Dr. Hisyam Zaini, M.A., dkk.

APLIKASI METODE ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Editor Ahli:
Dr. M. Sugeng Sholehudin, M.Ag

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan

dmu

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL

APLIKASI
METODE
ACTIVE LEARNING
dalam
PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB

ROSIDING
SEMINAR NASIONAL

APLIKASI
METODE
ACTIVE LEARNING
dalam
PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB

Dr. Hisyam Zaini, MA., dkk.

PENERBIT DUTA MEDIA UTAMA
Bekerjasama dengan Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan
2015

APLIKASI
METODE
ACTIVE LEARNING
dalam
PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB

Penulis:
Hisyam Zaini
Ashoff Murtadha
Ahmad Ubaidi Fathuddin
Muhandis Azzuhri
Muhamad Jaeni
Royani Anwari
Abdul Basith
Jauhar Ali

Editor Ahli:
M. Sugeng Sholehudin

Editor Pelaksana:
Ahmad Ta'rifin

Diterbitkan Oleh:
Penerbit Duta Media Utama
Bekerjasama dengan Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan

Cet. I, Desember 2015

ISBN: 978-602-1195-25-3

ألعاب اللغوية لترقية حصول المفردات والكلمات ومهارة المحادثة ومهارة الكتابة للطلبة الجامعة بكتاب "العربية بين يديك" (دراسة وصفية بالجامعة الإسلامية الحكومية بيكالونجان جاوى الوسطى إندونيسيا)

مهندس الزهرى

مقدمة

عملية تعليم اللغة واكتساب المهارات الأربع بها هدفا رئيسيا من أهداف العملية التعليمية لما للغة من أهمية، فالهدف الأساسى لتعلم اللغة العربية هو اكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوى الفعال والسليم. والاتصال اللغوى لا يتعدى أن يكون بين متكلم ومستمع، أو بين كاتب وقارئ، وعلى هذا الأساس فإن اللغة قانونا أربعا هي:

- الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدى كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل . إن الألعاب اللغوية تساعد التلاميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق سياقا دالا ذا معني لاستخدام اللغة.
- إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة، بالإضافة إلى علاج بعض المشكلات النفسية كالانطواء والعزلة حيث تعطى التلاميذ الخجولين فرصة أكبر للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح.
- الألعاب اللغوية تعمل على ترقية الطلاقة اللغوية وتساهم في تقديم المفردات والمراجعة.

ثانيا: خصائص الألعاب الجيدة

يمكن للعبة بطبيعة الحال أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة ولكن لاتعتبر وسيلة نافعة مفيدة من حيث كونها وسيلة مساعدة من وسائل تعليم اللغة هذا، لأن المستخدمين أو اللاعبين لايعرفون خصائص اللعبة الجيدة. ويمكن إيجاز خصائص اللعبة الجيدة فى الآتى:

١- ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.

٢- إشراك اللعبة لأكبر عدد من الدارسين

٣- **معالجة اللعبة** لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية.

٤- **اتصال** اللعبة بموضوع مدرس حديثا.

٥- سهولة الإجراء

٦- إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجليها للمتعة والمرح.

على المدرس أن يفهمه فهما جيدا حتى يستطيع أن يصمم الألعاب اللغوية الجيدة وينجح فى تطبيقها، حتى يستفيد منها كل من الدارس والمدرس.

ثالثا: تعريف مختصر عن كتاب العربية بين يديك

أخذت العربية للجميع على عاتقها القيام بتأليف منهج علمى متكامل لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها وأسندت مهمة التأليف إلى فريق علمى متخصص، من الأكاديميين أصحاب الخبرة الطويلة فى هذا المجال وفى تعليم العربية لغير الناطقين بها.

كانت الخطوة الأولى قيام المؤلفين بمسح شامل لجميع كتب ومناهج تعليم العربية لغير الناطقين بها المتاحة لديهم، وكذلك لكمية كبيرة من سلاسل تعليم الإنجليزية، القديمة والحديثة، للوقوف على آخر ما تم فى مجال تعليم اللغات بغير أهلها، لكى تكون مناهجها نقلة مهمة فى برامج تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها. وقد حرصت العربية

الاستماع والقراءة والكتابة والمحادثة.[٦٧] ولتحقيق اكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوى الفعال السليم بالجامعة الإسلامية الحكومية بيكالونجان جاوى الوسطى بكتاب "العربية بين يديك" نحتاج الألعاب اللغوية نوع من أنواع الوسائل التعليمية. ويجب علينا أن نختار الألعاب اللغوية التى تناسب مع كفاءة الطلبة فى الفصل.

