OPEN ACCESS
Proceeding The International Conference on Islamic Studies
Vol. 7 No. 1 (2025)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://incisst.arraayah.ac.id/

Designing Language Games for Teaching Arabic to Beginners Through Grammar Rules from the Book "Arabic Baina Yadaik" (Student Book 3, Part 1)

تصميم الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال القواعد النحوية من كتاب العربية بين يديك كتاب الطالب الثالث الجزء الأول

Ahmad Zainal Abidin[1], Budiansyah[2], Abdul Halim Muhammad[3]
1.2.3. Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab (STIBA) Ar Raayah
E-Mail: Ahmad.zain.abid23@gmail.com[1]; an9006993@gmail.com[2]; abd.halim@arraayah.ac.[3];

Submission: 23-11-2024	*Revised: 24-01-2025*	*Accepted: 20-02-2025*	*Published: 28-02-2025*

Abstract

Grammar rules are the foundation of understanding the Arabic language, and language games help learners simplify concepts and acquire skills gradually. This study aims to examine the grammar rules in Al-Arabiyyah Bayna Yadayk Third Student Book, Part One, and to understand how to design language games for teaching Arabic, with a focus on grammar from the book. This research is qualitative and uses a descriptive-analytical approach to gather information and facts about language games in the four skills. The study shows that the grammar rules in Al-Arabiyyah Bayna Yadayk Third Student Book, Part One, include 16 rules, and the language games used in the research include listening skill with the "Sentence Sequence" and "Raise Your Hand" games aimed at improving students' ability to listen and interact with grammar rules practically, reading skill with the "Where's the Mistake" game that helps students find and correct grammatical mistakes in sentences, writing skill with the "Card Sorting" game that allows students to arrange words to form grammatically correct sentences, and speaking skill with the "Pronunciation Games" and "Fix the Sentence if Correct" games, which contribute to improving students' pronunciation and practice in constructing grammatically correct sentences.

Keywords: *Language Games; Grammar Rules; Arabic Baina Yadaik.*

Abstrak

Aturan tata bahasa adalah dasar pemahaman bahasa Arab, dan permainan bahasa membantu para pelajar menyederhanakan konsep-konsep serta menguasai keterampilan secara bertahap. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari aturan tata bahasa dalam buku *Al-Arabiyyah Bayna Yadayk* Buku Siswa Jilid 3 Bagian Pertama serta mengetahui bagaimana merancang permainan bahasa untuk mengajarkan bahasa Arab dengan fokus pada tata bahasa dari buku tersebut. Penelitian ini bersifat kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif analitis untuk mendapatkan informasi dan fakta mengenai permainan bahasa dalam empat keterampilan. Studi

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ini menunjukkan bahwa aturan tata bahasa dalam *Al-Arabiyyah Bayna Yadayk* Buku Siswa Jilid 3 Bagian Pertama mencakup 16 aturan, dan permainan bahasa yang digunakan dalam penelitian ini meliputi keterampilan mendengarkan dengan permainan "Urutan Kalimat" dan "Angkat Tangan" yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam mendengarkan dan berinteraksi dengan aturan tata bahasa secara praktis, keterampilan membaca dengan permainan "Di Mana Kesalahan" yang membantu siswa menemukan dan memperbaiki kesalahan tata bahasa dalam kalimat, keterampilan menulis dengan permainan "Urutkan Kartu" yang memungkinkan siswa mengurutkan kata-kata untuk membentuk kalimat yang benar secara tata bahasa, serta keterampilan berbicara dengan permainan "Permainan Pengucapan" dan "Perbaiki Kalimat Jika Benar" yang berkontribusi pada peningkatan pengucapan siswa dan latihan dalam membangun kalimat yang benar secara linguistik.

Kata Kunci: Permainan Bahasa; Aturan Tata Bahasa; Al Arabiah Baina Yadaik.

ملخص البحث

القواعد النحوية هي أساس فهم اللغة العربية، والألعاب اللغوية تساعد المتعلمين على تبسيط المفاهيم واكتساب المهارات تدريجيًا. يهدف هذا البحث إلى معرفة القواعد النحوية في كتاب العربية بين يديك كتاب الطالب الثالث الجزء الأول. وكذلك معرفة كيفية تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية، مع التركيز على القواعد النحوية من كتاب "العربية بين يديك". هذ البحث من نوع البحث الكيفي، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي للحصول على المعلومات والحقائق في معرفة الألعاب اللغوية في المهارات الأربعة. أثبتت الدراسة أن القواعد النحوية في كتاب بين يديك كتاب الطالب الثالث الجزء الأول تبلغ إلى 16 قاعدة وأن الألعاب اللغوية المستخدمة في البحث: مهارة الاستماع :لعبة "تسلسل الجملة" و"رفع اليدين" التي تهدف إلى تحسين قدرة الطلاب على الاستماع والتفاعل مع القواعد النحوية بشكل عملي. مهارة القراءة :لعبة "أين الخطأ" التي تساعد الطلاب على اكتشاف الأخطاء النحوية في جمل معينة وتصحيحها. مهارة الكتابة :لعبة "ترتيب البطاقات" التي تتيح للطلاب ترتيب الكلمات لتكوين جمل صحيحة نحويًا. مهارة الكلام :لعبة "ألعاب النطق" و"أعد الجملة إن كانت صحيحة"، والتي تساهم في تحسين نطق الطلاب وتمرّنهم على بناء جمل صحيحة لغويًا.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، القواعد النحوية، كتاب العربية بين يديك.

