كتاب

علم النفس اللعب

إعداد

د/ سهير كامل توني

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
الفصل الأول: اللعب- سماته- خصائصه	٣-٢١
الفصل الثاني: أهمية اللعب عند الأطفال	٢٢-٣٨
الفصل الثالث: أنواع اللعب عند الأطفال	٣٩-٥١
الفصل الرابع: النظريات المفسرة للعب عند الأطفال	٥٢-٦٦
الفصل الخامس: مراحل نمو اللعب	
الفصل السادس: مراحل تطور اللعب	٦٧-٩٢
الفصل السابع: العوامل المؤثرة فى اللعب	٩٣-١٢٢
الفصل الثامن استخدامات اللعب مع الأطفال	١٢٣-١٤٣
الفصل التاسع: أدوار المعلمة ومسئولياتها في اثراء اللعب	١٤٤-١٦٤
الفصل العاشر: المقصود باللعبة التعليمية وطرق تصميمها، ونماذج لبعض الألعاب التعليمية	

الفصل الاول

اللعب – سماته– خصائصه

مقدمة:

اللعب مهنة الطفل ووظيفته فى الحياة وضرورة من ضروريات حياته، فالطفل يري وجوده فى لعبه، كما أنه أحد مظاهر السلوك فى مرحلة الطفولة، وأحد الوسائل المهمة التى تعين الطفل على الفهم والادراك وذلك من خلال تفاعله مع عناصر بيئته ومروره بخبرات فعلية مباشرة، وتعلم الأدوار المختلفة والمهارات المتعددة والاتجاهات البناءة.

وعبر التاريخ من أفلاطون حتي يومنا هذا هناك إجماع على أهمية اللعب بالنسبة للطفل كوسيلة للتسلية والتعلم. فقد رأى أفلاطون فى اللعب طريقة لتعليم الأطفال المهارات المطلوبة منهم فى أعمالهم كراشدين.

(غريد الشيخ، ٢٠٠٩،٥)

وجاء أرسطو بعد أفلاطون ليؤكد ضرورة تشجيع الأطفال على اللعب بالأشياء التى يستعملونها فى حياتهم عندما يكبرون، وأن يكون المربي مشجعاً للطفل وخاصة بالنسبه لنشاطه الحركي، ويبتعد عن انتقاده.

(ثناء العاصي،١٩٩٦ ، ٣١٣)

وأكد كومنيوس على أهمية اللعب والنشاط والحركة لنمو الطفل وذلك من خلال دعوته إلى ضرورة وجود مساحة بمدرسة الطفل تخصص للعب.

(سوزانا ميلر، ١٩٩٠، ١١)

أما جون لوك فيقول فى كتابه "آراء فى التربية" "علينا أن نتقبل الأطفال كما هم ونتيح لهم التعلم من خلال نشاطهم الطبيعي ألا وهو اللعب".

(غريد الشيخ،٢٠٠٩، ٦)

ولقد قدر الفيلسوف جان جاك روسو أهمية اللعب للأطفال، وتحدث عنه باعتباره عملهم الدائم، ونصح بإتاحة الفرصة لهم لممارسة اللعب، يقول فى كتابه (إميل): " فالعمل واللعب سواء بالنسبة له، فألعابه هى عمله، ولا

يعرف فرقا بينهما." وأكد على اللعب كوسيلة للتعلم، وسلط الضوء على كمية الحيوية والنشاط والجهد الذى يضعه الطفل فى نشاط من اختياره.

(Rousseau, ١٩٧٤, ١٢٦)

كما أهتم بستالوتزى بالتربية البدنية والألعاب الرياضية للأطفال وأعتبرها سببا من أسباب سعادتهم وانطلاقهم فى أحضان الطبيعة، وتمتعهم بالجو الصحى الذى يساعد على نمو أجسامهم بالإضافة إلى دعم روح الألفة والمودة والتعاون فيما بينهم واكسابهم المثابرة والشجاعة. (حنان فوزى،٢٠٠٠، ٤٦)

ورأى فروبل أن الطفل فى سنوات عمره المبكرة يحب الحركة واللعب، ويدفعه حب الاستطلاع إلى استخدام حواسه فى اللمس والمعرفة، ووصف فروبل اللعب فى كتابه "تعليم الإنسان" " بأنه أنقي وأكثر الأنشطة الإنسانية روحية بالنسبة للصغار، وأنه يستحق من المربية الأهتمام الجاد كأفضل الوسائل للتعليم والتعلم، وقد طبق فروبل نظريته هذه عمليا فى روضته حيث ابتكر مجموعة من اللعب والألعاب سماها الهدايا.

(هدي الناشف،٢٠٠١، ٧٣)

كما ترى منتسورى أن اللعب هو الوسيلة الأولى للتربية، فمن خلال التفاعل المباشر مع المواد والأدوات أثناء اللعب يتم تطوير وتدريب حواس الطفل، وقد ابتكرت منتسورى مجموعة من الألعاب أطلقت عليها اسم"الأجهزة".

(حنان فوزى،٢٠٠٠، ٥١)

لذلك يمثل الاهتمام باللعب ومستواه وأنواعه انعاكساً حقيقيا لمدى التقدم الفكرى لدى المجتمع، فكلما كان هناك عمقاً وتحضراً فى الفكر كلما كان هناك اهتماماً باللعب وتطبيقه فى الممارسات اليومية للطفل، وإذا اردنا أن نحكم على مدى تقدم شعب من الشعوب فى أحد مظاهر التقدم يجب أن ننظر إلى مدى الاهتمام بتربية الطفل واستخدام اللعب التربوى فى تربية هؤلاء الأطفال.

(جابر طلبة، ٢٠٠٣، ٣٨٣)

وقد أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيرا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم الدمي والمكعبات والألوان وغيرها، حيث يعتبر اللعب وسيطا تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة. وهكذا فإن الألعاب متي أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالاً فى تنظيم التعلم واكتساب المعرفة ومهارات التواصل. (عبد الواحد الكبيسي، ٢٠٠٧، ٨٢)

و للعب دور كبير في تسيير النمو المعرفي والتعلم للأطفال؛ فهو يمنحهم فرصا للتدريب وزيادة كفاءتهم ومهاراتهم بأساليب هادئة وغير مهددة لهم، ويوفر لهم الخبرة والمغامرة والمفأجاة. (عزة خليل، ٢٠٠٩، ٨٩)

كما يزداد التطور الذهني للطفل من خلال اللعب بشكل ملموس، فتتكون لديه القدرة علي اكتشاف وتحليل واختبار العالم المحيط به، ويستطيع تحسين المهارات والمعرفة التي يمتلكها فعلاً، و تنمية شعور تأملي وحب استطلاع قد يستمر معه مدي الحياة. (فضل سلامة، ٢٠٠٦، ٢٢)

وتلخص كل من عواطف إبراهيم و منال الهنيدي (١٩٩٥) اهتمامات طفل الروضة فى النقاط التالية:

- يحب الجري والزحف والمشي.
- يميل إلى ملأ الأوانى وتفريغها.
- يفضل دمج الأشكال المضمنة فى الأشكال المثقوبه.
- يميل إلى الحجل والقفز بقدم واحدة.
- يمارس ألعاب التصويب.
- يهتم بفك وتركيب البازل والألغاز.

(عواطف إبراهيم، منال الهنيدي ، ١٩٩٥، ١٣-١٤)

- يستمتع باللعب الدرامي والتمثيل والألعاب المنظمة ذات القواعد.
- يميل إلى حب الاستطلاع والاستقصاء المستمر للوصول إلى الحقائق.
- يميل إلى التحرك السريع والرغبة في اللعب.

(عبد المجيد منصور وآخرون، ٢٠٠٣، ٥٠)

واللعب التربوي لا يتطلب بالضرورة وجود لعبة، فيمكن أن يلعب الطفل مع أطفال آخرين، ويتعاون معهم لتبادل الخبرات، ويتنافس علي عرض الحلول والأفكار وهذا يؤدي إلي تطوير قدراته علي الابتكار والإبداع وخاصة وأن الطفل أثناء اللعب يحتاج أن يضع أفكاره وقراراته حيز التنفيذ العملي.

(ليلي زهران، عاصم راشد، ٢٠٠٥، ٢٣)

كما أن اللعب ليس مجرد إكساب الطفل مهارات حركية أو أنماط حركية فقط، إنما هو أطار معرفى يضم العديد من الخبرات الإدراكية والمعرفية التى يمكن أن تنمى مفاهيمه وقدراته وملاحظاته ومدركاته العقلية.

تعريف اللعب.

يعد موضوع اللعب من الموضوعات التربوية والنفسية التي تتميز بالبساطة والجاذبية للقراء وبالتعقيد للباحثين، وقد أولاه التربويون والمهتمون به اهتماماً واسعاً لأهميته التنموية للطفل، إلا أنهم عندما يتعرضون لتعريفه

يواجهون العديد من الإشكاليات لتوضيح مفهومه وأبعاده. وفيما يلي استعراض لمفهوم اللعب وفقا لآراء المهتمين بدراسته.

تعرفه هدي قناوي (١٩٩٥) بأنه " مجموعة الأنشطة الذاتية التلقائية الداخلية المتنوعة التي تشبع حاجات الفرد الجسمية والعقلية واللغوية والاجتماعية والإنفعالية."

ويعرف إبراهيم بسيوني (١٩٩٨) الألعاب بأنها "الأنشطة التي يقصد بها الترفية أو ملء الفراغ في وقت الحصة ولكنها صممت لتساعد التلاميذ على التعليم وتحقيق أهداف تعليمية محددة عن طريق الممارسة والمشاركة الإيجابية والبعد عن السلبية."

وتعرف كاميليا عبد الفتاح (١٩٩٨) اللعب بأنه " لغة الطفل الرمزية للتعبير عن الذات حيث يمكن القول بأن اللعب هو حديث الطفل والألعاب هي كلماته."

بينما يعرف محمد الحماحمي (١٩٩٩) اللعب بأنه نشاط تلقائي يقوم به الطفل فى جو من الحرية والاسترخاء بغرض تحقيق المتعة والسرور

والاستمتاع بالوقت، ويعبر عن مستويات نمو الطفل وعن ذاته، ويعد من الوسائل الفعالة لتربيته وتطوير نموه.

وتعرف حنان العناني (٢٠٠٢) اللعب "بأنه فاعلية ممتعة تؤدي لذاتها، والفاعلية هنا تحوى ضمنا نشاطاً وحركة وشعوراً بالسرور."

وتعرف كل من أسماء السرسي و أماني عبدالمقصود (٢٠٠٢) اللعب بأنه " مجموعة من الأنشطة الموجهة وغير الموجهة التى يمارسها الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، وهو ضرورة بيولوجية لبناء شخصية الطفل ووسيلة للتعبير عن حاجاته ومشكلاته، وعن طريق أنشطة اللعب يكتسب الطفل مجموعة من المهارات والخبرات والمعارف المرتبطة بالبيئة المحيطة، وتنمية العلاقات الاجتماعية فيما بينه وبين الآخرين."

ويري فاروق عثمان (٢٠٠٥) أن اللعب عبارة عن" جميع الأنشطة التى يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة." وهو فى اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالجة.

ويعرف زيد الهويدي (٢٠٠٥) اللعب بأنه " نشاط هادف يتضمن أفعالاً يقوم بها المعلم أو مجموعة الطلاب لتحقيق الأهداف المرغوبة فى مجالاتها المختلفة المعرفية النفسحركية والوجدانية."

ويعرف أبو النجا عز الدين (٢٠٠٦) اللعب" بأنه نشاط ذاتي أو موجه يقوم به الطفل بهدف تحقيق المتعة والتسلية. "

ويعرفه عاطف زغلول (٢٠٠٩) بأنه أنشطة اللعب الحرة والموجهة التى تتلاءم مع خصائص الأطفال وتلبي احتياجاتهم من المتعة والسرور وتحقق أهداف تربوية.

من العرض السابق لتعاريف ومفاهيم اللعب يمكننا القول أنه من الصعب إيجاد تعريف شامل وواضح ومحدد للعب، وذلك لأختلاف الأطر المرجعية للباحثين وتوجهاتهم النظرية- فمنهم من يري أنه اشباع للحاجات هدي قناوي (١٩٩٥)، فاروق عثمان (٢٠٠٥)، ومنهم من يري أنه بغرض المتعة والاستمتاع فقط دون دوافع أخري إبراهيم بسيوني (١٩٩٨)، محمد الحماحمي (١٩٩٩)، حنان العناني (٢٠٠٢)، أبو النجا عز الدين (٢٠٠٦)،

كما يري فاروق عثمان(١٩٩٥) أن اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالجة ، ومنهم من يري بأنه لغة الطفل للتعبير عن الذات كاميليا عبد الفتاح (١٩٩٨)، ومنهم من أكد على أهمية اللعب فى العملية التعليمية وتحقيق الأهداف التربوية إبراهيم بسيوني (١٩٩٨)، زيد الهويدي (٢٠٠٥)، عبد الواحد الكبيسي (٢٠٠٧)، عاطف زغلول (٢٠٠٩)، ومنهم من يري أنه بالإضافة إلى أنه وسيلة للمتعة والتسلية فأنه بيئة طبيعية لتعلم التفاعل الاجتماعي وتنمية المهارات الاجتماعية أسماءالسرسي، أماني عبدالمقصود(٢٠٠٢).

وقد تم التوصل إلى تعريف عام للعب يستند إلى الآراء النظرية المختلفة، ويتفق مع أهداف البحث الحالى حيث عرف اللعب إجرائيا بأنه " نشاط حر أو موجه يقوم به الأطفال تحت إشراف وتوجيه المعلمة من أجل تحقيق أهداف تربوية محددة وذلك فى بيئة تربوية توفر لهم الشعور بالمتعة والإثارة والمرح والفائدة."

سمات اللعب

من خلال التعاريف السابقة يمكن اشتقاق عدة سمات مميزة للعب من هذه السمات:-

١- أن اللعب نشاط حر لا إجبار فيه و إلا فقدت اللعبة جاذبيتها وطبيعتها المرحة.

٢- يشتمل اللعب علي المتعة والتسلية بالنسبة لمن يقوم به فهو لا يؤدي إلي مكاسب مادية وقد تكون المكاسب رمزية يتبادلها اللاعبون.

٣- لا دافع له غير الاستمتاع.

٤- اللعب استغلال للطاقة الحركية والذهنية.

٥- يتميز اللعب بالسرعة والخفة.

٦- اللعب حياة، وهذا يعني أنه من مطالب النمو وحاجاته ولا يمكن الاستغناء عنه.

٧- اللعب "عملية تمثل" بمعني أن الطفل يتعلم اللعب.

٨- اللعب مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليهما.

٩- لا يمكن التنبؤ بنتائج اللعب وذلك طبقا لمهارة اللاعب وخبراته.

١٠- اللعب قد يكون فرديا أو جماعيا.

١١- من يمارس اللعب لا يتعب.

١٢- يخضع اللعب لقوانين وقواعد.

خصائص اللعب

إذا تتبعنا الخط النمائي لدي الأطفال نستطيع أن نلاحظ أنماط الألعاب التي يمارسونها في مراحل نموهم المختلفة. ويتسم اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة بالبساطة وينطوي علي حركات عشوائية غير منتظمة تتناسب مع قوة الأطفال البدنية ونموهم العقلي، ويزداد نشاط اللعب تطورا وتعقدا مع تقدم الطفل في النمو حيث يبرز اهتمام الأطفال بالدمي وبالماء وبالتراب وبالرمل والطين والمكعبات إضافة إلي ألعاب القفز والنط والجري وغيرها من الألعاب الحركية الأخرى، ومع انتقال الطفل إلي المدرسة ينتقل إلي ممارسة أنواع أخرى من اللعب التي تقوم علي قواعد ونظم محددة، علما

بأنه يظل لفترة محددة منشدا إلي ألعاب المرحلة السابقة. هذا ويتصف لعب الأطفال بجملة خصائص تميزه عن لعب الكبار:

١- اللعب انعكاس للواقع:

تكمن الخاصية الأساسية للعب في أن الأطفال يعكسون من خلاله الحياة المحيطة بهم أي الأنشطة التي يقوم بها الناس والعلاقات المتبادلة فيما بينهم في موقف يصطنعه العقل ويشكله في خياله. إن هذه الخاصية للعب تميزه عن سائر النشاطات الطفولية الأخرى من حيث أنه فن تمثل الواقع علما. إن استرجاع الأفعال الواقعية ليست صورة طبق الأصل للواقع، ولا هي نقدا حرفيا له. فالأطفال لا يتقيدون بشروط الموقف الحقيقي ولا بالزمن أو بالتسلسل المنطقي للأحداث وتعاقبها. إنهم يعتقدون وهم يلعبون في الغرفة مثلا أنهم يسبحون في الغرفة أو أنهم يسبحون وسط بحر هائج ويعانون مشاعر الخوف ثم مشاعر الفرح أثر تمكنهم من اجتياز المواقف الصعبة، مثلهم في ذلك مثل رواد الفضاء الذين يغزون الفضاء ثم يعودون

ثانية إلي الأرض، فالأحداث تتوالي كما لو أنها حكاية أو رحلة. كما أن لعب الأطفال يتأثر بالتقاليد الشائعة في المجتمع وغالبا ما يقوم الصغار بتقليد من هم أكبر منهم سنا في ألعابهم وهكذا تنتقل الألعاب الشعبية في مجتمع ما من جيل إلي آخر

٢- اللعب ذو طابع ذاتي وغاية في ذاته:

إن الأطفال هم صانعو اللعب ومبدعوه لأنهم يعكسون فيه ومن خلاله معارفهم عن الظواهر والأحداث الحياتية ويعبرون عن اتجاهاتهم نحوها، وإن اللعبة ذات المضمون الواحد يؤديها الأطفال بطرائق مختلفة تبعا لتنوع انتماءاتهم الاجتماعية والاقتصادية وتبعا لمستويات ذكائهم والجنس الذي ينتمون إليه.

وهناك فرق بين اللعب والعمل: "فاللعب يشمل الهدف في ذاته وأما العمل فهو يختص بتحقيق هدف خارجا عن العمل نفسه. فالعمل وسيلة لتحقيق هدف خارجي وأما اللعب فهدفه داخلي ضمن اللعب نفسه. فالطفل حينما يلعب يشعر باللذة في استخدام قواه واستعداداته وتعتبر هذه اللذة بمثابة

علة النشاط الذي يقوم به. وبعبارة أخرى يمكننا أن نقول إن المقياس الذي يميز اللعب عن العمل الجدي هو في التعارض بين إخضاع الموضوعات لنشاط الطفل وبين إخضاع نشاط الطفل لموضوعات خارجية. ففي حالة اللعب يستعين الطفل بأدوات كثيرة وهذه الأدوات توجد لخدمة اللعب وهي وسائل لتحقيق اللعب، وأما في حالة العمل الجدي فإن الفرد يبذل نشاطه لتحقيق الموضوع الخارجي الذي هو الهدف الذي يعمل من أجله. فاللعب هو تمثل الواقع الخارجي بطريقة تتبع من الداخل في حين أن العمل الجدي هو عملية التمثيل التي تهدف إلي تحقيق التوازن والتوافق مع الأفراد الخارجين أو من البيئة الخارجية"

٣- التوحيد بين الصورة والفعل والكلمة:

إن دمج هذه العناصر الثلاثة في نمط سلوكي موحد يمثل جوهر اللعب الحقيق. فالطفل في اللعب التمثيلي مثلا يعيش أفعال الشخصية التي يؤديها بمشاعرها وأحاسيسها. والطفل لا يلعب وهو صامت بل يتكلم أثناء لعبه حتى ولو كان وحيدا. إنه يتحدث مع لعبته كما يتحدث مع أخته أو مع

زميله، وهو يتحدث باسمه تارة وباسم والدته تارة أخرى مما يؤكد أهمية الكلمة التي ترافق نشاط اللعب، وتلعب دورا في التواصل بين الأطفال أثناء اللعب وتساعد علي نمو التفاهم والصداقة فيما بينهم.

٤- يتبع اللعب نمطا من التطور يمكن التنبؤ به:

منذ الطفولة الباكرة وحتى سنوات الرشد تكون بعض أنواع اللعب أكثر شيوعا في بعض الأعمار دون الأعمار الأخرى بغض النظر عن البيئة التي يعيش فيها الطفل وجنسيته ومستواه الاقتصادي والاجتماعي. فالمرحلة الاكتشافية تكون في السنة الأولي من العمر، ومرحلة الألعاب تبدأ في السنة الثانية وتصل القمة في حدود السابعة أو الثامنة ولا تلبث أن تتناقص بعد ذلك. ومرحلة اللعب الجماعي تبدأ مع دخول المدرسة، ومع اقتراب المراهقة يتناقص اللعب الجماعي لينغمس المراهق في أحلام اليقظة.

٥- التدرج من التلقائية إلي النظام:

تعد التلقائية والعفوية من الخصائص المميزة لنشاط اللعب عند الأطفال وخصوصا في المراحل المبكرة من الطفولة. فالطفل يلعب في كل مكان وزمان، فهو يلعب عندما يتناول طعامه ويلعب وهو يرتدي ملابسه وهو يستحم وهو يحضر دروسه وفي الليل والنهار داخل المنزل أو خارجه، وفي موقف الحزن والفرح، وحيدا أو مع الرفاق، فالحياة عنده تساوي اللعب. واللعب يساوي الحياة. غير أن هذا النشاط الذي يبدو تلقائيا صرفا في الطفولة المبكرة لا يلبث أن يتحول تدريجيا ليأخذ شكل نشاط منظم تحكمه القواعد والضوابط المحددة. ومع نمو الطفل وتطوره يحل النظام محل التلقائية ويصبح السمة المميزة لهذا النشاط حيث تغدو الألعاب محددة يمارسها الطفل في أماكن وأزمنة معينة.

٦- تناقص نشاطات اللعب مع التقدم في العمر وتناقص عدد الرفاق:

إن النشاطات التي ينغمس الطفل فيها تتناقص كلما ازداد عمرا، ويعود ذلك لجملة أسباب، منها أن للطفل الآن وقتا ليمضيه في اللعب، وبالوقت نفسه لديه عدد آخر من الواجبات البيتية والمدرسية، كما تظهر له اهتمامات

معينة فيركز انتباهه علي نشاط معين وليس علي عدد من النشاطات.

ويتناقص عدد رفاق اللعب بازدياد عمر الطفل ويعود ذلك لأنه يصبح أكثر انتقائية كلما أصبح أكبر سنا وخاصة عندما يصبح عضوا في جماعة الرفاق.

٧- تناقص أنشطة اللعب الكمية وتزايدها من الناحية الكيفية:

تتناقص أنشطة اللعب الكمية مع التقدم في النمو سواء من حيث الوقت المخصص لها أم من حيث تعدد الألعاب التي يمارسها الطفل، وذلك بسبب انشغال الطفل بواجباته المدرسية، وبسبب مسايرة الطفل للواجبات الأسرية والاجتماعية، ونتيجة لرغبة الطفل في الانتقال إلي عالم الكبار ورغبة منه في ممارسة أنشطة وهوايات متنوعة، كما تظهر لديه اهتمامات معينة فيركز انتباهه علي نشاط معين وليس علي عدد من النشاطات.

٨- تناقص النشاط البدني وازدياد النشاط العقلي:

مع تقدم الطفل في العمر يتناقص النشاط البدني ويزداد النشاط العقلي، ذلك أن طاقة الطفل في البداية تكون كبيرة لكنها تصرف أثناء اللعب، ولكن

كلما تقدم الطفل في العمل واقترب من مرحلة البلوغ أصبح بحاجة أكبر لهذه الطاقة لتصرف في عملية النضج وبذلك تصبح ألعابه أهدأ، بالإضافة إلي أن قدراته التفكيرية تكون قد نمت بشكل جيد ويصبح أقدر علي استعمالها.

٩- ازدياد الفروق بين لعب الذكور ولعب الإناث:

تزداد الفروق بين لعب الذكور ولعب الإناث مع ازدياد العمر، ويعود ذلك إلي الأسباب الاجتماعية والثقافية التي تضع قيودا مختلفة علي الذكور وعلي الإناث، فبعد أن يتعرف الطفل علي جنسه يميل تلقائيا إلي الانتماء إليه وممارسة الأدوار المناسبة له في المستقبل، ومن الطبيعي أن يختلف لعب الإناث عن الذكور، فالإناث يصبحن أكثر ميلا للألعاب الأنثوية كاللعب بالعرائس والأدوات المنزلية وغيرها من الأعمال الأخري التي يمكن أن يمارسهن في المستقبل، أما الصبيان فيصبحون أكثر ميلا لممارسة ألعاب القوة وتمثيل أدوار مختلفة مثل دور الشرطي والطيار ورائد الفضاء واستخدام الألعاب النارية.

١٠- غاية اللعب تحقيق اللذة:

وهذه الخاصة تميز اللعب أيضا عن العمل، لأن اللعب نشاط يهدف إلي تحقيق اللذة في حين أن العمل الجدي موجه نحو تحقيق غاية مفيدة بصرف النظر عن كونها مرتبطة باللذة أو بعيدة عنها. والسبب في ذلك أن اللعب يتخذ هدفه من الذات في حين أن العمل لا يقوم علي الناحية الذاتية أو وراء تحقيق لذة فردية مثل اللعب. والواقع أن اللعب يصحبه كفاح مرتبط باللذة وهذا ما ذهب إليه فرويد في تفريقه بين اللعب والعمل فيري أن اللعب يصحبه إشباع مباشر يطلق عليه اللذة Lustprinzip في حين أن العمل الجدي يتخذ أساسا له مبدأ الواقع والحقيقة، فإذا كان العمل يصحبه لذة يمكن رغم ذلك أن نميزه عن اللعب بأن اللذة تصاحبه وليست غايته ولكنه يهدف إلي غاية موضوعية خارجة عن الذات.

تطبيقات على الفصل الأول

من قراءاتك للفصل السابق

- ضعي تعريفا شاملا للعب

- أذكرى بعض سمات اللعب عند الأطفال

- ---

- ---

- ---

- ---

- ---

- ما هي خصائص لعب الأطفال

الفصل الثاني

أهمية اللعب عند الطفل.

يعتبر اللعب الرافد الذى تتسرب بواسطته المعرفة إلى الطفل، حيث يكتشف الكثير عن نفسه والعالم الذى يعيش فيه، و يتعلم كيف يسيطر على بيئته ويسخرها لمصلحته، فاللعب يؤدي إلى النمو المتكامل للطفل من الناحية الجسمية والعقلية والاجتماعية والنفسية، وعلاقة اللعب بمظاهر النمو علاقة بنائية، يتطور فيها اللعب مع النمو، ويتطور النمو فيه مع اللعب من أجل بناء شخصية متكاملة للطفل، وتتضح هذه العلاقة من خلال دراسة عدد من مظاهر النمو و تاثير اللعب فيها ما يلى:

١- اللعب والنمو الجسمى والحركى.

يساهم اللعب فى النمو الحركى للعضلات الكبيرة والدقيقة للأطفال، والوعى بالجسم أثناء استخدامهم لأجسامهم، حيث يتعلم الطفل بعض المهارات المرتبطة باللعب مثل المشى والجرى واللقف والتعلق والتسلق والرمى

والقفز والوثب وركوب الدراجة والعوم وبناء أشياء من الخشب أو الطين وغيرها من المهارات التى يحتاجها الطفل فى حياته.

(أبو النجا عز الدين، ٢٠٠٦، ٤٨)

ويدرب اللعب الطفل علي الربط بين العين واليد، وينشط أجهزة الجسم، ويصرف الطاقة الزائدة لديه، ويكسبه اللياقة البدنية. بالإضافة إلى تنمية الحواس من خلال أنشطة اللعب، فاللعبة التى تتطلب من الطفل النظر إلى الأشياء، واختبار ملمسها، وشم رائحتها، وسماع صوتها وتذوق مكوناتها هي التي تنمي جوانب الحس المختلفة لديه.

(عبد الهادي على،٢٠٠٣ ،١١) (محمد البغدادي،٢٠٠٨ ،١٤٨)

كما يساعد فى الكشف عن الحالة الصحية، فالطفل الذى يتمتع بصحة جيدة يتمكن من ممارسة نشاطات اللعب المختلفة، وتعلم المهارات المصاحبة واتقانها بالإضافة إلى القدرة على المنافسة.

(محمد الحوامدة، زيد العدوان، ٢٠٠٩، ٣٢٦)

٢- اللعب والنمو النفسي.

يعتبر اللعب مطلباً حيوياً للحياة النفسية السوية والصحة النفسية للطفل عبر مراحل النمو المتعاقبة؛ فهو يتيح له فرصة التنفيس الانفعالى عن التوترات التى تنشأ عن صراع أو إحباط سابقين فيعبر عن انفعالاته ويفرزها، وقد يجد أثناء لعبه حلا لصراعاته أو مشكلاته، فنجده أحيانا يهمل دمية تمثل شخصية معينة أو يرفضها أو يكسرها، وعلى العكس من ذلك نجده يقترب من أخرى تمثل شخصية محببة إليه فيضمها ويقبلها ويناجيها.

(محمد العطار،٢٠٠٣، ١٩٢)

ويري السيد على (٢٠١٠) أنه من الطرق الأدائية للتعبير التى يسهل من خلاله تشخيص أحوال الأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية معينة من غير الحاجة إلى سؤالهم، أو الذين لا يستطيعون التعبير عن أنفسهم على بالكلام، والعلاج باللعب يعد من أشهر طرق العلاج النفسي ويضاهى التحليل النفسى للكبار، ويوجد منه نوعان الأول اللعب الموجه حيث يتولي

المعالج مسؤلية توجيه الطفل وتفسير ما يفعله، والثانى اللعب غير الموجه وفيه يترك للطفل الفرصة ليقوم به بنفسه (اللعب الحر).

(السيد على، ٢٠١٠، ٢١٩-٢٢٠)

ويدعم اللعب التمثيلي النمو الانفعالي للطفل بتوفيره طرقاً للتعبير عن المشاعر، وتوفيره للسياق الذي يمكن الطفل من أن يتواءم مع هذه المشاعر، ويساعد اللعب التمثيلي الأطفال علي التعبير عن مشاعرهم بالأساليب الأربعة التالية:

١-**تبسيط الأحداث:** من خلال خلق شخصيات متخيلة وحبكات تلائم حالتهم الانفعالية فالأطفال الذين يخافون من الظلام قد تقلل أو تحذف المشاهد المتعلقة بالليل والظلام من لعبهم.

٢-**التعويض عن المواقف:** من خلال إضافة تصرفات ممنوعة داخل اللعب التمثيلي.

٣-**تسيل الخبرات:** وذلك حينما يكرر الطفل تمثيل خبرة غير سارة أو مخيفة لكي يتمكن من التحكم في المشاعر الناجمة عنها.

٤-**استباق الأحداث أو السلوك:** من خلال تمثيل أي شخصية حقيقة أو متخيلة تبنت عملا معينا وعانت من نتائجه.

٥- **كما يحقق اللعب أغراضاً وقائية للطفل:** كالتمهيد لأحداث جديدة متوقعة فى الأسرة مثل ولادة مولود جديد أو حدوث حالة وفاة للوقاية من ردود الفعل المعروفة من غيرة أو غضب أو حزن حين يفاجأ بهذه الأحداث. (عفاف لطف الله،١٩٩٨، ٣٨)

٣- اللعب والنمو العقلي.

يسهم اللعب فى تنمية وتطوير المهارات العقلية وحل المشكلات لدى طفل الروضة. وقد عبر عن ذلك فيجوتسكى Vygotsky من خلال تبنيه **لمفهوم " منطقة النمو الأقرب" حيث يرى أن الطفل يكون أداؤه فى مواقف اللعب فى مستوى أكبر من قدراته الطبيعية، وذلك حينما تكون هناك مواقف تتضمن تحديا من جانب أقرانه فى اللعب.**

(عزه خليل،٢٠٠٢، ٣٠)

و يعتبر بياجيه اللعب مقياسا للتطور المعرفى والعقلى لدى الطفل، حيث يتيح اللعب الفرص له للتعلم ولتنمية ذاكرته وقدراته العقلية.

(ماريا بيرس، جنيفيف لاندو ، ٢٠٠٧، ٧٢)

كما ترى نعيمة يونس وعبد الفتاح عبد المجيد (٢٠٠٠) أن تعليم الطفل عن طريق اللعب من أفضل الطرق لتنمية قدراته العقلية، خاصة عندما تكون الخبرات تجريدية مثل مفهوم الزمن.

(نعيمة يونس، عبد الفتاح عبد المجيد، ٢٠٠٠، ٥٦)

ويساعد اللعب الطفل على إدراك عالمه الخارجي جيداً من خلال قيامه بالاستكشاف فيتعلم ويحصل على المعلومات بنفسه، وتزداد الحصيلة المعرفية واللغوية لديه، ويتدرب على حل المشكلات، وتنمو لديه روح الإبداع والابتكار. (عفاف لطف الله ، ١٩٩٨، ٣٨)

كما يساعد اللعب فى الإسراع فى تنمية التفكير المجرد من خلال تطوير بعض المهارات و تنظيم شبكة من التفكير المنظم.

(فاروق عثمان، ٢٠٠٥، ٢٨٣)

إن تناول الطفل الصغير للأشياء المحيطة به وإمساكه إياها بيديه فى سني المهد يتيح له فرصة اكتساب فكرة دوام الأشياء واستمرار وجودها، كما تتيح له معرفة أفضل بفكرة الحيز أو المكان. وقد أوضح بياجيه أن التخطيطات العقلية تتكون انطلاقاً من هذه المعالجات اليدوية الأولي حيث تكتسب كل لعبه فيما بعد معني ودلالة خاصين بكل طفل، و تطور هذه الألعاب يعبر عن درجة نضجه العقلي والوجداني.

(سهير أحمد، ١٩٩٩، ٨١)

ويوفر اللعب فرصاً للأطفال تمكنهم من تطوير مهاراتهم علي حل المشكلات، ورؤية وجهات النظر المختلفة واستخدام الأشياء بطرق متفردة ومبتكرة، حيث يتيح لهم الفرص لكي يتعاملوا بنفس الطريقة التي يتعامل بها الكبار مع البدائل المطروحة لحل مشكلة ما يواجهونها، ويتصورون التبعات الناجمة عن تبنيهم لهذه البدائل تبعا لوجهات النظر المختلفة، و هذه العملية تؤدي إلي اكتشاف مشكلات جديدة أو أسئلة جديدة يطرحها الأطفال أثناء

اللعب تمكنهم من أن يفكروا فيها بعمق أكثر. (عزة خليل، ٢٠٠٢، ٢٨-٢٩)

٤- اللعب والنمو الاجتماعي.

يؤثر اللعب بشكل واضح فى النمو الاجتماعي لطفل الروضة، من خلال تعليم الطفل كيفية القيام بالدور الاجتماعى المناسب، وتعلم مهارات العمل الجماعى كالاتصال والتعبير عن الرأى بما يساهم فى تحقيق المزيد من التفاهم والاحترام وتعلم تبادل الأدوار ما بين الكبار والصغار.

(محمد الحوامدة، زيد العدوان،٢٠٠٩، ٣٢٦)

ومن خلال استخدام الدمي والألعاب المختلفة يتعلم الأطفال أن كل فرد منهم شخص مستقل، ويدركون كيفية التعامل مع العلاقات البينية الشخصية. فالأطفال الذين لا يكون لديهم فرص للعب مع رفاق من سنهم يفتقدون خبرة تعلم اجتماعية؛ وبالتالى يكونون أقل ثقة فى أنفسهم، وغير متأكدين من قدراتهم على إقامة علاقات بأفراد آخرين خارج نطاق الأسرة.

(ماريا بيرس، جنيفيف لاندو، ٢٠٠٧، ٣٣)

وتذكر نعيمة يونس وعبد الفتاح عبد المجيد (٢٠٠٠)، وعواطف محمد (١٩٩٣) أن الطفل يتعلم عن طريق اللعب بعض العادات الاجتماعية التى تسهم فى تحسين النمو الاجتماعي لديه مثل تعلم أصول اللعب، ومراعاة أدوار الآخرين واحترامه لأفكارهم، وتظهر لديه روح التعاون وتكوين صداقات جديدة، كما يكتشف أن هناك بعض أنماط السلوك غير المقبولة والمرفوضة.

وتعتبر الصلة الاجتماعية التى تنشأ بين الأطفال خلال اللعب نواة لنمو العلاقات الإنسانية والاجتماعية؛ إذ يعمل اللعب على تكوين سلوك اجتماعي ناضج من خلال التفاعل الاجتماعي بين الطفل والأطفال الآخرين، فيتعلم الطفل أن يتنازل عن بعض الألعاب للجماعة وبالتالى ينتقل من التمركز حول ذاته إلى التمركز حول الجماعة، ويتعلم أن يشارك أقرانه خبرات اللعب وأن يتعاون معهم. وتلعب الجاذبية الاجتماعية دوراً فى تقبل أقرانه، وبالتالى تقل عنده نزعة الأنانية والعدوانية، كما تلعب الألعاب التعاونية دوراً فى تعلم الطفل مهارات اجتماعية مقبولة كالأخذ والعطاء المتبادل، والتعاون،

والمطاوعة الاجتماعية، وتكوين الضمير والصحبة. (فاروق عثمان، ٢٠٠٥، ٢٨٨-٢٨٩)

كما أن ممارسة الأطفال للعب الدور وتفاعلهم مع المشاهدين يشجعهم على الإنصات وإعطاء أهمية للرأى الآخر. (هناء الرقاد، ٢٠٠٦، ٤٩٠)

من سن العام الواحد حتي العام الثاني عشر كما هو موضح فى الجدول التالى:

تطبيقات على الفصل الثاني

- اكتبي في أهمية اللعب ودوره في تنمية النمو الجسمي، والعقلي

المعرفي، النفسي والاجتماعي لدي الطفل

الفصل الثالث

أنواع اللعب عند الأطفال.

تتعدد وتتنوع أنشطة اللعب وفقا للعديد من المتغيرات والتى من أهمها أشكاله، طبيعته، مستوياته، أهدافه، قيمه ووظائفه، عدد المشاركين فيه، مكان اللعب ووفقا لمراحل تطور نمو الطفل. وفيما يلى استعراض لأهم التقسيمات والتصنيفات المرتبطة بمجال اللعب.

١- الألعاب التلقائية:

هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب حيث يلعب الطفل حراً وبصورة تلقائية بعيداً عن القواعد المنظمة للعب، وهذا النوع من اللعب يكون في معظم الحالات فرديا وليس جماعياً حيث يلعب

كل طفل 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 فيعزف عنه تدريجياً ليفسح المجال أمام شكل آخر من أشكال اللعب

٢- الألعاب التمثيلية:

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص شخصيات الكبار، مقلداً سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها، وتعتمد الألعاب التمثيلية – بالدرجة الأولى – على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية ويطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية). (لوبلينسكايا ١٩٨٠ ص١٥٤) ٠

ويتصف هذا النوع من اللعب بالإيهام أحياناً وبالواقع أحياناً أخرى إذ لا تقتصر الألعاب التمثيلية على نماذج الألعاب الخيالية الإيهامية فحسب بل تشمل ألعاباً تمثيلية واقعية أيضاً تترافق مع

تطور نمو الطفل.

٣- الألعاب التركيبية:

يظهر هذا الشكل من أشكال اللعب في سن الخامسة أو السادسة، حيث يبدأ الطفل وضع الأشياء بجوار بعضها دون تخطيط مسبق ، فيكتشف مصادفة أن هذه الأشياء تمثل نموذجاً ما يعرفه فيفرح لهذا الاكتشاف، ومع تطور الطفل النمائي يصبح اللعب أقل إيهامية وأكثر بنائية على الرغم من اختلاف الأطفال في قدراتهم على البناء والتركيب.

ويعد اللعب التركيبي من المظاهر المميزة لنشاط اللعب في مرحلة الطفولة المتأخرة (١٠-١٢) ويتضح ذلك في الألعاب المنزلية وتشييد السدود، فالأطفال الكبار يضعون خطة اللعبة ومحورها ويطلقون على اللاعبين أسماء معينة، ويوجهون أسئلة لكل منهم حيث يصدرون من خلال الإجابات أحكاماً على سلوك الشخصيات الأخرى ويقومونها.

ونظراً لأهمية هذا النوع من الألعاب فقد اهتمت وسائل التكنولوجيا المعاصرة بإنتاج العديد من الألعاب التركيبية التي تتناسب مع مراحل نمو الطفل كبناء منزل أو مستشفى أو مدرسة أو نماذج للسيارات والقطارات من المعادن أو البلاستيك أو الخشب وغيرها ٠

٤- 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 أو الشخطبة scripling ، هذا والرسم يعبر عما يتجلى في عقل الطفل لحظة قيامه بهذا النشاط، ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر، فبينما يعبر الصغار في رسومهم عن أشياء

وأشخاص وحيوانات مألوفة في حياتهم، ويتزايد اهتمامهم برسوم الأزهار والأشجار والمنازل مع تطور نموهم، وتظهر الفروق بين الجنسين في رسوم الأطفال منذ وقت مبكر فالصبيان لا يميلون إلى رسم الأشكال الإنسانية كالبنات ولكنهم يراعون النسب الجسمية أكثر منهن، بينما نجد أن الأطفال جميعهم يميلون إلى رسم الأشخاص من جنسهم ما بين سن الخامسة والحادية عشرة نجد أن البنات يبدأن في رسم أشكال تعبر أكثر عن الجنس الآخر بعد الحادية عشرة، 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.

٤- الألعاب الترويحية والرياضية:

يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية والبدنية التي تنعكس بإيجابية عليهم، فمنذ النصف الثاني من العام الأول من حياة الطفل ينشد إلى بعض الألعاب البسيطة التي يشار إليها غالباً على أنها (ألعاب الأم)mother games لأن الطفل يلعبها غالباً مع أمه، وفي سنوات ما قبل المدرسة يهتم الطفل باللعب مع الجيران، حيث يتم اللعب ضمن جماعة غير محددة من الأطفال، حيث يقلد 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 أن يختبر مهاراته بلعبة السير على الحواجز أو الحجل على قدم واحدة أو (نط الحبل) وهذه الألعاب تتخذ طابعاً فردياً أكثر منه جماعياً لأنها تفتقر إلى التنافس، بينما يتخلى الأطفال عن هذه الألعاب في سنوات ما قبل المراهقة، ويصبح الطابع التنافسي مميزاً للألعاب حيث يصبح الاهتمام

متمركزاً على التفوق والمهارة ٠

والألعاب الترويحية والرياضية لا تبعث على البهجة في نفس الطفل فحسب بل إنها ذات قيمة كبيرة في التنشئة الاجتماعية، فمن خلالها يتعلم الطفل الانسجام مع الآخرين، وكيفية التعاون معهم في الأنشطة المختلفة.

ويؤكد (دي بوا) على قيمة هذه الأنشطة في تنشئة الطفل وفقاً لمعايير الصحة النفسية: فهذه الأنشطة تتحدى الطفل لكي ينمي مهارة أو يكون عادة وفي سياقها يستثار بالنصر ويبذل جهداً أكبر، وحينما لا يشترك الناس في صباهم في ألعاب رياضية فإنهم يحصلون على تقديرات منخفضة وفقاً لمقاييس التكيف الاجتماعي والانفعالي للناجحين، فمثل هؤلاء الأشخاص كثيراً ما يتزعمون الشغب ويثيرون المتاعب لأنه لم تكن لديهم الفرصة لأن يتعلموا كيف يكسبون بتواضع أو يخسرون بشرف وبروح طيبة أو يتحملون التعب الجسمي في سبيل تحقيق الهدف، وباختصار

فإن أشخاصاً كهؤلاء لا يحظون بميزة تعلم نظام الروح الرياضية الطيبة وهي لازمة للغاية لحياة سعيدة عند الكبار.

والواقع أن الألعاب الرياضية تحقق فوائد ملموسة فيما يتعلق بتعلم المهارات الحركية والاتزان الحركي والفاعلية الجسمية لا تقتصر على مظاهر النمو الجسمي السليم فقط، بل تنعكس أيضاً على تنشيط الأداء العقلي وعلى الشخصية بمجملها، فقد بينت بعض الدراسات وجود علاقة إيجابية بين ارتفاع الذكاء والنمو الجسمي السليم لدى الأطفال منذ الطفولة المبكرة وحتى نهاية المراهقة.

٥- 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

إن الطفل الرضيع في العام الأول يحب أن يسمع غناء الكبار الذي

يجلب له البهجة، وفي العام الثاني يحب الطفل أن ينظر إلى الكتب المصورة بألوان زاهية، ويستمتع بالقصص التي تحكي عن هذه الصور، هذا إلى جانب ذلك تعد القراءة خبرة سارة للطفل الصغير وخاصة إذا كان جالساً في حضن أمه أو شخص عزيز عليه، ويمكن تبين الميل نحو القراءة عند الأطفال في سن مبكرة حيث تجذبهم الكتب المصورة والقصص التي يقرؤها الكبار لهم ويحب الطفل في هذه السن الكتب الصغيرة ليسهل عليه الإمساك بها، وغالباً ما يميل الأطفال الصغار إلى القصص الواقعية، بينما 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، ويميلون أيضاً في سنوات ما قبل المدرسة

بسبب ما يتصفون به من إحيائية animism إلى القصص التي تدور حول حيوانات تسلك سلوك الكائنات الإنسانية. (ويلسون، ١٩٤٣)

ومع تطور النمو يتغير تذوق الطفل للقراءة؛ إذ أن ما كان يستثيره في الماضي لم يعد يجذب انتباهه الآن، ومع نموه العقلي وازدياد خبراته يصبح أكثر واقعية. إن القدرة القرائية لدى الطفل تحدد ما يحب ويفضل من القصص، والاهتمام الزائد بالوصف والحشد الزائد مما هو غريب على الطفل يجعل الكتاب غريباً عنه وغير مألوف لديه ٠

وتكشف الدراسات أن الميل نحو القراءة عند الطفل تختلف من مرحلة عمرية لأخرى في سنوات المدرسة، حيث يتحدد بموجبها أنماط الكتب التي يستخدمها، ففي حوالي السادسة أو السابعة يميل الطفل إلى قراءة القصص التي تدور حول الطبيعة والرياح والأشجار والطيور، كما أنه يهتم بحكايات الجن أو

الشخصيات الخرافية التي تكون قصيرة وبسيطة، وفي حوالي التاسعة والعاشرة من عمر الطفل يضعف اهتمامه بالحكايات السابقة ويميل إلى قصص المغامرة والكوميديا والرعب وقصص الأشباح ٠ ومع نهاية مرحلة الطفولة تتعزز مكانة القراءة في نفوس الأطفال وخاصة لدى البنات ٠ أما في مرحلة المراهقة تصبح الميول القرائية لدى المراهقين أكثر صقلاً وأكثر إمتاعاً من الناحية العقلية، فبينما يهتم الأولاد بالموضوعات التي تتعلق بالعلم والاختراع، تهتم البنات بالشؤون المنزلية والحياة المدرسية.

