الباب الثاني

الإطار النظري

أ. البحوث السابقة

1. السعدة المتممة (متخرجة فى سالاتيغا سيمارانج) قد فعلت التجارب في عام 2012 تحت العنوان " **ترقية إنجاز تعلم اللغة العربية من لعب وسائل الإعلام في الفصل الخامس في المدرسة الإبتدئية المعَارِف تُنْتَانج سيمارانج**" تهدف الدراسة لترقية إنجاز الطالب في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية, فتجاد نتيجته من المستوى الأول حتى المستوى الثانى من 72,2 % يكون 94,4 % وبينهما 22,2% فلعب وسائل الإعلام لترقية إنجاز تعلم اللغة العربية له نفع كبير.

2. الأخير الحسنة (متخرجة فى الجامعة الإسلاميّة الحكوميّة (UIN) سُنَن كاليجاغا يوجياكارتا) قد فعلت التجارب في عام 2010 تحت العنوان " **التعلم القائم على لعبة** TTS **لترقية إنجاز الطلاب في تعلم اللغة العربية في المدرسة العالية** *GODEAN SLEMAN* **يوجياكارتا**" تهدف هذه الدراسة لتحديد استخدام اللعبة TTS في تعلم اللغة العربية هل هي قادرة على ترقية إنجاز تعلم اللغة العربية في المدرسة. فتجاد أن النتيجة تعليم الطلاب باللعب TTS من اختباري

72,00 PRE TEST و فى POST TEST نتيجته 86,33 له اختلافا كبيرا بينهما.

أما البحث يبحث الباحث ولو فى بحث واحد ولكن فى هذه الدراسة فالكاتب يتغير من البحوث السابقة, ففى البحوث السابقة بلعب ت ت س فالباحث فى هذا البحث يستخدم ألعابا متنوعة منها بنغو الكلمات, سفّود الكلمة, نقل الصورة, ذكر الكلمة, صيد الكلمة ومن أنا, الباحث يبحث عن استخدام الألعاب اللغوية عامة ولا تقتصر على اللعبة المحددة توسعة الاستيعاب المفردات في تعلم اللغة العربية.

ب. **الوصف النظري**

1. **تعريف الفعالية**

فعالية هي اسم مستمد من تأثير أساسي لها معنى و تأثير، و التأثير هو صفة لكلمة "فعالة" أن يكون لها معنى الفعال، أي تأثير(تأثير، و العاقبة، و الانطباع[1])

[1] W. J. S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia Disusun Oleh Pusat Bahasa Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka. 2007. H. 311

فعالية هي تحقيق أهداف محددة أو أهداف اختيار من سلسلة البديلة لتحديد الاختيار بين خيارات أخرى. ويمكن أن تفسر فعالية مقياسا لنجاح في تحقيق الأهداف التي يتم تحديدها.[2]

قال الليث: والفعال اسم الفعل الحسن من الجود والكرم ونحوه، ابن الأعرابيّ: والفعال فعل الواحد خاصة فى الخير والشر. يقال: فلان كريم الفعال و فلان لئيم الفعال، وقال المبرد: الفعال يكون فى المدح والندم، قال: وهو مخلص لفاعل واحد، فإذا كان من فاعلين فهو فِعال.[3]

أما فعالية وهي عملية لتحقيق الهدف الذي تم تحديده سابقا. يمكن أن يقال وهناك أعمال أو نشاط لتكون فعالة إذا كان النشاط المنظمة قد وصلت إلى وجهتها.[4]

2. مفردات اللغة

هناك أنواع المفردات, كمفردات التى حسب المهارات اللغة, والمعنى, والتخصص, والاستخدام.[5] المفردات هي وحدة صغرى ستحدد قوة اللغة. كل لغة لها المفردات الغنية التي هي بالتأكيد ليست هي نفسها. وفقا للخبراء البحث

---

[11] http://id.wikipedia.org/wiki/efektivitas. Senin, 15 Des 2014. Pkl. 09.15.

[3] نيل:دار .كورنيش العرب المصرى.١١١٩.لسان الأفريقى منظور ابن مكرم بن محمد الدين جمال الفضل ابى المعارف.ص،٣٤٣٩

[4] Rahardjo Adisasmita, *Pengelolaan Pendapatan dan Anggaran Daerah*, Graha Ilmu: Yogyakarta, 2011, hal 21-22

[5] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان, تصميم مواد اللغة العربية لغير الناطقين بها, 1428 هـ. صفحة 17.

العربية تُعرف بأكثر مفردات.[6] في المقام الأول على المفاهيم المتعلقة بالثقافة وحياتهم اليومية.

المفردات (الإنجليزية : *Vocabulary*) تعيين كلمة أو كلمات معروفة الكنوز من قبل شخص أو كيان آخر، أو هي جزء من لغة معينة.[7] المفردات لدي شخص يعرف باسم كل مجموعة من الكلمات التي يفهمها الناس، ومن المرجح أن تستخدم لبناء الجملة.[8] وتعتبر ثروة من المفردات المرء عموما أن يكون تصويرا من المخابرات أو مستوى التعليم.

المفردات هي مجموعة من الكلمات التي هي جزء من لغة معينة، المفردات لشخص تعرف بأنها مجموعة من كل الكلمات التي يفهمها الشخص يستخدمها في الجملة. في حين المفردات التي كانت في المدرسة الابتدائية الحكومية هي مجردة قائمة من الكلمات المستخدمة في ذلك الفصل. [9] هذه الكلمات التي تم حفظها من قبل الطلاب قدر الإمكان، والقدرة على حفظ هذه الكلمات

---

[6] Acep Hermawan, Metodologo Pembelajaran Bahasa Arab, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, h 64.

[7] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, UIN Maliki Press, Malang, 2011, h. 61.

[8] http://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab/

[9] Agus Wahyudi, *Aku Cinta Bahasa Arab 4*, PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo, 2010, h 1.

تسمح للطلاب لفهم المادة بشكل أفضل. المفردات هي منطق أو مفردة التى تتكون من حرفين أو أكثر لدلالة على معنى الإسم و الفعل أو العادة.[10]

وتنقسم المفردات فى اللغة العربية أو الجملة على ثلاثة أنواع : الإسم، الفعل والحرف.

ا. الإسم : الإسم هو جملة تدل على معنى الأشياء أو أنها وفقا لقواعد اللغة العربية تصنيفها. الأمثلة "كتاب، مدرسة ، فاطمة ، قول (كلمة)، الله. [11]

ب. الفعل: الفعل هو جملة تدل على معنى العمل في وقت أو فترة زمنية معينة على سبيل المثال: درس- يدرس ، أخذ- يأخذ.[12] (فعل) هي (كلمات) التي تشير إلى حدث أو سلوك التي رافقت الفترة تكبدها.[13] والفعل ينقسم الى ثلاثة أنواع هو ماض وأمر ومضارع.[14]

---

[10] Aziz Fakhrurrozi dan Erta Wahyudi, Pembelajaran Bahasa Arab, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, Cet. 2 edisi revisi, Jakarta Pusat, 2012, h 221.

[11] Imanuddin Sukamto, *Tata Bahasa Arab Sistematis*, Nurma Media Idea, Yogyakarta, 2008, h.1.

[12] *Ibid...*, h. 23.

[13] Azhar Arsyad, Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya,Pustaka Pelajar,Yogyakarta, 2004, h. 96

[14] محمد بن أحمد بن عبد الباري بيروت, *الكواكب الدريّة*, دار الفكر , 2011 م, صفحة 389.

