ألعاب تعليمية مبتكرة للأطفال

أ. السيد القماحى

عضو اتحاد الكتاب

هيا نقرأ أولاً العبارات التالية من الفلسفة التربوية الصينية : تُخبرنى أنسى... تُرينى أتذكر... تُشركنى أفهم.

وألعابنا العربية المبتكرة، لا تخبرنا فقط بل ترينا وتشركنا مع زملائنا وأصدقائنا الأطفال فنتذكر ونفهم، ولا ننسى.

وإذن ألعابنا مع الفلسفة الصينية.. ولابد أن نذكر بالمناسبة بفخر حزين، إسهامات أجدادنا العرب، فى مجال الألعاب التعليمية، التى كانت على يد النابغة العربى / إسماعيل الجزيرى، منذ أكثر من ٨٠٠ سنة (فى ديار بكر جنوب شرق العراق)، حيث كانت له إبداعاته فى صناعة الألعاب التعليمية الميكانيكية المتحركة، وابتكاره اللعب بالدمى والعصافير التى تغرد وتصفر، وتحرك الجناحين، وتسكب الماء باردًا وساخنًا آليًا، بفعل قوى الماء والحرارة، والجاذبية والروافع والزئبق.

هذه الألعاب التعليمية هدفها التفكير، وإثارة الذهن مع الحركة والمتعة، ليكون الطفل على درجة عالية من اليقظة، لأن العقول والنفوس، إذا أصابها الملل عقُمت، وربما ماتت.

(لا نعرف لماذا لم تمتد إسهامات عالمنا العربى الجزيرى لنكتفى فقط بشهادات علماء الغرب المعجبين والمتعجبين).

جدير بالذكر أن مركز توثيق وبحوث أدب الأطفال بالمنيل، هو أول من فعّل بعض هذه الألعاب التعليمية الجديدة، وما يزال مع رواده من الأطفال، منذ سنوات طويلة، ومنذ أن كانت هذه الألعاب تمارس ورقية، مع الأطفال تحت إشرافنا، وقبل أن تتجسد بعض هذه الألعاب إلى مجسمات خشبية، وقبل حصولها على جائزة الدولة عام ٢٠١٤م.

الآن توجد لعبتان مجسمتان من الخشب والورق المحمل بالرسوم الملونة فوق مكعبات، داخل المركز، وتُفعلان على يد الأطفال فى مواقيت محددة (لعبة الطاولة الصغيرة) و(لعبة أنسى).. وهناك لعبة ثالثة من ابتكار نفس المؤلف، تمارس فى الحديقة الثقافية بالسيدة زينب، والألعاب الثلاثة قُدمت من المؤلف على سبيل الهدية، لتلك المراكز الحكومية.

جدير بالذكر أن هذه الألعاب الثلاثة، ضمن عائلة من الألعاب التعليمية الأخرى ضمها كتاب تربوى صدر عن الهيئة المصرية العامة للكتاب عام٢٠١٢م مع مقدمة لأستاذ علم أصول التربية د / سعيد إسماعيل على بجامعة عين شمس.

ما هو المحفز الأقوى لصناعة هذه الألعاب؟

ثمة مشكلة ترقى إلى مصيبة، كانت الدافع لابتكار هذه الألعاب، ليست المنظومة التعليمية الفاشلة فقط، وإنما ما صار واضحًا كالوباء المنتشر فى ممارسة (ألعاب الجيم) الإلكترونية، التى

