لتستجيب لخصوصيات الأطفال وحاجاتها الحقيقية، عبر تملكهم لمختلف أدوات الاشتغال الحديثة ومن بينها إدماج اللعب في جميع الأنشطة، واضطلاعهم بالأدوار الحساسة المنوطة بهم من تخطيط وتدبير ورعاية وتعاون وإشراك وغيرها.

كما ينبغي، من جانب آخر، الارتقاء بمؤسسات التعليم الأولي والنهوض بها على كافة الأصعدة، وتوفير التجهيزات والوسائل الضرورية لتمكينها من تقديم مضامين تهم اهتمامات الطفل(ة)، وتنطلق مما يمارسه تلقائيا خارج المؤسسة، وما يمكنه من الانسجام بسهولة ويجنبه الإحساس بالعزلة أو الغربة، ويحفزه على القيام بنشاطات مكثفة عن طريق اللعب والاكتشاف والتساؤل والتواصل بكيفية طبيعية وتلقائية، يمكنه من ثقته بنفسه انطلاقا من تعرفه ذاته، وعن طريق التعايش مع مجموعة الراشدين والأطفال.

لائحة المراجع

- وزارة التربية الوطنية والتكوين المهني والتعليم العالي والبحث العلمي / مديرية المناهج، 2018، الإطار المنهاجي للتعليم الأولي (وثيقة مرجعية موجهة للمنهاج التربوي)، الرباط.
- وزارة التربية الوطنية، 1999، الميثاق الوطني للتربية والتكوين، الرباط.
- وزارة التربية الوطنية / مديرية التعليم الأولي، 1997، أهداف وتوجيهات عامة (لمرحلة التعليم الأولي)، الرباط.
- وزارة التربية الوطنية / مديرية التعليم الأولي والسلك الأول من التعليم الأساسي، 1994، دليل في التربية ما قبل التمدرس (كتاب مرجعي لتكوين مربي ومربيات التعليم الأولي)، الرباط.
- المجلس الأعلى للتربية والتكوين المهني والبحث العلمي، "من اجل مدرسة الإنصاف والجودة والارتقاء / رؤية استراتيجية للإصلاح 2015/2030"، الرباط.
- اسليماني العربي، 2016، المعين في التربية، الجزء الأول، المطبعة والوراقة الوطنية، مراكش.
- أوزال عبد الكامل، "نشاط اللعب في التربية ما قبل التمدرس، مؤسسة التعليم الأولي نموذجا"، مجلة علوم التربية، عدد 59، 2014، الرباط، ص 93
- مطير دعاء، 2013، التعلم عن طريق اللعب، مؤسسة الفرسان للنشر والتوزيع، عمان.
- شبكة الأوس التعليمية، 2008، الألعاب التربوية المتكاملة ـ رياض الأطفال وللمرحلة الأساسية العليا ـ، قلقيلية.
- احمد يحيى خولة والسيد عبيد ماجدة، 2007، أنشطة الأطفال العاديين ولذوي الاحتياجات الخاصة ـ في مرحلة ما قبل المدرسة ـ، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
- ماكنتاير كريستين، ترجمة العامري خالد، 2004، أهمية اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة.
- غريب عبد الكريم، 2006، المنهل التربوي، الجزء الأول، منشورات عالم التربية، الدار البيضاء.
- غريب عبد الكريم، 2006، المنهل التربوي، الجزء الثاني، منشورات عالم التربية، الدار البيضاء.
- ديوي جون، 1978، المدرسة والمجتمع، ترجمة أحمد حسن الرحيم، منشورات دار مكتبة الحياة، الطبعة الثانية، بيروت.