في حديقة روضتي

ألعب وأتعلم

الأسس النظرية ونشاط اللعب المنظم

تقنيات وفنيات الألعاب المنظمة

أفكار وطرق تنفيذ الألعاب المنظمة

ألعاب متنوعة ـملحق ألعاب منظمة

إعداد

مشرفة رياض الأطفال بإدارة منطقة عسير

محافظة خميس مشيط

أ/رحمة بالقاسم القرني

بسم الله الرحمن الرحيم

في حديقة روضتي ألعب وأتعلم

كتاب إثرائي يعرض أهمية الألعاب المنظمة في رياض الأطفال

أهداف -تقنيات –صور – أهمية –ألعاب – تعريفات
نماذج – أفكار – ملاحق فنية

المؤلف
الأســتاذة
رحمة بالقاسم علي القرني
مشرفة ريــاض الأطــفال
بخميس مشيط
الحقوق محفوظة
١٤٤٠هـ ٢٠١٨م
ربط النشر
مكتبة واحة رياض الأطفال
https://sites.google.com/site/kindergartenoasis

Rahmah987r@gmail.com

مقدمة

اللعب المنظم في رياض الأطفال يتخذ مسار التعلم عن طريق اللعب وهي سياسة وتقنية نجعل من خلالها الطفل يفعل ما يريد لنحقق ما نريد.

فالطفل يحب اللعب، والتحدي ن والتغيير، والتفاعل، وقد لا نجد عند الأطفال دافعاً كبيراً للتعلم، ولكن حينما نجعلهم يلعبون

(أي يفعلون ما يريدون وهو اللعب، ونحن نجعلهم يلعبون ألعاباً تعلمية، فيحققون بذلك ما نريد).

عندما توفر المعلمة الألعاب المنظمة المتنوعة التي تحقق هدف تعليمياً مقصوداً من خلال تنفيذها، تزداد دافعية الأطفال الى اللعب والتعلم وأنتظر كل جديد من المعلمة.

حيث أن يتطلب ذلك أثراء بيئة الطفل بالألعاب المتنوعة المتناسبة مع الفئة العمرية.

حيث يحكي كتاب (في حديقة روضتي ألعب وأتعلم)، مجموعة من الأفكار الإبداعية والتقنيات والألعاب التعليمية المنظمة التي:

تستطيع المعلمة تطبيقها مع الطفل في الملعب الخارجي في فترة نشاط اللعب الحر في الخارج، وكذلك في بعض الأنشطة الصفية، ترتبط بالوحدات التعليمية، تحقق هدف تعليمي للطفل من خلال اللعب.

وتكون مرجع للمعلمة في الاستعانة بالأفكار وتنفيذها، في فترة نشاط اللعب الحر في الخارج (اللعب المنظم).

الفهرس

مقدمة ٣

فهرس ٤

الفصل الأول: الأسس النظرية ونشاط اللعب المنظم ٥

الأساس النظري للألعاب التربوية ٦

الألعاب المنظمة في نشاط اللعب الحر في الخارج ٧

دور المعلمة في الألعاب المنظمة ٨

الفصل الثاني: تقنيات وفنيات الألعاب المنظمة ٩

قواعد استخدام وتطبيق الألعاب المنظمة مع الأطفال ١٠

فنيات إخراج الألعاب المنظمة في رياض الأطفال ١٢

الفصل الثالث: أفكار وطرق تنفيذ الألعاب ١٥

أفكار فنية للألعاب المنظمة ١٦

الفصل الرابع: ألعاب متنوعة ــملحق ألعاب منظمة ٢٥

ملحق عرض نماذج ألعاب ٢٨

المراجع ٤٠

الفصل الأول

الأسس النظرية ـنشاط اللعب المنظم

الأساس النظري للألعاب التربوية

يرى بياجية أن اللعب بشكل مدخلاً أساسياً لنمو الأطفال من جميع النواحي المعرفية والاجتماعية والمهارية، فـ عن طريق اللعب يمكن للطفل التعرف الى المفاهيم والحقائق والمبادئ والاحكام العامة التي تحكم اللعبة وأن يعبر عن تلك القواعد والمفاهيم اللغوية، مما ينمي عند الطفل القدرة اللغوية والتعبير الرمزي

وتكوين مهارات الاتصال الكلامي بين الافراد، لأنه على الطفل أن يلتزم بقواعد وأحكام اللعبة حتى يصبح مقبولاً من بقية أعضاء الفريقين، وعن طريق اللعب والأنشطة المختلفة يمكن للفرد أن يتعرف إلى ذاته من وجهة نظر الاخرين، لان الشخصية تتشكل من خلال النشاط

وكل سمات الشخص وقدراته وميوله وطموحاته وسلوكياته تتكون من خلال أنواع النشاطات والألعاب المختلفة، وعن طريق النشاطات والألعاب يمكن اكتشاف أهدافه ودوافعه ورغباته وميوله وخصائص شخصية وأسلوبه في مواجهة المواقف وحل المشكلات (الحيلة،٢٠٠٢).

كما يرى هويدي (٢٠٠٢) ان اللعب نشاط حر يسهم في نمو الذاكرة والتفكير والادراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم وغيرها من المهارات والقدرات التي لا يستغنى عنها الطفل في اكتساب ألوان المعرفة وتمثلها، وذلك لتعدد أصناف الألعاب التربوية

التي يمكن للطفل أو الشخص بشكل عام أن يستخدمها ويوظفها في حياته.

وقد نادى روسو بأن يترك الطفل لطبيعة.

كما قام فروبل بإنشاء بيوت للأطفال يتعلمون فيها القراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب.

الألعاب المنظمة في نشاط اللعب الحر في الخارج

الألعاب المنظمة هي نشاط يشارك فيه جميع الأطفال تنظمه وتديره المعلمة بهدف الاستمتاع وتحقيق بعض الأهداف التربوية مثل (التعبير عن المشاعر، تعلم وإتقان المهارات، تنمية قدرات الأطفال، الحركية، الادراكية المعرفية، الادراكية الذهنية) وهي جزء من نشاط اللعب الحر في الخارج، وتحدد بوقت لا يقل عن نصف ساعة وبشكل يومي، حيث يتم تجهيز المعلب الخارجي بالألعاب المنظمة التي سبق وأن خطط لها من قبل المعلمة ويشترط ان تحقق هدف واضح يرتبط بتطور خصائص النمو لدى الطفل، حسب المستويات في الروضة.

حيث لابد من إثراء البيئة لطفل، بالألعاب الأساسية والتي يتضمنها، منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال، وعلى المعلمة إضافة من الألعاب ما يتناسب مع الوقت أولاً، ومع الطفل ثانياً، وتعد كذلك الألعاب البديل التي بدل بعض الألعاب في حال عدم مناسبتها او ملل الطفل منها اثناء اللعب.

مواصفات الألعاب المنظمة:

١-أن تكون ذات هدف تعليمي.

٢-أن تحقق المتعة أثناء اللعب.

٣-أن تكون ذات قوانين بسيطة.

٤-أن تقل فيها فترة الانتظار.

٥-أن تكون لها بداية ونهاية واضحة.

٦-يشترط فيها الحركة للعضلات الكبرى (القفز، التوازن، الجري، الوثب، الزحف، التسلق) ولكن حسب المستوى الأطفال مع مراعاة خصائص النمو.

مثلاً / أطفال الأربعة أعوام يستطيعون القفز ولكن بتحديد مسافة أقصر وذلك مراعاة لنمو العضلات الكبرى يحتاج الى أكثر مرونة بينما، أطفال الأعوام الخمسة يستطيعون القفز الى مسافات أطول بسب أن عضلاتهم الكبرى أصبحت أكثر مرونة والتحكم فيها واضحاً.

٧-ان ترتبط بمفهوم اليوم للوحدة التعليمية.

٨-ألا يكون فيها فايز وانما تكون منافسة الجميع فيها سوف يصل الى نقطة النهاية حتى تنتهي اللعبة.

دور المعلمة في الألعاب المنظمة

من أهم أدوار المعلمة في الألعاب المنظمة والتي تنقسم الى دورها قبل اللعب ودورها اثناء تنفيذ اللعب.

*دور المعلمة قبل اللعب:

١-التخطيط ووضع الأهداف واضحة مرتبطة بتعليم الطفل.

٢-أتباع تنفيذ محتوى منهج التعلم الذاتي، لنشاط اللعب الحر في الخارج، ويقصد بذلك تنفيذ الألعاب التي تحتويها كتب الوحدات.

٣-تخطيط الملعب الخارج بالألعاب الثابتة والمتحركة الثابتة مثل: لعبة القز على المربعات من الواحد حتى العشرة، وكذلك مسارات الدراجات، الطرق، الإشارات، الملاعب.

الألعاب المتحركة: هي كل لعبة لها أدوات ووسائل متنوعة، تضعها المعلمة اثناء اللعب فقط ثم بعد الانتهاء منها ترفعها.

٤-ثبات وقت النشاط، اللعب الحر في الخارج، بحيث تحسن المعلمة اختيار وقت اللعب حيث لا يكون في وقت متأخر من اليوم ويكون تأثير الجو على الطفل عائق في تنفيذ النشاط بشكل عام.

*دور المعلمة أثناء تنفيذ اللعب:

١-تسمية اللعبة.

٢-شرح قوانين اللعبة مع تمثيل اللعبة أمام الأطفال.

٣-مراحل اللعبة ثابتة، خطوات متغيرة أي أثناء اللعبة لابد ان تكون مراحل اللعبة ثابتة مثال: ينقل الطفل الفواكه من السلة الى الشجرة، تثم يركب الفواكه في الشجرة وفق النموذج المطلوب من الطفل وفق العدد، أما الخطوات يقصد بها انتقل الطفل حتى وصولة لنقطة المطلوب، قد يكون القفز ينقل الفواكه، وتستطيع المعلمة ان تغير الخطوات مثلاً من القفز الى التوازن وهكذا.

٤-أن تكون المعلمة جزء من اللعبة وتشارك الأطفال اللعب.

٥-أن تأخذ بمقترحات الأطفال لتغير خطوات اللعبة.

٦-أن يتم تحديد نقطة الانطلاق ونقطة الوصول.

٧-أن تضع المعلمة مسار ثابت لانتهاء انجاز الطفل للعبة، كأن تعد مع الأطفال من الواحد حتى العشرة، وتكون بشكل ثابت.

الفصل الثاني

تقنيات وفنيات الألعاب المنظمة

تقنيات وفنيات الألعاب المنظمة

تقنيات الألعاب: قواعد استخدام وتطبيق الألعاب مع الأطفال.
فنيات الألعاب: مناسبة اللعبة من حيث الإخراج.

قواعد تطبيق الألعاب المنظمة تختلف عن الألعاب الأخرى في رياض الأطفال، حيث لابد من صياغة أهداف مناسبة لخصائص النمو حسب الفئة العمري.