كما قامت نعيمه يونس وعبد الفتاح عبد المجيد (٢٠٠٠) بتصنيف اللعب بناء على مجموعة من الأسس هي:

١- **من حيث عدد المشتركين فى اللعب.**

١) اللعب الانفرادى. ٢) اللعب الجماعى.

٢- **من حيث تنظيم اللعب والإشراف عليه.**

١) اللعب التلقائى. ٢) اللعب المنظم.

٣- **من حيث نوعية اللعب وطبيعته.**

١) اللعب النشيط.

٢) اللعب الهادئ.

٣) اللعب الذى يساعد على نمو العضلات وتنسيق الحركات.

٤) اللعب الذى تغلب عليه الصفة العقلية.

٥) اللعب الفضولى (الاستكشافى).

٤- **من حيث المكان الذى يمارس فيه اللعب.**

١) اللعب الخارجى. ٢) اللعب الداخلى.

٥- **من حيث طبيعة الوظيفة التى يؤديها.**

١) اللعب العام (ألعاب النمو والنشاط والترويح).

٢) اللعب الخاص (ألعاب التشخيص والعلاج).

٦- **من حيث أدوات اللعب.**

١) اللعب بمواد خام متوفرة في الطبيعية.

٢) اللعب بمواد مصطنعة وأدوات تنتجها المؤسسات والشركات.

٧- **من حيث طبيعة الأطفال النفسية والعقلية.**

فالموهبون يلعبون للإبداع والإبتكار، والعاديون للنمو والتربية، والمرضى يلعبون للترفيه والتسلية.والعلاج وهم جميعا يلعبون للعب في حد ذاته.

(نعيمه يونس، عبد الفتاح عبد المجيد،٢٠٠٠، ١٣٩- ١٤٠)

تطبيقات على الفصل الثالث

اذكري أنواع اللعب التي يمكنك استخدمها مع الأطفال ؟

الفصل الرابع

النظريات المفسرة للعب عند الأطفال.

نظراً للأهمية الكبيرة التى يتمتع بها اللعب عند الإنسان بشكل عام وعند الأطفال بشكل خاص فقد اجتهد الباحثون فى وضع تفسيرات عدة للإجابة عن سؤال لماذا نلعب؟ ويمكن تقسيم النظريات حول اللعب إلى قسمين:

١- النظريات الكلاسيكية التى ظهرت فى نهاية القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين.

٢- النظريات الحديثة التى برزت بعد عام ١٩٢٠.

١-النظريات الكلاسيكية.

أ- نظرية الطاقة الزائدة.

تنسب هذه النظرية إلى فردريك تشيلر F. Schiller وهربرت سبنسر H. Spencer ومحتواها أن وظيفة اللعب هي التخلص من الطاقة الزائدة لدي الطفل، حيث يمتلك الطفل طاقة زائدة بداخله، وتراكم هذه الطاقة بداخله يدفعه إلى البحث عن طريقة لتصريف تلك الطاقة التى تحتم عليه إخراجها بوسائل اللعب المختلفة. إلا أن هذه النظرية قد انتقدت: فالكبار يميلون للعب، وأن اللعب ليس قاصرا على من يستمتع بالراحة، فكثير ما ترى أطفالا يلعبون وهم فى أشد حالات تعبهم، إذ يجدون فيه سبيلا إلى الشعور بالراحة.

(ليلي زهران، عاصم راشد، ٢٠٠٥، ٩٢ -٩٣)

ب- النظرية التلخيصية.

صاحب هذه النظرية ستانلي هولStanley hull وتري هذه النظرية أن اللعب هو تلخيص لضروب النشاطات المختلفة التى مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال، فالطفل عندما يعوم أو يبني الكهوف أو يتسلق

الأشجار أو يقوم بعمليات القبض أو الصيد، فإنما يلخص تاريخ الجنس البشري فى لعبه، و عندما يجمع حوله جماعة الرفاق ليلعب معهم إنما يمثل فى عمله هذا نموذجاً لنشأة الجماعات الأولي فى حياة الإنسان. (فاضل حنا، ١٩٩٩، ٧٥) وقد وجهت إلى هذه النظرية اعتراضات كثيرة منها: إن هذه النظرية بنيت على افتراض أن المهارات التي تعلمها جيل من الأجيال والخبرات التي حصل عليها يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه غير أن هذه النظرية القائلة بتوريث الصفات المكتسبة والتي يعد (لامارك) مؤسساً لها لم يعثر على ما يؤيدها في دراسة الوراثة، كما يرفض معظم علماء الوراثة في الغرب الرأي القائل بإمكان توريث الصفات المكتسبة، وهذا كله أدى إلى إلغاء هذه النظرية إضافة إلى أن الصغار ليسوا صوراً مصغرة من الكبار فركوب الدراجات واستعمال الهواتف مثلاً ليس تكراراً لتجارب قديمة، وإنما هو من معطيات الجيل نفسه الذي يستخدمها.

ج- نظرية الإ**عداد للحياة المستقبلية.**

ترجع هذه النظرية إلى كارل جروس Karl Gross وقد فسرت هذه النظرية اللعب على أنه ألوان من النشاط الغرائزى الذى يلجأ إليه الإنسان منذ صغره ليتدرب على مهارات الحياة الأساسية ويتقنها، وتستند هذه النظرية على الأساس البيولوجي للإنسان أكثر من اعتمادها على مظاهر اللعب ذاته فالطفل لا يلعب لمجرد أنه طفل أو لأن مرحلة الطفولة هي مرحلة لعب ولهو، وإنما لأن الطبيعة جعلت من هذه المرحلة إعداد لنشاط الكبار، فلعب الأطفال بالأسلحة كالسيوف أو المسدسات والمدافع يفسر على أنه استعداد للقيام بالقتال لمواجهة الأعداء، كما أن لعب البنات بالدمى وأدوات المطبخ أو الخياطة يعكس استعدادهن للقيام بهذه المهام فى المستقبل.

(عفاف اللبابيدي، عبد الكريم خلايله، ١٩٩٣، ٢٩)

إن ما ذهبت إليه النظرية بأن اللعب مران لا تزال تعتبر نظرية صحيحة فى أغلب الأحيان، وإن كان يؤخذ على النظرية افتراضها توجيه الغريزة للعب فى هذا الإعداد، كما يؤخذ عليها القول بأن كل ما يؤديه اللعب من وظائف هو الإعداد للمستقبل .

د- نظرية الاستجمام.

تعتبر من أقدم النظريات التى تناولت اللعب، ويري أصحابها وعلى رأسهم الفيلسوف الألماني لازاروسLazarus أن وظيفة اللعب الأساسية هي راحة العضلات والأعصاب من عناء الأعمال، فاللاعب فى نظرهم يستخدم فى ألعابه طاقات عضلية وعصبية غير الطاقة التى أرهقها فى العمل، وبذلك فإن اللعب يتيح فرصة الراحة للمراكز المرهقة. كما ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة لاستعادة النشاط الذهني، والبعد عن مشاغل الحياة من خلال التسلية والرياضة، ووسيلة الترفية بعد العمل. (أحمد الزغبي، ١٩٩٧، ١٨٦)

وقد وجهت لهذه النظرية الاعتراضات التالية:

١- لو كانت الغاية من اللعب هي راحة الأعصاب المجهدة والعضلات المتعبة، فإن أحسن طريقة لذلك هي الاستلقاء في الفراش والاسترخاء في الجلوس من غير عمل ما لأن هذه الطريقة تجلب الراحة في وقت أقصر.

٢- لو كان الهدف من اللعب الراحة فقط، لكان من الأفضل للكبار أن يلعبوا أكثر مما يلعب الصغار، لأن عمل الكبار وجهدهم المبذول أدعى للتعب من لعب الصغار، ومع ذلك فإننا نرى أن الصغار أكثر لعباً من الكبار.

٣- لا يكون لعب الإنسان دائماً بطاقات عضلية وجهد عصبي غير التي يستعملها في أثناء العمل، بل إن الإنسان يلعب بالعضلات التي يعمل بها والأعصاب التي يفكر بها.

٤- تبين لعلماء النفس أن الجهد المبذول لا يتعب العضلة وحدها، بل يتعب الجسم ذلك لأن أي عمل من الأعمال يستلزم استعداد عضلات الجسم كلها وتأهبها للعمل.

وهكذا نرى أن في نظرية الاستجمام انتقاصاً واضحاً وصريحاً لوظيفة اللعب وتضييقاً لها عند حصرها بإراحة العضلات والأعصاب، وبإعادة ما استنفذه الكائن الحي من طاقات حيوية في سبيل أعماله وإهمالاً للدور الفعال للعب كنشاط إنساني أصيل موجه ومؤثر في عملية النمو.

- نظرية النمو الجسمي.

قدم هذه النظرية "كارت" حيث يعتقد أن اللعب من أهم العوامل التى تساعد على نمو أعضاء الجسم الظاهرة والباطنة لاسيما المخ وأعضاء الجهاز العصبي، واللعب يسهم فى إعداد هذه الأعضاء للقيام بوظائفها على الوجه الصحيح. وتشير هذه النظرية إلى قيمة اللعب فى استثارة بعض المراكز المخية من أجل نماء الجسم، وقيمة بعض المراكز المخية فى تحريك الطفل من أجل اللعب. (هدى قناوى، ١٩٩٥، ١٦)

٢-النظريات الحديثة.

لم تقتصر النظريات الحديثة على تفسير وجود اللعب فى حياة الطفل، بل حاولت ربط اللعب بنمو الطفل والشروط التى تساعد على أن يكون للعب وظيفة تعليمية.

أ- نظرية التحليل النفسي.

يعتقد سيجموند فرويد Sigmund Freud مؤسس مدرسة التحليل النفسي أن بإمكان الطفل التخلص من المشاعر المرتبطة بالأحداث والخبرات المؤلمة عن طريق اللعب، ففى اللعب يستطيع الطفل أن يبدل الأدوار فبدلا من أن يكون مستقبلا للخبرة السيئة أو المؤلمة يكون هو مسببها. على سبيل المثال عندما يتعرض الطفل للضرب من أحد الوالدين يقوم بضرب دميته أو يمثل أنه يضرب زميله فى اللعب، وبهذه العملية الإسقاطية يتعامل مع مشاعره ويسيطر عليها، وهناك طريقة أخرى يتعامل فيها الأطفال مع الأحداث غير السارة وهى تمثيل الخبرة المؤلمة مرات ومرات وكأنهم يقسمونها إلى أجزاء صغيرة بحيث تصبح بالحجم الذي يمكن معالجته والتغلب على المشاعر المرتبطة بها. (عبد المجيد منصور وآخرون، ٢٠٠٣، ١٦٩-١٧٠)

ب- نظريات النمو المعرفى.

يفسر بياجية Piaget اللعب بأنه نتيجة لنمو الذكاء فاللعب عند بياجيه هو عملية تمثل أو تعلم يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات

الفرد. فاللعب والاستيعاب والمواءمة مكمل لنمو الذكاء، ويري (بياجيه) أن لكل من اللعب والتقليد أهمية فى عملية النمو، وأن اللعب لا يعكس فقط طريقة تفكير الطفل فى المرحلة التى يمر بها بل يسهم أيضا فى تنمية قدراته المعرفية. (هدي الناشف، ٢٠٠١، ٧٧-٧٩)

ج- اللعب عند فيجوتسكي (Vygotsky)

ومن العلماء الذين آمنوا بقيمة اللعب فى النمو المعرفى فيجوتسكي Vygotsky حيث وسع من بعض أفكار بياجيه المتعلقة بدور اللعب في النمو المعرفي والاجتماعي، وقد آمن فيجوتسكي مثل بياجيه بأن التناقضات وحل المشكلات من الملامح الأساسية للنمو. وقد عبر عن ذلك من خلال تبنيه لمفهوم "منطقة النمو الأقرب" Zone of Proximal Development والتي عبر من خلالها عن فكرة أن أداء الأطفال في مواقف اللعب يكون في مستوي أكبر من قدراتهم الطبيعية، وذلك عندما تكون هناك مواقف تتضمن تحديا من جانب أقرانهم في اللعب، حيث يجدون في مواقف اللعب

ضرورة للتفاوض والتعاون مع الأقران لكي يتمكنوا من الحفاظ علي استمرارية اللعب؛ ومن ثم يوسعون من فهمهم.

(عزة خليل، ٢٠٠٢، ٣٠)

ويرى فيجوتسكي أن للعب دوراً رئيساً في نمو الطفل، فالنشاط التخيلي وإبداع الأهداف وصوغ الدوافع الاختيارية كل ذلك يظهر من خلال اللعب ويجعله في أعلى مراحل نمو ما قبل المدرسة.

فيجوتسكي يرى أن اللعب يحتوي على الميول النمائية كلها ويسهم في تحقيق ما يلي:

١- التفكير المجرد:

إذ يعد اللعب مرحلة ممهدة لا بد منها لتنمية التفكير المجرد، وعندما يكبر الطفل فإن الفرصة تصبح متاحة أمامه لاستخدام اللعب دون وعي وفي مرحلة ما قبل المدرسة ينقلب اللعب إلى عمليات داخلية وفكر مجرد.

٢- ضبط الذات:

إن التزام الطفل بقواعد اللعب وأنظمته يوفر له متعة قصوى، حيث يحول

الالتزام دون تحقيق رغباته المباشرة، وبذلك يتعلم الطفل أن يسيطر على حوافزه ويضبطها.

٣- اللعب نشاط رائد لا مجرد نشاط زائد:

إذ بفضل هذه القوة النمائية يتجاوز الطفل من خلال اللعب عمره الواقعي، ولهذا يعد اللعب أفضل مجال نمائي حيوي للطفل ٠ إنه بهذا حقل النمو ومختبره الأمثل ٠ وهكذا نرى أنه في الوقت الذي يرفض فيه فيجوتسكي اعتبار المتعة أساساً لتعريف اللعب فإنه يرفض بالمقابل اعتبار اللعب نشاطاً غير هادف، إذ يرى أن الطفل يشبع من خلال اللعب حاجات وحوافز معينة تتغير من مرحلة عمرية إلى مرحلة أخرى ٠

د- النظرية السلوكية.

انبثقت النظرية السلوكية فى تفسير اللعب من أعمال سكنر Skinner وثورنديك Thorndike وهل Hull وباندورا Bandura ودولار وميلر Dollard & Miller وقد تركزت اهتماماتهم على الدور الذي تلعبه البيئة فى تشكيل اللعب، فازدهار اللعب يحتاج لاستثارة البيئة المحيطة بالطفل،

واتصاله بالأقران واستحسان الآباء للعبه، بالإضافة إلى توافر المكان والوقت المناسبين لممارسة الطفل لأنواع اللعب، ويخضع اللعب لنفس القواعد الأساسية للتعلم ومنها:

١) الدافعية: إذ يعتبرون أن الوفاء بالاحتياجات الجسمية هو الدافع القوى والأساسي وراء اللعب، وأن النشاط الحيوى فى اللعب هو استجابة لهذا الدافع.

٢) التدعيم: فسلوك الطفل فى اللعب يميل إلى التكرار بفضل التدعيم الذى يتلقاه، فإذا كوفىء السلوك فسوف يميل الطفل إلى تكراره، وإذا تم تجاهله أو عقابه فمن المرجح أن يقل تكراره.

٣) المحاكاة: أشار كل من دولار وميلر Dollard & Miller و باندورا Bandura إلى أهمية المحاكاة فى اكتساب السلوكيات المختلفة، ويستمر الطفل فى محاكاة النموذج حتي يتعلمه أو يصبح قادراً على ترجمة النموذج الذى يقلده. ومن المحتمل أن يؤدي لعب المحاكاة إلى تقوية السلوك الاجتماعي اللاحق، ويكون أكثر نفعا بشكل مباشر عندما

يستخدمه الطفل فى تخزين الانطباعات وتمثلها أو تخفيف حدة القلق، ويكون أكثر نفعا لجماعته فى تنقية أحكامها وعقائدها.

(محمد العطار، ٢٠٠٣، ١٩٤)

من خلال العرض السابق للنظريات المفسرة للعب نجد أن هذه النظريات لا تتنافس مع بعضها البعض فى تفسير اللعب ولكنها تتكامل فتفسر كل نظرية منها مظهراً من مظاهر اللعب. ونخلص منها إلى ما يلي:

- أن الميل إلى اللعب عملية فطرية طبيعية تلقائية، ومن ثم يجب استغلاله فى مساعدة الطفل على النمو الشامل المتكامل المتزن.
- الحرص على اختيار أنواع اللعب من حيث النوع والشكل بما يتوافق وخصائص المرحلة السنية، وبما يتناسب مع قدرات الأطفال واستعداداتهم ومستوي نضجهم البدني والعقلي، وبما يشبع ميولهم ودوافعهم وحاجاتهم.
- إعطاء الأطفال فرصة الاستمتاع باللعب، ولكن مع التوجيه والإرشاد من الوالدين بالمنزل والمعلمة بالروضة.

- مراعاة الفروق الفردية فى اللعب بين الأولاد والبنات، إذ تفضل البنات اللعب بالعرائس والألعاب التى تمثل دور الأم، بينما يفضل الأولاد اللعب المتحركة وألعاب المطاردة.
- الاستفادة من طرق وأساليب لعب الطفل فى عمليات التشخيص والعلاج والتوجيه النفسي.
- استغلال اللعب فى العملية التعليمية للطفل وذلك من خلال توفير بيئة فيزيقية وعاطفية مناسبة للعب، التخطيط للعب الأطفال ويشمل ذلك تحديد الأهداف والأنشطة التى على أساسها يتحدد بماذا وكيف ومتى يلعب الأطفال، تحديد الطريقة والمواد واللعب التى على أساسها يتم تنظيم البيئة بحيث تؤدي إلى تحقيق الأهداف المرجوة من اللعب، تحديد أوقات وأماكن اللعب بحيث لا يتحول اللعب إلى نشاط يقوم به الأطفال عندما لا يكون لديهم ما يفعلونه، توفير فرص اللعب لجميع الأطفال.

- الاعتراف بحق الطفل فى اللعب لكي يحقق ذاته، وأن تتهيأ له فرصاً كافية لتنمية الشخصية السوية وبالتالى يمكنه التكيف والتواؤم مع مجتمعه.
- إن جسم الطفل وحركته هما مصدر اتصال الطفل مع ذاته ومع المجتمع، ومن ثم يظل اللعب الأسلوب الذاتي والطبيعي لتعليم وتعلم الطفل.

تطبيقات على الفصل الرابع

تناولي عرض نظرية من النظريات القديمة ونظرية من النظريات الحديثة ، مع توضيح وجهة نظرك في كليهما؟

الفصل الخامس

مراحل نمو عند الأطفال

خصائص اللعب وسماته في مراحل النمو المختلفة:

يمكن تناول خصائص اللعب وسماته العامة من خلال سبع مراحل يمر بها الطفل وهي:

١- مرحلة تحريك الأطراف واللعب العشوائي (سنة الطفل الأولي):

تشكل مرحلة تحريك الاطراف واللعب العشوائئ المرحلة الأولي وتنقسم هذه المرحلة بدورها إلي ثلاث مراحل:

أـ المرحلة الفرعية الأولي: وتمتد حتى الشهر الثالث وفيها يشتق الطفل متعته من خلال استثارة حواسه واللعب بأطرافه ويتميز اللعب بالعفوية وانعدام الضوابط لعدم قدرة الطفل علي السيطرة علي جهازه العصبي وعلي أجزاء جسمه، كما يبدأ في الاستمتاع بالانقلاب من الاستلقاء علي ظهره إلي الاستلقاء علي جنبه والرفس وتحريك الأطراف عشوائيا ومحاولة الوصول إلي أصابع رجليه والنظر إلي أصابعه وهي تتحرك كما يستمتع بالهز والأرجحة في السرير أو في حضن أمه.

ب ـ المرحلة الثانية من ٤- ٨ أشهر: يتمكن من اللعب بأصابع رجليه ويهز رأسه ويحاول الوقوف ويهز جسمه باتجاه الوقوف إلا أنه غير قادر علي التمييز وأن كان لعبه أقل عشوائية.

ج ــ المرحلة الثالثة من ٩ – ١٢ شهر: يتكون لعب الطفل من الوثوب والحركات المفاجئة والاستناد إلي جانبي السرير أو الكراسي والتدحرج والحبو والزحف وراء دمية أو لعبة ومحاولة الوصول إليها ومحاولات الوقوف بالاستناد وتحريك الأثاث وإصدار الأصوات التي لا معني لها، وللأم والأب والأخوات أهمية خاصة في لعب الطفل.

واختفاء الأم أو الأخوة ثم ظهورهم يعتبر لعبة مفضلة بالنسبة للطفل تسبب له فرحا كبيرا ولا يمل من تكرار هذه اللعبة.

السمات المميزة للعب الطفل في السنة الأولي:

١ــ اعتماد اللعب علي الحركة للأطراف وللجسم كله.

٢ــ العشوائية والعفوية في اللعب.

٣ــ الحرية في اللعب فلا شروط ولا قوانين ولا قيود.

٤ــ انعدام القواعد والضوابط في لعبه بأطرافه أو بالدمي.

٥ــ توجه اللعب نحو أجزاء محددة جدا من البيئة.

٦ــ الاستمتاع باللعب ــ اللعب غير هادف.

٧ــ تركيز اللعب في ذات الطفل.

٨ــ يتجه اللعب نحو سيطرة الطفل علي أدوات اللعب بمقدار سيطرته علي أطرافه وبقية أعضاء جسمه.

٩ــ التعامل مع الآخرين كالأم والأخوة علي اعتبار أنهم من أدوات اللعب.

نجد أن السمة الرئيسية لجسم الطفل في هذه المرحلة هي عدم امتلاكه القدرة علي السيطرة علي أطرافه وبقية أجزاء جسمه، وأهم سمة اجتماعية أنه فردي النزعة بالرغم من محاولات استخدام الآخرين كأدوات من أدوات لعبه والسمة العقلية أنه من الصعب فصل التفكير العقلي للطفل عن حركته، أن العلاقة بين خصائص الطفل النمائية وخصائص اللعب علاقة عضوية يصعب الفصل بينهما فعن طريق اللعب يحاول الطفل أن يسيطر علي أطرافه وبيئته وبه يحاول أن يتعلم أشياء جديدة وإذا تطور الطفل في جانب من جوانبه الشخصية فأن تطورا مماثلا يحدث في لعبه.

ومن الألعاب المستحسنة في هذه السن الدمي المشكلة في صور الحيوانات الأليفة والشخاشيخ وكرات المطاط والبلاستيك والحلقات والخرز.

٢ــ مرحلة الانتقال أو التنقل (سنة الطفل الثانية):

حين يتعلم الطفل الزحف ثم المشي وتسلق الدرج فأنه يكتسب شيئا من السيطرة علي حركات أصابع يديه ورجليه وتتحسن سيطرته علي عضلاته تحسنا مضطردا ويبدي نشاط غير محدود فهو يحب تسلق الكراسي والمناضد وينظر في الصناديق والحقائق ويفرغ ما في الأدراج علي الأرض ويريد أن يلمس كل شئ يمكنه أن يصل إليه كما يحب أن يتذوق الأشياء أو يشمها أو يسقطها أو يقذفها والطفل في هذه المرحلة يلعب وحده بعض الوقت ولكنه يريد من حين إلي آخر شخصا آخر يدحرج إليه كرة أو يقذفها، ويمكن ذكر أهم **خصائص وسمات اللعب في السنة الثانية كما يلي:**

أ ــ سمات اللعب في النصف الأول من السنة الثانية:

١ــ يتجه اللعب نحو الهدفية.

٢ــ يصبح اللعب أكثر تنوعا.

٣ــ يصبح اللعب أكثر تنظيما بسبب بدء سيطرة الطفل علي أطرافه.

٤ــ تتسع الدائرة التي يسيطر عليها الطفل في بيئته وذلك بسبب قدرة الطفل علي الانتقال إلي الأشياء.

٥ــ لا يزال الطفل يفتقد القدرة علي التناسق بين حركات عضلاته لذلك فهو لا يزال متلافا للأشياء.

٦ــ لا يزال الطفل فرديا في لعبه ولكنه يقوم بتقليد حركات الكبار.

ب ــ أهم سمات اللعب في أواخر السنة الثانية:

١ــ يبدأ الطفل بتحسس الدمي ويربت عليها كما يزيد اهتمامه بالدمي التي تتخذ شكل الإنسان والحيوان.

٢ــ يلعب بالخرز وقطع الخشب.

٣ــ يحب المرح والتسلية فيطرب للموسيقي والأغاني دون أن يفهمها ويأنس لسماع القصص ومشاهدة الأفلام المتحركة وسماع الراديو.

٤ــ يقلد الكبار في كثير من حركاتهم كقراءة الصحف والخياطة والكتابة.

٥ــ يظل نشاط اللعب في هذه المرحلة يتميز بالفردية ويلعب دور المتفرج في حضور غيره من الأطفال فلا يقترب منهم كثيرا.

٣ــ مرحلة التكوين (السنة الثالثة):

يميل الطفل في هذه المرحلة إلي الجري والقفز والاستطلاع ويميل إلي التدريب علي الاحتفاظ بتوازنه فوق الأماكن العالية ويتقن ركوب دراجة ذات العجلات الثلاث ويجد متعة في اللعب الايقاعي والرقص علي نغم الموسيقي وفي الغناء وتقوي العضلات الكبيرة في الساقين والظهر والبطن ولكنه يجد صعوبة في التصرف بيديه وأصابعه، ويمكن تلخيص أهم خصائص اللعب في هذه المرحلة بما يلي:

١ــ يتخذ اللعب بعدا رمزيا بعد أن يكون تعلم الكلام وتتميز ألعابه بأنها وظيفية وحسية حركية بحيث يستمتع الطفل بكونها تؤدي وظائف معينة يحتاجها تحريك مختلف أجزاء الجسم حركات الإيقاع والتوازن ونطق الأصوات.

٢ــ يعامل الطفل لعبته وكأنها شئ حي فيداعبها ويخاطبها وهذا يمثل بداية اللعب التمثيلي.

٣ــ يتميز اللعب بالفردية ويحاول تقليد الكبار وهذا يمثل اللعب الإيهامي.

٤ــ يمارس ألوان اللعب من نوع البناء والتركيب ويلعب بالطين والرمل والحصا والخرز والألوان والمعجون.

٥ــ تختلف الألعاب باختلاف جنس الطفل وبيئته.

٦ــ يبقي الطفل عاجزا عن تكوين المفاهيم من خلال لعبه بمعني أنه عاجز عن أعطاء سمات مشتركة لصنف من الأشياء.

٧ــ أن يتعلم الطفل الكلام له دور هام في ألعاب الطفل، كما يتعلم الطفل الفروق الجنسية ولهذا تأثير كبير في نوع الألعاب التي يلعب بها وموقف الأشخاص في البيئة التي يعيش فيها من هذه الألعاب.

٤ــ مرحلة التجمع الأولي (سنة الطفل الرابعة):

يبدأ الطفل باللعب مع غيره من الأطفال، علي أن عملية تعلم اللعب مع الآخرين تمتد فترة طويلة من الزمن فقيام الطفل بدور معين في اللعبة وانتظاره لدوره وطاعته لقوانين اللعب كل هذه أمور معقدة بعض التعقيد لا يستطيع الطفل الذي تنقصه الخبرة أن يتعلمها كلها دفعة واحدة وإنما يتعلمها

بالمحاولة والخطأ وبالتقليد وبالعقوبات والنواهي التي يفرضها عليه زملاءه الصغار كلما اخل بقوانين اللعب التعاوني.

ويحدث التقدم في نوعية اللعب بالاتجاه الاجتماعي نتيجة تشجيع الكبار لهذا النمو في اللعب أكثر منه كنتيجة لعوامل النضج ومع أن الطفل لا يلعب مع الآخرين في هذه المرحلة إلا أنه لا يحب كذلك أن يلعب بمفرده وحيدا بعيدا عن الأطفال الآخرين أي أنه لا يحب اللعب مع الآخرين ولا يحب أن يلعب بعيدا عنهم فيلعب بوجودهم وليس معهم وهذا ما نطلق عليه (اللعب المتوازي)

السمات والخصائص المميزة للعب في هذه المرحلة:

١ــ يبدأ الطفل باللعب الاجتماعي.

٢ــ يلعب لعبا متوازنا.

٣ــ يقدم الطفل ألعابه لطفل آخر شريطة عدم التخلي عنها.

٤ــ يتأثر اللعب الاجتماعي بتشجيع الكبار أكثر من تأثره بعامل النضج.

٥ــ أن اللعب الاجتماعي يؤدي إلي اللعب التعاوني أي اللعب مع الآخرين.

٦ــ يتقمص الطفل شخصيات الكبار ويمثل أدوارهم كما يدركها ويتفاعل معها.

٧ــ يلعب لعبا إيهاميا وقد يكون مخالفا لواقعه أحيانا.

٨ــ تكون أهمية اللعب الإيهامي والتمثيلي في إنهما يثيران الإبداع لدي الأطفال لما فيهما من خيال خاصة إذا وجد تشجيعا من الكبار.

٥ــ مرحلة التجمع الثانية (السنة الخامسة):

تعتبر هذه المرحلة مرحلة اللعب مع الآخرين وذلك تبعا لتقدم الطفل في نموه العقلي وتطوره وفي هذه المرحلة يدخل الطفل في المرحلة الحدسية عند بياجيه الذي يري أن الطفل هنا يبدأ باعطاء أسباب لأفعاله وآرائه كما يبدأ في تكوين بعض المفاهيم غير أن تفكيره لا يزال ماديا حسيا أي أنه غير قادر علي إجراء العمليات العقلية أي تكوين صورة عقلية للأشياء غير المحسوسة ومقارنة بعضها ببعض من الذاكرة دون رؤيتها.

ومن حيث اللعب فأن لعب الطفل يبدأ بالميل نحو الواقع ويبدأ اللعب التخيلي والتظاهرى في تقليد الأشياء الوهمية يقل تدريجيا أي أن الطفل في هذه المرحلة يميل في لعبه إلي تمثيل الحياة الواقعية أي إعادة تمثيل الأشخاص والأشياء والمواقف التي كون عنها نوعا من الخبرة والإدراك المحسوسين، فالدمي أفراد من العائلة والبيوت التي يبنيها من الحجارة أو المكبات هي انعكاسا لما عرفه عنها حتى الآن وأعماله تقلي لأعمال ابيه وامه في التسوق والحديث والحركات، ومع أن اهتمام الطفل لا يزال متمركزا حول ذاته إلا أنه يبدأ بالميل لألوان اللعب الاجتماعي.

أهم سمات اللعب في هذه المرحلة:

١ــ يميل اللعب نحو الواقعية.

٢ــ يبدأ اللعب الاجتماعي والجماعي بشكل تدريجي.

٣ــ يقل تدريجيا اللعب التخيلي والتظاهري في تقليد الأشياء الوهمية.

٤ــ يزيد اهتمام الطفل بالألعاب ذات القواعد والقوانين التي تنظم علاقة أفراد الجماعة أثناء اللعب.

٦ــ مرحلة التجمع الثالثة (٥ – ٨) سنوات:

تعتبر هذه المرحلة مرحلة اللعب التعاوني وتتطابق مع المرحلة الابتدائية الدنيا تقريبا حيث يكون الطفل وصل إلي درجة حسنة نسبيا من ضبط الجسم ولا سيما العضلات الكبيرة ويحتاج الطفل بعد أن يدخل المدرسة إلي فرص كثيرة للعب العنيف ليعوض ساعات السكون في حجرة الدرس ويلاحظ أن الأطفال في هذه الفترة يهتمون بفلاحة البساتين وإجراء التجارب البسيطة ويجدون متعة في بناء الأشياء وصناعة أشياء من الورق والأقمشة، كما يظهر الشعور بالمنافسة فيحاول الطفل أن يكون الأحسن وقد يؤدي ميل الطفل للمنافسة مع نقص خبرته إلي مشكلات في الملعب فيجب أن يتعلم كيف يتعاون مع مجموعات أكبر من الأطفال ويجب أن يتعلم في الوقت نفسه كيف يقف مدافعا دون حقه.

أهم خصائص اللعب في هذه المرحلة:

١ــ مهام اللعب ومهاراته أكثر عددا وتعقيدا.

٢ــ ميول المشتركين فيه متشابهة مما يؤدي إلي حدة التنافس.

٣ــ اللعب يتطلب قواعد وقوانين والالتزام بها.

٤ــ طرائق اللعب كثيرة وأساليبه متنوعة وكثيرة.

٥ــ يزداد حجم الزمرة أو جماعة اللعب.

٦ــ يعتبر التنافس ومشاركة الآخرين من أهم مبادئ اللعب التعاوني.

٧ــ تعتبر الألعاب التركيبية من أهم الألعاب في هذه المرحلة مثل المكعبات والخرز والمقصات والألوان والطباشير والمعجون.... الخ.

٧ــ مرحلة اللعب المخطط (ما قبل المراهقة ٨- ١٢) سنة:

عندما يصل الطفل إلي سن الثامنة تكون ميول اللعب قد بلغت الذروة في تنوعها فتزداد قدرته علي تنسيق حركات الأيدي مع حركات العيون وتقوي العضلات الصغري بدرجة ملحوظة ويبدو من الطفل أنه عازم علي تجربة كل شئ وأنه قادر علي ذلك.

ويميل الأطفال إلي الألعاب الجماعية ويبدو أن أكثر الأطفال يشعرون بحاجة متزايدة إلي قضاء وقت أطول مع أترابهم وأن يصبحوا أعضاء مقبولين في جماعة ولكن ميول الصبيان والبنات تختلف بوجه عام ويغلب

ألا يقبل كلا الجنسين أحدا من الجنس الآخر في جماعته ويظل اللعب التمثيلي محببا إلي الأطفال، فالصبيان يمثلون قصص البطولة والبنات يتظاهرون بأنهن أمهات أو مدرسات.

كما يحب الأطفال ألعاب التخمين كلعبة الصورة والكتابة علي أحد وجهي النقود المعدنية وزهر النرد وغيرها كما تفرض التقاليد الاجتماعية العابا منظمة ككرة القدم أو نط الحبل أو الحجلة، كما أن هذه السن هي سن الجمع والادخار كجمع الأشياء المتباينة من الفراشات أو النقود أو البطاقات أو صور الحيوانات، وبين سن العاشرة والثالثة عشرة يهوي الطفل أوجه النشاط العنيفة والمغامرات ولكنه يستمتع كذلك بفترات من اللعب الهادئ وبالقراءة ومشاهدة برامج التليفزيون التي يحبها، ويزداد الميل للألعاب الرياضية وفي هذه السن يستجيب الأطفال حيثما وجهناهم علي حد تعبير أحد الخبراء "فلديهم مرونة الجسم والعقل والظمأ للمعرفة والاستجابة للزعامة"، ويحتاج الطفل إلي تشجيع علي الصبر في اكتساب مهارات اللعب كمهارة السباحة أو لعبة التنس.

ويمكن تلخيص أهم خصائص هذه المرحلة فيما يلي:

١ــ يستمر اللعب التخيلي الذي يلعب فيه الخيال والتصور دورا بارزا ولكنه يؤدي وظيفة سيكولوجية إيجابية تتصل بالتعبير والإبداع.

٢ــ تظهر الألعاب الإجرائية أو الشعبية المألوفة كأعمال الحياكة والخياطة والصناعات اليدوية والحرفية والرسم والدومنو والشطرنج وهذا يساعد في تكوين التفكير المنطقي.

٣ــ أن اللعب الهادف المخطط يوفر للأطفال فرص النمو العقلي والوجداني والجسدي المنظم فتساعده علي تنمية مهارات التواصل والتعاون مع الآخرين واحترام الحقوق والواجبات وتنمي احترام الذات وتزيد من قدرته علي تفهم حاجات الأطفال الآخرين واكتساب العادات الاجتماعية.

٤ــ يتكون لدي الطفل اتجاهات من نوع الاعتزاز والانتماء إلي بعض الشلل والانتماء إلي أبناء جنسه.

٥ــ يتأثر اللعب أنماطه ومستوياته في هذه المرحلة بكثير من العوامل البيئية والوراثية والجنسية والثقافية مع أن وقت اللعب في هذه المرحلة يقل نسبي

تطبيقات الفصل الخامس

- حددي سمات اللعب المميزة للأطفال عبر التتبع العمري لهم في الست سنوات الأولي من حياتهم؟

الفصل السادس

مراحل تطور عند الأطفال

يسير النمو فى مراحل معينة، واللعب باعتباره متصلا اتصالاً وثيقا بالنمو يسير أيضا فى مراحل، فالأشياء التى تثير اهتمام طفل فى الثانية من عمره تختلف عن تلك التى تثير اهتمام طفل السادسة. وعلى هذا يمكن النظر إلى اللعب من منظور نمائى نتعرف من خلاله على المراحل التى يمر بها نمو اللعب عند الطفل.

و علي الرغم من أن اللعب هو سلوك شائع بين كائنات ثديية أخري غير الإنسان، حيث تشترك الحيوانات الثديية في لعب حسي حركي أو حركي فقط، إلا أن تنوع اللعب من لعب حركي إلي لعب تمثيلي إلي ألعاب ذات قواعد هى قدرة إنسانية ينفرد بها الإنسان وحده ، كما أن نمو اللعب خلال هذه المراحل يشكل أساس النمو في الجوانب العقلية، والابتكارية، والتخيلية بالإضافة إلي نمو الإحساس بالذات وحل المشكلات الانفعالية، والقدرة علي التفاعل مع الآخرين بطريقة إيجابية وأخلاقية .

وكلنا نلاحظ يومياً داخل رياض الأطفال والحضانات، الاختلافات العديدة في اللعب من حيث درجة تعقد الخيال، وطبيعة التفاعل الاجتماعي، وبعض هذه الاختلافات تعكس نمط شخصية الطفل، بينما تعكس اختلافات أخري طبيعة النمو، ولذا فإن فهم تطور ونمو اللعب من مرحلة ما قبل المدرسة وحتي الطفولة الوسطي، يعتبر أداة أساسية للمعلمة التي تسعي إلي تبني اللعب كأساس للتعلم داخل فصلها .

فحينما تتفهم المعلمة تطور النمو الطبيعي ومراحله ، ومدي السلوك الملاحظ في اللعب لدي الأطفال من أعمار مختلف ، فإنها سوف تكون معدة بصورة أفضل لكي تدعم اللعب الذي تلاحظه.

ولكي تحصل المعلمة علي هذا الأساس من الفهم فإنها بحاجة للعودة إلي النظريات التقليدية حول اللعب للتعرف علي مراحل هذا اللعب تبعاً لكل توجه نظري علي حدة .

أولاً: اللعب والنمو العقلي :

إن المصدر الرئيسي للمعرفة حول اللعب ، والنمو المعرفي عادة ما يستمد من أعمال بياجيه الذي عمم نظريته حول النمو العقلي مرتكزاً علي أشكال اللعب التي لاحظها في أطفاله الثلاثة، والتي تمت دراستها فيما بعد علي عينة أكبر من الأطفال في معهد " روسو " Rousseau في جنيف ، ومن وجهة نظر " بياجيه " فإن السكيما الخاصة بنمو اللعب تعتبر سكيماُ دينامية ونشيطة " فأي مرحلة نمو جديد يتم إرساؤها ، لا تعني بالضرورة أنها تحل محل الطرق السابقة في العمل ولكن بدلاً من ذلك فإن كل مرحلة نمو جديدة توسع من المخزون من الإستراتيجيات والسكيما الموجهة لسلوك الفرد لكي تمكنه من العمل في عالمه، وكلما نمت مرحلة جديدة فإنها تتضمن احتمالية اللعب بالنسبة لكل المراحل السابقة ، ومراحل اللعب من وجهة نظر بياجيه هي :

١- اللعب الوظيفي أو التدريبي Practice or functional Play

إن المرحلة الأولي يطلق عليها اللعب الوظيفي أو التدريبي ، وهي تعتبر من الخصائص الرئيسية المميزة لمرحلة الذكاء الحسحركي . واللعب الوظيفي أو التدريبي هو ما يطلق عليه بياجيه " العرض السعيد للأفعال المعروفة " حيث يقوم الأطفال بتطبيق السكيما الخاصة بالأفعال بصورة متكررة باستخدام الأدوات أو باستخدام أجسامهم، مثل جذب الأشياء، ورفسها والوصول إلي الأشياء التي في محيطهم ، والأطفال يفعلون ذلك ويشعرون بالمتعة لتحكمهم في حركتهم ، أن نفس هذه السكيما يطبقها الأطفال في مواقف أخري جديدة مثل أنشطة اللعب في الماء كطرطشة الماء ونثره ، أو نخل الرمال، أو ركوب العجل .

إن اللعب الوظيفي أو التدريبي يبقي من الأشكال الأساسية للأنشطة خلال الطفولة، وأيضاً خلال البلوغ فكم من الراشدين يعبثون بأشياء بدون هدف واضح أثناء الحديث بالتليفون ، ويستمتعون بالحركات الاهتزازية ، أو يحركون أجسامهم مع الموسيقي كما في نشاط الإيروبيكس ؟ إن الفرص

المتوافرة للعب التدريبي تظل مصدراً هاماً للنمو والمتعة علي مدار الحياة وتوفر ملمحاً أساسياً للمنهج المدرسي.

٢- اللعب الرمزي Symbolic Play :

وهي المرحلة الثانية وهذا اللعب الرمزي يبدأ من سن ١٨ شهراً ، وهو من الملامح الرئيسية لمرحلة ما قبل العمليات، وهي المرحلة الثانية من مراحل النمو العقلي لدي بياجيه، ويتضمن اللعب الرمزي استخدام التمثيل الذهني Mental representation لكي يمثل الفرد to pretend أن أداة معينة تحل محل أداة أخري أو تكون بديلاً لأداة أخري في اللعب، أو لكي يتبني الفرد دوراً معيناً أثناء اللعب الايهامي أو التمثيلي. إن هذا يشكل الأساس للتفكير المجرد في المستقبل وتنظيم الخبرات في سياقات كل من العمل واللعب أثناء نمو الكائن الإنساني ، وقد وصف " بياجيه " ثلاثة أشكال رئيسية من اللعب الرمزي وهي : اللعب البنائي ، واللعب الدرامي ، والألعاب ذات القواعد.

أ – اللعب البنائي :

ويوفر الرابطة الطبيعية بين اللعب الوظيفي والأشكال الأكثر تعقيداً من اللعب الرمزي ، ففي اللعب البنائي يستخدم الطفل الأدوات المحسوسة لكي يخلق نوعاً من التمثيل لأداة أخري (مثل استخدام المكعب كبديل للتليفون) إن المحاولات في اللعب البنائي تعمل في اتجاه إيجاد أقرب شبه بين الأداة البديلة والأداة الأصلية ، فعلي سبيل المثال : قد يبحث الطفل عن خمسة أعواد من الثقاب لكي تمثل خمس شمعات في تورتة عيد ميلاده المصنوعة من الرمل.

ب- اللعب الدرامي :

وهذا النوع من اللعب يتضمن خلق أدوار متخيلة ومواقف، وعادة ما تصاحبه ببناء أدوات تمثيلية Pretend objects ولكن التمثيل في هذا النوع من اللعب يكون أكثر تجريداً ، فبدلاً من الرموز البسيطة للأدوات، يستخدم الأطفال التعبيرات الوجهية واللغة لكي يخلقوا أدواراً متخيلة، ومواقف متخيلة في مشاهد معقدة، وشخصيات، وسكريبت (سيناريو) معقد

. وأحياناً ما يكون هذا اللعب سوسيودرامي في طبيعته، بحيث يتضمن التفاوض حول الأدوار وتمثيل مشاهد أو موضوعات مع الآخرين.

وفي أحيان أخري قد يكون لعب درامي فردي، باستخدام شخصيات وأفكار ومواقف يتم تمثيلها بلاعب واحد، وذلك ما يمكن أن نلاحظه أثناء لعب الأطفال في بيت الدمية ، وتحريك الشخصيات والعربات، وعمل الأصوات الخاصة بكل أداة وكل شخصية علي حدة .

ج- الألعاب ذات القواعد :

إن كل من مرحلتي اللعب الرمزي (البنائي والدرامي) تعتبر معقدة من الناحية العقلية والاجتماعية، ولكن الكفاءة فيهما تهيئ للدخول في مرحلة الألعاب ذات القواعد، والتي يبدأ ظهورها حوالي السنة الخامسة أو السادسة من العمر، وتستمر كنوع من أنواع اللعب الصريح، في مرحلة الطفولة الوسطي وفي مرحلة البلوغ والرشد، أن اللعب الصريح هو من المفاهيم الهامة هنا، لأن الأطفال الأكبر والبالغين يستمرون في الاشتراك في اللعب البنائي والدرامي لمدة طويلة بعد مرحلة الطفولة المبكرة، ولكنه يأخذ شكل

الخيال الخاص أو التفكير الافتراضي، كما أنه يصاحب الحياة اليومية الداخلية للبالغين بأشكال متعددة ومماثلة للعب الدرامي الصريح وإثرائه لحياة الأطفال الصغار، إن مرحلة الألعاب ذات القواعد تتضمن الارتباط بقواعد داخلية تحكم اللعب. إن وجود مثل هذا النوع من اللعب يكون علامة علي التحول من مرحلة التفكير قبل العمليات إلي التفكير المحسوس بالنسبة لمراحل الذكاء لدي بياجيه.

