سلسلة نشرات تربوية للمعلمين (٢)

مسرح الأطفال المدرسي

عنوان الكتاب بالاسبانية

Teatro Gyia Padagogica
Para Maystros

منشورات وزارة التربية الكوبية - ١٩٧٦
قسم التربية الفنية

ترجمة: أحمد يعقوب

مراجعة لغوية: أنس العيلة

الطبعة الأولى ٢٠٠١

مركز القطان للبحث والتطوير التربوي
مؤسسة عبد المحسن القطان - فلسطين

تصميم الغلاف والإخراج الفني مؤسسة الناشر للدعاية والإعلان

المحتويات

مقدمة ٥
التمثيل المدرسي ٦
الفرق بين أداء الكبار وأداء الأطفال ٦
أهمية اللعب والمنافسة في الفعاليات المسرحية للأطفال ٧
مبادئ عامة حول ألعاب خشبة المسرح ٧
كيف نهيئ لعبة على خشبة المسرح؟ ٨
المنافسة ١٠
دليل الأسئلة -المحفزة ١١
دليل الأسئلة المحفزة انطلاقاً من لوحة ١٢
لعبة الشخصيات ١٦
لعبة الفضاء/المكان ١٧
لعبة الحوار المرتجل ١٨
مقدمة وخلق حكاية انطلاقاً من غرض محدد لمادة تدريسية ٢١
لعبة مسرحية ٢٤
لعبة على خشبة المسرح ٢٧
ترتيب العوامل لا يربك الإنتاج ٢٩
لعبة الحوار المكتوب ٣١

مسرح الأطفال المدرسي

(إرشادات تربوية)

مقدمة:

هذا الكتاب يهدف إلى مساعدة معلمي الصفوف الابتدائية على تطوير النشاطات المسرحية التي تقام في المدارس، لهذا الغرض تم وضع منهج تربوي بسيط ينطلق من توجيه أسئلة -محفزات- تسهل تطوير هذه الفعاليات. والأهداف الأساسية لذلك هي تحفيز وتطوير الإبداع عند الطفل، وتحقيق المشاركة الجماعية لطلاب الصف من خلال عنصر اللعب غير المنفصل عن تفاصيل حياة الاطفال. إنها مهمة تهدف إلى الإرشاد في توظيف الألعاب على خشبة المسرح، وربط التمثيل المدرسي بمضامين جادة لمواد متعددة، كوسائل لتقوية الاستيعاب في مرحلتي تكوين المفاهيم التجريدية والتطبيقية عند الطفل. وفي هذا الكتاب تم إدخال-على سبيل المثال- بعض الألعاب المسرحية القائمة على مواضيع خاصة للمواد التدريسية كمادة إيضاحية ستساعد في الحصول على استيعاب جيد لكيفية استخدام الفعالية المسرحية، وليس لخلق ممثلين، إنما لإدخال الأحاسيس إلى الذين ندرّسهم الخصائص الأكثر فائدة للتمثيل الفني.

التمثيل المدرسي:

التمثيل المدرسي (العمل المسرحي) كان، ولا يزال، خاضعاً إلى عنصرين أساسيين، هما: الإلقاء أو الإنشاد، وجعل العمل المسرحي عملاً درامياً. ومع هذا، فإن شكل العمل الذي تم فيه تطوير هذين العنصرين لم يتم استخدامه كاملا.

في أحدهما، كما في الآخر، يتم فرض عالم طفولي على الطفل من خلال عيون الكبار: عالم طفولي نحن نتخيله، ونحن نصنعه.

في المقام الأول يلقي الطفل قصائد لا يفهم الكثير منها. وكذلك يقدمها بالطريقة التي نريدها نحن، -عليه أن يرتدي تلك الملابس، أو أن يقوم بحركات نحن أبدعناها انطلاقاً من نظرتنا وفهمنا للمسرح-عليه أن يحفظ عن ظهر قلب، وعليه أن يكرر، فيما بعد، مقاطع طويلة لنحصل على إلقاء «إنشاد» بلا أحاسيس وبلا قناعة من قبل الطفل. وبهذا يكون قد حصل أثناء الأداء التمثيلي على قليل من مشاركته الخاصة. فبدلاً من تحفيز طاقاته الإبداعية وتطويرها فنياً فإنه يتم تحديده. فلا يطور خياله الذي هو غنيّ جداً ومهم جداً في هذه المرحلة من حياته.

لهذا، عندما نعد عملاً درامياً مدرسياً علينا أن نكون حذرين في ألا نطبق تقنيات مسرح الكبار، لأن الطفل لا يستطيع التجاوب بنفس طريقة فنان مع المحفزات التقنية، ومع التأكيد أن الغرض ليس تكوين ممثلين في المدرسة، إنما، وبشكل أساسي، إيقاظ الأحاسيس عند الأطفال وتطوير مخيلاتهم.

الفرق بين أداء الكبار وأداء الأطفال:

الأداء التمثيلي هو نشاط ذهني وعاطفي، فالممثل من أجل أن يؤدي عملاً تمثيلياً يقوم بتحليلٍ معقد للشخصيات التي سيقدمها، فيذهب إلى معايشة شخصيات حيّة، وإلى الرصد المباشر لشخصيات أخرى... (نشاط ذهني). نتائج هذه التحاليل تحمله على الأداء الواعي، وعلى إعادة إنتاج -على خشبة المسرح- كل ما يحققه الإنسان بشكل غير واعٍ -إيماءات، سلوك- فيشعر بأن أفعال العمل هذه هي أفعاله الذاتية (نشاط عاطفي)، عند الطفل - وقبل أيّ شيء في الأعمار الصغيرة- يقتصر الأداء على التقليد ذي الخصائص الخارجية للشخصية عند تمثيلها. هل يعني هذا أنّ الأطفال لا يستطيعون التمثيل؟ الإجابة هي على الإطلاق لا، بل يعني أنّ المناهج التي طبقناها عليهم يجب أن تختلف عن المناهج المطبقة على الكبار.

فالطفل عندما يلعب لا يفعل شيئاً آخر أكثر من أن يُمثل، وعندما يركب على يد المكنسة و«يعتقد» أنها حصان فإنه يُمثل. وعندما تلعب الطفلة مع دميتها وتحاكيها لا تفعل شيئاً أكثر من أنها تُمثل. وعندما يتساءل طفل في نفسه ويجيب بنفسه فإنه لا يفعل شيئاً أكثر من أنه يُمثل، إذ إن حاجة الاتصال -أو استحالة تواصله مع الكبار- تحمله على خلق شخصية أخرى يمكنه التحاور معها، لكن هذا «التمثيل» هو تمثيل غير واعٍ. فإذا طلبنا من الأطفال أنفسهم أن يكرروا هذه الألعاب أمام أشخاص كبار فإنهم في غالبية المرات سيرتبكون، لأن هذا يعني تمثيلاً واعياً.

ماذا نقترح إذاً من أجل تحقيق الأداء التمثيلي (العضوي) عند الطفل؟ وما العمل من أجل الحصول على مسرح مدرسي؟

علينا النفاذ إلى عالم الطفل ومحاكاة مخيلته ليعطينا الحقيقة الطفولية التي تنشأ من تلقاء نفسه، وليس من عالم طفولة راشدة، ولتحقيق ذلك لا يوجد شيء أفضل من اللعب كوسيلة لبناء مسرح الطفل.

أهمية اللعب والمنافسة في الفعاليات المسرحية للأطفال:

إذا قمنا بتحليل الألعاب الطفولية فإننا نرى أنه يوجد في جميعها عنصر أساسي، هو المنافسة.

المنافسة من أجل إثبات الإمكانات (من يركض أكثر، من يقفز أكثر، من يرمي الكرة أكثر...الخ) في عنصر المنافسة هذا يتم تطوير صراع أو تناقض، إذ إنه دائماً يوجد فريق يتعارض مع تحقيق غرض فريق آخر.

العنصر الأساسي في المسرح هو الصراع الذي ينتج عن مواجهة الشخصيات أو الفرق التي تتصارع من أجل تحقيق الأغراض المتعارضة، فكما في الألعاب الطفولية، وكما في الأداء المسرحي، فإن المنافسة هي المحفز الأول الذي يسمح بتطويرهم، فإذا كان لجانب اللعب الطفولي عنصر التمثيل، فإن للمسرح من جانبه عنصر اللعب، إذ إن الأداء التمثيلي ليس أكثر من لعبة في الواقع.

الممثلون يلعبون مع الحياة، يستنسخون شخصيات، حالات، مشاكل، ويتنافسون من أجل تحقيق غرضهم.

يقوم الطفل في اللعب بأداء فعالية عاطفية، ويؤمن بما يفعله، لأن غرضه هو الانتصار في المنافسة وإرضاء الدور الذي يقع عليه تمثيله في اللعبة، وهذا ما يُولد في أعماقه. إنها بواعث داخلية، ليس لأننا نقول له ذلك، إنما لأنها نابعة من قلبه، من هنا فإن هذا العنصر المشترك بين ألعاب الطفولة والمسرح هو قاعدة أو نقطة انطلاق للألعاب على خشبة المسرح.

مبادئ عامة حول ألعاب خشبة المسرح:

١- ألعاب المسرح هي محفزات لتطوير القدرات الخلاقة عند الطفل، ليست شيئاً يفرضه الكبار الذين يظنون أن ذلك هو عالم الطفل، حيث لا يمكن تحقيق شيء آخر أكثر من محاصرة مخيلة الطفل.

