



Tashmim Al'ab Lughawiyah Min Khilali Al-Kalimat Almukhodiah Fi Qamus Al-Lughah Al-Indunisiyah Al-Kabir

تصميم ألعاب لغوية من خلال النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية في

قاموس اللغة الإندونيسية الكبير

Iwan^{1*}, Said Hassan Nassila²

¹Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

²STIBA Ar Raayah Sukabumi, Indonesia

*ibnusakun061@gmail.com

الملخص

الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الطلاب على معالجة اللغة في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير، وأنها من التقنيات الحديثة في تعليم اللغة الأجنبية، كما أنها تساعد الطلاب في السيطرة على مهارات اللغة. وهدفت هذه الدراسة إلى تعليم اللغة العربية للإندونيسيين المبتدئين بأسر طريقة للفهم والاستيعاب بلا ملل سواء في عملية التعليم أم التعلم، وذلك باستخدام الكلمات ذات النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية في ألعاب لغوية. واستخدمت هذه الدراسة المدخل الكيفي لتحقيق الأهداف، مستعينا في ذلك بالمنهج الوصفي التحليلي للحصول على المعلومات والحقائق في اختيار الألعاب اللغوية المناسبة في تدريب المهارات الأربعة. ويتم جمع تلك النظائر المخادعة من معجم اللغة الإندونيسية الكبير. وقد أثبتت هذه الدراسة على أن النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير يمكن للمدرس والطلاب الإندونيسيين المبتدئين الاستفادة منها في تدريسهم اللغة العربية، وذلك بأن يتم وضعها في ألعاب لغوية حسب المهارة اللغوية المختارة أثناء التدريس.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، النظائر المخادعة، تعليم اللغة العربية.

Abstract

Language games are one of the best methods that can help many students overcome language problems in dialogue, conversation, reading and expression, and it is one of the modern techniques in teaching foreign languages and also helps students in controlling language. This study aimed to teach the Arabic language to Indonesian beginners in the easiest way and easy to understand or understand with no boredom and drought in the process of teaching and learning, by placing words with deceptive counterparts between the Arabic language and the Indonesian language in designing language games. This study used the qualitative approach to achieve the goals, using the descriptive analytical approach to obtain information and facts in the knowledge of language games to train the four skills by identifying the words deceptive counterparts in the great Indonesian language dictionary. This study has demonstrated that the vocabulary with deceptive analogies between the Arabic language and the Indonesian language in the big Indonesian dictionary can be used by the Indonesian teacher and students, by making it and putting it into language games to teach the Arabic language according to the language skills in a complete unit of study.

Keywords: Language games, Homophones, Arabic teaching.

المقدمة

إن اكتساب اللغة عن طريق المعاشية هو أن يعيش الطفل مرحلة طفولته في بيئة معينة، ويتعرض للغتها ويتلقاها من والديه أو من مربيه أو من أقرانه فترة كافية، فيكتسب هذه اللغة بشكل طبيعي سواء أكانت لغة آباءه وأجداده أم لم تكن كذلك. أما اللغة الأجنبية فهي اللغة الثانية للناطقين غيرها كاللغة العربية بنسبة للإندونيسيين، فتعليم اللغة لهم ليس كتعليمها لأبنائها، ووجود مناهج تعليم اللغة العربية وأساليبها من أهم ما يحتاج إليه المعلم في عملية التعليم بسبب الصعوبات التي يواجهها متعلمو اللغة الثانية.

ومن هنا قد نجد بعض المدارس تدرس فيها اللغة العربية للإندونيسيين لكنها لا تقدم منهاجاً مناسباً لتوفير رغبات المتعلمين فيسأم الطلاب ويفترون حتى تصبح تلك اللغة ليست محبوبة لديهم، ومن هنا فإن دور هذا البحث هو - في ظني - تقديم منهج مناسب للمتعلمين وخاصة عند المبتدئين، وهو أن يتعلم الطلاب عبر الألعاب اللغوية، فالألعاب اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات وأثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم اللغة.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيراً من الطلاب على معالجة مهارات اللغة عندهم، فعن طريقها يتدرب الدارسون على استخدام اللغة التي يتعلمونها في مواقف طبيعية أو شبه طبيعية: فالدارس يستمع ليفهم التعليمات أو المعلومات التي يقدمها له المعلم أو دارس آخر، وهو يقرأها أحياناً، ثم إنه يتبادل الحديث مع المعلم ومع زملائه للاستفسار أو تبادل المعلومات، وكل ذلك يجري في جو من المرح والجدية

ممزوجين معا في آنٍ واحد، ودون إحساس بالملل أو الخجل، أو التصنع الذي قد يحس به في ظروف الدروس التقليدية.