وفي هذا النوع من اللعب، يتم التفاوض والاتفاق علي هذه القواعد بين اللاعبين قبل بدء اللعب، إن بعض هذه القواعد مثل تلك الموجودة في لعب البلي أو النرد ، يراها الأطفال منزلة من عند الله ، أو من سلطات أخري قوية والبعض الآخر من هذه الألعاب يتم والتفاوض بشأنها أثناء اللعب إذا ما قام الأطفال بصورة تلقائية باختراع لعبة ، مثل تلك الخاصة بلعبة البيسبول كارت، إن القدرة علي التفاوض والاتساق بقاعدة يتم الاتفاق عليها من الطرفين تمتد بجذورها إلي مرحلة التفاوض حول القواعد المألوفة في اللعب السوسيودرامي في المراحل المبكرة من النمو.

إضافات سميلانسكي حول علاقة اللعب بالنمو العقلي :

وقد كيفت : سميلانسكي " Smilansky النموذج النظري لبياجيه حول نمو اللعب طبقاً لملاحظاتها ، بغرض تدعيم اللعب في فصول الأطفال ، وقد قامت سميلانسكي **بمقارنة اللعب لدي الأطفال من المستويات الاقتصادية الاجتماعية المتوسطة بتلك الخاصة بالأطفال في الأسر ذات الدخل المنخفض، والذين يأتون من عائلات مهاجرة** ، وقد بنت سميلانسكي عملها علي أساس افتراض أن الكفاءة التمثيلية في اللعب الرمزي ترتبط بنمو اللغة والتفكير الرياضي المنطقي وحل المشكلات، وقد وجدت سميلانسكي أن اللعب السوسيودرامي لدي أطفال الطبقة الوسطي كان أكثر تعقيداً مقارنة بأطفال الطبقة ذات الدخل المنخفض، وقد طورت نظاماً للتدريب علي اللعب لكي يتعاون الأطفال علي توسيع سلوكيات اللعب إلي مستويات أكثر تعقيداً، وفي التدريب علي اللعب، يكون علي المعلمة أن تلقي بتعليقات واقتراحات للأطفال حول لعبهم و / أو تشارك اللاعبين في لعبهم،

وتكون نموذجاً لهم في اللعب الإبهامي باستخدام الأدوات والأدوار وتعاون الأطفال علي تكوين حبكات للعبهم .

وقد أوضحت أبحاث سميلانسكي أن التدريب علي اللعب كان ناجحاً ، حيث أفضي إلي مستويات أكثر تعقيداً من اللعب بالنسبة للاعبين ذوي المستويات الأقل تعقيداً. إن قياس سميلانسكي لتعقد اللعب في اللعب السوسيودرامي تضمن لعب الأدوار، اللعب الإيهامي باستخدام أدوات التفاعل الاجتماعي ، والتواصل اللفظي ، والمثابرة في اللعب ، وقد تضمن عملها معلومات حول الكيفية التي يتم بها حل الصراعات بواسطة اللاعبين الأكثر قدرة ، وكيف تتكون القيادة في مواقف اللعب. إن نظامها في ملاحظة الكفاءة التمثيلية للأطفال في اللعب السوسيودرامي قد استخدمت علي مدي واسع لدي كل من الباحثين والمعلمين ، كما أعتبر نظامها هذا كأداة قيمة للقياس.

(جوديث فان هورن ، وآخرون ، ١٩٩٣)

ويوضح الجدول رقم (٢) تلخيصاً لأشكال اللعب المعرفي كما أوضحها "بياجيه " .

جدول رقم (٢) أشكال اللعب المعرفي كما أوضحها بياجيه

نوع اللعب	خصائص سلوك الطفل المشارك به
١- اللعب الوظيفي (أو اللعب التدريبي)	**يقوم بحركات عضلية تكرارية باستخدام أدوات أو بدون استخدام أدوات (مثل : الجري ، الدق ، ملء الأشياء) .**
٢- اللعب البنائي	**تناول الأشياء والخامات (مثل : المكعبات ، الأخشاب ، أدوات اللصق) . لكي يصنع منها شيئاً .**
٣- اللعب الدرامي (أو اللعب التمثيلي)	**استخدام الخيال ولعب الأدوار لكي يحول الذات والأدوات لإشباع الحاجات مثل تمثيل العناية بحيوان مريض (لعب أدوار) تمثيل أخذ حمام (نحريك**

٤- ألعاب ذات قواعد	الذراعين كما في حركة الاستحمام) . ملحوظة : إذا لم يكن هناك لعب أدوار أو سلوك تمثيلي ، فإنه لا يطلق علبه لعب درامي . التعرف والتقبل ، والتكيف لقواعد محددة سلفاً والتي تعتبر موجهة نحو هدف .

كذلك يوضح الجدول رقم (٣) أشكال اللعب السوسيودرامي والدرامي كما أوضحته سميلانسكي .

جدول رقم (٣) خصائص اللعب الدرامي والسوسيودرامي طبقاً لعمل سميلانسكي

نوع اللعب	خصائص سلوك الطفل المشارك به
١- لعب أدوار	يفترض الطفل تمثيل دور معين ويعبر عنه بأفعال التقليد أو باستخدام الألفاظ .
٢- اللعب الإيهامي	الطفل يسبتدل الحركات ، والتصريحات اللفظية و / أو

باستخدام أدوات	الخامات أو الدمي التي لا يجد مثيلاً لها بأدوات أخري ليست هي الأدوات الحقيقية .
٣- اللعب الايهامي اللفظي مع وجود أفعال ومواقف	الطفل يستبدل الوصف اللفظي أو التصريحات اللفظية بالأفعال والمواقف
٤- المثابرة في لعب الأدوار	الطفل يظل داخل حدود الدور أو المشهد الذي يلعبه علي الأقل لمدة (١٠) دقائق .
٥- التفاعل	يوجد علي الأقل لاعبان أثنان يتفاعلان داخل سياق المشهد الذي يلعبونه
٦- الاتصال اللفظي	هناك بعض التفاعل اللفظي يتعلق بالمشهد الذي يلعبونه .

ثانياً:- اللعب والنمو الاجتماعي :

وقد طورت بارتن Parten (١٩٣٢) منظوراً آخر رئيسياً لرؤية لعب الأطفال، فقد عملت علي دراسة السلوك الاجتماعي لدي أطفال ما قبل المدرسة، واستناداً إلي ملاحظاتها المنظمة افترضت "بارتن" وجود متصل للمشاركة الاجتماعية في اللعب، يتراوح من سلوك المشاهدة ، إلي السلوك الفردي إلي المتوازي وشكلان من اللعب الجماعي، وبالتالي فقد قسمت مراحل نمو اللعب من الناحية الاجتماعية إلي ما يلي :

١- سلوك المشاهدة Onlooker Behavior :

وهو يعرف بقيام الطفل بمشاهدة مجموعة من الأطفال أو طفل آخر أثناء لعبه، إما لتردده في الاشتراك معه في اللعب، أو لأن اللعب استرعي انتباهه ، وهو يتحين اللحظة المناسبة للدخول فيه.

إن اللاعبين الأقل قدرة قد يعكفون علي الدوران حول مشهد من مشاهد اللعب لأطفال آخرين بغرض التعلم من خلال الملاحظة والتقليد ، وخاصة في الأوقات التي لا يكونون فيها علي ثقة من الكيفية التي يمكنهم

بها الدخول والمشاركة في اللعب، أما اللاعبون الأكثر قدرة أو مهارة فإنهم يلجأون لسلوك المشاهدة لكي يعاونهم علي الانتقاء، وأن يقرروا أي الأنشطة سوف يختارونها أو لكي يتأكدوا من أي الإستراتيجيات تعتبر أكثر فعالية للدخول في لعب قائم بالفعل .

إن المعلمة الحساسة يجب أن تكون علي وعي بأن الطفل الذي يظهر سلوك المشاهدة قد يكون لديه أحد الأسباب السابق ذكرها ، وهنا فإن علي المعلمة أن تستخدم أسلوب الملاحظة لكي تتدخل بمهارة وحساسية لكي تعاونه في القيام باختياراته حول أنشطة اللعب التي يفضلها، إن سلوك المشاهدة ليس سلوكاً غير ناضج ، ولكنه في الواقع يمثل الوقت الذي فيه يتأمل الأطفال في أفعالهم .

٢- اللعب الفردي Solitary play

اللعب الفردي يعرف بلعب الطفل بمفرده دون أفعال صريحة مع الأقران وقد وجدت " بارتن " أن اللعب الفردي يميز لعب الأطفال الأصغر في مجموعتها ، ولكن في بحوث أحدث ظهر أن اللعب الفردي يؤدي عدة

وظائف، اعتماداً علي عمر الطفل وسياق اللعب ، فعلي سبيل المثال ، قد يوفر اللعب الفردي السياق للعب الدرامي الأكثر تعقيداً ، مثل تمثيل الدراما العائلية باستخدام عرائس الديناصور ، أو قد يوفر فرصاً للراحة المطلوبة من مطالب التفاوض مع الآخرين ومن أمثلة اللعب الفردي ، اللعب باستخدام العرائس ذات الحجم الصغير أو العربات .

إن المعلمة الحساسة يجب أن تكون علي وعي بإن الأطفال يحتاجون فرصاً للخصوصية واللعب الفردي ، بالإضافة إلي الفرص للمشاركة واللعب الجماعي داخل الفصل .

٣- اللعب المتوازي Parallel play :

ويعرف اللعب المتوازي باعتباره اللعب من خلال التشارك في الخامات أو المساحة دون محاولة الاشتراك في اللعب ، قد يكون هناك نوع من التفاوض غير اللفظي حول الخامات لكن المشاركة في الموضوع أو في البناء غير موجودة ، ويعتقد أن هذا النوع من اللعب يمثل أولي الأشكال غير المتمايزة من اللعب الجماعي ويمكن أن تراه المعلمة باعتباره مقدمة

للعب الجماعي الكامل والذي من خلاله يختبر كل طفل طبيعة الطفل الآخر ثم يبدأون بالتدريج في إظهار جهودهم علي التعاون .

٤- اللعب الجماعي Group play :

وقد ميزت " بارتن " بين شكلين من اشكال اللعب الجماعي : الأول هو اللعب الترابطي Associative play والذي نتبينه حينما يتشارك الأطفال ويربطوا ما بين الخامات ويقربوا ما بين مساحات لعبهم ، ولكنهم يفتقرون إلي التعاون الحقيقي ، إنه مماثل للعب المتوازي في شكله ، ولكنه يتضمن بعض العناصر من اللعب التعاوني الجماعي أيضاً ، فعلي سبيل المثال قد نجد طفلين يجلسان علي منضدة اللعب وأمامهم مكعبات الليجو ، وهم يناقشون حول عدد العجلات التي قد يستخدمها كل منهم ، ولكن كلا منهم يستمر في مشروعه الخاص ، بدلاً من أن يتشاركوا في غاية محددة ، أما الشكل الثاني من أشكال اللعب الجماعي فهو اللعب التعاوني Cooperative play والذي يتضمن جهوداً معقدة للتفاوض حول

موضوع اللعب المشترك والبناء مع الأقران ، وهو يتصف بأن الأطفال يخططون داخل وخارج اللعب لكي ينظموا الأدوار أو الأحداث .

إن البحوث في السنوات الأخيرة التي استخدمت تصنيفات "بارتن " قد تضمنت اللعب الترابطي داخل الفئة الخاصة باللعب الجماعي ؛ لأن الكثير من الاستدلالات يجب أن تقوم بها المعلمة أثناء ملاحظة الأطفال لكي تميز ما بين الترابط الصرف والتعاوني الحقيقي . وعلي أية حال ، فإن اللعب الترابطي قد يري باعتباره جسراً ما بين التقارب الصرف بين شركاء اللعب المتمثل في اللعب المتوازي والتعاون الكامل والتفاوض الذي تتم ملاحظته في اللعب التعاوني .

(جوديث فان هورن وآخرون ، ١٩٩٣) ويوضح الجدول رقم (٤) مستويات اللعب كما أوضحتها "بارتن" .

جدول رقم (٤) مستويات اللعب طبقاً لبارتن

نوع اللعب	خصائص سلوك الطفل المشارك به
١- السلوك غير	**وفيه يشاهد نشاط الآخرين ، ويلعب بالجسم**

المنشغل Unoccupies behavior	ويتحرك داخل وخارج مقعده ويمشي دون هدف، ويمر ببصره في اتجاهات متعددة في الغرفة
٢- سلوك المشاهدة	الطفل يلاحظ، ويطرح أسئلة، و يتحدث إلي أطفال آخرين، ولكنه لا يدخل في اللعب ويبقي علي مقربة من اللعب لكي يري ويسمع، وهو هنا يبدي إشتراكاً أكثر إيجابية من السلوك غير المنشغل .
٣- اللعب الفردي	يلعب بمفرده مستقلاً عن الآخرين فلا يشارك الآخرين ويلعب بلعبه الخاصة ، وهذا هو كل ما يهدف إليه .
٤- اللعب المتوازي	يلعب إلي جانب طفل آخر أو علي مقربة منه ، ويستخدم ألعاباً أو دمي مشابهة ، ولكنه يلعب مستقلاً عنه لا يشاركه في أدوات اللعب ، بمعني آخر فإنه يلعب إلي جانب الآخرين، لا معهم .

٥- اللعب الترابطي	يلعب مع آخرين في أنشطة متشابهة ولكن تنظيمها غير متضح ، والمحادثات بينهم تتضمن طرح الأسئلة ويستخدم كل منهم أدوات لعب الآخرين ، وهناك بعض المحاولات للتحكم فيمن يشارك المجموعة في اللعب .
٦- اللعب التعاوني	وهو يتضمن تنظيماً اجتماعياً معقداً، فيه يتشارك الأطفال في نفس الأهداف وهناك تبادل في الأدوار (مثل احترام كل فرد لدوره) وهناك إحساس قوي بالانتماء أو عدم الانتماء للمجموعة وهناك نوع من التنظيم للمجموعة بغرض صنع منتج نهائي أو تمثيل درامي لموقف أو لعب لعبة منظمة الهدف يتضمن تقسيم الجهد ، وتوزيع الأدوار وتنظيم الأنشطة .

ثالثاً:- اللعب ونمو الذات :

إن لعب الأدوار الدرامي في الطفولة يحتوي علي بعد آخر يتعلق بالأخذ بوجهات النظر، والبعد بالخيال ، وبناء القواعد ، ولكنه في نفس الوقت ينفصل عنها ، إن هذه هي الطريقة التي يصل بها الأطفال إلي رؤية جوانب نمو الذات .

١- مرحلة اللعب Play stage :

طبقاً لما ذكرته " ميد " (١٩٣٤م) فإن أطفال ما قبل المدرسة ، والمدرسة الابتدائية يتوافر لديهم الدافع والسياق لكي يروا أنفسهم باعتبارهم أشخاصاً متفردين في علاقتهم بالآخرين ، وفي نظرية " ميد " فإن طفل ما قبل المدرسة والذي يعتبر في مرحلة اللعب بالنسبة لنمو الذات ، يمكنه أن يقوم بالتحول في الأدوار من الذات إلي الآخر ولكن بقليل من الإتقان ، وهذا هو ما وصفته سميلانسكي بأنها بداية مراحل لعب الأدوار ، فالطفل ببساطة يصبح نمراً أو رائد فضاء ، أو صيدلياً ، ثم بعد ذلك يعود لكي يصبح ذاته ، دون أن يوسع من الدور الذي اتخذه بدرجة كبيرة ، فقد يركز الطفل علي

صفة واحدة أو اثنتين بالنسبة للشخصية التي يمثلها، وبسرعة ينتقل إلي شخصية أخري ، وبعبارات " ميد " وباستخدام مصطلحاتها ، فإن الطفل يبدأ في التمييز بين الذات (the I) أو الجوانب التلقائية من الذات من ناحية ، والذات (the me) أي الإحساس بالذات كمكون اجتماعي، أو بعبارة أخري أن يميز ما بين الذات الفاعلة ، والذات المدركة فبتحويل الطفل نفسه إلي كلب صغير علي سبيل المثال ، فإنه يبدأ في تبين كيف يمكن للآخرين أن يروه من وجهة نظرهم ، إن هذه تعني المرحلة التي عادة ما يبدأ الأطفال فيها في خلق رفقاء متخيلين ، ويمثلون وجهات نظر رفقائهم إلي جانب وجهة نظرهم الذاتية . إن الأطفال في هذه المرحلة يبدأون في تكوين إحساس بدائي بالذات تتضمن وجهة نظرهم الذاتية بالإضافة إلي تمثل كيف يراه الآخرون .

٢- مرحلة الألعاب The game stage :

بزيادة تعقد لعب الأدوار ، يبدأ الأطفال في الدخول إلي ما تسميه " ميد " مرحلة الألعاب The game stage وهي إحدي مراحل نمو الذات ،

في هذه المرحلة يرتبط مكون الذات الفاعلة وهو أحد مكونات الذات بالتمثيل المعقد لوجهات نظر الآخرين حول هذه الذات الفاعلة (I) the .

فعلي سبيل المثال فإن الطفلة التي تتقمص عدة أدوار، كالأم والزوجة وراقصة الباليه ، وفي كل من هذه الأدوار تتخذ تعبيرات وجهية وصوتية مختلفة ولغة مختلفة بشكل يتماشي مع ما تعتقد أنه يناسب الشخصية التي تلعبها . فيجب عليها أن تتخيل الأدوار المتممة للآخرين لكل من الأدوار التي اتخذتها وتربط بينها، بالإضافة إلي استخدمها لأدوات بديلة لكي تمثل بها أدوات أخري تلزم هذه الأدوار وتستخدمها في حياتها اليومية ، إن درجة بعد البديل عن الموضوع الأصلي (والذي تطلق عليه المسافة الرمزية Symbolic distance) في مثل هذا التمثيل يعتبر مؤثراً .

وفي هذه النقطة يتعلم الطفل أو الطفلة (والذي يعتبر في مرحلة الألعاب ، وهي إحدي مراحل نمو الذات) أن يربط تمثيلاته عن ذاته بوجهات النظر المتعددة لذواته المحتلة Pretend selves ، في علاقتها باللاعبين الآخرين . فهذه الطفلة في المثال السابق قد انتقلت من " الذات

الفاعلة " the (I) إلي الذات المدركة the (me) واعتبرت ذاتها كموضوع اجتماعي بالإضافة إلي كونها فاعلة داخل مواقف اللعب .

٣- مرحلة تعميم الآخر The generalized other stage

إن المرحلة الثالثة من نمو الذات والتي عرفتها " ميد " هي مرحلة تعميم الآخر ، في هذه المرحلة لا يربط الطفل فقط بين الذات الفاعلة كأحد مكونات الذات مع الذوات المدركة ، ولكنه كذلك يتبني موقفاً ميتامعرفياً Metacognitive [*] فيما يتعلق بإطار العمل الذي تحدث الأفعال داخله . وذلك يتضح حينما تبدأ الطفلة أو الطفل في التعليق علي القواعد الخاصة بثقافتنا التي تعرف دور الزوجة التقليدية أو دور البالرينا إن الأطفال في هذه المرحلة عادة ما يناقشون مكونات أدوارهم من خلال تعليقات مثل " الطبيب يتحدث هكذا " أو " الأطفال الرضع يمشون هكذا " إن هذه هي المرحلة التي يظهر فيها الأطفال اهتماماً بالألعاب ذات القواعد ، وذلك بقيام الطفل بالربط ما بين وجهات نظر اللاعبين مع فهمه لإطار العمل الذي يحكم بناء اللعبة .

(*) ميتا معرفي : أي أن يتأمل فيما يعرفه ، فالميتامعرفة تعني المعرفة حول المعرفة .

وهذا السلوك يعكس الفهم الذي لدي الأطفال حول القواعد الاجتماعية الخاصة بثقافتهم ، والتي يعبرون عنها من خلال كل من سلوك الدور داخل اللعب ومن خلال نقاشهم وتفاوضهم حول الأدوار خارج نطاق اللعب (فالأطفال أثناء اللعب قد يخرجون وعن إطار اللعب للحظات يناقشون دوراً معيناً أو يوجهون المشاهدة ثم يعودون للعب من جديد) .

إن الذات في مرحلة تعميم الآخر ، لديها إحساس واضح بالذات الفاعلة the(I) والذات المدركة the me وكذلك بالنسبة لإطار العمل الخاص بالقواعد الاجتماعية والتوقعات التي تتحكم في سلوكنا . وطبقاً لميد ، إن هذا الفهم هو الذي يجعل القوانين والسلوكيات اللائقة اجتماعية مقبولة باعتبارها وسيلة لضبط نظم المجتمع (جوديث فان هورن وآخرون ، ١٩٩٣) .

رابعا- اللعب والنمو الحركي

قام علماء النفس الحركى بتحديد مراحل اللعب

جدول رقم (١) يوضح مراحل اللعب عند الأطفال.

العمر	صفة المرحلة	المستوي	مراحل اللعب	نمط التعلم
١-٥ سنوات	التركيز على الذات	اللعب الفردي	التعرف على الأشياء- التقليد	التعرف على الأشياء- حل

		واللعب المتبادل		المشكلات
٥-٨ سنوات	التعاون	اللعب مع الزميل اللعب مع المجموعات	التقليد- التوقع -التحليل- التركيب	الاكتشاف - حل المشكلات
٨-١٢ سنة	المنافسة	اللعب فى مجموعات والفرق	الاختبارات- التحليل- التركيب- التقويم	حل المشكلات - الاكتشاف- الإبداع

(فاروق عثمان، ٢٠٠٥، ٢٨٠)

واقع اللعب داخل المؤسسات التربوية :

وإذا ما تأملنا دور اللعب في ضوء النظريات السابقة ، ونموه وتطوره وتأثيره علي نمو جوانب الشخصية المختلفة مثل نمو الإحساس بالذات لدي الأطفال ، فإن الكبار بحاجة لأن يكونوا علي وعي بوجهة نظر الطفل في اللعب، فاللعب الذي يشارك فيه الطفل مشاركة نشطة والذي يختاره بحرية

تامة، هو حقاً لعب بالمعني الكامل . أما الأنشطة التي تبدو كالعمل بالنسبة للكبار ، مثل تنظيف اثاث الفصل ، فإنها يمكن أن تكون لعباً بالنسبة للأطفال الذين يختارون بأنفسهم هذا النشاط كجزء من لعبهم الدرامي، ومن ناحية أخري فإن المهام التي تبدو مرحة من وجهة نظر المعلمة ، كما في حالة طلبها للأطفال أن يتظاهروا بأنهم حيوان معين أثناء تحركهم علي إيقاع الموسيقي ، قد يبدو هذا النشاط نفسه عملاً من وجهة نظر الطفل ، وذلك حينما لا يكون هذا النشاط من اختيارهم (فالمعلمة هي التي طلبت منهم ذلك وليس هم) . إن أحد الملامح الهامة من المنهج المتمركز حول اللعب هو إعطاء الفرصة للأطفال للموازنة بين إحساسهم النامي بالذات "الفاعلة " و " الذات " "المدركة " من خلال الاختيارات التي يقومون بها .

إن التكنيك التعليمي الذي يتضمن استخدام اللعب للتأثير علي الأطفال في الاشتراك في الأنشطة التي تحقق أهدافاً وجداول عمل الكبار، له تاريخ ممتد الجذور في التربية المبكرة ، فعلي سبيل المثال نجد فروبل Froebil المؤسس لفكرة رياض الأطفال في العالم والمدافع الرئيسي عن حق الأطفال

في اللعب ، قد وضع تصوراً لمنهج يستخدم خامات تشجع علي اللعب . إلا أن أتباعه قد فسروا خامات منهجه بأن يطلبوا من الأطفال أن يستخدموا هذه الخامات بطريقة محددة بشدة ، بحيث يتبعوا تسلسلاً محدداً من جانب المعلمة.

وقد ظهرت موجة من الاعتراض داخل اجتماع الرابطة العالمية لرياض الأطفال عام ١٩٠٠ ، حينما أوضحت (باتي سميث هيل) وزملاؤها أمثلة علي استخدامات الأطفال لهدية فروبل الثانية (والتي كانت عبارة عن مجموعة من المكعبات التي تتلاءم مع بعضها لكي تصنع مكعباً أكبر) لكي يصنعوا منها سريراً لدماهم ! فد أصر أتباع فروبل علي أن فروبل قد أراد أن تستخدم هذه المكعبات فقط بالطريقة التي صممها بها . ونفس الشئ حدث بالنسبة لأنشطة التي افترضتها " مونتسوري " Monterssori ، فعلي الرغم من أن مونتسوري ، قد دعمت فكرة الاختيار الذاتي ، إلا أن استخدام الخامات قد كان محدداً بشدة من جانب المعلمة، كما كان يطلق علي أنشطة الأطفال عملاً بدلاً من لعب . كما أن رؤية الأطفال

وإدراكهم للعب أيضاً يعتبر من النقاط الجوهرية في التمييز بين الأنشطة التي تختارها المعلمة وتلك التي يختارها الطفل ، وهناك حاجة إلي إحداث التوازن بين احتياجات المعلمة للقياس والتنظيم لاحتياجات الطفل للحرية والتي تكون موجودة بصورة طبيعية داخل المنهج المتمركز حقاً حول اللعب

تطبيقات على الفصل السادس

- **أذكري مراحل نمو اللعب عند الطفل من الناحية العقلية**
-
-
-
- **حددي مراحل نمو الطفل من الناحية الاجتماعية؟**

الفصل السابع

العوامل المؤثرة فى اللعب

أ-الصحة والنمو الحركى:

من المعروف أن الاطفال الاصحاء بدنيا يلعبون أكثر من الاطفال معتلى الصحة، ويبذلون جهدا ونشاطا اكبر توظيفا لما لديهم من طاقة، ويتضح من ملاحظات المعلمين فى المدرسة الابتدائية والمشرفين على دور الحضانة أن الاطفال ناقصى التغذية والرعاية الصحية أقل لعبا واقل اهتماما وعناية بالالعاب والدمى التى تعطى لهم.

ويلعب مستوى النمو الحسى- الحركى فى سن معنية- دوراً هاماً فى تحديد مدى نشاط اللعب عند الطفل فمثلا، حينما لا يكون الطفل قادرا على قذف

الكرة والتقاطها ، فلن يستطيع مشاركة اقرانه فى الكثير من العاب الكرة، ويؤدى نقص التناسق الحركى الى إعاقة الطفل عن ممارسة الالعاب التى تقوم على التقطيع والتركيب والرسم والزخرفة والعزف على الآلات الموسيقية.

وقد تبين من بعض الدراسات التى قامت على استخدام مواد من اللعب ، كنماذج لعربات القطار والدراجات أن لعب الطفل يتوقف بدرجة كبيرة على مستوى الاتساق العصبى العضلى الذى وصل اليه الطفل : ففى سن ٢١ شهرا ، على سبيل المثال، يستطيع جذب ودفع الدمى ، وفى سن ٢٤ شهرا يستطيع جذبها ودفعها بتحكم وتوجيه، وفى سن ٢٩ شهرا يستطيع تسييرها لحوالي سبعة نصف قدم ، وفي سن الثلاث سنوات يستطيع تسييرها بمهارة ولا يستطيع الطفل أن يمسك القلم باتساق ويستخدمه فى الكتابة باتقان قبل سن السادسة تقريبا، لآن عضلاته الدقيقة وتآزر الآليات العصبية العضلية اللازمة للكتابة لم تتضح بعد بدرجة كافية.

ب-الذكاء:

يتأثر لعب الطفل منذ المهد بمستوى ذكائه، فالاطفال النابهون أكثر لعبا واكثر نشاطا فى لعبهم من الاطفال الاقل ذكاءا، كما يكشف لعبهم عن ابداع، ومنذ العام الثانى تبدو الفروق واضحة بين هؤلاء الاطفال فى نشاط لعبهم، فالطفل الأكثر ذكاءا ينتقل بسرعة من اللعب الحسى الى اللعب القائم على المحاكاة، ويبرز عنصر الخيال جليا فى لعبه ولا يتضح هذا التطور فى لعب الاطفال الاقل ذكاء، حيث يأخذ لعبهم مع انقضاء الشهور والسنوات شكلا " نمطيا" لا يتضح فيه مظهر أساسى للتغير ، فيتخلفون عن أقرانهم من نفس السن فى مدى نشاط لعبهم وأنواعه وأساليب ممارساتهم فى اللعب، ومع مرور الوقت، تأخذ هذه الفجوة بين لعب الاطفال الاذكياء والاقل ذكاء فى الازدياد، وفقا للمستويات العقلية المختلفة.

وفيما يتعلق باختيار مواد اللعب، يبدى الاطفال العاديون أو ذوى المستويات الاعلى فى الذكاء تفضيلا لمواد اللعب التى تعتمد كثيرا على النشاط التركيبى البنائى بدرجة أكبر من الاطفال ضعاف العقول ، كما يبدى الاطفال العاديون والاذكياء ثباتا أكبر فى طول فترة اهتمامهم بمواد اللعب التى يختارونها.

وتبين بعض الدراسات أن الأطفال الذين حصلوا على نسب ذكاء عالية فى سنوات ما قبل المدرسة قد أظهروا اهتماما واضحا بالأجهزة والمواد التى تستخدم فى الالعاب التمثيلية والأنشطة الابتكارية، مثل الصلصال والمقصات والرسم والزخرفة والالعاب التركيبية، وكان اهتمامهم بالكتب لأجل اللحصول على المعرفة والاستمتاع والانسحاب من الجماعة.

وكلما تقدم الاطفال فى السن ، تصبح هذه الفروق فى اللعب بين الاطفال المرتفعى الذكاء والمنخفضى الذكاء أكثر وضوحا، فالاطفال النابهون يبدون اهتماما بمجموعة كبيرة من أنشطة اللعب، ويقضون فيه وقتا أكبر، وهم أكثر ميلا الى الالعاب الفردية منها إلى الالعاب الجماعية، ويقضون وقتا

أكبر فى القراءة ويكون اشتراكهم فى الالعاب التى تتضمن نشاطا جسميا قويا أقل من الاطفال ذوى الذكاء المتوسط كما يميل الاطفال النابهون قليلا الى الالعاب الرياضية، وكثيرا الى الالعاب العقلية ويستمتع الاطفال الناهبون بجمع الاشياء ولديهم هوايات اكثر من الاطفال الآخرين.

ويمكن ملاحظة عامل الذكاء فى لعب الاطفال فى القراءة خاصة، كذلك يختلف نوع القراءة التى يفضلونها فالاطفال الموهوبون يستمتعون بقراءة القواميس والاطالس والموسوعات والعلم والتاريخ والشعر والأدب ولا يميلون الى الحكايات الخرافية والقصص الخيالية العاطفية.

يختلف الأطفال كأفراد فى السرعة التى يتمكنون بها من انجاز أعمال معقدة وخصوصا ما كان منها متضمنا استعمال اللغة أو الرموز، وكلما كان تقدير الاطفال مرتفعا فى حل المشكلات المعقدة والالغاز بكافة أنواعها كلما اتسع مدى معلوماتهم ومحصولهم اللغوى بالمقارنة بأقرانهم فى السن ارتفعت درجتهم على اختبار الذكاء المكون من هذه العناصر.

إن أحسن دراسة معروفة عن الاطفال الموهوبين هى بحث تيرمان الشامل على أطفال تتراوح نسبة ذكائهم بين ١٤٠- ٢٠٠ وظلت هذه المجموعة تحت المتابعة بعد أن ناهز أفرادها اواخر العقد الخامس من عمرهم، وكان البحث يتضمن تحصيلهم العقلى وصحتهم البدنية وخلفيات الاسرة والشخصية بالإضافة إلى مسح لاهتماماتهم باللعب وأنواع الالعاب التى كانوا يلعبونها أو يعرفون عنها شيئا وكان هذا المسح يتم أساسا بواسطة استبيانات وقوائم اختبارات كانت تقارن نتائجهم مع نتائج مجموعة ضابطة فيها نسب ذكاء مختلفة وقد وجدت عدة فروق بين لعب الاطفال الموهوبين ولعب اقرانهم فى السن فقد كانت ميول الاطفال الموهوبين للعب مشتملة على أوجه نشاط أقل إلى الالعاب الصاخبة، وكان تفضيلهم اكثر قليلا للانشطة الهادئة ولعبهم اكثر شبها بلعب الاطفال الاكبر منهم سنا، كما يفضلون أن يكون اقرانهم فى اللعب اكبر منهم وأظهروا تفضيلا اقل لالعاب التنافس ويلعبون منفردين اكثر قليلا مما يفعل أطفال المجموعة الضابطة، ويميلون للعب مع رفاق متخيلين، أما صحتهم واستقرارهم العام وتواقفهم الاجتماعى فوق

المتوسط، والعابهم اكثر تنوعا وتلونا وأكثر نشاطا فى النشاطات خارج نطاق المنهج المدرسى، وعلى النقيض من ذلك فان الاطفال المتخلفين عقليا يظهرون تجديدا أقل فى أنشطة اللعب ويفضلون الالعاب الخالية من القواعد، ويميلون للالعاب التى يمارسها اطفال اصغر منهم سنا، ويغلب على الاطفال المتخلفين ضمن جماعة سوية أن يشعروا بالدونية فى مكانتهم ويكون هناك احتمال أقل لاختيارهم للعب أو الاصدقاء.

ج- الجنس (الفروق بين لعب البنين ولعب البنات):

يلعب جنس الطفل دورا كبيرا فى نشاط لعبه، الا أن الفروق بين الجنسين لا تتضح فى السنوات الاولى من حياة الاطفال، بل انه إذا توافرت بيئة واحدة والعاب واحدة فلن تتضح أيه فروق دالة بين الجنسين قبل مرحلة المراهقة، ولكن لما كان الاطفال يعيشون فى بيئات و أوساط ثقافية متباينة تختلف فيها الالعاب والدمى باختلاف الجنسين، فان الفروق بين الجنسين فى اللعب تبدأ فى الظهور منذ سن مبكرة، ويصبح الاطفال واعين منذ سن مبكرة أنه تواجد أنواع معينة من اللعب ملائمة للأولاد واخرى للبنات، وتلعب

الاتجاهات الوالدية وانتقاء أدوات اللعب ووجود أمثلة من زملائهم فى اللعب ووجود أطفال أكبر سنا دورا حاسما فى تدعيم المؤثرات الثقافية بين الجنسين.

وبصفة عامة تفضل البنات اللعب بالدمى والالعاب المتعلقة بالمواد المنزلية والخرز والمكعبات بينما يفضل الاولاد القطارات والعربات والدبابات والطائرات والسفن والاحصنة والمسدسات، ويلعب الاولاد بعنف أكثر من البنات ويفضلون العابا ككرة القدم والبلى، بينما تحب البنات العابا مثل النط بالحبل والعاب الاختفاء وأن يلعبن لعبة الاسرة أو المدرسة. وحتى حينما يلعب الاولاد والبنات بنفس مواد اللعب فان ما يتوصل إليه الاولاد من تكوينات يختلف عما تحققه البنات، وتبدو الفروق بين الجنسين واضحة فى تفضيلاتهم فيما يتعلق بالقراءة وبرامج الاذاعة والتليفزيون والافلام ، والواقع أن الكثير من هذه الفروق يعزى إلى المؤثرات الثقافية و إلى توقعات الادوار فى كل من الجنسين.

أذن الفروق فى اللعب بين البنين والبنات فى معظم المجتمعات ليست متوقعة فحسب ولكنها مما يتم تشجيعه بشكل ايجابى كذلك، وقد لا يسمح فى ثقافتنا إلا لصغار الاولاد فقط باللعب بعرائس أخواتهم من حين لآخر، كما لا تشجع البنات على القيام باللعب بالالعاب الخشنة، ومن الممكن أن يكون ما يتمتع به الاولاد من حرية أكبر فى التجوال بعيدا عن المنزل على عكس ما تختص به البنات من خضوع للمراقبة الدقيقة هو الذى يساعد على تجمع الاولاد معا بينما يجعل البنات أقل اعتمادا على قريناتهن.

إلا إن الدراسات الامريكية الحديثة تشير إلى أنه أصبح هناك نشاطات تشترك فيها البنات والذكور فى العصر الحالى أكثر مما كان يحدث فى السنوات الماضية ، فهناك العاب لم تعد- فى السنوات الاربعين الاخيرة- خاصة بالذكور فقط كالعاب البيسبول وكرة السلة وكرة الطائرة وغيرها.

د- البيئة:

تشير بعض الدراسات الى أن هناك فروقا فى اللعب بين الفئات الاقتصادية والاجتماعية المختلفة، فالاطفال فى البيئات الفقيرة يلعبون أقل من الاطفال فى البيئات الغنية، وقد يرجع ذلك بشكل جزئى إلى الجوانب الصحية، ولكنه يرجع بشكل أكبر إلى أن عدد الالعاب (كالدمى وغيرها) فى البيئة الفقيرة يكون اقل، كما أن وقت اللعب يكون أقل بالاضافة إلى عدم توفر أماكن للعب، إلا أن الاطفال فى البيئة الفقيرة يحظون بصحبة أكبر فى اللعب من حيث عدد الأطفال ولكن هذا العامل لا يكفى للتعويض عن العوامل السابقة.

إذن نستطيع أن نقول أن الاطفال يتأثرون فى لعبهم بعامل المكان فمعظمهم يلعبون مع الاطفال الذين يجاورونهم فى المسكن وبعد فترة يلعبون فى الشوارع أو الساحات او الاماكن الخالية القريبة من مسكنهم، وقلة منهم تلعب فى النوادى والملاعب، ولذلك يكن للبيئة التى يعيشون فيها تأثير واضح على الكيفية التى سيلعبون بها وعلى نوعية الالعاب التى سيشتركون فيها ، وإذا لم يتيسر أمامهم أماكن ملائمة للعب قريبة من منازلهم أو بعض مواد اللعب التى يستخدمونها فى لعبهم، فانهم سوف يقضون الكثير من

وقتهم فى " التسكع" ربما يقومون بالعاب غير منظمة او بمجرد ملاحظة الاطفال الآخرين أو الكبار أو يصبحون مصدرا للازعاج.

وتؤثر الظروف البيئية فى نوعية اللعب فالمناخ وتعاقبه بين فصول السنة يؤثر فى نشاط اللعب عند الاطفال ففى الشتاء فى المناطق المعتدلة يخرج الاطفال للعب فى الحدائق والمنتزهات، بينما يستمتعون فى المناطق الباردة بالتزحلق على الجليد واللعب بالثلج ، وفى المناطق شديدة الحرارة صيفا يتحدد نطاق لعب الاطفال بالاماكن المغلقة وفى المناطق المعتدلة الحرارة صيفا يهرع الاطفال الى شواطئ البحر وحمامات السباحة.

وفى المناطق الريفية والصحراوية ، بسبب انعزالها الجغرافى تقل الالعاب لصعوبة تنظيم جماعات من الاطفال ، كما تقل أدوات ووقت اللعب لان الاطفال كثيرا ما يساعدون الوالدين فى الحقل او الرعى أو الاعمال المنزلية.

هـــ- المستوى الاجتماعى الاقتصادى:

يلعب المستوى الاجتماعى والاقتصادى دورا فى لعب الاطفال ، حيث أنه يؤثر فى أنشطة اللعب من الناحية الكمية والكيفية على حد سواء وإذا كانت هذه الفروق لا تتضح خلال سنوات الطفولة الاولى إلا أنها تبرز كلما تقدم الاطفال فى السن ويبدى الاطفال الذين ينتمون الى مستويات اجتماعية اقتصادية أعلى تفضيلا لأنشطة اللعب التى تتكلف بعض المال كالتنس مثلا بينما يشترك الاطفال فى المستويات الاقل فى أنشطة ضئيلة التكاليف كالعاب نط الحبل والاستغماية، بل ان الوقت المخصص للعب يتاثر بالطبقة الاجتماعية، فقد أوضح فوكس (١٩٣٤) ان الوقت المتاح امام الاطفال من الاسر الفقيرة اقل من الاطفال ذوى المستوى الاعلى ، وذلك بسبب ضرورة مشاركتهم الاسرة فى بعض واجباتها وأعبائها الاقتصادية، ومن ناحية أخرى ، قد يقضى هؤلاء معظم وقتهم فى لعب غير موجه وغير مدعم من أسرهم.

وتؤثر الطبقة الاجتماعية التى ينتمى إليها الطفل فى نوع الكتب التى يقرأها وفى الافلام التى يراها وفى أنواع النوادى التى قد ينتمى اليها، فالاطفال الذين ينتمون إلى أسر ميسورة ماديا وثقافيا يشتركون فى العاب ذات صبغة

حضارية أكبر، كالموسيقى والفن والأنشطة مثل الرحلات والمعسكرات بينما ينفق الاطفال ذوو المستويات الاقل وقتا كبيرا فى اللعب خارج المنزل.

و- أوقات الفراغ:

أجريت عدة دراسات حول كيفية قضاء الاطفال لأوقات الفراغ ومن هذه الدراسات دراسة أجريت على جماعة نيانسونجو فى أفريقيا والتى تعتمد على الزراعة والرعى وتعمل النساء فى الزراعة بالاضافة إلى أن الاطفال يدربوا على الطاعة والمسئولية وتقديم الخدمات فهم يحملون أطباق الطعام من بيت الى آخر بل يساعدون الامهات فى الزراعة كما يدربوا على الرعى وتقوم البنات بأعمال المنزل ورعاية الصغار ، ويتضمن لعبهن بنوع خاص احتضان بعضهن البعض أو تقبيل من فى عهدتهن من الاطفال أو التهامس والتضاحك والاطفال الذين يذهبون للرعى يتجولون بعيدا فى الحقل ولا يكونون على مسمع من الكبار ولا يقضون كل وقتهم فى انجاز واجباتهم التى تشمل رعى الماشية بل ويتسلقون الاشجار فى الفترات الفاصلة، ويتعارك أحدهم مع الآخر وقد يرشون بعضهم بمياه الجدول، والدمى

الوحيدة لديهم هى المقاليع التى يصنعها الاولاد فى المنازل ليصطادوا بها الطيور واحيانا تعطى الامهات أطفالهن اوراق شجر أو علب فارغة ليلعبوا بها.

اما الاطفال الامريكيون فامرهم عكس ذلك تماما إذ لديهم أى عدد من الدمى فى داخل البيت وخارجه، وقد يشارك الآباء أبناءهم فى اللعب فى أوقات الفراغ كما يصحب الاباء أبناءهم إلى حديقة الحيوان أو السيرك او المتاحف ولا ينتظر مطلقا من الاطفال فى سن ما قبل الدراسة القيام بالاعمال العادية بالمنزل ويقضون الوقت فى اللعب ويشغلون أنفسهم بالدمى والكتابة والرسم ومشاهدة التليفزيون ، وفى سن المدرسة ينظم وقت فراغ التلاميذ بواسطة جدول مدرسى أما العطلات أو أوقات الراحة فتقضى فى الملاعب، والجرى أو القيام بعدد من الالعاب تنظم فيما بينهم، وربما يكون الأولاد عصابة مع قائد ذى قوة بدنية، ويغلب أن تقوم البنات بالعاب مثل نط الحبل أو العمل كجليسة للاطفال بعد سن الثانية عشرة. وعندما يكبر الاطفال يقل إشراف الكبار عليهم شيئا فشيئا ولا يعتبر تدخل الكبار أكثر ما ينبعى عملا حسنا

بالنسبة للاولاد الذين يشجعون على الدفاع عن أنفسهم، ولكن الوالدين يتدخلان إذا كان هناك لعب خشن أكثر مما ينبغى أو أن يكون هناك خطر على شخص أصيب ويمكن أن يسقضى كبار الاطفال وقت اللعب بعيدا عن البيت وفى الغابات المجاورة للصيد أو السباحة أو جمع بيض الطيور كما يمكن تشكيل فرق كشافة او فرق رياضية.

وهناك جماعات أخرى استعمالها لوقت الفراغ يقع فى نقطة ما بين هذين المجتمعين المتناقضين.

ز- مواد اللعب:

تؤثر نوعية اللعب ومواده وأمكانياته المتاحة الى حد كبير فى نشاط اللعب وفى مباشرة لدوره الهام فى بناء الاطفال . فإذا زودنا الطفل بالعاب معينة، فانه سوف يستخدمها وبالتالى فإن نشاط لعبه سوف يتأثر بها، فإذا كانت امكانيات اللعب المتاحة ذات نماذج تركيبية بنائية، مثل المكعبات والرمال والأجهزة التى يقوم بفكها وتركيبها، فان اللعب بطبيعة الحال سوف يأخذ

هذا الطابع التركيبى البنائى، ويكون موجها أكثر للجانب العقلى من شخصية الطفل أما إذا وفرنا العابا مثل الأجهزة المنزلية أو الدمى ، فان هذا يؤكد على نموذج اللعب الايهامى.

والحقيقة التى تؤكدها دراسات عدة أن الكبار ينبغى عليهم ان يزودوا الطفل بالعاب تتضمن نماذج و أشكالا كثيرة لأن نشاط الطفل فى اللعب ينسحب الى كافة جوانب شخصيته الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية، ولأن لعب الطفل ابداعى، خلاق ، تمثيلى تقليدى ، تخيلى ولان الطفل سرعان ما ينتقل من لعبة إلى غيرها.

ومن ناحية أخرى تؤدى المبالغة فى تزويد الطفل بمواد اللعب وامكانياته إلى نتيجة عكسية أقرب الى ما قد يترتب على حركات الطفل منها، فالاختيار الجيد لمقدار محدد من مواد اللعب يشجع على أن يكون لعب الطفل اكثر غنى بالمصادر، واكثر اجتماعية مما لو ازدحم بمواد كثيرة للغاية، كما لوحظ أن وجود معدات كثيرة من اللعب لا تشجع الاتصالات الاجتماعية بين الاطفال بل يندفع الاطفال الى استطلاع الالعاب فى حين أن وجود دمى أقل

أوجد عددا أكبر من الاتصالات الاجتماعية بين سلوك أطفال احدى المدارس.

وتختلف الدمى المتباينة أيضا فى مدى تشجيعها او عدم تشجيعها على الاتصالات الاجتماعية بين الاطفال.