الحرف : الحرف هو الكلمة التي لا تملك وظيفة ومعنى الكمال إلا مع جملة أخرى. وبعبارة أخرى الحرف هو الكلمة بالإضافة إلى اسم أو فعل. مثل، أن – لم – ما – لا – قد وآخرين.[15]

3. اللعبة التربوية فى تعليم اللغة العربية

أ. تعريف اللعبة

اللعبة وهي أصله من كلمة "لعب" يعني فعلة مسايرة ويتم ذلك باستخدام أدوات متعة أو بدون استخدام الوسائل. وعند سوفارْنو ويعطي تفسيرا من لعبة اللغة هي الأساس عملية النشاط للحصول على المهارات اللغوية المحددة في الطريقة التي تتمها مشجعة.[16]

اللعبة هي ضرورة التي تنشئها بشكل طبيعي في كل فرد. كل إنسان لديه غريزة للحصول على المتعة والرضا، والسرور والفرح والسعادة. وذلك لأن طبيعة فطرية للإنسان من شأنه حتى أن يموت.[17] وقد كان الإنسان دائما لديه الرغبة التي تؤديها سعادة ومستقرة. أن تكون رغبة الإنسان دائما هناك، وتنمها اللعبة ليس في مرحلة الطفولة فقط، ولكن يحدث في البالغين

---

[15] Imanuddin Sukamto, Tata Bahasa Arab Sistematis, Nurma Media Idea, Yogyakarta, 2008, h. 36-37.

[16] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press, 2009. h, 82.

[17] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 25.

أيضا, كما نظرية Herbert Spencer ، وتسمى هذه النظرية نظرية التكرار ، وقال أن الطفل يحب اللعب لأن في نفسه الطاقة يجب أن توجه إليها. [18]

أن ألعاب اللغة هي النشاط الذي يحدث فيه مساعدة بعضهم البعض أو تتنافسة مع بعضها البعض بين المتعلمين لتحقيق الأهداف التي وضعتها قواعد معينة.[19]

في اللعبة يبحث شخص عن المتعة أو الارتياح من خلال النشاط أو اللعب على الأنشطة. اللعبة نشاط يهدف إلى الحصول على مهارات محددة عن طريق شجيع لشخص ما. الأنشطة في اللعبة متصلة بتفاعل الشخص مع الآخرين والسلع (اللعب)، أو الحيوانات التي قد تحدثها في بعض السياقات سواء التدريس (التعيلم) في واحد والترفيه.[20] في اللعبة "إيجاد هوية ومنفعة ودراسة السبب وتطوير العلاقات، وممارس القدرة، وتؤثر على جميع العوامل وجوانب الحياة.

اللعبة عبارة عن أداة للأطفال لاستكشاف العالم الذي لم تعرفه حتى يعرفه والتي لا يمكن القيام به حتى يقدر على القيام به. اللعبة وهي النشاط

---

[18] Agoes Soejanto, Psikologi Perkembangan, PT. Rineka Cipta, Jakarta 2005, h. 28.

[19] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press, 2009. h, 82.

[20] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 26-27.

مهما جدا للطفل فضلا عن الحاجة إلى الطعام المغذي والصحي لنمو كما نفترض الآخر أن اللعبة هي تجربة التعلم.

أن اللعبة لديها بعض الخصائص، الأولى لعبة الدافع شخصيا لإعطاء شعور بالإرتياح، الثانية واللاعبون هم أكثر انشغالا بالنشاط (طبيعة عفوية) لعب من الأهداف التي ينبغي تحقيقها، والثالثة أن يكون نشاط اللعبة مجازيّا ، والرابعة أن يكون نشاط اللعبة مجانا للقواعد المفروضة من الخارج، ويمكن أن يكون الدافع وراء القواعد القائمة من قبل اللاعبين. الخامسة، تتطلب اللعبة المشاركة النشطة مع جانب اللاعبين.[21] ألعاب اللغة هي وسيلة فعالة التي تمكن أن تساعد المتعلمين على تحقيق الهدف المنشود.[22]

اللعبة هي عبارة عن نشاط رمزي الذي يعيده الواقع في شكل الافتراض على سبيل المثال، "*ماذا لو" أم " إذا كان" معناه* الكامل. في هذه الحالة، يمكن فى اللعبة توصيل الخبرات طيفا أو مثيرة. في الواقع، عندما يشارك الطلاب في لعبة مثيرة، وطبيعة طوعية تدافع أن تأتي من ضمن الطلاب أنفسهم في تلقاء أنفسهم. وفقا لهدايت لعبة لديها خصائصان. أولا، هناك مجموعة من المعرفة الصريحة وينبغي تجاهلها من قبل اللاعبين. الثانية،

[21] *Ibid...*, h 28.

[22] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press, 2009. h, 81.

والأهداف التي ينبغي تحقيقها من قبل لاعب، أو عمل الذى يجب إنجازه.[23]

هناك العديد من الألعاب التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة وهناك اختلافات بين اللعب وأساليب التدريب المباشر. وقد يعتقد المرء أن كل المميزات تكون فى جانب التدريب. ومما يثير الفضول حقا أن اللعب قد استخدم فى الممارسة العملية على نطاق واسع فى تعليم صغار الأطفال.والتاريخ المكتوب لاستخدام اللعب فى التربية يبلغ قدر ما يبلغه أي شيئ آخر. وقد تختلف أسباب ذلك بقدر ما هنالك من اختلاف فيما يفترض أن يشتمل عليه اللعب. فبين الزعم بأن تعلم لعبة ما هو فى الواقع مهمة شاقة بوجه خاص وبين ترك الأطفال كلية لاتخاذكم تدابيرهم الخاصة بهم أساس الإعتقاد بأنهم سيقصدون إلى تعلم شيئ واحد من الأمور المتعددة.[24]

[23] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 29.

[24] سوزانا مينر, سيكولوجية اللعب, صدرت السلسلة فى يناير 1978 بإشراف أحمد مشاري العدواني 1990-1923, صفحة 279

ب. اللعبة التربوية

اللعبة التربوية هي اللعبة التي تمت عناصر تثقيف الحصول عليها من شيء موجود ويتم إرفاق فضلا عن كونها جزءا من اللعبة نفسها. بالإضافة إلى ذلك، كما اللعبة تعطي ردا ايجابيا على تحفيز اللاعبين. الحسية المقصود هنا من السمع، والبصر، والصوت (الكلام، والاتصالات)، والكتابة، وطاقة التفكير، وميزان المعرفية والحركية (حركة التوازن والتحمل والقوة والمهارة والبراعة)، الوجدانية، والثروة الإجتماعية والروحية (والحب والرحمة والأخلاق والصدق وآداب، المنافسة السليمة، والتضحية). ميزان الحواس هو مخطط من أجل التأثير على المنطق والخيال والطابع، حتى يهدف النضج نفسه. ولذلك، كل الفرد يحدد اتجاه رحلة حياته.

العناصر التعليمية الأخرى في هذه اللعبة هي التوازن. ميزان اللعبة يعتمد على النية والأغراض من صانع أو خالق اللعبة نفسها. أي اللعبة التعليمية، عندما تكون في يد الشخص الخطأ، فإنه يمكن أن يكون سيئا لنمو الطلاب.[25] من عناصر العملية التعليمية في اللعبة ولكن عندما لا ينطبق

[25] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h. 30.

