مجلة العلوم الإنسانية
SUST Journal of Humanities
Available at:
http://scientific-journal.sustech.edu/

أعمال نحت مستوحاة من الألعاب الشعبية في السودان ألعاب الأطفال والصبية

SCULPTURE WORKS INSPIRED BY SUDANESE FOLK GAMES: CHILDREN GAMES

أسامه عبد الرحمن عوض الله وعبده عثمان عطا الفضيل
جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – كلية الفنون الجميلة والتطبيقية

المستخلص:
تناولت الدراسة بعض الألعاب الشعبية في وسط السودان بإعتبار أن الوسط الآن بما فيه الخرطوم تتمثل فيه كل المجموعات السودانية وبالتالي فإن هذه الألعاب المختارة تغطي معظم ألعاب الصبية والأطفال وذلك من أجل الإستفادة منها وتوظيفها تشكيلياً باستلهام أعمال نحت منها بغرض المحافظة عليها كموروث شعبي بدأ في الاندثار والتراجع أمام الجرف التكنولوجي المتمثل في ألعاب الفيديو والحاسب الآلي التي أضرت كثيراً بالصبية والأطفال إجتماعياً وتربوياً وصحياً لذلك كان تركيز الدارس على أن تكون هذه الدراسة مرجعية تشكيلية، كما هدفت هذه الدراسة للمحافظة على تلك الألعاب الشعبية بالتوثيق والتسجيل من خلال الجانبين النظري والتطبيقي استعرض فيها الدارس خطته العامة ومنهجها الذي اعتمد على الوصف والتحليل. كما قام بالإطلاع على المرجعيات النظرية التي إهتمت بهذا الجانب من الحياة الشعبية من كتب وإصدارات دورية ورسائل ماجستير داعماً بها الجانب النظري في الدراسة، أما في الجانب التطبيقي فكانت الزيارات الميدانية لمجتمع الدراسة لمتابعة تلك الألعاب وتصويرها فوتوغرافياً وتسجيل ضوابطها وقوانينها مستفيداً من التصوير في تسجيل بعض اللحظات التي بنيت عليها أفكار المشروع التطبيقي بعد تفريغها في جهاز الحاسب الآلي بالتعامل مع برامج التصميم التي أجريت بها المعالجات التصميمية الأولية، وتمت مواصلتها والتعامل معها بالرسم الحر، حتى اكتملت الأفكار فانتهى تنفيذها بأساليب النحت المختلفة بلمسة عصرية تساهم في رسوخ هذه الألعاب في ذاكرة المتلقي، كما قام الدارس باستخدام خامات جديدة متعددة متعاملاً معها بأساليب تطبيقية مختلفة ظهرت في أعمال النحت الجداري والمجسم وفق ما تتطلبه المعايير الفنية. أما أهم النتائج التي توصل إليها الدارس أن الألعاب الشعبية تزخر بالقيم التربوية والجمالية التي يمكن تحويلها إلى أعمال فنية ناجحة وفق المقاييس التصميمية، ويسعي الدارس لأن تكون الدراسة مرجعية تشكيلية لكل المهتمين بهذا الجانب "الفنون التشكيلية".

الكلمات المفتاحية: كمبلت، الفن البدائى، الألعاب القمرية.

Abstract:
This study argues that, folk children's play-games in the central regions of Sudan & Khartoum area can be utilized as an intuitive source for creating distinctive works of sculpture. The main idea behind creating such works, besides its artistic values, is to preserve and document some of these folk play-games which have started to die away gradually as a consequence of the inevitable cultural changes towards modern life styles, the study has two

parts, theoretical and applicational. In the first part, the researcher describes & analyze methodologically some of the known folk children's play-games which are practiced in the central regions of Sudan & Khartoum. Different research tools were used to collect and document data from official sources, literature, research papers, folks and personal experiences. In the applicational part of this study, the researcher creates various pieces of sculpture that reflect creative ideas, through different materials, techniques and styles. In these works the researcher meant to capture the spirit of each folk of children's play-games in a separate work of art & design concept. At the end of this study the researcher prov that, children folk play-games can work as rich source for distinctive art work and innovative designs which can be used in different interiors & exterior locations in the city environment in a way that relates the inhabitants to their cultural heritage and folk life. Accordingly the researcher recommen to use this study as a base for continue.ous research in this subject in order to accumulate a source-full reference for future artists and designers.
Keywords: Complete, primitive art, Moon Games.