هل يمكن أن نعلم العربية عن طريق اللعب؟ وهل لغة العربية تتحمل اللعب؟ والجواب لَمَ لا؟. فاللغة العربية لغة كباقي اللغات يتم تطويعها أو تطويع بعضها لاكتسابها عن طريق اللعب والمرح والإنشاد، ولا سيما في عصرنا الحاضر، بيد أن مؤدبينا قبل المدارس الحديثة لم يغفلوا هذا الجانب بالرغم من جديتهم وصرامتهم، فقد علموا الأطفال حروف اللغة العربية عن طريق الإنشاد، فبعضنا قد سمع أنشودة «ألف لا شيء عليها والباء نقطة من تحتها).

وفي عصرنا الحديث تفرعت علوم اللغة وأصبح كل فرع مستقل عن غيره، وزاد العبء على الطالب لا سيما بعد اتساع المعرفة وشمولها لمواد عديدة كالرياضيات والعلوم والاجتماعيات واللغات وما يتفرع منها، وبما أن فروع المواد العلمية دخل إلينا متأخرًا فقد تم الاقتباس منها بعد ترجمتها فجاء بعض مناهجها يتلاءم مع روح العصر

[67] قاسم البرى، ***أثر استخدام الألعاب اللغوية فى منهاج اللغة العربية فى تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية***، (الأردن: المجلة الأردنية فى العلوم التربوية مجلد 7 عدد 1، 2011)، ص. 23.

الذي كتبت فيه، فكانت ضمن كتب العلوم والرياضيات واللغات **نسخة من الألعاب تعلمها** طلابنا وبرعوا فيها، أما لغتنا العربية فللأسف **لم ينتبه التربويون** إلى هذه المهارات إلا متأخرين.

أولا- مفهوم الألعاب اللغوية

لقد استخدم مصطلح الألعاب في تعليم اللغة؛ هي نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم فى إطار القواعد الموضوعية.[٦٨] وهذه الألعاب تخضع لإشراف المعلم وتوجيهه؛ حيث تسهم هذه الألعاب في تيسير عملية تعلم اللغة في شكل لعبة محكومة بقواعد معينة.

وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية :

إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلاميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة، فضلا عن ذلك فهي توظف اللغة المفيدة ذات المعنى توظيفا جيدا داخل سياقات واقعية حقيقية.

[68] ناصف مصطفى, الألعاب اللغوية فى تعليم اللغات الأجنبية مع تمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار المرية، 1983)، ص.12- 13.

للجميع فى المناهج على مراعاة من ليس له أدنى معرفة بالعربية، ثم تتدرج حتى نصل بهم إلى إتقان المهارات الأساسية للغة.

بعد المسح الشامل شرع المؤلفون فى وضع الهيكل الأساسى للكتاب، ثم شرعوا فى تأليفه حتى اكتملت سلسلة "العربية بين يديك" فى سبعة كتب: ثلاثة كتب للطالب (يصاحبها مادة صوتية مرفقة لجميع نصوص الكتاب)، يمثل الأول: المستوى المبتدئ، على إرشادات وتوجيهات فى تعليم اللغات كما تشتمل على كيفية تدريس كتب الطالب الثلاثة، إضافة إلى احتواها على حل جميع تدريبات كتاب الطالب، والسابع معجم مصور.

تحتوى هذه السلسلة على منهج شامل لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، يبدأ مع الدارس من نقطة الصفر، ويستمر معه حتى يجيد العربية إجادة تمكنه من مواصلة الدراسات العليا باللغة العربية.[٦٩] استخدمت جامعتنا هذا الكتاب منذ السنة الدراسية ٢٠١٢-٢٠١٣م فى تعليم اللغة العربية إلى الحالـــى.

ثالثا: أنواع الألعاب اللغوية فى تعليم اللغة العربية بكتاب "العربية بين يديك"

---

[69] صالح بن عبد الله الشثرى، دور العربية للجميع فى تدريب معلمى اللغة العربية لغير الناطقين بها فى جامعات مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ، (مالانج: uin malang press، 2011)، ص. 50-52

اللعبة أنواع اللعبة اللغوية على ثلاثة أقسام (١) لعبة اللغوية لترقية **مهارة المفردات والكلمات**، (٢) لعبة اللغوية لترقية مهارة المحادثة و (٣) **لعبة اللغوية لترقية مهارة** الكتابة.