المقدمة

اللغة العربية من أقدم اللغات وأكثرها انتشارًا في العالم، وتعد وسيلة رئيسية للتواصل الاجتماعي والنمو الإدراكي. هي أداة أساسية لبناء المعرفة وفهم العالم. لذلك، أصبح من الضروري تطوير أساليب تعليمية مبتكرة لتيسير تعلمها (Jafar Sidik & Lina Husnul Karimah, 2022). القواعد النحوية هي أساس فهم اللغة العربية وتكوين الجمل. يواجه المبتدئون تحديات في فهم الأفعال وتصريفها واستخدام أدوات الإعراب. استخدام الألعاب اللغوية يساعد في تبسيط هذه المفاهيم بطريقة تفاعلية ويعزز اكتساب المهارة بشكل تدريجي. تعليم اللغة العربية للمبتدئين يشمل تعلم الحروف، المفردات، القواعد، والتراكيب اللغوية. قواعد اللغة تعتبر من أصعب المجالات التي تتطلب فهمًا دقيقًا لبنية الجملة وقواعد الإعراب. لتجاوز هذه التحديات، أصبح من الضروري استخدام أساليب تدريس مبتكرة مثل الألعاب اللغوية لتحفيز المتعلمين وضمان استمرارية تعلمهم (Taufik Rahman Abdul Muin, 2016).

واللعب أداة تربوية تعزز تفاعل الفرد مع البيئة بهدف التعلم وتنمية الشخصية والسلوك. يعد وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء، كما أنه فعال في تفريد التعلم وتنظيمه وفقًا لقدرات التلاميذ. إضافة إلى ذلك، يعتبر اللعب طريقة علاجية لمساعدة التلاميذ في حل بعض المشكلات، وأداة للتعبير والتواصل بينهم (Ali Mahrus, 2009). الألعاب اللغوية وسيلة فعالة في علاج مشكلات التعلم وتنمية المهارات اللغوية مع مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ. تعزز الفهم القرائي وتنمي التنافس والمشاركة بين الطلاب. كما تساعد في تنمية الأداء اللغوي والشخصي بمرح وحيوية. لذا، تعتبر الأداة المناسبة لتحقيق فعالية في تعلم اللغة (Wahab Muhammed Jamiu, 2022). كتاب "العربية بين يديك" هو من أبرز المناهج المستخدمة في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، حيث يقدم القواعد النحوية بشكل تدريجي ومبسط. الجزء الثالث من الكتاب يحتوي على تمارين وأمثلة عملية تساعد المتعلم في تطبيق القواعد بشكل مباشر. يمكن استخدام محتوى الكتاب لتطوير ألعاب لغوية تركز على القواعد النحوية المشروحة فيه.

وفيما يخص الدراسات السابقة، فقد تناولت العديد من البحوث فكرة استخدام الألعاب اللغوية في التعليم، مثل دراسة دينا فطرة إنساني التي ركزت على تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الكلام، تهدف إلى بناء تصميم الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الكلام لدى طالبات قسم الإعداد اللغوي بجامعة الراية باستخدام 185 مفردة من كتاب "العربية بين يديك الأول" (الوحدات 1-8). يستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي. استنتج الباحث اختيار اثنتي عشرة لعبة لتنمية مهارة الكلام مثل لعبة عشرة الأسئلة، لعبة هل ترى بالسرعة، لعبة ثعبان وسلم، لعبة النبرة، ولعبة التحدث. مر البحث بأربع مراحل: تخطيط الألعاب، بناء تصميمها، التنفيذ، والتقويم. تم اختيار الألعاب الأكثر فاعلية مثل لعبة عشرة الأسئلة ولعبة النبرة(Dina Fitrah Insani,

2020). ودراسة ميسا رحايو ألفة التي تناولت تصميم الألعاب لتعليم القواعد النحوية المتعلقة بالعدد والمعدود. يهدف البحث إلى تصميم الألعاب اللغوية لتعليم العدد والمعدود في اللغة العربية بجامعة الراية، ويستنتج أن الألعاب اللغوية ساعدت الطالبات في فهم الدرس وزيادة الثقة وحفظ القواعد بسرعة، حيث حصلت على نسب تأثير إيجابية تتراوح بين 83.3٪ و96.7٪(Misa Rahayu Alfah, 2020). ومع ذلك، فإن البحث الحالي يضيف بعدًا جديدًا، حيث يركز على تطبيق الألعاب اللغوية ضمن سياق القواعد النحوية في كتاب "العربية بين يديك" لطلاب المبتدئين، مما يُعد إضافة علمية مميزة تتفرد بتسليط الضوء على التفاعل بين الألعاب والقواعد النحوية في هذا السياق الخاص.