٢- في الألعاب على خشبة المسرح تجب مشاركة جميع أطفال الصف، ويجب ألا يكون عملاً مقتصراً على الاختيار، أي اختيار الأفضل من الطلاب للقيام بالتمثيل واستخدام البقية كجمهور، في ألعاب خشبة المسرح يكون الطفل هو الجمهور والممثل.

إن عدم الاختيار لا يلغي حقيقة وجوب تمييز الفائزين في المنافسة، فعندما يكون الأطفال جميعهم مشاركين في اللعبة يكون عنصر اللعبة هو الأكثر أهمية، وليس الأداء التمثيلي. فالمنجز الفني الذي تمت تأديته يجب أن يكون نتيجة عمل ساهم فيه جميع الأطفال، لأن عملية تحضير هذا المنجز الفني تنمي الحس الجمالي.

٣- الأشكال والحلول على خشبة المسرح يجب أن تمضي نحو الحل في شكل لعبة وليس من خلال آراء مسرحية متعارف عليها في مسارح الكبار ليست مفهومة من قبل الأطفال- هذا لا يعني إلغاء تلك الأشكال، إنما تقريبها إلى ذهنية الأطفال - مع أخذ أعمار الأطفال

بالحسبان، على سبيل المثال، فإن طلاب الصف السادس وما فوق بإمكانهم استيعاب الكثير من هذه الأشكال بالقدر نفسه الذي لدى الكبار. نوصي بعدم استخدام كل غرفة الصف كفضاء مسرحي لأسباب عدة، منها:

أولاً: لأن جميع أطفال الصف شاركوا، ولا يوجد جمهور.

ثانياً: لأن الطفل عندما يلعب لا يحده فضاء، إذ إنه لا يلعب من أجل أن يكون مراقباً.

ثالثاً: لأن ذلك يعطيه إمكانية -عندما لا يشعر بالمراقبة- التركيز بشكل أفضل، وبالتالي تحقيق تمثيل داخلي وإيمان كبير بالدور الذي يقدمه عندما يتحرر من الأحاسيس التي يخلقها الشكل التقليدي للتمثيل (خشبة المسرح أمامها مدرج أو مقاعد مشاهدين).

رابعاً: الإمكانية التي تتوفر لتحويل غرفة الصف إلى فضاء جديد ينمي الحالة الإبداعية الخلقية. هذا لا يستثني استعمال خشبة المسرح- المدرج في لحظات معينة، مع ملاءمة اللعبة لهذا الفضاء التقليدي. وعلى عناصر السينوغراف أن تكون مهيأة من الموجودات الضرورية في أية غرفة صف في المدرسة (مقاعد، طاولات ... إلخ).

فإضافة إلى أنها تصبح حلا لمسائل صعبة بالنسبة للمدرس، فإنها تنمي مخيلة الأطفال، ومع أننا نمتلك هذه المواد فإننا ننحى من أجل تعويضها بالعناصر المشار إليها.

توجد إمكانية إضافة لوازم، كعناصر الملابس، إذ إنه، وللأسباب ذاتها المشروحة في السينوغرافيا، نطالب بعدم استعمالها.

د- يجب أن يكون لعنصر اللعب حضور دائم، وإن كان على طريقة منهج البروفة أو عن طريق الإرشاد- المحفز (نوصي بالأخير).

هـ- الحل الأخير للألعاب المسرحية يجب ألا يأخذ صفة تمثيلية، أو استعراضا بالمعنى التقليدي للكلمة، بل يجب أن يكون لها منحنى تعليمي-تربوي، على الرغم من أن هذا لا يمكنه نزع إمكانية جعل اللعبة متكاملة، وتقديمها كأنها مهرجان أطفال، وفي حالته يجب ملاءمة الظروف له.

كيف نهيئ لعبة على خشبة المسرح؟

العنصر الأكثر أهمية في إنجاز الألعاب المسرحية هو عنصر المنافسة ومن خلاله ننمي العنصرين المهمين للعبة المسرح وهما: الدراما والتنفيذ على المسرح.

في الأولى يجب تضمين عناصر الوقائع، الأدلة، الحوارات، وفي الثانية يجب تضمين الجوانب الجوهرية من أجل تمثيل الدراما، فعلى سبيل المثال: كيف سيكون خلق الشخصيات، حركاتها، الفضاء، وارتجال الحوار.

الألعاب المسرحية يمكن العمل عليها انطلاقا من أي ثيمات، لكن دائماً باستعمالنا عامل التحفيز كباعث، والذي يمكن له أن يكون:

١- عملاً مسرحياً مكتوباً.

٢- حكاية.

٣- وسيلة إيضاحية (لوحة).

٤- موضوعاً خاصاً من أية مادة تدريسية.

من هذه المحفزات الأربعة، فإن العمل المسرحي هو الأكثر سهولة لتهيئة لعبة مسرحية، فالجانب الدرامي صار معطى في العمل، واللعبة ستكون متجهة فقط نحو الإنجاز، أي المونتاج.

في حالة (اللوحة) يتم إنجاز المرحلة الدرامية من خلال تخيل الواقعة انطلاقاً من رؤية اللوحة، وفيما بعد يتم المونتاج.

وفيما يخص المحفز الذي يؤخذ من موضوع مادة تدريسية، فهذا يتطلب عملا أكثر من قبل المدرس إذ يجب عليه أن يجد حكاية أو حادثة منطلقاً من مواضيعها، ولاحقاً ينجز المونتاج والتنفيذ.

أما في الجانب الدرامي فيوجد عنصران مهمان يجب أخذهما بالحسبان: هما المقدمة والحادثة.

المقدمة: وهي نقطة البداية- المحفز الأول- والتي من خلالها سيبدأ بناء اللعبة، فالمقدمة هي حاملة الرسالة، إنها التعليم الذي نريد بثه إلى الجمهور، والنتيجة التي سيصل إليها المشاهد بعد إنهاء مشاهدته العرض.

فمثلاً، بعد مشاهدة عمل يتحدث عن العناد يجب إيصال الفكرة إلى المشاهد، وهي: يجب علينا ألا نكون غير مطيعين.

فالبناء المسرحي يجب أن تكون له وظيفة إبراز هذه الفكرة الأساسية، وإيصالها إلى المشاهد، والأفكار التي نريد بثها إلى الجمهور يجب أن يكون التعبير عنها ممكناً في جملة قصيرة مثل:

١- يجب علينا الحفاظ على الأشجار.

٢- بوحدتنا نكون أكثر قوة.

٣- يجب علينا احترام المسنين.

٤- سندافع عن الوطن كلما احتاج الأمر.

٥- الشجرة التي نزرعها اليوم، ستعطي الظلال لإنسان المستقبل.

وكما هو واضح في الأمثلة السابقة، فإن ثيمات المقدمات يمكن لها أن تكون منوعة، مثل: (الواجبات الوطنية، العمل، المنزل، المدرسة...الخ).

أما في الحالة التي نستعمل فيها وسيلة إيضاح (لوحة) فإن المقدمة ستنشأ تلقائياً، ومنها سوف تُستنبط الحكاية، والتي انطلاقاً منها -المقدمة- سيقوم الأطفال بالتخيّل، على الرغم من أننا لا نستثني إمكانية أن يكون المدرس وضع مقدمة مستنبطة من اللوحة ذاتها.

الحادثة /الواقعة: عندما يتم تحديد المقدمة، علينا أن نبرهنها بالطريقة التي يلتقط المشاهد فيها بنفسه الفكرة المركزية التي نريد إيصالها من غير حاجة للتعبيرعنها مباشرة، الشيء الذي يتحقق من خلال الأفعال التي تؤلف الحادثة/ الواقعة.

إن مجموع هذه الأفعال يمكن تعريفها بسلسلة الوقائع، ويمكن تقسيمها إلى ثلاثة أجزاء:

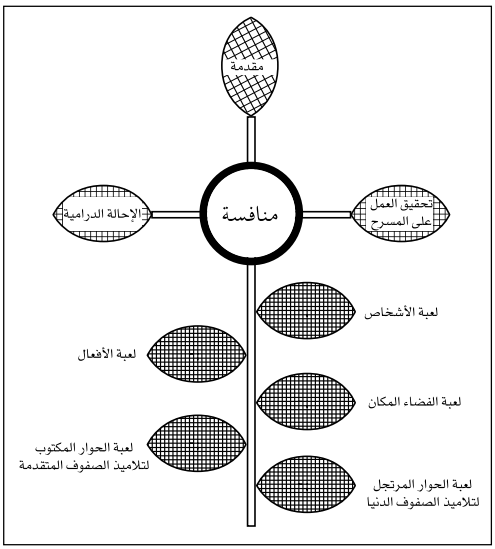
١- مجموعة الوثائق (الإيضاحية): وهي التي تتضمن كل العناصر الإعلامية، مثل: أين تجري المحادثة؟ من هم المشاركون؟ (أشخاص، حيوانات، نبات.....الخ)، ماذا يفعلون؟

٢- مجموعة وقائع الصراع أو العقدة: وهي تلك الوقائع التي تواجه كلا الفريقين، والشخصيات التي لديها أهداف متعارضة.

إن إيجاد الصراع في الحادثة له أهمية حيوية، إذ إنه يمثل نقطة التقاء الفكرتين اللتين تتحركان في كل عمل مسرحي.

إحدى تلك الأفكار هي بالتحديد الفكرة المعبر عنها عبر المقدمة التي نسميها «أطروحة»، والفكرة المضادة، أو المتعارضة مع فكرة المقدمة، نسميها ضد «الأطروحة».