وقد وجد أن الالعاب الصغيرة كالعرائس والسيارات والحيوانات تسمح للطفل أن يكون لنفسه عالما خاصا فى لعبه التخيلى

كما يعتقد أن الدمى الناعمة أو الصوفية تبعث الراحة إلى الاطفال وتخفف القلق، كما وجد فى بضع الدراسات أن العرائس فى جميع الاشكال والأحجام هى المفضلة فى الالعاب، ويتخيلها الطفل بأنها شخص حقيقى وتحاط العروسة بمشاعر تكون بارزة عند الطفل كأن يتخيلها تخاف الرعد او الشياطين او تحب الرقص وكأن يتخيلها تخاف الرعد أو الشياطين أو تحب الرقص، وكان اهتمام الاطفال الصغار بنعومة العروسة ومرونتها أكثر من قسمات وجهها.

إن العرائس تستخدم لعدة أغراض فهى دعامات فى اللعب الوهمى كما يظهر الطفل لها شعوره ويمكن أن تكون الانيس المواسى حين يكون الطفل خائفا.

ومن المصادر التى ينبغى تزويد الطفل بها فى لعبه، تلك التى يقوم الطفل بعملها فى المنزل ومن اشياء بسيطة، وأيضا استغلال مصادر البيئة وتوظيفها فى أنواع ومواد حية للعب.

تمت حديثا محاولة لربط تجارب تنشئة الطفل فى ثقافات مختلفة بالالعاب الاكثر شيوعا فى كل منها، وقد قسمت الالعاب إلى فئات ثلاث رئيسية فالالعاب ذات المهارة البدنية كانت تشكل واحدا من الاقسام الكبرى، ويندرج تحتها مسابقات للجرى والطوق والقضيب ، أما العاب الخطط الحربية التى تتضمن المهارة فى الاختيار المنطقى بين أشياء متبادلة مثل لعبة الشطرنج أو البوكر فقد وضعت فى فئة ثانية أما الثالثة فهى العاب المساواة التى تعتمد على الحظ : مثل العاب النرد وغيرها، وقد أظهرت عملية مسح لتوزيع الالعاب على عدد من المجتمعات، أن هناك نوعا من العلاقة بين الالعاب

البدنية والعوامل البيئية كالمناخ ودرجة الحرارة والطعام، كما أظهرت الدراسة وجود علاقة احصائية بين نوع اللعبة التى تزاول عادة وطريقة تنشئة الاطفال حيث وجدت أن العاب المهارة البدينة كانت تمارس فى المجتمعات التى تهتم بالانجاز والنجاح اما العاب الخطط الحربية فكانت تمارس بكثرة فى المجتمعات ذات المكانة الراقية فى تدريب أطفالها على النظافة والطاعة والاستقلال واستخدام العقوبات الشديدة كرادع والعطف كمكافأة، وكانت العاب الحظ تجرى فى المجتمعات التى تكافئ سلوك المسئولين والكبار على أعمال الصغار كالمجتمعات الفقيرة التى كانت بحاجة الى قيام الصغار بعمل ما فى سن مبكرة.

تطبيقات على الفصل السابع

اذكري العوامل المؤثرة في لعب الأطفال؟

الفصل الثامن

استخدامات اللعب مع الأطفال

١- اللعب والتفريغ الانفعالى.

٢- اللعب وتعلم مهارات الدور

٣- التشخيص من خلال اللعب

٤- اللعب والتعلم

٥- اللعب والتوجيه المهنى .

٦- اللعب وحب الاستطلاع

٧- نمو التخيل واللعب الإيهامي

١-اللعب والتفريغ الانفعالى:

يتخلص الطفل عنه طريق اللعب من التوتر الذى يتولد او يتجمع لديه نتيجة القيود والضغوط المختلفة التى تفرض عليه كما يشكل اللعب وسيلة من أحسن الوسائل للتخلص من الكبت أى أن الاتزان يحدث بعد أن يتخلص الطفل عن طريق اللعب من التوتر ومن الكبت، فالطفل الذى يعاقبه الكبار بالضرب ويعجز عن الرد على ذلك بضربهم يشعر بالتوتر واختلال التوازن من الناحية الانفعالية فيحاول استعادة التوازن والتخلص مما لحقه من توتر وغيظ ، وذلك بأن يلعب دور الكبار فى بعض أنماط اللعب الايهامى ويضرب من هم اصغر منه او يقوم بضرب الدمى والالعاب وربما يوجه لها نفس العبارات التى كان يوجهها له الكبار ويمارس الضرب والعقاب بنفس الطريقة والاسلوب ويكون لعب الاطفال فى مثل هذه الحالة أداة تعويض يتوسلها الطفل للقيام بما لا يتمكن من القيام به فى الواقع.

أن الطفل بحاجة الى التخفيف من المخاوف والتوترات التى تخلقها الضغوط المفروضة عليه فى بيئته والاساليب غير الرشيدة فى تربيته، وهو بحاجة كذلك الى تعويض النقص والحرمان الذى يعانيه من جراء ذلك سواء أكان حرمانا عاطفيا أم ماديا أم تعبيريا فيلجأ الى اللعب حيث يجد فيه كل ما يحتاجه وما ينقصه فيمارسه ليستعيد التوازن الذى افتقده من جراء التوتر والحرمان ويحقق الاشباع فى الكثير من الحاجات التى لم يستطع اشباعها فى الحياة اليومية.

أن الاطفال الذين جربوا الخوف الحقيقى مثل أن يحرموا من الحب أو يتركوا وحدهم أو الخوف من أن تلتهمهم حيوانات متوحشة أو يختطفهم رجل شرير يزدادون قدرة على السيطرة على مخاوفهم حين تتاح لهم الفرص للتعبير عنها فى اللعب.

إن اللعب بحد ذاته أداة تعبيرية تفوق اللغة والكلام وتجعل التواصل بين أطفال ينتمون الى جماعات ثقافية مختلفة ممكن وميسورا ، وكثيرا ما يصعب على الاطفال أن يعبروا عن مشاعرهم بالالفاظ وقد قال فرويد" بان

الاطفال لا يسهل عليهم أن يتحدثوا عن مشاعرهم تجاه الاشياء" ولاحظ أنهم فى لعبهم كثيرا ما يبرزون بالتمثيل مواقف وحوادث أزعجتهم ويعيشون فيها من جديد كما أنهم يعبرون باستعمال شتى ادوات اللعب عن مشاعر متعددة.

وقد أكدت البحوث أن الاطفال كثيرا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلى الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والالوان والصلصال وغيرها من أدوات اللعب.

اذن يعتبر اللعب مدخلا لدراسة الاطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل الى مستوى الامراض النفسية، ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الاضطرابات الانفعالية التى يعانيها الاطفال لأن الطفل يكون فى اللعب على سجيته فتتكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائيا ويبدو سلوكه طبيعيا وبذلك يمكن تفسير ما يعانى من مشكلات. وقد استخدم فرويد اللعب فى علاج الاطفال المضطربى العقل بغرض ملاحظتهم وفهمهم وقد استخدمت " ميلانى كلين" طريقة التحليل النفسى لعلاج الأطفال واستخدمت اللعب التلقائى كبديل

للتداعى الحر الذى يستخدم فى علاج الكبار واعتمدت فى تفسيرها للطفل على ما يقوم به من اللعب الرمزى أما آنا فرويد فقد ركزت على علاقة الطفل بالمعالج بوصفه أهم عامل فى العلاج فهو الذى يخفف قلق الطفل ويسمح له بالتراضى مع صراعاته وإعادة تعليمه فى نطاق العلاقة الاجتماعية السليمة بين الكبار والطفل.

أما اتباع مبدأ العلاج غير الموجه أو المتمركز حول العميل فيعتقدون بأن اللعب الحر دون أى شرح من جانب الكبار يعالج الاضطرابات الوجدانية، أى أن دور المعالج غير المباشر والمحدود يخلق جوا من المودة والرضى يستطيع المريض فى نطاقه التعبير بحرية عن صراعاته.

٢- اللعب وتعلم مهارات الدور:

إن اللعب يؤدى دوراً بناءاً فى تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، فالطفل يتعلم من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم فى أداء الأدوار والالتزام بقواعد الالعاب وقوانينها، والتعاون والايثار والأخذ والعطاء واحترام حقوق الاخرين وادوارهم كما يكتسب مهارات العمل

الجماعى ويتخلى عن الانانية والتمركز حول الذات ويكتسب الاتجاهات الاجتماعية التى تيسر تفاعله مع الآخرين وتكيفه مع البيئة التى يعيش فيها. والواقع أن اللعب بأشكاله وطرائقه ومراحله المختلفة يلعب دوراً بارزاً فى تكوين النظام أو النسق الاخلاقى أو القيمى للطفل ، وهذا النسق يستمد أصوله من ممارسة أنشطة اللعب فى وسط اجتماعى بالتفاعل مع الاطفال الآخرين، ومن خلال توجيه الكبار يكتسب الاطفال معايير السلوك ويتعلمون مفهوم الصواب والخطأ، ولكن التدعيم الفعلى لهذه المعايير يكون من خلال الممارسة الفعلية لها فى نطاق انشطة اللعب فالطفل يعرف أنه ينبغى أن يكون متعاونا وموضع ثقة وقادرا على التحكم بعواطفه عند الخسارة أو الكسب إذا ما أراد أن يكون عضوا مقبولا فى جماعة. وهكذا نجد أن معايير السلوك الاجتماعى المرغوب فيها تتجسد بدرجة كبيرة فى الدور الذى يقوم به الطفل فى اللعب ويتوحد معه من خلال عمليتى التمثيل والملاءمة كما وصف ذلك بياجيه.

أن التعلم الاستكشافى وخاصة فى المراحل الدنيا، يقوم على اللعب التمثيلى فعندما يمثل الطفل الادوار مع غيره من الاطفال يتعلم عن أدوار الكبار التى يمثلها، كما يكتسب قواعد السلوك التى تتصل بتلك الادوار ، كما أن هذا النمط من اللعب يوفر للطفل فرص التفاعل الاجتماعى مع الاتراب الذى يعتبره بياجيه عظيم الاهمية فى مساعدة الطفل على التخلص من انانيته وتمركزه حول ذاته، إضافة الى أن اللعب بمختلف أشكاله ومستوياته يوفر دفعا داخليا للاطفال يحفزهم على التعلم والتطور والنمو، وأن اللعب التمثيلى يقرب للطفل مفاهيم الحياة وعلاقتها بشكل مصغر ومركز ويساعده على التكيف والنماء.

أن بعض الانماط التى ترافق عملية التجمع الاولى(أى أن يتجمع الطفل مع اثنين أو ثلاثة فقط من الاطفال لممارسة اللعب الجماعى) ما يسمى بـــ " اللعب الايهامى التخيلى" وتمثيل الادوار ويتمثل هذا النوع من نشاط اللعب فى تقمص الطفل لشخصيات الكبار وأنماط سلوكهم كما يدركها بحواسه ويتفاعل معها أو ينفعل لها وجدانيا فيحاول تقليدها ، ويحتل اللعب بـــ "

الأدوار" مكانة هامة فى نمو الاطفال بين سن ٧-١٢ ويمثل هذا النمط من اللعب ذلك النشاط المسيطر فى طفولته ما قبل المدرسة، كما ان اللعب يـــ " الأدوار" ينشأ ويتوحد مع الأنواع الأخرى من ممارسات الطفل مثل الاستماع للقصص والحكايات وغير ذلك.

يتميز لعب الدور عند الاطفال بخصائص كثيرة منها :

١- تكرار الافعال التى تحدث نتائج واستدعاء الصور الذهنية التى تمثل أحداثا وأشياء سبق أن مرت فى خبرته السابقة.

٢- محاكاة وتقليد أفعال الكبار وسلوكهم وتصرفاتهم والطفل فى كل ذلك يدرك ويتذكر ويتصور ويفكر فهو اذن يقوم بنشاط معرفى واضح.

٣- استخدام النشاط اللغوى باستخدام المهارات اللغوية.

٤- استخدام النشاط الاجتماعى الانفعالى " الجماعى" خاصة عندما يلعب ادوار الاب ، والأم، السائق ، الفارس .. الخ فهو يمثل اذن

مواقف تعبر عن انفعالاته بشكل واضح فهو أما راضى أو غاضب وتكون شخوصه أما حزينة أو فرحه.

٥- استخدام النشاط الحركى حسب ما يتطلبه لعب الدور.

٦- تفريغ المشاعر والانفعالات السلبية التى قد يعانى منها الطفل ، وقد يكون لدى الاطفال فرصة للعب الادوار مثل أدوار التسلط والخضوع او أدوار الأسد والفريسة وغير ذلك فيعبر عن الانفعالات التى قد تؤدى الى التخلص من الصراعات والتوتر ثم إعادة التكيف.

٣- التشخيص من خلال اللعب:

قد يتعرض الطفل فى اثناء تفاعله مع الظروف المحيطة به إلى أنواع من الكبت أو الاحباط او الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التى لا يتمكن من التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المالوفة او المخالفة للتقاليد والقيم الاخلاقية، فإذا عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه لا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بان يعاقب معلمه ويضرب الكبير الذى اعتدى، فيلجأ

للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبه وعلى كرته أو دميته ويتخلص من التوتر النفسى الذى انتابه.

وكثيراً ما تؤدى أساليب الكبار الخاطئة فى تربية الصغار والتعامل معهم الى بعث القلق والتوتر والخوف فى نفوسهم ، وقد تؤدى بعض الاحداث الاسرية من ولادة جديدة أو شجار أو طلاق أو وفاة أو زواج ثان إلى احباطات وتوترات وخبرات سلبية تعرض نفسية الطفل للقلق وشخصيته للاضطراب ويشعر الطفل فى مثل هذه الحالات بالتوتر الشديد وعدم التوازن، فيبحث عن وسيلة تساعده على التخلص من التوتر النفسى واستعادة التوازن فيلجأ الى ممارسة الوان نشاط اللعب الايهامى والتمثيلى أو ممارسة الالعاب التى تحتاج إلى القوة والحركة والتى تشكل متنفسا للضغط المتراكم فى داخله.

اما إذا لم يتمكن الطفل من التخلص من التوتر النفسى والمشاعر السلبية المتراكمة فان ذلك كثيرا ما يؤدى الى العدوان والانحراف السلوكى

والخلقى، وقد يؤدى الى الكذب والسرقة والهروب من المدرسة وغير ذلك من مظاهر الجنوح وجرائم الاحداث.

إذن يمكن دراسة سلوك الطفل عن طريق ملاحظته اثناء اللعب بهدف تشخيص مشكلاته، إذ يختلف سلوك الطفل المضطرب نفسيا وهو يلعب من سلوك الطفل العادى الصحيح نفسيا، ويستفيد المعالج النفسى من اللعب كوسيلة للتعبير الرمزى عن خبرات الطفل فى عالم الواقع، ويعبر الطفل فى لعبه عن مشكلاته وصراعاته واحباطاته حين يلعب بالدمى او مع الرفاق ويحكى الطفل أثناء لعبه بصورة رمزية قصة حياته والجو الانفعالى فى الاسرة وعلاقاته بالآخرين خاصة الوالدين والأخوة والرفاق. ويستفيد المرشد او المعالج من الكثير مما يلاحظه على سلوك الطفل أثناء اللعب مثل: سن رفاق اللعب ومدى الاستمتاع باللعب ، والحالة الانفعالية اثناءه، وتحديد الشخصيات فى اللعب، ومدى ظهور دلائل الابتكار ، مع تحديد درجة السواء والاضطراب فى كل حالة، وقد تستخدم بعض اختبارات اللعب الاسقاطية كوسيلة هامة فى التشخيص.

يلجا المرشد الى اللعب كطريقة هامة لضبط وتوجيه وتصحيح سلوك الطفل ، ويستخدم اللعب لدعم النمو الجسمى والعقلى والاجتماعى والانفعالى المتكامل المتوازن للطفل ، فهو يقويه جسميا ويزوده بمعلومات عامة ومعايير اجتماعية ويضبط انفعالاته، ويستخدم اللعب فى اشباع حاجات الطفل مثل حاجته الى اللعب نفسه حين يلعب، وحاجته إلى التملك حين يشعر أن هناك أشياء يمتلكها، وحاجته إلى السيطرة حين يشعر أن هناك أجزاء من بيئته يسيطر عليها، وحاجته الى الاستقلال حين يلعب فى حرية ويعبر عن نفسه بالطريقة التى يفضلها هو دون توجيه من الآخرين.

ويتيح اللعب فرصة للتعبير والتنفيس الانفعالى عن التوترات التى تنشأ عن الصراع والاحباط ويظهر ذلك عندما يعبر الطفل عن مشكلاته وهو يتعامل مع اللعب.

ويكون المرشد العلاقة الارشادية المناسبة مع الطفل ويهيئ مناخا نفسيا ملائما يسوده التقبل ويصحب الطفل الى حجرة اللعب ويتبع المرشد أحد أسلوبين فى الارشاد باللعب:

أ-**اللعب الحر**: حيث تترك فيه الحرية للطفل لاختيار اللعب دون تهديد أو لوم أو رقابة، وقد يشارك المرشد فى اللعب وقد لا يشارك أو يتخذ المرشد موقفا متدرجا فيكتفى فى أول الأمر بملاحظة الطفل وهو يلعب وحده ثم يشترك معه تدرجيا ليقدم مساعدات او تفسيرات لدفع الطفل ومشاعره بما يتناسب مع عمره وحالته.

ب-**اللعب المحدد** : وهو لعب موجه مخطط وفيه يحدد المرشد مسرح اللعب ويختار اللعب والادوات بما يتناسب مع عمر الطفل وخبرته ويصمم اللعب بما يناسب مشكلة الطفل.

وهناك بعض الحالات التي يستخدم فيها اللعب بطريقة الارشاد السلوكى، فمثلا فى حالات الخوف من حيوانات معينة يمكن تحصين الطفل تدريجيا بتعويده على اللعب بدمى هذه الحيوانات فى مواقف آمنة متدرجة ومتكررة حتى تتكون ألفة تذهب بالحساسية والخوف، ويمكن أن يلى ذلك زيارات لحديقة الحيوان لمشاهدة هذه الحيوانات فى استرخاء دون خوف، ويستخدم

اللعب أيضا لتحقيق أغراض وقائية وذلك مثلا عن طريق تقديم الطفل لخبرة ميلاد طفل جديد حتى تقى شر ردود الفعل حين يفاجا بهذا الميلاد.

هذا ويحتاج الارشاد باللعب إلى مرشد ذى شخصية وقدرات تناسب التعامل مع الاطفال ويحتاج الى تدريب خاص.

٤-اللعب والتعلم :

قيل اللعب هو أسلوب الطبيعة فى التربية ونادى روسو بأن يترك الطفل للطبيعة، وتبعه فروبل بانشاء رياض الاطفال وجعلها تقوم على اللعب. وكان محور الفكرة ان اللعب فرصة طيبة لنشاط تعليمى منتج. وقد قامت منتسورى باقامة بيوت للاطفال يتعلم فيها الطفل القراءة والكتابة والعد عن طريق اللعب ويكتسب من خلال اللعب الكثير من المعارف والحقائق. وثمة تعليم عن طريق اللعب يتبع الحرية المنظمة والتلقائية مثل طريقة دالتون والمشروع فالتلميذ فى مدرسة دالتون ينتقل من مكان الى آخر متى شاء ومن معمل الى معمل متى أراد وله أن يطالع متى شاء، وان يبحث فى مادة ويتركها إلى غيرها أو يواصل العمل فيها. وهو حر فى اختيار مواد

الدراسة التى تحقق الغرض النهائى الذى يرمى اليه. أن هذه الطريقة تمثل اللعب الجماعى. وكذلك نجد فى طريقق المشروع ونظام الاسر المتبع فى بعض المدارس حيث ان الدور الذي يلعبه المدرس يشبه الدور الذى يلعبه اى واحد من التلاميذ فهو يشترك معهم فى التفكير وفى جمع المعلومات ووضع الخطة موضع التنفيذ وما إلى ذلك ويتميز بشئ من التنظيم الذى يساعد على الانتقال من مستوى إلى مستوى أعلى وبهذا يتم النمو.

ويتجلى النمو الاجتماعى فى نسبة الاطفال الذين يشاركون فى كل عمر فى بعض الفعاليات، فالصبيان دون العاشرة يشتركون أكثر من غيرهم فى اللعب بالرمل وبناء البيوت، أما الذين تقل أعمارهم عن الرابعة عشرة فيحبون الركض والقفز والتسلق أكثر من غيرها من الالعاب .

ومن هنا نرى أن التربية الحدثية فى ادخالها اللعب ضمن برنامجها المدرسى تأخذ بعين الاعتبار هذا الميل للعب ومستوى العمر الزمنى والعقلى.

فاللعب نشاط مرب يسهم فى نمو الذاكرة والتفكير والادراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم وغيرها من القدرات والمهارات التى لا غنى للطفل عنها فى اختيار ألوان المعرفة واكتسابها وتمثلها فالطفل يكتشف ويستوعب الكثير من المعلومات والحقائق التى تتصل بالاشياء والاشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب.

ولكى يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغى ألا يترك دون تخطيط او توجيه، وعلى الاهل والمربين محاولة استغلاله فى تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الاساسية المتمثلة فى الحرية والاستقلالية.

وقد أثبتت سلسلة من التجارب والابحاث التى أجريت على مجموعات من الاطفال فى عدد كبير من المدارس ورياض الاطفال فى انجلترا والتى تقوم على استخدام نشاط اللعب كاساس لطريقة التعليم، أثبتت القيمة الكبيرة للعب فى اكتساب المعرفة ومهارات التوصل اليها، إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه وذلك لأنه يؤدى إلى :

أ–نمو مهارة جمع المواد باهتمام جاعلا من ذلك شيئا تعبيريا يثير شغف الاطفال.

ب–اكتساب مهارة الرسم الحر كأداة ووسيلة للتعبير الحر عما يراودهم من أفكار.

ج– نمو مهارة الاجابة عن الاسئلة المنظمة الموجه اليهم وتكوين الجمل المفيدة، والتعبير المباشر عن أفكارهم.

د– نمو القدرة على تركيز الانتباه على العمل الذى يختارونه.

هـ– زيادة الحصيلة اللغوية والقدرة على التعبير عن موضوعات معينة.

أما اللعب بالنسبة للمعلم فيشكل أحسن أداة للتعرف على الاطفال من حيث تكوينهم النفسى والعقلى والثقافى ، وبملاحظة الاطفال فى أثناء اللعب يتمكن المعلم الواعى من اكتشاف مظاهر الاضطراب فى تطور الاطفال من النواحى الوجدانية والنفسحركية والعقلية، كما يتمكن من تحديد مرحلة النمو العقلى التى وصل إليها وبالتالى من اكتشاف أحسن الطرق المناسبة لتنظيم تعلمهم وتوجيه نموهم.

لقد ذكر بلوم أن مجالات التعلم ثلاثة : المجال المعرفى الادراكى، والمجال الانفعالى، والمجال النفسحركى، وأننا نتناول فى هذا المجال اللعب كأداة تعلم، ونسأل الآن عن أثر اللعب فى تنمية المجال الادراكى للتعلم من وجهة نظر بلوم.

أ-بالنسبة لأثر اللعب فى المجال المعرفى الادراكى للتعلم لدى الطفل ، نرى أن اللعب يحتاج الى فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه البسيطة والمعقدة وتطبيقها، ويحتاج الى قدرة الاطفال على التحليل والتركيب والابتكار فى نطاق اللعب وقواعده، كما يحتاج الى قدرة الطفل على تكوين صور عقلية للاشياء والحركات وخاصة فى نطاق الالعاب التى تتطلب تصور الموقف وتوقع حركات أو نقلات الخصم كما يتمثل فى العاب التركيب والبناء والدومينو والشطرنج والتمثيل وغيرها من الالعاب التعليمية والتربوية التى يمارسها الاطفال ، وتعتبر جماعة اللعب مجتمعا مصغرا يتعلم الطفل من خلال التفاعل معها قواعد السلوك والاخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية فيكتسب مفاهيم التعاون والمحبة والقيادة وتقبل الفشل.

ب- اما من الناحية الاجتماعية والوجدانية فى بنية الشخصية فان اللعب يؤدى دورا بناءا فى تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا حيث يكتسب مهارات العمل الجماعى ويشارك فى اداء الادوار والالتزام بقواعد الالعاب.

ج-اما من الناحية النفسحركية فيكتسب الطفل مهارات جسدية كحرية اليدين والرجلين والاصابع والعينين والراس .. الخ من خلال الجرى والقفز والرقص.

٥- اللعب والتوجيه المهنى :

يبدى الاطفال اهتماما خاصا باختبار عمل أو مهنى المستقبل التى يرغبون ويبدأون بتكوين اتجاهات تفضيلية نحو بعض المهن والاعمال دون غيرها، ويتاثر الاطفال فى ذلك بوالديهم أو بأقرابهم أو بمعارفهم وخاصة من يحبون من بين أولئك، وتظهر هذه الاهتمامات والتفضيلات من خلال ما يمارس هؤلاء الاطفال من ألوان اللعب ونشاط اللعب فى المراحل النمائية المتعاقبة، وتكون البنات عادة أكثر ثباتا فى اختياراتهن المهنية من الصبيان.

ولكى يقوم الاطفال بأى عمل عن طيب خاطر ينبغى أن نساعدهم على فهم مغزى العمل فى حياة الناس وأهميته للمجتمع كما ينبغى اثراء تصورات الاطفال عن: أين وكيف ولماذا يعمل الناس باختلاف تخصصاتهم، وأن نتيج لهم عن طريق اللعب فرص التعرف إلى أدوات العلم ووسائله وآلاته ومواده، وتبصيرهم عن طريق تمثيل ادوار العلم والمهن المختلفة بالفوائد الاجتماعية للعمل كما تقوم به الجماعات المهنية.

ويمكن للاباء والمدرسين استغلال اللعب فى توجيه الاطفال نحو التخصصات المهنية التى يختارونها فى مستقبلهم عن طريق اللعب من خلال:

أ-مساعدتهم على التعرف إلى أنواع المهن المتوافرة فى البيئة.

ب-التدريب على بعض مهارات تلك المهن وممارستها عن طريق اللعب التمثيلى.

ج-التعرف الى قدراتهم وامكانياتهم بشكل يعينهم على الاختيار المناسب.

د-الكشف عن ميولهم ورغباتهم وتنميتها باتجاه اختيار التخصصات المهنية.

هـ–التبصر بقيمة العمل والاعمال المختلفة للفرد والمجتمع.

٦-اللعب والاستطلاع

ـ نمو الاستطلاع:

يولد الأطفال ولديهم ميل أولي للانتباه إلي الأشياء أو الأحداث التي تتسم بالتغير ويتضمن المظاهر الآتية:

أ ـ الحركة: فالأشياء المتحركة تجذب انتباه الوليد أكثر من الأشياء الثابتة، فنعرض علي الوليد مثلا كرة حمراء مرة وطرف شئ أحمر وينظر إلي ذلك الطرف الأحمر الذي يتحرك ببطء لمدة أطول.

ب ـ التباين: ويظهر التباين في الأشياء ذات الحدود الواضحة، فإذا عرضنا علي وليد مثلثا أسود علي قاعدة بيضاء، كذلك إذا عرضنا عليه خطا عريضا أسود علي أرضية بيضاء فإنه يحوم ببصرة قرب حافة الخط الأسود.

ج–ـ اللون: يفضل الوليد اللون الأحمر ويأتي بعد ذلك الأزرق فالأصفر فالأخضر.

د-ـ **الخطوط المنحنية:** ينظر الوليد للخطوط المنحنية مدة أطول من الخطوط المستقيمة وعلي ذلك فأنه ينظر للدائرة مدة أطول مما ينظر إلي المربع أوالمثلث.

ويتضمن الاستطلاع التحرك نحو الأشياء ولمسها وتناولها ويتم هذا بعد الشهر الثالث ويستطيع لمس ما يراه أو تناوله نظارة والده إذا قرب منه، ويلاحظ أن الأطفال بين الشهر الرابع والسابع يستطيعون تناول شئ واحد في وقت واحد فيهزه ويدفعه وإذا اعطي شيئين فإنه يسقط أحدهما أما فيما بعد فيستطيع تناول دميتين فيهزهما ويدفعهما، وفيما بين الشهر الثانيعشر والخامس عشر يستطيع التوفيق بين الأشكال والعصي والمكعبات ومسك الأدوات والأشياء، إلا أن حب الاستطلاع يدفعه للبحث في الإدراج والرفوف واللعب بالأشياء الصغيرة كالأزرار والنقود وأي شئ ينطوي علي تغيرات في اللمس والصوت والرؤية تسليه وتمتعه.

علاقة الاستطلاع بالملل والحيرة:

أن الشواهد المستمدة من الحيوانات والناس تدل علي أن التكرار المستمر لنفس النماذج من المناظر والأصوات وغيرها يؤدي إلي إنجاز الأعمال بصورة أضعف، وبالنسبة للكائن الحي السليم فأن البيئة الرتيبة تولد في النهاية الضيق وبذل المحاولات لتنويعها.

فقد وجد أن أي مثير متغير سواء كان مألوفا من قبل أو لم يكن فإن رد الفعل عليه يكون أسرع منه بالنسبة للمثير غير المتغير (الثابت) وكان أطفال مدرسة الحضانة ينظرون إلي المثيرات الجديدة مرات أكثر وكانت استجاباتهم إليها أكثر من استجاباتهم للمثيرات التي عرضت عليهم قبل هذا سواء كانت رسومات هندسية أو بقع ملونة أو دمي.

وإذا تنافست معلومتان أو أكثر في جذب الانتباه فأن الطفل يقع في حيرة ويكون من الصعب عليه أن يحدد أو يصنف أو يحلل كلا منهما، ويخلق مثل هذا الموقف نوعا من الصراع المعرفي لما يسببه من تشتيت في الانتباه وفي التوتر الناتج عن ذلك ويزداد ذلك الصراع المعرفي عندما تؤدي المؤشرات التي ترتبط بتحديد شئ معين إلي نتائج متعارضة مثلا

مخلوق برأس أسد وجسم خروف، مثل هذا المخلوق يصعب تصنيفه ولكن عندما يكون أحد المؤشرين سائدا بدرجة أكبر فأن ذلك يكون ادعي إلي التقليل من حدة الصراع المعرفي وبالتالي تصبح عملية الاستيعاب أكثر سهولة، مثال: حصان باللون الأزرق يكون غير مألوف إلا أنه يظل حصانا بكل وضوح.

التنوع:

يلاحظ السلوك الاستطلاعي لدي الأطفال عادة عندما يتلقون لعبة جديدة وكانت تلك اللعبة تحتوي علي أزرار ومحولات وأدوات تشغيل أخرى وتحدث أصواتا ويشعل أضواء ويفتح أبوابا تشغل محركات ... الخ، ويستنفذ جميع الإمكانات التي يتضمنها تشغيلها.

أن اللعب الاستطلاعي لا يقف بالضرورة عند هذه النقطة فقد يحاول الطفل أن يجمع بين تلك العمليات البيسطة (التي استنفذها) بعضها مع بعض فيجمع معا مثلا إضاءة الضوء أو أحداث الصوت مع تحريك اللعبة أو فتح الأبواب أو استخدام هذه اللعبة ذاتها مع لعب أخرى.

هذا الشكل التنوعي من السلوك الاستطلاعي يعتبر وجها مختلفا عن ذلك الاستطلاع البسيط الذي بدأ به الطفل إزاء لعبته، ذلك إنه لا ينشأ من مجرد فضول أو حب استطلاع لشئ لم تكتمل المعلومات عنه بعد وإنما ينشأ من دافع آخر مختلف تماما هو الدافع إلي تغير المثير لمجرد عملية التغيير ذاتها، ولما كان من المعروف عن الأطفال أن مدي انتباههم قصير بالنسبة لما هو عليه عند الكبار لذلك فإنهم يكونون في حاجة إلي قدر كبير من الاستثارة والتغيير ولا شك في أن تنوع فرص الاستطلاع يمكنهم من إشباع هذه الحاجة والتغلب بالتالي علي الملل.

خصائص المواد التي تجذب انتباه الطفل:

أ ــ من خصائص المواد التي تجذب انتباه الطفل **التغير والتجديد** فالشئ الأحدث أو الأكبر أو الأكثر لمعانا أو الأعلي صوتا أو الشئ الملون أو الذي يطلق رائحة مفاجئة أو يكون ملمسه غير مستوي يجذب انتباه الطفل أكثر

من الألعاب التي اعتاد عليها ويرجع ذلك إلي ما يسمي بظاهرة الاعتياد والتي تتلخص في أن الاستجابة لأيمثير يمكن أن تخبو إذا تكرر عرض هذا المثير علي الطفل عدة مرات حيث يصبح الطفل معتادا علي رؤية ذلك المثير ويصبح المثير نفسه غير قادر بعد ذلك علي جذب انتباه الطفل.

ب ــ من خصائص المواد التي تجذب انتباه الطفل أيضا **التعقيد** فكلما كان المثير معقدا ازدادت بالطبع فرص جمع المعلومات عنه، وازداد بالتالي مدي اهتمام الطفل به وانتباهه إليه، وقلت فرص الاعتياد عليه.

ج ــ أن الموضوع المعقد يتضمن صفة أخرى وهي **صفة الغرابة** وبذلك يكون الطفل مدفوعا عند تناوله لموضوع معقد بدافعين بدلا من دافع واحد فيكون مدفوعا أولا بالرغبة في جمع المعلومات عن الموضوع ومدفوعا ثانيا باستجلاء الموقف بالنسبة لذلك الشئ حتى يزيل وجه الغرابة عنه عملا بمبدأ الكفاءة أو السيطرة علي البيئة.

وتشير بعض الدراسات بأن الأشياء التي تشكل نوعا من الحيرة للأطفال أفضل في لفت الانتباه من الأشياء التي لا تحدث حيرة عند الطفل

مثلا أن الدمي الجديدة كثيرا ما تلفت الانتباه لمدة يوم أو يومين ثم تطرح لعدم إثارة الانتباه أو الحيرة ويبدو أن ما يثير الانتباه هو الأحداث المدهشة والمتغيرة.

ومما لا شك فيه أن درجة عالية من التعقيد في اللعبة أكثر مما يمكن للطفل استيعابه هي شئ غير مرغوب فيه، ذلك أنه إذا كان الفرق بين الموقف المثير وما سبق للطفل أن تعلمه أكبر من اللازم فإن ذلك يثير التوتر والتجنب بدلا من الاهتمام والتناول وفي نفس الوقت إذا كان الفرق أقل من اللازم فأن الطفل سوف يمل، والمستوي الأمثل هو ذلك الذي يتحدي الطفل، ولكن يبقي

في نفس الوقت في حدود إمكانيته علي الاستيعاب.

٧-نمو التخيل واللعب الإيهامي

١ــ التخيل كمظهر للنمو العقلي:

أن اللعب التخيلي أو الإيهامي أو اللعب التمثيلي أشكال شائعة للعب في الطفولة، فيها يتعامل الطفل من خلال اللغة أو السلوك الصريح مع المواد أو المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما هي في الواقع ويبلغ اللعب الخيالي ذروته بين الثمانية عشر شهرا والسنة السابعة من العمر، ويتفق هذا مع تعلم الإشارة إلي الأشياء في غيبتها والاتصال عن طريق الإشارات الرمزية أو اللغة ويتعلم الأطفال كثيرا من لعبهم الإيهامي من الأطفال الأكبر سنا وخاصة الأخوة، كما يؤدي وجود الطفل وسط مجموعة من الأطفال متباينة في أعمارهم إلي تعلم سلوك خيالي أكثر مما لو كان الطفل يعيش وسط مجموعة متجانسة من حيث السن والجنس، لأن الأطفال الأصغر سنا يتعلمون بالمحاكاة من الأطفال الأكبر سنا في المجموعة.

ويتبع اللعب الإيهامي نسقا نمائيا محددا فقط لاحظ (ماركي ١٩٣٥) أن الأطفال قبل سن ثلاثة سنوات قد اظهروا اهتماما مسيطرا بالأشكال التالية من اللعب الإيهامي:

أ ــ **اضفاء صفات شخصية علي الأشياء:** كالتعلم مع الدمي أو الأشياء غير الحية أو كالألعاب التي تتضمن مخلوقات يتخيلها الطفل مثل العفريت أو الشبح.

ب ــ **الاستخدام الإيهامي للمواد:** كالتسمية التخيلية للأشياء مثل تسميته للعصا حصانا أو كالسلوك التخيلي الصريح البسيط مثل تناوله كوبا فارغا لكي يشرب منه.

ج ــ **المواقف الإيهامية:** التي تتضمن استخداما معقدا للمواد كبنائهم لمنزل، وفي معظم الحالات يرتبط لعبهم بالمواد الموجودة أمامهم في مجالهم الحسي العياني المباشر، وبعد سن الثلاث سنوات يصير الاستخدام الإيهامي للمواد هو أكثر الأنشطة التخيلية المميزة للعب في هذه الفترة، وكلما تطور نمو الطفل يزداد استخدامه للمواد بطرق أكثر تعقيدا، كأن يستخدم الرمل في بناء نفق بدلا من مجرد حفرة بمجرفة، وبالإضافة إلي ذلك يأخذ الطفل في الاشتراك في لعب يتضمن المواقف الإيهامية والأنشطة التركيبية من مواد خام، والألعاب التمثيلية الأخرى.

وتركز النظرية المعرفية علي أهمية اللعب التخيلي في النمو العقلي فاللعب أو النشاط الذي يقوم علي الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال.

ولكننا مدينون بشكل خاص إلي بياجيه بالملاحظات المفصلة عن تغيرات اللعب الوهمي بتغير السن.

- يفترض بياجيه أن التعبير بالرموز ينشأ مما يفعله الطفل بالأشياء أو من اتصاله بها وتكرر الأفعال التي يتبع بعضها بعضا بمحض المصادفة بأسلوب يكاد أن يكون علي نمط واحد، فالطفل حين يوضع في حوض للاستحمام تصطدم يده بالماء، يكرر هذا العمل مباشرة، وبعد ذلك نلاحظ أنه يلعب هذه اللعبة كلما وضع في حوض الماء.

- يري بياجيه أن الأفعال عند الطفل تتصف بالتعميم كما يقلد الناس الآخرين، فهو يرفع الصحيفة كما يفعل والده ويضع ملعقة علي أذنه كأنها سماعة التليفون.

- تتحول الحوادث الفردية إلي مناظر كاملة فيما بعد فقد يضع الطفل دبا في عربة ويجره كأنه يجر طفلا حقيقيا، كما يلعب الأطفال لعبة الأمهات والآباء وغير ذلك.

- لا تقتصر الأشياء الوهمية علي الأشياء الحقيقية غير الموجودة وحدها إذ قد تكون مخترعة فكثير من الأطفال يتخذون زملاء لعب وهميين.

- أن اللعب الإيهامي في الثانية خليط من حوادث أكثر أحكاما قد مورست بالفعل بالإضافة إلي الحوادث المتخيلة التي تولدت من ربط المعالم معا، وفي سن الرابعة يصبح الطفل بالتدريج أكثر قدرة علي تذكر الحوادث ورواية الحكايات بتسلسل منظم ويصبح اللعب الإيهامي بالمثل أكثر مطابقة وتماسكا.

-هناك تحسن يحدث لدي الأطفال في عملية التمييز بين الحقيقة والإدعاء والوهم كلما كبروا رغم أن أساس هذا التحول غير واضح كل الوضوح.

- يأخذ اللعب الإيهامي أشكالا مختلفة فهذا النوع من اللعب مرآة للثقافة السائدة في مجتمع الأطفال من حيث أنه يعكس بالتمثيل الأحداث الجارية في حياتهم اليومية.

وكل شئ يسمعه الطفل أو يراه يكرره بالمحاكاة في لعبه، ولا يعبر اللعب بالمحاكاة عن ثقافة المجتمع الذي يعيش فيه الطفل فحسب، وإنما يعكس أيضا روح العصر الذي ينمو فيه الطفل، فالأطفال في ظروف الحرب العالمية الثانية كانوا يلعبون بأشياء تخيلية تتضمن الجنود والدبابات والمدافع والطائرات.

أن اللعب الإيهامي أو التخيلي يؤدي دورا كبيرا في النمو المعرفي والانفعالي والاجتماعي للطفل، ولكن وظيفته المعرفية أكثر أهمية من وظيفته الاجتماعية والانفعالية، ذلك أن أهم ما يتضمنه هذا اللون من اللعب هو التعبير الرمزي، أي تحويل البيئة الطبيعية المباشرة إلي رموز، وأن الذي يجعل من هذه الرمزية في التعبير شيئا هاما، هو أنها الأساس الذي يقوم عليه كل تفكير ناضج فيما بعد، فالرياضيات والاستدلال المنطقي واللغة

وغيرها هي جميعا تفكير في الأفعال والأشياء بطريقة رمزية، ويري بياجيه أن اللعب الإيهامي هو التحول من النشاط الوظيفي العملي إلي النشاط التصوري، أي من الأفعال إلي الأفكار، وعلي ذلك فأن السماح لهذا اللون من اللعب أن يزدهر وينمو، إنما يقدم للطفل فرصة هائلة لكي ينمي قدراته المعرفية التي تمكنه من التفاعل علي مستوي تجريدي مع العالم الواقعي فيما بعد.

ويمكن أن نتتبع باختصار **مراحل تطور اللعب الإيهامي** علي الشكل التالي:

أ ــ **يبدأ اللعب الإيهامي في حوالي السنة والنصف** بعد أن يكون قد اكتمل لديه مفهوم دوام الشئ فالطفل ما كان يستطيع أن يتعامل مع رموز الأشياء بدلا من الأشياء ذاتها إذا لم يكن قد استطاع أن يحتفظ بصور ذهنية للأشياء والأحداث بعد زوالها عن إدراكه الحسي كأن يتظاهر بأنه ينام فيغمض عينيه أو يأكل من ملعقة فارغة فاللعب الإيهامي هنا يمثل حركات بسيطة.

ب ــ بعد السنة الثانية يبدأ اللعب الإيهامي في التطور في اتجاه أكثر تعقيدا فنجد في سن الثالثة أن الطفل يستغني عن وجود اللعب المشابهة للأشياء الحقيقية عند تظاهره بالقيام بأي نشاط يريده كأن يستخدم العصا بدلا من الحصان لكي يتظاهر بركوب الحصان، وهذا التحرر الجديد من الواقع يساعد الطفل علي أن يقوم بعدة أنشطة أو عمليات في وقت واحد، فعندما يلعب لعبة رجل الأطفاء مثلا، نجد الطفل يجعل نفسه سيارة الأطفاء والخرطوم وصفارة الانذار وغيرها، ولا شك أن هذا التطور الذي يتضمنه الرمز لعدة عمليات معا هو درجة من التعقيد في اللعب الإيهامي تنم عن نمو في كل من القدرة الحركية والمعرفية معا.

جـــ ــ بين الثالثة والرابعة يبدأ يلعب الأدوار أو اللعب التمثيلي ويصل هذا الاتجاه إلي حده الأقصي فيما بين الخامسة والسادسة ويصبح اللعب انساقا معقدة من الأفعال أو الأدوار المتبادلة بين الطفل ورفاقه وإبداعا عبقريا للمواد التمثيلية اللازمة لتلك الأدوار، وسياقا محكما للتمثيلية.

ويمكن أن نحدد المظاهر التالية كأشكال للعب التخيلي الإيهامي

١ــ الموضوعات المنزلية كبناء منزل، تأثيث منزل، الطبخ، تناول الطعام، عمل حفلة شاي، رعاية الأطفال الصغار أو أن يعملوا كآباء وأمهات أو كعريس وعروسة.

٢ــ البيع والشراء.

٣ــ الأنشطة المتصلة بالمواصلات مثل ركوب سيارة أو قطار، أو أن يكون الطفل مهندسا أو بحارا في سفينة أو طيارا يحلق بالطائرة.

٤ــ توقيع العقاب، كأن يلعب رجل شرطة يوقع العقاب علي المخالفين.

٥ــ إشعال الحرائق واللعب كرجال إطفاء.

٦ــ القتل والموت.

٧ــ لعب أدوار أشخاص خياليين مثل بابانويل أو سندريلا.

٢ــ اللعب الإيهامي والتعبير عن المشاعر:

أن اللعب يهئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع الملئ بالالتزامات والقيود والإحباط والقواعد والأوامر والنواهي لكي يعيش أحداثا كان يرغب في أن تحدث له ولكنها لا تحدث أو يعدل من أحداث وقعت له بشكل معين وكان يرغب في أن تحدث له بشكل آخر، أنه انطلاقة يحل بها الطفل ولو وقتيا، التناقض القائم بينه وبين الكبار المحيطين به، ليس هذا فحسب، بل أنه انطلاقة أيضا للتحرر من قيود القوانين الطبيعية التي قد تحول بينه وبين التجريب واستخدام الوسائل، دون ضرورة للربط بينها وبين الغايات أو النتائج، وباختصار فرصة كي يتصرف الطفل بحرية دون التقيد بقوانين الواقع.

كما يهئ اللعب فرصة للطفل كي يتخلص ولو مؤقتا من الصراعات التي يعانيها، وأن يتخفف من حدة التوتر والإحباط الذين ينوء بهما، ويرتبط هذا الاتجاه في تفسير اللعب بنظرية التحليل النفسي، ومنها انبثق استخدام اللعب كأداة للتشخيص والعلاج معا لمشكلات الطفل، ذلك أن اللعب وخاصة اللعب الإيهامي يقدم للأخصائيين فرصة آمنة للكشف عن الصراعات

الانفعالية دون أن يكون للكبير في هذه المواقف أي تدخل، كذلك يساعد اللعب علي تشكيل مواقف تعليمية علاجية، يمكن أن يكتسب فيها الطفل مهارات سلوكية جديدة تساعده علي إعادة التكيف.

أن الرأي القائل بأن اللعب الإيهامي يعبر عن شعور الفرد ورغباته الشخصية ينبع أصلا من تمييز "فرويد" بين نمطين أساسيين هما: التفكير المبني علي تحقيق رغبة والتفكير المنطقي، وبناء علي هذا ينظم التفكير أصلا علي ضوء الميول الفطرية ويستخدم رموزا تستمد معناها من ارتباطها بالغرائز، وينفصل التفكير المنطقي عن هذا عندما يصبح الإشباع المتخيل غير كاف، ولكن تستمر الرغبات غير المعترف بها أو التي لم تتحقق بعد أو المتعذر تحقيقها في البحث عن تعبير لها عن طريق اللعب ثم عن طريق أحلام اليقظة.