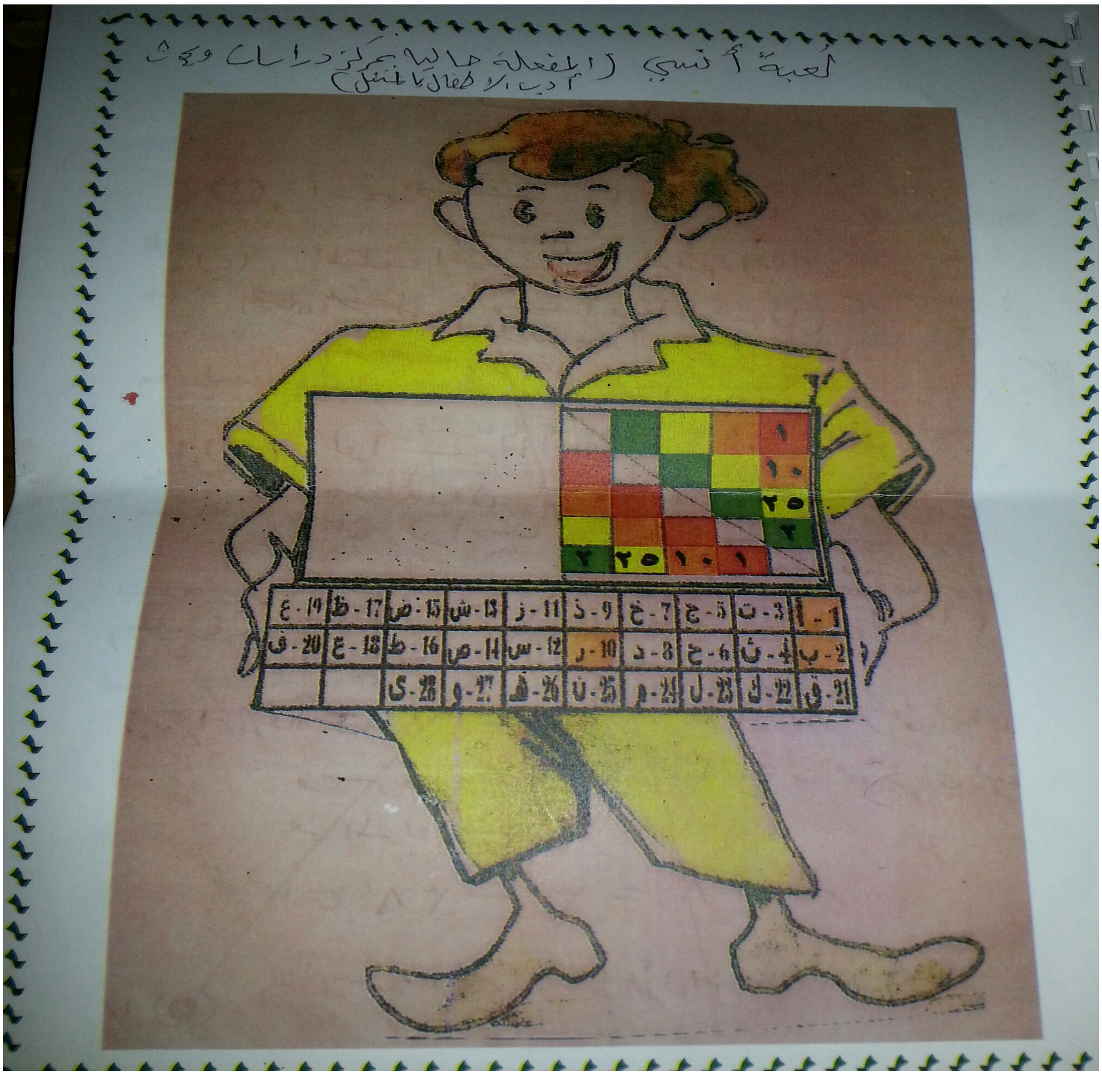
تصيب لاعبيها من الأطفال بالبلاهة الذهنية، والأمراض البصرية، والجلطات الجسمية، الناجمة عن الجلوس المتجمد أمام شاشات تعرض (الوباء المسلى). أمام أعين الأطفال.

وكان يمكن لمبتكر هذه الألعاب التعليمية، أن يكتفى بما قدم من مؤلفات للأطفال، على مدى خمسين عامًا، فى مجالات القصة، والخيال العلمى، والرواية أو المسرحية، ولا يدخل فى مغامرة جديدة، (وإن كانت لذيذة) ومكلفة، بالنسبة لإمكانياتنا المحدودة.

كما كان فى غنى عن حوارات وعذابات، وصولات وجولات مع مؤسسات حكومية، ووزارات من أجل الإقناع بأهمية هذه الألعاب التعليمية وبتصنيعها لكن، (شأن كل جديد) تحدق فيه العيون بريبة، وتردد تؤازره مخاوف التكاليف المادية البخيلة، لصناعة هذه الألعاب، المقدمة من المؤلف دون مقابل.

لكن لم تحرم هذه الألعاب التعليمية، من عقول مستنيرة، لمسئولين حكوميين أجازتها بسهولة للتصنيع، عقول دافعها هدف يصب فى اتجاه الأمام، وليس فى اتجاه الخلف.

والآن.. هيا لنر ماذا تقول هذه الألعاب التعليمية للأطفال، ولصغار الشباب العرب.



لعبة أنسى (أرقام لا تتكرر فى صف أفقى أو رأسى)

لسن من ٥ ـ ٨ سنوات

خطوات اللعبة :

١ـ ضع مكعبات تحمل الأرقام الأربعة والمسطح الأبيض لتصبح صفوفًا خمسة أفقية، وخمسة عمودية بادئًا من أسفل إلى أعلى بحيث لا يتكرر رقم أو شكل واحد أفقى أو عمودى.

٢ـ الخط الواقع مع المكعبات البيضاء صنع مثلثين متجاورين أيهما يحمل رقم عشرة أكثر من الثانى؟ وأيهما به رقم واحد أقل من الثانى؟

٣ـ لو استبدلت أرقام أى صنف من الصفوف المحيطة بالمربع بحروفها من الجدول الأسفل بادئًا برقم واحد وجدت أنها اسم لحيوان عشبى فما هو اسم هذا الحيوان؟

٤ـ ولو أضفت رقم (٢٧) إلى مجموع أرقام أى صف فى المربع عرفت سرعة هذا الحيوان فى الساعة، ولو طرحت من هذا المجموع رقم (٣٠) عرفت سرعة هذا الحيوان فى الثانية، فما سرعته فى الساعة، وما سرعته فى الثانية؟

٥ـ هل يمكنك رسم هذا الحيوان فى المربع الخالى بقلم ال marker.