والاهداف عامل أساسي في نجاح الألعاب المنظمة أثناء التنفيذ تبعاً للقواعد التالية:

*التدرج في اللعبة من السهل الى الأصعب، وفق مراحل متتالية.

*الفوز والخسارة عامل يقلل من الدافعية لدى الطفل وينشأ سلوكيات غير مرغوبة، حيث لابد من الموازنة في اللعبة بالطريقة التالية:

١-الفوز للجميع ولكن هناك فائز استطاع أولاً أن يصل إلى النقطة المطلوبة.

٢-هناك فائز أخرى تمكن من الوصول إليها لاحقاً.

*الطرق المتعددة في تنفيذ اللعبة ، بحيث تستطيع المعلمة ارضا جميع الأطفال في اللعب،وكسر حاجز الممل اثناء انتظر الدور ،وتعطي دافعية لطفل بتجربة اللعبة مرة أخرى .

*التحدي والتفاعل الطفل يستمتع بالألعاب التي يكون يكثر فيها عامل التحدي، لان ذلك يشعر الطفل بالإنجاز والرغبة في التفاعل أكثر في اللعب، حيث ان ذلك عامل إيجابي في تحقيق أهداف اللعبة (التعلم واكتساب المفاهيم التي تحقق أهداف اللعبة).

*تقليل فترة الانتظار في اللعبة، حيث يستوجب اللعب بشكل مجموعات أفضل من اللعب بشكل الفردي في بعض الألعاب، والبعض من الألعاب المنظمة يحتاج الى اللعب الفردي لصقل مهارة معينة عند الطفل وتكون القاعدة كالتالي:

١-اللعبة الفردية يستوجب فيها توفير مجموعة من النماذج المتشابهة لتشمل مجموعة من الأطفال.

٢-تشجيع الطفل يكون بشكل فردي وليس بشكل جماعي، وذلك حتى يتمكن من انجاز المهمة في اللعبة واتقان المهارة التي تقيس الهدف من اللعبة.

تقنيات وقواعد استخدام وتطبيق الألعاب المنظمة مع الأطفال.

*مرتبطة بالوحدة التعليمية، من حيث المفهوم اليومي، حروف كلمات الوحدة، وذلك لتحقق المعلمة الأهداف التعليمية من اللعب.

*جودة وكفاية وسائل تنفيذ اللعبة، من حيث العدد وسهولة الاستخدام، وكفاية التحمل للاستعمال من قبل الأطفال.

*وضع نقاط للبداية ونهاية اللعبة، حتى تسهل على الطفل اللعب بشكل الصحيح والبعد عن العشوائية.

*القوانين الثابتة والمتحركة للعبة:

القوانين الثابتة	القوانين المتحركة
ثبات اسم اللعبة	إمكانية تغيير طريقة اللعب والاضافة حسب مقترحات الأطفال.
نقاط البدء والانطلاق نقاط الوصول.	إمكانية تغيير مكان تنفيذ اللعبة.
الوقت	
استخدام العد يكون على نمط واحد كأن تعد المعلمة من ١الى ٣للبدء، ومن ١الى ١٠للانتهاء.	
ثبات اعداد الأطفال المنفذون للعبة اما حسب المجموعة او بشكل فردي	

*فهم القوانين المتحركة: أي ان الطفل لا يحب القيود والبقاء في مكان واحد وفقاً لخصائص نموه في هذه المرحلة، حيث لا مانع من تغيير مكان اللعب بشرط الاحتفاظ بالقوانين الثابتة للعبة.

*من القوانين المتحركة تغيير طريقة اللعبة او الإضافة على اللعبة، الهدف من ذلك زيادة دافعية الطفل للعب.

*مقترحات الطفل لتغيير اللعبة أمر مهم يساهم في بناء شخصية الطفل وزيادة الثقة لديه، وتنمي القدرة على صنع القرار لدى الطفل.

فنيات إخراج الألعاب المنظمة في رياض الأطفال

تكمل أهمية الألعاب المنظمة في طريقة إخراج اللعبة وتنظيم الأفكار وتصميم الوسائل المساعدة في تنفيذ اللعبة لتحقق الهدف التعليمي.

أهم العناصر الفنية للألعاب المنظمة:

* صياغة الأفكار ووضع المخططات التي تتناسب مع المستوى التعليمي في الروضة، وتكون متناسبة مع الوحدة التعليمية والمفهوم اليومي.

* تنظيم الأفكار من حيث تحديد الأهداف وطريقة استخدام اللعبة المنظمة من خلال القوانين.

*صنع الوسائل المساعدة للعبة من خلفيات وأشكال وطرق وتوفير الأدوات المناسبة.

* اختيار الحجم المناسب للعبة والتي تكون مراعية للفروق الفردية بين الأطفال.

*اختيار رسم خطة اختيار المكان المناسب لتنفيذ اللعبة مع الأطفال.

*اختيار الألوان الجاذبة لطفل (الألوان الفاتحة) والبعد عن الألوان الغامقة التي لا تناسب مرحلة رياض الأطفال.

*اختيار الخامات ذات جودة وغير قابلة لتف، وذلك من أهم عوامل نجاح اللعبة.

*تناسب اللعبة مع أعداد الأطفال من توفير فرصة اللعب بشكل مجموعات تقلل عدد الانتظار أثناء اللعب.

* تحتوي على شخصيات محببة لطفل، في هذه المرحلة العمرية (مقبل المدرسة) يحب الطفل تقليد والتقلد بأشكال وأصوات الشخصيات الكرتونية وخاصة الحيوانات من تقليد الصوت والحركات مثل قفز الارنب، صوت الخروف.

فنيات إخراج الألعاب التعليمية المنظمة في رياض الأطفال

*تحتوي على صور وأشكال الحروف والأرقام التي تعلمها الطفل خلال الوحدات التعليمية بشكل مبسط يحقق هدف التعلم والترفيه معاً.

*تجمع بين المفاهيم المتنوعة التي تحقق النمو لطفل بطريقة تعليمية منظمة.

*تحتوي مفردات لغوية واضحة المعنى مثل تقدم الى الامام، أقفز فوق، حيث تكون المفرد مجسدة في صورة تحاكي الطفل.

*من فن اللعب استخدام الأناشيد اثناء اللعب في بعض الألعاب وخاصة الترفيهية، حيث تنشد المعلمة مع الأطفال حتى انجاز اللعبة، ولكن يوجد ألعب تتطلب التركيز من الطفل حتى يتم انجاز اللعبة هنا لا تستخدم المعلمة الأناشيد، لان ذلك ممكن ان يربك الطفل ويفقد الطفل التركيز في تنفيذ اللعبة ويتحول اللعب من المنظم الى اللعب العشوائي.

*الحركة عنصر أساسي في اللعب المنظم ولكن تكون تراعي المعلـمة الفــروق

الفردية أثناء التصميم.

*وضع المسارات المنظمة من نقطة البدء والانطلاق حتى نقطة الوصول الى نقطة النهاية.

* عندما تختار المعلمة لعبة معروفة مثل لعبة شجرة نملة تضيف الطابع الشخصي

لها على اللعبة مثلاً تستخدم إشارة لافته الصورة النملة والشجرة حتى تكون أكثر تنظيم وذلك لان تناسق صوت المعلمة فقط في اللعبة لن يضيف أي موقف جديد على اللعبة، ولكن عندم تجعل المعلمة مثلاً النملة في اليد اليمن والشجرة في اليد اليسر هنا تغير فن إخراج اللعبة الى منظمة، لان تناسق الصوت وحركة جسم المعلمة مع الصور يعطي دافع أكبر لطفل للعب.

الفصل الثالث

أفكار وطرق تنفيذ الألعاب المنظمة

نجاح اللعبة المنظمة يعتمد على وسائل اللعبة وكيفية إخراج اللعبة، حيث أن كلما كانت الوسائل تمثل أفكار جديدة، تحتوي على جودة الألوان، تتنوع ادواتها، كان تحقق الهدف من اللعبة أسهل.

*ضروري جداً الابتكار في الألعاب المقدمة لطفل، والبحث عن كل جديد، لأن الطفل يتصف بسرعة الملل من الشيء الواحد إذا تكرر.

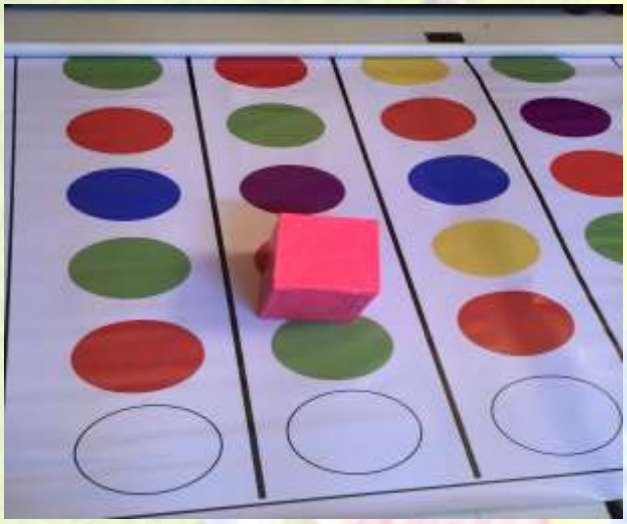
عندما تكرر المعلمة اللعبة على مدار أيام الأسبوع، لن ينجح النشاط.

إذاً مهم جداً تنويع الأفكار المقدمة لطفل ولا مانع من تكرار اللعبة ولكن ليس بشكل يومي، وأحياناً قد يطلب الأطفال من المعلمة تكرار اللعبة هنا يكون لا مانع من ذلك.

*التفكير الابداع جزء مهم لابد لمعلمة رياض الأطفال ان تمتلكه، حيث تصمم من الأشياء البسيط أدوات مميزة تخدمها بدرجة الأولى في البيئة التعليمية، وتحق أقل الثمن.

مثال على ذلك :صنع مكعب من الكرتون .

حيث تم تغليف الكرتون بالجلاد اللاصق الملون وكان استخدام المكعب في اللعبة المنظمة (دوائر الألوان)



*لعبة الحلقة وخرطوم الفيل (هدفها تصويب الطفل الهدف:

مصنوعة من الاطباق الورقية والخرطوم رول القصدير.

أفكار فنية للألعاب المنظمة

*ولي ضرورة التزام المعلمة بتنفيذ المنهج، عليها الابتكار في إخراج اللعبة، ولا مانع من تغيير طريقة إخراج اللعبة مثال:

وحدة وطني – مفهوم – المؤسس – صفحة ٨٣-لعبة الاحصنة الخشبية:

حيث يشرح الكتاب على المعلمة تأمين أحصنة خشبية لفترة اللعب الحر في الخارج، وتعطي الأطفال فرصة اللعب في الملعب بحرية، حتى تصبح اللعبة منظمة يمكن اتباع الخطوات التالية:

١-توفير الاحصنة تستطيع المعلمة الاستغناء عن الخشب بأستخدام رولات الاسفنج الصناعي

تستطيع تأمين أكبر عدد ممكن، وبألوان جاذبة لطفل وشكل محبب.