٣- مجموع الوقائع المؤدية إلى النهاية أو الحل: والتي هي متضمنة لكل الأفعال التي تعطي حلاً للصراع المطروح، وهذه الوقائع ستجعل المقدمة أو الأطروحة تنتصر.



شكل ١

كمثال على ما سبق شرحه يمكن رؤية حادثة لعبة القطط التي عرفت كيف كان عليها أن تتحد إذا أرادت هزيمة الفئران.

إن تشذيب الواقعة في سلسلة وقائع يفرض علينا وضع الشخصيات الضرورية للعمل (الشكل رقم١).

المنافسة:

المنافسة كما سبق أن ذكرنا هي منهج إنجاز الألعاب على الخشبة، ابتداءً من مرحلة الإعداد كما هي في مرحلة إنجاز العمل أو المونتاج.

والمنافسة تنجز بوساطة دليل الأسئلة-المحفزة. وبهذا الدليل يمكن إنجاز ألعاب متنوعة في مرحلتي الدراما والإنتاج وهذه الألعاب هي لعبة الأفعال (الأحداث)، ولعبة الحوار المكتوب بعد ارتجاله- مثال صفحة (٤٨) هذه اللعبة يمكن انجازها فقط ابتداء من الصف الرابع- في مرحلة إنجاز العمل على الخشبة، ولعبة المكان (الفضاء-السينوغراف)، ولعبة الشخصيات، ولعبة الحوار المرتجل (لطلاب الصفوف الدنيا بشكل أساسي).

إن غرض دليل الأسئلة المحفزة هو توجيه الطفل إلى أن يفكر، وكذلك تمكينه - من خلال أحداث ووقائع- من حل المسائل المتنوعة المطروحة في كل مرحلة من مراحل اللعبة المسرحية. هنا سيكون المدرس مجرد وسيط فقط بين الطفل وإبداعه، وفي الوقت نفسه سيشجع المدرس، عبر الأسئلة، الخلق الإبداعي عند الطفل.

إن تحقيق القسط الأكبر من الإبداع سيكون حافزاً للمنافسة بين الأطفال، ومن أجل تحقيق التقييم يقوم المدرس بشكل أولي بتقسيم طلاب الصف إلى فريقين أو أكثر كما يراه مناسباً، واعتماداً على عدد طلاب الصف. ويسمي أو يضع اسماً لكلا الفريقين، ويمكنه أن يأخذ أسماء أدباء ومسرحيين وطنيين وأجانب، ويكتب على السبورة تحت اسم الفريق أسماء أعضاء الفريق، وإلى جانب الأسماء يمضي بوضع علامة لكل عضو على كل إجابة مقبولة. والحلول ستكون خاضعة لأغلبية الصف حتى تكون مقبولة، في حين يوجه المدرس فقط هذه المباريات، ولا يفرض رأيه بتاتاً.

نقدم نموذجاً لدليل الأسئلة -المحفزة في الألعاب المختلفة، مع أن هذا لا يعني أن هذا النموذج هو الذي يجب استخدامه من المدرس، إذ إن كل ثيمة مختارة يجب أن يكون لها دليل خاص معدّ من المدرس اعتماداً على مستويات الأطفال وخصائص غرفة الصف.

دليل الأسئلة -المحفزة:

في التمثيل المدرسي طريقتان للإنجاز: عبر الارتجال، وعبر «البروفة» وهي التمارين المبرمجة خلال وقت معين للعمل المسرحي المنشود إنجازه، مستخدمين نظام حفظ الذاكرة للنص من قبل الطفل، مع أن هذه الطريقة -حتى هذه اللحظة- هي الأكثر شيوعاً ولأكثر استعمالا، في حين نرى أن استخدام طريقة «الارتجال» أقل استعمالا وأقل شيوعا عند المدرسين.

فالطريقة الثانية -البروفة- لها الصعوبات التالية: الوقت الذي يحتاجه عمل المونتاج، والجهد الكبير الذي تمثله للطفل عملية الحفظ غيباً لنص طويل في كثير من الأحيان، والذي يعطي كنتيجة أداءً إلقائياً، وفي المحصلة يعطي قليلاً من التطور الفني. كما أن ذلك يحتاج إلى شخص مؤهل (موجه في الفنون أو مدرس مختص في هذا المجال) عدا الاحتياجات المادية.

أما من خلال منهج الارتجال فيمكن تحقيق أداء - عند الطفل - أكثر تلقائية،ومن داخله، وكذلك تطوير قدراته الإبداعية والتعبيرية انطلاقاً من وجهة نظر الطفل نفسه، وليس من وجهة نظر الكبار (المدرس)، لكن لهذا المنهج صعوبات أيضاً:

ففي المقام الأول يجب أن يكون الارتجال بإمرة شخص مختص (مدرس أو موجه)، إذ إن الطفل يحتاج إلى تدريب ذاتي، وفوق أي شيء طلاب الصفوف الأولى.

إن استيعاب دليل الأسئلة-المحفزة يمكّن المدرس من النجاح من غير الحاجة لأن يكون مختصاً في كيفية تطوير قدرة الطفل على الارتجال.

فمن خلال هذا الدليل، يستطيع المدرس جعل الطفل يتخيل ويبدع سلسلة من الحالات بوساطة المحاكمة العقلية، التي سيجد نفسه مجبراً عليها من أجل الإجابة على الأسئلة المذكورة التي تم وضعها، وسوف تحمله على خلق بناء اللعبة المسرحية. إن طريقة الارتجال بوساطة دليل الأسئلة المحفزة تختلف عن طريقة الارتجال التقليدية، إذ إن الأخيرة تسمح للمثل أن يرتجل فقط الموضوع العام الواجب عليه إكماله، في حين في الارتجال الأول سيضع كل مخيلته وعبقريته لينمي الحالات المتعددة التي يمكن أن تنشأ وهي مهمة معقدة جداً بالنسبة للأطفال في أعمار معينة.

من خلال أسئلة المعلم فإن الطفل يتشجع على تخيل الحالات المتعددة بوساطة المحاكمة العقلية أولاً، وبالإجابة فيما بعد، ويصل لإثبات الوقائع الأساسية التي تجري في الواقعة بوساطة الإعادة. ينطوي دليل الأسئلة-المحفزة على أربع ألعاب أساسية، هي:

١- لعبة الوقائع (الأفعال، الأحداث).
٢- لعبة الأشخاص.
٣- لعبة المكان(الفضاء).
٤- لعبة الحوار المرتجل أو المكتوب

دليل الأسئلة المحفزة انطلاقاً من لوحة:

على المعلم أن يُطلع الأطفال على لوحة فنية لفترة (٥ دقائق)،ثم يقسم طلاب الصف إلى فريقين أو أكثر حسبما يرغب، ويبدأ بتوجيه أسئلة مختلفة إلى الأطفال حول اللوحة.

- **لعبة الوقائع:**

١- كم صورة ترى في اللوحة؟

٢- كم عدد الحيوانات، وكم عدد البشر؟

٣- ما هي العناصر الأخرى الموجودة فيها؟ (أشجار، بيوت،...الخ)

٤- ما هي الألوان التي يرتديها الأشخاص الذين يبدون فيها؟ وما هو اللون الطاغي على اللوحة؟

٥- ما هي الأحداث(الأفعال) التي يقوم بها الأشخاص في اللوحة؟

٦- تخيل حكاية يمكن أن يحكيها أشخاص اللوحة؟ (شكل (٢)

إذا كان من الصعوبة تخيل الحكاية، يمكن للمدرس أن يساعدهم من خلال أسئلة أخرى حول اللوحة التي هي محط الأسئلة، حيث تطرح الأسئلة بالطريقة التي تجعلهم يرون تلك التفصيلات التي لم يتمكنوا من اكتشافها بمفردهم.

هذه السلسلة الجديدة من الأسئلة يتم طرحها فقط في حالة عدم تمكن الأطفال من إيجاد الحكاية عبر السلسلة الأولى من الأسئلة. لنأخذ مثلاً (شكل ٣):

١- ماذا تفعل الكتاكيت بالدودة؟

لماذا تشدها؟ يمكن توجيه هذه الأسئلة وغيرها إلى أن يجد الأطفال إجابة بأن كتكوتين يتنازعان، لأن الاثنين يريدان أكل الدودة.

٢- أيهما عثر على الدودة أولاً؟ ماذا تفعل الكتاكيت في البستان؟ الإجابات يمكن أن تكون: الكتكوت الذي على اليمين أو الكتكوت الذي على اليسار خرجا للتنزه أو خرجا بحثاً عن الأكل...الخ.

٣- ما هي أسماء الكتاكيت؟

يمكن أن يضع الأطفال لهما أسماء عدة، انطلاقاً من لون الكتاكيت، والشكل، والحجم، وسلوك كل كتكوت، أصفر، أسود، كتكوت غضبان، كتكوت فرحان .....الخ.

٤- ماذا يفعل الكتكوت الأصفر والكتكوت الأسود اللذان يبدوان في عمق اللوحة؟

إجابات محتملة: • يريدان انتزاع الدودة من الكتكوتين الآخرين.

• يعلقان على مجادلة الكتكوتين .....

٥- بأي صيغة يعلق هذان الكتكوتان على تصرف الكتكوتين المتنازعين على الدودة؟

إجابات محتملة: • منزعجين، فرحين.....

٦- ماذا يفعل الكتكوت الأصفر الذي يظهر بعيداً في اللوحة؟

إجابات محتملة: • لا يريد التدخل في المنازعة.

• إنه يراقب من أجل أن يسلبهما الدودة.