منهج البحث

يعتمد هذا البحث على المنهج الوصفي التحليلي وهو "أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية الظاهرة." (دويدري، ٢٠٠٠م) فبناء على هذا المنهج سلك الباحث على الخطوات التالية: أولا: البحث عن النظائر المخادعة بين اللغتين؛ العربية والإندونيسية في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير، ثانيا: تقسيم تلك الكلمات حسب معانيها وتوثيقها بالرجوع إلى المعجم الوسيط وغيره من المعاجم العربية، وإلى المعاجم الإندونيسية الأخرى، ثالثا: تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية للإندونيسيين المبتدئين من خلال تلك الكلمات.

نتائج البحث

أ. تعريف مصطلح "تصميم"

التصميم لغة: عُرِفَ التصميم بالخطّة أو التخطيط أي أن يخطّط شيئاً لاستعداد ما للحصول على المقصود. وصمّم في كذا أو عليه: مضى في رأيه ثابت العزم، وصمّم السيف ونحوه: مضى إلى العزم. وهو خطة عزيمة وثابتة في رأي للحصول على ماخطّط عليه. واصطلاحا هو: عملية صنع قرار. وتنطوي عملية صنع القرار على مراحل متتابعة للوصول إلى هذا القرار ابتداءً من تحديد المشكلة وانتهاءً بحلّها.

ب. الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية كما حددها ج. جيبس "G.Gibbs" - نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعية، وكذلك عرفها مرعي وبلقيس بأنها: "نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة.

ت. نبذة تعريفية عن معجم الإندونيسية الكبير

قاموس اللغة الإندونيسية الكبير هو القاموس الرسمي الذي جمعه ورتبه مجمع اللغة الإندونيسية، ونشرته لجنة المكتبة الإندونيسية (Balai Pustaka)، وهذا القاموس كما ذكر عنه بامبانج سوديبويو (Bambang Sudiboyo) أنه يعتمد عليه كل من له مهمة في مجال التعليم، وكذا في مجال الترجمة والصحافة والتأليف وغيرها.

وقد طبع هذا القاموس أربع طبعات، فالطبعة الأولى في سنة ١٩٨٨م، ويحتوي على ٦٢,١٠٠ مفردة، والطبعة الثانية في سنة ١٩٩١م، ويحتوي على ٧٢,٠٠٠ مفردة، والطبعة الثالثة في سنة ٢٠٠٥م، ويحتوي على ٧٨,٠٠٠ مفردة، والطبعة الرابعة في سنة ٢٠٠٨م، ويحتوي على ٩٠,٠٠٠ مفردة، وهذه الطبعة التي اعتمد عليها الباحث في هذا البحث، والطبعة الآخرة في سنة ٢٠١٦م، ويحتوي على ١٢٧,٠٣٦ مفردة.

ج. رصد النظائر المخادعة بين اللغة الإندونيسية والعربية في قاموس الإندونيسية الكبير

فيما يلي رصد النظائر المخادعة بين اللغة الإندونيسية والعربية الواردة في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير تسهيلاً للقارئ، وهي كما يلي:

قائمة المفردات التي تم تحليلها

• كلمة (Kamp) وتشبها العربي "كم"	• كلمة (Kata) وتشبها العربي "قست"
• كلمة (Kapal) وتشبها العربي "كان"	• كلمة (Kail) وتشبها العربي "قيت"
• كلمة (Karih) وتشبها العربي "كفل"	• كلمة (Kamar) وتشبها العربي "قاد"
• كلمة (Karir) ونشبها العربي "كرى"	• كلمة (Kodi) وتشبها العربي "قاضي"
• كلمة (Kasar) وتشبها العربي "كرم"	• كلمة (Kawat) وتشبها العربي "قاضيان"
• كلمة (Kasur) وتشبها العربي "كري"	• كلمة (Laki) وتشبها العربي "قاهر"
• كلمة (Kabur) وتشبها العربي "كره"	• كلمة (Kol) وتشبها العربي "قال"
• كلمة (Karier) وتشبها العربي "كرر"	• كلمة (Kolak) وتشبها العربي "قلق"
• كلمة (Kas) وتشبها العربي "كاس"	• كلمة (Kolam) وتشبها العربي "قلم"