الهدف من هذه الدراسة هو استفادة معلمي ومتعلّمي القواعد النحوية، خاصة من كتاب "العربية بين يديك" كتاب الطالب الثالث الجزء الأول، من خلال تعزيز فهم القواعد وتطوير طرق تدريس اللغة العربية. الفوائد التطبيقية تشمل تسهيل تعلم القواعد النحوية للمبتدئين وتوفير أدوات تعليمية مبتكرة للمعلمين. كما يساهم البحث في إعداد مراجع تعليم القواعد النحوية لجامعة الراية.

منهج البحث

هذا البحث من نوع البحث الكيفي، وهو الاعتماد على الكلمات والعبارات في جميع عملية البحث كجمع المادّة وتحليلها وعرض نتائج البحث (Said Ismail Sini, 1994). وأما المنهج الذي سلكه هذا البحث فهو الوصفي التحليلي، يعني عبارة عن توضيح واقع الأشياء مع التحليل والتفسير لغرض اجترار الاستنتاجات المفيدة لاستحداث معرفة جديدة بالواقع (Muhammad Ziad Hamdan, 1989). تم تحديد حدود البحث الزمانية والمكانية لتشمل الفترة من نوفمبر 2024 إلى مارس 2025، مع تنفيذ الدراسة في معهد الراية بسوكابومي. كما تم تحديد حدود البحث الموضوعية في دراسة تصميم الألعاب اللغوية لتعليم القواعد النحوية ضمن السياق الخاص بكتاب "العربية بين يديك."

وإن المصادر التي يعتمِد عليها الباحث في كتابة البحث تنقسم إلى قسمين، وهما: مصادر أساسية وثانوية. جمع البيانات هو الخطوة المهمة في كتابة البحث، وهو عملية منظمة للحصول على المعلومات أو البيانات المقصودة. فطريقة جمع البيانات في هذا البحث تعتمد على طريقة الوثائق وهي عبارة عن طريقة جمع معلومات من المصادر المختلفة التي تضم المعلومات المهمة للباحث حول دراسته، وخاصة في المرحلة الأولى التي هي تكوين خلفية ونظرية عامة عن المشكلة أو موضوع دراسته بعد جمع البيانات، تأتي مرحلة تحليلها، وهي عملية ترتيب وتنظيم البيانات في مجموعة وصفية أساسية ونمط واحد. يتم ذلك باستخدام منهج "مالس هابرمان"، الذي يتضمن ثلاث خطوات رئيسية (Hisan Mursalin & Mirawati,

(2021. أولاً، جمع البيانات وحدها، حيث يقوم الباحث بجمع القواعد النحوية من كتاب "العربية بين يديك" كتاب الطالب الثالث الجزء الأول. ثانيًا، عرض البيانات، وهي مرحلة تحليل البيانات علميًا وعرض أنماطها التي تم الحصول عليها في المرحلة الأولى. في هذه المرحلة، يقوم الباحث بتصميم الألعاب اللغوية بناء على القواعد النحوية الموجودة في الكتاب. ثالثًا، الخلاصة والاستنتاج، حيث يستخلص الباحث النتائج النهائية التي تكشف عن نظرية علمية جديدة لم تكن مكشوفة من قبل.

النتائج والمناقشة

أ. مفهوم تصميم الألعاب اللغوية

1. تعريف التصميم

التصميم في معجم اللغة العربية المعاصرة يعرَف بأنه مصدر من الفعل "صمَّمَ" الذي يأتي بمعان مختلفة حسب السياق. في المعنى الأول، يقال "صمَّم المهندس البناءَ"، بمعنى أنه رسمه أو خطط له. كما يمكن أن يستخدم الفعل "صمَّم" في سياق آخر مثل "صمَّم على رأيه"، أي مضى في رأيه غير مصغٍ إلى النصائح والآراء الأخرى، مما يدل على الإصرار والعزم. هذه المعاني توضح كيف يمكن أن يستخدم الفعل في سياقات متنوعة تتراوح بين التخطيط إلى الإصرار والإنجاز، وصولًا إلى التفاعل مع الظروف والآراء.

وأما في مصطلح الفن، فإن التصميم يعرَف بأنه رسم تخطيطيّ يمثل العمل الطباعيّ بشكل دقيق، حيث يظهر العمل بكامل شكله ومظهره. هذا التمثيل لا يقتصر فقط على الشكل الخارجي، بل يعبّر أيضًا عن الفكرة والرؤية التي يسعى المصمم إلى نقلها، مما يجعل التصميم عملية معقدة تشمل الإبداع والتخطيط الدقيق (Ahmad Mukhtar Abdul Hamid Umar، 2008). ومن التعريفات السابقة يمكن أن نعرف التصميم بأنه عملية رسم تخطيطي الإجراء عمل ما أو برنامج معين ليكون معتمدا عليه عند تنفيذ ذلك العمل أو البرنامج.