المقدمة:

تمثل عناصر الحياة الشعبية مصدر إلهام ومستودع زاخر بالقيم الجمالية والإبداعية التي تساهم في رفع الذوق الشعبي والفني لما لها من خصوصية، وتهدف الدراسة لتوظيف هذه الخصوصية توظيفاً فنياً جمالياً، فإن عناصر الحياة الشعبية المتوازنة عبر الأجيال على المستويين الزماني والمكاني زاخرة بالمضامين التربوية والاجتماعية والثقافية الراسخة في ذاكرة الشعوب وذلك من خلال ممارسة وتطبيق الألعاب الشعبية، وهي كتعبير بصري لأنشطة الإنسان المادية تعكس التاريخ الطويل من الإتصالات الثقافية التي تجعل لموضوعات هذه الأنشطة خصوصية، ولقد ساهمت أعمال النحت خلال العصور المتعاقبة في عكس العناصر الحركية والجمالية المتوافرة لدى الحياة الشعبية، وذلك من الشواهد الأثرية المتبقية من الحضارات الإنسانية القديمة، وللمحافظة على العلاقة بين النحت كوسيلة تعبيرية والحياة الشعبية كمصدر ملئ بالأنشطة الإنسانية أهملها النحت كثيراً مما جعل الموضوعات المتناولة خالية من الخصوصية الثقافية، الشئ الذي فصله كنشاط إنساني قديم من الحياة الشعبية، حيث كان الفنان قديماً يقوم بتوثيق كثير من الأنشطة عبر النحت، كما ظهر لنا من خلال القراءات لتلك الأعمال الفنية على المستوى الجداري والمجسم التي تحكي عن الفخامة التي مازلنا وإلى يومنا هذا أسرى بالنسبة لها ناسين تماماً أن لنا حياتنا التي نعيشها بكل ذخيرتها الثقافية وعلينا أن نتعامل معها كمادة دسمة حتى نوثق لها كما وثق القدماء لحياتهم التي كانوا يعيشونها، وأتمنى أن نوفق في إزالة انقطاع التواصل بين مهمة النحات القديم والنحات الحديث لربط التاريخ بعضه ببعض.

مشكلة الدراسة:

أن الحياة الشعبية مليئة بالعناصر الجمالية والتربوية إلا أن الإهتمام بها لا يزال شحيحاً سواء كان من خلال الكتابات التي تناولتها أوتوظيفها من خلال النحت كوسيلة تعبيرية بصرية مواكبة للتقدم والتطورالذى فرضه القانون الإبداعى على المستوى العالمى المعاصر.

وهذا ما دفع الدارس للاستفادة من تخصصه في فن النحت لمعالجة وإستلهام أعمال نحت تحكي عن جانب من ثقافة المجتمع السوداني وتراثه الشعبي الدال على قوة إبداعه وخلقه، فمشكلة الدراسة تمثلت في الآتي:

1. إنفصال النحت كنشاط سوداني قديم عن مواضيعه النابعة من الحياة الشعبية حيث كان الفنان قديماً يقوم بتوثيق كثير من الأنشطة الشعبية عبر النحت.

2. إنقطاع التواصل بين مهمة النحات القديم والحديث، من حيث تأثر النحات السوداني حديثاً بالمدارس الغربية حسب طبيعة دراسته الأكاديمية.

3. قلة الدراسات التوثيقية للأعمال الفنية في مجال الحياة الشعبية عامة.

أهمية الدراسة:

1. تمثل هذه الدراسة إضافة مرجعية جديدة لتوثيق الألعاب الشعبية بواسطة الأعمال النحتية.
2. المحافظة على العلاقة بين النحت كوسيلة تعبيرية وبين الحياة الشعبية كمصدر ملئ بالأنشطة الإنسانية.

أهداف الدراسة: تهدف للآتي:

1. إستلهام فن النحت في ألعاب الأطفال والصبية لعكس القيم الجمالية فيها.
2. تسجيل وتطوير التراث السوداني بتناول الألعاب الشعبية السودانية من خلال النحت الواقعي والتجريدي.