• سيتدخل في المنازعة.

على المدرس أن يوافق على الإجابة الأكثر مناسبة للنهاية التي يريد إعطاءها للحكاية. بناءً على الإجابات التي يعطيها الأطفال على الأسئلة، والتي تمت صياغتها من قبل المدرس

(شكل (٢) لوحة لـ (جورج سويرات) : الأحد مساءً في جزيرة غراندجات
اللوحة الايضاحية التي تستعمل - يجب أن تكون تشكيلية وتتضمن أحداث (أفعال)

يمكن له أن يؤكد ما يلي:

إن الكتاكيت خرجت إلى النزهة وإن اثنين منها (يجب تسميتهما اعتماداً على الأسماء الموضوعة من الأطفال، ولنفترض أن الأسماء التي تمت الموافقة عليها) كتكوت «فرحان، كتكوت «غضبان»، الكتكوت «الغضبان» والكتكوت «الفرحان» عثرا على دودة، الذي شاهدها أولا كان الكتكوت «الفرحان»، لكن الاثنين التقطاها في وقت واحد، وابتدأ النزاع حول من يجب أن يأكلها، وكل منهما لم يرغب في التوقف، وأخذ كل منهما بشد الدودة إلى طرفه. الكتكوت المندهش والكتكوت الأسود ذو المنقار الأحمر اللذان رأيا المشهد لم يوافقا على حدوث المشكلة. الكتكوت الأصفر والكتكوت الأسود المختبئ لم يقبلا فعلة الكتكوت الفرحان والكتكوت الغضبان.

إلى هذا الحد، استطعنا أن ننجز السرد والصراع للحادثة. والآن علينا أن نبحث عن النهاية، ولهذا الغرض نطرح هذه الأسئلة:

٧- من يجب أن يأكل الدودة؟

إجابة محتملة: ● يجب أن يأكلها الكتكوت «الفرحان»

٨- لماذا يجب أن يأكلها الكتكوت «الفرحان»؟

إجابات محتملة: ● لأنه كان الأول في مشاهدتها.

● لا. يجب أن يتقاسماها لأنهما التقطاها في الوقت نفسه.

٩- وإذا لم يعثر الكتكوتان الآخران على شيء، فهل يجب أن يأكل الدودة الكتكوت «الفرحان» والكتكوت «الغضبان» فقط؟

(شكل (٣)

هذا السؤال يطرحه المدرس، إذا لم يتمكن الأطفال من إعطاء الإجابة الملائمة، إذا لم يتوصل الأطفال إلى طرح حل اقتسام الدودة بين الجميع.

(هذا السؤال غاية في الأهمية، لأنه يعطينا الإجابة التي تهمنا).

إجابات الأطفال المحتملة يمكن أن تكون: ● نعم، يجب أن نتقاسمها.

● الدودة سوف تهرب، ولن يأكلها أحد.

١٠- أي من الكتاكيت يمكنه أن يعطي الحل؟

إجابات محتملة: • الكتكوت الأسود المختبئ.

• الكتكوت المندهش.

• لا، الأسود ذو المنقار الأحمر.

• الكتكوت الأصفر، الكتكوت الأصفر يعطي الحل.

أي من الكتاكيت الأربعة الباقية يمكنه إعطاء الحل المناسب من أجل حل المشكلة؟ لهذا على المعلم أن يخضع ذلك إلى رأي الأغلبية.

إذا كانت الفكرة المتفق عليها هي التي افترضناها أولاً، أي اقتسام الدودة بين الجميع، وليكن الكتكوت الأسود المختبئ، على سبيل المثال، الذي حاول إيجاد حل النزاع بقطعه الدودة بمنقاره إلى قطعتين، وأخذ كل واحد من الكتاكيت نصف الدودة.

عندها، يمكن للكتكوت الأصفر غير السعيد بهذا الحل أن يطرح إمكانية تقسيمها بين الجميع كحل أفضل.

من أجل إغناء الأحداث في الواقعة يمكن للمدرس أن يستخدم الحلول الأخرى المعطاة سابقاً، فمثلاً، يمكن إضافة حدث، حيث الكتكوت المندهش يساند الكتكوت الشجاع، فيما بعد، يأتي الكتكوت الأسود ذو المنقار الأحمر ويقف إلى جانب الكتكوت «الفرحان» مع إدراج هاتين الإجابتين يتصاعد الصراع. كما تشاهدون، في اللوحة، تم تفصيل حكاية أو أحجية من خلال إجابات الأطفال، التي جعلتنا نربط سلسلة من الأفعال والمجريات.

على المدرس أن يعطي العلامات للفريق الذي قدم أكثر الإجابات، فعن كل سؤال تمت إجابته جيداً يضع علامة واحدة للفريق الذي أجاب، وعندما لا يجيب الفريق تتم إحالة السؤال إلى الفريق المقابل.

على المعلم أن يجعل الأطفال يتذكرون الحكاية التي نسجوها هم كاملة، الهدف المطلوب تحقيقه هنا، هو، أن يثبت الأطفال مجريات الأحداث بالترتيب والتسلسل حسب وقوعها:

١- ما هو الحدث الذي وقع أولاً؟

٢- وقع ثانياً، ثالثاً، رابعاً.....الخ؟

٣- من يقدر أن يعيد دون أخطاء كل الأحداث والمجريات التي تمت في اللوحة أو في الحكاية؟

٤- من يستطيع تمثيل الحدث الأول، الحدث الثاني، الثالث...الخ؟

تتم إعادة ذلك أكثر من مرة من قبل الفريقين، إعادة سلسلة الأحداث، ويجب إعطاء علامات للذين يتذكرون كل الأحداث بالتسلسل الدقيق، يتم التشديد لأكثر من مرة بهدف التثبيت عبر الإعادة.

وعندما تتثبت في مخيلة الأطفال، يتم تطبيق لعبة الشخصيات والفضاء عبر المنافسة والعلامات للفريق الذي يفعل ذلك بشكل أفضل وأسرع.

لعبة الشخصيات

يجلس جميع الأطفال وكذلك المدرس، مشكلين بجلستهم دائرة والمعلم في مركزها. يجب الطلب من الأطفال في الفريق الفائز أن يظهروا عن طريق الأفعال: كيف يعتقدون أو يتصورون شخصيات الحكاية أو اللوحة (كيف تمشي هذه الشخصيات وكيف تتكلم، إذا كانوا صغاراً في العمر أو كباراً...الخ)

على كل أطفال الفريق أن يؤدوا الشخصيات، وعلى كل أطفال الفريق الخاسر أن يختاروا حسب تقديرهم الذي يؤدي جيدا، وهكذا يكون التوزيع قد تم.

الأطفال في الفريق الخاسر يمكن لهم أن يوضحوا لأطفال الفريق الفائز كيف تتم الشخصيات. هذا إذا لم يتمكن الفائزون من تأدية الشخصيات، وتكون الفرصة سانحة لأطفال الفريق الخاسر أن يعوضوا الذين لا يستطيعون التأدية جيداً.

ونقدم هنا دليل أسئلة ليجيب الأطفال عليها بوساطة الفعل في لعبة الشخصيات.

١- أجب واعمل أفعال إحدى الشخصيات.

٢- كيف تمشي؟

٣- كيف تتكلم؟

٤- (إذا ظهرت الشخصية جالسة)، كيف تجلس؟

٥- هل هي حزينة أم فرحة؟

٦- هل صوتها قوي أم ناعم؟

٧- (إذا كانت كبيرة في السن)، فكيف تتكلم؟

٨- (إذا كان طفلاً) فكيف يتكلم؟

٩- (إذا كان حيواناً) فأي الأصوات يصدر؟

ونحن نتابع مثال اللوحة التي قدمناها، فاللعبة تتم مع شخصيات:

الكتكوت الأسود بمنقار أحمر.

الكتكوت المختبئ

الكتكوت الأصفر

الكتكوت المرعوب

الكتكوت الغضبان

الكتكوت الفرحان

على المدرس أن يجعل جميع الأطفال يدخلون إلى وسط الدائرة، ويبدأ بطرح الأسئلة-المحفزة:

١- كيف يمشي الكتكوت المنزعج؟

الإجابات المحتملة يعطيها الأطفال، وهم يقومون بفعل المشي كما يعتقدون أن الكتكوت المنزعج يفعله.

إذا لم يتمكن الأطفال من الوصول بمفردهم إلى تشخيص الشخصية يمكن مساعدتهم، من خلال جعلهم يعتمدون على تحليل الشخصية، فعلى سبيل المثال:

٢- لماذا أطلق الأطفال صفة منزعج على الكتكوت؟

إجابة محتملة: • لأنه دائماً منزعج.

٣- وإذا كان دائماً منزعجا،(هل توحي مشيته لنا أنه منزعج) إذاً، كيف يمشي عندها؟

٤- كيف يتكلم الكتكوت الفرحان؟

إجابات محتملة: • بصوت غليظ.

• بصوت صارخ (صراخ)

• بصوت ناعم.

على الأطفال أن يجيبوا بالأفعال الفيزيائية (الجسدية)، وبالطريقة نفسها يمكن طرح أسئلة حول الشخصيات الأخرى.