ومن أنواع اللعبة اللغوية لترقية مهارة المفردات والكلمات

الأول: لعبة الإتصال الألفاظ

الهدف هذه اللعبة كسب الطلبة انتاج الألفاظ السريعة والمناسبة، وإجراء هذه اللعبة لكل جميع الطلبة أن يستمعوا من الألفاظ المنطوقة من الطلبة الآخرين واستمرارها بالحروف النهائية من الأسماء والأفعال والحروف، مثال: قال الطالب الأول: بقر، واستمر الطالب الثانى: رفض، واستمر الطالب الثالث: ضياء، واستمر الطالب الرابع: أكل، وهكذا إلى الطالب الأخير.

الثانـــى : تعبير الصور

الهدف هذه اللعبة هو تسهيل الطلبة بحفظ المفردات بتعبير الصور المعروضة، مثل: صورة الخذاء وصورة الكراسة وغيرها

الثالث: تصفيق المفردات

الهدف هذه اللعبة هو تعرّف الطلبة عن موضوع العدد وأسماء الأيام والشهور والساعات بتصفيق اللطلبة فى كتفهم واحد واحد ، مثال صفق الأستاذ الطالب مرتين (موضوع اسم الشهر القمرية)، ثم أجاب الطالب الأول صفر ثم صفق الأستاذ كتف الطالب الثانى ثلاث مرات (موضوع الساعات) وأجاب الطالب الثانى: الساعة الثالثة.

الرابع:من أنا؟

إجراء هذه اللعبة كسب الطلبة لتخمين المفردات بإجابة السؤال الوصفى المطروحة من أنا؟، مثال، سأل الأستاذ: أنا رجل يتعلم منى الناس العلوم، من أنا؟، وأجاب الطالب الأول: معلّم، قال الأستاذ: صحيح، ثم سأل الأستاذ الطالب الثانى: أنا رجل أصنع الكرسى والخزانة، من أنا؟ وأجاب الطالب الثالث: النجار، وقال الأستاذ: صحيح، حتى النهاية

الخامس: العثور على كلمات المضادة

إجراء هذه اللعبة تدريب الطلبة للتعرف وتزويد المفردات الجديدة وترجمتها ومضاداتها، مثال: ممرض- طبيب، مدرس-طالب، **أخى**-أختى، عم- عمة. وأما الطلبة الذين لم يعثروا مضاداتها من الكلمات فعليهم العقاب.

السادس: أين ذلك؟

الهدف هذه اللعبة تدريب الطلبة فى تحديد مجموعة الكلمات

وطريقة هذه اللعبة أعطى المدرس البطاقة لكل فرقة الطلاب وفى كل **البطاقة** موضوع خاص، مثل موضوع الحيوان كالدجاج- النمل – الفيل – الغنم الكلب وموضوع فى البيت كالسرير-قرميد – المطبخ- الباب-البلاط-الجزانة، وموضوع فى المدرسة كالكتب- والسبورة – والكرسى- والقاموس- والخريطة.

السابع: مذكر ومؤنث

الهدف هذه اللعبة تعليم استخدام المفردات باسم الإشارة، وإجراء هذه اللعبة تكوين الصور، مثل صورة المرأة وصورة الكرسى وصورة السبورة، هل هو أو هي مذكر أم مؤنث؟

الثامن: مرادف و مضادة

الهدف : استطاع الطلاب تحديد مجموعة الكلمات من حيث **المرادف** والمضادة وإجراء هذه اللعبة وزع الأستاذ الطلبة بمجموعتين **(مجموعة** أ ومجموعة ب) ثم وزع بطاقات للطلبة بطريقة عشوائية وأمر **الأستاذ الطلبة** فى مجموعتين للحصول على شريكهم بين الكلمات **المضادة والمرادفة**، مثل:

رقم	مجموعة أ	مجموعة ب
١	غال	رخيص
٢	مذياع	الراديو

التاسع: مسابقة رفع بسرعة الكلمات

الهدف هذه اللعبة هو تعرّف الطلبة عن المفردات والكلمات من أفعال الماضى والمضارع والأمر، وإجراء هذه اللعبة وزع الأستاذ الطلبة بثلاث مجموعات. مجموعة الأولى من الفعل الماضى ومجموعة الثانية بفعل المضارع ومجموعة الثالثة بفعل الأمر ثم قرأ الأستاذ ترجمة المفردات بلغة الإندونيسية، مثل :makan (eat)، وأمر الأستاذ الطلبة فى كل المجموعات لسرعة رفع البطاقة التى تعنى makan بلغة العربية (أكل)، وأمر الأستاذ لأسرع المجموعة فى رفع البطاقة لقراءتها وتصريفها ، مثل: أكل – يأكل – كل، ثم تكوينها على الجمل مثل: أكل أحمد الرز أو يأكل أحمد خبزا أو كلوا واشربوا ولا تسرفوا.