• كلمة (Kasa) وتشبها العربي "كاس"	• كلمة (Kotā) تشبها العربي "قات"
• كلمة (Kasar) وتشبها العربي "كسر"	• كلمة (Kawat) تشبها العربي "كوات"
• كلمة (Kasir) وتشبها العربي "كاسر"	• كلمة (Kubra) تشبها العربي "كبرى"
• كلمة (Kasur) وتشبها العربي "كثر"	• كلمة (Kumal) تشبها العربي "قمل"
• كلمة (Kata) وتشبها العربي "كت"	• كلمة (Kuntum) تشبها العربي "كنتم"
• كلمة (Kaba) تشبها العربي "كب"	• كلمة (Kurus) تشبها العربي "قرص"
• كلمة (Kabat) تشبها العربي "كبت"	• كلمة (Kusir) تشبها العربي "كُسر"
• كلمة (Kabau) تشبها العربي "كبوا"	• كلمة (Kusut) تشبها العربي "قسوت"
• كلمة (Kabit) تشبها العربي "كابت"	• كلمة (Kutil) تشبها العربي "قتل"
• كلمة (Kabur) تشبها العربي "كبر"	• كلمة (Kutub) تشبها العربي "كتب"
• كلمة (Kail) تشبها العربي "كيل"	• كلمة (Katifah) تشبها العربي "كاتفة"
• كلمة (Kais) تشبها العربي "كيس"	• كلمة (Kuat) تشبها العربي "كوت"
• كلمة (Kala) تشبها العربي "كل"	• كلمة (Kian) تشبها العربي "كيان"
• كلمة (Kalap) تشبها العربي "كلف"	• كلمة (Kiani) تشبها العربي "كياني"
• كلمة (Kalas) تشبها العربي "كلس"	• كلمة (Kilat) تشبها العربي "كيلت"
• كلمة (Kama) تشبها العربي "كم"	• كلمة (Kini) تشبها العربي "قيني"
• كلمة (Kamar) تشبها العربي "كمر"	• كلمة (Kista) تشبها العربي "قيست"
• كلمة (Kamir) تشبها العربي "كامر"	• كلمة (Kita) تشبها العربي "قيست"
• كلمة (Kali) تشبها العربي "كلئ"	• كلمة (Malih) تشبها العربي "مالح"
• كلمة (Lama) تشبها العربي "لما"	• كلمة (Malu) تشبها العربي "مالوا"
• ركلمة (Lana) تشبها العربي "لنا"	• كلمة (Man) تشبها العربي "من"
• كلمة (Lauh) تشبها العربي "لوح"	• كلمة (Mana) تشبها العربي "من"
• كلمة (Lauk) تشبها العربي "لوك"	• كلمة (Marah) تشبها العربي "مرة"
• كلمة (Libas) تشبها العربي "لباس"	• كلمة (Masih) تشبها العربي "ماسح"
• كلمة (Lima) تشبها العربي "لما"	• كلمة (Masak) تشبها العربي "مسك"
• كلمة (Mahal) تشبها العربي "محال"	• كلمة (Maskot) تشبها العربي "مسقط"