2. تعريف الألعاب اللغوية

الألعاب جمع اللعب: لعب: اللَّعِب واللَّعْب: ضد الجِدّ، لَعِبَ يَلْعَب لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مَرَّة بَعْدَ أخرى (Ibn Manzur, 1414). يعرف جود (Good,1975) اللعب بأنه نشاط موجه (Directed)، أو غير موجه (Free)، يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية. ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية، وإنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة(Muhammad Ali Hassan Al-Suwairki، 2005). واللعب هو الحاله الخاصة للانسان لبحث الفرح والتمتع بوسيلة أنشطة اللعب وهدفه الوصول على المهارات الخاصة بالفرح. بذلك يرجي لكل طفل فرصة في إيجاد واكتشاف وإبداع وإظهار شعر الفرح والتمتع2021) (Fitra Awalia Rahmawati dkk.

ومن خلال التعريفات السابقة تبين لنا أن معنى اللعب اصطلاحا هو نشاط موجه يؤديه الأفراد إما لأجل المتعة والتسلية والبهجة أو الاستمتاع فحسب، وإما لتنمية سلوكهم وقدرتهم العقلية أو الجسمية أو الوجدانية. وأما اللغوية فهي من كلمة اللغة جمعها لغات وهي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم، وكل وسيلة لتبادل المشاعر والأفكار كالإشارات والأصوات والألفاظ(Ahmad Mukhtar Abdul Hamid Umar, 2008).

وتعرف الألعاب اللغوية بعدة معانٍ وفقًا لمختلف الباحثين. فقد عرفها أبولوم وأبوهاني بأنها نشاط هادف يتضمن أفعالًا معينة يقوم بها المعلم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة. وهذه الألعاب تتمتع بميزات عديدة تمكنها من تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية، شريطة أن يختار المعلم اللعبة ويستخدمها بشكل صحيح وملائم .وفلور، فقد عرَّف الألعاب اللغوية بأنها نوع من اللعب الذي يعتمد على الرموز والأصوات والكلمات للتعبير. وتتركز هذه الألعاب على اللعب بالكلمات وكيفية إخراج الصوت بشكل منظم وتكوين الجمل، مما يساعد في تطوير مهارات اللغة لدى المتعلمين. وفي حين عرَّف النمرات الألعاب اللغوية بأنها وسائل تعليمية تستخدم لتعليم اللغة ضمن قواعد وتعليمات محددة. يتدرب المعلم والطلاب على هذه الألعاب لتحقيق الأهداف التربوية المختلفة. كما عرَّف جيبس الألعاب اللغوية بأنها نشاط يتم بين المتعلمين، سواء كانوا متعاونين أو متنافسين، بهدف الوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات(Muhammad Ali Hassan Al-Suwairki, 2005).

وفي النهاية، تعريف تصميم الألعاب اللغوية هو عملية تخطيط وإعداد أنشطة تعليمية تستند إلى عناصر اللعب، بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة. ويعنى هذا النوع من التصميم بتوفير بيئة تعليمية محفزة تشجع التفاعل والمشاركة بين المتعلمين، مع التركيز على تطوير مهارات اللغة المختلفة مثل الاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة. تعتمد الألعاب اللغوية على مبدأ التعلم من خلال اللعب، حيث يتم دمج المحتوى التعليمي داخل إطار ترفيهي وممتع.

3. أنواع اللعبة اللغوية

قال ناصف مصطفى بأن اللعبة اللغوية تنقسم إلى عدة أنواع المهارات اللغوية أو عناصرها التي تدرب عليها(Nasif Mustafa Abdul Aziz, 1983)، وهي:

أ). اللعبة الشفهية

المراد بها أن يتعلم الطالب اللغة باستخدامها في المحادثة اليومية، وأكثر ما يكون التركيز على المشافهة في برامج تعليم اللغة ويستمر النشاط الشفهي بعد ذلك حتى نهاية الدراسة.

ب). لعبة القراءة

إن القراءة مهم لطالب العلم ولكن قد يجد الطالب الصعوبة في هذه المهارات، وبذلك يحتاج المتعلم إلى اللعبة ما قبل القراءة لإدراك بعض المقصود بالقراءة.

وتهدف هذه اللعبة تيسير للطلاب في قراءة الكلمة أو النص لأنهم قد تدربوا خلال عملية اللعبة.

ت). اللعبة الكتابية

إن المتعلم مضطر إلى كتابة الحروف ووصلها في كلمات وإلى معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحرف وإمكان وصله بما بعده أم لا، وما يحتاج منه إلى النطق ولا يحتاج.