٢-تضع نقطة بدية ونقطة نهاية وتخطط مسار وتلعب مع الأطفال لعبة سباق الخيل (الاحصنة).

*ويمكن كذلك استخدام الاسفنج الصناعي في تخطيط مسار للكورة.

*كذلك في ألعاب القفز.

على المعلمة فقط تبحث عن طرق تحويل المواد وخامات البيئة إلى وسائل تعليمية معينة في التعليم بشكل عام لجميع الأنشطة التعليمية لرياض الأطفال.

www.9dmd.com

ألعاب منظمة مبتكرة

تصميم / مشرفة رياض الأطفال / أ/ رحمة القرني

لعبة الفيل والخروف: لعبة منظمة –الوحدة الغذاء –مفهوم- أكلات اللحوم والاعشاب) – متدرجة المراحل من الاسهل الى الأصعب.

الأهداف:

-تنمية التفكير الادراكي لدى الطفل، من خلال إدراك الطفل للمفهوم.

-تنمية العضلات الكبرى من خلال القفز حتى الوصول.

الأدوات المستخدمة: تصميم صور للحيوانات في مربعات متساوية طباعة الصورة بنرد، مكعب مغلف بالجوخ، صور حيوانات على أوجه المكعب.

طريقة تنفيذ اللعبة:

يلعبها أثنين من الأطفال الأول يمثل الخروف، والثاني الفيل.

٢-ترمي المعلمة المكعب وحينما تأتي الصورة مثلاً على الفيل يتقدم وتستمر المعلمة حتى يصل الطفل الى نقطة النهاية.

٣-اللعبة ليس فيها فائز حيث أن الطفل الذي لم يتمكن من الوصل يتم تشجيعه من خلال الأطفال، وتستمر المعلمة في اللعب حتى يصل الى النقطة.

المرحلة الثانية:

يدرج في اللعبة حيوان من أكلات اللحوم مثلاً الأسد ويلعبها ثلاثة أطفال حتى الوصول النقطة.

ومن الأشياء المهمة التي لابد من ان يتقنها الطفل هو المفهوم تستمر المعلمة في ترديد، الأسد يأكل اللحوم، وحينما ترمي المكعب ويأتي على الخروف تردد الخروف يأكل العشب، هنا تكون المعلمة أكسبت الطفل أتقان المفهوم من خلال اللعب.

ألعاب منظمة مبتكرة

تصميم اللعبة / مشرفة رياض الأطفال / أ/ رحمة القرني

مشاركة المكعبات/الروضة الثامنة عشر/خميس مشيط

لعبة المكعبات والأرقام: لعبة منظمة – مفهوم العدد من ١إلى ٦ –تناسب جميع الوحدات التعليمية –وكذلك تتدرج من الاسهل الى الأصعب حسب الأرقام التي تعلمها الطفل فقط.

الأهداف:

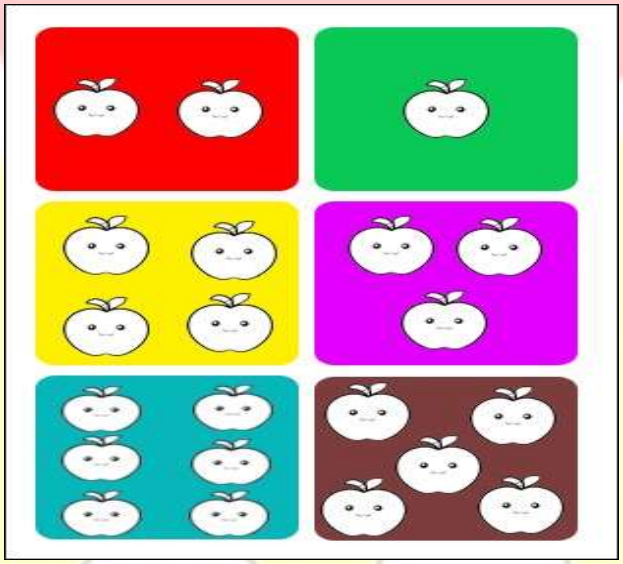
-تنمية التفكير الادراكي من خلال إتقان الطفل لتطابق المكعب بإعداد التفاحات .

-تنمية قيمة حب التعاون عند الطفل من خلال اللعب الجماعي.

-تنمية القدرة على حل المشكلة والوصول الى الحل الصحيح وصنع القرار التعاوني من خلال اللعب التعاوني في انجاز اللعبة بالطريقة الصحيح.

الأدوات المستخدمة:

تصميم نموذج أرقام في مربعات ألوان من الواحد الى الستة ـ مكعبات من الاسفنج /جاهزة ـ إشارات طرق –طريق من الفرش الأسود –سيارات مطبوعة على فلين مركبة على كرتون يلبسة الطفل .



النموذج مطبوع على بنر.

نموذج السيارات مطبوعة على فلين عند الخطاط –مثبتة على كرتون من الخلف مفرغ من فوق وتحت – يلبسها الطفل.

ألعاب منظمة مبتكرة

طريقة تنفيذ اللعبة:

١-يلعبها اثنان من الأطفال.

٢-يلبس كل طفل سيارة.

٣-يعطى كل طفل نموذج.

٤-بعد سماع إشارة الانطلاق يبدأ الأطفال بترتيب المكعبات من خلال السير على الطريق بشكل منظم حتى ينجز الأطفال اللعبة.

ملاحظات:

-يمكن ان تكون اللعبة على مسافات أطول ويشترك فيها مجموعة من الأطفال.

-هذه اللعبة تعتبر لعبة تعاونية ينجزها أكثر من طفل واحد، حيث يتعاون الأطفال في ترتيب المكعبات على النموذج الأرقام، وهنا يكون الطفل قادر على حل المشكلة بش جماعي، وممكن أن يعبر الطفل عن راية.

تصميم / الروضة العشرون/يخميس مشيط

*لعبة النرد – لعبة منظمة –نشاط اللقاء الأخير –اللعب الحر في الخارج

الأهداف: -تدريب الأطفال على التركيز.

-تنمي عند الطفل المفاهيم الرياضية مثل العد اثناء القفز.

-تعلم الطفل التميز بين الألوان وإتقان أسماء الألوان.

الأدوات المستخدمة: مكعبات فلين تم تلوينها وتشكيلها بشكل النرد، خلفية مسار الألوان مطبوعة على بنر بحجم يتسع للعب خمسة أطفال.

طريقة تنفيذ اللعبة: يرمي الطفل النرد وحسب العدد يتقدم حتى يصل الى نقطة النهاية.

ألعاب منظمة مبتكرة

تصميم / الروضة الثامنة/ خميس مشيط

لعبة المتاهة (و غذاء الحيوانات) – وحدة الغذاء مفهوم – تغذية الحيوانات.

الأهداف: -تنمية قدرة الطفل على التركيز والانتباه في توصيل الحيوان الى الغذاء المناسب من خلال المتاهة.

-تنمية مهارة حل المشكلات عند الطفل.

-تنمية خبرات ومهارات الطفل الذهنية والحركية من خلال التآزر البصري والحركي.

الأدوات المستخدمة: المتاهة مصنوعة من خشب، ملابس حيوانات (أسد، أرنب) جزر مصنوع يدوي من الجوخ، لحم مصنوع يدوي من الجوخ، صناديق لتصنيف، مميزة بألوان مختلفة (أزرق، أكلات اللحوم، أخضر أكلات الأعشاب.

طريقة تنفيذ اللعبة:

١-يلعبها اثنان من الأطفال كل طفل يلبس الأول الأسد والثاني الأرنب.

٢-ينطل كل طفل من نقطة وحدة للبحث عن الغذاء حسب نوع الحيوان

٣-يجمع الطفل الغذاء في الصندوق وحينما ينتهي يبحث عن المخرج للوصول.

ملاحظة: تستطيع المعلمة استخدام الصور من خلال بطاقات بديل للملابس ان لم يكن متوفرة.

ألعاب منظمة مبتكرة

لعبة بازل مكعبات المهن –وحدة الملبس –وحدة صحتي وسلامتي – وحدة الايدي.

الأهداف:

-تنمية المهارات المعرفية لطفل ومنها مهارة حل المشكلة.

-تنمية التآزر البصري والحركي.

-تنمية دقة الملاحظة في ربط صاحب المهنة بأدواته.

-تشجيع الطفل على اللعب والتعاون

الأدوات المستخدمة:

جوخ – مكعبات الفلين الحجم كبير.

طريقة تنفيذ اللعبة:

١-يستطيع ان يلعبها اثنان من الأطفال.

٢-تطلب المعلمة من الأطفال إيجاد مثلاً: صاحب مهنة الطبيب ولكن كيف يكون ذلك.

تبدأ المعلمة بوضع الأطفال في المشكلة حيث تطلب منهم إيجاد صاحب المهنة التي ينتج لنا صاحبة الملابس ويستخدم المقص في قص القماش والخيط في الخياطة؟ ...

-يبدأ الأطفال بالبحث عن صاحب المهنة وترتيب المكعبات:

تصميم / الروضة الثامنة/ خميس مشيط

ملاحظة :

اللعبة تنمي الجانب الادراكي لدى الطفل ويمكن للمعلمة أن تستخدمها في نشاط اللقاء الأخير –كلعبة منظمة .

كذلك، تسطيع المعلمة ان تنظم مسار للوصول الى مكعبات المهن في المرحلة الثانية :

تصميم / الروضة الحادية عشر/ خميس مشيط

تصميم / الروضة السابعة عشر/ خميس مشيط
تصميم مسار البحر/مشرفة رياض الأطفال /أ: رحمة القرني

لعبة القفز في الاتجاه الصحيح –لعبة منظمة –تناسب جميع الوحدات

الأهداف:

-تنمية الادراك والتركيز لدى الطفل من خلال غتقان الاتجاهات الصحيحة (يمين- يسار – أمام).

-تنمية العضلات الكبرى عند الطفل .

الأدوات المستخدمة :

قطعة مستطيلة من الفرش – صورة ارجل على فلين مضغوط ملون .

طريقة تنفيذ اللعبة :

تطلب المعلمة من الطفل القفز حسب الاتجاهات حتى يصل الى نقطة النهاية ثما يعود .

ملاحظة :يمكن للمعلمة أستخدامها كمسار للألعاب الأخرى .

لعبة تطابق الاحجام –وحدة الاصحاب –الأسابيع التمهيدية –لانها تعتبر لعبة تهيئة لطفل –وحدة الماء .

الأهداف :

-تنمية الادراك لدى الطفل من حيث التآزر البصري والحركي في نقل الكور .