فرضيات الدراسة:

1. يمكن إستلهام أعمال نحتية من ألعاب الاطفال والصبية ذات قيم ومضامين جمالية.
2. المعالجات النحتية لألعاب الأطفال والصبية المجسدة أقرب لتفهم وقبول المجتمع.

منهج الدراسة:

إستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي مع الإستعانة بجمع المعلومات الميدانية والمقابلات والملاحظات في بناء نظري لهذه الأطروحة.

الجانب التطبيقي:

المعالجات التطبيقية بالخامات المختلفة من أخشاب وجبص وفايبر وحديد وجلود وورق وإخضاعها لأساليب فن النحت متمثلة في الأسلوب الواقعي والتجريدي والوسطي بينهما.

حدود الدراسة:

- **الحدود المكانية:** تمت هذه الدراسة في مناطق وسط السودان (الجزيرة سابقاً) إلى جانب ولاية الخرطوم.
- **الحدود الزمنية:** أجريت الدراسة في الفترة من 2005م – 2007م.

عينة الدراسة: إقتصرت عينة الدراسة على بعض الألعاب التي لها علاقة بالجانب الرياضي والإيقاعات الحركية لتكون مادة ثرة لإجراء تطبيقات نحتية عليها، أخذت من وسط السودان وأطراف الخرطوم بتنوعها الثقافي.

حجم العينة: خمس لعبات شعبية من الألعاب التي يمارسها الأطفال والصبية في أواسط السودان ومنطقة الخرطوم.

بعض خامات الدراسة:

أ- **الكلادن:** هو مادة مصنوعة من اللدائن ومغلفة بطبقة من المواد العاكسة للحرارة وذات قيمة جمالية عالية وهو مختلف السمك ومن خصائصه أنه مرن يمكن تطويعه لعمل مجموعة من الأشكال الدائرية أوالقائمة أوغيرها.

ب- **البريسبكس:** هو مادة بلاستيكية (لدائن) توجد في أشكال وأحجام ومقاسات مختلفة، وهو مقاوم للحرارة بدرجة محدودة، ويسهل تشكيله.

ج- **القصدير:** من المعادن البيضاء التي تنصهر في درجة حرارة منخفضة (100 درجة)، وهو غير قابل للصدأ ولا يتأثر بالعوامل الخارجية.

أدوات الدراسة:

- كاميرا ديجيتال لتصوير الألعاب أثناء تطبيقها.

– جمع البيانات من خلال المتابعة لأداء اللعبة ومقابلة بعض الممارسين لها والذين مارسوها من قبل.
– إستخدام أقلام الرصاص والورق لمعالجة تلك الألعاب بالرسم –الأولي ومعالجتها فنياً لإجراء تطبيقات عليها.
– إستخدام جهاز (الحاسوب) والإستفادة من برامج التصميم المختصة لعمل معالجة للصور الفوتوغرافية.
– الخامات المستخدمة في معالجة الأعمال: (الخشب، الحديد، عجينة الورق، الفايبر، الكلادن،المسامير، البريسبكس، الأسلاك المعدنية، القوارير البلاستيكية، القصدير، الجبص، الطين ، السلك الجلاي).
– المعالجات اللونية أستخدم فيها ألوان البوماستك وألوان التنت والجمالكة والألوان الترابية والأورنيش السادة وبوهيات المهوقني.

الإطار النظرى:

المبحث الأول:الفن

المتتبع لمسار الفن عبر الأجيال يلتقي في أقدمها بالإنسان الذي مارس الرسم والحفر والنحت في كهفه وكوخه وهو المكان الذي وضع فيه بذوراً لتقاليد الإنسانية بعد أن إنفعل بالبيئة والأحداث من حوله، وإنعكست إنفعالاته على ما أنتجه من آثار الرسم والنحت التي تقص علينا أخبار الزمان وتردد صور البيئة والعادات، فمن خلالها إستنبط طريقة التفكير والمعتقدات والقدرات الذهنية في محاولة لتفسير الظواهر الكونية من حوله وإسترضاءً للقوى المجهولة التي تؤثر في وجوده وحياته، هكذا كشف الفن عن محتواه الاجتماعي بعكس الخبرات الإنسانية التي تراكمت عبر التاريخ فكان فناً وظيفياً ومادياً لتلبية حاجاته الإجتماعية مما يشير إلى معرفة وثقافة الإنسان على مر التاريخ (صبحي الشارون،1993م.،ص47).