بشكل صحيح أو بشكل غير صحيح ، وسوف تؤثر سلبيا وماديا على نفوس الطلاب.

ج. **ألعاب اللغة**

ألعاب اللغة هي وسيلة لتعلم اللغة من خلال الألعاب. ألعاب اللغة ليست نشاطا إضافيا للحصول على المتعة وحدها ولكن يمكن أن تصنف هذه اللعبة فى التعلم الذي يهدفه إلى توفير الفرص للطلاب لتطبيق المهارات اللغوية تعلموه.[26] اللعبة النشاط مصممة اللغة في التدريس وتتعلق بمضمون محتوى الدرس بشكل مباشر أو غير مباشر.

ألعاب اللغة هي الوسائل الجديدة التي يتم استخدامها في تعليم اللغة العربية. ونتيجة تطبيقها مؤثرة في تكوين المهارات اللغوية إيجابيا لأنها الاساس في عملية تعلم لغة الأجنبية. وأن الألعاب من الممكن تقدر على استكشاف الإمكانيات الموجودة الطالب في تعلم اللغة الفصول الدراسية من الطالب (لا سيما للمبتدئ) الذى لا يتجزأ من الروح على المنافسة

[26] *Ibid...*, h 32.

والسباق.[27] لأن ألعاب اللغة هي وسيلة فعالة التي تمكن أن تساعد المتعلمين على تحقيق الهدف المنشود.

ذ. **فائدة اللعبة**

قبل أن نعرف فائدة اللعبة، سيكون من الجميل لو كنا نعرف مقدما وظائف اللغة والتي تشمل مثل انتقال أفكار والمعلومات والحقائق والعلوم, ثم باللغة نكتب الكتب والقصص المسرحيات والشعر والنثر وغيرها.[28]

كل تعلم لغة اجنبية تحتاج إلى الجهد وليس السهل وقد يقع احد فى ملل، حتى في بعض الأحيان يحبط الناس. ذلك لأن دراية اللغة هي محاولة لبناء مفهوم جديد في شخص ليكون قادرا على التفاعل والتواصل مع صاحب تلك اللغة. حالة جديدة في بعض الأحيان مختلفة تماما عن حالة اللغة الأم، سواء على مستوى النظام الصوتي، التشكل، علم الدلالة، وبناء الجملة، وأحيانا تشابه في ظروف لغة أمه. مهما كانت الظروف، فدراسة

[27] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN Malang Press, 2009. h, 81.

[28] محمد علي الخولي, *علم اللغة*, دار الفلاح 1993 صفحة 15.

الظروف العربية أمر ضروري.[29] للتغلب على الملل والإحباط، فوجود الوسائل التعليمية كاللعبة مهم.

كما نظريات التعلم من كتاب المفيد فى التربية هناك نظريات عديدة كنظرية التعلم السلوكية, نظرية التعلم الجشطالتية, نظرية التعلم البنائية.[30]

التعليم الجيد يتطلب التخطيط الجيد وسوف يستخدم وسائل في العملية التعليمية بالتخطيط الجيد أيضا، فإن الواقع على الأرض يظهر أن المعلم يختار واحدة بالوسائل من الأنشطة في الصف على أساس الاعتبارات، من بين أمور أخرى: (أ) كان بالفعل على دراية وسائل الإعلام – الشفافية السبورة أو جهاز الإسقاط، (ب) أنه شعر أن وسائل التعليم الذي اختارها يمكن وصف ذلك أفضل من نفسه، (ج) أن وسائل الإعلام اختار لجذب انتباه واهتمام الطلاب.[31] لهذا السبب اختيار وسائل المناسبة هي مفيدة جدا في عملية نقل المعرفة إلى الطلاب، لذلك احدى الوسائل التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة من اللعب.

التعلم لا يحتاج إلى اللعبة دائما ، واللعبة في حد ذاتها ليست بالضرورة من أجل تسريع عملية التعلم. ومع ذلك، يتم استخدام الألعاب بحكمة

---

[29] *Ibid*…h.1.

[30] محمد الصدوقي, المفيد فى التربية, صفحة 17-19.

[31] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. Grafindo, Jakarta, 2002, h. 65.

تمكن أن تضيف متنوعة، والإثارة، والفائدة على جزء من برامج التعلم. كما هو الحال مع جميع التقنيات المستفادة، واللعبة ليست غاية في حد ذاتها، بل وسيلة لتحقيق غاية، والتي تحسن التعلم. وكثيرا ما يشكو المعلمون أن العديد من الطلاب دوافعهم للتعلم منخفضة، على الرغم من أن المعلم كان قد حاول باستخدام أساليب مختلفة. تطبيق وسائل اللعبة هو أحد البدائل لتحسين دافعية الطلاب. كثير من الناس تفترض أن اللعب والتعلم هما طرفي نقيض. لعب العديد يمكن أن تقلل من الوقت اللازم للتعلم، وهذا قاله الوالد. وفي الوقت نفسه، وفقا للأطفال، واللعب متعة، في حين أن التعلم هو ممل! [32] وبطبيعة الحال يجب تغيير هذه النظرة حتى أن التعلم يكون أفضل وأحبّ للأطفال جذابا. في بعض الأحيان، ولعب يساوى مع هرج ضار تافه، ليس مهما، ويعتبر كعمل الطفل. في الواقع، العديد من الجوانب الواردة في المسرحية، وخاصة الألعاب التي تحتوي على عناصر التعليم.

[32] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 35.

وهكذا وسائل التعلم يمكن استخدامها لتسليم رسائل (المواد التعليمية)، لذلك يمكن أن تحفز الاهتمام والمصالح والأفكار والمشاعر الطالب في أنشطة التعلم لتحقيق أهداف تعليمية محددة.[33]

أن اللعبة في تعلم لغة لها وظائف، *أولا* أنها توفر مجموعة متنوعة من الأنشطة الترفيهية في عملية التعلم، *وثانيا*، تحفيز المعلمين والطلاب بحيث يصبح التعلم لهم متعة. *ثالثا*، لتدريب على تنمية عناصر المهارات اللغوية المختلفة.[34]

وهكذا تختلف وسائل التربية الاسلامية عن وسائل التربية فى جميع النظم والفلسفات التربوية الغربية والشرقية, ذلك لأن تلك النظم تركز على جانب واحد فى الانسان اما الجانب المادى أو الروحى. وهذا ما ينشأ عند الصراعات والقلق والخوف من ناحية.[35]

اللعبة الحسنة هي التى تمكن أن تجعل التعلم في الواقع ممتعا ومثيرا، وتعزيز التعليم، حتى يمكن أن تستخدم كاختبار. في منتصف اللعبة، أصبحنا قريبين بكل قوة أنفسنا. وسرور اللعب لم يردع قادرا على اطلاق سراح جميع

---

[33] Rodhatul Jennah, Media Pembelajaran, Antasari Press, Banjarmasin, 2009, h. 2.

[34] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 34.

[35] حسن شرقوى, نحو تربية إسلاميّة, مؤسسة الشباب الجامعة, صفحة 182.