وهناك أنواع من اختبارات الشخصية تعرف باسم الاختبارات "الإسقاطية" تستخدم التخيل واللعب فيعطي الشخص بقعا من الحبر وصورا غير واضحة أو مجموعات من الدمي ويطلب إليه تفسيرها أو تكوين حكاية

منها بأية طريقة يريدها، ولما كانت مثل هذه المادة الغامضة المبهمة تتزود بالحد الأدني من المعلومات الموضوعية فمن المسلم به أن إنتاج الفرد سيكون بالضرورة انعكاسا لاهتماماته العاطفية، والاختبارات الإسقاطية قد استخدمها أيضا السيكولوجيون أصحاب مدرسة نظرية التعلم، ولقد سلم هؤلاء بأن اللعب والتخيل عينات من السلوك الذي يعكس استجابات الفرد العامة التي تعلمها.

أن الشعور بالغضب أو الإحباط يؤثران في اللعب التخيلي واللعب الإيهامي، وقد كانت قصص التلاميذ الذين كدروا عمدا من قبل أكثر عدوانية عن قصص أولئك الذين لم يتعرضوا للازعاج والتكدير، وكان لعب الأطفال الصغار التخيلي أثناء تجربة إحباط مثل رؤية دمي جذابة ثم منعهم من تناولها أضعف بناء وأقل ترابطا مما كان في جلسة سابقة، كما لوحظ من التجارب أن الصبيان أكثر عدوانا من البنات في اللعب، كما لوحظ أن الأطفال الشديدي الخجل من أكثر الأطفال عدوانا في لعب الدمي.

أن اللعب الإيهامي كثيرا ما يكون مستهجنا همجيا فقد يقال علي لسان العروسة أنها ستقلي الأم علي الموقد والطفل سيغرق الشياطين والذئاب، فالمجتمع يسمح بنوع من السلوك المستهجن في علاقة اللعب، فعندما قيل لطفل في الرابعة إلا يستخدم تعبيرات معينة مع الكبار، فقال: ولكنني استطيع أن اتحدث علي هذا النحو مع لعبتي ألا استطيع ذلك؟

أن وظائف الايهام لا تقوم وحدها بالعمل كتعويض أو تعبير عن المشاعر بل أنها تتأثر أيضا بالتدريب والمصادفة وبالعلاقة الاجتماعية.

٣ــ وظائف اللعب الإيهامي:

هل اللعب الايهامي شيئا مفيدا أم لا؟ وهل الخبرة التعويضية من الخوف والغضب توقظ وتظهر الانفعالات كما ظن ارسطو، أم أنها تشجع العادات العدوانية والسلوك غير المنطقي؟ وهل ينبغي إعطاء الأطفال دمي من البنادق لكي يزعموا أنهم يقومون بلعبة الحرب والقتال أم أننا نشجعهم علي العدوان وحسب؟

إن الإجابة بالنفي أو الإيجاب ليست يسيرة ولكن اللعب الايهامي وظائف عدة منها:

١ــ اللعب الايهامي نوع من الاستطلاع وقد يندفع الطفل داخل المنزل مدعيا الخوف من الدببة التي تطارده أو يدعي أنه سقط علي شجرة وهناك أمثلة قدمها فالنتين تشير إلي أن الطفل يستطلع مشاعره وعواطفه بنفس الطريقة التي يستطلع بها المدركات الحسية التي تحدث في العالم الخارجي.

٢ــ قد يكون اللعب الايهامي ليخفف من وطأة الانفعالات الشديدة التي قد افزعت الطفل فقد حدث أن طفلا في الرابعة فزع حين وجد منزله مملوءا بالدخان نتيجة اندلاع النار فأخذ فيما بعد يلعب متخيلا بيوتا شبت فيها النار وأنه يهرب منه، فلربما كان لتكرار اللعب بصحبة أقرانه قد ساعده علي هضم التجربة وتحفيف حدة الانفعال.

٣ــ هناك نوع من اللعب الايهامي تستفز وتستثير بوضوح بدلا من تهدئة الهياج كأن ينتهي اللعب بالضحك الشديد أو العدوان.

٤ــ هناك عدة أمثلة للعب يجب أن توصف بأنها مدفوعة بالرغبة أو تعويضية، ولا شك في أن الأطفال يصادقون أحيانا علي الحوادث لا بالطريقة التي اجريت بها، ولكن بالصورة التي كانوا يحبون أن تحدث بها.

٥ــ هناك ألعاب يظهر أن الطفل يمثل لنفسه بصورة ملموسة تعبيرا أو فعلا محيرا نوعا ما، ويبدو أنه جزء من مجهود يهدف إلي جعل الدنيا ذات معني، وهو يجربها تجربة حرفية بالفعل.

٦ــ قدر كبير من اللعب الايهامي يعد تكرارا لشئ ما جربه الطفل، والأكثر شيوعا هي الألعاب التي تمثل البيوت والأسر والمحال التجارية والمدارس، ولكن أي حدث مثير كالسفر إلي ايطاليا في الطائرة قد يعاد تمثيله بالتفصيل في العام التالي مع الالتجاء إلي الكبار في كثير من الأحيان للتأكد من لون الطيارة أو الترتيب الصحيح للحوادث.

٧ــ قد يحدث اللعب الايهامي لتثبيت ذكري مبهمة أو تغيير حدث بحيث يجعله مبهجا لنفسه في الخيال.

وبشكل عام ليس هناك وظيفة واحدة للعب الايهامي، فقد يستطلع الطفل مشاعره، أو يستزيد من استثارته، أو يحاول فهم حادث محير أو يزيل خوفه، أو البحث في ذكري مبهمة، أو تغيير حدث بحيث يجعله مبهجا لنفسه في الخيال.

ويمكن تلخيص رأي بياجيه في اللعب الرمزي بأنه تمثيل للحوادث في صور رمزية وأنه استطلاع ومعالجة يدوية وتكرار وتغيير وتثبيت وتصنيف الانطباعات والحوادث والمشاعر التي يمكن ملاحظتها في اللعب الايهامي عند الأطفال، ويقترح بياجيه أن التغييرات في اللعب تنجم أساسا من عدم القدرة علي ترتيب الحوادث ترتيبا متعاقبا أو منطقيا.

تطبيقات على الفصل الثامن

١- دور اللعب في عملية التشخيص

٢- كيفية استخدامك اللعب في التوجية المهني للاطفال

٣- أذكري مراحل اللعب الايهامي

الفصل التاسع

أدوار المعلمة ومسئولياتها في إثراء اللعب

ما من شك في أن الأطفال يستمتعون باللعب وأنهم سيودون الاستمرار في النشاط الذي يمتعهم ، فالمتعة تشكل الدافع وحينما يكون الأطفال مدفوعين للقيام بشئ ما (مدفوعين داخلياً) فإنهم سوف يظهرون قدراً أكبر من المثابرة ، وسيحاولون التغلب علي الصعوبات كما سيظهرون تركيزاً

أكبر ولمدة أطول، كما أنه من المحتمل أكثر أن يبذلوا جهداً أكبر فيما يقومون به.

تلك هي الأسباب الأساسية التي دفعت الكثيرين للإيمان بجدوي اللعب وبتبنيه وسيلة أساسية لتعلم الأطفال ، فالتعلم يحتاج للدافعية الداخلية، والمثابرة ، ومحاولة التغلب علي الصعوبات وبذل الجهد ، إذن ، ومن كل ما سبق لم لا تتبني المعلمات داخل رياض الأطفال " طريقة اللعب Play way" ؟.

وحينما قدمت طريقة اللعب لأول مرة داخل مدارس الأطفال آمن الكثيرون بأن كل ما هو مطلوب من المعلمة هو إتاحة الفرص للعب بالنسبة للأطفال، فبمجرد إتاحة الفرصة للأطفال للعب ، فإن التعلم سوف يظهر بصورة طبيعية، وبنفس الكيفية كان يعتقد أنه إذا ما كان الأطفال الصغار قادرون علي الحديث بحرية مع بعضهم البعض داخل المدرسة ، فإن استخدامهم للغة سوف يتطور وينمو بصورة أوتوماتيكية .

وبالمثل ، فإن بعض البالغين قد توقعوا أن كل الأطفال المحاطين بكتب جذابة سوف يظهرون الرغبة في القراءة ، إلا أن الخبرة والبحوث الحديثة وملاحظات المعلمات كلها أظهرت أن التجهيزات بالخامات، وإتاحة الفرص ليس كافياً ، فليس صحيحاً أن كل الأطفال سيتعلمون القراءة إذا ما غمروا وسط الكتب، كما أن المحادثات مع أقرانهم لن تحسن بالضرورة من النمو اللغوي، إلا إذا توافرت الفرص والاستثارة داخل المدرسة للأطفال لكي يطرحوا الأسئلة ويحاولوا أن يشرحوا ما يلاحظونه ، وما لم يحدث ذلك فإن خبراتهم يمكن أن تظل دائماً مسألة استمتاع باللعب ، بحيث تشبع اهتماماً آنياً لديهم ، بدلاً من أن تقودهم إضافة إلي ذلك إلي زيادة فهمهم العقلي عن العالم ، وتيسير قدرتهم علي التفكير العلمي والرياضي والمنطقي ، فإذا ما ترك الأطفال وشأنهم تماماً أثناء اللعب ، فإن لعبهم سوف يصبح تكرارياً فاقداً لأي أهداف ، ومنفصلاً عن أي تعلم معرفي .

كما أن هناك من الأدلة علي أن النمو المعرفي يتطور من خلال اللعب، وهذا النمو لا يظهر دون وجود مساعدة من جانب المعلمة أو

مشاركة في بعض الأحيان، فالأطفال الذين يتركون وحدهم أثناء اللعب لا ينمون من الناحية التخيلية Imaginatively ، فبعد فترة من الوقت سوف يصبح لعبهم تكرارياً ويفتقر إلي التطور.

كما أن أعمال " سميلانسكي " التي أشرنا إليها من قبل قد قادتها إلي استنتاج أن الأطفال الذين يتركون للعب بمفردهم يصلون إلي مرحلة من التقليد imitative stage في اللعب، ولكنهم لا ينمون لأبعد من هذه المرحلة، ونفس هذا الاستنتاج قد توصلت إليه " تاف " Tough (١٩٧٦م) حيث توصلت إلي أنه أثناء اللعب تنمو لغة الأطفال، ولكن ذلك يحدث فقط إذا ما كانت هناك مشاركة من جانب المعلمة ، تتحدث إليهم وتستثيرهم بالأسئلة.

ودون معاونة المعلمة من خلال تنظيم البيئة وتوفير الاقتراحات ، فإن الأطفال يصلون إلي نقطة حرجة في لعبهم ، ويصبح لعبهم بلا هدف من الناحية العقلية، كما أنهم لن يتمكنوا من بناء الجسر بين ما هو رمزي وما هو حقيقي ، والتعلم لن يظهر . أن المعلمة البارعة يمكن أن تلاحظ نقاط

الاستفسار لدي أطفالها، وتوفر المزيد من الخامات وتستثير المناقشات ، أو تقترح احتمالات جديدة في الموقف الحالي. (كاثلين مانينج وآخر ١٩٩٢م) . إذا ما نعنيه باللعب الجيد والذي يستثير التعلم يجب أن يشمل رؤية كل من الطفل والمعلمة معاً ، ولكن يجب أن تكون المعلمة معدة جيداً بالمهارات اللازمة لكي تساهم في تأثيث موقف اللعب وبنائه، وفي تحديد أشكال التدخل الملائمة، بناء علي ما تعلمته عن نمو الأطفال، ونمو مراحل اللعب لديهم .

إن بناء مواقف اللعب من جانب المعلمة لا يعني تحديد ظروف وقواعد جامدة يدفع الأطفال للعب في إطارها، ولكن بناء مواقف اللعب نعني به أن تبني المعلمة علي لعب الأطفال التلقائي ، وأن تستمد الدليل علي ذلك من الأطفال أنفسهم ، فالمعلمة عند بنائها لموقف اللعب ، يجب أن تترك حرية الاختيار للأطفال، حيث إنه إذا ما تم بناء اللعب بحيث لا يكون لدي الأطفال أي فرص لاختيار خاماتهم أو المساحة التي سوف يلعبون فيها ، والوقت الذي سوف يستغرقونه وأقرانهم في اللعب ، أو أن يطوروا أفكارهم

الخاصة ، فإن المعلمة في الواقع سوف تفشل في تحقيق أهدافها ، وسوف يتوقف الأطفال عن اللعب .

وتذكر " كاتلين ماتينج " بأننا لكي نبني اللعب فإننا يجب أن ننظر إليه من خلال أعين الكبار، لكي نري كل أشكال التعلم المحتملة والممكنة، كما أننا بحاجة لأن ننظر إليه من خلال أعين الصغار لكي نبنيه بطريقة مقبولة لديهم ، وقد عرفت " ماتينج " البناء Structuring باعتباره يتضمن جانبين :

(١) الإعداد : ويشمل إتاحة المساحة، توفير الوقت الملائم والكافي، توفير الخامات الكافية لبدء اللعب ورعايته والعمل علي تطوير إمكانياته، رفع الخامات التي تلاحظ أن الأطفال يهملونها أو التي أدت أغراضها، ووضع قوانين لحماية الأطفال، حماية الأدوات وتمكين اللعب من الظهور في المدرسة.

(٢) أن تتقبل المعلمة القيام بدور فعال ونشط ، حيث تشارك الأطفال لعبهم ، لكي توسع من مواقف التعلم المتضمنة فيه ، ولكي ترتقي بالنمو الجسماني

والاجتماعي والعاطفي ، وهذا يتضمن ثلاثة أنواع من الأدوار من جانب المعلمة : أن يكون لها دور كمشاركة ، ودورها كمحفزة ودورها في التدخل في لعب الأطفال.

المبادئ المرشدة للتدخل في اللعب :

ومن جانبها وضعت " جوديث فان هورن " مبادئ أربعة عامة ترشد تفكيرنا حول أساليب المعلمة التي يمكن أن تستخدمها لتدعيم اللعب داخل منهجها، إن كلا من هذه المبادئ يمكن تطبيقها علي مدار كل المجموعات العمرية للأطفال، وداخل السياقات التي تتضمن اللعب التلقائي وتلك التي تتضمن لعب موجه من جانب المعلمة هذه المبادئ الأربعة هي :

١- الأخذ بوجهة نظر الطفل :

بمعني أن تأخذ المعلمة بوجهة نظر الطفل بالنسبة للخبرة والخامات داخل الفصل، إن التطبيق المناسب نمائياً Developmentaly appropriate practice وهو أحد التعبيرات التي صاغها "بريد كامب"

Bredekamp(١٩٨٧) والذي يتضمن الفهم للنمو المناسب لعمل الأطفال الصغار ، فعلي سبيل المثال معرفة أن الأطفال الصغار عادة ما يحتاجون اللعب بأدوات حقيقية ، بينما الأطفال الأكبر عادة ما يفضلون اللعب بالمكعبات والبلي ، أو أي خامات أخري غير محددة البناء Unstructured material يعتبر نموذجاً علي استخدام نظريات نمو الطفل والبحوث المتعلقة بها لكي نسترشد بها عند التطبيق في مجال اللعب مع الأطفال الصغار .

إن التطبيق أو التدريب المناسب نمائياً أيضاً يتضمن الفهم للنمو الفردي لكل طفل علي حدة ، فما يحضره طفل ما ، من مفاهيم داخل المدرسة قد يختلف عما يحضره طفل آخر من مفاهيم تبعاً للخبرات التي يمرون بها داخل منازلهم ، وتبعاً للاختلافات في الثقافات الفرعية داخل المجتمع الواحد . وبالتالي فإن المعلمة يجب أن تعرف جيداً أنه علي الرغم من دراستها لنظريات النمو إلا أنها لن تتعامل مع مجموعة متجانسة النمو، ومتجانسة الملامح من الأطفال ، وعند الأخذ بوجهة نظر الطفل حول

الخبرة والخامات ، فإن المعلمة تعمل مع كل من هذه الجوانب الخاصة بالتطبيق المناسب نمائياً . من حيث إظهار الفهم للنمو الطبيعي بالنسبة لمجموعة عمرية محددة . والفهم لخبرات الحياة داخل وخارج المدرسة التي تساهم في تشكيل معني هذه الخبرات بالنسبة لكل طفل مفرد .

٢- المعلمة باعتبارها ملاحظة دقيقة :

إن المبدأ الثاني الذي يحكم توجيه المعلمة للعب الأطفال داخل المنهج هو وظيفة المعلمة باعتبارها ملاحظة جادة لسلوك الأطفال . إن مهارات الملاحظة يتم تدعيمها من خلال تصميم الوقت للمرور حول الفصل، لجمع ملاحظات سريعة داخل استمارات منظمة ، أو أن تجلس لكي تلاحظ ملاحظة تفصيلية داخل أحد المناطق من فصلها . كما أن المعلمة تستخدم كذلك إستراتيجيات الملاحظة الخاصة بها حينما تعمل مع مجموعة صغيرة من الأطفال داخل نشاط محدد ، وأن تأخذ وقتاً في كتابة ما لاحظه الأطفال وأسئلتهم ، وتجاربهم ، وافتراضاتهم أثناء عملهم ولعبهم.

٣- المعلمة كمديرة لمسرح اللعب As Stage Manager

المبدأ الثالث يتعلق بمهارة المعلمة في تنظيم البيئة ، فهي تخطط للخبرات بالنسبة للأطفال ، وتحدد الترتيب والتنظيم المكاني ، والخامات الأساسية المطلوبة والأدوات المكملة ، وهيكل الوقت الذي سوف يحتاجه الأطفال لكي يبنوا معرفتهم من خلال اللعب ، في هذا الدور تدعم المعلمة اللعب بصورة غير مباشرة من خلال تنظيم البيئة المادية والوقت للعب الأطفال.

٤- رؤية المعني كما بناه الأطفال :

إن المعلمة الحساسة تعلم أن الأطفال يبنون المعاني من خلال جوانب كثيرة من خبراتهم ، أحياناً ما يظهر معني ما أثناء جلوس الطفل والمعلمة معا لكي يتبينوا أو يتحققوا من هجاء كلمة جديدة ، وأحياناً ما تظهر المعاني أثناء اقتراح شركاء اللعب لدعامة جديدة للبناء بالمكعبات ، أو اقتراح ملابس لدور ما في اللعب الدرامي، إن تفاعل الأطفال مع البالغين ومع الأطفال الآخرين داخل مواقف الفصل تخلق سياقات يمكن للمعرفة فيها أن تتخذ معاني مختلفة وأكثر تطوراً . (جوديث فان هورن وآخرين ، ١٩٩٣)

أدوار المعلمة لإثراء اللعب :

كذلك تحدد " إيزينيبرج "أدوار المعلمة ومسئولياتها التي تحدد بدورها أسلوب تدخلها في لعب الأطفال بغرض إثرائه وهي تجمل هذه الأدوار في :

(أ) المعلمة كملاحظة :

إن المعلمات يجب أن يكن ملاحظات جيدات للعب الأطفال حتي يمكنهن أن يحددن إذا ما كان الأطفال بحاجة إلي المعاونة في مواجهة مشكلة ما، وإذا ما كانت الخامات أو اللعب يستثيرهم بدرجة كافية أو أنهم بحاجة إلي خامات إضافية، وكيف يساهم موقف اللعب في نمو مهارات الأطفال الاجتماعية، والحركية والمهارات المعرفية .

إن الملاحظ الماهر يلاحظ أي الأطفال يلعب أي دور ، والموضوع الذي عادة ما يختاره طفل معين ، وكيف يدخل الأطفال موقف اللعب وكيف يخرجون منه، وقدرة الأطفال النامية في المشاركة في أنشطة الجماعة .

(ب) المعلمة كمعدلة :

أحياناً ما يكرر الأطفال بعض الأفعال داخل لعبهم ولا يمكنهم أن يتقدموا بأفكار جديدة أو موضوعات أو أدوار جديدة ، إن المعلمة يمكن أن تعدل وتوسع من أبعاد لعبهم بإضافة دمي جديدة أو أدوات ، أو من خلال طرح بعض الأسئلة التي تطور من اللعب ولكنها لا تغيره .

(ج) المعلمة كمخططة :

إن المعلمة كذلك عليها أن تخطط للعب الأطفال ، فالبيئة الملائمة والمدعمة للعب يجب أن توفر الوقت الكافي لكي ينمو هذا اللعب ويتطور، ويتمكن الأطفال من خلاله من تنفيذ الموضوعات والمشاهد التي خططوا لها، كذلك يجب أن يتضمن المساحة الكافية لكي يتمكن الأطفال من تنفيذ وتمثيل هذه المشاهد ، أو أن يبنوا شيئاً ، وأن يتوافر كذلك كم متنوع من الخامات التي تشجع علي كل أنواع اللعب وأن توفر كذلك خبرات عامة مألوفة حتي يتمكن الاطفال من تمثيل الأدوار التي يفهمونها (ففي اللعب يطبق الطفل ما يعرفه).

(د) المعلمة كمستجيبة As responders

حينما تصف المعلمة أفعال الأطفال وكلماتهم أو تطرح أسئلة حول الدور أو الموضوع ، فإنها في الواقع توفر تغذية مرتدة حول ما يقولونه ويفعلونه فالتعليق بعبارة مثل " أنا أري أنك تحملين حقيبة كبيرة للبقالة "أو " لقد لاحظت أنك قد غطيت طفلك الرضيع ببطانية دافئة قبل أن تذهبي به إلي عيادة الطبيب " .

إن مثل هذه التعليقات تعطي الأطفال الفرصة لكي يطوروا هذا السلوك إذا ما أرادوا. إن طرح الأسئلة وعمل اقتراحات ، أو معاونة الأطفال علي الاتصال بأطفال آخرين ، كلها تعتبر طرقاً تستجيب بها المعلمة للعب الأطفال .إن هذا النوع من التدخل ، علي أية حال ، يجب أن يستهدف دور الطفل في اللعب لا أن يستهدف الطفل ذاته ، فبهذه الطريقة يعمل التدخل من جانب المعلمة علي رعاية لعب الأطفال الدرامي أو السوسيودرامي ، وينقل إلي الأطفال رسالة غير مباشرة تحمل تقدير المعلمة لأنشطة اللعب التي يقومون بها .

(هـ) المعلمة كنموذج :

أحياناً يكون من المناسب بالنسبة للمعلمة أن تشارك بنشاط في اللعب بحيث تنقل إليهم نموذجاً من سلوك محدد أو دور محدد متعلق بالموضوع الدائر حوله اللعب ، وبهذه الطريقة يمكن للمعلمة أن تدرس للأفراد أو للمجموعات من الأطفال مهارة من مهارات اللعب التي سوف يحتاجونها أو سلوكاً معيناً .

فقد يجلس كل طفل داخل ركن الأسرة ممسكاً بلعبة ولكنهم لا يتشاركون مع بعضهم البعض في لعب أو موضوع معين ، فيمكن للمعلمة أن تدخل وتعطي الإحساس للاعبين بأنهم ضيفة في منزلهم ، وتسألهم عن أحوالهم ، أو عن الرائحة الذكية التي تشمها هل هي كيكة ؟ وما هي المناسبة ؟ وهكذا تقترح المعلمة أفكاراً جديدة من خلال إعطائها نموذجاً لما يمكن أن يكون عليه سلوكهم أو لعبهم داخل ركن الأسرة .

إن تبني الأدوار وتوقع ممارسة الأطفال للعب يمكن المعلمة من التحكم في منهج الطفولة المبكرة ، وأن تنأي بنفسها عن المنهج المرتكز

حول المهارات

(إينيبرج وآخر ، ١٩٩٣) .

كذلك تضيف " جوديث فان هورن " أن هناك أدواراً علي المعلمة أن تقوم بها، وهذه الأدوار يجب أن تعبر عن نفسها من خلال تفاعل المعلمة مع الأطفال أثناء لعبهم وتفكيرهم ، وأهم العناصر التي تؤثر في تبنيها لهذه الأدوار هو الاتجاه أو الإطار الذي تتبناه المعلمة تجاه لعب الأطفال .

ومن أهم الأدوار التي تتبناها المعلمة أثناء لعب الأطفال وتعلمهم هو سلوك " المعاضدة " Scaffolding أو " المساندة " وهذا التعبير قد طوره الباحثون الذين يعكفون علي دراسة الأساليب التي يدعم بها البالغين ويطوروا لغة الأطفال المبكرة ، وكما هو الحال بالنسبة للسقالات التي يتم إنشاؤها موازية للمبني الجديد لكي تدعم بناء دور جديد فإن البالغين يستخدمون أيضاً إطار عمل مؤقت أو وقتي يرشد محاولات الأطفال للاتصال الفعال مما يدعم من استخدام الأطفال للغة .

إن الخامات المادية مثل الكتب المصورة والألفاظ المأثورة التي يمكن للطفل أن يتنبأ بها كلها تعتبر من الأمثلة علي هذه العملية .

كذلك يشير هذا المصطلح ليتضمن الأساليب التي تدعم بها المعلمة وتيسر فهم المعاني داخل بيئة المدرسة أثناء اللعب .

إن البيئة تعتبر بمثابة الإطار المرجعي أو السياق الخاص باللعب في المدرسة ، إن العديد من العناصر البيئية " تساند " أنواعاً معينة من اللعب ، فعلي سبيل المثال نجد أن بعض الخامات والأدوات الموجودة في ركن الأسرة تدعم كلا من اللعب الدرامي والبنائي بالإضافة إلي تنمية اللغة .

فالمناضد الصغيرة والكراسي تساند اللعب الفردي والمتوازي ، والسجاجيد والوسائد توفر فرصاً للمشاركة أو للخصوصية .

ونحن كالبالغين ، ننظر إلي الأشياء المختلفة مثل المكتب أو المطعم أو المطبخ ونعرف جيداً نوع الأنشطة والسلوكيات المتوقع أن تدور في مثل هذه الأماكن وأثناء لعب الأطفال في مناطق مختلفة من المدرسة ، فإنهم يتعلمون القواعد الصريحة والضمنية حول ما هو متوقع ، وكنتيجة لذلك

يبدأون في قراءة الأدلة الاجتماعية والمادية لهذه المنطقة بعينها ، وعلي هذا فإن البيئة ليست فقط هي المستجيبة ، ولكن الأطفال يستجيبون لها بإحضار معرفتهم الخاصة عن المواقف والأحداث والأشخاص والأشياء الموجودة في العالم ، لكي ينشروا من خلالها فهمهم عما قد يتوقعه الآخرون منهم ، وكمثال آخر علي " المساندة " يمكن أن نستمده من تأثير تواجد المعلمة أثناء لعب الأطفال ، هو قيامها بتنظيم تناول الأطفال للخامات المحدودة ، كل في دوره ، ومن خلال هذا التنظيم يبدأ الأطفال يستشفون مبدأ الدور ويطبقون هذه القاعدة في المستقبل ، بحيث تبدأ المعلمة في سحب تواجدها تدريجياً من الجلوس الكامل معهم للتنظيم ، إلي المتابعة من حين لآخر إذا ما وجدت أي مشكلة إلي عدم التدخل إلا إذا ما لجأوا إليها ، ومن هذا المثال نري كيف يعمل سلوك " المساندة " في تنشئة الأطفال ، وتعلمهم حتي يصلوا إلي الاستقلال في سلوكهم .

إن السؤال الذي يظهر لدي معظم المعلمات هو : إلي أي مدي نعتبر المساندة مفيدة ؟ وماهو المقدار من المساندة الذي يعتبر معاوناً للأطفال ؟ وأي الأشكال يجب أن يأخذها ؟ ومتي يجب أن ترفع هذه المساندة ؟

إن المعلمات بحاجة لأن تضع في اعتبارها كلا من البيئة المادية ، وأساليب التدخل (أو الإحجام عن التدخل) باعتبارها عنصراً متكاملاً مع المساندة ، ففي ركن الرمل أو الماء علي سبيل المثال ، يمكن أن تعيد المعلمة توجيه أنتباه الأطفال عن النزاع حول الخامات باستخدام أصوات اللغب للتعبير عن انسياب المياه ، أو الماء وهو يغمر شيئاً ما .

إستراتيجيات التدخل الملائم في لعب الأطفال الموجه :

إن مهارات الملاحظة الدقيقة والرغبة في الانتظار والمراقبة أثناء بناء الأطفال معانيهم الخاصة تعتبر من العناصر الأساسية للمساندة الناجحة في مواقف المعلمة.

بالإضافة إلي سلوك " المساندة " الذي تقوم به المعلمة ، هناك أيضاً دور أساسي يتمثل في " توجيه اللعب " إن توجيه اللعب لا يعني إقحام

المعلمة نفسها في مواقف اللعب ، إن معظم مواقف اللعب التي نتحدث عنها هي مواقف اللعب التلقائي التي يبنيها الأطفال بأنفسهم ، وبالتالي فإن دور المعلمة يعتبر تقريباً غير مرئي ، ففي اللعب الموجه يكون دور المعلمة أكثر توجيهاً ، إن الإستراتيجيات المستخدمة في اللعب الموجه تختلف عن بعضها بصورة طفيفة اعتماداً علي طبيعة الخامات والمحتوي من المنهج الذي تعمل من خلاله المعلمة .

إن الإستراتيجيات التي تستخدمها المعلمة أثناء اللعب الموجه هي :

١- إستراتيجية الفنان المدرب The artist apprentice

في هذه الإستراتيجية تعمل المعلمة علي إبعاد الأشياء المكدسة في المكان الذي تدور فيه ألعاب الأطفال ، وهي دور شبيه بمعد المناظر علي المسرح ، وبقيام المعلمة بهذا الدور فإنها تعاون الأطفال علي التركيز علي موضوع اللعب ، كما أن اللعب يمكن أن يعرقل نتيجة البحث عن جزئية معينة تعتبر أساسية (مثل إكسسوارات مناسبة لبعض الأدوار أو بعض الأدوات).

إن الملمح الرئيسي لهذا الدور هو أن المعلمة لا تتدخل بإعطاء أو اقتراح قطعة الإكسسوار أو اقتراح أفعال معينة إلا إذا ما طلب منها الأطفال ذلك ، كذلك من ملامح هذا الدور ، حماية الأعمال غير المكتملة لبعض الأطفال مثل بناء المكعبات غير المكتمل ، والذي تضع المعلمة حوله بطاقة صغيرة توضح أن هذا العمل لم يكتمل بعد حتي يبتعد الأطفال عنه ، ويتناولوا قطعاً أخري بدلاً من تلك المستخدمة فيه .

٢- صانعة السلام The peacemaker :

إن الدور الخاص بالتدخل التالي هو دورها كصانعة للسلام ، حيث تعاون الأطفال علي حل الصراعات التي قد تظهر أثناء اللعب بطرق متعددة ، فقد توفر المعلمة بعض الإكسسوارات التي يمكن أن تعاون علي حل الجدل . فقد يتصارع الأطفال علي استخدام التليفون ، وهنا تقترح المعلمة استخدام أداة أخري كتليفون ونفس الشئ بالنسبة للنزاع علي الأدوار مثل دور الأميرة فأكثر من طفلة تود لعب دور الأميرة ، وهنا قد تقترح المعلمة إذا ما كان للأميرة أخت ، فإنه بذلك يتوفر دور للأميرة ودور لأختها .

٣- حارسة Gardian of the gate

إن المعلمة الحساسة تعاون الأطفال علي الدخول في لعب الآخرين الدائر بالفعل دون الاعتداء علي حقوق اللاعبين ، أو أن تحكم أنه ليس ملائماً التدخل في لعبهم الآن ، وقد ذكر كورسارو Corssaro (١٩٨٥) أن ٧٥% من محاولات أطفال الروضة للدخول في اللعب الدائر عادة ما تقابل بالرفض من جانب اللاعبين فالأطفال عموما يحاولون حماية لعبهم من تدخل الاخرين، ولكن بعد المحاولة الثانية أو الثالثة للدخول في اللعب تقابل ٥٠ % من محاولات الأطفال للدخول في اللعب بالنجاح ، وبناء علي ذلك فإن المعلمة يمكن أن تعاون الأطفال علي تنمية إستراتيجيات فعالة للدخول في اللعب بثقة والمحاولة من جديد .

فعلي سبيل المثال لايمكن أن تلاحظ المعلمة وجود طفل يشاهد لعب مجموعة من الأطفال ، ولكنه لا يجرؤ علي الاشتراك في لعبهم ، اقترحت عليه المعلمة أن يعلق الكاميرا علي كتفه وحينما فعل ذلك ، أثار انتباه الأطفال الآخرين فطلبوا منه أن يقوم بتصويرهم ، وبالتدريج أصبح جزءاً

من اللعب لهذه المجموعة ، وبهذه الطريقة عاونت المعلمة الطفل علي الدخول في اللعب دون التدخل في سير اللعب والسياق الاجتماعي الخاص به .

إن المعلمة يمكنها أن تفسر السياق الاجتماعي للعب ، فاللعب يمكن أن يمنح للمعلمة نظرة جانبية حول اللعب التخيلي ، فهو أولا يعكس الوضع الاجتماعي للأطفال في المجموعة فالأطفال ذوو الوضع الاجتماعي المرتفع عادة ما يلعبون أقوي الأدوار ، كما أنهم كذلك يوزعون الأدوار الأخري ويكلفون بها أقرانهم، والأطفال ذوي الوضع الأدني في المجموعة قد يحصلون علي هذا الوضع أساساً من جراء محاولاتهم غير الماهرة للدخول في لعب الآخرين .

كما أن اللعب أيضاً يعكس فهم الأطفال لثقافة إخوانهم في الفصل والمعلمة يمكنها أن تتولي الشرح نيابة عن مثل هؤلاء الأطفال ، وتشرح للآخرين وجهة نظرهم ودوافعهم مثل : " أنا أري أن سالي حقاً تود

الاشتراك في مجموعتكم ، إنها تبحث عن أصدقاء تلعب معهم ، هل تمانعون في أن تكونوا أصدقاءها ؟"

٤- لاعبة موازية Parallel Player

وهو دور أكثر نشاطاً بالنسبة للمعلمة حيث يتضمن لعبها بجانب الأطفال أو موازية لهم وفي هذا الدور تقوم المعلمة باللعب إلي جانب الأطفال ولكن ليس معهم باستخدام خامات مشابهة ، ولكنها في الواقع لا تتفاعل معهم ، وفي البداية قد تقلد المعلمة سلوك الطفل ، مثل سكب الرمال داخل إناء ، بحيث تضع أساساً للمبادلة فيما بعد . يلي ذلك ، أن تبدأ في تقديم أشكال أخري أكثر تنوعاً في اللعب مثل استخدام قمع وتنظر إذا ما كان الطفل يقلد ما فعلته ، وبهذه الطريقة يتم إرساء عملية التبادل هذه دون استخدام الكلمات ، وفي اللعب الدرامي قد تستخدم المعلمة أدوات بطريقة جديدة ، بحيث توسع من قدرات الأطفال علي زيادة المسافة الرمزية في البدائل المستخدمة فتعاون الأطفال علي إيجاد بدائل لأدوات يحتاجونها قد تكون بعيدة الشبه عن الأداة الأصلية .

٥- مشاهدة Spectator :

وذلك من خلال تعليقاتها من موقعها خارج اللعب ، حول المشاهد ومحتوي اللعب وبذلك فهي تنظم اللعب من وجهة نظر المشاهد لا اللاعب.

وبهذه الطريقة تدرب وتوجه اللعب من الخطوط الجانبية ، بأخذ دور المشاهد المهتم فقد تطرح بعض الأسئلة علي الأطفال الذين يتضمن لعبهم الدرامي الاستعداد للسفر ، مثل : هل اشتريتم التذاكر ؟هل معكم ما يكفي من ملابس ؟

إن هذه الإستراتيجية كغيرها من الإستراتيجيات الأخري التي تتضمن دوراً أكثر نشاطاً وإيجابية من جانب المعلمة ، حيث يجب علي المعلمة أن تكون حذرة وحساسة في تدخلها في اللعب ، حتي لا تفرض نفسها علي الموقف ، وتوقف من تدفق الأفكار الطبيعي للأطفال ، وتتدخل في سير

الأحداث ، أو تقدم عناصر غير متسقة مع مايدور في لعبهم ، وبعيدة عن انتباههم .

٦- مشاركة Participant

وهنا تأخذ المعلمة دوراً أكثر نشاطاً وإيجابية في اللعب ، فقد تكون الجارة التي تطرق الباب لكي تقترض بعض البيض ، أو كقائدة عربة الإسعاف التي تحمل شخصاً مصاباً إلي المستشفي .

وأيضاً في هذا الدور يجب أن تكون المعلمة حساسة للمؤشرات التي يعطيها لها الأطفال وألا تتدخل في اللعب إلا إذا طلب منها ذلك ، فهنا فقط يقوم الأطفال بتحديد طبيعة الدور الذي يودون أن تلعبه المعلمة ، وبذلك تضمن المعلمة ألا تكون هي المسيطرة علي موقف اللعب ، أو أنها قد سحبت التحكم في سير اللعب من الأطفال .

ففي بعض الأحيان حينما يسمح لأحد البالغين بالدخول إلي اللعب كمشارك ينتهي الوضع بأن يصبح هذا البالغ هو الموجه للعب ككل ،

بأحداثه ، وبتحديد الأدوار للأطفال واقتراح ما يفعلونه وما يقولونه بطريقة تسلطية بما يفسد جو اللعب .

٧- صناعة للتواؤم Matchmaker

فهي يمكن أن تساعد أزواجاً من الأطفال أو مجموعات من الأطفال علي اللعب معاً ، فقد تحاول جمع لاعبين ماهرين مع آخرين أقل قدرة ، بحيث يستفيد كل منهم من هذا التوزيع ، فقد تجمع بين طفلين إحداهما تعاني من انفصال أبويها بحيث تشعر بقدر من الضياع وعدم القدرة علي السيطرة علي مجريات الأمور في حياتها ، وطفل آخر يعاني من القلق نتيجة ولادة أخ له ، إن إعطاء الفتاة دور الأم التي تسيطر علي المواقف وتقوم علي رعاية طفلها الوليد يناسب هذه الطفلة ، بينما إعطاء دور الطفل الوليد للطفل الآخر يشعره بأنه موضع رعاية واهتمام وحب الآخرين ، ويشبع احتياجاته في هذه اللحظة .

٨- ممثلة للقصص Story player :

قدمت فيفيان بالي Vivian Paley تقنية جديدة لحماية لعب الأطفال ، تعاون في بناء شكله ، أو مظهره ، ولكنها لا تشكل محتواه ، في هذا الاتجاه يقوم الأطفال بإملاء قصصهم الخاصة علي المعلمة التي تكتبها نيابة عنهم حتي يتم تمثيلها فيما بعد في أيام المدرسة مع مجموعة من أطفال الفصل وكل مؤلف ينتقي الجزء الذي يود أن يمثله .

٩- مرشدة لعب Play Tutor

وهنا فإن المعلمة تتخذ أكثر الأدوار مباشرة من بين كل الأدوار السابقة حيث تقوم بإعادة خلق الأمان العاطفي للطفل باعتباره المصدر الأساسي الإنساني لتعلم اللعب. وهنا يشعر الطفل بأنه أمن لكي يغامر باستخدام رموز أو استخدام اللغة لكي تمثل معاني ملموسة لديه ، وفي هذا الدور تعطي المعلمة النموذج وتوجه لعب الطفل وتوفر التدعيم لجهود الطفل لإعطاء الرموز وللتفاعل داخل سياق اللعب .

وقد استند الباحثون لسنين عديدة علي أعمال سميلانسكي التي تركز عملها علي التدخل في لعب أطفال ما قبل المدرسة الذين يفتقر لعبهم الدرامي للتعقد

. والأطفال الذين يرتكز لعبهم علي مشاهد مكررة أحادية البعد ، والتي تعتبر تقليداً لما يشاهدونه في التليفزيون ، أو أولئك الذين يتصفون بالتردد في محاولاتهم للدخول في لعب الآخرين ، حيث رأت أن مثل هؤلاء الأطفال يمكن أن ترشد المعلمة في محاولاتها لمعاونة الأطفال علي إثراء لعبهم من خلال مثل هذه العناصر كتوسيع حدود الأدوار التي يمثلونها زيادة التفاعل الأجتماعي والتعبيرات اللفظية ، والمثابرة ، وتحويل الأدوات من خلال عملية تطلق عليها التدريب علي اللعب السوسيودرامي .

كما أن هناك باحثين آخرين قد انتقوا تكنيكاً آخر فيه تقوم المعلمة بتوزيع الأدوار ، وتوجيه الأطفال أثناء تمثيل القصص التي تقرأها للأطفال في فترة سابقة وهذا التكنيك يعطي مزيداً من السيطرة للمعلمة أكثر مماهو موجود في التدريب علي اللعب السوسيودرامي الذي يكون فيه الأطفال قصصهم الخاصة بمساندة المعلمة ، وهو أيضاً يختلف عن أسلوب "بالي " الذي تشجع فيه الأطفال علي إملاء قصصهم وفيما بعد يمثلونها .

ولأن هذه الإستراتيجية تقدم دوراً شديد المباشرة بالنسبة للكبار ، فإنه يجب أن يستخدم وفي أضيق الحدود ، فالأطفال الذين يجدون صعوبة في اللعب الرمزي، وخلق المسافة الرمزية و / أو التفاوض أثناء اللعب الاجتماعي، قد يكون من الأفضل لهم استخدام إستراتيجيات أقل مباشرة من جانب المعلمة .

وفي النهاية يجب أن نؤكد علي أن تقرير أي الإستراتيجيات يمكن أن تستخدمه المعلمة وفي أي سياق يحتاج إلي مهارة عالية وتفكير متمعن لتحديد أي السياقات ومع أي الأطفال تعتبر إستراتيجية معينة أكثر مناسبة من غيرها.

وبصفة عامة فإن المعلمة الحكيمة تتدخل من خلال أقل الإستراتيجيات مباشرة وإذا لم يفلح ذلك فإنها يمكن أن تتدرج في استخدام وسائل وإستراتيجيات أكثر مباشرة (جوديث فان هورن ، وآخرون ، ١٩٩٣) .

تطبيقات على الفصل التاسع

١- اذكري أدوارك كمعلمة في اثراء لعب الأطفال

٢- اذكرى الاستراتيجيات التى يمكن أن تستخدميها كمعلمة في التدخل الملائم للعب الأطفال الموجه؟

الفصل العاشر

اللعبة التعليمية عند الأطفال

المقصود باللعبة التعليمية:

هو ذلك النشاط المنظم أو مجموعة من الوان النشاط التى يقوم الطفل بها منفردا فى نسق تعليمى مخطط لتحقيق أهداف تعليمية معينة تتوافر فيها مواصفات أساسية لابد من توافرها وتحقق أهداف معينة ذات خصائص مميزة.

أهمية استخدام الالعاب كمصدر للتعلم:

١- تساعد على تثبيت المعلومات حيث أن المعلومة التى يتم تقديمها من خلال لعبه لا يمكن أن ينساها الطفل، حيث تكون فيها عنصر الحركة فهو يسمع ويرى ويقوم بنفسه بعمل حركى ويستخدم أكثر من حاسة.

٢- تساعد الالعاب على تنشيط الاطفال فهى تعمل على تنشيط الذهن والبدن لاستيعاب المعلومات والقدرة على تنشيط التفكير.

٣- تعمل الالعاب على ادخال البهجة والسرور لدى الاطفال بما فيها من حركة ومرح وامتاع وتسلية.

٤- تساعد الالعاب على تنمية الابتكار والابداع لدى الاطفال.

٥- يعتبر اللعب وسيلة هامة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدى الاطفال فى هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات والميل للشلة والشعور بالمكانة كل هذه من الخصائص المميزة لهذا السن واللعب يعمل فى تفريغ هذه الطاقات.

٦- تساعد الالعاب على كسر حاجز الملل والعزلة لدى بعض الاطفال.

٧- وتساعد الالعاب أيضا على زيادة مشاركة الاطفال مع وزيادة العلاقة بينهم.

٨- تعمل الالعاب على تشغيل أغلب الحواس والتى تساعد على تنشيط الذهن وتنمية القدرة على الملاحظة والتركيز والانتباه.

٩- يعتبر اللعب وسيلة هامة وبسيطة لتوصيل المعلومات وتبسيطها.

استخدم الالعاب كمصدر للتعلم:

١- يستخدم كتهيئة قبل عرض النشاط.

٢- يتسخدم لتنشيط الاطفال وتحريك الاجواء.

٣- كوسيلة تعليمية وخاصة فى تنمية المهارات الرياضية للطفل.

٤- لتحقيق الاهداف الوجدانية والسلوكية.

طريقة اختيار اللعبة التربوية وكيفية استعمالها فى حجرة النشاط.

١- أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة حجرة النشاط وعدد الاطفال بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها فى البيئة التعليمية المتوافرة، وأن تكون مناسبة لمستوى الاطفال.

٢- أن يقتنع المعلم بأن اللعبة سوف تلبى مهارات وعمليات يحتاجها الاطفال لقياس اتقانهم لها مستقبلا (وقت التقويم المستمر).

٣- أن تكون اللعبة مرتبطة بحياة الطفل وتنمية جوانب شخصيته لذا يجب أن يذكر الهدف العام والخاص للعبة بشكل واضح .

٤- أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة لكى يكتسب الاطفال أكبر قدر من التعلم.

٥- أن تتأكد معلمة الروضة من أن هذه اللعبة سوف تحقق الاهداف بشكل أفضل من أى وسيلة أخرى.

٦- أن تتأكد معلمة الروضة أنها تتقن قواعد اللعبة، وتعرف أهدافها ومضامينها الرئيسية بحيث تستطيع ادارتها بكفاءة عالية داخل قاعة النشاط.

٧- أن تراعى المعلمة تكلفتها، وامكانية إعادة استعمالها مرة أخرى.