الفنون الجميلة: الفنون الجميلة إصطلاحاً يحمل مدلولاً واسعاً يشير إلى مظاهر النشاط الإبداعي وإتساع هذا المدلول دعا إلى حصر كل نوع في مصطلح خاص مثل " الفنون التشكيلية" ويعني بها الرسم والتصوير والنحت وما إليها، فعامل البيئة، وما يتضمنه من خصائص جغرافية ومناخية، والخامات المتوفرة، من أهم العوامل تأثيراً على الفن، سواءً بشكل مباشر أو غير مباشر(مختار العطار، 2000م، ص(154).

الفن ظاهرة إجتماعية:

إن وجود الفن يرتبط دائما بالظروف الإجتماعية ويتطور وفقاً لقوانينها ويؤكد التاريخ الإجتماعي أن الأشكال الفنية لا تنشأ عن وعي فردي فقط وإنما هي تعبير عن نظرة يحددها المجتمع تجاه العالم وهكذا يخضع الفن لأيدولوجيا تكشف عن نظرة خاصة ولذلك كان دائما على صلة وثيقة بالعصور التي ينشأ فيها، وهو كيفية ثقافية بمثابة أداة ووسيلة حيوية للسيطرة على الطبيعة وتنظيم المجتمع ومعاييره الفكرية والأخلاقية، تتضح في إمكانية تجسيده لأفكار فلسفية مرتبطة بالحياة الواقعية وبالحاجات العملية لفئات إجتماعية معينة، فهى مرآة للثقافة ويظهر ذلك من خلال ما خلفته الحضارات المتعاقبة من آثار وفنون تشير إلى معرفة وثقافة الإنسان عبر التاريخ.(رمضان الصباغ، 1996، ص 35).

وظيفة الفن: تقوم الفنون في المجتمعات التقليدية بوظيفة روحية مهمة تتوخي تقوية وتعضيد وتعميق الروح الدينية والسحرية والطقوسية بين أفراد المجتمع، بأساليب ودوافع تعطيها خصائص متميزة وهى نوع من النشاط الإنساني الواعي والهادف يتميز بمهارة رفيعة يمتلكها الإنسان فتعطيه القدرة على الإبداع، وإذا أردنا أن تكون هناك استمرارية في الأنشطة الإنسانية عبر القرون فلابد من التركيز على تسجيل كل الأنشطة المتعلقة بالعادات والمعتقدات والممارسات وما يتعلق بحياة الإنسان، فالأشياء المادية الناتجة من النشاط الإنسانى يمكن أن تعرف بالتعبير البصري فهي تجلّي ظاهري لتاريخ طويل من الإتصالات الثقافية التى تعكس مستوى التكنولوجيا والقيم الإجتماعية في آن واحد.(ارنولد هاوزر،2005م،ص136–134)

المبحث الثاني:

النحت: يعتبر النحت من أول الفنون التي تطرق إليها الإنسان منذ العصور القديمة فقد قام برسم وحفر وتلوين ما يجول بخاطره وما يحس به على جدران الكهوف التي سكنها وأظهر مدى تفاعله مع البيئة المحيطة به، فالنحت هو التعبير على المادة لإعطائها شكلا ومعنى لتشغل حيزاً في الفراغ الحقيقي الذي نعيش فيه، وهو فن يتعامل مع الفراغات والأحجام بمعنى إخراج الكتلة النحتية بأبعادها الثلاثة، أي معالجة الكتلة من جميع زواياها لتأخذ حيزاً دائماً أومؤقتاً في الفراغ وللنحت طرق وأساليب منها الحفر على المادة الصلبه أوالتشكيل بالمادة اللينة وأيضاً التركيب والبناء.

مظاهر النحت:

النحت المجسم: وفيه يكون النحت كتلة محاطة بالفراغ من كل الزوايا، يمكن لمسها والإلتفاف حولها فيختلف عن فنون الرسم والحفر والتصوير في أنه يتعامل مع التجسيم تعاملاً مباشراً ويسمى بالتماثيل، وقد عثر على تماثيل ملونه مصنوعة من الفخار ويرجع تاريخها إلى الألف الرابع قبل الميلاد، وينقسم المثالون إلى مثالين نحاتين ومثالين بنائين:

أ-المثالون النحاتون:

هم الذين ينحتون تماثيلهم مباشرة في الخامات الصلبة كالأحجار كما كان سائداً في الحضارات القديمة عند المصريين وبلاد ما بين النهريين وعند الإغريق والرومان، وهذه الطريقة في صناعة التماثيل تتطلب تخطيطاً كاملا للعمل قبل بدئه، كما إن الشكل يجب أن يكون من البداية داخل حدود القطعة المراد النحت عليها.