ث). لعبة المفردات

يستفيدها المعلم في تدريسه المفردات، ويشرح معاني المفردات خلال اللعبة ولابد أن يستخدم المعلم الوسائل الإضاحية والصور والوسائل التعليمية الأخرى تسهيلا للدرس في حفظها وفي فهم معانيها.

ب. القواعد النحوية في كتاب بين يديك كتاب الطالب الثالث الجزء الأول

بعد قيام الباحث باستخراج القواعد النحوية في كتاب بين يديك كتاب الطالب الثالث الجزء الأول توصل إلى أن هذه القواعد النحوية تبلغ إلى 16 قاعدة (Abdul Rahman bin Ibrahim Al-Fauzan, Mukhtar Al-Taher Hussein, Muhammad Abdul Khaleq Muhammad (Fadl, 2014. ويذكر بعضها، منها:

1. كان وأخواتها

كان، وصار، وأصبح، وأضحى، وأمسى، وظل، وليس، ودام، وزال، وبرح أفعال ناسخة، تدخل على الجملة الاسمية، فترفع المبتدأ اسما لها، وتنصب الخبر خبرا لها، ويشترط في (دام) أن تسبق بـ (ما)، وفي (برح) و(زال) أن يسبقا بنفي. ومعاني الأفعال الناسخة كما يلي: كان تفيد حدوث الخبر في الزمان الماضي. صار تفيد التحول من حال إلى حال. أصبح تفيد حدوث الخبر في الصباح. ليس تفيد النفي. أضحى تفيد حدوث الخبر في وقت الضحى. ما دام تفيد مدة دوام الخبر. أمسى تفيد حدوث الخبر في المساء. ظل تفيد حدوث الخبر في النهار. ما زال تفيد الاستمرار . ما برح تفيد الاستمرار.

2. إن وأخواتها

إنّ وأنّ وكأنّ ولكنّ ولعلّ وليت حروف ناسخة، تدخل على الجملة الاسمية، فتنصب المبتدأ، ويسمى اسمها ، وترفع الخبر، ويسمى خبرها. ومعانيها كما يلي: إنّ وأنّ للتوكيد . كأنّ للتشبيه. لكنّ للاستدراك. لعلّ للترجي. ليت للتمني.

3. أنواع الخبر

الخبر؛ خبر المبتد، أو خبر كان وأخواتها، أو خبر إنّ وأخواتها ثلاثة أنواع: مفرد وهو ما ليس جملة ولا شبه جملة وجملة اسمية أو فعلية وشبه جملة هي الجار والمجرور وظرف الزمان وظرف المكان.

4. تقديم الخبر المبتدأ

الأصل في الخبر أن يلي المبتدأ، ولكنّه يتقدم عليه وجوبا في مواضع: إذا كان الخبر من الألفاظ التي لها الصدارة كأسماء الاستفهام. وإذا كان المبتدأ نكرة، والخبر جارا ومجرورا أو ظرفا. وإذا كان الخبر مقصورا على المبتدأ. وإذا كان في المبتدأ ضمير يعود على بعض الخبر.

5. أدوات الشرط الجازمة

أدوات الشرط الجازمة تجزم فعلين، أولهما فعل الشرط، وثانيهما جواب الشرط وجزاؤه، وفيما يلي معاني الأدوات: إن: للربط. من: للعاقل. متى وأيان: للزمان. أين وأينما وأنى وحيتما: للمكان. أي: لما تضاف إليه. كيفما: للحال. ما ومهما: لغير العاقل.

6. أدوات الشرط غير الجازمة

أدوات الشرط غير الجازمة هي: لو: وتفيد امتناع الجواب لامتناع الشرط، ولولا، ولوما: تفيدان امتناع الجواب لوجود الشرط لما: للزمان الماضي. إذا: للزمان المستقبل.كلما: تفيد التكرار.

7. اقتران جواب الشرط بالفاء

يقترن جواب الشرط بالفاء وجوبا، إذا لم يصلح هذا الجواب أن يقع شرطا؛ كالجملة الاسمية والجملة الفعلية التي فعلها طلبي (أمر أو نهي أو استفهام) أو فعل جامد، أو مسبوق بلن، أو ما، أو قد، أو السين، أو سوف.

8. نائب الفاعل

نائب الفاعل: اسم مرفوع يحل محل الفاعل بعد حذفه، ويأخذ جميع أحكامه، ويسمى الفعل معه مبنيا للمجهول. وينوب عن الفاعل بعد حذفه: المفعول به إذا كان الفعل متعديا، والجار والمجرور أو الطرف أو المصدر إذا كان الفعل لازما. يبنى الماضي للمجهول بضم أوله وكسر ما قبل آخره، ويبنى المضارع للمجهول بضم أوله وفتح ما قبل آخره.