وعندما تقرر المعلمة أن تستخدم لعبة تربوية داخل حجرة النشاط فلابد لها من القيام بالخطوات التالية لتضمن نجاح اللعبة وتضمن اكتساب الاطفال لاهدافها.

الخطوات التي يجب علي المعلمة اتباعها لنجاح اللعبة وتحقيق أهدافها.

١- دراسة اللعبة التربوية بدقة واتقان حيث لابد لها من معرفة قوانينها وشروطها، وأدوار الاطفال، وتحديد وقت استعمالها، وكيفية تنفيذها فى فترة واحدة أو أكثر.

٢- تقوم المعلمة بتهيئة أذهان الاطفال لموضوع اللعبة وذلك باعلام الاطفال عن أهداف اللعبة وربط ذلك بخبراتهم السابقة وبحاجاتهم ثم تحديد الوقت اللازم لاجرائها واعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة اللازمة لتحقيق الاهداف.

٣- على المعلمة تهيئة البيئة الصفية التعليمية المناسبة لاجراءات اللعبة التربوية، وذلك بالتأكد من الأدوات والمواد والأجهزة اللازمة والضرورية لتنفيذها بالاضافة الى تهيئة المحيط أو المكان الذى ستنفذ فيه اللعبة.

٤- تقسم المعلمة الاطفال إلى مجموعات وقد يلعب اثنان فى لعبة واحدة فى حالة اللعب الفردى.

٥- تقوم المعلمة بمشاهدة تنفيذ الاطفال اللعبة ومراقبتهم لمساعدتهم عند الضرورة أو التدخل إن لزم الأمر، كما تقوم أيضا بتنبيه الاطفال إلى الوقت المخصص لانجاز نشاطات اللعبة فيه، وتسجيل ملاحظاتها فى ورقة عن سير خطوات تنفيذ اللعبة.

٦- تلخيص موضوع اللعبة ومناقتشها بعد الانتهاء من ممارستها.

٧- اعلان النتيجة.

٨- جوائز تحفيزية للفائزين والمتفوقين إن أمكن.

فوائد اللعبة التعليمية:

لن نتحدث كثيرا فى أهميتها فقد سبقت الاشارة الى ذلك، ولكن يجب أن نوضح بأنها تساعد المعلمة، وتجعلها ملمة بالمواد التى تحتاجها عند أداء مهمتها، وتجعل الاطفال أكثر ميلا وفهما للنشاط، اضافة الى جو المرح الذى تبعثه خلال النشاط ، مما يزيد من استيعاب الاطفال للنشاط. ولعلنا نلخص فوائدها فيما يلى :

١-تمكن المعلمة من الحكم على الطفل من خلال مستواه الفعلي.
٢-تكشف للطفل الجوانب الهامة فى النشاط وطرق حلها.
٣-تعتبر وسيلة فعالة فى قياس اتجاه الطفل مما يسهل فى تنمية اتجاهه وكذلك تعزيزه.
٤-يتفاعل الطفل معها ايجابيا اكثر من تفاعله مع أى وسيلة تعليمية أخرى.
٥-تدخل فى نمو أنواع التعلم المعرفى مثل: المهارات المعرفية والمنطقية، تنمية المفاهيم اللغوية، تنمية المفاهيم العلمية.. الخ
٦-تقرب بيئة الروضة من بيئة الطفل المنزلية
٧-تجعل الطفل اكثر قابلية، وملم بالمهارات وعلى صلة وثيقة بالواقع التعليمى.
٨-يتعرف الطفل من خلالها على المشاكل التى سوف تواجهه وطرق حلها، وما يجب فعله تجاهها.
٩-تجعل الطفل اكثر اقبالا على النشاط.

١٠- يقوم الطفل من خلالها بحل مشكلات أقرب للحقيقة وقد تحدث، مما يساعده على ايجاد الحلول المناسبة.

١١- يتوفر فيها عناصر جذب كثيرة مثل: المنافسة، والحظ، والتشويق ، والاثارة .

مراحل تطبيق الالعاب التربوية:

أ- مرحلة الإعداد

وهذه المرحلة تسبق القيام باللعبة، وفيها يجب مراعاة الاتى :

١- دراسة اللعبة بدقة وذلك لاتقان قوانينها.

٢- توزيع الادوار على الاطفال وشرح النقاط الصعبة فيها مرارا.

٣- تحديد وقت اللعبة والتأكد من صلاحيتها .

٤- ملائمة المكان للعبة مع الأخذ بالاعتبار صفة اللعبة، وكونها جماعية أو فردية.

٥- تهيئة المعلم نفسه لهذه الالعاب بحيث يقوم بعمل التجارب اللازمة لكل لعبة .

٦- إعداد قائمة بأسماء الاطفال والخبرات المطلوب اكتسابها والخبرة المتوفرة لكل لعبة .

٧- تهيئة اذهان الاطفال مع اثارة انتباههم حتى يعرفوا المطلوب منهم.

٨- الحرص على عدم اثارة الشغب أو التعدى على الغير وذلك لحفظ النظام واتاحة الفرصة لكل طفل أن يحقق التعلم المطلوب.

ب- مرحلة استخدام اللعبة التربوية:

وفى هذه المرحلة يقوم الاطفال بالاستخدام ، ويجب مراعاة الاتى فى استخدام الالعاب.

١- أن يكون الاستخدام هادفا بمعنى أن يفعل الطفل ما نتوقع منه فعله.

مثال ذلك: أن ينظر الطفل إلى الصورة ويضع أمام كل صورة الاسم المناسب لها

٢- أن تترك المعلمة فرصة للطفل حتى يصل الى الحل المطلوب.

٣- الانتباه الى الاخطاء التى قد تتكرر من بعض الاطفال، ومحاولة التركيز عليها

٤- يجب مراعاة الفوارق العقلية بين الاطفال، وذلك فى توزيع الادوار حسب اللعبة

٥- يجب على المعلمة القبول ببعض الحركة التى قد تصاحب هذا النوع من التعليم، حتى لا يضيق الطفل ذرعا بفرض نظاما قاسيا يذهب بمنعه التعلم بهذه الطريقة.

ج- مرحلة التقييم:

وفى هذه المرحلة نقوم بتقييم الاطفال، وهنا نوضح بأن التقييم فى التعليم بالالعاب بالذات يكون واضحا للاطفال، وقد يحكم به الطفل بنفسه دون اللجوء الى المعلمة، وذلك من خلال مستوى أدائه الفردى، ومن خلال المجموعة التى ينتمى اليها.

د- مرحلة المتابعة:

وهذه المرحلة تعتمد اعتمادا كاملا على المعلمة التى تسعى جاهدة إلى متابعة الاطفال طوال الفترات المختلفة وكذلك تنويع الالعاب حسب الخبرات التى اكتسبها الاطفال.

شروط تصميم اللعبة التعليمية :

١- ايجاد لعبة يوجد بها نوع من التنافس بين لاعبين أو فريقين خلال مدة اللعب كلها.
٢- حصر المهمات التى يقوم الطفل بها وربطها بموضوع النشاط.
٣- الاقتصادية فى استخدام الأدوات والمواد المدرسية.
٤- ايجاد تعليم علاجى بعد الانتهاء من اللعبة.

طريقة تصميم اللعبة التعليمية:

١-اختيار الموضوع أو المحتوى والافكار الرئيسية والثانوية التى تتضمنها اللعبة.

٢-تحديد الاهداف التعليمية بشكل يوضح ما يمكن أن يفعله الطفل بعد دراسته للعبة، ولم يكن يفعله قبل ذلك.

٣-تحديد الوقت اللازم للعبة، وبيان استراتيجياتها الرئيسية.

٤-تحديد خصائص الفئة المستهدفة وبيان أدوار اللاعبين.

٥-وصف وتحديد المواد والأجهزة والامكانات المطلوبة لتنفيذ اللعبة.

٦-توضيح كيفية فوز أي فريق من اللاعبين على الفريق الاخر، ومتى يكون ذلك.

٧-تحديد قوانين اللعبة وبيان كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم بعضا حيث تصاغ أحداث اللعبة بشكل متسلسل، وتوضح الادوار التى يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف، وتبين نوع حركات اللاعب واتجاهاتها والعوائق التى قد تصادفه فى اللعب.

٨-تجربة اللعبة على عينة من الاطفال بغرض حل المشاكل التى قد تطرأ أثناء تطبيقها.

٩-إعداد اقتراحات للمناقشة بعد الانتهاء من اللعبة ويتضمن ذلك عناصر حول :

- الادراك الاولى للعبة طبيعتها وأهميتها.
- نموذج اللعبة.
- اجراءات وخطوات تنفيذ اللعبة ومدى أثر كل خطوة فى تقدم الاطفال نحو تحقيق الهدف.

- نتائج اللعبة ذاتها.
- انجاز التعلم
- التغذية الراجعة عن اللعبة كنظام متكامل، وذلك لتحسينها واثارة الدافعية لانجاز أعمال أخرى ناجحة ناتجة عن تنفيذ اللعبة.

نماذج لبعض الألعاب التي تؤهل للأندماج الاجتماعي

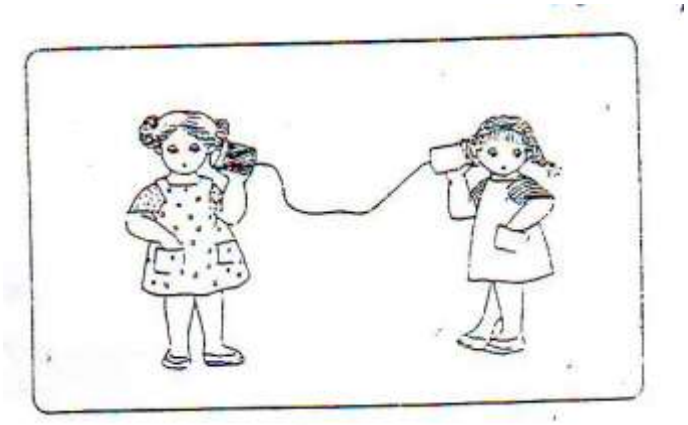
١- ألعاب التعارف .
٢- ألعاب الدور ووالتمثيل .
٣- ألعاب علي فصول السنة .

أ- ألعاب تؤهل للإندماج الجماعي :

عند وصول الأطفال الجدد إلي رياض الأطفال نحاول أن نكسبهم في صفنا للتخفيف من رد فعل لحظة الافتراق عن الأهل، أما إذا بقي أحدهما أو أحد أقارب الطفل في الروضة هذا العالم الجديد غير المعروف – فإن الاندماج فيه يصبح أكثر يسراً .

وعلينا أن ننتهز فرصة حبه للعب وشوقه إلي المزيد من المعرفة وندعوه إلي القيام بألعاب مشتركة مع أطفال مارسوها من قبل .

لعبة التليفون:



- المواد المستخدمة – قطعتين من الكرتون يصنع منهما إسطوانتين في اتساع فتحة كوب الماء – اسطوانتين من الورق المقوي – دوبارة قوية طويلة.
- نقص الإسطوانتين علي قدر محيط ورقتي الكرتون وتلصقهما بهما جيداً بحيث تكونا ثابتين مرتين – تمرر الدوبارة عبر الاسطوانتين وتثبت بعقدتين وتدهن الاسطوانتين بالألوان مختلفة حسب الرغبة (أحمر – أصفر – أزرق) .

تحدث معي عبر التليفون :

فكرة اللعبة (وطريقة اللعبة) :

يجلس الأطفال في شكل دائرة وتختار المعلمة مجموعة من الأطفال وتعطي كل منهم "تليفون لعبة " وتطلب من كل منهم أن يختار طفلاً ليتحدث

معه عبر التليفون قائلاً : تحدث معي عبر التليفون ؟ والطفل الذي يوافق علي الحديث مع قرينه عليه التوجه إلي المعلمة ليطلب منها " تليفون لعبة " ليتمكن من التحدث مع قرينه .

ملاحظات وإرشادات :

في حالة عدم وجود تليفون لعبة، علي المعلمة صناعة الإسطوانات التليفونية لتحل محل التليفون اللعبة، خيث تصنع الأسطوانات التليفونية بحجم كوب الماء من الكرتون ثم تمرر دوبارة عبر الإسطوانتين وتثبت جيداً كما يمكن للمعلمة أن تدهن الاسطوانتين بألوان مختلفة ليختار الأطفال من بينهما . يمكن للمعلمة أن تتدخل في الحديث بين كل طفلين لتوجيه الحوار بينهما .

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن أن تؤدي اللعب إلي الانتقال من المشي إلي وضع الانتشار الحر .
- يمكن تحديد موضوع معين من قبل المعلمة ليكون موضوع الحديث " رحت فين إمبارح "مثلاً .

الأدوات اللازمة :

نماذج من التليفونات اللعبة تكفي لعدد من الأطفال المشاركين في اللعب + تليفون إضافي أو القائم بالتدريب أو منفذ اللعبة .

ثم يضع يده في العلبة ليخرج أي من الصور الموجودة ويظهرها لباقي الأطفال وعلي الطفل الذي يتعرف علي الصورة بسرعة أن يتحدث عن صاحبها.

الأدوات اللازمة :

- كاميرا واحدة أو نموذج لكاميرا تصوير فوتوغرافي .
- صورة لكل طفل مشارك في اللعب .
- وعاء أو إناء أو علبة لوضع الصور .

ب- ألعاب التعارف والتفاعل الإجتماعي :

أنا وأنت وهو وهي :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال في أربعة دوائر ويحصل كل طفل من كل مجموعة علي رقم متسلسل من (١ – ٦) مثلاً ، ثم تنادي المعلمة علي أي رقم وليكن (٣) فيتقدم كل الأطفال أصحاب الرقم (٣) من كل مجموعة إلي الدائرة التي رسمت في المنتصف ليتعارف كل منهم علي الآخر . وهكذا حتي تنتهي الأرقام لتقوم المعلمة بتغيير أرقام الأطفال في كل مجموعة مرة أخري حتي لا يتقابل نفس الأطفال الأربعة مرة ثانية " أي يحصل الطفل رقم(١) في المرة الأولي علي رقم (٢) في المجموعة الأولي ورقم (٢) في

المجموعة الثانية علي رقم (٤) وهكذا باقي الأطفال في المجموعة رقم (٣)،(٤) وعندما تنادي المعلمة علي رقم (١) مثلاً يتقدم الأطفال الأربعة الحاصلين لهذا الرقم من كل مجموعة ليبدأ التعارف ، وهكذا حتي نهاية اللعبة .

ملاحظات وإرشادات :

- تقف المعلمة قريبة من الدائرة المرسومة في المنتصف مع ملاحظة باقي المجموعات .
- تتدخل المعلمة إذا دعت الظروف لذلك عند عدم تعارف الأطفال بعضهم البعض كبقائهم لفترة طويلة دون كلام مثلاً .

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن إعطاء كل طفل من المجموعة الأولي لعبة أو أداة مختلفة علي أن تتشابه الأدوات في باقي المجموعات الأربعة الأخري بدلاً من الأرقام المسلسلة من (١-٦) وعندما تظهر المعلمة أداة معينة كالكرة مثلاً فعلي كل طفل ممسك بكرة من المجموعات الأربعة أن يرفع الكرة لأعلي ثم يتقدم إلي الدائرة التي رسمت في المنتصف ليتعارف كل منهم علي الآخر .

الأدوات اللازمة :

أرقام من ١- ٦ أو ١٠ مكررة أربعة مرات تم تصميمها بحيث تعلق علي صدر الطفل المشارك في اللعب .

لعبة الأسماء :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

يجلس الأطفال علي كراسي في شكل دائرة ويبقي أحد هذه الكراسي غير مشغول ، ثم يقوم الطفل الجالس علي يسار هذا الكرسي (غير المشغول) الطرق عليه بيده اليمني ويقول : " هذا لكرسي غير مشغول وأتمني أن يأتي هنا .... "
(ويسمي اسم أحد الأطفال) فيأتي الطفل الذي تم النداء عليه ويجلس علي الكرسي في حين يقوم الطفل الذي يجلس علي يسار المكان الذي أصبح غير مشغول بمواصلة اللعب بنفس الطريقة .

ملاحظات وإرشادات

- يمكن أداء هذه اللعبة بدون كراسي أي أن يجلس الأطفال علي الأرض في شكل دائرة علي أن يترك مكان علي الأرض غير مشغول أو أن ترسم دوائر أو توضع أطواق علي الأرض .
- تجلس المعلمة أو المعلم أو المنفذ للعبة علي كرسي أو علي الأرض بين الأطفال .

- مراعاة أن تشمل اللعبة جميع الأطفال للانتقال إلي المكان غير المشغول وعلي المعلمة أو المعلم أو المنفذ للعبة مراعاة ذلك .

النصف الآخر :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

تعد المعلمة أشكالاً مختلفة من الورق المقوي " دائرة – مربع – مثلث ، مستطيل " بمساحات وألوان مختلفة بحيث يكون عددها مساو لنصف عدد الأطفال نقص الأشكال المعدة لنصفين متساويين ، ثم يعطي لكل طفل نصف شكل وتطلب المعلمة من كل منهم أن يبحث عن حامل النصف الآخر المكمل لنصف الشكل الذي معه وعندما يجده يتصافحان ويتعارفان علي بعضهما .

ملاحظات وإرشادات :

- تعد الأشكال الهندسية المستخدمة في اللعبة بمساحات مختلفة بحيث لا يتكرر شكلان متساويان في الحجم .
- توضح المعلمة للأطفال كيفية استخدام المقص في قص كل شكل لنصفين .
- تؤدي هذه اللعبة في الفصل وفي الصالة وفي الملعب أو حتي في المساحات الخالية .

قواعد إضافية للتنوع في اللعبة :

- يمكن أن تعد المعلمة لعب الطفل القابلة للفك والتركيب وتوزعها عشوائياً علي الأطفال بحيث يحصل كل طفل علي جزء منها بدلاً من نصف شكل كالعروسة مثلاً وتطلب منهم أن يبحث كل طفل علي باقي أجزاء لعبته إلي أن تكتمل اللعبة فيتعرف الأطفال علي بعضهم البعض .

الأدوات اللازمة :

- بطاقات للأشكال الهندسية عددها يساوي نصف عدد الأطفال المشاركين في اللعب .
- مقص أو أكثر غير مدبب .

صراع الديكة :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

ينتشر الأطفال انتشار حر في الملعب أو الصالة أو في مكان اللعب وقد وضع علي ظهر كل منهم بطاقة صغيرة بها كلمة مكتوبة أو رسم معين ، ويقف كل طفلان في مواجهة بعضهما البعض كما يحدث في صراع الديكة قابضين ذراعيهما ، ويقومان بالوثب علي قدم واحدة ، ومع إشارة البدء من المعلمة يحاول كل طفل معرفة ما الذي تحويه البطاقة الموضوعة علي ظهر منافسة ومنع منافسه من معرفة ما كتب أو رسم علي بطاقته.

ملاحظات وتعليمات :

- مراعاة أن يكون كل متنافسان متكافئان في القوة والطول ما أمكن .
- تتطلب هذه اللعبة المهارة والسرعة قبل القوة .
- مراعاة عدم استعمال العنف أو الاحتكاك بالزميل المنافس .
- محاولة معرفة ما علي ظهر الزميل المنافس بحيلة ذكية .

قواعد إضافية للتنوع في الملعب :

- يمكن أن يتنافس كل مجموعة أطفال مع بعضهم البعض علي أن تكون كل مجموعة فريقاً يواجه فريقاً آخر ويتنافسان سوياً بدلاً من التنافس الفردي .
- يمكن تغيير القدم إلي القدم الأخري وتغيير أداء الذراعيين .

الأدوات اللازمة :

– بطاقات بعدد الأطفال المشتركين في اللعب علي كل منها كلمة مكتوبة أو رسم معين من الخبرات التي مر بها الأطفال ليسهل عليهم قراءة الكلمة والتعرف علي الصورة المرسومة .

الموسيقي يقف كل طفلان بتبديل البطاقات ، وعندما تتوقف الموسيقي يحاول كل طفل إرجاع البطاقة التي عليها الاسم أو الصورة لمن تخصه .

الأدوات اللازمة :

بطاقة لكل طفل عليها صورته في حالة تطبيق القواعد الإضافية للتنوع في اللعب.

القط والفار :

فكرة اللعب وطريقة اللعب :

يقف الأطفال في شكل قاطرات ما عدا طفلان يمثلان " القط والفار " والمسافة بين الأطفال تسمح برفع الذراعين جانباً – وتشبيكها من كل الجهات مع إشارة البدء من المعلمة يقوم القط بالجري بين الأطفال متعقباً الفأر للأمساك به وعندما تلاحظ والمعلمة أن " القط " قد اقترب من الإمساك بالفأر تنادي علي الأطفال قائلة دوران لليمين / للشمال (الذراعان جانباً رفع – تشبيك) وإذا فشل في الإمساك " بالفأر" استمر اللعب أما إذا نجح توقف واللعب وأخذ " القط " المعلمة ليصبح الفأر ممثلاً لدور القط ويخرج من بين الأطفال من يمثل الفأر ليبدأ اللعب من جديد .

ملاحظات وإرشادات :

علي المعلمة ملاحظة مظاهر التعب إذا استمر اللعب فترة طويلة لتقوم بتبديل الطفل المتعب .

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

* يقوم أحد الأطفال بالجري بين الأطفال من طفل لآخر ويقول اسم طفل وعلي المنادي علي اسمه الجري للإمساك بالطفل الذي ذكر الاسم قبل وصوله للمكان الخالي الذي كان يقف فيه الطفل المنادي عليه، فإذا نجح عاد إلي مكانه . ويستمر اللعب وإذا فشل في الإمساك به ويستمر في الجري لينادي من جديد علي اسم طفل آخر .

الأدوات اللازمة :

مكان متسع لحركة الأطفال .

تبديل الزميل :

فكرة اللعبة وطريقة اللعب :

الأطفال مجموعات زوجية " كل طفلان معاً " بحيث يكون لكل طفل زميل ويبقي طفل خارج الملعب ثم تنادي المعلمة " غير زميلك " عند ذلك يقوم كل طفلك بالبحث عن زميل له من جديد بما فيهم الطفل خارج الملعب ، ومن يبقي بدون زميل يصبح هو قائد اللعبة ويحل محل المعلمة .

ملاحظات وإرشادات :

- يجب علي المعلمة مراعاة أن هذه اللعبة تهدف إلي تجاوز عملية الخوف من اللمس عند الأطفال ومراعاة أن الخوف قد يتجاوز لمس الآخرين إلي درجة الخوف من لمس الأشياء .
- يجب علي كل طفل أن يبحث عن زميل مختلف في كل مرة .

قواعد إضافية للتنوع في اللعب :

- كلما كانت المساحة المستخدمة في اللعبة أكبر كلما أعطي اللعبة إثارة أكثر.
- كلما كان البحث عن زميل سريعاً كلما أعطي اللعبة إثارة أكثر .

الأدوات اللازمة :

مكان متسع للعب .

ألعاب الدور والتمثيل :

وفي هذا اللون من اللعب الطفل يتقمص ويتوحد مع دور أحد الاشخاص المحيطين به فهو يمثل دور الأم أو الأب أو الطبيب أو رجل الشرطة أو المدرس أو سائق أو نجار أو بائع وما إلي ذلك ويتعلم الطفل من خلال ذلك واجبات الشخصية التي يقوم بها وهو يقلد الكبار .

وهذه الألعاب تساعده علي النمو الا جتماعي لأن الطفل وهو يلعب يتعلم كيفية التعامل مع الآخرين ويقلد الكبار في ذلك ، كما يتعلم حقوقه وواجباته وغالباً لا يكتفي بتقليد الكبار بل قد يسقط بعض انتقاداته علي

سلوك الكبار نحو الصغار التي قد تأذي منها، أو يريد أن يفهم الكبار فيها ، وفي هذا اللون من اللعب يعرض الأطفال أيضاً وجهات نظرهم وأمانيهم وطموحاتهم فهم عند تمثيل أعياد الميلاد أو الأعياد القومية أو الدينية أو ما إلي ذلك غالباً ما يمثلون ما تطمح إليه نفوسهم بالإضافة إلي تقليدهم للكبار ، وسوف نعرض بعض نماذج هذا اللون من اللعب .. لعب الدراما .

رشاشة الماء :

وهي عبارة عن وعاء مغلق يرش منه الماء علي النبات عندما يقلد الطفل دور البستاني أو أحد أفراد الأسرة في رعاية النباتات وهذه العملية مناسبة للطفل الذي يقلد البستاني ويطلق علي نفسه في هذه اللحظة البستاني الصغيرة .

رشاش الماء عادة يصنع من البلاستيك بما انه للطفل كما يصنع المرش أيضاً من البلاستيك ويمكن أن يكون بلون مختلف عن لون الرشاشة ويكون علي شكل وردة قابلة للفك والتركيب والطفل يمكن أن يستخدمها أيضاً في عمليات الاستنبات التي يقوم بزراعتها ورعايتها ويعرف من خلال ذلك احتياج النبات للماء ويعرف أن كثرة الماء مع عدم وجود تصريف لها تميت النبات ، كما أن قلة الماء أيضاً تميته ، ويتعلم تقليم الزرع وإزالة الحشائش حتي لا تأخذ من طعام النبات الذي قام بزراعته وما إلي ذلك .

طفلة تقوم بزراعة بعض الحبوب وتتعهدها حيث تسقيها وتعرضها للشمس والهواء وتستنتج متي تنمو وكيف أو متي تموت وكيف تذيل .. إلخ

أدوات المطبخ :

هنا يتعرف الطفل علي اختلاف أشكال أدوات الطعام وأحجامها واستخدامها ويمكن أن يقوم الطفل بعمل تصنيف للأدوات من حيث الشكل .. الاطباق وحدها والملاعق وحدها .. أو الملاعق الصغيرة مع بعضها والملاعق الكبيرة مع بعضها، كما يتعلم تنظيم المائدة بالإضافة إلي التقسيم المناظر فلكل فنجان طبق وكل طبق شوكة وسكين وملعقة .

ولكل حلة غطاء وهكذا . و يصنف الأدوات المرتبطة بشرب الشاي والأدوات المرتبطة بطهي الطعام .. إلخ

وبذلك يمارس الطفل مهارات مرتبطة بمفهوم العدد والتصنيف والتناظر وإقامة مجموعات أيضاً والتعرف علي أشكال أدوات المطبخ والتمييز بينها من حيث الشكل والاستخدام وما إلي ذلك .

أدوات النظافة

هذه اللعبة من ألعاب الأدوار وهي مجموعة من الأشكال المختلفة لأدوات النظافة المنزلية المختلفة وهي نماذج مصغرة تناسب حجم الطفل

ومن خلال تمثيلية صغيرة يمثل الأطفال أنهم ينظفون منزلهم وهم يوزعون الأدوار مع زملائهم .

ويتنبه الطفل إلي وجود أشكال مختلفة من أدوات النظافة مثل المكنسة وفرش البلاط والجاروف .. إلخ ويدرك الطفل أن كل شكل من أشكال الأدوات له وظيفة معينة وكل شكل له دور في تنظيف المنزل . ويمكن للمعلمة أن ترشدهم إذا احتاجوا ذلك .

ركن المائدة :

هذه اللعبة من ألعاب الأدوار عبارة عن منضدة وكراسي وأدوات للمائدة من البلاستيك أطباق وشوك وملاعق وسكاكين وأكواب .. الخ ،ويمكن للمعلمة أن تتخذه ركناً في قاعة الروضة .

والأطفال عندما يجدون هذه الأدوات غالباً ما يمثلون تناول وجبة الأفطار مثلاً وطريقة تناول الطعام ويمكن أن تقوم المعلمة مع الأطفال بإعداد طبق سلطة كبير وتضع منه لكل طفل في طبقه ، وتعلمهم آداب الطعام أو يمثلون مساعدة الأم في أعداد المائدة وترتب أدوات المطبخ .

وهذه اللعب تساعد الطفل علي اكتساب عادات صحيحة في طريقة تناول الطعام وطريقة مسك الأدوات وكيفية استخدام الشوكة والسكين والملعقة وكيفية استعمالها في تناول الطعام وما إلي ذلك

سرير الدمية (العروسة) :

وهو سرير خشبي صغير يلائم الدمية وهو مصنوع من خشب و السرير له جانبين مرتفعين قليلاً كل جانب مغطي بقماش ملون زاهي وله قاعدة أيضاً مغطاة بمرتبة صغيرة ووسادة صغيرة من القماش والطفلة تلعب دور الأم أو الأخت الكبيرة مع دميتها كأخت صغيرة .

لعب الأدوار

(ركن المنزل)

الأطفال هنا يقتسمون أدوار الأسرة فبعضهم يأخذ دور الأم والثاني دور الأب والثالثة دور الأبنة الكبري إلخ وهكذا .

(ركن المطبخ)

هذه مجموعة من الأطفال يقومون بنماذج لأدوار مختلفة في المطبخ منهم من يقوم بدور الطاهي والآخر يلعب دور مساعد له وثالثة تقوم بعملية تنظيف الأواني إلخ .

(ركن المنزل)

هذه بعض نماذج للعب الدور يقوم بها الأطفال .

الطبيب والمريض

يقوم الطفل في هذه اللعبة بأداء أحد أدوار الكبار مثل دور الطبيب أو رجل المرور أو البوسطجي أو بائع الخضر أو الأب أو الأم ، وهذه الأدوار تعد مسرحا لتنمية ثقة الطفل .

وهذه اللعبة تشجع الأطفال المنعزلين أو الذين يتحدثون قليلاً كما تثير الذين يتحدثون بطلاقة وتحفزهم علي ذلك .

دور شرطي المرور – دور بائع الخضر والفاكهة – رعاية الحيوانات الأليفة – طفل يلعب دور مكوجي . (الوظائف والمهن) – تمثيل الحيوانات

نماذج للعب الدور

البط والدجاج :

تعد المناقير والأعراف وتلصق لبعض الأطفال والذين يكونون قائد فريق الدجاج وقائد فريق البط ثم يختار كل قائد فريقه ، وتقوم المعلمة بمساعدة بعض الأطفال المتفرجين وبعد أن يقوم فريقي الدجاج والبط بإخفاء الدجاج في أماكن معينة من الحجرة ثم تستدعي الفريقين والذين يجب عليهما البحث عن البيض والفريق الذي يجد بيضة يعطيها لقائده والذي يضعها في

علبة في يده وبعد الانتهاء من اللعب يعد كل قائد البيض والفريق الفائز هو الذي يجمع بيضاً أكثر .

علي شكل ذيل .

قمي بتصميم لعبة لتنمية الجانب الاجتماعي لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

.....

.....

.....

.....

قواعد اللعبة

.....

.....

.....

نموذج لهذه اللعبة

.....

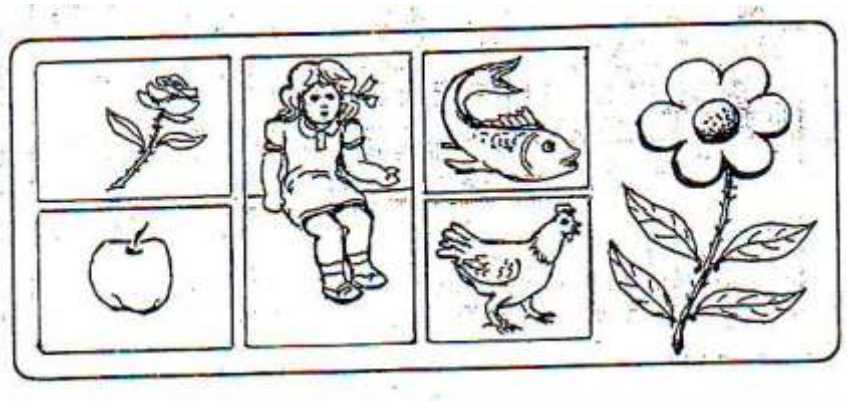
.....

الألعاب التى تهدف إلى تنمية الحواس، التربية الحركية

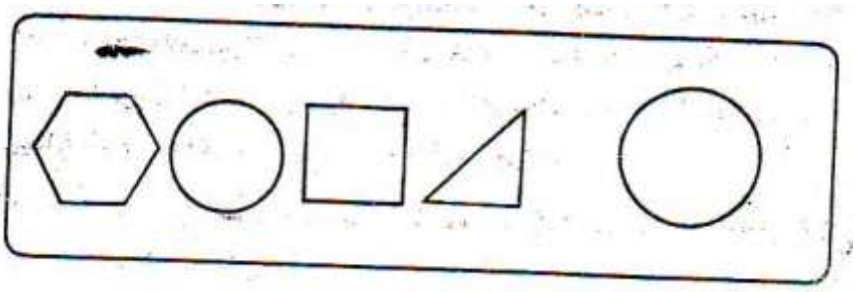
أ- ألعاب لتنمية الإدراك البصرى، السمعى، اللمسى:

أولاً- الإدراك البصرى:

١- أعرض على الطفل صورة زهرة وأنطق بإسمها (هذه زهرة) ثم أعرض على الطفل مجموعة من الصور وأطلب منه أن يلون الزهرة فى المجموعة المعروضة عليه.



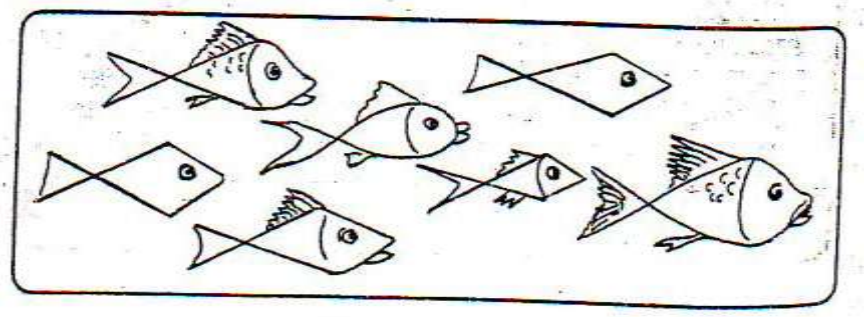
أ- أعرض على الطفل شكلاً هندسياً وأطلب منه أن يلون الشكل المماثل فى الصورة أو يضع حوله دائرة.



ب- أعرض على الطفل شكلا معيناً ثم أطلب منه أن يبحث عنه فى الصورة.

٢- تقييم الأشياء المرئية وتحديد هويتها من حيث حجمها وشكلها ولونها وترتيبها وعلاقتها مع غيرها.

ب- تمييز وتصنيف الأشياء من حيث التشابه والاختلاف.



٣- رؤية الصورة الكلية للأشياء والقدرة على معرفة الأجزاء المكونة لها.

وهذه الأنشطة والألعاب تعرف الطفل بمسميات الأشياء وألوانها، ومعرفة التشابه والاختلاف بين الأشياء من حيث صفاتها، وإدراك الصورة الكلية للأشياء ومعرفة أجزائها الناقصة، ومعرفة التشابه والاختلاف بين الرموز (حروف وكلمات وجمل) مساعدة الطفل على تكوين شئ متكامل من جزئياته.

- أعرض على الطفل بعض الصور وأطلب منه أن يلون العنصر الذى لا ينتمي الى المجموعة.

- أعرض على الطفل صورتين أحدهما ناقصة وأطلب منه استكمالها وتلوينها ويمكن أن يكون المطلوب استكماله أشكالاً هندسية فقط كالدوائر الكبيرة والصغيرة أو المثلثات فقط ليسهل على الطفل الصغير رسمها..

- لون الأشياء التى لها شكل مستطيل باللون الأحمر

لون الأشياء التى لها شكل مثلث باللون الأخضر

لون الأشياء التى لها شكل دائرة باللون الأصفر

لون الأشياء التى لها شكل مربع باللون الأزرق

- ضع دائرة حول العنصر المشابه ثم لونه:

- بعد أن يميز الطفل بين الحيوانات الأليفة والحيوانات المفترسة أعرض عليه بعض الصور للحيوانات وأطلب منه أن يقص حيوانات المزرعة ويلصقها تحت بعضها وحيوانات الغابة وحدها هكذا، وتعتمد هذه على الإدراك البصرى والتمييز والفهم.

ثانياً- الإدراك السمعى (الصوتى):

وتعتمد المعلمة فى هذا الجانب على تطوير قدرة الاستماع عند الطفل، وتمييز الأصوات والمعلومات المسموعة، ويمر الطفل فى مراحل متعددة لترجمة الأصوات التى يسمعها وهذه المراحل هي:

١- الاستماع.
٢- الفهم للشئ الذى يسمعه.
٣- التقييم للشئ الذى يسمعه.
٤- الإجابة على ما يسمعه.

إن قدرة الطفل على ترجمة ما يسمعه يتوقف على مدى تفهمه لمدركات ومفاهيم ورموز ثقافته، والطفل يأتى إلى الروضة لديه قدرة على إدراك الأصوات المسموعة وتتحدد هذه القدرة بالخبرات التى مارسها فى بيئته الإجتماعية التى نشأ فيها.. ولذلك يقول (شرانتز) يأتى الأطفال إلى الروضة مزودين بكثير من المعارف التى يجب أن تكون بمثابة الأساس للمنهج الدراسي فى مرحلة الروضة.

ولذلك فإن معلمة الروضة عليها أن تراعى أن الهدف من أى برنامج لإدراك الأصوات فى الروضة يجب أن يركز على مساعدة الطفل على نمو قدرته للتعرف على الأصوات بطريقة أكثر تفصيلاً وتمحيصاً حتى يتاح للطفل تطوير مهاراته على النحو التالي:

- إدراك الأصوات ومعرفة التباين بينهما.

- القدرة على معرفة معنى الكلمات والتعابير بمجرد سماع الأصوات المتعلقة بها.

وفيما يلي نماذج لبعض الأنشطة والألعاب لمساعدة الطفل على نمو الإدراك السمعى:

١- تستخدم المعلمة جهاز تسجيل عليه أصوات لمجموعة من الطيور والحيوانات المختلفة وبعد أن تسمعهم كل صوت تطلب منهم اسم الطائر أو الحيوان الذى سمعوا صوته ثم تقليد هذا الصوت ومن ذلك أصوات: (الديك، القطة، الكلب، العصفور، البطة، الحمار، الأسد..)...الخ.

٢- أصوات الطبيعة مثل: سقوط المطر، الرعد والبرق، خرير المياه، حفيف الشجر، الرياح..الخ.

٣- أصوات المواصلات وما إليها.. مثل القطار، الطائرة، عربة الإسعاف، عربة بوليس النجدة..الخ.

٤- أصوات أناس يعرفهم: أمه، أبيه، زملائه.. معلمته..الخ.

٥- أصوات الأدوات الكهربائية مثل: المكنسة الكهربائية، الخلاط، الغسالة..الخ.

٦- أصوات أخرى مختلفة مثل: جرس التليفون، غلق نافذة أوباب، وضع مفتاح فى كلون الباب وإدارته لفتحه..الخ.

ثالثاً- إدراك العلاقة بين الرموز البصرية:

١- من الأنشطة والألعاب التى يمكن أن تقدم فى هذا المجال ما يلي:

تحضر المعلمة مجموعة من الصور وتطلب من كل طفل أن يذكر الأشياء التى بها عجلات مثلاً، أو أرجل، أو أجنحة، أو التى تملأ بالماء...الخ.

٢- تعرض المعلمة على الطفل بعض الصور وتطلب منه أن يذكر الشئ المضحك أو غير المنطقى فى الصورة وذلك مثل:

رابعاً- إدراك العلاقات بين الرموز السمعية:

من الأنشطة والألعاب التى يمكن أن تقدمه المعلمة فى هذا المجال ما يأتي:

١-تطلب من الطفل أن يذكر الشئ الذى تصنع منه الأحذية والحقائب.
٢-تطلب من الطفل أن يذكر الأشياء التى يصنع منها الدقيق.
٣-تطلب من الطفل أن يذكر أوجه التشابه بين:

- الفراشة والعصفورة، السكينة والمقص، الكرسى والكنبة، الموز والبرتقال، الشاى والعصير، القطار والعربة، الفحم والخشب...الخ.

٤-تطلب المعلمة من الطفل أن يكمل العبارات التى تذكرها له وهي:

- الأخ ولد والبنت.....
- الشمس تظهر فى الصباح والقمر يظهر فى .....
- الشاى ساخن والعصير .....
- أرى بعينى وأسمع .....
- أمسك بيدى وأمشى .....

- القهوة مرة والسكر.....

خامساً: التذكر البصرى.. (تذكر الأشياء التى يراها الطفل):

إن القدرة على تذكر الأشياء بأسمائها وصفاتها لمجرد سماع أصواتها أو معرفة ألوانها أمر ضرورى لجعل الطفل قادر على الاتصال مع غيره.. وتدل نتائج الأبحاث على أن عملية نقل المخ للمعلومات من الذاكرة قريبة المدى إلى الذاكرة بعيدة المدى تحتاج إلى وجود معلومات قد سبق تخزينها ويجب أن تقدم المعلمة ما يساعد على تذكر الطفل للأشياء المرئية ضمن أنشطتها فى الروضة حتى يستطيع أن يطور مقدرته على تذكر الأشياء التى تكون القاعدة فى المستقبل لتقدمه المعرفى والتعليمى، ومن المهم أن تبدأ المعلمة بما يراه الطفل ويسمعه ثم يتسع المجال بعد ذلك لأنشطة مختلفة يقوم الطفل بواسطتها فى امتصاص المعلومات الجديدة وترتيبها وبرمجتها فى ذهنه مع تلك المخزونه سابقاً والتى يعرفها... ومن هذه الأنشطة مثلاً:

١- تعريف الطفل بأجزاء جسمه مثل الرأس بها الأنف، الفم، العينين.. الخ وفائدة كل حاسة وعضو ثم توجه الأمثلة له ليتذكرها.. وكذلك الأشكال الهندسية.

٢- مساعدة الطفل على تقوية ملاحظته للأشياء المرئية كأن تعرض عليه المعلمة بعض الأشياء لمدة عشر دقائق ثم تطلب منه تذكرها بعد أن يغطيها أو بعد أن يعطى الطفل ظهره لها.. الخ.

٣- كذلك ترتيب الصور ومعرفة الإشارات والعلامات وهى فى غاية الأهمية كأن يعرض الطفل معنى الضوء الأحمر، الأصفر، الأخضر، أو معرفة معنى رسم الجمجمة والعظمتين، أو معرف معنى رمز صيدلية (كأس ثعبان)، أو مستشفى.. الخ لابد من معرفته ذلك حتى قبل أن يتعلم القراءة والكتابة.

٤- تعرض المعلمة مجموعة من الأشياء ثم تخفى واحد بعد أن يغمض الطفل عينه ثم تطلب منه معرفة الشئ الذى اختفى.

٥- تعرض على الطفل بطاقة تضم أزواجاً من الأشياء.. وتطلب منه أن يزاوج بينها: مثل ..(ديك ودجاجة) ولد وبنت، تفاحة وكمثرى...الخ.

٦- تعرض المعلمة على الطفل مجموعة من الصور تكون قصة وتطلب أن يرتبها مثل..

سادساً- التذكر السمعى (تذكر الصوت):

يعتبر التذكر السمعى الصوتى (الحس) هام جداً لتطور اللغة عند الطفل وعليه تتوقف قدرته على الاتصال بالآخرين، وهو فى نفس الوقت ضرورى لحياة الطفل فمن المهم أن يتذكر الطفل ما يسمع بدءاً بتذكر الكلمات ثم الجمل القصيرة، وبعدها يستطيع تذكر الجمل الطويلة، وهذه العملية التطورية لدى الطفل هى القاعدة الأساسية لديه للقيام بأعماله وواجباته معتمداً على نفسه، ومشاركاً ومتفاعلاً مع الآخرين فى مجتمعه، ولذلك لابد وأن تساعده المعلمة على إعادة الكلمات التى سمعها، إعادة

الجمل القصيرة والطويلة التى يسمعها، القيام بالأشياء التى يتطلب منه إنجازها بمجرد سماعه للمطلوب، إعادة ما يسمعه من تسجيلات بسيطة، مساعدته على حفظ حروف الهجاء، الاستماع والانتباه لما تقوله المعلمة، مشاركة الأطفال فى فصل الروضة والاستماع لهم وتوجيه الأسئلة، وإعطاء الإجابات المعقولة عن أسئلتهم أو أسئلة المعلمة، معرفة الجمل الناقصة بمجرد سماعه لها وإكمالها، إكتشاف الكلمات التى تشترك فى الحروف الأخيرة أو الأولى.. الخ.. ومن الأنشطة التى يمكن أن تقدم فى هذا المجال ما يلى:

١- تطلب المعلمة من الطفل أن يردد سلاسل كلمات تذكرها له.. (أو أرقام) كما تذكرها المعلمة أو معكوسة.

٢- تذكر المعلمة أسماء أربع أنواع من الطيور وتطلب من الطفل ذكر أول اسم وآخر اسم مما سمعه. (بطه، حمامة، دجاجة، عصفور). أو تطلب منه ذكر الكلمة الثانية والثالثة من الأشياء التى يستخدمها فى ارتداء ملابسه بعد سماعه لها (حذاء، بنطلون، جورب، قميص).

٣- تذكر المعلمة قصة وتطلب ذكر موقف من القصة واسم أصحاب الموقف.

٤- تطلب المعلمة أداء مجموعة من الأوامر مثل. (أحمد اجلس بجوار على - خذ المساحة وأمسح السبورة، أغلق النافذة، أغلق الباب، عد إلى مكانك... الخ).

٥- تطلب المعلمة تمثيل أوامرها.

سابعاً- جمع أشياء ملساء وأخرى خشنة:

توضع على المنضدة أو على السجادة بعض الأشياء الملساء المتاحة مع كم آخر من الأشياء الخشنة، ويوضع على جانبى المنضدة صندوقين فى كل طرف ويقوم طفلان كلاً منهما على حده بجمع الأشياء الملساء فى صندوق والخشنة فى صندوق آخر ويفوز من يجمع أكبر قدر من الأشياء... وتكرر اللعبة مع بقية الأطفال.

ملحوظة:

تحدد المعلمة قبل بدء اللعب صندوق كل فريق، يمكن كذلك استعمال أشياء ذات ألوان أو أوزان مختلفة أو أشياء لها رائحة- وأخرى غير ذلك أو اشياء حلوه المذاق و أخرى مملحة.