ب- المثالون البناءون: هم الذين يبنون تماثيلهم من الجبص أو أي خامة لينه يمكن إستخدامها مباشرة وهى طريقه تتيح للنحات فرصه الحذف والإضافة (صبحي الشارون، ص33).

النحت البارز والنحت الغائر: هو طرح العمل الفني على سطح مستوى ويكون العمل به بطرق خاصة، من خلال الخداع البصري وذلك عن طريق إستخدام الضوء والظل والمنظور، والنحت على السطوح المنبسطة ثلاث أنواع هي:

أ/ النحت شديد البروز: فيه تتخذ العناصر والشخصيات شكلاً يكاد يقترب من التجسيم الكامل للعناصر.

ب/ النحت البارز: فيه تبدو الأشكال كما لو كانت رسماً على السطوح ولكنها ترتفع عنه بطريقه مدرجة بما لا يزيد عن بوصه واحده ويعالج النحات تشكيل عناصر النحت بإستدارات وإنحناءات تجعلها تبدو كما لو كانت كاملة الاستدارة.

ج/ النحت الغائر: فيه يبدو السطح الخلفي وراء الأشكال والعناصر مرتفعاً وقد يزيد أويساوى أعلى مستوى تصل إليه تلك العناصر، ويمكن تمييزه بسهوله بواسطة القطع الرأسي عند مناطق إتصال النحت بالخلفية المرتفعة بينما تتدرج الأشكال في إستدارتها لتبدو مجسمه.

أساليب النحت:

الحفر المباشر: هو الحذف للوصول إلى الشكل المطلوب، ويعتبر الحفر من التقنيات القديمة التي أكتشفها الإنسان الأول ومارسها على الخامات المختلفة تلبية لحاجاته وإرضاءاً لرغبته في المعرفة ولتجسيد فكرته على المادة المحيطة، وللمادة المستعملة هنا أهميتها في العمل الفني فهي تفرض وجودها وصفاتها على العمل من تماسك وترابط وتبسيط، فهنالك الكثير من الأعمال الفنية القديمة والحديثة كان الموضوع فيها مستشفاً من شكل الحجر أوجذع الشجرة الموجود.

التشكيل: هو إضافة المادة لكي تصل للشكل وتفاصيله النهائية أي أنه بناء من الداخل نحو الخارج للشكل، غالبا ما يكون بمادة لينه قابله للتشكيل كالطين والجبص والشمع.

النحت الانشائى: شجع الفن الحديث على هذا النوع من النحت الذي يعتمد على إنشاء الشكل وبنائه، ويكون بواسطة الجمع والوصل واللحام، ويقوم الفنان بجمع أجزاء وعناصر مختلفة بواسطة وسائل متعددة من مواد مختلفة أو ماده واحده، وذلك للوصول إلى نتائج تختلف عن الحفر وتختلف أيضا عن التشكيل بالصلصال، ويكون هدفه هو البحث عن الحركة والتوازن ودراسة الكتلة والفراغ والإهتمام بالتوازن من ناحية معمارية وجمالية متماشياً مع العصر الحديث (صبحي الشارون، مرجع سابق، ص12).