-تنمية العضلات الكبرى والصغرى من حيث مقدرة الطفل على الإمساك بالكرة ونقلها بطريقة القفز حتي مكان تصويب الهدف .

الأدوات المستخدمة :

كور بإحجام مختلفة متناسبة مع فتحات اللوحة ، لوحة بفتحات متعددة وأحجام مختلفة- سلة للكور –مسار – ارقام مثبتة على الأرض .

طريقة تنفيذ اللعبة :

-يقفز الطفل من النقطة واحد الى النقطة أثنان دون الوقوع في البحر

-ثم عنمدا يصل يبدأ في إدخال الكرة من الفتحة المناسبة

ملاحظة :

يمكن للمعلمة إضافة مسار غير الماء حسب الوحدة ، هنا وضعنا مسار البحر لتنفيذ اللعبة في وحدة الماء ، حيث يمكن للمعلمة تغيير خطوات اللعبة مثلاً إضافة طريق سيارات ووضع حواجز يقفز من خلالها الطفل ، وتستخدمها في وحدة صحتي وسلامتي -السلامة في الطريق .

*إذا عندما تضيف المعلمة على اللعبة أفكار إبداعية تتغير اللعبة إلى الأفضل ويستمتع الطفل بالعب خاصة إذا كان هنا تفصيل متنوعة في اللعبة

تصميم اللعبة / مشرفة رياض الأطفال / أ/ رحمة القرني

لعبة حديقة الفواكه والأرقام –تناسب وحدة الغذاء – تناسب حديقة الروضة .

الأهداف :

-تنمية الادراك المعرفي لدى الطفل من خلال التعرف على أشكال الفواكة وألوانها وكذلك أسمائها .

-تنمي الادراك العقلي لطفل من خلال تعلم الاعداد وتطابقها مع الاشكال .

-تنمي التركيز لدى الطفل من خلال البحث عن الفواكه ومطابقتها في الشجرة الصحيحة .

الأدوات المستخدمة :

صور شجر تم تصميمها بالفوتوشوب –طباعة الأشجار على فلين عند الخطاط بشكل مفرغ الأطراف ، طباعة الفواكة بشكل مفرغ بمقاس A4، جوخ مثبت على الشجرة ، شكشك مثبت على الفواكه من الخلف.

طريقة تنفيذ اللعبة :

-تضـــع المعلمة الفواكه في ســـلة وتطلـب من الطفـل مثلاً تركيـب ٣ليمونـات في الشـــجرة ، هنـا يبدأ الطفـل البحـث عن الليمون ثم يبـدأ يطابق مع العد .

ملاحظة :

يوجد أشـــجار فـارغـة من الفواكـه يســـتطيع الطفل تركيب ما يحب من الفواكه وحسب العدد الذي يناسبة .

-إذاً اللعبة ايضـــاً تنمي عند الطفل حريـة التعبير والاختيـار وصـــنع القرار.

لعبـة حروف كلمـة خيط – وحـدة الايـدي – بعد اتقـان الطفل لحروف الوحدة .

الأهداف :

-تنميـة المهـارات العقليـة المعرفيـة لطفل والادراكية حيث يربط الصـورة بصوت الحرف في الكلمة .

الأدوات المستخدمة :

صـــور حيوانـات مطبوعة على بنر يســـتوعب ثلاثة أطفال – بطاقات يوجد عليها كلمات (خروف-يد-طائرة

طريقة تنفيذ اللعبة :

-تبدأ المعلمة بســـحب بطاقة الكلمات وتردد مـا يوجـد في البطـاقـة مثلاً: خروف ، بعد ذلك يقفز الثلاثة الأطفال على الخروف وهكـذا حتى يـدرك الطفل كلمات اللعبة .

الفصل الرابع

ألعاب متنوعة – ملحق ألعاب منظمة

تصميم اللعبة / مشرفة رياض الأطفال / أ/ رحمة القرني

لعبة جدارية – بعد اتقان الطفل لحروف .

الأهداف :

-تنمية المهارات العقلية المعرفية لطفل والادراكية حيث يربط الحرف بالصورة ثم بالكلمة .

يمكن للمعلمة أن تجعلها لعبة ثابتة في الملعب الخارجي ، حيث بين الفترة والأخرى تغير الصور والحروف والكلمات وتزود الطفل بالبطاقات .

طريقة تنفيذ اللعبة :

تعتبر لعبة ذاتية ، حيث تضع المعلمة بطاقات والطفل يبحث عن الكلمات والصور ، حيث تنمي التفكير والعمليات العقلية لدى الطفل من تذكر وإدراك من خلال البحث عن تطابق البطاقات .

المرحلة الأولى : يبحث بين عبارات الاستفهام عن مدلول الصورة .

ويمكن للمعلمة تدريج البطاقات حسب الوحدات ويمكن تغيير المحتوى ممكن على حسب حرف واحد ومجموعة صور ، أو كلمة وحروف ،أو صورة وحرف .

ملاحظة :

يمكن للمعلمة أستخدامها في الركن الادراكي في الفصل وتثبيتها على الجدار وتغيير المحتوى حسب الوحدات .

تصميم اللعبة / الروضة الخامسة / خميس مشيط

لعبة الجل والاشـــكال – يحرك الطفل الصورة مستخدم اصابعة حتى يتمكن من الهدف .

الأهداف :

-تنمية التآزر البصري والحركي .

-تنمية وتدريب العضلات الصغرى .

-تنمية التركيز .

طريقة الاستخدام :

يحرك الطفل مثلاً الاشكال الهندسية حتى يتمكن من تطابقها بالصـــورة الغير ملونة اعلى النموذج .

تصميم اللعبة / الروضة الخامسة / خميس مشيط

لعبة البحث عن الاشـــكال – في ركن البحث والاكتشـــاف-يبحث الطفل عن الكائنات من خلال عدســة مثبتة على كوب شـفاف من البلاسـتيك ، بتمرير الكوب بين الكرات الملونة .

الأهداف :

-تنميــة التنزر البصـــري والحركي لطفل.

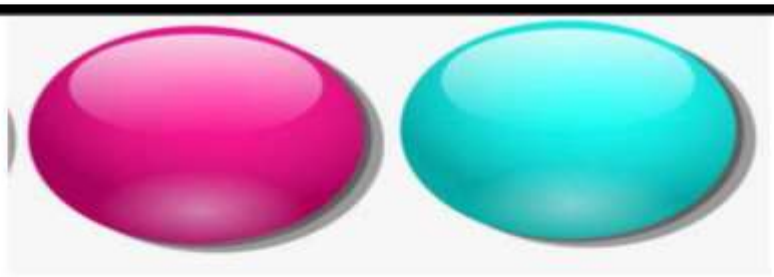
تنميــة المهــارات العقليــة المرتبطــة بالذاكرة .

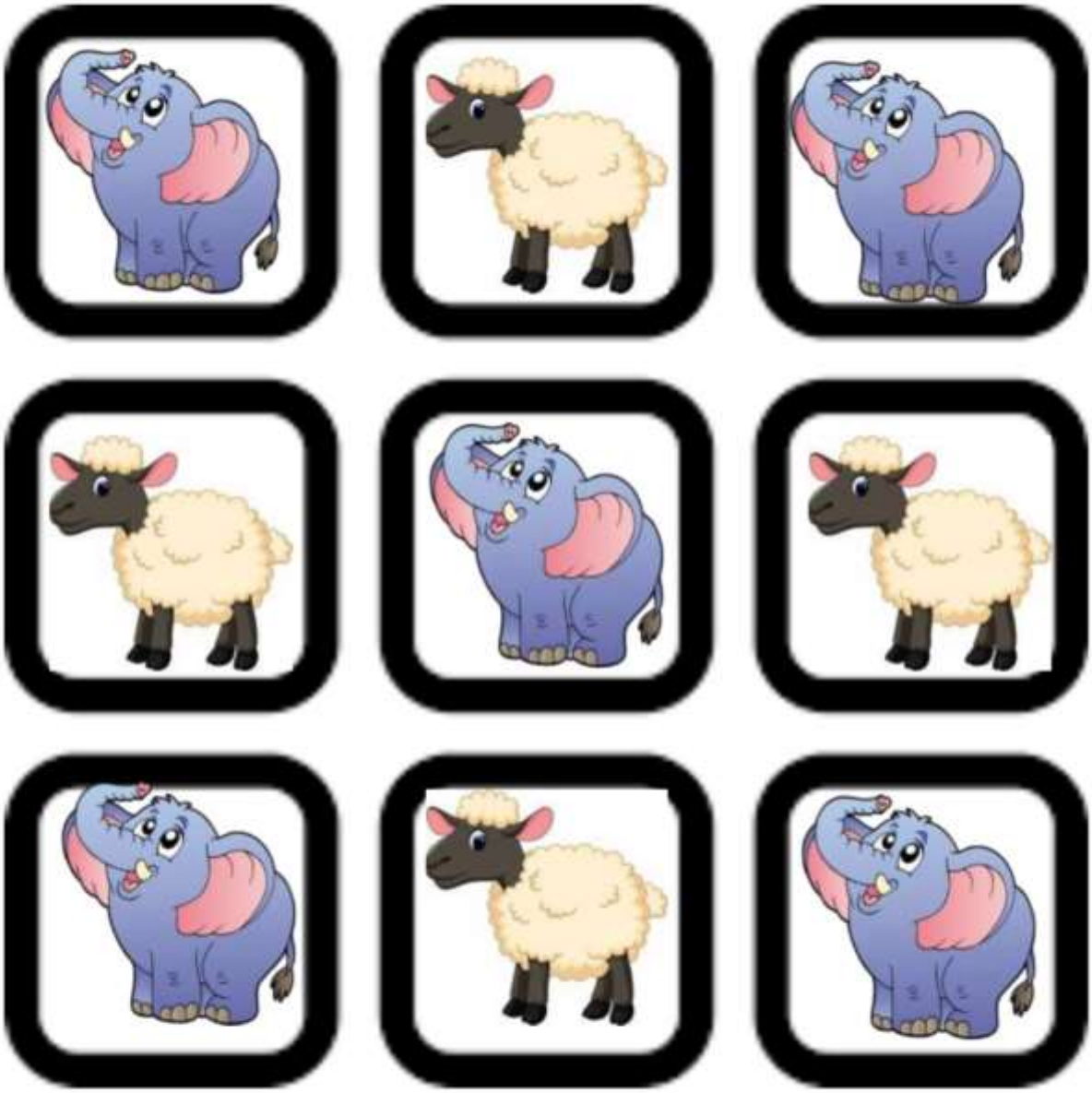
الأدوات المستخدمة :