ويمكن وبعد فترة من اللعب القيام بهذه اللعبة معصوبى العينين ماعدا اختبار الألوان.

(ب) ألعاب التعبير الحركى:

السباق نحو الكوخ:

لعبة لحفز مهارة التقليد والرغبة فى الحصول على دور ما، وتستعمل فيها قطع من الورق المقوى- طباشير أو شريط لاصق ملون.

ترسم مربعات على الأرض تنتهى بنصف دائرة ويعطى الأطفال أرقاماً مثل الأرقام الموجودة على زهر الطاولة- ويقوم منظم اللعب برمى الزهر على الأرض والطفل الذى يحمل نفس رقم الزهر العلوى يقف داخل أول مربع، وهكذا حتى يجتمع الأطفال الست وبعدها يبدأون فى التقدم نحو نصف الدائرة حسب أرقام الزهر إلى أن يصل الفائز إلى منتصف الدائرة قبل زملائه.

أثار العرسة:

لعبة من الألعاب الداخلية لأطفال الخمس سنوات، تهدف إلى تنمية التوجيه فى الفراغ، وإكتساب التحكم فى النظام الجسدى، ويستخدم فيها الدقيق، والكرسى الصغيرة.

تصمم حظيرة دجاج كبيرة باستخدام الكراسى أو قوالب البلاستيك، وتجلس فوق كل كرسى فرخة، وتبنى فى الجهة المقابلة لعشة الفراخ بحر العرسة والتى تقوم بدورها طفلة بعد أن تخلع حذاءها وجواربها وتغمس قدميها فى الدقيق، وعندما تنام الدجاجات تتسلل العرسة إلى العشة وتأخذ فرخة وتذهب بها إلى جحرها. وعند استيقاظ الفراخ يلاحظن أن أحد

الكراسى خال من زميلتهن. ويتشاورون ويقررون الذهاب إلى العرسة فهى الوحيدة المحتمل وجود زميلتهن عندها، ويأخذون فى السير صفاً واحداً على آثار العرسة.

حتى يصلوا إلى جحرها وتكون هى نائمة- تحاول الفراخ إطلاق سراح زميلتهن، لكن العرسة تستيقظ وتحاول الإمساك بعدد آخر من الفراخ، وتجرى وراءهن ولكنها لا تدخل العشة خلفها وتكتفى بأن تعود بعدد صغير من الفراخ، وهنا ينطلق الديك وهو يصيح العرسة "أيتها العرسة الطيبة.. هل تريدين مزيداً من الفراخ، وعند ذلك تنطلق العرسة وراء الفرخات، بينما يحرر الديك الفراخ المسجونه... وهكذا تستمر اللعبة مع مراعاة تفادى إزالة معالم آثار أقدام العرسة.

الضحية تقاوم:

لأطفال ٤-٥ سنوات بهدف تزكية الحركة الكلية واليقظة والاستيعاب.

يقسم الأطفال إلى مجموعات كل منها خمس أطفال ويقفون متواجهين على مسافات مناسبة ويعطى كل طفل رقماً من ١-٥، وتوضع وسط المجموعات المتنافسة خمسة كرات صغيرة لها نفس المسلسل، وعندما ينادى رئيس اللعب على رقم معين، وليكن ٣ ثلاث، على الطفل الحامل لهذا الرقم الجرى وبسرعة إلى الكرة التى تحمل نفس الرقم والعودة بها- قبل أن يلحق به

الآخرون- إلى مجموعته لكى يكسب معهم نقطتين، أما إذا أدركه أحد المنافسين فيفقدهما ويكسب المنافس وفريقه نقطة.

الإصابة بالطوق:

للأطفال سن ٤-٥ سنوات.

المواد المستعملة: أوانى إسطوانية- حلقات- عصى صغيرة- إسطوانات صغيرة.

تثبت الأوانى الإسطوانية على سطح مائل ويقف اللاعب على مسافة معينة ويصوب الحلقة على الآنية ويفوز بالجائزة داخل الآنية إذا أصابها- يزود كل طفل بثلاث أو أربع حلقات.

يمكن كذلك أن نرسم وجوه ضاحكة على الأواني الإسطوانية وتعطى نقاط حسب حجم الآنية، وتحسب للأطفال الذين يسقطوا الحلقة داخل أو خارج الآنية حسب النقاط المدونة على كل إناء أو تستعمل الإسطوانات الصغيرة الرمى داخل الآنية.

النهار والليل:

تناسب هذه اللعبة الأطفال سن ٤-٥ سنوات لتحفيز الانتباه والمقدرة الشخصية، كذلك تفيد حركة اليدين.

يقسم الأطفال إلى مجموعتين المجموعة الأولى تمثل النهار، بتقليد العصافير، فيحركون أيديهم فى مستوى الكتف، أو يقلدون الفراشات بفتح أذرعهم، ويتحركون فى إيقاع إلى أعلى ولأسفل.

أما اولئك الذين يمثلون الليل فيقلدون الفراشات المضيئة ليلاً، وذلك بأن يفتحوا أصابعهم الخمسة ثم يضموها على شكل قبضة.

وعند بداية اللعب، تقول المعلمة، أو قائد اللعب، "نهار" فيقوم الأطفال بتقليد حركات العصافير أو الفراشات النهارية، وعند صيحة "ليل" يحاول هؤلاء الهروب من فراشات الليل حتى لا يمسكوا بهم ويمكن لقائد اللعبة أن يبدل الصيحة وهكذا..

تشابك الأيدى:

يقف الأطفال إثنان. إثنان متشابكى الأيدى، بحيث تكون اليد اليمنى فى اليد اليمنى واليسرى مع اليسرى، ويقومون بالغناء وهم يسيرون ببطء أو سريعاً حسب ما يطلب منظم اللعبة.

أهو حمص أم فول أم فاصوليا:

لأطفال ٤-٥ سنوات بهدف تقوية الملاحظة والحركة الكلية ويستخدم فيها عدد من الأكواب. ثلاث كرات صغيرة، ثلاث علب مبطنة بأوراق ملونة

(أحمر- أصفر- أزرق) تحوى العلبة الحمراء حبات الفاصوليا أما الخضراء فتحوى على الحمص والزرقاء حبات الفول، توضع الكراسى على مسافة مناسبة من الأطفال وتوضع عليها علب الحبوب وتغطى.

يقف فلان من أطفال الفصل ممسكين بأيديهم على شكل كوبرى، يمر من تحته الأطفال وهم يغنون "طابور طويل" طابور طويل يعدى من تحت الكوبرى، ويترك الخيار للأخير" وعندما يصل آخر أطفال الطابور يوقفه الطفلان الكوبرى ويسألانه عن اللون الذى يفضله وعلى أساس اختياره يذهب الطفل إلى الكرسى الذى يحمل العلبة المغلفة بنفس اللون الذى اختاره ويقف وراءه ثم يمر طابور الأطفال وتتكرر اللعبة حتى تفوز العلبة التى تقف وراءها أكبر عدد من الأطفال، وبعدها يأخذ أول الطابور العلبة ويمر بها وهو يسقط ما بها من حبوب أمام الطابور من الآخرين، ويأخذ أول كل منهما كوباً يجمع فيه الحبات المتساقطة بمعاونة باقى الطابور، ويفوز الطابور الذى يجمع عدداً أكبر من الحبات.

ساعى البريد:

المواد المستعملة: ملابس ساعى البريد وحقيبته. ثلاثة صناديق أحذية ملونة بها فتحات لوضع الخطابات التى يجب أن تكون من نفس ألوان الصناديق- صندوق كبير به الخطابات التى سيحملها ساعى البريد.

يرسم طريق ملتو نوعاً ما وفق أعمار الأطفال اللاعبين كذلك تراعى المسافة، يقف الأطفال المتبارين أمام الصندوق الكبير وقد ارتدى كل منهم ملابس ساعى البريد ويأخذ خطاباً ويجرى به ليضعه فى الصندوق المخصص للخطابات وفق ألوانها ويعود بعدها إلى طابور زملائه يسلم زميله زى ساعى البريد ليرتديه ويبدأ فى أخذ الخطابات وتوصيلها بنفس الطريقة السابقة.

الزوجى الصدفة:

الهدف: التفكير المنطقى للحركة الكلية لأطفال الخمس سنوات وتستعمل أوراق كرتون ولوازم الرسم- شريط لاصق.

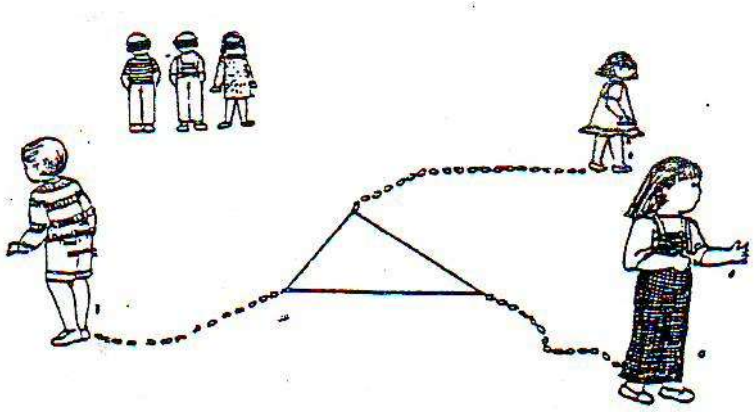
ترسم رسومات مكملة بعضها البعض على أوراق الكرتون مثل منضدة وكرسى وكوب وطبق وشوكة وسكينة- سلة خبز وخبز وهكذا- يقسم الأطفال فريقين من الذكور والإناث ويلصق على ظهر كل منهم رسم معين ويطلب منهم أن يكونوا زوجى متكامل وعلى كل طفل ان يبحث عما يحمله زميله على ظهره ويعتبر أول زوجى متكامل فائزاً.

يمكن كذلك إقامة سباقات بين الزيجات بأن تضع الطفلة يدها على كتف الطفل ويجريان مع الأخرين فى سباق له بداية ونقطة نهاية.

ويمكن أن نطلب منهم العودة بالظهر إلى الخلف أى إلى نقطة البداية والتى تصبح نقطة النهاية ويفوز الزوجين الذى تصل مؤخرته إلى هذه النقطة أولاً.

يجب التنبيه على الأطفال الصغار المتفرجين بعدم الكلام أو تقديم أى مساعدة للمتسابقين وعليهم المشاهدة والتشجيع فقط.

أثر الفاصولياء:



للأطفال من ٤-٥ سنوات بهدف التوجيه الفراغى والحركة الكلية، ويستحسن أن تلعب هذه اللعبة فى مكان فضاء مناسب وتستخدم فيها فاصوليا ملونة كل نوع بلون مختلف ويعطى لثلاث أطفال ثلاث سلال ليقفوا بها عند رأس مثلث مرسوم على الأرض وبينما يقف ثلاثة آخرون بعيداً

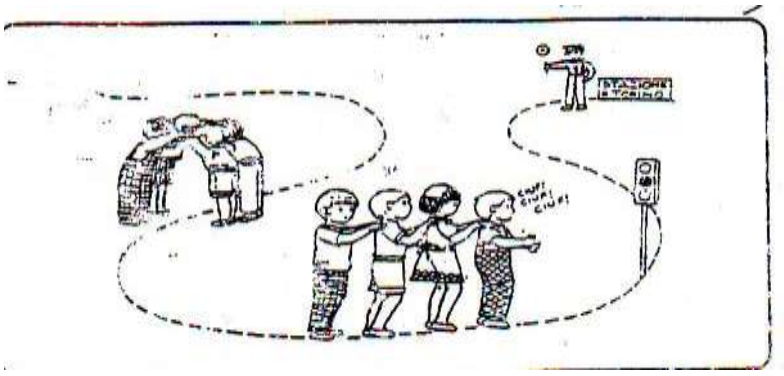
عنهم لمراقبتهم وقد علموا بلون الفاصوليا وتقوم المعلمة بتنبية هؤلاء الأطفال بشرائط لها نفس ألوان الفاصوليا.

وعند بداية اللعب يقوم أصحاب السلال بالسير وهم يلقون على الأرض بالفاصوليا التى معهم إلى مسافة معينة بحيث يذهب كل واحد إلى مكان مغاير لمكان زميله ليختبئ فيه وفي نفس اتجاه أثر الفاصوليا التى معه بعد ذلك يقوم الأطفال الثلاثة المعصوبى الأعين بفك الرباط ويأخذ كل واحد منهم فى البحث عن زميله حسب اللون الذى معه ويصفق الأطفال لأول من يعثر على زميله أولاً.

شم العدس:

لأطفال الخمس سنوات بهدف السيطرة على النفس وفعل الحركة المحسوبة وتؤدى هذه اللعبة فى مكان مغلق وتستخدم فيها منضدتان- كوبان- عشرة شفاطات وطبقان بهما عدس.

القطار على القضيب:



تهدف هذه اللعبة إلى تجويد التوجيه الفراغى عند الصغار كذلك التوافق الحركى والتمرين على تنظيم النفس.

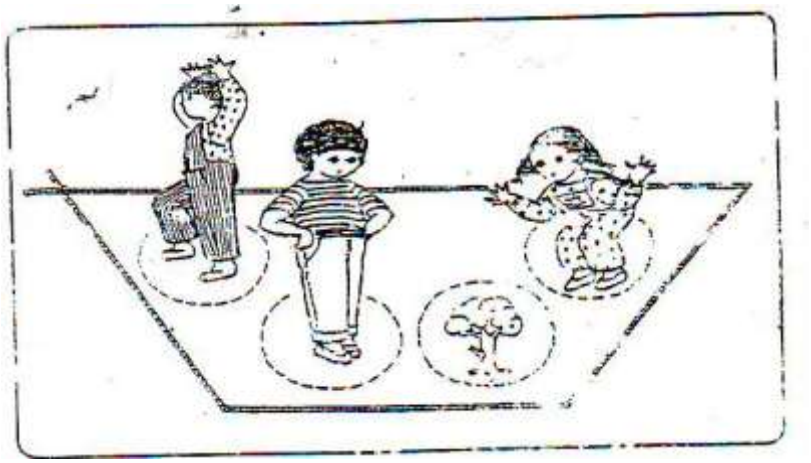
والمطلوب: طباشير، برنيطة ناظر المحطة، صفارة، جاروف صغير.

ترسم على الأرض خطوط تمثل قضبان السكة الحديدية وترسم بعض النقاط الحمراء على الأرض علامة على وجود إصلاحات أو إشارة مرور (مزلقان) ويقوم الأطفال الكبار بالوقوف متلاصقين الأيدى على شكل نفق بينما يقوم الصغار بعمل قطار والسير على القضبان على أن يبطئ السير عند الوصول إلى النقطة الحمراء فهى تدل على الإصلاحات، ، أما عند المحطة فإنهم يجدون الناظر فى انتظارهم ليعلن وصول القطار إلى المدينة ويتم فصل عربة البضاعة قبل أن يواصل القطار مسيرته ثم يعطيه إشارة السير بالجاروف الصغير الذى يحمله أو يصفر للصغار لكى يسير القطار.

ويمكن وضع منضدة كأنها شباك التذاكر ويقوم الأطفال المسافرون بشراء التذاكر وعلى ناظر المحطة أن ينادى أسماء النازلين فى محطة الوصول حسب مدينة كل منهم- ويمكن كذلك وضع بعض الكراسى الصغيرة فى المحطة لراحة "السادة" المسافرين والتى يجب وضعها بعيداً عند القضيب.

كما يمكن أن يكلف أحد الأطفال بالقيام بدور مفتش القطار الذى يتأكد من وجود التذاكر مع المسافرين ويقوم بقطع جزء منها- كذلك يقوم بعض الأطفال بدور الباعة الجائلين بالمحطة لبيع السندوتشات أو المشروبات أو الصحف.

سفينة نوح:



يرسم على الألوان أو يحدد شكل سلفاً وتوضع بداخلها دوائر تمثل أشكالاً مختلفة (إنسان-نباتات- حيوانات- طيور) وترسم هذه الاشكال على قطع كرتونية يمسك بها الأطفال وعندما يصبح أحد الأطفال "الطوفان" يسرع الأطفال إلى احتلال أماكنهم فى السفينة وفق الدور الذى يتقمصونه.

كوكتيل فواكه:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال على مقاعد فى شكل دائرة كبيرة ما عدا طفل واحد يقف فى المنتصف وعند إشارة البدء يذكر لاعب الوسط إسم فاكهة وعندئذ على كل الأطفال الذين يحبون أكل هذا النوع من الفاكهة "تفاح مثلاً" أن يتبادلوا أماكنهم ويحاول كل طفل منهم ومعهم طفل وسط الدائرة أن يأخذ له مكان جديد والطفل الذى يبقى دون أن يجد له مكاناً، عليه أن يقف وسط الدائرة ويبدأ فى ذكر إسم فاكهة أخرى ليبدأ الأطفال فى تغيير أماكنهم من جديد.

ملاحظات وتعليمات:

يعطي للأطفال الفرصة فى التعبير عما بداخلهم عند ذكر إسم فاكهة مثل "آه أنا بحبها".

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن تبديل إسم فاكهة بإسم طائر أو حيوان أو وسائل مواصلات.
- يمكن ذكر كلمة "كوكتيل" فقط ليبدأ جميع الأطفال بما فيهم طفل وسط الدائرة بتغيير أماكنهم.

الأدوات اللازمة:

مقاعد أو كراسى مناسبة وكافية لعدد الأطفال المشاركين فى اللعب.

القط والفئران:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

ينتشر الأطفال انتشار حر فى الملعب يمثلون الفئران ما عدا طفل واحد فقط يمثل القط مع إشارة البدء يحاول الطفل الذى يمثل القط أن يمسك أى فأر يقف أو يمشى أو يجري بمفرده والفئران يحاولون إنقاذ أنفسهم بالهروب وفى نفس الوقت يبحث كل منهم عن رفيق والفأر الذى يقع فريسة للقط يتحول هو الآخر إلى قط.

ملاحظات وتعليمات:

- مساعدة الزميل ومد يد العون تكون بحرية، وكذلك البحث عن رفيق.
- مساعدة الأطفال الذين يجدون صعوبة فى الحصول على رفيق.
- لا يسمح بأن يكون أكثر من ثلاث رفقاء فى اللعب.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن التوسع فى الملعب عن طريق زيادة عدد الرفقاء أو أن يتجمع الفئران عند الإحساس بالخطر كمحاولة لإعاقة القط من إصطياد الفئران.

المطارد والصياد:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال على ركبهم وأيديهم متخذين شكل المقعد يمثل كل منهم صياد ماعدا طفل واحد فقط يمثل المطارد مع إشارة البدء يقوم الطفل الذى يمثل المطارد بالجري والمرور بين الأطفال الجالسين بشكل غير منتظم وعلى كل طفل جالس محاولة لمس الطفل المطارد وإذا نجح أحدهم فى لمسه يتحول الطفل الجاثي على ركبتيه ويديه إلى مطارد ويتحول المطارد إلى صياد.

ملاحظات وتعليمات:

يتم استثارة الدافع عن طريق تغيير الأدوار من صياد إلى مطارد لذا يجب تحفيز الأطفال.

يجب أن يكون تبديل الأدوار سريعاً لتصبح اللعبة أكثر تشويقاً.

مراعاة ألا يظل الأطفال وقت طويل فى وضع إنقباض عضلى ثابت نتيجة وضع الجثو.

الأدوات اللازمة:

منديل أو ذيل لطائرة ورقية.

بيت الثعلب:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

ينتشر الأطفال انتشار حر خلف خط أمان يبعد من ٢٠ إلى ٢٥ متر يقلدون الكتاكيت، ما عدا طفل واحد فقط يقف خلف خط الأمان الثاني يقلد الثعلب فى بيته، مع إشارة البدء يبدأ الأطفال فى التحرك للأمام مقلدين الكتاكيت مجتازين خط الأمان ليسألوا، يا ثعلب كم الساعة؟ ويجيبهم الثعلب إجابات مختلفة وهم يتقدمون حتى يذكر أن الساعة الآن منتصف الليل أو وقت العشاء ثم يخرج من بيته ويجرى وراء أى منهم يطارده قبل وصوله

لخط الأمان والطفل الذى يمسكه الثعلب يدخل معه بيته ويساعده فى مسك الآخرين.

ملاحظات وتعليمات:

- يراعى أن يكون خطى الأمان والمسافة بينهما مناسبة لعدد الأطفال المشاركين فى اللعب.
- إثارة دافعية الأطفال للتقدم واجتياز خط الأمان وعدم الخوف والتقهقر للخلف.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- إذا كانت مساحة اللعب كبيرة يمكن للثعلب أن يمسك بكرة ويرميها على أحد الأطفال بدلاً من الجري لمسك أحدهم، ومن تلمسه الكرة يدخل مع الثعلب لبيته بعد أن يحصل على كرة أخرى ليساعد الثعلب فى مسك الآخرين.

الأدوات اللازمة:

- أدوات مناسبة لتحديد أو رسم خط الأمان.
- كرة لينه مناسبة.

جمع المشابك:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

ينتشر الأطفال انتشار حر فى الملعب مع كل منهم مشبك غسيل بلاستيك مشبوك فى أى جزء من الفانلة، مع إشارة البدء يحاول كل طفل الحصول على مشابك زملائه وحماية المشبك الخاص به.

تمثيل المشاعر:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس أو يقف اللاعبون فى شكل دائرة وتطلب المعلمة خروج طفلان دون تحديدهم بالاسم وتطلب منهم عرض بعض المشاعر وتمثيلها كمشاعر الحزن- الفرح- الخوف- المرض- الخجل.... الخ ومحاولة إظهار السمات المميزة لأي من المشاعر التي يختارونها بالطبع هم وبأنفسهم.

ملاحظات وتعليمات:

- يفضل أن تطلب المعلمة خروج الطفلان دون تحديدهم حتى يكون الأداء غير قائم على الإجبار.
- يجب أن يذهب الطفلان بعيداً عن الدائرة ليحددوا ما يريدون أن يمثلوه ويعودون ليقوموا بتمثيله أمام باقي الأطفال.
- يفضل ألا يذكر الطفلان اسم الشعور الذى يقوما بتمثيله ويترك التعرف عليه لباقي الأطفال.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- إذا كان الأطفال قادرين على القراءة يمكن وضع مجموعة من البطاقات فى وعاء على أن يكون قد كتب على كل بطاقة شعور معين (غضب، فرح، فاصل غنائى، فقرة تمثيلية).
- تكوين مجموعات مكونة من طفلان يحاولان التحدث حول ما يشعرا به ثم يقوما بتمثيله.
- مع المتقدمين فى المستوى يمكن تكوين مجموعات من اثنين ويحاولا كتابة ما يشعران به على الورق ثم يقوم المدرب أو المعلم بوضع هذه الأوراق فى وعاء واحد ثم يقوم كل طفلان بسحب ورقة من هذا الوعاء ومناقشة ما كتب فيها وكيفية تمثيله أمام المجموعة.

الأدوات اللازمة:

- وعاء.
- بطاقات كتب على كل منها شعور معين.

لعبة ما اسم المهنة؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال فى شكل دائرة ويخرج أحد الأطفال خارج الدائرة ويغمض عينيه ثم تختار المعلمة أو الأطفال الجالسون فى الدائرة أحد الأطفال ليختار بطاقة من البطاقات الموضوعة بداخل الإناء والتى قد

رسم عليها صورة لصاحب مهنة من المهن المتوفرة بالبيئة وعليه أن يتعرف على صاحب هذه المهنة ويعرض البطاقة على الأطفال الجالسون فى الدائرة ليتعرفوا عليها أيضاً ثم تطلب المعلمة من الطفل الذى كان قد أغمض عينيه أن يفتح عينيه ويعود إلى الدائرة ويقوم الطفل الذى تعرف على صاحب المهنة والواقف فى وسط الدائرة بأداء الحركات التى يؤديها صاحب المهنة ويقوم بقية الأطفال بمحاكاة هذه الحركات وعلى الطفل الذى كان قد أغمض عينيه أن يحدد ويتعرف على صاحب المهنة.

ملاحظات وتعليمات:

يجب تحديد قواعد لمعرفة الحل مع المجموعة على أن تعطى المجموعة الحل بعد ثلاث محاولات فاشلة للطفل الذى يقوم بأداء الحركات والتمثيل.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- إذا كانت المجموعة صغيرة السن وخبرتها قليلة يكتفى بحركات سهلة وبسيطة ويمكن للمعلمة مساعدة الطفل والأطفال أو أن تتاح لهم فرصة استخدام آلات وأدوات صاحب المهنة.
- إذا كان العدد كبير فى المجموعة المشتركة فى اللعب وكان هناك نوع من التعاون الشديد بين الأطفال فهذا يؤدى إلى تضييق الفرصة على الطفل الذى يقوم بمحاولة معرفة من هو صاحب المهنة.

الأدوات اللازمة:

- إناء أو وعاء.
- بطاقات مرسوم على كل منها صورة لصاحب مهنه من المهن البيئية.

تخمين إشارات الأيدى:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقوم كل طفلان بتمثيل الأحداث اليومية التى تقابلهم بإشارات من أيديهم وإذا فهم كل زميلين بعضهما البعض يقوما بعرض ما قاما به الآخرين من المجموعة، ويحاول الأطفال الباقين تخمين ما الذى تعنيه إشارات الأيدى.

ملاحظات وتعليمات:

- يمكن أداء هذه اللعبة أثناء الجلوس أو الوقوف فى شكل دائرة كما يمكن أن تؤدى الحركة فى الملعب من وضع الانتشار الحر.
- إذا عجز الأطفال عن فهم الأداء المقصود فيجب على المعلمة أن تعطى مثالاً توضيحياً من المهارات الحياتية كالأكل بالشوكة أو السكين أو فتح الباب أو ارتداء القميص أو البنطلون أو ربط الحذاء أو تسريح الشعر...الخ.

- يفضل اختيار الحركات صعبة الأداء والتي تتطلب الانتباه والتركيز فى أدائها كاستخدام المقص فى قص البطاقات أو البحث عن محطة إذاعية فى الراديو أو قناة بالتلفزيون.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن إخفاء الجسم بكامله خلف ساتر "ستاره مثلاً" لتظهر فقط الأيدي وذلك بأن يقوم الطفل بالوقوف خلف الساتر ولا مانع من مصاحبة موسيقي لإشارات الأيدي.

الأدوات اللازمة:

- ستارة أو ملاءة سرير.
- شريط كاسيت مسجل عليه موسيقي مناسبة.

أبحث وتعرف:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقف الأطفال فى مكان محدد فى الملعب وباقي الملعب به بطاقات رسمت عليها نماذج مختلفة الأشكال غير متكررة، المعلمة تقف فى مكان يراه منها جميع الأطفال ومع إشارة البدء ترفع المعلمة بين يديها صورة مطابقة تماماً لشكل من بين الأشكال الموجودة بالملعب وتذكر اسمه بصوت عالي فينطلق الأطفال فى الملعب باحثين عن هذا الشكل ومن يجده يحضره

إلى المعلمة لتبدأ من جديد فى رفع شكل ثان.... وهكذا يستمر اللعب للتعرف على باقي الأشياء.

ملاحظات وتعليمات:

يفضل وضع كل شكل على كرسي إذا كان الملعب ترابي.

يفضل أن توضع الاشكال بحيث يكون وجه الشكل لأسفل.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

يمكن إعطاء كل طفل مجموعة الأشكال كلها وتتاح الفرصة ليبحث الطفل عن الشكل المطلوب فيما بينها.

قمي بتصميم لعبة لتنمية الإدراك البصري لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

.....

.....

.....

.قواعد اللعبة:.....

.....

.....

.....

نموذج للعبة لتنمية الادراك البصري

.....

.....

.....

قمي بتصميم لعبة لتنمية الإدراك السمعي لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

قواعد اللعبة:

قمي بتصميم لعبة لتنمية الإدراك الحسحركي لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

قواعد اللعبة

الألعاب التى تهدف إلى تنمية الجوانب العقلية المعرفية

أ- ألعاب التفكير وحل المشكلات

ب- ألعاب تنمية المهارات المعرفية

١- من صاحب الشنطة؟

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يجلس الأطفال فى شكل مربع ناقص ضلع ويستكمل ضلع المربع الناقص بوضع منضدة وضعت عليها مجموعة من الشنط المغلقة وتبدأ المعلمة قائلة؛ وجد اليوم مجموعة من أطفال الروضة مجموعة من الشنط وقاموا بتسليمها لإدارة الروضة وعلينا أن نتعرف على صاحب الشنطة من خلال محتوياتها الداخلية ثم تطلب من أحد الأطفال أن يفتح الشنطة الأولى ويضع محتوياتها على المنضدة وهي (بالطو أبيض- سماعة- جهاز لقياس ضغط الدم- قلم- دفتر- روشتات) ثم تسألهم؛ من يكون صاحب الشنطة؟

ملاحظات وتعليمات:

- إتاحة الفرصة للأطفال للتعرف على محتويات الشنطة وذكر مسمياتها قبل أن تطرح سؤالها.
- تضم كل شنطة محتوي ما تستخدمه مهنه معينة كالمدرس- النجار- ساعي البريد- الدكتور- ....الخ وذلك للتعرف على المهن المختلفة بالبيئة.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- تترك الحرية الكاملة للأطفال مع المعلمة لابتكار قواعد إضافية تتناسب وميولهم وقدراتهم العقلية.

الأدوات اللازمة:

- منضدة.
- خمس شنط يمكن إغلاقها على محتوياتها.
- أدوات لكل من الطبيب- المدرس- النجار- ساعي البريد- عسكري المرور ...الخ.

٢- إجمع وتعرف:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقف الأطفال مجموعات خارج حدود الملعب الجانبية بحيث لا تزيد المجموعة عن (٥) أطفال ويرتب الأطفال فى كل مجموعة على أن يحصل كل منهم على رقم من (١ إلى ٥) ثم تقوم المعلمة بوضع نماذج لأدوات بيئة

الطفل المنزلية فى نهاية الجانب الثاني من حدود الملعب ونثرها دون تصفيف وعندما تنادى المعلمة بأى من الكلمات المعبرة عن بيئة الطفل المنزلية (نوم- مطبخ- حمام- ..الخ) على الطفل رقم "١" من كل مجموعة الجري حتى الوصول لنهاية الملعب وإحضار إحدى النماذج التي تعتبر ضمن أدوات حجرة النوم مثلاً، وهكذا يتكرر ذلك حتى ينتهى الأطفال من إحضار جميع النماذج ووضعه فى المكان المحدد لكل مجموعة.

ملاحظات وتعليمات:

- مراعاة مناسبة المسافة التي يجريها كل طفل للقدرات والمرحلة السنية.
- يفضل أن تتوافر نماذج لمكونات الحجرات التي تذكرها المعلمة بما يحقق مضاعفات الرقم "٥".
- ضرورة مراجعة مكونات كل حجرة قامت المجموعة بتكملتها وتكوينها من الأجزاء لإثارة الدافعية فى التكرارات التالية.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

يمكن أن تقوم المجموعات كلها بالجري أو الوثب أو الحجل أو..الخ فى نفس الوقت من البداية حتى النهاية ليحضر كل طفل منهم نموذجاً واحداً ثم تعطي المجموعات فرصة تكوين وبناء ما يعبر عن الكلمة التى نطلقت بها المعلمة من بيئة الطفل المنزلية.

الأدوات اللازمة:

- النماذج المختلفة لمحتويات بيئة الطفل المنزلية كأدوات المطبخ والحمام..الخ.

٣- مدلول الرقم:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقف الأطفال قاطرة واحدة خلف صندوق به بطاقات مكتوب عليها الأرقام من ١: ١٠ أو بما يتناسب وعدد المشتركين فى اللعب والملعب معد ببطاقات أخرى تتساوى وعدد الأرقام الموضوعة بالصندوق وقد رسم على هذه البطاقات صور تعبر عن مدلول الأرقام ومع إشارة البدء من المعلمة يتقدم كل طفل ليحصل على بطاقة من الصندوق وينتظر خارج الملعب حتى يحصل أخر طفل على بطاقته من الصندوق، وعندئذ تعطي المعلمة إشارتها الثانية لنزول الملعب والبحث عن مدلول الرقم الذى حصل عليه كل منهم.

ملاحظات وتعليمات:

- يفضل مشاركة الأطفال فى توزيع البطاقات المعبرة عن مدلول الأرقام فى الملعب.
- قبل تنفيذ هذه اللعبة يجب أن يكون الأطفال قد مروا بخبرات الأرقام ومدلولها من (١ إلى ١٠).

- مراجعة الأرقام ومدلولها بعد كل محاولة بحث تزيد من دافعية الأطفال وتدعم الخبرات الإيجابية وتحدث الإثارة والمتعة فى الملعب.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن استبدال الأرقام ومدلولها بصور وكلمات لحيوانات وطيور وأجهزة كهربائية ووسائل مواصلات.
- يمكن استبدال بطاقة الأرقام ببطاقة كلمات على أن يكون بكل بطاقة كلمة مكونة من ثلاثة حروف فقد منها الحرف الأوسط وعلى كل طفل البحث فى الملعب عن الحرف الأوسط المفقود بشرط ألا تتكرر الحروف الوسطي المفقودة فى الكلمات المختارة فمثلاً يمكن اختيار الكلمات (ملح- عسل- ليل- نهر- بحر- شمس- قمر- ورق- بطه- نجم- ..... الخ).

الأدوات اللازمة:

- صندوق به بطاقات مكتوب بها أرقام مسلسلة من (١ إلى ١٠) بما يتناسب وعدد الأطفال المشتركين فى اللعب.
- بطاقات بها صور مختلفة لمدلول الرقم من (١ إلى ١٠) ويكرر بما يتناسب وعدد الأطفال المشاركين فى اللعب.

٤- صناعة سيارة:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يكون الأطفال مجموعات صغيرة ما بين أربعة إلى ستة وتعطي المعلمة جميع المجموعات نفس المهمة ألا وهي محاولة بناء سيارة بأجسامهم وتحريكها من مكان لآخر فى الملعب.

ملاحظات وتعليمات:

- إعطاء الأطفال وقت مناسب للتفكير والتنفيذ.
- توفير أدوات وخامات يمكن استخدامها بجانب أجسامهم وتساعد على الابتكار.
- تحديد مكان لكل مجموعة لتبني سيارتها فيه منعاً لحدوث تزاحم.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

يمكن اقتراح حيوان أسطوري مثلاً ومحاولة تشكيل جسم هذا الحيوان بأجسامهم ومحاولة الوصول إلى إصدار صوته وابتكار حركاته ولتسهيل المهمة يمكن للمعلمة أن تعطي لكل مجموعة صورة لحيوانات مختلفة تساعدهم على الابتكار.

٥- الأطفال الثلاثة والحبل:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يكون الأطفال مجموعات (كل مجموعة ثلاثة أطفال) ومع كل مجموعة "حبل" مع إشارة البدء يبدأ كل طفلان من كل مجموعة بمسك

الحبل بينهما ويقومان فى ذات الوقت وبسرعة واحدة فى تحريك يديهما المتصلتان بالحبل بشكل دائرى وعلى الطفل الثالث من كل مجموعة أن يبدأ اللعب بعد انتظام الحركة الدائرية للحبل إذ يتقدم نحو الحبل فى نقطة تقع بين الطفلين وعليه أن يتفادى الاصطدام بالحبل عن طريق القفز من فوقه لأعلى حتى يمر الحبل تحت قدميه.

ملاحظات وتعليمات:

- إذا كانت حركة يد الطفل الأول من اليمين إلى اليسار فيفضل أن تكون حركة يد الطفل الثاني من اليسار إلى اليمين.
- يمنع الأطفال من الوقوف فى مكان واحد بل يجب عليهم التحرك فى اتجاهات مختلفة.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن إضافة عوائق وحواجز وأدوات بالملعب وذلك لتصعيب الحركة على الأطفال نتيجة المحاولات المتكررة لتلافي الوقوع فيها.

الأدوات اللازمة:

- حبال تكفي لعدد الأطفال المشاركين فى اللعب على أن يتوافر حبل لكل ثلاثة أطفال.
- عوائق صغيرة بارتفاعات مختلفة من ٢٠ إلى ٥٠سم.
- كرات مختلفة الأشكال والألوان.

- مقاعد سويدية.
- كراسي بلاستيك صغيرة.

٦- فك العقدة:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقف الأطفال فى شكل دائرة كبيرة وكل منهم يمسك بيده نهاية حبل فى حين يمسك الطفل المقابل له فى الدائرة بالطرف الثاني من الحبل، مع إشارة البدء يقوم الأطفال بالدخول من تحت الحبال أو من فوقها وتبديل الأماكن حتى تنشأ عقدة كبيرة فى منتصف الدائرة وعندئذ تعطي المعلمة الإشارة الثانية بمحاولة فك هذه العقدة دون أن يترك أحدهم طرف الحبل من يده.

ملاحظات وتعليمات:

- استخدام نوع من الحبال القوية لضمان عدم قطعها نتيجة الشد أو الجذب.
- يراعي عدم ترك أي من الأطفال طرف الحبل من يده.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن توزيع مجموعة اللعب إلى مجموعات صغيرة واستخدام حبال ذات سمك كبير وربط أعين الأطفال.
- يشكل الأطفال دائرة يجلس فى منتصفها طفل يمسك بكرة من الخيط السميك، يمسك بطرف الخيط ويقوم برمى الكرة لأي من الأطفال، الذى يمسك بالخيط ثم يعيدها إلى طفل وسط الدائرة مرة ثانية أو يرميها لغيره وهكذا حتى تصل جميع الأطفال ثم يطلب من الأطفال إعادة لم الخيط على الكرة مرة ثانية.

الأدوات اللازمة:

- حبل بطول قطر الدائرة التي شكلها الأطفال المشاركين فى اللعب وعددها يكون نصف عدد الأطفال المشاركين فى اللعب.

٧- أوقف السيارة:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يكون الأطفال مجموعات ثنائية (كل طفلان يقابل بعضهما البعض) فى شكل انتشار حر، أحدهم يمثل السيارة والثاني يمثل السائق، ومع إشارة البدء يقوم الطفل الذى يمثل دور السيارة بحركات وإصدار أصوات تدل على أن السيارة تدور وقد حدد هذا الطفل بنفسه مكاناً واحداً بجسمه هو الذى يوقفه عن هذه الحركات وإصدار الأصوات، وعلى الطفل الذى يمثل دور السائق أن يحاول معرفة هذا المكان ليوقف هذه السيارة.

ملاحظات وتعليمات:

- تعتمد هذه اللعبة على الخيال والتخمين فقد يكون مفتاح إيقاف السيارة هو القلب أو البطن أو الركبة مثلاً.
- ضرورة تبادل الأدوار بين الأطفال المشاركين في اللعب.
- يفضل أن يختار كل طفل من يشاركه فى اللعب.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- تترك القواعد الإضافية والتنوع فى اللعب لإبداع وابتكار الأطفال والمعلمة أو المدرب أو القائم بالتدريب.

٨- الحل بالرسم:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يكون الأطفال مجموعات صغيرة ومع كل مجموعة سبورة صغيرة وأقلام، مع إشارة البدء يخرج من كل مجموعة طفل ليحصلوا جميعاً على مصطلح معين وعلى كل منهم توضيح هذا المصطلح لمجموعته عن طريق الرسم.

ملاحظات وتعليمات:

- مراعاة المسافة بين كل مجموعة وأخرى ولا يسمح لهم بالأقتراب من بعضهم.
- لا يسمح للأطفال الذين يقومون بتوضيح المصطلحات بالكلام وإنما يجب أن تكون ردودهم عن طريق الإيماءات.
- كلما كانت المصطلحات التى يتم رسمها مضحكة كلما أضفى ذلك على اللعبة جواً من المرح والمتعة.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- يمكن عمل مسابقة بين مجموعتين فقط على أن تفكر إحداهما فى مصطلح ما للأخرى ويعطوه للمعلمة أو القائم بالتدريب وتقوم المعلمة بإعطائه إلى أحد أطفال المجموعة ليقوم برسمه لهم.. وهكذا يتم تبديل الأدوار بين المجموعتين.

الأدوات اللازمة:

- سبورة صغيرة بعدد المجموعات المشاركة فى اللعب.
- أقلام فلوماستر بألوان مختلفة تصلح للكتابة على السبورات ومحو الكتابة عنها.

٩- نهر النيـــل:

فكرة اللعبة وطريقة اللعب:

يقف الأطفال خارج حدود الملعب الجانبية والنهائية يلاحظون مجري نهر النيل الذى قامت المعلمة برسمه على الأرض باللون الأزرق لتحدد

معالمه، تقوم المعلمة بإعطاء بعض المعلومات البسيطة عن نهر النيل كمحاولة لتطوير أفكار اللعب وتوقظ فيهم الدافع الحركي والقدرة على الإبتكار، ثم تطلب منهم استخدام الأجهزة والأدوات المتاحة لاستكمال المنظر الطبيعي لنهر النيل.

ملاحظات وتعليمات:

- لابد أن تتوافق أفكار اللعبة وتطويرها مع قدرات الأطفال وتفكيرهم.
- إتاحة الفرصة للأطفال أن يعملوا بصورة فردية أو فى أشكال جماعية.
- توفير أدوات وأجهزة تسمح باستكمال المنظر الطبيعي كأدوات تمثل الصخور- مراتب تمثل المراكب وقوارب الصيد- مقاعد سويدية وصناديق بارتفاعات مختلفة لبناء القناطر أو الكبارى على النهر بجانب أكياس الحبوب الصغيرة وقطع الفلين فى شكل الأحجار.. الخ.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- إتاحة الفرصة للأطفال لاستكشاف ألعاب أخرى بعد الانتهاء من تكوين المنظر الطبيعي كالمشي على الطريق المرسوم بالصخور، والقفز داخل النهر من على الكوبرى، والعبور زحفاً داخل القنطرة،

والقفز من صخرة لأخرى، والرسم بالأقدام على الرمال المجاورة للنهر.

الأدوات اللازمة:

- أجهزة وأدوات مناسبة لهدف اللعبة وأرجع إلى الملاحظات والتعليمات.

١٠- الخروف الشارد:

يقف الأطفال مجموعات خارج حدود الملعب، ومع كل مجموعة مظروف مغلق به بطاقات مصورة (كل بطاقة تعبر عن موقف من قصص مسلسلة) الملعب أو الصالة أو القاعة حدد به أماكن لكل مجموعة تحكي المعلمة القصة المسلسلة فمثلاً تقول "عمي حسن راعي أغنام. ذات يوم جلس عمي حسن وأغنامه ليستظل بشجرة.. وكان أحد الخرفان جوعان فأخذ يبحث عن طعام.. فبعد عن قطيع الأغنام.. هاجمه ذئب.. سمع صوت الذئب كلب عمي حسن.. فأخذ يجري ويجري تجاه الخروف الشارد، وجري أيضاً عمي حسن.. خاف الذئب فترك الخروف وهرب... أحضر عمي حسن الخروف وعاد معه كلبه.. عمي حسن فرح وفرح قطيع الأغنام" ثم تطلب المعلمة من كل مجموعة أن تقوم بترتيب البطاقات المصورة طبقاً لأحداث القصة.

ملاحظات وتعليمات:

- يجب أن تستخدم المعلمة التعبير اللفظى السليم عند سرد القصة.
- يجب أن تكون البطاقات المصورة واضحة ومعبرة عن الأحداث الحقيقية.
- يفضل أن يكون عدد البطاقات مساوياً لعدد الأطفال فى كل مجموعة ليشارك كل طفل بوضع صورة على الأقل.

قواعد إضافية للتنوع فى اللعب:

- إعطاء كل مجموعة (مجموعة بطاقات مصورة) وتترك الفرصة للأطفال ليعبروا عن الصور بقصة من ابتكارهم عن طريق تسلسل البطاقات.
- يمكن سرد قصص أخرى على نفس مستوي القصة السابقة ولكن بأحداث جديدة وخبرات أخرى.

الأدوات اللازمة:

- بطاقات مصورة تعبر كل صورة عن موقف فى قصة مسلسلة يتناسب عدد البطاقات مع عدد الأطفال بكل مجموعة أطفال.

ألعاب التفكير وحل المشكلات:

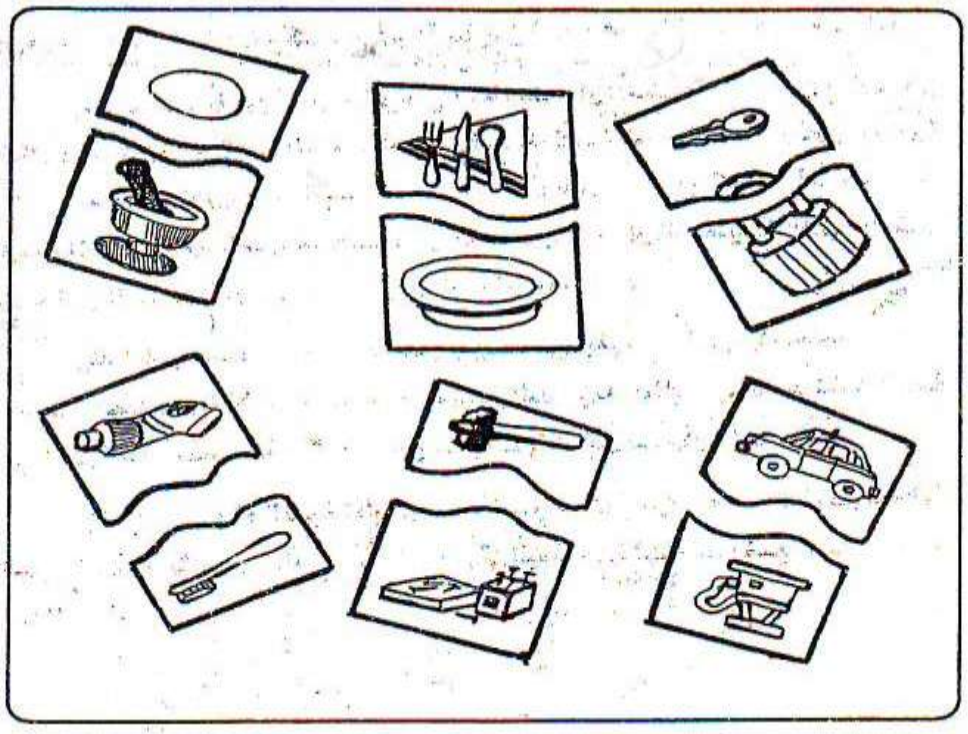
ألعاب الفك والتركيب أو البازل (Puzzles):

وهي مجموعة من الرسومات على البلاستيك أو الخشب أو الكرتون المقوى فى شكل قطع، ويضع الطفل الصورة أمامه ويقوم بتركيب القطع الخشبية ليكون الصورة التى أمامه وقد تكون هذه الصورة لحيوانات، أو

طيور، أو فواكه، أو أشخاص أو جسم إنسان يقوم الطفل بتركيب أجزائه الخارجية، أو الداخلية كالقلب والرئتين والمعدة أو الرأس وما بها من عينان أوفم أو إذنين وما إلى ذلك.