أنواع الاندورفين الإيجابية في أجسامنا، التدريب في مجال الصحة، وجعلنا نشعر على قيد الحياة تماما. لكثير من الناس، التعبير عن الحياة والذكاء الخلاق من أعلى المعدلات في أنفسهم يتحققان في لعبة.[36] ألعاب التعلم قادرة على خلق جو كامل من مبهجة و تحرير الاستخبارات وليس سدت يمكن أن تعطي الكثير إعطاء. في الأساس، لا بد من عملية تعلم اللغة الأجنبية وضعيّة مسايرة.[37]

الألعاب في التعلم، إذا ما استخدمتْ بحكمة تنتج ما يلي:

1. تخلص من "خطورة" التي تعيقها في عملية التعلم،

2. تخفيف التوتر في البيئة التعليمية،

3. للتورّطو الاشتراك بأكمل شكل،

4. تعزيز التعلم،

5. بناء قدراتهم الطلاب الإبداعية الخاصة،

6. تحقيق الهدف مع اللاوعي،

7. الاستيلاء على معنى التعلم من خلال التجربة،

---

[36] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 35.

[37] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN, Malang Press, 2009, h 81.

8. التركيز على الطالب باعتباره موضوعا للدراسة.[38]

هـ. هدف ألعاب اللغة

لعبة اللغة لديها غرضا مزدوجا، وهي الحصول على الفرح و ممارسة المهارات اللغوية المعيّنة. الألعاب اللغوية بما في ذلك أداة تعليمية جديدة في تدريس اللغة العربية نضع في اعتبار أن لعبة اللغة لا تهدف إلى قياس أو تقييم نتائج تعلم الطلاب، ولكنها تستخدم كخطوة في نهج التعلم. الفوائد التي تمكن استخلاصها من اللعبة هي على النحو الذي قدمه ناصف مصطفى :

1. تعزيز روح المنافسة الحسنة، أو يتفوق المتبادل بعضها بعضا.
2. تشجيع المتعلمين على المشاهدة والمشاركة في مختلف الألعاب.
3. تحفيز نفس للقيام على أفضل وجه ممكن.
4. التعلم للإشتراك في عمل/وظيفة، أو لتحقيق النصر.

في الأساس تدرس في اللعبة تدرس عناصر التعاون أو العمل الجماعي بين المشتركين وكذلك عنصر التفاهم بعضهم بعضا.[39] وقام فريق العمل الذي يهدف إلى تحقيقه هدف مشترك، وتعلم كيفية فهم معنى الدافع.

---

[38] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 36.

[39] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN, Malang Press, 2009, h. 82-83.

الألعاب اللغوية تهدف إلى الحصول على المتعة وتدريب مهارات اللغة (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة)، وكذلك عناصر من لغة (المفردات والقواعد). إذا اللعبة لها متعة ولكنه لا يكتسب منها المهارات اللغوية فمن ثم لا يسمى بالألعاب اللغوية. وكذالك، إذا كان الهدف نشاطا لتدريب المهارات اللغوية أو العناصر معين، ولكن ليس هناك عنصر من المرح، ثم لا يسمى هذا الحدث الألعاب اللغوية.[40] وهكذا، والأنشطة تمكن أن تسمى لعبة اللغة إذا كانت لها عناصر المرح فيها ممارسة المهارات اللغوية.

وتهدف اللعبة نفسها لتوفير المتعة للطلاب في التعلم، حتى يشعرون بالطازجة والاسترخاء في الدراسة دون الملل والاكتئاب. وهدف من توفير مشاعر الاكتئاب فى أنفس الطلاب حتى انفرحت. الضحك والابتسامة على سبيل المثال يمكن أن يؤدّى الى توفير بيئة مساعدة للتعليم، فضلا عن قصص نُكتة العربية، الحكايات، والألعاب مثل *strony strip* وهلم جرا، وكلها يمكن كسر الجمود في الدراسة .[41] وهكذا، كل أنواع من الوسائل فللاعب دور أهم.

---

[40] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h. 32-33.

[41] Azhar Arsyad, Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, h. 71.

تم دمج اللعبة في تعليم اللغة ينبغي أن يكون بعض الأغراض على النحو التالي :

1. يحفز التفاعل اللفظي

في اللعبة، ويطلب من الطلاب للتعبير عن رأيهم الخاص. وبالإضافة إلى ذلك، طلب منهم أيضا لتوفير أسباب محددة تتعلق بالدرس. على الطلاب أن يشارك مشاركة كاملة في هذه اللعبة. وهكذا، كل مشارك/أي طالب يشعر أن يحتاج الأخر إليه، ويتوقع أن يكون على استعداد للتواصل والتعبير عن رأيهم الخاص.[42]

2. إضافة الطلاقة والثقة في الطلاب

لعبة اللغة هي مفيدة جدا في تحسين المهارات اللغوية (الاتصالات) لدي طالب. وبالإضافة إلى ذلك، فإن هذه الألعاب تساعد على الطلاب الذين لديهم صعوبة التعلم بالطرق التقليدية. وهكذا، يصبح من السهل على التعلم واكتساب الشعور بالأمن والثقة. لذلك، خصائص اللعبة هي مرنة، ويمكن استخدامها في مجموعة متنوعة للأغراض التعليمية.

[42] *Ibid...*, h 40.

3. توفير إطار للتعلم

اللعبة هي التفاعل بين اللاعبين بعضهم بعضا مع اتباع قواعد معينة لتحقيق أهداف معينة على أي حال. اللعبة تمكن أن تكون مصدرا للتعلم أو تعلم وسيلة عندما يتم تهدف اللعبة إلى تحقيق هدف التعليم أو التعلم.

4. إزالة الملل

في كثير من الأحيان، يشعر الطلاب بالملل، النعاس، والجياع في الفصول الدراسية في بعض الوقت وساعات محدودة. على سبيل المثال، عند الظهر أو في الحالة المساعدة (كإرتفاع درجة الحرارة، والحالة الهادئة غير متحمسة لا يحرصونه على التعلم). في مثل هذه الظروف، فإنه سيكون من الصعب أن نتصور حالة المعلم أن يكون قادرا على تقديم المواد بطريقة فعالة دون وسائل أو المعرفة خاصة اللغة الأجنبيّة لموضوع ما.[43]

5. كوسيلة للانتعاش، التأكيد، والإثراء

في تعليم اللغة، وتتم اللعبة في مجموعة متنوعة من الأشكال، واحدة منها تقوم على الوجهة اللعبة مفيدة جدا لاستعادة النشاط، تأكيد، والإثراء في التعلم. وعلاوة على ذلك، تبين حقيقة أن معظم الطلاب لا يزالون

[43] *Ibid...*, h 41-43.

ضعيفة في التعامل مع مشاكل الاتصال والكتابة والاستماع.[44] عن طريق لعبة في التمكن من المفردات العربية، سعى الطلاب لالتقاط وفهم المفردات الجديدة، وذلك لأن الطلاب ما زالوا في سن الابتدائية فسيكونوا أكثر سعداء للعب. والغرض الرئيسي من اللعبة في تعليم اللغة ليست مجرد استخلاص متعة، ولكن لتعلم المهارات اللغوية، وخاصة بالنسبة للتخصيب المفردات الجديدة، والطلاب عبة اكتساب الخبرة حتى يتمكنوا من تذكر جيدا.

الغرض الرئيسي من الألعاب اللغوية ليست مجرد الحصول على المتعة، ولكن لتعلم المهارات اللغوية أو عناصر لغة معينة. وفقا لديوي، والتفاعل بين اللعبة عن طريق التعلم يوفر تجربة تعليمية هامة جدا للأطفال. وفي نفس الوقت ، هناك أنواع مختلفة من الألعاب. ومع ذلك، بغض النظر عن شكله، الألعاب لها آثار إيجابية وسلبية. [45] أداة اللعبة لديها دورا هاما في المساعدة على تحفيز الطفل على استخدام اللغة. وجود أدوات لعبة تمكن أن تحسين خيال الطفل.