ت. تصميم الألعاب اللغوية

تصميم الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال القواعد النحوية من كتاب "العربية بين يديك" (كتاب الطالب الثالث، الجزء الأول) يتطلب اتباع نهج مبتكر وممتع. يمكن تصميم هذه الألعاب وفقًا للمهارات اللغوية الأربع: الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة. إليك بعض الأفكار التي يمكن أن تُسهم في تسهيل التعلم:

1. المهارة الأولى: الاستماع

أ) تسلسل الجملة

اسم اللعبة	تسلسل الجملة
المهارة	الاستماع
المستوى	المبتدؤون
الوقت	25 – 30 دقيقة
الوسيلة	السبورة
عدد اللاعبين	21 (يتمثل من 3 مجموعات، ومن كل مجموعة 7 أشخاص).
الإجراء	يقوم اللاعبين على شكل الصفوف العمودية المستدبرة وكلهم يغظون أعيونهم إلا اللاعب الأول لكل مجموعة، ويأمر المدرس اللاعب في الصف الأول لكل مجموعة بقراءة الجملة المكتوبة على كل لوحة أمامهم، ويعطي المدرس اللاعبين فرصة القراءة خلال ١٠ ثواني بدوني الصوت، ثم يخبر إلى اللاعب الثاني ويستمر إلى الآخر اللاعب، ثم يخبر الإجابة أمام الفصل بصوت مرتفع.

مثال الجمل الصحيحة

1. كان الجو شديد الحرارة في المساء.
2. أنّ هذا المشروع مهم جدًا للمدينة.
3. متى تسافر، تكتشف أماكن جديدة.

2. المهارة الثانية: القراءة

أ) التعرف على الأخطاء وتصحيحها

اسم اللعبة	**التعرف على الأخطاء وتصحيحها**
المهارة	القراءة
المستوى	الجميع
الوقت	15 دقيقة
الوسيلة	لوحة مكتوب عليها نص القراءة
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
الإجراء	أن يقرأ المعلم النص قراءة صحيحة وواضحة لكي يتعرف الطلاب على النطق الصحيح للنص. ويقوم المعلم بتوزيع النص على الطلاب ثم يغير بعض الكلمات إلى الدارسين.

ويتابع الدارسون النص في أنيابهم ثم يصحح ما فيه من الأخطاء بإعطاء الدارسين.

بَيْتٌ جَمِيلٌ

كَانَ الْبَيْتَ الْجَمِيلُ يَقَعُ فِي حَيٍّ هَادِئٍ بَعِيدًا عَنْ ضَوْضَاءِ الْمَدِينَةِ. أَصْبَحَتِ الْحَدِيقَةُ أَمَامَهُ مِلْئَةً بِالْأَشْجَارِ الْخَضْرَاءِ وَالزُّهُورِ الْمُلَوَّنَةِ. ظَلَّ هَذَا الْبَيْتُ مَكَان هَادِئ، مُحَاطًا بِالرَّاحَةِ وَالسَّكِينَةِ.صَارَتِ الْجُدْرَانُ الْقَدِيمَةُ لِلْبَيْتِ مُغَطَّاةً بِطَبْقَةٍ مِنَ الطَّلَاءِ الْجَدِيدِ. كَانَ أَصْحَابَ الْبَيْتِ يُحَافِظُونَ عَلَى نَظَافَةِ الْمَكَانِ بِشَكْلٍ دَائِمٍ. أَصْبَحَ لِكُلِّ زَاوِيَةٍ فِي الْبَيْتِ قِصَّةٌ تَرْوِيهَا الْجُدْرَانُ وَالْأَثَاثُ.

ظَلَّ الْمَنزِلُ مُمَيَّزًا بَيْنَ الْبُيُوتِ الْمُجَاوِرَةِ بِفَضْلِ تَصْمِيمِهِ الْجَمِيلِ وَالْفَرِيدِ. أَضْحَى كُلُّ مَن يَزُورُ هَذَا الْبَيْتِ يُشِيدُ بِتَنْسِيقِ حَدَائِقِهِ وَتَنَوُّعِ النَّبَاتَاتِ. أَصْبَحَ الْجَوُّ فِي الْمَكَانِ أَكْثَرَ جَذْبًا مَعَ مَرُورِ الْوَقْتِ.لَيْسَ الزُّوَّارَ وَحْدَهُمْ مَنْ يُحِبُّونَ الْبَيْتَ، بَلْ يُقَدِّرُهُ كُلُّ مَنْ يَرَاهُ. صَارَتِ الْأَلْوَانُ الزَّاهِيَةُ الَّتِي تُزَيِّنُ الْجُدْرَانِ سَبَبًا فِي سَعَادَةِ الْجَمِيعِ. كَانَتِ الْحَدِيقَةُ تَحْتَلُّ مَكَان كَبِير فِي قَلْبِ كُلِّ مَن يَزُورُ هَذَا الْبَيْتِ.

أَصْبَحَ الْبَيْتَ يَلْقَى إِعْجَابًا كَبِيرًا مِنَ الْجَمِيعِ، خَاصَّةً مِنَ الَّذِينَ يُحِبُّونَ الطَّبِيعَةَ وَالْجَمَالَ. لَيْسَ هُنَاكَ مَكَانٌ أَجْمَلُ مِنْ هَذَا الْبَيْتِ فِي الْحَيِّ. كَانَ يَسْتَمِرُّ فِي تَحْسِينِ وَتَطْوِيرِ كُلِّ جُزْءٍ فِيهِ، مِمَّا جَعَلَهُ مَلَاذًا لِلْجَمِيعِ.