العاشر: ابحث المفردات الغريبة

الهدف هذه اللعبة تدريب الطلبة عن مهارتهم فى تعريف تصنيف **المفردات** واكتشاف المفردات المختلفة، وإجراء هذه اللعبة أمر الأستاذ الطلبة لإختيار الكلمة الغريبة من الكلمات الآتية، مثال:

١- تاجر – يقوم – يرجع – تذهب

٢- أب – كبير- أم – أخ

٣- حصان – بقرة – سكين- فأر

ب– اللعبات اللشفهية

أنواع الألعاب الشفهية

الألعاب الشفهية كثيرة، منها ألعاب "التعرف" وألعاب "التخمين" وألعاب "السؤال والجواب".

الأول: لعبة "هل أنت قوى الملاحظة"

اللغة : وصف الأشياء والأماكن

المهارة: الاستماع والكلام

الإجراء جماعى للصف

أمر المدرس جميع الدارسين أن يلاحظوا ما حولهم فى الفصل أو خارج الفصل. يخبر المدرس الدارسين ألا ينظروا خلفهم ويسألهم عما يوجد خلفهم، وطلب منهم أيضا وصف الأشياء التى

الطالب الأول: نعم

الطالب الثانى: هل أنت من دول العربية؟

الطالب الأول: نعم

الطالب الثانى: هل انت بطل فى عصر النبي محمد صلى الله عليه وسلم أو عصر الصحابة؟

الطالب الأول: لا

الطالب الثانى : هل أنت بطل فى عصر التابعين وتابع التابعين؟

الطالب الأول: نعم

الطالب الثانى: هل أنت بطل فى حرب الصليب؟

الطالب الأول: نعم

الطالب الثانـــى: هل أنت صلاح الدين الأيوبى

الطالب الأول: نعم صححتَ

الخامس: اكتشف من هو؟

وهذه اللعبة هي اكتشاف الشخص فى نفس التاريخ وشهر الميلاد ونفس الهواية وغيرها، وإجراء هذه اللعبة أعطى الأستاذ الطلبة فرصة الوقت لمدة دقيقة ودقيقتين لبحث الزملاء الذين أوجه التشابه فى نفس التاريخ وشهر الميلاد ونفس الهواية وغيرها فى الفصل، مثل:

أحمد: فى أي شهر ولدت يا على؟

علي: أنا ولدت فى شهر يناير

أحمد: اوه أنا فى مارس

أحمد: ما شهر ولادتك يا كريم؟

كريم: يونيو

كريم": أنا ولدت فى يونيو كذلك يا كريم

كريم: نحن ولدنا فى نفس الشهر.

ثم أمر الأستاذ الطلبة فى أوجه التشابه لقدوم أمام الفصل للتعرّف بينهم، مثل: أنا طه عندى ثلاثة أصدقاء، هم سعيد وسلمان وزينب، انا ولدت فى شهر أغسطس سلمان ولد فى شهر أغسطس وزينب ولدت فى أغسطس كذلك نحن جميعا ولدنا فى شهر أغسطس.

ج- اللعبات فى مهارة الكتابة

الأول: تكوين الكلمة

إجراء هذه اللعبة أمر الأستاذ الطلبة لإعداد الأوراق وأمر الطلبة لرسم الخط العمودى على الورق، مثل:

رقم	الحرف الأول	اثلكلمات	الحرف الأخير
١	ك	كراستك أكبر من كراستى	ي
٢	ر	رحل المسافر بالأتوبس	س
٣	س	.سمعت صوت الأبقار	ر

يذكرونه. ويجوز للمدرس أن يسألهم عما يستطيعون تذكر؛ فى الشارع أو أمام الفصل.[70]