[44] *Ibid...*, h 44.
[45] *Ibid...*, h 34.

و. **خصائص لعبة اللغة الجيدة**

لعبة اللغة الجيدة لا تقتصر على اية لعبة، ولكن تجب أن تؤثر على الطلاب في اكتساب مهارات اللغة. وبالإضافة إلى ذلك، فإنه يمكن أن يساعد الطلاب على تعلم المهارات اللغويات مزيدا من مجرد اللعب نفسه. ولذلك، كل معلم اللغة بحاجة إلى معرفة خصائص لعبة لغوية جيدة وملائمة، ثم يناسب حالة التنفيذ في التدريس. خصائص ألعاب اللغة الجيدة هي كما يلي:

1. تمكن تعزيز وتحسين التمكن من اللغة، مثل الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. وبالإضافة إلى ذلك، فإنها يمكن أيضا تحسين التمكن من عنصر اللغة (المفردات والقواعد).
2. لديها المحفزات والمواد المثيرة للاهتمام وفقا لمستوى إتقان الطلاب.
3. توفر الفرص للطلاب للتفاعل مع الطلاب الآخرين، والمعلمين، ومادة اللغة.
4. تمكن أن تحفز الطلاب على العمل بشكل فعال وايجابي وتمكن أن تزيد من اهتمامها.
5. إشتراك الطلاب، سواء في مجموعة أو فصل خاص.

6. لديها مبادئ توجيهية وأنظمة واضحة وكذلك من السهل أن تفهم.

7. تمكن تشغيلها داخلا بحيث أن تتحقق التعلم موضوعيّا فى الوقت والمكان المناسبين.[46]

ز. **عوامل النجاح في ألعاب اللغة**

وعند سوفامو أربعة عوامل تحدد نجاح لعبة اللغة الدراسية في الفصل. ومن هذه العوامل هي من الظروف، وقواعد اللعبة، واللاعبين، وزعيم اللعبة. العوامل التي تحدد نجاحها لعبة اللغة هي على النحو التالي:

1) الظروف

في الواقع، عند أيّ ظروف ما, يمكن القيام بألعاب اللغوية. ومع ذلك، من أجل فعالية التنفيذ، ينبغي تنفيذ لعبة اللغة تأخذ دائما بعين الاعتبار "الظروف". إذا كانت الظروف لا تسمح، يتعين على المعلمين لا يؤدون ألعاب اللغة. ألعاب اللغة التي تثير الضوضاء على فئة أخرى، بالتأكيد ليست مربحة. وكذلك، ألعاب اللغة التي كانت تستغرق وقتا طويلا حتى يكون الطلاب مملة.

[46] *Ibid...*, h 53-55.

2) قواعد اللعبة

كل لعبة لها قواعدها على التوالي. وعلى القواعد تنظيمها واضحا ولا لبس فيها من التدابير المتخذة وكيفية التصويت. إذا كانت القواعد هي غير واضحة انها ليست قضية المستحيل من أعمال الشغب في الصف. كل لاعب يجب أن يفهم، ويوافق الالتزام بالقواعد حقا. وعلى المدرسين والقادة ملزومون شرح قواعد اللعبة التي تجب أن يطاع قبل تنفيذ اللعبة.[47]

3) لاعب

المرتبطة بتوفير اللاعبين، لا يمكن للعبة تعمل بشكل جيد إلا إذا كان اللاعبون (الطلاب) لديهم روح الرياضية العالية. وبالإضافة إلى ذلك، هناك حاجة إلى رَزِين، والقوة، والمشاركة من جانب اللاعبين أيضا حتى أن اللعبة يمكن أن تعمل بشكل جيد. اللاعبون في لعبة، يجب أن يطيعوا قواعد اللعبة. وهكذا، فإن اللاعب يتمسك الروح الرياضية. إذا اللاعب غير الرياضي فيكون هناك فوضى.[48]

[47] *Ibid*... h 59.
[48] *Ibid*..., h 60.

4) زعيم اللعبة أو الحاكم

يجب أن يكون زعيم اللعبة أو حاكم السلطة، حازما وعادلا، يمكن أن يقرر القضايا بسرعة، وله السيطرة على المباراة مع ظروف متنوعة. بالإضافة إلى المعلم، والحاكم في اللعبة يمكن أيضا اختيار من الممثلين من الطلاب القادرون على تطبيق الألعاب في الأولية.[49]

ح. مزايا وعيوب ألعاب اللغة

في الممارسة، لعبة اللغة لديها عدة من المزايا والعيوب. وفيما يلي بعض مزايا وعيوب الألعاب اللغوية.

1) عيوب ألعاب اللغة

وهنا بعض العيب في تنفيذ الألعاب اللغوية:

أ) يمكن أن يكون عدد الطلاب كثيرا جدا، وتسبب الصعوبة لإشراك جميع الطلاب في اللعبة.

ب) وعادة، ما يتبع من تنفيذ الألعاب اللغوية تثير الضحك والهتافات من الطلاب وذلك يمكن أن يُزعِج التعلم لفصول أخرى.

ج) لا يمكن أن يرسل كل موضوع من خلال الألعاب اللغوية.

[49] *Ibid...*, h 60-61.

5) الألعاب اللغوية، بشكل عام، لم تعتبر برنامج تعلم اللغة، ولكنها الفاصل فقط. [50]

2) مزايا ألعاب اللغة

أما بالنسبة لبعض من مزايا الألعاب اللغوية على النحو التالي:

أ) اللعبة هي واحدة من وسيلة اللغة في التعلم التي عالية الغلة خدمات الحدود الكندية (CBSA).

ب) يمكن أن تقلل الملل من الطلاب في عملية التعلم في الفصول الدراسية.

ج) مع المسابقة بين الطلاب يمكن أن تعزز روح الطلاب أكثر تقدما.

د) الألعاب اللغوية يمكن أن تعزز العلاقات وتطوير مجموعة الكفاءة الاجتماعية للطلاب.

هـ) وتبلغ المواد يمكن أن تترك الأثار في نفوس الطلاب بحيث تكون تجربة المهارات يصعب أنه لنسياها. [51]

وكشف سُوفامو عن المزايا والعيوب في الألعاب اللغوية. أما بالنسبة من المزايا في لعبة اللغة وغيرها لطريقة من وسائل التعلم يمكن من خلالها ترقية نشاط

[50] *Ibid...*, h 38.
[51] *Ibid...*, h 39.

الطلاب في عملية التعلم، الأنشطة المضطلعة بها الطلاب ليس جسديا فقط، ولكن ذهنيا أيضا. فمن ثم يمكن أن يكون تحفيز للطلاب على التعلم؛ يمكن تعزيز روح التضامن والتعاون؛ فيكون الطلاب يعجبون من الألعاب ويصعبون أن ينسوها.