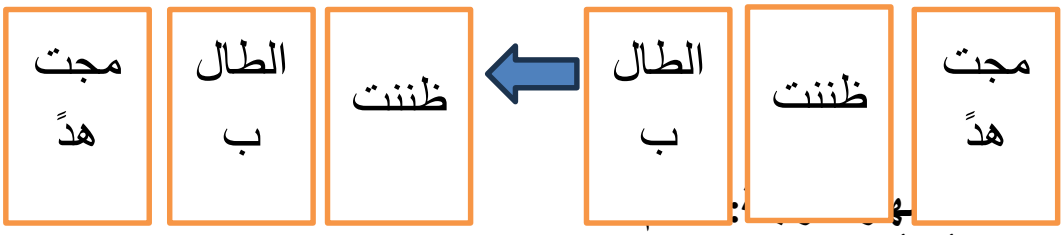
الجملة الخاطئة	الجملة الصحيحة
ظَلَّ هَذَا الْبَيْتُ مَكَان هَادِئ	.....
كَانَتِ الْحَدِيقَةُ تَحْتَلُّ مَكَان كَبِير	.....
كَانَ الْبَيْتَ الْجَمِيلُ يَقَعُ فِي حَيٍّ هَادِئٍ	.....
كَانَ أَصْحَابَ الْبَيْتِ يُحَافِظُونَ عَلَى نَظَافَةِ	.....
أَصْبَحَ الْبَيْتَ يَلْقَى إِعْجَابًا كَبِيرًا مِنَ الْجَمِيعِ	.....

الجملة الخاطئة	الجملة الصحيحة
لَيْسَ الزُّوَّارَ وَحْدَهُمْ مَنْ يُحِبُّونَ الْبَيْتَ	.....

3. المهارة الثالثة: الكتابة

1. رتب البطاقات

اسم اللعبة	رتب البطاقات
المهارة	الكتابة
المستوى	الجميع
الوقت	دقيقتين
الوسيلة	البطاقات
عدد اللاعبين	عدد اللاعبين شخصان
الإجراء	اكتب كلمات في بطاقات، ويلعب طالب منافسا لطالب آخر، يأخذ كل منهما مجموعة من البطاقات، ثم يبدأ بترتيب البطاقات على الطاولة حتى تصلح لتكوين الجملة.



ب) ألعاب النطق

اسم اللعبة	ألعاب النطق
المهارة	الكلام
المستوى	الجميع
الوقت	5 – 10 دقائق
الوسيلة	الكلام
عدد اللاعبين	عدد اللاعبين جميع الطلاب
الإجراء	ينطق الأستاذ الجملة بعضها صحيحة و بعضها خاطئة ويطلب من الطلاب أن يكرروا الصحيحة ويرفعوا أيديهم إذ كانت خطئة، ومن يخطئ ولا يرفع يده يخرج من اللعبة، وبعد أن طالت اللعبة غير الأستاذ القواعد النحوية الأخرى.

المثال :

المعلم : إن الطالب مجتهدًا في الدراسة ⟵ الطالب : إن الطالبَ مجتهدٌ في الدراسة

خلاصة البحث

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم الألعاب اللغوية كوسيلة فعالة لتعليم اللغة العربية للمبتدئين من خلال القواعد النحوية الواردة في كتاب "العربية بين يديك - كتاب الطالب الثالث الجزء الأول". تم تناول البحث تصميم مجموعة من الألعاب التي ترتكز على المهارات اللغوية الأربعة: الاستماع، القراءة، الكتابة، والكلام، بحيث تهدف هذه الألعاب إلى تبسيط القواعد النحوية وجعل تعلمها أكثر متعة وتفاعلية.

لقد أثبتت نتائج البحث أن الألعاب اللغوية تسهم بشكل كبير في تسهيل عملية تعلم القواعد النحوية. حيث أظهرت الدراسة أن الطلاب الذين شاركوا في الأنشطة التي استخدمت الألعاب أظهروا تحسنًا ملحوظًا في جميع المهارات اللغوية. كانت الألعاب المستخدمة في البحث، مثل "تسلسل الجملة" و"أين الخطأ"، فعّالة في تعزيز مهارة الاستماع والقراءة، بينما ساعدت ألعاب مثل "ترتيب البطاقات" في تحسين مهارة الكتابة. أما ألعاب النطق، فقد ساهمت بشكل كبير في تحسين مهارة الكلام لدى الطلاب.

من خلال تحليل البيانات، تبين أن الألعاب اللغوية لا تقتصر على تحسين المعرفة النحوية فحسب، بل أيضًا تساهم في تعزيز الدافعية والتفاعل بين الطلاب. كما أظهرت النتائج أن هذه الألعاب تساعد في تقليل التوتر والملل الناتج عن الأساليب التقليدية، مما يجعل الطلاب أكثر استعدادًا للاستمرار في التعلم.