• كلمة (Majal) تشبها العربي "مجال"	• كلمة (Mudah) تشبها العربي "مدة"
• كلمة (Makan) تشبها العربي "مكان"	• كلمة (Nada) تشبها العربي "نادى"
• كلمة (Mal) تشبها العربي "مال"	• كلمة (Nadi) تشبها العربي "نادي"
• كلمة (Malah) تشبها العربي "ملح"	• كلمة (Nadim) تشبها العربي "نادم"
• كلمة (Malaka) تشبها العربي "ملك"	• كلمة (Nama) تشبها العربي "نام"
• كلمة (Malapa) تشبها العربي "ملف"	• كلمة (Nasi) تشبها العربي "ناسي"
• كلمة (Nawa) تشبها العربي "نوى"	• كلمة (Salak) تشبها العربي "سلك"
• كلمة (Nila) تشبها العربي "نيل"	• كلمة (Salam) تشبها العربي "سلام"
• كلمة (Rabun) تشبها العربي "رب"	• كلمة (Samak) تشبها العربي "سمك"
• كلمة (Raib) تشبها العربي "ريب"	• كلمة (Sama) تشبها العربي "سما"
• كلمة (Rami) تشبها العربي "رامي"	• كلمة (Samar) تشبها العربي "سمر"
• كلمة (Rana) تشبها العربي "ران"	• كلمة (Samin) تشبها العربي "سمين"
• كلمة (Ria) تشبها العربي "رياء"	• كلمة (Sari) تشبها العربي "ساري"
• كلمة (Roma) تشبها العربي "رمى"	• كلمة (Siak) تشبها العربي "سياق"
• كلمة (Royan) تشبها العربي "ريان"	• كلمة (Sialan) تشبها العربي "صيلان"
• كلمة (Romah) تشبها العربي "رماة"	• كلمة (Siar) تشبها العربي "سير"
• ركلمة (Ruwat) تشبها العربي "رواة"	• كلمة (Silat) تشبها العربي "صلات"
• كلمة (Sadah) تشبها العربي "سادة"	• كلمة (Silik) تشبها العربي "سلك"
• كلمة (Sadar) تشبها العربي "سدر"	• كلمة (Sok) تشبها العربي "سوق"
• كلمة (Sadis) تشبها العربي "سدس"	• كلمة (Sosor) تشبها العربي "صرصار"
• كلمة (Sagu) تشبها العربي "صاغوا"	• كلمة (Subur) تشبها العربي "صبر"
• كلمة (Saka) تشبها العربي "شك"	• كلمة (Sudut) تشبها العربي "سدود"
• كلمة (Sakit) تشبها العربي "ساكت"	• كلمة (Sudah) تشبها العربي "سودء"
• كلمة (Saksi) تشبها العربي "شخصي"	• كلمة (Sukun) تشبها العربي "سكون"
• كلمة (Saku) تشبها العربي "ساكوا"	• كلمة (Sulam) تشبها العربي "سلام"
• كلمة (Sal) تشبها العربي "سل"	• كلمة (Suri) تشبها العربي "صوري"
• كلمة (Salah) تشبها العربي "صالة"	• كلمة (Tabah) تشبها العربي "تبة"

• كلمة (Tabir) تشبها العربي "تعبير"	• كلمة (Tankis) تشبها العربي "تنقيص"
• كلمة (Tahadi) تشبها العربي "تحدي"	• كلمة (Tani) تشبها العربي "تعني"
• كلمة (Tahu) تشبها العربي "تاهوا"	• كلمة (Tarik) تشبها العربي "تارك"
• كلمة (Taji) تشبها العربي "تاجئ"	• كلمة (Tari) تشبها العربي "تاري"
• كلمة (Taksir) تشبها العربي "تكسير"	• كلمة (Usul) تشبها العربي "أصول"
• كلمة (Tanam) تشبها العربي "تنام"	• كلمة (Wadah) تشبها العربي "وحدة"

د. تصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية من خلال النظائر المخادعة للإندونيسيين المبتدئين

في هذا البحث كان التركيز على تصميم ألعاب لغوية حسب المهارات اللغوية الأربع؛ وهي ألعاب مهارات الاستماع، وألعاب مهارات الكلام، وألعاب مهارات القراءة، وألعاب مهارات الكتابة.

١. ألعاب مهارات الاستماع

اسم اللعبة	رفع اليدين
المهارة	الاستماع
المستوى	المبتدؤون
الوقت	دقيقة واحدة
الوسيلة	النظائر المخادعة
عدد اللاعبين	٥ أشخاص
الإجراء	يختار المعلم عددا من الطلبة، بشرط ألا يزيد على خمسة، فيوقفهم في صف، ويطلب منهم أن يرفع كل منهم يده اليسرى بعد سماعه كلمة من النظائر المخادعة فيها حرف(س)، ويرفع اليمنى عند

سماعه كلمة من النظائر المخادعة فيها حرف (ص)، ويسرع المعلم في الإيقاع، ويخرج كل من أخطأ ليحل محله طالب آخر.

مثال النظائر المخادعة:

سُم	سَلَام	سَلَّمَ	سُكُون	سُدُود
ا				
صُ	صَرَّصَار	صِلَات	صَالَة	صَاعُوا
بُر				

٢. ألعاب مهارات الكتابة

اسم اللعبة	البحث عن الكلمات
المهارات	الكتابة، والقراءة
المستوى	الجميع
الوقت	١٠ دقائق
الوسيلة	السبورة
عدد اللاعبين	جميع الطلاب
الإجراء	أن يلاحظ الطالب ما في البيان من النظائر المخادعة، ثم يبحث عن الكلمات في الصندوق.