في حين أن العيوب في الألعاب اللغوية، بين أمور أخرى، عندما يكون عدد الطلاب كثيرا جدا، وسوف يكون من الصعب إشراك جميع الطلاب في اللعبة. يمكن أن يتم كل المواد ليست من خلال اللعبة. واللعبة تحتوي على عناصر كثيرة من التكهنات صعبة للغاية لاستخدامها كمقياس موثوق بها.[52]

ط. **ألعاب التربوية في تعلم اللغة العربية**

التعلم هو عملية التفاعل مع المتعلمين والمعلمين ومصادر التعلم في بيئة التعلم.[53] التعلم هو كالمساعدة المقدمة للمربين من عملية اكتساب العلوم و المعرفة, واكتساب المهارات , والطبيعة أو تمكين التصرف في نفوس الطلاب، فضلا عن تشكيل المواقف والمعتقدات على المتعلمين. وبعبارة أخرى، والتعلم هو عملية لمساعدة الطلاب على تعلم جيدا. وفقا لأحمد جانانْ أسيفُ الدّين ، تعلم

[52] *Ibid...*, h .39-40.

[53] Tim Pustaka Merah Putih, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Guru dan Dosen, Pustaka Merah Putih, Yogyakarta, 2007, h. 9.

المفردات هو عملية إيصال المواد التعليمية في شكل الكلمات أو المفردات كعنصر في تعلم اللغة العربية. [54]

هناك العديد من الألعاب التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة:

ج) ألعاب الإملاء والمفردات، والجملة

هناك العديد من الألعاب التي يمكن تطبيقها من حيث الإملاء والمفردات، والجملة في اللغة العربية. وهي كما يلي:

أ) الاتصال السريع : الهدف من هذه اللعبة هو لتنتج الطلاب بسرعة ومنطقي ودقيق.

ب) بنغو الكلمات: الهدف من هذه اللعبة هو لتسهيل استبقاء الطلاب في حفظ المفردات من خلال الصورة التي تم إنشاؤها وعرضها.[55]

ج) عمل الكلمات : والهدف من هذه اللعبة لفهم الكلمة بالجيد.

د) تركيب الكلمة : الهدف من هذه اللعبة هو للتدريب على بناء الكلمات بسرعة، وزيادة المفردات. [56]

---

[54] Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Misykat Malang, Yogjakarta 2005, h. 97-98

[55] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 75.

[56] *Ibid...*, h 79.

هـ) صيد الكلمة : الهدف من هذه اللعبة يمكن للعثور على كلمات بالجمع بين الحروف التي تم ترتيبها عشوائيا في جدول واحد (مربع). هذه اللعبة يمكن تدريب الطلاب على التعرف عودة المفردات المعروفة سابقا، و تحفيز الطلاب أيضا نحو دراسة القراءات. بالإضافة إلى ذلك، قامت اللعبة لتطوير المفردات من خلال الخيال للجمع بين الحروف.[57]

و) الجملة المخفية : والهدف من هذه اللعبة هو العثور على كلمة في خضم دائرة من الحروف العَشوائية، التي حرف واحد مفقود. هدف آخر من اللعبة هو للطلاب لممارسة تركيز البحث عن كلمة في شكل حروف فصل وخسر.[58]

ز) سفُّود الكلمة : والهدف من هذه اللعبة لتصنيف أنواع الكلمات وإضافة إلى المفردات. اللعبة مناسبة لتعليم المطابقة والتجميع. على سبيل المثال، وتحديد الجملة المختلفة، وخصائص الجملة، المميزة حرف الجر، الجزم، وهكذا هكذا.[59]

[57] *Ibid...*, h 80-81.
[58] *Ibid...*, h 83.
[59] *Ibid...*, h 85.

ح) نقل الصورة : والهدف من هذه اللعبة لتتناسب أو تطابق الصور مع المفردات.[60]

ط) ذكر الكلمة : الهدف من هذه اللعبة هو لزيادة المفردات الطلاب وتدريبهم على تطوير القدرة على التعرف في صورة الكائن.

ي) تصفيق الكلمة : والهدف من هذه اللعبة هو تمكين الطلاب من التعرف بسهولة على أرقام أو أسماء الأيام والشهور.

ك) ترتيب الكلمات كالهَرَميّ : والهدف من هذه اللعبة هو معرفة جملة الإستفهام

للطلاب من وسيلة بناء على شكل نصب الهرم.[61]

ل) من أنا : والهدف من هذه اللعبة هو لتشجيع الطلاب على تخمين المفردات التي كتبها الإجابة على الأسئلة من أنا؟ وبالإضافة إلى ذلك، بل هو أيضا لتدريب الطلاب لرد على المعلومات بسرعة.[62]

م) الأغني لأعضاء الجسم : الهدف من هذه اللعبة تعريف الطلاب على أطراف جسمهم باستخدام الأغنية.[63]

---

[60] *Ibid...*, h 88.
[61] *Ibid...*, h 91-93.
[62] *Ibid...*, h 95.
[63] *Ibid...*, h 98

ن) اعطاء الحركات: الهدف من هذه اللعبة تعزيز فهم الطلاب من المفردات مع الحركات. وبالإضافة إلى ذلك، بل هو أيضا إلى التعرف على الصوت من الحرف ومساعدة الطلاب على التعرف على الحروف الأبجدية والتعرف على النص، وكذلك المهارات للحركات.[64]

س) تزيين الحروف العربية : الهدف من هذه اللعبة لفهم الأبجدية والحروف، لتدريب الطلاب على التفكير مبدعة، وتحسين المهارات الحركية، فضلا عن الرسم والتلوين.[65]

ع) قول السبورة : الهدف من هذه اللعبة هو لتدريب الطلاب على التعرف الحروف والمفردات. هذه اللعبة مثالية لرياض الأطفال / اللعب المجموعة.[66]

ف) ابحث عن زوجتي : الهدف من هذه اللعبة لتدريب الطلاب على التعرف وإضافة المفردات الجديدة والترجمة، وكذلك التعرف على المفردات والشريك. بالإضافة إلى ذلك، يقدم اللعبة متقدمة وسيلة أيضا في تعلم المفردات، وتعزيز ذكرياتها الطلاب التي أعطيت.[67]

---

[64] *Ibid...*, h 99.
[65] *Ibid...*, h 101.
[66] *Ibid...*, h 103.
[67] *Ibid...*, h 105.

ص) أين ذلك 1 : الهدف من هذه اللعبة لتدريب الطلاب على تحديد مجموعة من الكلمات.[68]

ق) أين ذلك 2 : الهدف من هذه البرنامج لتدريب حفظ المفردات وتقديم استنتاجات تستند المعلومات الواردة.[69]

ر) مذكر أو مؤنث : والهدف من هذه اللعبة لتعليم استخدام المفردات مع استخدام اسم الإشارة.[70]

س)المترادفات والمتضادات : الهدف من هذه اللعبة لتدريب على تحديد مجموعة من الكلمات، سواء من حيث المعادلة وكذلك خصمها.[71]

ت)تسَلُّق السُلَّم : الهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلاب على إيجاد المفردات لصعود السُلّم مع المفردات الجديدة لاستئناف العبارة الأخيرة في التسلسل.

ث)رفع الكلمة : والهدف من هذه اللعبة لتعريف الطلاب على المفردات أو الجملة بشكل أو بآخر. على سبيل المثال، الفعل في ثلاثة أشكال

[68] *Ibid...*, h.106.
[69] *Ibid...*, h 108.
[70] *Ibid...*, h 109.
[71] *Ibid...*, h 111.