وقد تكون الصورة ليدين يد يسرى ويد يمنى ويقوم الطفل بتركيب أصابع اليد ليعرف ويحدد من خلال ذلك اتجاهات أصابع اليد اليمنى واليسرى، وقد تكون اللعبة فى شكل أعداد متسلسلة ١، ٢، ٣ ..الخ .. ليضعها الطفل فى متواليات..الخ.

والهدف من هذه اللعبة تعليمى تبعاً لطبيعة الصورة يتعلم الطفل من خلالها أجزاء الجسم مثلاً أو مفاهيم اليد اليمنى أو اليسرى وإتجاهات وضع أصابع كل يد وما إلى ذلك.



أ- هذه اللعبة تحتوى بعض العلاقات بين الأشياء مثل السيارة والبنزين، فرشة الأسنان والمعجون، الشاكوش والمسامير، المفتاح والقفل ألخ.

يمكن للمعلمة أن تقوم بعمل تمثيلية عن طفل ينسى كثيراً فهو يريد مثلاً أن يفتح قفل الباب وينسى اسم الشئ الذى يفتحه فيتذكر الأطفال إسمه وهكذا.

ثم تجعل الاطفال يركبون هذه الوحدات من البازل متتالية، هذه اللعبة تساعد الطفل على التعبير لغوياً.

ألعاب "البازل":

وهذه اللعبة عبارة عن رسوم ملونة ومجزأة إلى أجزاء مصنوعة من الورق المقوى أو الخشب الأبلاكاش الرقيق.. وهى تمثل رسوم لبعض الحيوانات أو الطيور المعروفة فى بيئة الطفل وذلك فى الصفين الأول والثاني أما فى الثالث نجد رسوم لبعض مواقف وأفعال ترتبط بفصول السنة أو مواقف يعيشها الطفل فى حياته اليومية وتساعد هذه اللعبة على نمو الانتباه للأشكال وتنوعها فى الصفين الأول والثاني.

وعند الحديث عن الشكل الذى يركبه الطفل ويجمعه فى الصف الثالث تنطلق لغة الطفل وتنمو مفرداته.

ألعاب تساعد في تنمية مهارات التفكير الناقد عند الأطفال

١- إعادة بناء المجموعات.

عبارة عن نموذج مصنوع من مكعبات البناء، هدف هذه اللعبة هو تكرار هذا النموذج بالمواد التي تقدم للأطفال، و يتم تقسيم الأطفال إلي فريقين متساويين في العدد و عندما تنطلق الصفارة الأولي يذهب عضو واحد من كل فريق إلي النموذج، ويدرس النموذج لمدة ١٠ ثواني، ثم يعود ويوصل ما شاهده للفريق ويبدأون في تكرار النموذج، بعد مرور الوقت المحدد تنطلق الصفارة الثانية يذهب عضو أخر من كل فريق لدراسة النموذج وتستمر هذه الدورة حتي يحين الوقت والفريق الفائز هو الذي ينتهي من تكرار النموذج تماما. وتعتبر هذه اللعبة من أفضل ألعاب التفكير الناقد للأطفال.

٢- ألعاب التفكير.

هنالك العديد من أشكال ألعاب التفكير التي يمكن أن تساعد في تنمية وتعليم التفكير الناقد مثل الألغاز البسيطة والصعبة، اكتشاف الاختلاف (الفرق) والكلمات المتقاطعة والألغاز، وجميع هذه الألعاب تسمح للشخص بتطوير التفكير الاستراتيجي والتخطيط وتعلمه استخدام المنطق في حياته اليومية.

٣- الألغاز

ألغاز التفكير الناقد تأتي بدرجات متفاوته من الصعوبة، ويمكن استخدامها في تطوير هذه المهارات، وهي قد تبدو بسيطة ولكنها تشكل التحدي الذي يسمح للإنسان أن يكون أكثر تطوراً في مجال حل المشكلات.

٤- القصص الموقفية.

وذلك من خلال اعطائهم موقف يطرح مشكلة أو تهديد ومن ثم يطلب منهم وضع قصة للخروج من هذه المشكلة.

٥- ألعاب التصنيف.

يلعب التصنيف دوراً مهما في تطوير التفكير المنطقي والمفاهيم المجردة من مرحلة الطفولة المبكرة حتي مرحلة الرشد، ومهارة التصنيف جزء لا يتجزأ من تطوير مفهوم المفردات وبالتالي القراءة والاحتفاظ بالمعلومات علي سبيل المثال يجمع الأطفال المفاهيم الملموسة أو المصورة بجهودهم لتشكيل المفاهيم المجردة مثل الخضروات، وسائل المواصلات وحيوانات الغابة.

كما قدم أوك (٢٠٠٨) Oak عدد من الألعاب العقلية وتمارين التفكير التي يمكن أن تعزز قدرات التفكير الناقد منها.

أ- تحليل النص.

في هذا النشاط يعطي الأطفال مقالة نصية ممكن أن تكون في شكل مجموعة من الأحداث أو قصة ويطلب منهم شرح العلاقة المنطقية بين أحداث القصة، أو اقتراح عنوان أو نهاية للقصة بأحداث من عندهم، ويتطلب هذا النشاط من الأطفال التفكير بشكل منطقي والتفكير في كل حدث ممكن أن يكون له علاقة بالقصة.

ب- التفكير السقراطي

عملية تفكير منضبطة من خلال تحدي الأطفال بالأسئلة حول القضايا المعقدة والمشاكل الافتراضية، ويطلب من الأطفال تحليل المفاهيم والتمييز بين الحقائق والافتراضات واستنباط الحلول المثالية.

ج- التفكير خارج الصندوق.

الألغاز والأسئلة التي تشجع الأطفال علي التفكير بشكل ابتكاري، وتأكيد مساعدتهم لإثراء مهارات تفكيرهم وتنمية التفكير الناقد. مثال بسيط: يمكن أن يطلب من الأطفال توصيل مجموعة من النقاط محددة مسبقا بأقل عدد من الخطوط المستقيمة.

قمي بتصميم لعبة لتنمية التفكير وحل المشكلات لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

قواعد اللعب

ب- ألعاب لتنمية المهارات المعرفية:

اللعب وتعلم التصنيف: Classification

١- مجموعة من المكعبات ذات الألوان المختلفة بعضها أحمر والآخر أخضر والثالث أصفر والرابع أزرق.. وكذلك تختلف فى الأحجام منها الكبير والصغير.

٢- مجموعة من الكور المختلفة الألوان والأحجام والطفل يلعب بها وقد يصنفها.

٣- مجموعة من البكر المختلفة الألوان والأحجام والطفل يلعب بها وقد يصنفها.

٤- مجموعة من الأزرار المختلفة الألوان والأحجام والطفل يلعب بها وقد يصنفها.

والطفل عندما يلعب بهذه الأدوات من المكعبات والكور والبكر والأزرار سوف يقوم بنفسه بتصنيفها وتجميعها فى مجموعات إما تبعاً لنوعها أو أشكالها أى يصنفها تبعاً لأنها مكعبات أو كور أو بكر أو أزرار، وقد يصنفها تبعاً لألوانها أحمر وأخضر وأصفر وأزرق، وربما يصنفها تبعاً لأحجامها كبير وصغير.

وعملية التصنيف هي بداية لتعلم التمييز بين الأدوات والأشياء المحيطة بالطفل وتمييزاً للحروف فى الكتابة بعد ذلك، وعادة ما يفعل الطفل

ذلك من تلقاء نفسه حين تقع تحت يديه أشياء فيها أوجه تشابه من ناحية، وأوجه اختلاف من ناحية أخرى.. وفى هذه المرحلة العمرية يركز الطفل على صفة معينة ويصنف على أساسها، قد تجذب نظره صفة أخرى أو ترشده المعلمة إليها وهكذا.

ويقصد به تجميع الأشياء وفقاً لخاصية معينة.. ويمكن أن تبدأ المعلمة مع الطفل بتصنيف أشياء طبقاً لخاصية واحدة ثم تصنيفها وفقاً لأكثر من متغير أى خاصية (كاللون الشكل الحجم.. الخ) وقد سبق ذكر نماذج عديدة لنشاط التصنيف منها تصنيف الأشكال الهندسية وفق الشكل (مثلثات، أو مربعات، ....الخ) أو تصنيفها طبقاً للألوان (أحمر، أخضر،...الخ) أو تصنيفها طبقاً لحجمها (كبير، صغير، متوسط ...الخ). أو تصنيف الخرز، البكرات أى تصنيفها طبقاً لنوعها... الخ.

ويدخل فى هذا المختلف والمؤتلف مثل تقديم بطاقات عليها رسوم لأشياء تحمل صوراً لها صفات مشتركة بها شئ مختلف مثل ديك ومجموعة دجاج مثلاً أو دوارق.

(مكعبات مختلفة الألوان والأحجام)　　(كور مختلفة الألوان والأحجام)

(بكر مختلف الألوان)　　(أزرار مختلفة الألوان)

٥- لعبة أخرى تتكون من مجموعة أشخاص مصنوعة من البلاستيك منها الأطفال والرجال والنساء ومن الرجال من يلبس قبعة وبدلة، وآخرين يضعون عقالاً ويرتدون جلباباً عربياً، وغيرهم يلبسون طربوشاً مع بدلة، وفئة أخرى تلبس طاقية مع جلباب... أما النساء فمنهن من ترتدى زياً عربياً، أو أوربياً، أو بدوياً.. ألخ، وكذلك الأطفال منهم من يرتدى ملابس البحر أو المدرسة... الخ. وكذلك الأطفال منهم من يرتدى ملابس البحر أو المدرسة... الخ، والطفل يقوم بعملية تصنيف لهذه المجموعة من الأشخاص أما تبعاً لجنس الأشخاص من نساء فى مجموعة ورجال فى مجموعة، أو قد يتم التصنيف تبعاً لملابس كل مجموعة أو أعمارها من كبار أو صغار أو ما إلى ذلك.

٦- لعبة أخرى وهي تجميع لقطع اللعب (من أزرار ومكعبات وكور وبكر...الخ) حسب خاصية واحدة وهى اللون تجميع الأحمر معاً بصرف النظر عن الأشكال ثم تجميع الأخضر معاً والأصفر معاً والأزرق معاً.

٧- لعبة أخرى تجميع القطع حسب شكلها الهندسى... تجميع المثلثات معاً والمربعات والدوائر معاً والنجوم معاً...الخ.

٨- لعبة أخرى وهى تجميع الأشياء حسب كميتها وعددها (قليل- كثير).

٩- لعب الطباعة... وتتكون من مجموعة كليشيهات طباعة لها رسوم الحيوانات أو طيور أو نباتات تمثل زهور أو خضروات أو فواكه ويقوم الطفل بالطباعة مع التصنيف.

اللعب وتعلم التطابق:

وهى من الألعاب الإدراكية وهي تمهد لتعلمه الهندسة وفيها يجرب الطفل عمليات التطابق المختلفة وخصوصاً المرتبطة بالحواس الخمسة وهى تعتمد على إدراك الطفل لوجه الشبه والاختلاف وتوجد منها أنواع مختلفة مثل:

١-تطابق صورة بصورة.. مثل مهرج بمهرج، طائر بطائر.. الخ.
٢-تطابق بطاقات على لوح خشبى كما فى الصورة: (أحجام فاكهة).
٣-تطابق بطاقات الصور على لوح كرتون:
٤-تطابق الأشكال فى برميل:
٥-تطابق الأشكال فى صندوق خشبى:
٦-تطابق الأشكال فى لعبة الدومينو.. وهى عبارة عن وحدات مستطيلة من الخشب الرقيق أو الورق المقوى أو البلاستيك وكل وحدة مقسمة إلى مربعين كل مربع له لون مختلف ومرسوم عليه شكل مختلف عن المربع الثاني الذى معه فى المستطيل.. وهذه الأشكال مرسومة بعدد معين مثل ثلاثة أقلام مثلاً أو حبتين من الفاكهة أو ورقة شجرة واحدة.. الخ، وفى هذه اللعبة يطابق الطفل بين وحدات الدومينو ويضع كل وحدتين متطابقتين كما فى الصورة.. أى يطابق بين الوحدتين فى الشكل والعدد واللون وهكذا.

٧- تطابق لأشكال الخضروات وهى لوحة تحتوى على أشكال مفرغة لبعض الخضروات ليتعرف الطفل على الأشكال وأسمائها ويضع كل خضار فى حفرته.

٨- تطابق لأشكال الفواكه وهى عبارة عن صورة مفرغة لبعض الفواكه ليتعرف الطفل على أشكالها وألوانها ويميز بينها ويطابق بين المكان المفرغ وصورة الفاكهة ويضعها موضعها.

ثالثاً- اللعب وتعلم مفهوم التسلسل:

التسلسل من المفاهيم الرياضية.. وهي عملية إدراكية تنمو وتتكون خلال سنوات الروضة، ويتعلمها الطفل من خلال ممارسته لأنشطة الروضة المختلفة.. والتسلسل هو ترتيب متدرج متتابع يقوم به الطفل حسب نسق، أو نمط معين أو خاصية من خواص العناصر التى يقوم بتسلسلتها فى تتابع معين.. وهذه نماذج لبعض ألعاب التسلسل.

١- تسلسل الأعداد:

أ- هذه اللعبة عبارة قوائم خشبية متسلسلة ومتدرجة فى الطول ومثبتة على قاعدة خشبية ولها مجموعة من الكور أو الخرز الخشبى الكبير الملون الذى له فتحتان يدخل فى القوائم المتدرجة أو العصيان بحيث كل عصا أو عمود يكفى لعدد محدد من الخرز الخشبى على أن يكون كل عدد من الخرز أو الكور الخشبية له لون معين وهذه اللعبة تدرب الأطفال على

مفهوم التسلسل فى الطول والربط بين عدد الخرزات الخشبية أو الكور الخشبية المناسب وبين الطول والعدد وكذلك بين عدد الكرات الخشبية واللون.

ب- لعبة الساعة العددية وهي عبارة عن قرص من الكرتون المقوى أو الخشب الأبلكاش مقسم إلى خمسة أجزاء وفى كل جزء تفريغ لعدد واحد أو اثنين.. إلى خمسة، وكل تفريغ له لون محدد.. هذا بالإضافة إلى مجموعة الإسطوانات الخشبية التى لها نفس اللون والعدد كما يلى:

- لوحة الأرقام... وهى عبارة عن لوحة من الخشب أو الكرتون وعليها رسوم مفرغة الأشكال والأرقام من ١-١٠ بالإضافة إلى الأرقام التى سقطها الطفل فى الفتحات تبعاً للفراغ المناسب ويدرك الطفل أن الفراغ المناسب للعدد خمسة الذى يشبه الدائرة مثلاً لا يصلح أن يسقط فى العدد أربعة لاختلاف شكل الرقم... هذا بالإضافة إلى تسلسل عدد الأرقام.. ومع تكرار لعب الطفل يتعرف على شكل الأرقام وتطابقها بالإضافة إلى تسلسلها وتتابعها.

٢- تسلسل الأشكال والأحجام:

أ- لوحة الأشكال المفرغة وتمثل أحجام مختلفة لثمرة فاكهة، أو كور...الخ.

ب- لوحة مفرغة تمثل رسوم ثلاث قطط متسلسلة الحجم يضع الطفل كل قطعة فى فراغها لتساعد الطفل على إدراك تسلسل الأحجام، كما تساعده على إدراك مفهوم فوق وتحت بجانب أنه عند وضع كل قطة غالباً ما يقول القطة الكبيرة فوق الكرسى والصغيرة بجانب الكرسى والمتوسطة تحت الكرسى وهكذا.

جـ- لعبة الحبوب.. حيث يلعب الطفل بالحبوب ولو كانت حبوباً كبيرة مثل حبوب الفول فإنه يعدها واحد، اثنين، ثلاثة... الخ فى تسلسل.. والطفل عند تصنيفه لهذه الحبوب المتعددة قد يعدها أو يضعها فى أكوام ويستطيع تحديد أن هذه أكبر وتلك أصغر ويتعلم عدها لتصبح كلمة أكثر أو أقل أو أصغر مرتبطة بعدد ما، والطفل فى هذه العمر يستطيع أن يعد من ١- ١٠ بسهولة.. وفى هذه اللعبة يعرف الطفل أيضاً أحجام الحبوب ويميز بينها فهذه حبة أرز صغيرة وهذه حبة فول أكبر من حبة الأرز، هذه حبة حمص وتلك حبة فاصوليا مستطيلة... الخ.

د- لعبة الحلقات داخل العمود.. وهى من ألعاب التسلسل حسب الحجم عبارة عن خمس قطع متدرجة فى الحجم يضعها الطفل فى تسلسل من الكبير إلى الأصغر فالأصغر.. الخ وبالعكس.

هـ- تسلسل حسب الحجم.. وهذه عبارة عن ٧ أكواب متدرجة فى الحجم تدخل فى بعضها وهى أكثر صعوبة نسبياً من لعبة تسلسل الحلقات السابقة والطفل يقوم بإدخال الأوانى فى بعضها تبعاً لحجمها فى تسلسل أو يضعها متجاورة تبعاً لاحجامها من الأصغر للأكبر أو العكس كما هو موضح بالصورة.

٣- تسلسل حسب رقم ودرجة اللون وهذه الألعاب تناسب الطفل فى نهاية مرحلة الروضة حيث تقدم له مجموعة بطاقات لكل لون متدرجة أحمر غامق ويتدرج إلى الوردي الفاتح وهكذا بالنسبة للأخضر والأصفر ...الخ.

٤- تسلسل أحداث قصة ويمكن أن تحضر المعلمة للطفل قصة مصورة فى ٤ أو خمس صور على أن يضعها الطفل فى تسلسل وهو يحكى القصة كما يتصورها.

٥-أ- تسلسل دورة الحياة.. وهى عبارة عن لعبة فك وتركيب (بازل) تمثل دجاجة وديك، ثم دجاجة ترقد على البيض، ثم البيض يفقس وتخرج منه الكتاكيت وعلى الطفل أن يقوم بتركيب "البازل" لصور هذه اللعبة فى تسلسل.

ب- أو قد تكون دورة حياة ضفدعة مثلاً.

٦- تسلسل حسب الطول.. وهى لعبة عبارة عن لوحة بها ثلاثة صفوف أو أعمدة كل صف يمثل طولاً مع أطوال مختلفة.

٧- تسلسل حسب درجات الصوت...ويمكن أن تلعب المعلمة هذه اللعبة على آلات الموسيقى أو بصوت مسجل أو من خلال أصواتها مع الأطفال صوت عالى منخفض ثم وشوشة صوت منخفض جداً.. ألخ.

تاسعاً- التسلسل:

وقد سبق الحديث عنه وإعطاء أنشطه له، والمقصود به عموماً هو ترتيب الأشياء وفقاً للحجم أو الثقل أو الطول أو الإتساع ويمكن ترتيبها تنازلياً أو تصاعدياً ومن هذه الأنشطة.

١- تطلب المعلمة من الطفل ترتيب الأقفال وفقاً للمفاتيح المناسبة لها حسب أحجامها من الصغير إلى الكبير.

وتسأل المعلمة الطفل:

- هل الأقفال مثل (زى) بعضها؟
- هل تقدر ترتبها حسب حجمها؟
- هل المفاتيح (زى) بعضها؟
- هل تقدر ترتبها حسب أحجامها حتى يكون لكل قفل مفتاح؟

- وتعتبر الإجابة صحيحة إذا رتب الطفل مجموعة الأقفال والمفاتيح ترتيباً صحيحاً.. وفى حالة فشله يكرر التمرين حتى يعطى الإجابة الصحيحة.

قمي بتصميم لعبة لتنمية المهارات المعرفية لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة

قواعد اللعبة

رابعاً- اللعب وتعلم الإعداد والأرقام والعد:

١- لعبة تسلسل الأعداد والقراءة.. وهي تتكون من مجموعة مستطيلات مقسمة (بازل) مصنوعة من البلاستيك أو الخشب ويمكن من الكرتون المقوى.. وكل مستطيل مقسم إلى ثلاثة أجزاء جزء به نقط من ١-١٠ (٠) والجزء الثاني به الأعداد من ١-١٠ (١، ٢) والجزء الثالث به من ١-١٠ مكتوباً بالحروف ويقوم الطفل بتجميع المستطيل رابطاً بين عدد النقاط والعدد بالأرقام ثم بالحروف ويمكن تدريج اللعبة أى تقديمها على مراحل.. ليقوم الطفل بتركيب المستطيل على أن يكون من قطعتين فقط عبارة عن نقط بالإضافة إلى الرقم ثم النقط والكتابة بالحروف ثم تجميع الثلاثة أجزاء معاً وسلسلة الأعداد من ١-١٠.

٢- لعبة الأعداد والصور.. وهي من ألعاب (البازل) الفك والتركيب، وهى عبارة عن وحدات من (البازل) أى قابلة للفك والتركيب، تتكون كل وحدة من جزئين جزء عليه بعض الأشكال كور، مراكب، فراشات..الخ، والجزء الثاني عليه عدد هذه الأشكال بالأرقام والطفل يقوم بتجميع كل صورة مع عددها.

٣- لعبة العد والضم، وهي عبارة عن كرات من البلاستيك أو الخشب المتعدد الألوان ومعها كروت بها أرقام من ١ – ١٠ وشريط للضم الكرات لعمل عقد والطفل من خلال لعبة ولضمه للكرات تتمرن عضلاته الصغيرة وتقوى أنامله وتتآزر عضلاته الدقيقة مع عينيه، ويتعلم العد وتسلسل الألوان فقد يصنع عقداً فيه اللون الأزرق ثم الأحمر فالأصفر على التوالى، وربما يكرر لوناً أو لونين، والطفل الأكبر يمكن أن يضع الرقم الذى يطابق عدد الكرات بين كل لون وآخر..الخ.

٤- **لعبة السلم والثعبان:** وهى لعبة مشهورة يستعمل فيها الطفل اللوحة المرسوم عليها عدد من الثعابين والسلالم واللوحة مقسمة إلى مربعات لكل مربع عدد فى تسلسل، ومع اللوحة مكعبين (زهر) يمثل الأعداد من ١-٦، بالإضافة إلى دائرتين أو زرارين أو طابيتين، وعندما يرمى الطفل الزهر ويرى العدد يحرك الطابية تبعاً للعدد على المربعات، فإن وقف بها على فم ثعبان ينزل لأسفل وأن وقف بالطابية على سلم يصعد

لأعلي، ويتعلم بذلك العد بالإضافة إلى مفهوم يصعد ويهبط أو يطلع وينزل.

٦- **لعبة العد وأصابع اليد:** وهى من ألعاب (البازل) الفك والتركيب، وهى عبارة عن كفى اليدين وأصابع كل يد.. وهى مصنوعة من البلاستيك بألوان مختلفة.. وكف اليد اليمنى يحمل رمز (أ) مثلاً، وكف اليد اليسرى يحمل رمز (ب)، وكل أصبع يمكن أن يأخذ رمزاً معيناً، والكف يتحرك ويركب، والأصابع أيضاً تتحرك بحيث ترتفع ثم تلبس للأصبع الذى عليه نقاط تساوى العدد المطلوب بالأرقام.. وهى لعبة تساعد الطفل على إدراك الأعداد ومساراتها ومطابقتها مع النقط من ١-١٠،والطفل يطابق بين عدد النقاط فى كل أصبع والعدد الرقمي، هذا بالإضافة إلى التمييز بين الأصبع الطويل والقصير حيث يدرك الطفل اختلاف أطوال الأصابع وأشكالها وترتيبها فى كل يد، ومع نمو الطفل يمكن لبعض الأطفال بمعاونة المعلمة أن يعرفوا الأصابع، وتستطيع المعلمة أن تعلمهم ذلك من خلال بعض الأغانى الشعبية التى يرفع فيها الطفل أصبعين صغيرين فى يده اليمنى واليسرى، ثم يتوالى ذلك مع باقى الأصابع وهو يغنى، "صغير وشاطر لباس الخواتم، طويل وعايق، لحاس السمنة..الخ.. وقد يعرف بعض الأطفال أسماء الأصابع فهذا

الأصبع الصغير إسمه الخنصر ويليه البنصر والوسطى فالسبابة فالإبهام وهكذا.

٦- **لعبة العد والاتجاهات:** وهى تعود الطفل على العد والاتجاهات المختلفة وبعض المفاهيم مثل فوق وتحت ويمين ويسار ونصف دائرى وحلزونى.. الخ، كما هو موضح بالأشكال التالية، واللعبة تتكون من ٦ أشكال لكل شكل قاعدة من الخشب مثبت بها أسلاك مختلفة الأشكال، وبعضها مثبت بها بكر يتحرك أو بكر يخرج من السلك ويدخل فيه... والطفل يلعب بالبكر وينقله من اليمين إلى اليسار أو العكس وربما يحركه من أعلى إلى أسفل أو العكس. وربما يحركه فى شكل حلزونى وهكذا.. من خلال الشكل (أ) يتعلم العد وكذلك يعرف الفرق بين مفهوم طويل وقصير، داخل العمود وخارجه، وفوق وتحت.. أما الشكل (ب) و(جـــ) فإنه عندما يحرك البكر قد يتعلم مفهوم يمين ويسار (أو شمال) بالإضافة إلى عدد البكر وعدد الأسلاك التى بها البكر.. فى الشكل (د)، (ه) يحاول الطفل إخراج البكر من الدوائر وهو يعدها ويسير بها فى شكل مستوى يمين وشمال حتى يتمكن من إخراجها وكذلك من إدخالها.. أما الشكل (و) فالطفل وهو يعد البكر يسير به فى شكل حلزونى يمين وشمال وفوق وتحت..الخ.

قمي بتصميم لعبة لتنمية العد والأعداد لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

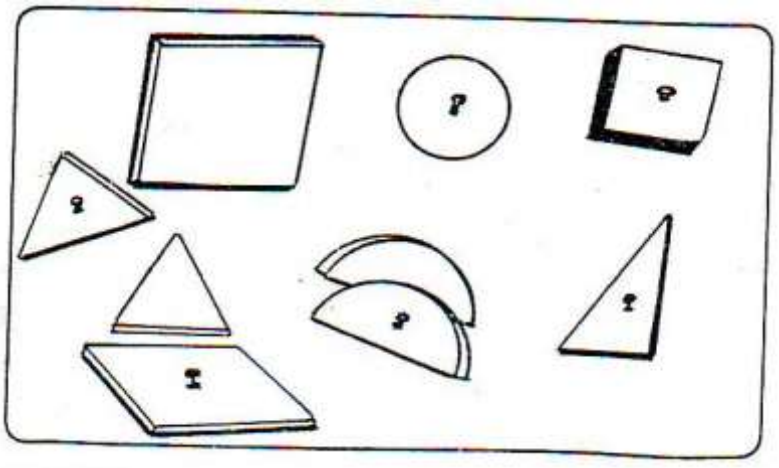
قواعد اللعبة

خامساً- اللعب وتعلم الأشكال والمساحات والفراغات:

وهذه الألعاب يمكن أن نطلق عليها ألعاب التركيب والتشكيل لأن معظمها يعتمد على الفك والتركيب.

١-**لوحة الأشكال الهندسية:** وهي تحتوى على مجموعة رسومات لأشكال هندسية مفرغة يضع الطفل كل شكل منها فى مكانه المناسب بعد مطابقته للحفرة، ويميز الطفل بين المربع الكبير والمربع الصغير

هذا بالإضافة إلى تمييزه بين المربع والمثلث والدائرة ونصف الدائرة.. ومع نموه قد يميز بين المثلث الذى يشبه الهرم (أى متساوى الأضلاع، المثلث قائم الزاوية.. الخ) وذلك تبعاً للفروق الفردية بين الأطفال . فقد يعرفها بعض الأطفال دون البعض الآخر، كما يميز بين الدائرة والنصف دائرة، ومن الممكن للمعلمة لتزيد ترسيخ مفهوم الدائرة أو نصف الدائرة أن تحضر رغيف عيش عند الغذاء ويذكر الأطفال أنه يشبه الدائرة ويقسم بين طفلين ليأخذ كل طفل منهما نصف رغيف أى نصف دائرة.. وكذلك مع الفاكهة تقسم البرتقالة إلى اربعة أجزاء كل طفل يأخذ ربع برتقالة أو نصف.. ألخ وهكذا ويمكن أن يتم ذلك مع باقى الأشكال، مثل المربع تطلب من الأطفال ذكر الأشياء المربعة التى فى الفصل الشباك، السبورة، (اللوح) المنضدة.. الخ.



٢-لوحة السنتيمتر والأشكال والمساحات المختلفة.. أوراق شجر وما إلى ذلك، ويمكن استغلالها فى الطباعة والرسم.

٣- لوحة التشكيلات الهندسية:

هذه اللعبة عبارة عن لوحات خشبية مرسوم عليها مساحات لأشكال هندسية مفرغة يأخذ الفراغ نفس الشكل الهندسى ولها ماسك من الخشب لكل شكل، وعلى كل طفل وضع الشكل المناسب فى المكان الخاص به.

وهذه اللعبة تساعد الطفل على التعرف على الأشكال الهندسية البسيطة ومطابقتها مع بعضها مثل الدائرة والمثلث والمربع والنصف دائرة.. ومعرفة بعض الألوان الأساسية والتسلسل فى أحجام الأشكال الأكبر والأصغر وهكذا.

٣- الفراغات والمساحات وتكوين الأشكال: مجموعة من قطع البلاستيك الرقيق ويطلق الطفل لخياله العنان ليكون أشكالاً ويملأ مساحات من هذه القطع كما هو مبين بالصور الآتية: صورأ ، ب ، جـــ، د، هـــ و ، ز ، ح ، ط ، ى ، ك ، ل.

قمي بتصميم لعبة لتنمية مفهوم الاشكال الهندسية لدي الطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

قواعداللعبة:

أسلوب مونتسوري The Montessori Method

مع بداية القرن الماضي ظهرت "ماريا مونتسوري" كأول طبيبة في إيطاليا، طورت أساليب للعمل مع الأطفال تتناقض بصورة ملحوظة مع التطبيقات السابقة عليها، وعلي الرغم من أن عملها السابق كان مع الأطفال المعاقين عقليا، إلا أنها اشتقت من مبادئ عامة للتربية قامت باقتراحها، وهذه الاقتراحات قد لاقت قبولا واسعا وتم تبنيها للاستخدام والتطبيق مع الأطفال الأسوياء، وقد أصبحت برامج "مونتسوري" ذائعة الصيت في أجزاء عديدة من العالم، بما في ذلك الولايات المتحدة.

وقد آمنت.مونتسوري بأن نمو الطفل بتكون من خصائص ولادية كامنة، ولكنها أصرت كذلك علي أن ظروف بيئية معينة يجب أن تتوفر إذا ما كان لهذه الصفات الولادية والقدرات أن تنمو بصورة طبيعية.

وعلي خلاف "آرنولد جيزيل" وهو المعاصر "لمونتسوري" لم تؤمن بأن السلوك المعياري المميز لكل مرحلة عمرية يجب أن يتم قبوله باعتباره من السلوكيات الضرورية والواجب علي الطفل إظهارها، وهي لم تتفق بصفة خاصة مع اتجاه النضج السابق ذكره، والذي يشير علي سبيل المثال بأن فترات السلوك المدمر تعتبر ببساطة "مرحلة"، والتي إذا ما تم التسامح في مواجهتها فإن هذا السلوك سوف يختفي بصورة طبيعية بنضج الطفل، وقد أشارت بأنه حين يتم إمداد الأطفال بالأنشطة الملائمة، فإن سلوكهم "المقلق" يتغير إلي نوع من التركيز في العمل، والثقة بالنفس، وتقبل الذات، لقد كانت جهودها بالكامل منصبة حول بناء البيئة التي يمكن من خلالها وداخلها أن يحصل الأطفال علي فرص للانشغال الملائم appropriate occupations، وقد اقترحت مونتسوري بأن الأطفال يجب أن يختاروا أنشطتهم الخاصة في الفصل، وآمنت بأن مهمة التربوي هي توفير الاختيارات الملائمة لقدرات كل طفل مفرد، و"يترك الطفل بحرية لكي يختبر هذه الأنشطة، آملا في أن يجد في محيطه شيئا منظما علي علاقة مباشرة بتنظيمه الداخلي الذي ينمو بدوره خاضعا لقوانين الطبيعة" علي حد قول "مونتسوري".

وقد أصبحت مونتسوري ماهرة في تصميم أجهزة خاصة يتم قياس ملاءمتها التربوية من خلال درجة تركيز الأطفال أثناء تفاعلهم معها، وتعتبر أدوات مونتسوري من أكثر الخامات شهرة لدي التربويين، وكثيرا ما اعتبرت بشكل مجحف الإسهام الوحيد الذي قدمته مونتسوري.

والخامات تتكون من أربع نوعيات:

١ـ أدوات خاصة بالحياة والإعاشة اليومية (مثل الأدوات الشخصية، الطهي، وأدوات التنظيف).

٢ـ خامات حسية (بصرية، لمسية، سمعية، وشمية).

٣ـ خامات أكاديمية (لغة، قراءة، كتابة، ورياضيات).

٤ـ خامات ثقافية وفنية.

بعض الخامات الحسية والأكاديمية قد صممت بحيث تكون ذاتية التصويب وبحيث يمكن للطفل أن يقرر إذا ما كان استخدامه للخامة ملائما أم لا.

وتحتوي الخامات علي تنوع دقيق، ويقدم للطفل لضمان توفير الانتقال التدريجي من البسيط إلي المعقد.

وبمجرد أن يتعلم الطفل الاستخدام المحدد للخامة ـ في فترات قصيرة وفورية يطلق عليها "دروس أساسية" Fundamental Lesson، يدعي الطفل حينئذ لاستخدام الخامة بالكيفية التي يرغب بها، ويتم تعليم الأطفال كيف يتناولون الخامات من علي الرفوف، وكيف يضعونها علي مفرش مخصص لهذا الغرض، وكيف يعيدونها بحيث تكون جاهزة لاستخدام شخص آخر، وبعد التدريس السابق، فإن الطفل لن يعد بحاجة لتوجيه المعلمة وإشرافها، فطبقا لما قالته "مونتسوري":

"إن الطفل لا يحتاج فقط لشئ مشوق يقوم به، ولكنه يرغب كذلك في أن يوضح له كيف يقوم به، إن الدقة والإتقان، قد وجد أنها تجذبه بشدة وعمق، وهذا هو الذي يبقيه في العمل، من هذا يجب أن نستدل أن انجذابه تجاه هذه المهام التي تتضمن المعالجة اليدوية تحتوي علي أهداف غير شعورية، فالطفل لديه الغريزة للربط ما بين حركاته، وأن يجعلها تحت السيطرة".

ويؤمن التربويون المنتمون إلي فكر مونتسوري بأنه إذا كانت الأنشطة ملائمة للنمو الداخلي للطفل، فإن الطفل سوف يسعد من تكرار هذه الأنشطة وسوف يستمر في استخدامها كأداة تعلم ذاتية التوجيه، وليس مطلوبا من الأطفال استخدام الخادمات ما لم يرغبوا في ذلك، وبعد أن يمتص الطفل بالكامل كل الاحتمالات الموجودة في أداة معينة، تقوم المعلمة بتقديم المصطلحات التي تعكس المفاهيم التي قام الطفل باستكشافها، في البداية تقدم له الأسماء؛ ثم يتم تحديد ما إذا كان الطفل يربط الأسماء بالمفاهيم الملائمة، وفي النهاية، يتم تحديد ماذا كان الطفل يستخدم المحصول اللغوي الجديد بصورة صحيحة.

أما باقي مكونات منهج مونتسوري والتي أكدت هي عليها، فإنها أقل ذيوعا، علي سبيل المثال، قد شددت "مونتسوري" علي اهتمام الطفل بالبيئة الطبيعية، كما أكدت أيضا علي الإحساس المتنامي بالمجتمع الذي ينبثق من تواجد ودمج الأطفال في مجموعات مختلفة الأعمار في كل فصل، كل طفل في فصول مونتسوري لديه السيطرة الكاملة علي نشاطه، ما لم يتداخل هذا النشاط مع أنشطة أطفال آخرين، ولا يسمح للأطفال بالدخول في عمل طفل آخر يعمل به بالفعل ما لم يقم الطفل الآخر بدعوته للمشاركة.

وهناك القليل من الأنشطة المخطط لها من جانب المعلمة، في نظام "مونتسوري"، ولا يحتاج الأطفال إلي المشاركة في أدواتهم التي اختاروها بأنفسهم ما لم تكن لديهم الرغبة لذلك، وطبقا لمعلمات برنامج مونتسوري، فإن الأطفال تدريجيا يسعون للعمل معا.

إن مهمة المعلمة في برامج مونتسوري تتباين بصورة ملحوظة مع تلك التي في اتجاهات برامجية أخرى، فما من جهد مبذول، علي سبيل المثال لتأسيس علاقة قريبة أو وثيقة يكون فيها علي الطفل أن يساعد البالغ، ولا يوجد أي جهد مبذول لتدعيم الأطفال بصورة منظمة، ومن ثم الإسراع وتوجيه تعلمهم ونموهم، إن تصميم ورعاية البيئة الملائمة، ترتكز علي

الملاحظة الدقيقة للأطفال، وهذا يعتبر من أوجه الاهتمام الرئيسي لمعلمة مونتسوري، ويتبلور دور المعلمة في كونها نموذجا للأطفال في كيفية استخلاص خبرات التعلم من البيئة، ولكن هذا يتم بصورة مثلي دون إقحام شخصية المعلمة كثيرا علي الموقف، إن الهدف هو توظيف سيطرة الطفل علي الموقف، ويعتبر من سوء الحظ أن يتم سحب انتباه الطفل بعيدا عن اهتماماته وانشغالاته من خلال الرغبة في الربط أو تلقي الموافقة من معلمته.

إننا في فصول مونتسوري يمكن أن نري وجهة نظر مختلفة تماما فيما يتعلق بالتيسيرات المتاحة في الفصل، ومن الأشياء التي تعتبر أساسية في الاتجاه الخاص بمونتسوري، هي البيئة المعدة، فقد آمنت ماريا مونتسوري بأن البيئة يجب أن تكون مكانا مغذيا للأطفال.

وقد آمنت بأن البيئة يجب أن تتلاءم مع قدرات واستعدادات الطفل، ومن ثم تقود للتفاعل المثمر، وقد أوضحت مونتسوري فلسفتها في العبارة التالية:

"إن البيئة يجب أن تكون بيئة حسية، موجهة بذكاء عال، ومرتبة من جانب بالغ معد لهذه المهمة، وفي هذا نحن نختلف عن المفهوم عن العالم حيث يكون علي البالغ القيام بكل شئ للطفل، وعن المفهوم الذي ينادي ببيئة سلبية يهجر فيها البالغ الطفل ويتركه لنفسه، فهذا يعني أنه ليس كافيا ترك الطفل وسط الأشياء المتناسبة مع حجمه وقوته؛ فالبالغ الذي عليه أن يعاونه، يجب أن يتعلم كيف يفعل ذلك".

في برامج "مونتسوري" يجب أن توضع الخامات في أماكن معلومة (علي الرغم من أن هذه الأماكن يمكن أن يتم تغييرها بمرور الوقت، ولكن ذلك لا يتم علي فترات قريبة، ويجب إعلام الأطفال بهذه التغييرات)، ويجب دائما أن تكون هذه الخامات في متناول يد الأطفال (أي سهولة الوصول إليها من جانب الأطفال) في هذا المكان (إلا إذا تم استخدامها من جانب طفل آخر).

ويتم وضع الخامات في مجموعات بناء علي التشابه في الوظيفة (الأكواب معا، المكعبات وأدوات البناء معا، أوادت الفن معا ...الخ)، ويتم تنظيمها في تسلسل طبقا لدرجة صعوبتها.

كما أن بيئة مونتسوري تصمم لجعل الطفل علي اتصال وثيق مع الواقع وبعيدا عن خياله وأحلامه، وعلي ذلك فإن الدمي تعتبر تكرارا مصغرا من الأثاث المنزلي وكذلك ملابس التنكر وبالتالي لا يشجعها هذا المنهج، ويستخدم الأطفال الأدوات الواقعية بدلا من الأدوات اللعبة، ويتم تشجيعهم علي أداء المهام الحقيقية لا التمثيلية، ففي فصول مونتسوري الحديثة توجد ثلاجة حقيقية، فرن حقيقي، ومغطس (بانيو) وتليفون، كل ذلك يكون متوفرا داخل الفصل.

الفضيات يتم تلميعها إذا ما انطفا وهجها أو لمعانها، الأحذية تلمع، الأطعمة المغذية يتم طهيها وإعدادها، باستخدام سكاكين حادة معدة للتقطيع، مكواة ساخنة يتم استخدامها للكي، ولا يتم تشجيع الطفل علي لعب دور الكبير أو البالغ في فصول مونتسوري؛ فبدلا من ذلك، فإنه يعطي الأدوات لعمل المهمة التي يقوم البالغ بأدائها.

وتوجد في فصول مونتسوري عينة واحدة من كل نوع من الأدوات، فالأطفال يجب أن ينتظروا حتى ينتهي طفل آخر، إذا ما كانت الأداة التي يرغب فيها، في الاستخدام، إن الغرض من ذلك هو معاونتهم علي تعلم الاحترام لعمل الآخرين وأن يتواءموا مع الواقع الذي يواجهونه في الحياة اليومية.

إن العديد من خامات مونتسوري تعتبر ذاتية التصويب كما ذكرنا، مما يمنح الأطفال سيطرة أعظم وحرية في الإسراع بجهود التعلم، ويتوقع من الأطفال أن يعاملوا الخامات باحترام، وأن لا يستخدموها بشكل غير لائق.

وحين يقرر الطفل أن يستخدم تدريبا معينا، فإنه يمكنه أن يحضر كل الخامات الخاصة بهذا التدريب ويرتبها علي المفرش أو السجادة، ولا تتم مقاطعة الطفل أثناء استخدامه للخامات، سواء من جانب الأطفال الآخرين أو من جانب المعلمة، وحين ينتهي الطفل، فإنه يعيد الخامات إلي مكان التخزين الخاص بها، وعادة ما يكون ذلك علي أحد الرفوف المنخفضة (في مستوي ارتفاع الطفل)، ويضعها في ترتيب جيد لكي يستخدمها طفل آخر، إن بعضا من أدوات مونتسوري يعتقد أنها تنمي المهارات الضرورية للعمل الأكاديمي المستقبلي، وكمثال علي ذلك الخامات الخاصة بالإعداد للكتابة، فالأطفال يتعلمون كيف يتناولون أدوات الكتابة بشكل صحيح، ثم يتم إعطاؤهم الورق والقلم ويتم تعليمهم كيفية التحكم في هذه الأدوات عند رسم التكوينات الأساسية.

يلي ذلك إعطاؤهم ورق سنفرة مقصوصا علي شكل حروف الكتابة لتنمية "الذاكرة العضلية" Muscle memory لشكل كل حرف، ويعتقد أنه بمرور الوقت وحين تولد لديهم الدافعية للكتابة فإنهم سيكون لديهم القدرة التي تسمح لهم بالقيام بذلك دون إخفاق أو إحباط.

إن بيئة مونتسوري تعتبر بيئة تطورية بحق، فبدلا من إحضار كل الأدوات وتوفيرها من بداية البرنامج، فإنه تتم إضافة قطع جديدة تدريجيا وتقديمها للأطفال كاستجابة لقدرات الأطفال النامية.

إن ملاءمة الخامات يتم تقديرها أو تقييمها من خلال درجة التركيز التي يظهرها الأطفال، ودرجة اشتراكهم، ومدي الإشباع الذي يشعر به الطفل، فحين يبدأ الطفل في التجريب باختبار استخدامات جديدة للشئ، أو حين يبدأ باستخدام أداة بصورة خيالية أثناء اللعب التخيلي (باستخدام العصاة كطائرة)، فإن هذا من وجهة نظر مونتسوري، هذا هو الوقت لتقديم أداة مشابهة تمثل صعوبة أكبر. (مارجريت روبييرا وجون وبييرا، ١٩٨٧).

قمي بتصميم لعبة من العاب منتسوري للطفل

اسم اللعبة: السن:

الهدف منها:

مكونات اللعبة:

قواعداللعبة

بعض المراجع التي تم الرجوع اليها في إعداد المقرر

١- سهير كامل توني (٢٠١٢): فاعلية برنامج مقترح قائم علي اللعب في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدي طفل الروضة، **رسالة دكتوراة غير منشورة**، كلية التربية، جامعة المنيا

٢- أحمد بلقيس، توفيق مرعي (١٩٨٢). **سيكولوجية اللعب**، عمان: دار الفرقان.

٣- حنان عبد الحميد العناني (٢٠٠٢). **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية التطبيقية**، عمان: دار الفكر.

٤- عزة خليل (٢٠٠٢). **علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة**، القاهرة: دار الفكر العربي.

٥- عفاف اللبابيدي، عبد الكريم خلايلة (١٩٩٣).**سيكولوجية اللعب**، عمان، دار الفكر، الطبعة الثانية.

٦- فضل سلامة (٢٠٠٦). **سيكولوجية اللعب عند الأطفال**، عمان: الأردن، دار المشرق الثقافي.

٧- محمد محمد الحماحمي (١٩٩٩).**فلسفة اللعب**، القاهرة: مركز الكتاب للنشر.

٨- هايدة موتقه (٢٠٠٤).**علم نفس اللعب**، بيروت : لبنان، دار الهادي.