مثال:

تَاهُوا	مَالُوا	صِيْلَان	أُصُولُ
وَحْدَةٌ	تَنْفِيص	قُسُوت	سَاكِتٌ

ك	ر	ص	ي	ل	ا	ن
ق	ل	ا	س	ق	ع	ط
س	أ	ت	ا	هـ	و	ا
و	ص	ن	ك	م	ب	ك
ت	و	ق	ت	ص	ش	خ
ا	ل	ي	و	ح	د	ة
ة	ن	ص	ي	ج	س	ث

٣. ألعاب في مهارات الكلام

اسم اللعبة	القاموس المصور
المهارات	الكلام والكتابة
المستوى	الجميع
الوقت	١٠-١٥ دقيقة
الوسيلة	الصور المعرضة
عدد اللاعبين	١-٢ شخصان
الإجراء	أن يذكر الطالب اسما يناسب الصورة ثم يكتبها في القائمة المجهزة.

مثال الكلمة من النظائر المخادعة:





اكتب الإجابة في هذه القائمة:

.....٩٧٥٣١
.....١٠٨٦٤٢

٤. ألعاب في مهارات القراءة

أين الخطأ	اسم اللعبة
القراءة والكتابة	المهارات
الجميع	المستوى
١٠-١٥ دقيقة	الوقت
الجملة الخاطئة	الوسيلة
جميع الطلاب	عدد اللاعبين
أن يقرأ الطالب في كل جملة من الجمل الآتية كلمة بها الخطأ	الإجراء

ضع خطاً تحت الكلمة الجاطئة، واكتبها، ثم اكتب الكلمة صحيحة.

فصل	فسل	العطلة في <u>فسل</u> الخريف	١
		<u>مشك</u> محمد القلم والكتاب	٢
		<u>مت</u> دورك أن تلقي الكلمة؟	٣
		عمر رجل <u>ساق</u> لا يتكلم كثيراً	٤

		ندى أحمد صديقه	٥
--	--	----------------	---

خلاصة البحث

بناء على ما تقدم عرضه وبيانه خلال هذا البحث المتواضع، استخلص الباحث أهم النتائج التالية:

١. أن التصميم هو عملية صنع القرار على مراحل متتابعة للوصول إلى هذا القرار ابتداءً من تحديد المشكلة وانتهاءً بحلّها.
٢. أثبت الباحث في هذا البحث أن هناك النظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية في قاموس الإندونيسية الكبير وعددها بلغ 139 مفردة من حرف K إلى حرف Z.
٣. أثبتت هذه الدراسة على أنالنظائر المخادعة بين اللغة العربية واللغة الإندونيسية في قاموس اللغة الإندونيسية الكبير يمكن للمدرس والطلاب الإندونيسيين المبتدئين الاستفادة منها، وذلك بتصميم ألعاب لغوية لتعليم اللغة العربية حسب المهارات اللغوية في وحدات دراسية كاملة، ووضع الباحث لكل مهارة لغوية لعبة خاصة.

المراجع

- Ali, M. 2005. *Al Al'Ab Al Lughowiyah Wa Dauruha Fi Tanmiyati Maharotil Al Lughah Al Arabiyah*, Maktabah At Tholabah Al Jamiyah. Amman.
- Ibrahim al fauzan, A .1432 H. *Idhoat Li Mualimi Al Lughah Al Arabiyah Li Ghairi Al Nathiqina Biha*, Al Arabiyah Lil Jami`. Ar Riyadh.
- Mustofa, N. 1983. *Al Alab Al Lughowiyah Fi Ta`Limi Al Lughot Al Ajnabiyah*, Darul Marikh. Ar Riyadh.
- Muhammad Rajab fadlullah, 2005. *Al-Al'ab Al-lughowiyah lilathfal qobla madrosah*. Al-qohirah

Duwaidri, R. 2000. *Al Bahs Al Ilmi Asasiyatuhu Al Nadhoriyah Wa Mumarosatuhu Al Amaliyah*, Darul Fikar. Bairut.

Mukhtar umar, A. 2008. *Mukjam Al Lughah Al Arabiyah Al Muasiroh*. Alamul Kutub. Al qohiroh.

Ibrahim, H. 1987. *Al Ittijahat Al Muasiroh Fi Tadrissi Al Lughah Al Arabiyah Wal Lughah Al Hayyah Ukhro Li Ghoiri Al Nathiqina Biha*, darul fikar. Bairut

Mu'jam al-wasit, 2011, Maktabah Asyuruk Addulah

Rusdi Ahmad Tho'imah, Dll, 2010. *Al-Marja' Fi Manahij Ta'lim Al-Lughoh Al-Arrabiyah Lilnathiqina Bilughat Ukhra*. Al-Qahirah: Darul Al-fikri Al-arobi

Musa Hamid, 2009. *Madkhol Ila Al-lughowiyah*. Maktabah Ar-rusd

Departemen Pendidikan Nasional, 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. PT Gramedia Pusaka Utama