وفيما يخص التوصيات، يوصى بتوسيع استخدام الألعاب اللغوية وتطبيقها في سياقات تعليمية متنوعة، سواء في المدارس أو المعاهد التعليمية، لتعزيز تعلم اللغة العربية بشكل عام. كما يجب على المعلمين والمصممين التربويين العمل على تطوير المزيد من الألعاب اللغوية التي تتناسب مع مستويات مختلفة من الطلاب. من المهم أيضًا تعزيز التفاعل والمشاركة بين الطلاب من خلال الألعاب الجماعية التي تشجع على التواصل الفعّال باستخدام اللغة العربية. وأخيرًا، يُنصح بإجراء المزيد من الدراسات التي تقيّم فعالية الألعاب اللغوية في تعليم القواعد النحوية وغيرها من المهارات اللغوية على مستويات تعليمية مختلفة.

المراجع

Ahmad Mukhtar Abdul Al-Hamid Omar. 2008. *Mujam al-Lughah al-'Arabiyyah al-Mu'asirah*. 'Alam al-Kutub.

Dina Fitra Insani. 2020. *Tasmim al-Al'ab al-Lughawiyyah li Tanmiyat Maharat al-Kalam lada Talibat Qism al-I'dad al-Lughawi bi Jam'ah al-Rayah Istikhdaman Mufradat Kitab al-'Arabiyyah Bayna Yadika al-Awwal (al-Wahdat 1-8)*. Jami'ah al-Rayah, Sukabumi.

Fitra Awalia Rahmawati, Ifa Rodifah Nur, & Muhammad Taqiyuddin. 2021. *Al-Al'ab al-Lughawiyyah al-Ibda'iyyah li Ta'lim al-Lughah al- 'Arabiyyah al-Mumti'ah*. Jurnal Al Bayan, 13(1), 108–128.

Ibnu Manzur. 1414. *Lisan al-'Arab*. Beirut: Dar al-Sa'dir.

Jafar Sidik, & Lina Husnul Karimah. 2022. *Dawr Ta'lim al-Lughah al-'Um K-Tariqat Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah li Ghair al-Natiqin Biha*. Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(1), 46–60.

Muhammad 'Ali hasan As-Suwaiqri. 2005. *Al-Al'ab al-Lughawiyyah wa Dawruha fi Tanmiyat Maharat al-Lughah al-'Arabiyyah*. 'Amman: Dar al-Kindi.

Muhammad Ziyad Hamdan. 1989. *Al-Bahth al-'Ilmi K-Nidham*. Al-Urdun: Dar al-Tarbiyyah al-Hadithah.

Misa Rahayu Alfiah. 2020. *Tasmim al-Al'ab al-Lughawiyyah li Ta'lim al-'Adad wal-Ma'adud fi al-Lughah al-'Arabiyyah li Qism al-I'dad al-Lughawi*. Jam'ah al-Rayah, Sukabumi.

Nasif Mustafa Abd Al-'Aziz. 1983. *Al-Al'ab al-Lughawiyyah fi Ta'lim al-Lughah al-Lughah al-Ajnabiyyah ma'a Amthilah li Ta'lim al-'Arabiyyah li Ghair al-Natiqin Biha*. Riyadh: Dar al-Mareekh.

Said Asmail Sini. 1994. *Qawa'id Asasiyyah Fi al-Bahth al-'Ilmi*. Beirut: Maktabah al-Risalah.

Taufiq Rahman Abdul Muin. 2016. *Ta'lim al-Qawa'id al-Nahwiyyah al-Fa'al li Ghair al-Natiqin bil-Lughah al-'Arabiyyah*. Al-Maqoyis, 4(1), 93–113.

Wahab Muhammed Jamiu. 2022. *Al-Al'âb al-Lughawiyyah wa Wazhâifuhâ fî Tanmiyyah Mahârât al-Fahm al-Qirâî ladâ Muta'allimiy al-'Arabiyyah Lughah Tsâniyyah*. International Journal of Arabic Language Teaching, 4(01), 87. https://doi.org/10.32332/ijalt.v4i01.4605.

'Ali Mahrous. (2009). *Fa'aliyyah Istikhdam Bitaqat al-Al'ab al-Lughawiyyah fi Ta'lim al-Mufradat*. Jam'ah Maulana Malik Ibrahim al-Islamiyyah al-Hukummiyyah, Malang.

Dina Titra Insani. 2020. *Tasmim al-Al'ab al-Lughawiyyah li Tanmiyat Maharat al-Kalam lada Talibat Qism al-I'dad al-Lughawi bi Jam'ah al-Rayah Istikhdaman Mufradat Kitab al-'Arabiyyah Bayna Yadika al-Awwal (al-Wahdat 1-8)*. Jam'ah al-Rayah, Sukabumi.