(*ماضي* /الماضي، المضارع/ كان / سيكون، والأمر) وسيلة في التعلم القواعد الصرف.[72]

خ) العثور على الخارج الأجنبي : والهدف من هذه اللعبة هو تدريب الطلاب على دقة للتعرف على التصنيفات المختلفة أو أنواع الكلمات. يمكن لطلاب قادرين على العثور على كلمات مختلفة.[73]

ذ) الصندوق المكسّر : الهدف من هذه اللعبة هو للتدريب على تسلسل الجمل بشكل مناسب وصحيح.[74]

ض) وعاء الأسئلة : الهدف من هذه اللعبة هو تطوير التفكير النقدي لطلاب وممارستهم كتابة الجملة الاستفهام.[75]

ظ) بطاقات الصدر : والهدف من هذه اللعبة لتدريب الطلاب على ترتيب الأرقام بعد الإستماع بسرعة. لعبت اللعبة على نوبة الملعب أو عند المغادرة. وبالإضافة إلى ذلك، فإن لعبة تمكن أن تنفذ الطبقة في الغرفة ولكن يبقيه بعيدا عن المكاتب والكراسي حيث تجمع الطلاب في ذلك.[76]

---

[72] *Ibid*..., h 113-114.
[73] *Ibid*..., h. 116.
[74] *Ibid*..., h 118.
[75] *Ibid*..., h 120.
[76] *Ibid*..., h 122.

غ) الجملة وخصمها : والهدف من هذه اللعبة لتدريب الطلاب على التعرف وإضافة المفردات الجديدة، والجملة وترجماتها، وكذلك التعرف على المفردات في جمل وخصمها (المتضادات). أيضا، باعتبارها وسيلة في تعلم المفردات. الوسيلة تعزز الذاكرة من المفردات التي أعطيت.[77]

خ) ألعاب اللغة العربية في مهارة الكلام

في تعليم اللغة العربية تركزت محتوى التعلم والمعنى الوارد في إيصال الرسالة لفظيا، وأشكال مختلفة والطرق التي تمكن استخدامها. وفقا لمستوى إتقان المهارات اللغوية التي تتمتع بها الطلاب وشكل تعلم الكلام قد تشمل على استخدام أنشطة اللغة الشفهية بمستويات الصعوبة مختلفة.[78] والقدرة على الكلام هي القدرة على التواصل بشكل دقيق وفعال في استخدام اللغة سياقا ثم الألعاب في تعلم اللغة التي يمكن استخدامها هي :

أ) قلم التعرّف

ب) الثُعبان والسلّم

ج) 100 عائلة

د) نعم أم لا

[77] *Ibid...*, h 125.

[78] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN, Malang Press, 2009, h 89.

هـ) سؤال الكرة

و) الكرة الحارة

ز) التعارف

ح) دِقّة حِسِّيّ الانسان المختصر ب KIM

ط) تخمين العقل

ي) قصص مسلسلة

ك)تخمين صور

ل)هل تنتهى أم لما ؟

م) معظم الجسم يتحرك ويتحدث

ن) كوكو و السوكي

س) مع السلامة

ع) الكلام بالاسئلة

ف) اِحْكِ قصتك

ص) فصفِّق

ق) لعبة النقيب

ر) البيع السرور

ش) هذا هو الطريق

ت) دو- مي-كادو

ث) اختيار القائمة

خ) تخمين الميلاد

ذ) الكلام حيث يؤمر.[79]

في كتاب وسيلة التعليم العربية عبد الوهاب رشدي هناك أنواع الألعاب اللغوية التي يمكن استخدامها في تعلم مهارة الكلام مثل هذه :

أ) أين أنا

ب) صندوق الأشياء

ج) وصف الصورة

د) ماذا أفعل

هـ) فكرة دون الكلام

و) لماذا أفعل العمل هذا؟

ز) هل تعرف لماذا؟

ح) عشر أسئلة للإجابة الواحدة.[80]

[79] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 126-169.

3) ألعاب اللغة لمهارة القراءة

مهارة الاستماع والقراءة هي الكفاءة التي تعتمدها أساسا. من خلال القراءة، أول ما يفعله أحد محاولة لفهم المعلومات والنقل في شكل الخطاب مكتوبا. مع أن الرغم من فهم مضمون الخطاب المكتوب ليس بشكل كامل فقط دون أن يحدث نشاط لدي القارئ، ولكن القدرة على القراءة بشكل أساسي مهارات اللغة التقبّليّة. في هذه الحالة المعلومات والرسائل التي يتم تسليمها، وكيف المعلومات والرسائل التي تم نقلها من قارئ وفي الأساس تتصرف تماما كمُسْتلمٍ.[81] تكتب العلومات للقراءة وفهمها يمكن التعبير عنها في أشكال مختلفة من استخدام اللغة، بدءا من عبارة قصيرة والجملة، وتصل إلى تعبير أكمل كما في الفقرات والمقالات والكتاب. هذه الأشياء ويمكن أن يفهم معناها فقط من خلال قراءة. ومن ثم فمن ألعاب اللغة التي يمكن استخدامها لتعلم هذه المهارات وهي :

أ) اختبر معلوماتك

ب) الأوراق الممزقة

ج) المضادة

---

[80] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN, Malang Press, 2009, h 89-94.

[81] *Ibid...*, h 95.

د) تخريج الكلمة الغريبة

هـ) الكرسي الصحيح أو الخطاء.[82]

4) ألعاب اللغة لمهارة الاستماع

الاستماع هو عملية الاستماع إلى رموز كلامية مع اليقظة والفهم، والتقدير، وتفسير المعلومات، واستولت على المحتوى أو الرسالة، وكذلك لفهم المعنى الكامل من المتكلم من خلال الكلام أو اللغة المحكية.

وفقا لباركر وزملاؤه (1981) في الواقع الاستماع هو عملية معقدة تنطوي على أربعة عناصر هي: (1) السمع، (2) الملاحظة (3) الإفهام، و (4) التذكّر. وبالتالي فإن تعريف الاستماع "عملية انتقائية لدفع الانتباه، والاستماع، وفهم، وتذكر السمع حرف.

وفقا لِرُسِلْ معنى الاستماع هو الاستماع مع الاهتمام الكامل والتقدير. كما وفقا لتارِغَن الاستماع هو الحصول على المعلومات، واستولت على المحتوى أو الرسالة وفهم معنى التواصل.[83]

الاستماع هو قدرة المستخدم التي يتمكن منها فهم اللغة المستخدمة شفويّا. مهارات الاستماع جزء مهم ولا يمكن تجاهلها في تعلم اللغة،

[82] *Ibid...*, h 96-98.

[83] Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* Angkasa: Bandung, 2008, hal 30-31

خصوصا عندما يكون الغرض من المنظمين هو التمكن الكامل من المهارات اللغوية.[84]

في الأساس الاستماع له صفة سلبية وتقبلية بمعنى أن المبادرة إلى التواصل لا يأتي أولا من نفس الطالب، ولكن من الآخرين، وأول مايرجى من المستمع الفهم ما يسمعه. فهم اللغة المحكية على نطاق واسع يمكن أن يشمل جميع أشكال التعبير، بدءا من أصوات اللغة، الصوتيات، المقاطع والكلمات الهروب والعبارات والجمل والخطاب.[85]

والغرض الرئيسي من تعلم مهارة الاستماع هو فهم اللغة المحكية. الذي يمكن الاستخدام في اللعبة اللغوية لتعلم هذه المهارة الإستماع ما يلي:

أ) الأسرار المسلسلة

ب) الأمر بشرط

ج) من المتحدث

د) كيف أذهب[86].