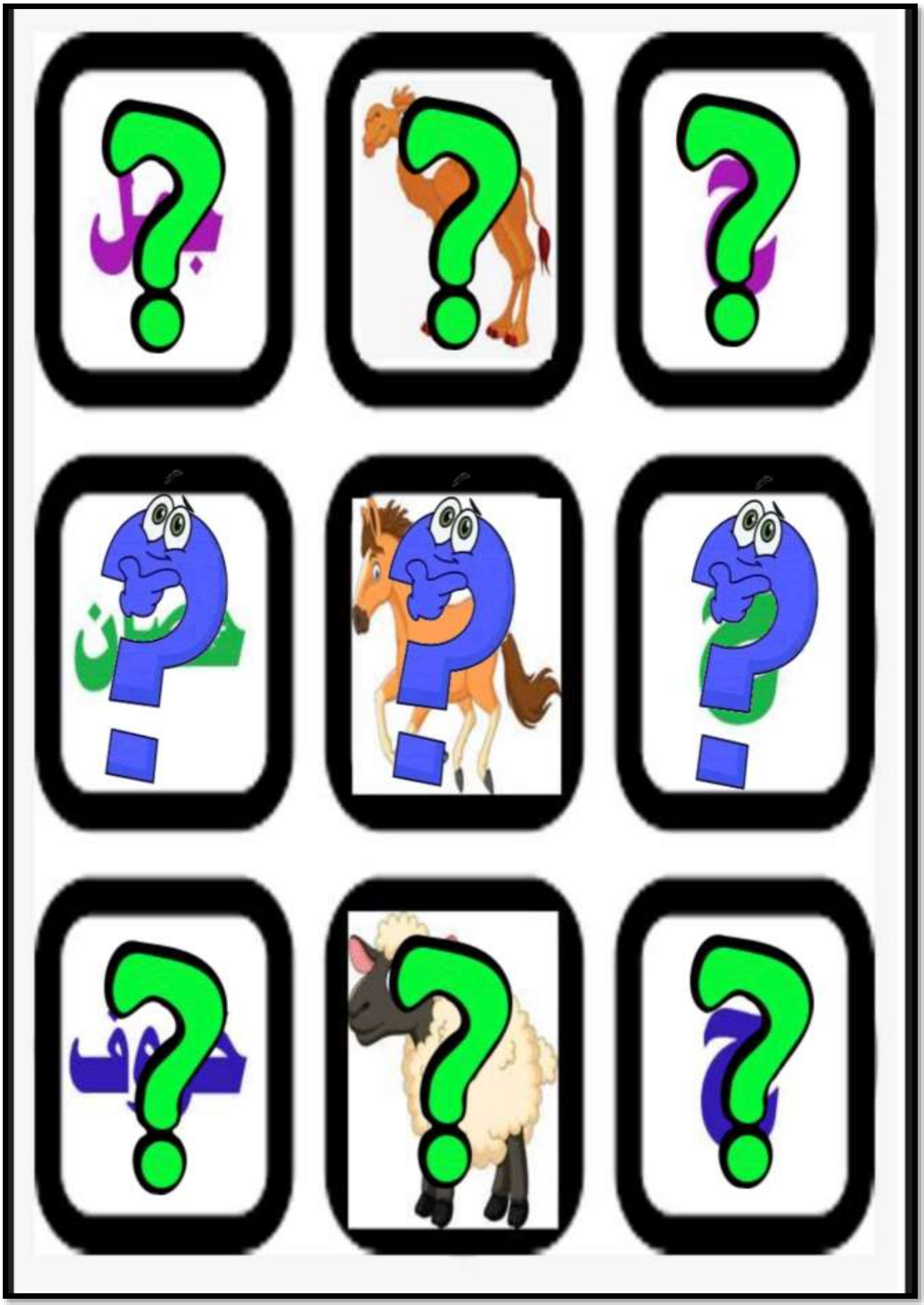
نمــاذج حيوانــات ، نمــاذج أرقــام مطبوعــة ومغلفــة حراري –كرات ملونــة (الكــائنــات القــابلــة لتكــاثر)- علب أكواب ماء شـــفافة – صـــورة عدسة مطبوعة ومغلفة حراري تثبت على كوب الماء الشـــفاف _صـــورة عين مثبتــة على الكوب ليكتشـــف الطفــل من خلالهــا المطلوب في النموذج .