لعبة الفضاء/المكان

اختيار الفضاء/ المكان في غرفة الصف يمكن أن يتم من خلال الأسئلة المحفزة التالية:

١- في أي مكان تطورت الأحداث المبينة في اللوحة؟

٢- صف المكان؟

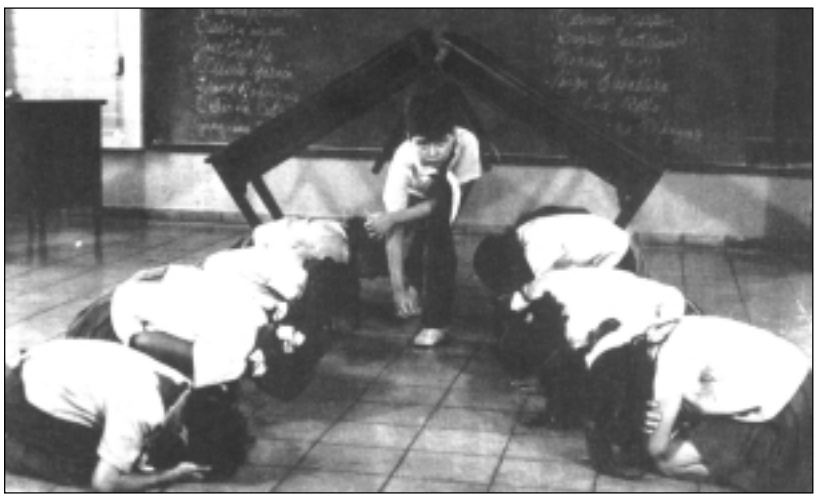
٣- كم نوعاً من الخضار مزروع في البستان؟

٤- بماذا يمكن أن نمثل الشجرة التي تظهر في البستان؟

هل يمكن أن ترسمها على اللوحة؟

هل يمكن ذلك بأن يرفع الأطفال أياديهم عالياً؟

٥- كيف يمكن أن نمثل الخضراوات؟



(شكل (٤) هكذا تراءى للتلاميذ أن يمثلوا شكل الطريق

٦- كيف يمكننا أن نصنع (في الغرفة) الطريق الذي جاءت منه الكتاكيت؟

- بالأطفال واقفين في خط واحد؟
- بالطاولات؟
- بالكراسي؟
- بقطع من الكرتون؟

٧- أيّ من الطرفين يجرؤ على إعادة تشكيل الطريق في غرفة الصف، ووضع الشخصيات في أماكنها لبدء التمثيل؟ (شكل رقم ٤)

في كل مرة يقدم فيها أحد الفريقين رؤيته لخشبة المسرح والشخصيات، على المدرس أن يخضع الأداء الأفضل إلى التصويت، عندها يتم اعتماد الأداء الفائز بالتصويت.

لعبة الحوار المرتجل

عند الانتهاء من لعبة الفضاء/المكان، وبعد التذكر والتثبيت للأحداث، حسب تسلسلها، تبدأ لعبة الحوار المرتجل. هذا الحوار يتم من خلال دليل أسئلة-محفزة كما في الألعاب السابقة.

الأطفال الذين لا يشاركون كشخصيات أساسية في اللوحة، يمثلون الخضراوات الموجودة في البستان. وهكذا يتم تحقيق مشاركة جميع الأطفال. مجموعة من الأطفال تأخذ دور الخسات، الملفوف ...الخ« مجموعة من الأطفال تأخذ دور الفجل، البندورة...الخ » هاتان المجموعتان تأخذان مكانيهما المحددين بلعبة الفضاء/المكان، وتشاركان بصفة كورال لتقولا ما يجب عليهما أن تقولاه في التمثيل.

يبدأ المدرس طرح الأسئلة، ليس فقط بهدف إقامة الحوار، إنما أيضاً بالاهتمام بالأفعال الجسدية المرافقة لهذا الحوار، كيف يمكن أن يمشوا، ويقفزوا، ويصرخوا، ويتكلموا.....الخ.

لذلك على الأطفال أن يتخذوا سلوك الشخصيات التي يمثلونها، ويقفوا في أماكنها التي تم اختيارها.(شكل رقم٥)

يراقب المدرس كل حركة تتم تأديتها بحيث يجب أن تكون مبررة، ومطابقة للحالة التي تتطلبها الأحداث، وعليه أن يمنع الحركات المجانية التي لا علاقة لها بالحالة. وعليه أن يبدأ بالحدث الأول:

١- لماذا ذهبت الكتاكيت إلى البستان؟

إجابات محتملة: • للنزهة.

- لتبحث عن أمها الدجاجة.
- لتأكل الخضراوات.
- كانت ضائعة.

إذا لم يجب الأطفال أن الكتاكيت خرجت بحثاً عن الأكل، فعلى المدرس أن يطرح عدداً من الأسئلة الهادفة إلى هذه الإجابة. وعندما يتوصل الأطفال إلى الأكل كإجابة، ينتقل المدرس إلى الأسئلة التي تشكل الحوار.

الأطفال وقد ارتجلوا الحوار يؤدون حركات بدنية وهم يقفون في الأماكن المناسبة شكل (٥)

٢- ماذا كانت الكتاكيت تتكلم أثناء البحث عن الأكل؟

إجابات محتملة (هذه الإجابات يقولها الأطفال كما لو كانوا هم الكتاكيت، ويمكن تحقيق ذلك من خلال الحديث بضمير المتكلم)؛ إذا أجابوا على سبيل المثال أنها تتكلم عن جوعها.

فعلى المدرس أن يطلب من كل واحد من الأطفال، الذين يمثلون الكتاكيت أن يجيب بصيغة ضمير المتكلم:

- كم أنا جائع؟
- ليتني أجد شيئاً للأكل.
- هيا نبحث عن شيء للأكل.

فيما بعد، يتم توجيه سؤال عن الخضراوات.

٣- ماذا تفكر الخضراوات إزاء ما تتكلم به الكتاكيت؟

إجابات محتملة: • يبدو أن الكتاكيت جائعة، وتريد أن تأكلنا.

- لا. الكتاكيت لا تأكل خضراوات.
- بالتأكيد إنها تبحث عن دودة.

٤- في هذه الأثناء تظهر دودة. ماذا قال الكتكوت الفرحان عندما رأى الدودة؟

إجابات محتملة: • انظروا هذه دودة كبيرة فوق حبة البندورة!

- سأذهب لأنقر الدودة التي تمشي فوق الخسة.

إن ظهور الدودة يؤشر إلى الحدث الثاني. وانطلاقاً من اكتشافها ينشأ حوار بين الكتاكيت، بعضها يؤيد الكتكوت الفرحان الذي رآها أولاً والباقي يؤيد الكتكوت (الشجاع) الذي استطاع أن يصل إلى الدودة بسرعة.

الآن يتم توجيه الأسئلة - المحفزة إلى جميع الشخصيات، على سبيل المثال:

٥- ماذا قالت الخسّات عندما ظهرت الدودة؟

إجابات محتملة: • لقد نجونا، لن تأكلنا.

• الدودة ستهرب إذا لم تسرع الكتاكيت.

• من سيأخذ الدودة؟

الحدث الثالث يبدأ بالمجادلة بين الكتكوت الشجاع والكتكوت الفرحان حول الدودة. عندها تتوجه الأسئلة لتحقيق هذا الهدف:

٦- ماذا قال الكتكوت الفرحان عندما رأى الكتكوت الشجاع ينازعه على الدودة؟

إجابات محتملة: • اتركها، فأنا رأيتها اولاً.

• دعها أو أنقرك.

٧- ماذا أجاب الكتكوت الشجاع عندها؟

إجابات محتملة: • أنا ركضت مثلك، لهذا عندي حق مثلك.

• إنها لي، لأنني وصلت إليها أولاً.

وهكذا يمكن الاستمرار بسؤال جميع الشخصيات.

٨- ماذا قال الكتكوت الأسود المختبئ عندما قطع الدودة إلى قسمين كي ينهي النزاع؟

إجابة محتملة: • لا تتشاجروا كل واحد له نصف.

٩- ماذا أضاف الكتكوت الأصفر الذي لم يكن سعيداً بهذا الحل؟

إجابة محتملة: الأفضل، أن نقسم الدودة بين الجميع، ألا تعتقدون ذلك؟

١٠- ماذا أضافت الكتاكيت الباقية؟

إجابة محتملة: نعم، نعم رائع، هكذا نأكل جميعنا.

١١- والخضراوات؟

إجابات محتملة: • أخيراً لقد اتفقوا!

• انتهى الصراع!

عندما يتم إنجاز هذه اللعبة يجب ألا يتدخل المدرس إلا عند الضرورة، وفقط ليذكّر ببعض الأحداث وإثارة الانتباه، كي تحافظ هذه الأحداث على التواصل وإغناء الحوار.

فكما رأينا، فلقد اكتمل الحوار بطريقة الارتجال. كل شخصية عبرت عن نفسها من خلال تنامي الحدث. ويمكن أن يؤدى التمثيل لأكثر من مرة، ويتم تطويره وتحسينه، بما في ذلك استيعاب النص.

هذا الدليل للأسئلة-المحفزة، كما في الحالات السابقة، إنه نموذج يمكن للمدرس أن يستخدمه حسب اللوحة أو الحكاية الواجب تمثيلها، نشدد على أن يكون لكل لوحة دليل خاص بها للأسئلة المحفزة.

مقدمة وخلق حكاية انطلاقاً من غرض محدد لمادة تدريسية.

نقدم هنا مثالاً على كيفية بناء لعبة مسرحية تأخذ كمقدمة لها غرض مادة تدريسية. في هذا المثال سنوضح الخطوات الواجب اتباعها من قِبل المدرس لبنائها في الجانب الدرامي.