الثانى: قلم التعرّف

الهدف هذه اللعبة هو ذكر المعلومات ورفع مهارة الكلام للطلبة وإجراء هذه اللعبة أمر الأستاذ الطلبة للجلوس والقيام حوا الدائرة وأعطى الأستاذ قلما لأحد الطلبة وأمره للتعرف عن الإسم والعنوان ومؤهل الدراسى وبعد أجاب الطالب الأول ثم أعطاه للطالب الثانى وأمره للتعرف عن شخصيته الذاتية، وهكذا.[71]

الثالث: الأسرة ١٠٠

الهدف هذه اللعبة تطويروتدريب الطلبة فى كفاءة اقتراح وتكوين الأسئلة مختلفة بأسئلة غيرها من الطلبة. إجراء هذه اللعبة وزع الأستاذ الطلبة على مجموعات و أعطى الأستاذ كلمة رئيسية لكل مجموعة ثم أمر الأستاذ الطلبة بتلك المجموعة لإجراء المحادثة، مثل: كلمة رئيسية (كتاب).

---

[70] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، *إيضاءات، لمعلمى اللغة العربية لغير الناطقين بها*، (الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر: 1432هـ)، ص. 130

[71] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta, DIVA Press: 2011), hlm. 77.

طالب الأول: هل لك كتاب؟

طالب الثانى: نعم لـــى كتاب، أين كتابك؟

طالب الثالث: كتابى فى الحقيبة.....وهكذا.

مثال الثانـــى : كلمة رئيسية (التسوّق).

طالب الأول: كيف تذهب الأم إلى الأسواق؟

طالب الثانى:: تذهب أمى إلى أسواق بالدراجة متى تذهب أم أنيسة إلى الأسواق للتسوق؟

طالب الثالث: فى يوم الأحد.

الرابع: تخمين ماسم البطل؟

وهذه اللعبة من نوع من اللعبة من أنا، وإجراء وهذه اللعبة همس الأستاذ الطالب الأول ليكون دور شخصية مشهورة فى أي المجالات ثم أمر الأستاذ الطالب الثانى لتخمين ماسمه الأصلى، مثل:

يكون الطالب الأول دور بطل المشهور "صلاح الدين الأيوبى"

وسأل الطالب الثانى: هل أنت رجل؟

الطالب الأول: نعم

الطالب الثانى: هل أنت بطل أفلام؟

لطالب الأول: لا

الطالب الثانى: هل أنت بطل فى تاريخ الإسلامى؟

٤	ي	يكتب محمد رواية ويعطيها لك	ك

الثانى: هذا حرفى الأخير

الهدف هذه اللعبة كفاءة الطلبة فى كتابة المفردات جيدة وصحيحة، وإجراء هذه اللعبة وزع الأستاذ الطلبة على ثلاث مجموعات أو خمس مجموعات ولكل مجموعة مسابقة فى تعبير الكلمات الكثيرة من الحروف الهجائية الأخيرة، و المجموعة التى حصلت على أكثر المفردات فعليها الجائزة من المدرّس، مثل: ن – م – ر – ة – ب – د.

مجموعة الأولى : متين – نوم- مر- مسكرة – باب- جلد

مجموعة الثانية: الطين – فتن – أفلام – السلام- مسمار- مسطرة- أب – زبد

مجموعة الثالث: جنّ – جنين – رنين – السمين- السمّ – مبرور – مكنسة – أرنب – جدّ.

والفائز هذه اللعبة هي مجموعة الثالثة لانها كسبت المفردات أكثر من مجموعة غيرها.

الثالث: هذا حرفـــى الأول

الهدف هذه اللعبة كفاءة الطلبة فى كتابة المفردات جيدة وصحيحة، وإجراء هذه اللعبة وزع الأستاذ الطلبة على ثلاث مجموعات

أو خمس مجموعات ولكل مجموعة مسابقة فى تعبير الكلمات الكثيرة من **الحروف الهجائية** الأولية، والمجموعة التى حصلت على أكثر المفردات **فعليها** الجائزة من المدرّس، مثل: الحرف الأول (ج – م – ل – ب- ف).

مجموعة الأولى: جديد – متين – لحم – بردة – فيل

مجموعة الثانية : جرس- جاموش – مريض – مرتاد- لبيل- لذيذ – بوّابة – بقالة – فرن – فرجار

مجموعة الثالثة: جار – جوع – ممرض – لون – بستان – فائدة

وأما الفائزة هي المجموعة الثانية التى حصلت أكثر المفردات من غيرهما.