ملحق عرض نماذج الألعاب

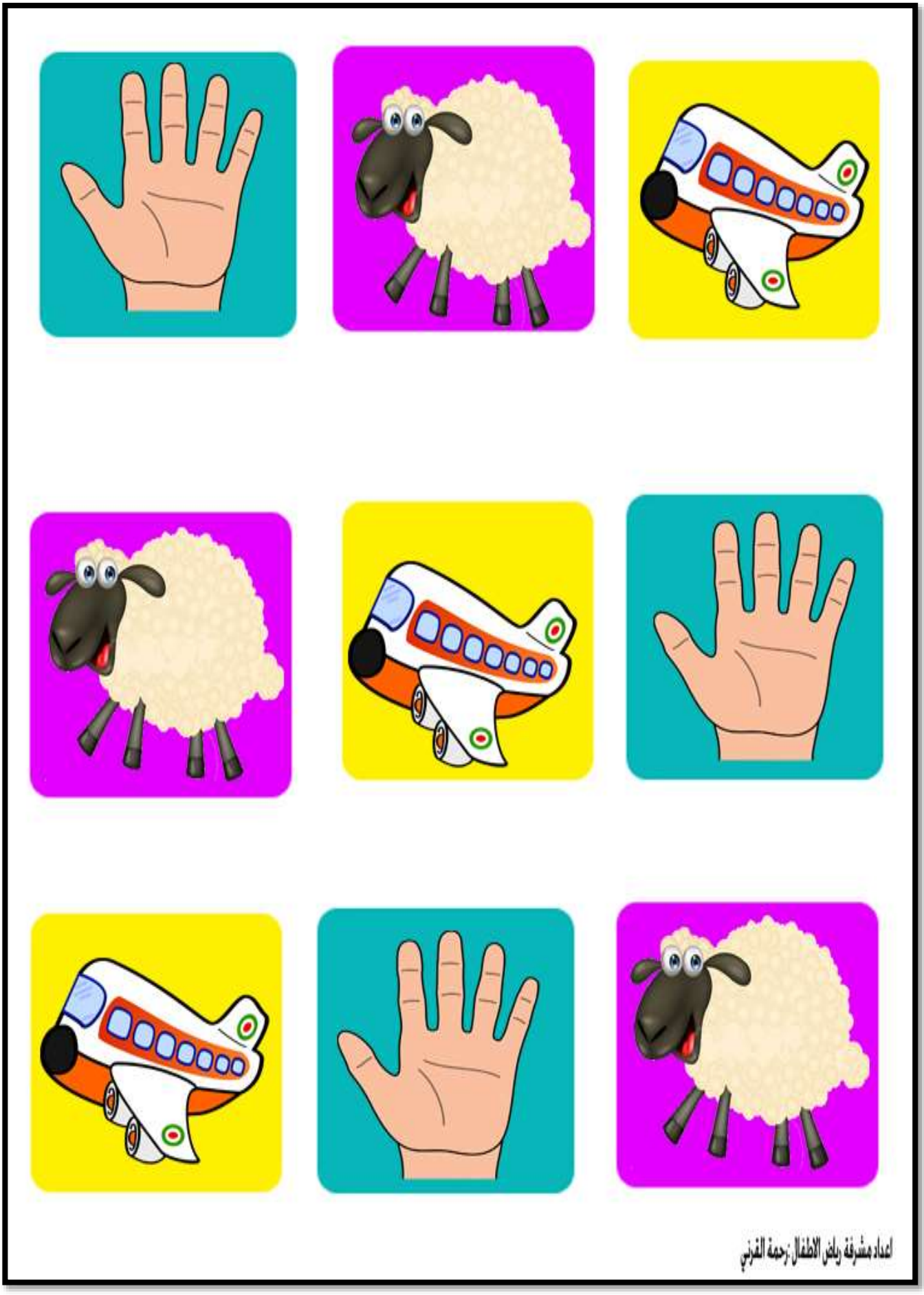
تصميم /أ: رحمه القرني



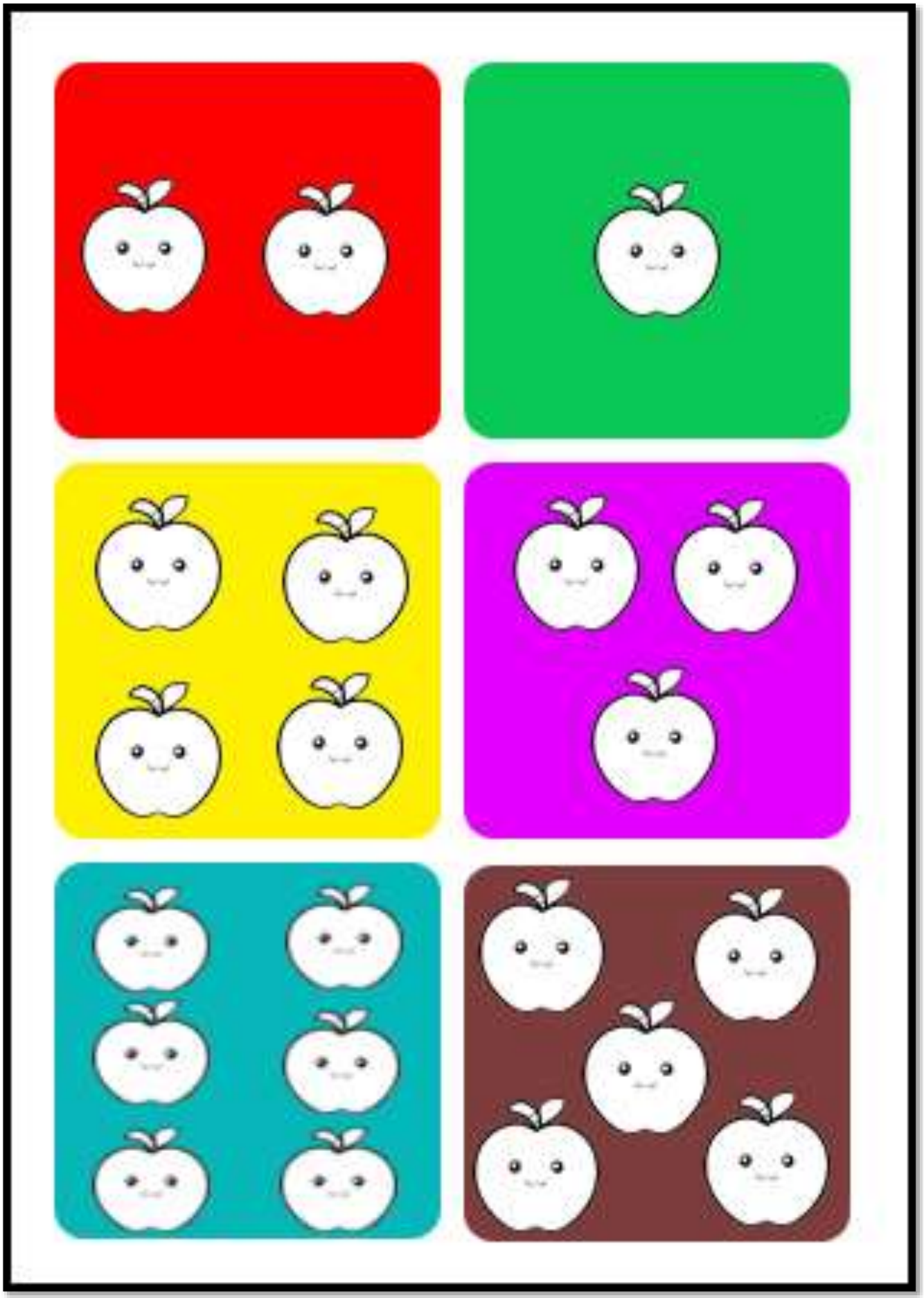


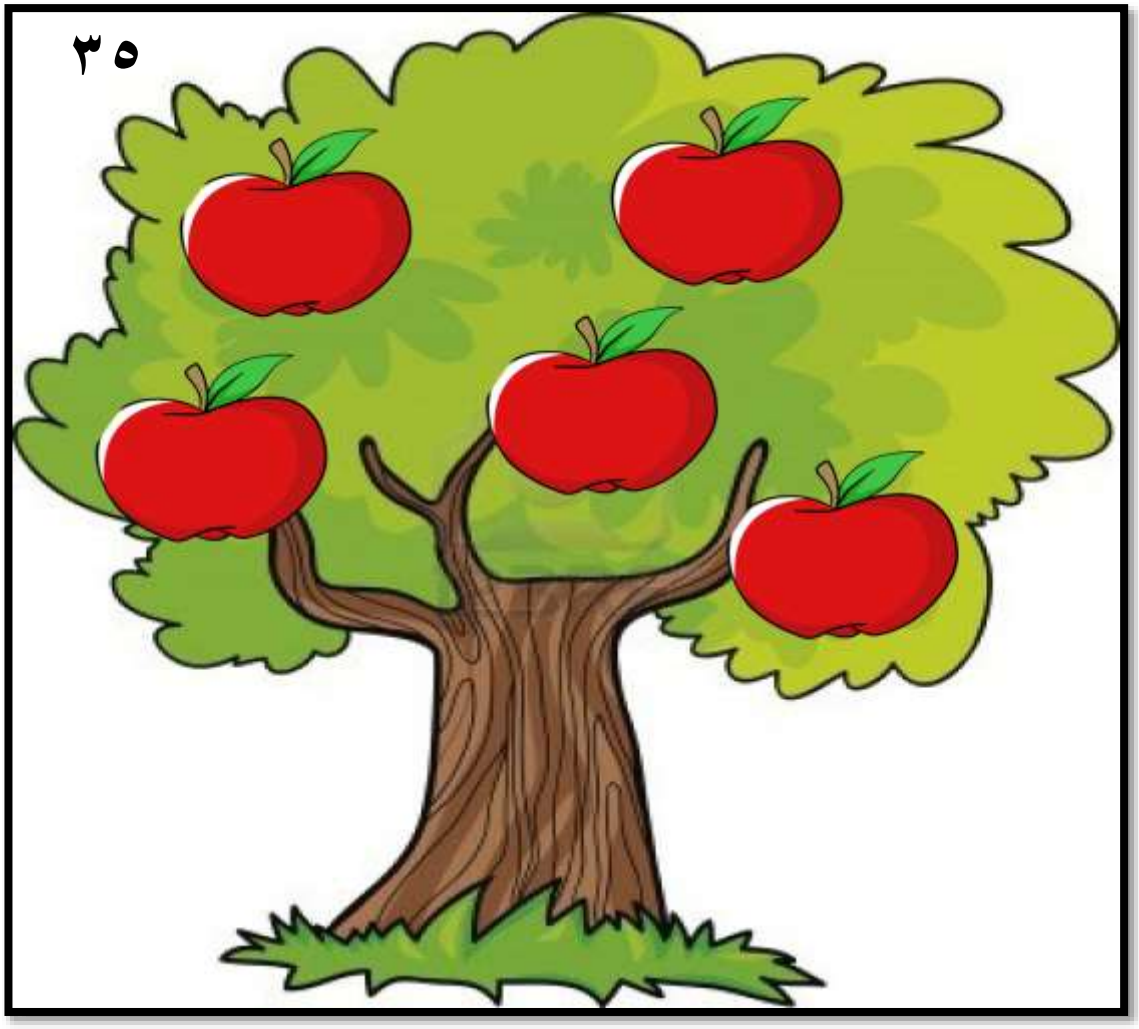


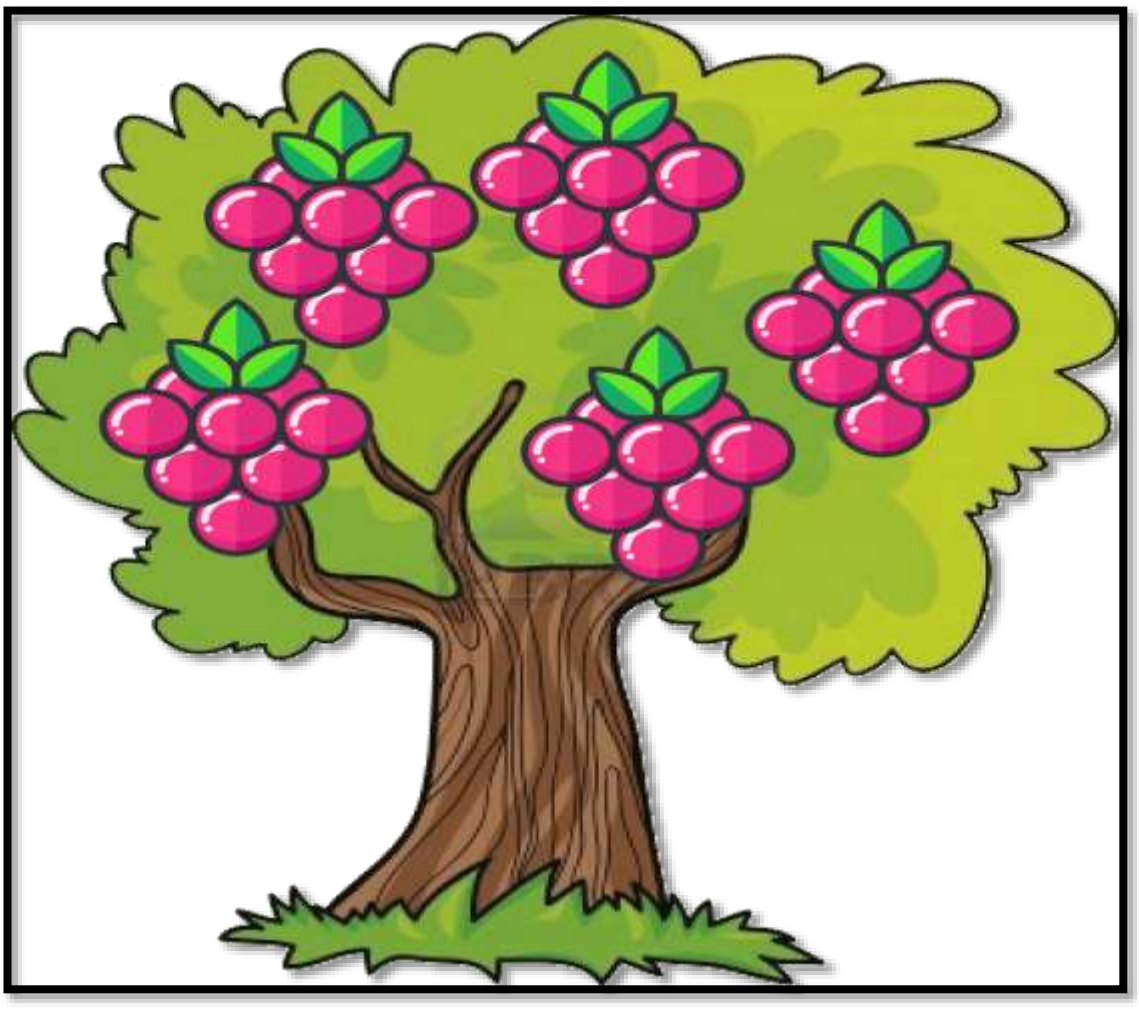
ج		جمل
ح		حصان
خ		خروف

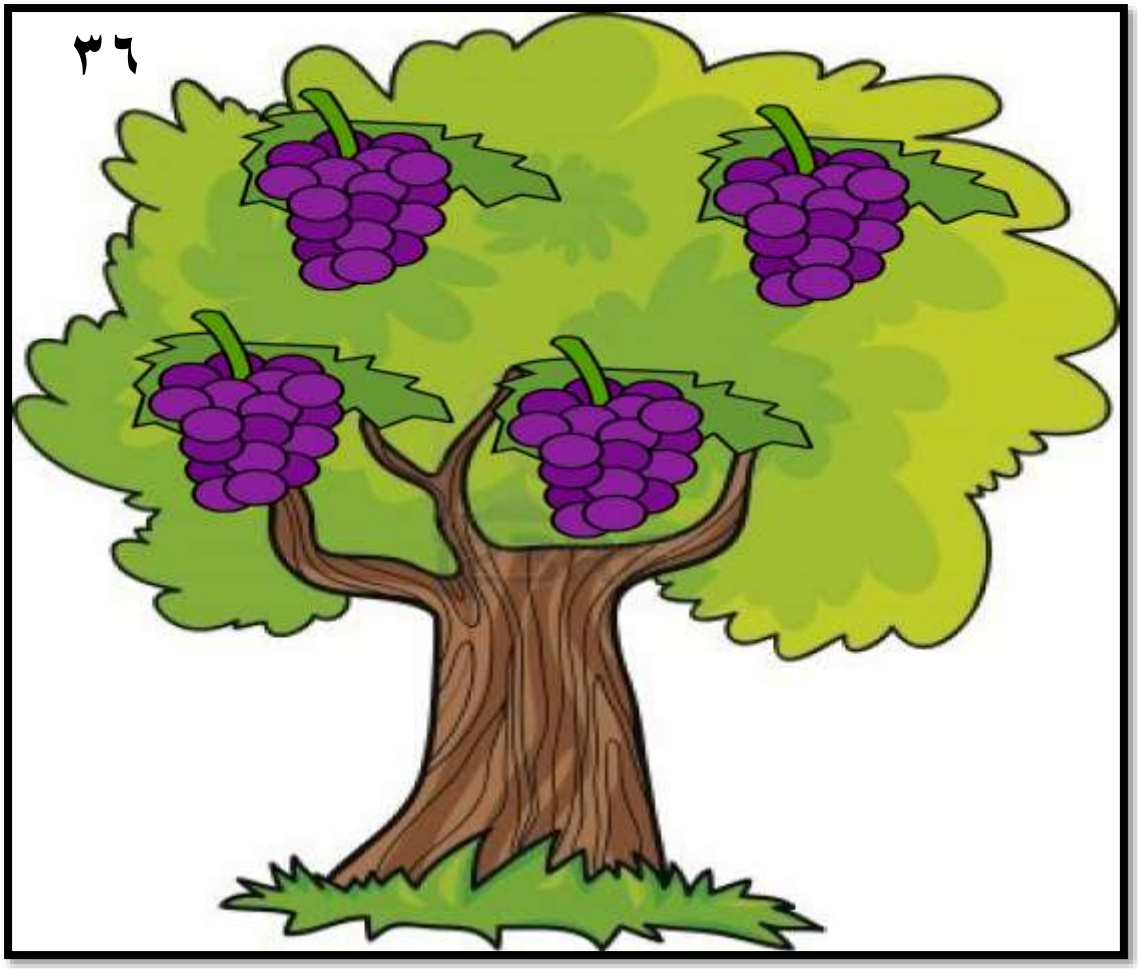


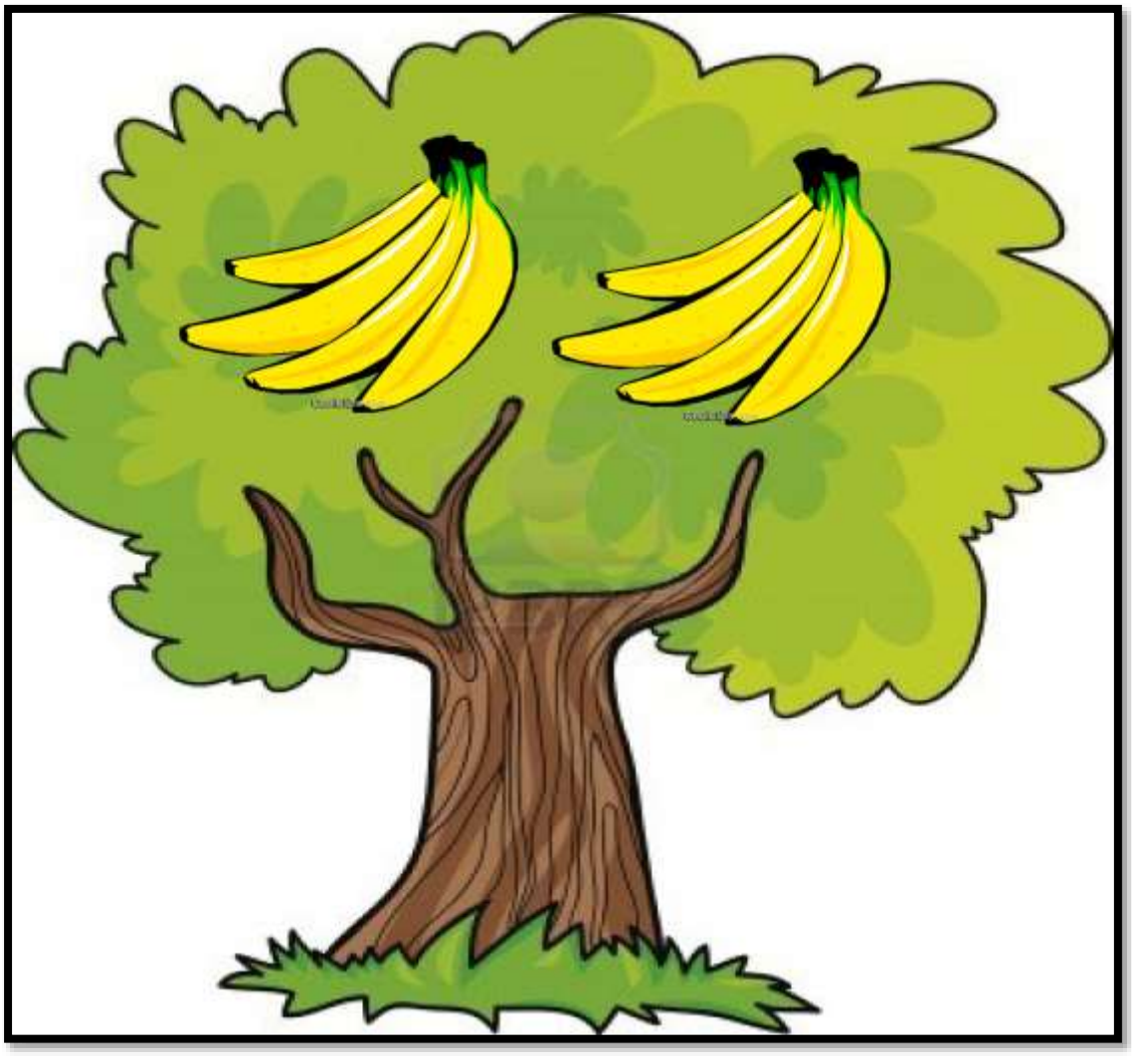
اعداد مشرفة رياض الاطفال :رحمة القرني

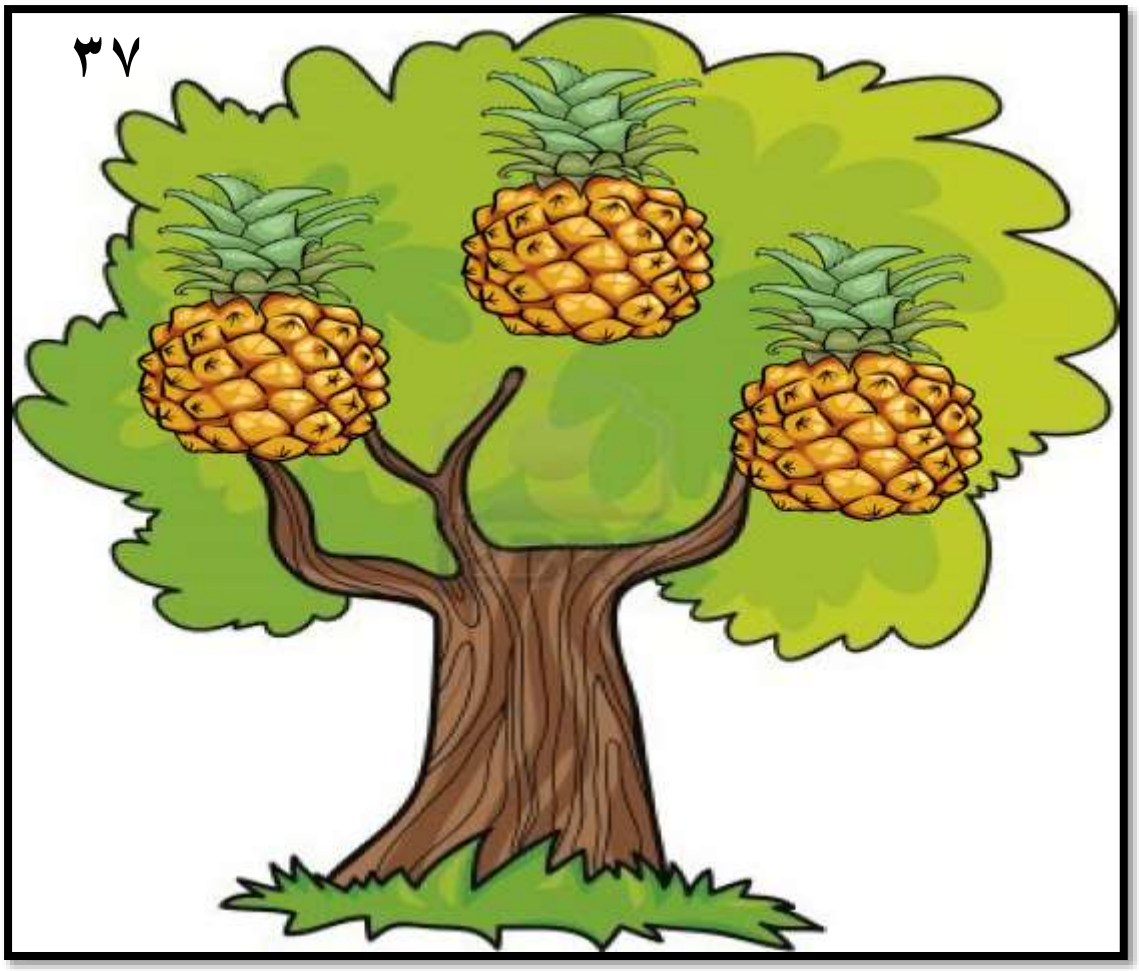


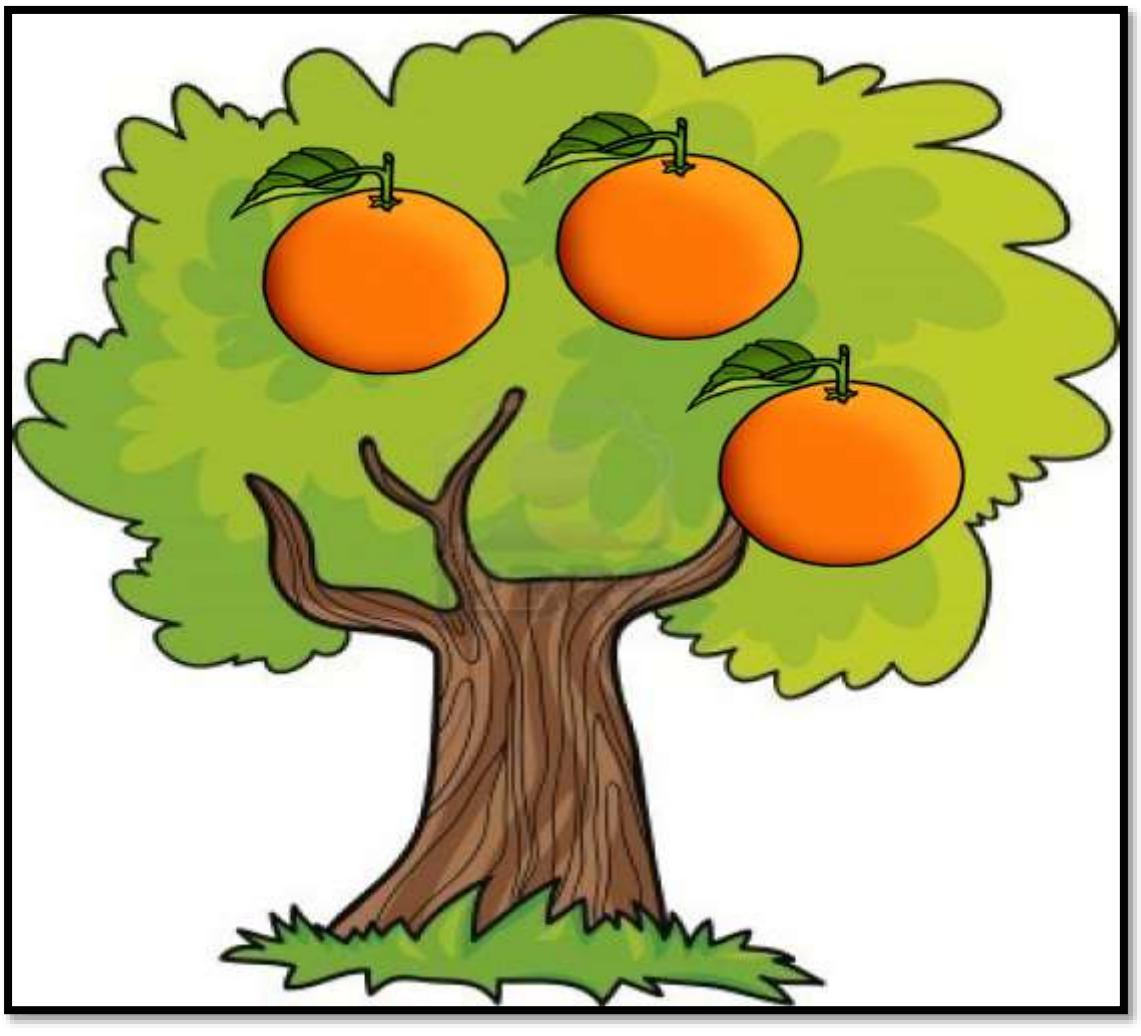


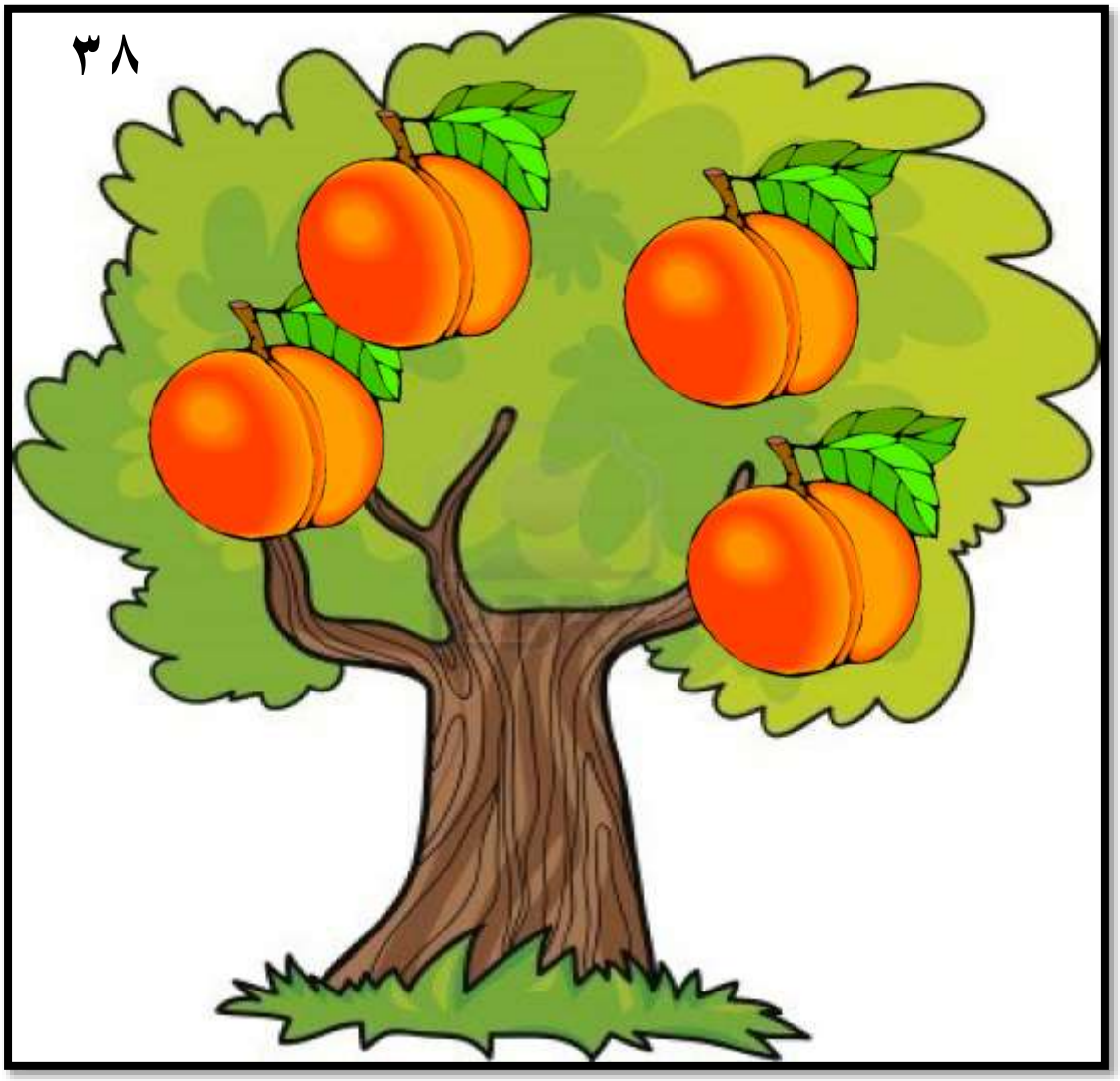