من كل المحفزات المقدمة، يأتي المحفز المأخوذ من مادة تدريسية والذي يمثل خصائص جوهرية، إذ إن في المحفزات الثلاثة السابقة قد تم إيجاد أو إكمال المقدمة والواقعة من قبل الأطفال بوساطة الألعاب، لكن في هذه الحالة، فعلى المدرس أن يطوّر المقدمة، وكذلك الواقعة، قبل أن يطرحها على أطفال الصف.

نأخذ المثال الذي يشرح الحكاية، والذي يشير إلى اتحاد المجموعات الجبرية والاستخدام الصحيح لإشارات أكبر وأصغر (رياضيات).

كما شرحنا من قبل، فإن نقطة انطلاق اللعبة يجب أن تكون المقدمة، وهي الغرض المتوخى من المادة التدريسية، أي: تعليم الأطفال أن المجموعات يمكن أن تتحد وأنه توجد مجموعات أكثر وأكبر من أخرى. وللبرهان على ذلك، على المدرس أن يصنع لعبة يمكن أن يوضح ذلك من خلالها.

وكما شرحنا سابقاً، فإن كل حكاية يجب أن تتضمن صراعاً، وحتى يكون ذلك، من الضروري وجود فكرتين تتواجهان، تتصارعان. ومن اجل الوصول إلى صراع في مضمار الرياضيات، على المدرس أن يجد غرضاً دراسياً يتضمن أفكاراً متصارعة أو متضادة.

نبحث عن حيوانين يكونان رمزاً للتصارع، للتضاد: القطط والفئران. نشكل منهما مجموعات. على سبيل المثال، مجموعة من خمسة فئران ومجموعة أخرى من القطط، لكنها أقل عدداً من مجموعة الفئران، مجموعة أحادية، مجموعة ثنائية (قطان)، مجموعة ثلاثية (٣ قطط).

إن اتحاد هذه المجموعات الثلاث سيكون أكبر من مجموعة الفئران، وسيكون هو المنتصر في النهاية، وهذا ما يبرهن المقدمة. من خلال الصراع الذي أوجدناه، ننطلق نحو بناء الأحداث التي ستبرهن المقدمة اليقينية أكبر (>) أو أصغر (<).

نضع سلسلة الأحداث من خلال تجميع ما ذكرناه أعلاه في ثلاث مجموعات: المجموعات البيانية، التي غرضها بيان العناصر الضرورية اللازمة لفهم الصراع، في المثال الذي سنطوّره نطبق الأسئلة: أين، من، ماذا يفعلون، لتخدمنا كدليل في البحث عن الأحداث التبيانية. لنرى ذلك:

أين تتم الحكاية؟ نجيب: في قرية، في شارع، في بلدة. من يشارك فيها؟: قطط وفئران.

وماذا يفعلون؟ يتطاردون لأن بعضهم يريد اصطياد الآخر. الأحداث التبيانية يمكن تأسيسها بالطريقة التالية:

قطٌ وحيد (مجموعة أحادية) يرى فأراً، ويقرر أن يطارده. لكنه لا يرى أنه توجد مع الفأر فئران أربعة أخرى (مجموعة خماسية من ٥ فئران). عندما ينطلق القط خلف الفأر تخرج الفئران الأربعة، فيهرب القط.

الحدث الثاني يتم عندما ترى المجموعة الثنائية من القطط (قطان) الفأر، وتقرر اصطياده. وعند انطلاقهما تجاه الفأر تخرج الفئران الأربعة الباقية، فيهرب القطان.

الحدث الثالث، يتم عندما ترى مجموعة من ثلاثة قطط الفأر وتنطلق خلفه، تخرج -كما في السابق- الفئران الأربعة، فتهرب القطط.

في هذه الأحداث الثلاثة، تم البرهان على أن خمسة أكبر من واحد، ومن اثنين، ومن ثلاثة، فلا واحد، ولا اثنين، ولا ثلاثة قطط تتغلب على خمسة فئران. هكذا قدّمنا الفكرة المعاكسة، المضادة للمقدمة أو غرض المادة التدريسية.

في الحدث الرابع نجد الصراع: القطط لا تقدر على الفئران، ومع ذلك تريد اصطيادها. فلنقم الآن بعرض وامتحان ما يهمنا، وهو البرهان على أن اتحاد المجموعات هو أمر ممكن.

في الحدث الرابع تقرر القطط الاتحاد، إذ عندما تتحد فهي أكثر من مجموعة الفئران. ستة أكبر من خمسة. وفي الحدث النهائي تركض الفئران أمام القطط لأن: ستة أكبر من خمسة.

إن سلسلة أحداث هذه الواقعة تتضمن خمسة أحداث هي:

١- قط (واحد) يرى فأراً (واحداً) ويريد اصطياده، لكن تأتي أربعة فئران إضافية، ويهرب القط.

٢- قطان (اثنان) يريان الفأر نفسه، ويريدان اصطياده، لكن تخرج لهما الفئران الأربعة، وتجعل القطين يركضان أمام الفئران الخمسة.

٣- ثلاثة قطط ترى فأراً، وتريد اصطياده، لكن عندما تهمّ لفعل ذلك تخرج أربعة فئران أخرى، وتركض القطط أمام الفئران الخمسة.

٤- القطط تتجمع، تتفق على الاتحاد، لتكون أكثر من الفئران ويمكنها هزيمتها.

٥- الفئران تركض أمام القطط.

في هذه الأحداث الخمسة لدينا مخطط لتسلسل الحكاية. بقليل من التخيّل من المدرس يمكن تحويل هذا المخطط إلى حكاية أطفال.

على سبيل المثال، المجموعة الأحادية هي قطّ واحد تسميه القطط الأخرى «الوحيد» لأن أصدقاءه قليلون. المجموعة الثنائية (قطّان) تسميهما، «بالتوأم»، لأنهما يبقيان سوية دائماً، والمجموعة الثالثة تسميها «الفرقة الثلاثية» لأنه يروق لها أحياناً أن تغني فوق الجدران ليلاً. يوماً ما، كان الوحيد ضجراً، فكل الذين يعيشون بعزلة يكونون ضجرين، لكنه فجأة رأى فأراً لذيذاً. إنها فرصتي -هكذا فكر- سأتسلى بهذا الفأر الصغير ها.....ها.....ها.....

والفأر بدوره رأى القطّ، وفكّر أيضاً:

قطٌ أمام نظري، وهو كبير، أكبر مني بكثير، لكنه سيلقى مفاجأة كبيرة.

وخلف صندوق قمامة، أطلت أربعة فئران برؤوسها ...آه . . الفأر الخبيث لم يكن وحده.....إنها مفاجأة كبيرة للقط، لكنه صمت.

الوحيد يقترب بخطوة بطيئة لكن واثقة. كان قد وضع قبعة بشكل مائل تغطي جانباً من وجهه، بما يظهر عينه الحمراء فقط، فالوحيد كانت له عين خضراء وعين حمراء، لذلك أطلقوا عليه لقب «إشارة مرور» ومنذئذٍ بدأ يضع القبعة مائلة على أحد جانبي وجهه فنسي الآخرون عينه الخضراء. إنه الآن قريب من الفأر، والفأر يتظاهر وكأنه لا يراه. «شو ها الطلة!! شو ها الأناقة!! يا وحيد!!»

وببطء يصل الوحيد إلى جانب الفأر الذي في هذه اللحظة كان يدندن لحناً من أغاني الموضة. الوحيد يتقدم يرفع يده ببطء، وعندما يدعها تسقط فوق الفأر، يقفز هذا كاشفاً بذلك الفئران الأربعة... مياوووووووو...!!

هذا المواء الكبير قد تم سماعه فقط، وبقي على الأرض كرة صغيرة خضراء، وباروكة شعر ونابض طويل.

في هذا اليوم، تم اكتشاف أن الوحيد كان أعور، وأصلع، ولم يكن له ذيل. في هذه الأثناء. كان التوأم اللذان سمعا المواء الكبير قد خرجا إلى الشارع، شاهدا الفأر وهو يواصل دندنة أغنية الموسم جالساً على صندوق القمامة. كان التوأم من أصحاب الأفكار السريعة، وكذلك الجسارة. ومن غير أن يفكرا كثيراً توجها نحو الفأر كانا يمشيان بخطوات سريعة وواثقة.

الفأر واصل دندنة أغنية الموضة، ليس لأنها كانت الأغنية السائدة، بل لأنها الأغنية الوحيدة التي كان يعرفها، ولأنه في مثل هذه الظروف يستحسن دندنة أغنية ما، وهذا ما كان يعرفه الفأر، لقد رآه في أفلام السينما، التوأم كانا قد وصلا إلى جانب الفأر حركتهما كانت مضبوطة، فتجوالهما المشترك دائماً أعطاهما الكثير من الثقة، وربما بسبب هذه الثقة والاطمئنان لديهما، قررا أن لا يباغتا الفأر بالهجوم عليه، بل أن يربتا على كتف الفأر. والفأر لا يزال يدير الظهر لهما ويتظاهر بعدم رؤيتهما، لقد أرادا أن يراهما وجهاً لوجه كي يأسراه، لكن الفأر كبير الحجم عندما استدار نحوهما كانت خمسة فئران كبيرة هي ما شاهده القطان التوأم (مياووووووووووو...)

لم يُسمع أبداً مواءٌ بهذه القوة التي سُمع فيها هذه الليلة. فمن القفزة التي قاما بها قطعا ما يقارب مسافة ثلاثة أزقة، وفجأة سقط شيء فوقهما، لقد كان الوحيد، راجعاً من المباغتة الكبيرة التي قام بها الفئران الخمسة، وعندما سأله ماذا حدث لك؟ لم يتمكن من القول أكثر من:

خمسة أكبر من واحد.