[84] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab,* UIN Malang Press: Malang, 2009, hal 64

[85] *Ibid…* h 64

[86] Ibid….,h 86-88

5. ألعاب اللغة العربية في مهارة الكتابة

للتعبير عن النفس في الكتابة، الشخص لديه الفرصة أكبر لإعداد وتنظيم أنفسهم، سواء من حيث ما هو ليتم الكشف عنها، وكيفية التعبير عنها. الرسالة التي تجب أن يتم الكشف عنها يمكن اختيارها بعناية وترتب بشكل منهجي، بحيث إذا كشف في الكتابة تسهل فهمها بشكل صحيح. في كتابة عناصر اللغة والجوانب الهامة التي تتعين مراعاتها، بالإضافة إلى مضمون الرسالة الكشف عنها، والتي هي جوهر في الحقيقة كشكل من أشكال الاستخدام المثمر للغة.[87] مهارات الكتابة هي استخدام اللغة كتابةً فوسيلة التعلم التي تستخدمها في شكل ألعاب اللغة بما في ذلك:

أ) كتابة الحركات

ب) اتصال الحروف

ج) هذا هو حرفي الأول

د) هذا هو حرفِيْ الأخير

هـ) صحح الأخطاء

[87] *Ibid...*, h 98-99.

و) صندوق يكتب

ز) مسابقة اللغة العربية تختلفها

ح) أسئلة في القصة

ط) جعل الحكاية

ي) جعل حوار

ك) تأليف الفقرات

ل) وصل الحروف

م) إكمال الجملة من خلال كتابة الفعل

ن) اكتب الوقت

س) لعب تغيير النقود

ع) كتابة أطول الجملة

ف) لعبة المصطلح

ص) شبكة كلمة

ق) هذه بطاقتي

ر) لعبة مطبوعة

ش) التخلص من الجملة الغريبة

ت) الكتابة مع الرموز والصيغ

ث) الكتابة تحت السلم

خ) كلمة الألغاز.[88]

ذ) الكلمة المتقاطعة

ض) استكمال حرف أو كلمة مفقودة

ظ) تكميل الصورة وكتابة اسمها

غ) هل تعرف؟

أأ) ترتيب الجمل.[89]

6. ألعاب اللغة يستخدمها الباحث فى هذا البحث:

أ. بنغو الكلمات

1) الهدف

الهدف من هذه اللعبة هو لتسهيل استبقاء الطلاب في حفظ المفردات من خلال الصورة التي تم إنشاؤها وعرضها.

[88] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 172-215.

[89] Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, UIN, Malang Press, 2009, h 99-101.

2) الأدوا ت اللازمة

الأدوا ت اللازمة فى هذه اللعبة منها الأوراق والعلامات والرسومة الكائنات. أو باستخدام LCD /الحاسوب/الكومبيوتير (الرسم القوة النقطة).[90]

3) كيفية اللعب

قبلها يقسم المدرس عدد الطلاب إلى عدة الفئات. ثم يقدم المدرس من الكرتون أو الأوراق و يخلق المربع أو الصورة باستخدام الكومبيوتير ويظهر من LCD/ ضوئى. عندما يظهر المدرس الصورة, أشار الطلاب إلى الكلمة التى تمثيل بتلك الصورة. ينبغى أن الصور المعَرَّضَ المرتبطة بالمواد القراءة التى تناقش عنها.

على سبيل المثال, المدرس يوفر الصور على الورق الذى يصنع أو من خلال القوة النقطة/ LCD/ ضوئى عرضها. ثم سأل لواحد من الفئات لِيرى بصورة معينة, ثم يجيبه باللغة العربية. يمكن للمدرس أن

[90] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawa, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, h 75-76.

يستخدم بالجملة الأوامر: انظر على الصورة التالية, ثم اذكر المفردة المناسبة.[91]

ب. سفُّود الكلمة

1) الهدف

الهدف من هذه اللعبة لإمكن على الطلاب تصنيف أنواع الكلمات وجملة إلى جنس واحد كمثل الأفعال أو الإيماء أو غيرها. اللعبة مناسبة لتعليم المطابقة والتجميع. على سبيل المثال، وتحديد الجملة المختلفة، وخصائص الجملة، تمييز حرف الجر، الجزم، وهكذا.

2) الأدوا ت اللازمة

الأدوات اللازمة منها السفُّود و الأوراق. اشكال هذه الأوراق مثل الدوائر الصغيرة المكتوبة بالمفردات العربية.[92]

3) كيفية اللعب

كيفية هذه اللعبة هي كما يلي:

أ) المدرس يجعل الدوائر الصغيرة مثل اللحوم من الورق.

ب) المدرس يقسم الطلاب إلى عدة مجموعات وفقا لعدد من الطلاب.

---

[91] *Ibid* …, h76. (permainan ini sudah melalui suntingan dari penulis)
[92] *Ibid* …, h 85-86.

ج) يوفر المدرس تعليمات بِشأْن آلِيّة سفُّود الكلمة (لعبة سفُّود الكلمة) لكل مجموعة.

د) كل مجموعة تبحث تفرر الكلمات التي ذكرها المدرس.[93]

ج. نقل الصورة

1) الهدف

والهدف من هذه اللعبة لتتناسب أو تطابق الصور مع المفردات.

2) الأدوا ت اللازمة

الأدوات اللازمة فى هذا اللعبة منها الصور المقطوعة, والمفردات المقطوعة, وترجمة تلك الكلمات وأوراق الفلانو العريضة[94]

3) كيفية اللعب

أ) يجعل المدرس الصور إلى أكثر ما يمكن.

ب) يوفر المدرس المفردات المناسبة للصورة والترجمة باللغة الإندونيسية.

ج) يقسم المدرس الطلاب إلى مجموعات ولكل مجموعة هناك نوعان من الناس (في أزواج).

---

[93] *Ibid* …, h 86 (Cara ini sudah melalui suntingan dari penulis)
[94] *Ibid* …, h 88.

د) يترك الطلاب لتزويج بين الصورة والمفردات.

هـ) التعزيز للفرقة الأخيرة البطيئة والتى ترسب فى ترويج الكلمات.[95]

د. صيد الكلمة

1). الهدف

الهدف من هذه اللعبة يمكن للعثور على كلمات بالجمع بين الحروف التي تم ترتيبها عشوائيا في جدول واحد (مربع).

2). الأدوا ت اللازمة

الأدوات اللازمة في هذه اللعبة هي جدوال مصنوعة في ورقة واحدة . ويتضمن هذا الجدول حرف الهجائية يتم ترتيب ذلك لتكون كلمة. [96]

3). كيفية اللعب

يصيّد الطلاب الحروف بخطِّها إما عموديا ، أفقيا أو صليبيا حتى تكون كلمة تامة.

هـ. من أنا

[95] *Ibid* …, h 88. (cara ini sudah melalui suntingan dari penulis)
[96] *Ibid* …, h 80-81. (cara ini sudah melalui suntingan dari penulis)

1). الهدف

والهدف من هذه اللعبة هو لتشجيع الطلاب على تخمين المفردات التي كتبها فى ورقة الإجابة على الأسئلة "من أنا؟" وبالإضافة إلى ذلك، بل هو أيضا لتدريب الطلاب لرد على المعلومات بسرعة.

2). الأدوات الازمة

الأدوات الازمة في هذه اللعبة هي بعض الأسئلة وصفية.

3). كيفية اللعب

سأل المعلم الطلاب باللغة الإندونيسية ، يجيبوهم على هذه الأسئلة باللغة العربية. [97]

[97] *Ibid* …, h 95. (cara ini sudah melalui suntingan dari penulis)