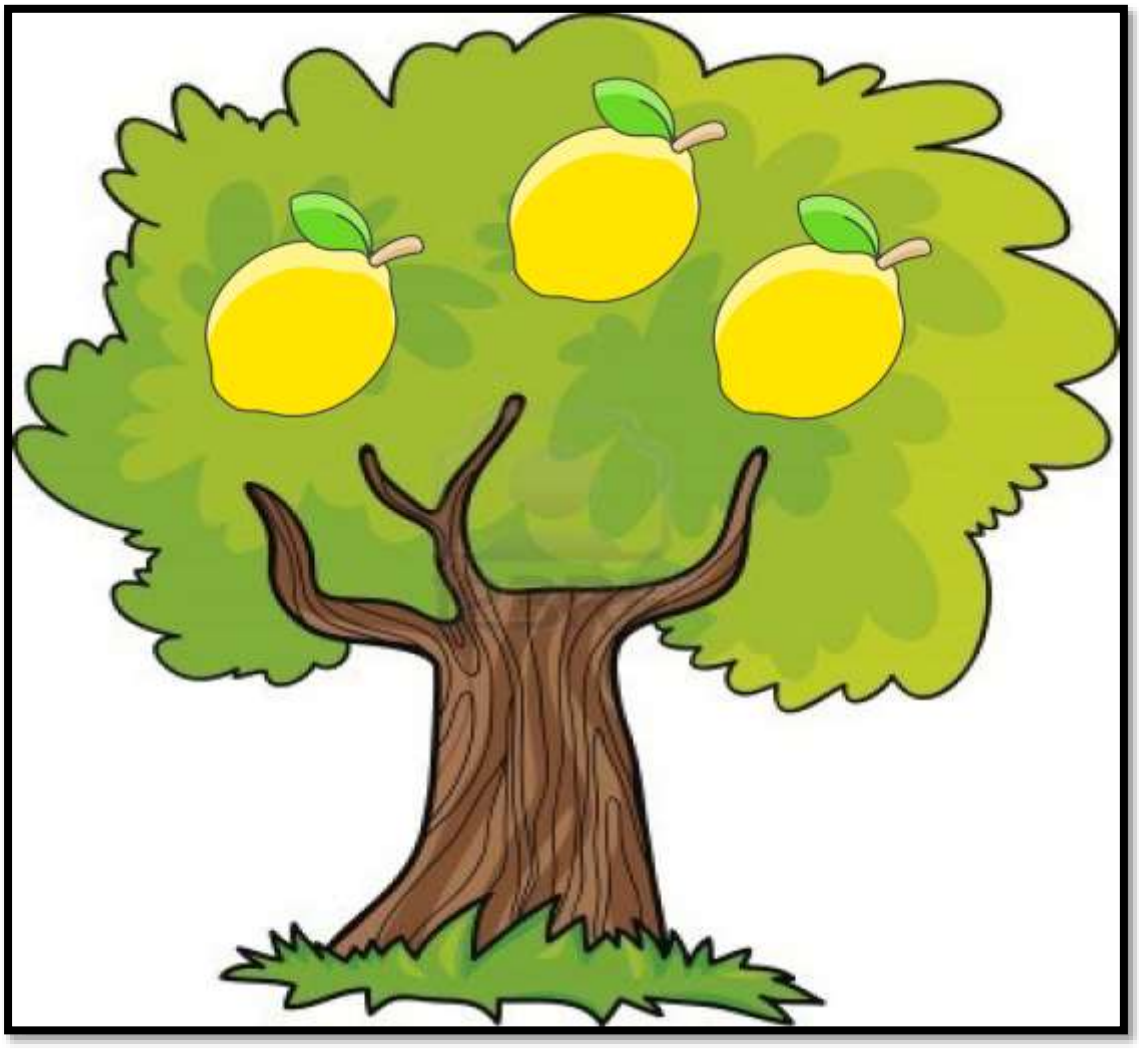












ARGO

المراجع

أ: رحمة القرني: برنامج تدريبي، مشرفة رياض الأطفال بخميس مشيط.

أ.د: حنان عبد الحميد: اللعب عند الأطفال – الأسس النظرية والتطبيقية.

أ: رحمة القرني: اليوم العالمي لطفل ٢٠١٨: ركن في حديقتي ألعب وأتعلم ١٤٤٠هـ.

أفكار وألعاب: مشاركة الروضات في اليوم العالمي لطفل ٢٠١٨م

لعبة المتاهة /الروضة الثامنة بالخمس

لعبة مكعبات المهن/ الروضة الثامنة بالخميس.

لعبة تطابق الاحجام/ الروضة السابعة عشر/خميس مشيط.

لعبة النرد/ الروضة العشرون /خميس مشيط.

لعبة الجل والاشكال / الروضة الخامسة / خميس مشيط.

لعبة البحث عن الاشكال / الروضة الخامسة/ خميس مشيط

لعبة القفز في الاتجاه الصحيح/ الروضة الحادية عشر / خميس مشيط.

لعبة المكعبات والأرقام/ مشاركة المكعبات الاسفنجية /الروضة الثامنة عشر /خميس مشيط.

تصميم ملحق الألعاب / مشرفة رياض الأطفال/ أ: رحمة القرني / خميس مشيط.

المؤلف

الأستاذة

رحمة بالقاسم علي القرني

مشرفة رياض الأطفال

بإدارة منطقة عسير بمحافظة خميس مشيط

الحقوق محفوظة

١٤٤٠هـ ٢٠١٨م

ربط النشر

مكتبة واحة رياض الأطفال

https://sites.google.com/site/kindergartenoasis

rahmah987r@gmail.com