فأجاب التوأم:

خمسة أكبر من اثنين.

مجموعة القطط الثلاثية كانت تتدرب في قبو مجاور، تستعد للظهور في التلفزيون، لهذا لم تعلم شيئاً عما جرى لرفاقها، وعند انتهاء التمرين خرجت وهي تتجادل حول الأغاني التي ستقدمها عبر التلفزيون، دائماً كانت تتجادل، فمنها من أراد أن يغني هذه الأغنية والآخر يريد تلك الأغنية، لكن تناقشت هذه الليلة في إمكانية أن يقدم الثلاثي أغنية لكل منها لكنها فجأة تكتشف الفأر، في هذه اللحظة قررت أن تتابع متحدية كمجموعة ثلاثية وأن تنسى فكرة تقديمها فرادى في التلفزيون، لأن ثلاثة أكبر من واحد.

وعطفاً على ذلك سيكون لها فأر لذيذ ومن غير أن تفكر، كانت تغني سوية إحدى أغانيها الناجحة. توجهت نحو الفأر الذي كان يدندن الأغنية الوحيدة في فهرسه وهو يجلس على صندوق القمامة.

وبكل المجاملة قالت القطط للفأر:

لاحظ أيها الفأر، نحن ثلاثة نشكّل ثلاثياً.

لقد عرفتُ ذلك.

وهل تعرف أن ثلاثة أكبر من واحد؟

وكيف لا أعرف، وأنتم هل تعرفون أنَّ خمسة أكبر من ثلاثة؟

فخرجت الفئران الأربعة التي كعادتها كانت تختبئ خلف صندوق القمامة.

«الثلاثي من القطط» ركضت مرعوبة، وال مياووووووووو، التي أطلقتها كانت الشيء الوحيد الذي (دوزنته)سوية منذ سنوات كثيرة.

سقطت في المكان نفسه الذي كان فيه الوحيد والتوأم.اللذان لم يعطيا الثلاثي فرصة للكلام.

لا تخبرانا بشيء، قال «الثلاثي» للتوأم، لقد تعلمنا أن خمسة أكبر من ثلاثة ومن اثنين.

ومن واحد، قالها الوحيد.

أمضت القطط نهارها مجتمعة تناقش ماذا عليها أن تفعل، ومنذ ذلك الوقت عُرف مكانها بـ«مقر القطط» لأن ذلك الاجتماع كان تاريخياً.

وأخيراً، وعند هبوط الليل، جاءت فكرة للثلاثي.

لمَ لا نتحد جميعاً؟ واحد +اثنان+ ثلاثة يساوي ستة وستة أكبر من خمسة.

يا لها من فكرة عظيمة!! قالتها جميع القطط وخرجت تركض بحثاً عن الفئران، فعثرت على الفئران الخمسة، وهي تجلس فوق صندوق القمامة، كانت تتدرب على أغنية «الموضة» بوصفها فريقاً خماسياً، لكن، كان عليها أن تقطع التمرين، إذ فاجأتها رؤية القطط، وعندما أحصت عددها وجدتها ٦ قطط، وعدّت حالها هكذا: ٤،٣،٢،١ و٥ فانتبهت أن ستة أكبر من خمسة، أحدها أطلق صوته معلنا الركض: أركضوا!!

ومنذ ذلك الوقت تركض الفئران أمام القطط، ولقد فقدت هواية الغناء، واسترد الوحيد «باروكة» شعره وعينه الخضراء وذيله.

مما سبق، يتضح أن سلسلة الأحداث قد خلقت حكاية، والتي يجب أن يحكيها أو يقرأها المدرس. انطلاقاً من ذلك، فالأطفال الذين تمَّ تحفيزهم من خلال دليل الأسئلة سيقومون بتحويل الحكاية إلى عمل مسرحي، وعندما يتم تمثيل الأحداث التي تكون قد أتمت عملية التذكير وابتكار الحوار، على المدرس أن يستمر من خلال الألعاب، لعبة الفضاء/المكان، الشخصيات، كما هو موضح في اللوحة المختارة.

وفيما يلي، نقدم نصاً مسرحياً لحكاية القطط والفئران. يخدمنا في عملية المقارنة، ولمعرفة التغييرات في عملية التأويل والتفسير التي تتضمنها الحكايات أو الوقائع.

ونقدم، أيضاً لعبة مسرحية تم بناؤها انطلاقاً من موضوع مادة الجغرافيا، الجهات الجغرافية، وكذلك مواضيع رياضيات في الحالتين كلتيهما، على المدرس أن يقوم بوضع دليل الأسئلة- المحفزة لتينك اللعبتين، بما يتناسب مع مرحلة إعدادهما للمسرح أو للمونتاج (لعبة الفضاء/ المكان لعبة الشخصيات، لعبة الحوار المرتجل).

لعبة مسرحية

كيف تعلم القطط ضرورة أن تتحد إذا أرادت أن تهزم الفئران؟

الراوي: مرة، كانت ثلاث فرق من القطط، ويمكن أن نسميها مجموعات. هذه المجموعات الثلاث من القطط، انتابها جوع شديد، وخرجت في يومٍ ما تبحث عن شيء تأكله.

المجموعة الأولى نسميها (**مجموعة A**). كانت مكونة من قط واحد، تسميه القطط الأخرى «الوحيد» لأنه دائماً يتجول وحيداً. (**المجموعة B**) تتكون من قطين يتجولان دائماً سوية لهذا السبب يسميهما أصدقاؤهما بالتوأم، والمجموعة الأخيرة، التي نسميها (**مجموعة C**) مكونة من ثلاث قطط، التي أحياناً تبدأ الغناء في الليل فوق أسقف المنازل. لهذا فهي تشكل فرقة غنائية ثلاثية.

آه، لقد نسيت... في هذا الحي كان يسكن أيضاً فريق من الفئران، وتشكل بذلك مجموعة.

أحدهما، الأكثر جاذبية وهزلاً، كان يطل برأسه دائماً. فيما الفئران الأربعة تبقى مختبئة بانتظار اللحظة لتفزع أيّاً من القطط.

يوماً ما، **المجموعة A**، الوحيد، وكعادته،كان يتمشى وحيداً في الشارع كنزهة يومية (**تخرج المجموعة A**)

المجموعةA: أنا الوحيد، مياوووووووووووووو

فأر: وأنا الفأر.كي كي كي كي (يخرج من الجهة المقابلة)

المجموعة A: ماذا أرى. فأراً! ما أسمنه! ما أكبره! ها، ها، ها، سآكله.....

فأر: هذا القط يريد أن يأكلني. إنه أكبر مني، لكن فأراً وأربعة فئران تصبح خمسة.

المجموعة A: ها... ها.....ها..... سأصطاد الفأر (يتقدم نحو الفأر لكن الفئران الأربعة تخرج فجأة، ويهرب القط مرعوباً، ويخرج من خشبة المسرح) مياوووووووو.

فأر: خمسة أكبر من واحد، والقط يركض (تختبئ الفئران الأربعة ويبقى واحد على خشبة المسرح)

الكورال: لأن الفئران أكثر من القطط.

المجموعة B: (تدخل إلى الخشبة)

هل رأيت الذي رأيته أنا؟

أنا رأيت فأراً، وأنت؟

رأيت الشيء نفسه، هيا لنصطاده!

الكورال: إنهما لم يعلما بعد ماذا جرى للوحيد. هنا نشاهد ماذا سيجري (قطا المجموعة B يركضان خلف الفأر، تخرج الفئران المتبقية، وتركض خلف القطين).

المجموعة A: (يخرج القط ويلاحظ ماذا يجري)

حدث لهما ذلك، لأنهما لم يعرفا أنّ خمسة أكبر من اثنين.

الكورال: لأن الفئران أكثر من القطين.

المجموعة C: (تدخل إلى خشبة المسرح)

فأر!! من المؤكد إنه لن ينجوَ منا

(تركض خلف الفأر)

الفئران: (تخرج إلى الخشبة راكضة، وتصرخ)

لكن خمسة أكبر من ثلاثة (تهرب القطط، مجموعةC أمام الفئران الخمسة).

الكورال: لأن الفئران أكثر من القطط.

المجموعة C: (تعود إلى خشبة المسرح)، صحيح أن خمسة أكبر من ثلاثة (تخرج المجموعة **B**)

المجموعة B: وأكبر من اثنين (تخرج المجموعةA)

المجموعة A: وأكبر من واحد.

المجموعة C: لكن، كيف يمكن لنا أن نصطاد الفئران؟

المجموعة B: (أحد القطين): اسمعوا. إذا كانت خمسة أكبر من واحد، وأكبر من اثنين، ومن ثلاثة، فإننا نحن التوأم نتحد مع الثلاثي ومع الوحيد.

كل مجموعات القطط: سنكون ستة قطط!

الكورال: الآن القطط أكثر من الفئران.

المجموعة A: وستة أكبر من خمسة.

كل مجموعات القطط: نعم.. ستة أكبر من خمسة!

ماذا ننتظر؟ (تخرج راكضة خلف الفئران)

الفئران: الآن يمكن للقطط، أن تصطادنا، لأن ستة أكبر من خمسة.

الراوي: ومنذ ذلك الوقت، الفئران تركض، أمام القطط.

ملاحظة: الكورال يجب تشكيله من كل الأطفال الذين يأخذون شخصيات مشاركة في العمل.