الرابع : السؤال فى القصة

الهدف هذه اللعبة تطوير الطلبة مهارة الكتابة وإجابة السؤال، وإجراء هذه اللعبة أمر الأستاذ الطلبة للجلوس الدائرة على المائدة وأمرهم لإجابة الأسئلة فى القصة، مثل:

الأستاذ: يا أحمد، هي ألة تساعد الخادمة فى عملها؟

أحمد: مكنسة

الأستاذ : يا فاطمة، هي تعمل فى الطائرة وتساعد الركاب فى احتياجاتهم؟

فاطمة : مضيفة

الأستاذ : يا عبيدى، هو يعمل فى المدرسة ويعلم تلاميذه العلوم

عبيدى: مدرس

الخامس: إنشاء فقرة الكلمات

الهدف هذه اللعبة تدريب الطلبة عن كتابة الحوادث فى الصورة وتعبيرها فى الكتابة على شكل فقرة الكلمات، مثل : وإجراء هذه اللعبة بتعبير كتابى من الصور المعروضة.

السادس : تعبير الموضوع

الهدف هذه اللعبة دعوة الطلاب بذكر أسماء الأماكن والمفردات المسجلة، وتعليم الطلاب عن الموضوعات التى على حسب معرفتهم بكتابتها فى الورق، مثل:

فى البيت : السرير-المطبخ

فى المدرسة: المدرس- الخريطة- القاموس

فى السوق: الملابس-التاجر-اللحم

فى حديقة الحيوان: الفيل- الطير-البقرة

وهناك كثير من الألعاب اللغوية لترقية مهارة القراءة والاستماع والكلام والكتابة، التى تتفرع بأقسام التالية:

١- **الألعاب الحركية** : مثل ألعاب الرمي والقذف، والتركيب، **والسباق، والقفز**، والمصارعة، والتوازن والتأرجح، والجري، **وألعاب** الكرة

٢- **الالعاب** الذكاء : مثل الفوازير، وحل المشكلات، والكلمات المتقاطعة

٣- الألعاب التمثيلية : مثل التمثيل المسرحي، ولعب الأدوار

٤- الالعاب الغناء والرقص : مثل الغناء التمثيلي وتقليد الأغاني والأناشيد والرقص الشعبي

٥- ألعاب الحظ : مثل الدومينو، والثعابين والسلالم، وألعاب التخمين.

٦- القصص والألعاب الثقافية : مثل المسابقات الشعرية ، وبطاقات التعبير.

من الألعاب اللغوية لتدريب مهارة الكلام هي: (١) اللعبة بالبطاقات الأسئلة والأجوبة، (٢) تكلم مفاجأة، (٣) أعد الجملة إن كان صحيحا، (٤) ابحث واعثر، (٥) القصة المتسلسلة، (٦) البطاقات المتلائمة، (٧) لعب الدور.

الاختتام

وهذه اللعبات اللغوية لترقية مهارة الكتابة والمحادثة والكتابة **للطلبة** وهذا البحث معرفة استخدام الألعاب اللغوية فى تنمية الأنماط **اللغوية** لطلبة الجامعة الإسلامية الحكومية بيكالونجان جاوى الوسطى **إندونيسيا** فى السنة الدراسية ٢٠١٣-٢٠١٤م. وهذه الألعاب اللغوية **نوع** من أنواع الوسائل التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم **الاتصالى**، وخاصة إذا وضعنا فى الإعتبار أن الصف مكان مصطنع لتعليم **اللغة**. وتحقق الألعاب قدرا كبيرا من الواقعية، التى لابد منها عند الاتصال. ونستخدم الألعاب اللغوية مع الطلبة غير أننا يجب أن نختار الألعاب التى تناسب كلا منهما.

المراجع

البرى، قاسم. ٢٠١١. **أثر استخدام الألعاب اللغوية فى منهاج اللغة العربية فى تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية**، (الأردن: المجلة الأردنية فى العلوم التربوية مجلد ٧ عدد ١).

البرى، صالح بن عبد الله. ٢٠١١. دور العربية للجميع فى تدريب **معلمى اللغة** العربية لغير الناطقين بها فى جامعات مالك إبراهيم **الإسلامية** الحكومية ، (مالانج :UIN Malang Press)

الفوزان، عبد الرحمن بن إبراهيم. ١٤٣٢هـ. إيضاءات، لمعلمى اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر)

مصطفى، ناصف. ١٩٨٣. الألعاب اللغوية فى تعليم اللغات الأجنبية مع تمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار المرية)

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta, DIVA Press)