٦ـ ما الذى يمكنك اكتشافه فى الصفوف العمودية والأفقية؟ هل يمكنك الإشارة إلى الصفوف المتوازية للأرقام غير المسلسلة وغيرها، وتذكُر كم عددها.

٧ـ هل يمكنك إعادة ترتيب أرقام المكعبات (فى الصفين العمودى والأفقى) بجعل رقم (٢) على رأس المثلث الأيمن بدًلا من كونه على رأس المثلث الأيسر. بحيث لا يتكرر رقم فى أى صف رأسى أو أفقى؟

ملحوظة : إعادة ترتيب الأرقام تَعنى رسم مربع جديد بقلمك بنفس صورة هذا المربع.

حل لعبة أنسى الرقمية (١) :

حل (١) انظر المجسم.

حل (٢) المثلث الأيسر به الرقم (١٠) أكثر من المثلث الأيمن والمثلث الأيمن به رقم (١) أقل من المثلث الأيسر.

حل (٣) لو استبدلنا أرقام أى صف (أفقى أو عمودى) بحروفه من الجدول (أسفل) وجدنا أنها حروف لكلمة (أرنب)، وهو حيوان عشبى يعيش فى الغابات والصحارى، ويربى أحيانًا فى الحظائر وبيوت الريف.

حل (٤) سرعة الأرنب فى الساعة = مجموع أرقام أى صف فى المربع + رقم ٢٧.

مجموع أى صف = ٣٨+٢٧ = ٦٥ كيلومترًا فى الساعة

سرعة الأرنب فى الثانية = مجموع أى صف ـ رقم ٣٠

أى ٣٨ ـ ٣٠ = ٨ أمتار فى الثانية

حل (٥) رسم الحيوان بالألوان على يد اللاعب.

حل (٦) تتطابق جميع الصفوف الخمسة العمودية مع جميع الصفوف الخمسة الأفقية فى العدد والنوع والترتيب، وفى المجموع وهو (٣٨).

حل (٧) صفوف الأرقام هى ١٠، ٢٥، ٢ وهى متوازية مع مكعبات السطح الأبيض وعدد هذه الصفوف = ٧ صفوف.

<u>تابع الحل (٢) للعبة أنسى</u>

ثانيًا : ألعاب القطار لطفل ما قبل المدرسة

لعبة القطار رقم (١)

خطوات اللعبة :

فى مسابقة بين فريقين من الأطفال (الفريق المكون من ثلاثة أطفال)، يكلف المشرف أحد الفريقين (الذى أصابه الدور بالقرعة) بما يلى :

١- أن يتجه الفريق الفائز باللعب إلى اللافتة الصغيرة (أسفل اللائحة الكبيرة الخضراء) ليأتى لاعب من هذا الفريق بالمكعبات الحاملة للحروف الثلاثة المقابلة للأرقام الثلاثة، فى هذه اللوحة الصغيرة (المكعبات موضوعة على طاولة قريبة من القطار على بعد مسافة معينة).

٢- على الفريق - متعاونًا - أن يضع المكعبات الثلاثة على نوافذ القطار الأمامية خلف صورة الصقر، مبرزًا الحروف الثلاثة بحسب ترتيب أرقامها فى اللوحة الصغيرة.

٣- يعلن الفريق اللاعب (على لسان أحد لاعبيه) بأن الحروف الثلاثة لكلمة (صقر) الملصقة صورته على النافذة الأمامية للقطار.

٤- يكرر نفس العمل طفلان آخران (من نفس الفريق) مع كلمتين جديدتين، وصورتين مختلفتين.

إذا أنجز الفريق هذا العمل فى الوقت الذى حدده المشرف، اعتبر هذا الفريق فائزًا ومستحقًا ركوب القطار، ليدور به دورة كاملة فى ساحة اللعب، وبعدها تتكرر اللعبة مع فريق آخر منافس بكلمات جديدة وصور جديدة.

ملحوظة :

١- لعبة القطار (لكل مراحل الطفولة) من جنس قطارات اللعب المعروفة بمدن الملاهى والألعاب، ولكن بمواصفات خاصة كما هو موضح بالرسم.

٢- يمارس اللعب على أوجه المكعبات الخمسة المتبقية لحروف أسماء وشخصيات مناسبة مختلفة يختارها المشرف بحسب خطة مسبقة.

٣- تُمارس هذه اللعبة حركيًا بمجسمات خشبية أو بلاستيكية كما هو مفعل حاليًا مع لعبتّى (أنسى والطاولة) فى مركز توثيق وبحوث أدب الأطفال بالمنيل التابع للهيئة العامة لدار الكتب والوثائق القومية.