الراوي يمكن أن يكون المدرس نفسه أو أياً من الأطفال. شكل رقم (٦)

طفل يؤدي دور الأرنب (أوري خوده) شكل (٦)

لعبة على خشبة المسرح

كيف «خوانيتو» والأرنب (أورخودو) استعانا بالشمس والنجم القطبي ليعرفا الاتجاه.

الأرنب: أين أنا؟ لقد قفزت كثيراً.

لا أعرف أين بيتي.

لقد أكلت كثيراً.

سأنام بعيداً عن بيتي.

وأنا في الجبل وحيداً.

كورال من شجر: لا، لست وحدك، نحن ندلّك على جهة الشمال.

الأرنب: وما هو الشمال؟

الكورال: الشمال مقابل الجنوب.

الأرنب: وما هو الجنوب؟

الكورال: الجنوب ما هو مقابل للشمال.

الأرنب: شمال، جنوب، غرب، شرق، ما هذه الخلطة؟.

خوانيتو: (في وسط غرفة الصف)

لقد ضاع مني أرنبي أورخودو، من يعرف أين هو أورخودو الآن؟

كورال الشمس: إنه يقفز في جهة الشمال.

خوانيتو: وكيف أجد الشمال؟

كورال الشمس: قف في المركز.

خوانيتو: ها أنا أقف.

كورال الشمس: انظر إلى المكان الذي أخرج منه كل صباح.

خوانيتو: إنه على يميني، إنني أنظر إليه.

كورال الشمس: ما هو اسم هذا المكان؟

خوانيتو: غرب، جنوب، شرق، شمال.

(يتجه ماشياً نحو الشرق)

الأرنب: كيف أجد بيتي؟

كورال الشجر: امشِ نحو الجنوب، وستجده.

الأرنب: نحو الجنوب أمشي.

خوانيتو: لقد وصلتُ إلى الشرق، ولم أعثر على أرنبي.

كورال الشجر: الأرنب انطلق قبل لحظات. لقد أرشدناه إلى الجهة.

خوانيتو: إذا انطلق الأرنب، فسوف تضيع رحلتي.

كورال الشجر: اركض خلفه فلعله يموت في الغابة.

خوانيتو: إلى أي جهة علي أن أمشي؟

كورال الشجر: امشِ دائماً باتجاه الجنوب.

خوانيتو: وماذا أفعل؟ لقد وجهتني الشمس، وذهبت لتنام!

كورال الشجر: نحن لا نعرف كيف نوجهك في الليل، من الأفضل لك أن تنتظر قبل أن تذهب.

خوانيتو: لكن أرنبي يتعرض للخطر.

الأرنب: أنا ضائع!

خوانيتو: اسمع صوته.

الأرنب: انا أورخودو، أنا ضائع، أنا أورخودو!!

كورال الشجر: لقد ضعت، لأن ساقيك طويلتان.

الأرنب: وأنا أقفز وأقفز أضعت بيتي.

كورال الشجر: كان عليك ألا تبتعد.

خوانيتو: لن أعثر على أورخودو.

كورال الشجر: عليك أن تذهب نحو الجنوب، وتبحث عنه هناك.

خوانيتو: أين هو الجنوب؟

كورال الشجر: في الصباح، حيث تطلع الشمس يكون الشرق، والجنوب خلف ظهرك.

خوانيتو: لا أستطيع الانتظار. شكل رقم (٧).

الصغير خوانيتو يتحدث من النجم القطبي شكل (٧)

نجمة القطب: انطلق، وابحث عن أرخودو.

خوانيتو: من أسمع؟ من يتكلم معي؟

كورال الشجر: إنها النجمة القطبية.

النجمة القطبية: نعم أنا النجمة القطبية.

خوانيتو: بماذا يمكنك أن تساعديني؟

النجمة القطبية: أعلّمك جهة الطريق، إن مكاني يدل على الشمال.

خوانيتو: إذاً الآن يكون الجنوب خلف ظهري.

النجمة القطبية: نعم، إنك تعرف، ماذا تنتظر إذاً لتركض خلف أرنبك؟ (يركض في المكان)

كورال الشجر: أركض، أركض، أركض فسوف تجد الأرنب.

خوانيتو: أورخودو لقد وجدتك أخيراً.

لعبة على خشبة المسرح

ترتيب العوامل لا يربك الإنتاج

(هذه اللعبة المسرحية يمكن أن ترافقها الموسيقى)

مجموعة من الأطفال يمسكون أيدي بعضهم، يشكلون نسقاً، سيشكلون فيما بعد أشكالاً هندسية، شبه دائرة، مربعات، أو أي شكل هندسي لا تغلق كل أضلاعه، ويقوم الأطفال بخطوات إيقاعية.

كورال أطفال:

ثلاث خطوات، وقفزة

خطوتان أيضاً وتصير خمسا

خطوتان، وقفزة

وثلاث خطوات أيضاً

دائماً تصير خمسا

(يُحْدثون بأيديهم تصفيق إيقاعي)

خمس تصفيقات أعدّها أنا

من مجموعة اثنين زائد ثلاثة

كورال فتيات:

خمس تصفيقات أيضاً يمكن أن تكون

من مجموعة ثلاثة زائد اثنين

(جميعهن يُعِدن ما سبق)

(بينما يتم ذلك، المدرس يمكن أن يكتب على السبورة عملية الجمع الحسابية بين المجموعات أو أن يوضحها بشكل صورة أو أية وسيلة أخرى).

ميتشي:

عندي خمسة خرفان

أربعة بيض

وواحد بالنقط ملآن

(يخرج الأطفال الذين يمثلون دور الخرفان)

كورال من أطفال وفتيات:

في الحظيرة الأولى

نضع ثلاثة

وفي الحظيرة الثانية

نضع اثنين

(جميع الأطفال والفتيات يصنعون إيقاعات من خلال التصفيق ما يجعل الخرفان تتفاخر) بينما «ميتشي» تقول:

يقفز (القراقير)* الخمسة

خمسة خرفان صغار عندي أنا

يقفز قراقيري الثلاثة

ثم اثنان أيضاً

كورال الأطفال والفتيات:

يقفز القراقير الخمسة

خمسة خرفان صغار

يقفز قراقير ثلاثة

ثم اثنان أيضاً

(بينما تقفز الخراف الصغار، يذهب الخاروف الأسود نحو الحظيرة)

ميتشي:

وقرقوري المنقط

آه، هرب مني

لم يعد عندي خمسة

لم يعد عندي خمسة

أنا لا أعرف ماذا أفعل؟!

(تجلس على الأرض حزينة)

الكورال(الأطفال والفتيات):

اجمعي اجمعي من جديد

لن تجدي نقصا

دائماً هي خمسة

اثنان+ثلاثة أو ثلاثة+اثنين

(يذهب طفل إلى السبّورة، ويوضح عملية الجمع بين المجموعات أو بأي طريقة توضيحية يختارها المدرس)

ميتشي:

أنا خجلانة جداً

لأن قرقوري ضاع

(تتوقف)

سأعدّ، سأجمع

أبحث عما ضاع

(تعد القراقير)

اثنان، ثلاثة، أربعة، خمسة

نعم نعم عندي قراقير خمسة

البيض، والمنقّطة

أنا أعد للمرة الثانية

خمسة تساوي

اثنين + ثلاثة

كورال أطفال وفتيات:

خمسة قراقير أعدّها أنا

من مجموعة اثنين+ ثلاثة

خمسة قراقير أعدها أنا

من مجموعة ثلاثة +اثنين

لعبة الحوار المكتوب

في لعبة الحوار المرتجل، تحدثنا عن الحوار المكتوب. والذي نوصي باستخدامه للصف الخامس وما فوق (٦.٥).

هذه اللعبة، هي مثل الألعاب الأخرى التي تعتمد على دليل الأسئلة-المحفزة ومنها ما يعتمد على الحوار المرتجل، لكن فقط، عندما تتوافق إجابات الطلاب مع الأسئلة المكتوبة. يتم وضع اسم من يرتجل القطعة، بالشكل الذي يتم في فتح دفتر يدوّن عليه العمل المكتوب

بشكل جماعي من قبل الطلاب.

يمكن استخدام هذه اللعبة في المواد التي تحتاج إلى تعبير كتابي، يتم البحث فيه عن مفردات ومرادفات وجمل لها علاقة بغرض المادة المطلوبة.

لأجل ذلك على المدرس أن يهتم بأن يكون هناك أسماء للشخصيات حيث تستخدم هذه المفردات والكلمات التي يجب تثبيتها عند الأطفال، مثل ألعاب كلامية، أشكال صياغة. ...الخ.

في هذه اللعبة يمكن تحويل غرفة الصف إلى ورشة دراما، ويمكن للمدرس أن يستخدم كل الآليات الدرامية المشروحة سابقاً، بعد أن تكون الواقعة قد بنيت بسلسلة أحداثها أو بعد أن تكون قد تمت قراءة قطعة أدبية أو حكاية يجعلها الأطفال على شكل حوار.

المهم أن يتم الانطلاق من مقدمة، واقعة وسلسلة حوادث، إذا كان المدرس يراها ملائمة، يمكنه الانتقال إلى اللعبة على خشبة المسرح أو المونتاج.

في اللعبة على خشبة المسرح للحوار المكتوب، الطلاب سيفهمون عن طريق الإعادة المقطوعات التي كتبوها بأنفسهم، ويتم استخدام المنهج التقليدي للتمرين (بروفة) خلال وقت محدد حتى الوصول إلى استيعاب النص.

١- قرقور: الخروف الصغير