علاقة النحت بالألعاب الشعبية: لا يستطيع الفنان الإنفصال عن العملية الإجتماعية المتطورة أويتهرب من التغيير الحياتي الذي هو دائما في حالة من التقدم، فالنحت بأساليبه المتعددة لم ينفصل عن الحياة الشعبية فكان مسجلاً لها على مر التاريخ، متنقلا معها من الكهف وحياة الصيد لحياة الزراعة فالصناعة، راصداً للتطورات العقائدية والثقافية، فكان دائماً في خدمتها، عندما أسفرت حروب اليونان مع الفرس، كانت الحاجة إلى إعادة بناء ماهدمته الحرب، فالفنانون في هذه الفترة قد إنغمسوا في دراسة بحوث العلماء والحكماء والفلاسفة، وكانوا يتتبعون الدورات الرياضية عن قصد يستهدف دراسة الكائن الإنساني حين يشترك جسمه مع إرادته لبذل الجهد، فظهر من خلال إنتاجه لتماثيل متنوعة الحركة معبرة عن الطاقات النفسية الكامنة، وعندما أصبحت الرياضة الشعبية وجهة حضارية إتجه بعض الفنانين والمصورين والنحاتين إلى إظهار جماليات الجسم الإنساني، فظهر الفنان "ميرون" الذي ولد عام 495 ق.م، من خلال تمثاله رامي القرص " 450 ق.م " كما حاول "بولكليت" أن يرسخ من خلال تماثيله قواعد التوازن في الجسم الإنساني في وضع الحركة فقدم معياراً رياضياً سماه قانون CANON ومن أشهر أعماله حامل الرمح "DORYPHORE"، كما ظهرت في الهند تماثيل تحكي عن الرياضة الذهنية، في مقاطعة "ميسور" تمثل طبيعة (بوذا) الروحية في ثبات الحركة وشخوص البصر، وفي الرقة الوجدانية الصادرة عن الزهد في الحياة والتطلع إلى الخلاص.

إن إبتعاد المسلمين من الفنون ذات الطابع التسجيلي كان أحد العوامل التي أثرت بشكل سلبي على رصد ودراسة بعض الظواهر الإجتماعية الثقافية للحضارات الإسلامية ومنها الرياضة والأنشطة الترويحية والبدنية، فمهما بلغت دقة المؤلفين والكتاب فإنها لا تعطي الأبعاد الكاملة مثلما تفعل لوحة مرسومة أومجسمة تتناول هذا النشاط، ومع ذلك لم يعدم الفنان المسلم وسيلة تسجيل نشاط رياضي ما كوحدة زخرفية على آنية من الأواني أو كنحت خشبي بارز على قطعة أثاث، فالآثار تشكل لمحه مضيئة لا تقدر بثمن للباحثين عن جوانب الحياة الإجتماعية والأنماط الثقافية السائدة فيها.(محمد عزت، بدون تاريخ، ص(108).

إستلهام التراث: إن الحضارات بمضمونها التراثي، ليست مجرد إنجازات عادية عارضة، وإنما هي في صميمها روح ونمط في التفكير والفعل والعيش، وقد أثبتت بلا نزاع جدارتها إن خير حضارة أبدعها الانسان، وللنظر في قضية التراث في ضوء الحاضر ومتطلباته تبين أن الاكاديميين الذين يعملون على خدمة التراث يتعاملون معها على المستوى التقني الخالص في إخراج الوثائق على نحو يسلم من سهام النقد الجارحة التي يمكن أن يوجهها لهم النقاد، وهم بهذا ينشغلون "بالعلم" لا "بالثقافة" والأمر الذي لايجوز التخاذل عنده هو حفظ هذا التراث من الضياع والتشتت، فيجب علينا التعامل معه ونقله إلي حالة التثقيف العام، ودمجه في منظومة الحاضر للعبور به من خلال أقوى الأطروحات التراثية المتداولة حيث ينبغي أن يؤسس للجمع بين ما يسمى من جهة "التراث" ومن جهة اخرى "المعاصرة" وهذا يعني أن نستلهم منه مواقف وأفكار وقيم لدمجها في أحوالنا الراهنة التي أسهم العالم الحديث في تشكيلها إسهاماً حاسماً وللتعبير عن إستمراره لصياغة وجودنا الحالي (فهمي جدعان، 1985م، ص24-26)،عليه كان لابد لنا أن نتعامل مع الألعاب الشعبية في السودان بمنظور مختلف وذلك بالإستفادة منها في خلق مفردات ورموز تدعم الفن التشكيلي وفن النحت المعاصر.

المبحث الثالث: اللعب

لمحة تاريخية: تبين أن كثير من المجتمعات البدائية ومجتمعات الحضارات القديمة قد مارست أنواع من اللعب كجزء من الطقوس بغرض التعرف على الآلهة وعبادتها والتعرف على أوامرها ورغباتها بخصوص مستقبل أرواح الموتى أومستقبل القبيلة، وكشفت النقوش والرسوم على الجدران وأوراق البردي التي خلفتها الحضارات القديمة، أشكالاً لمختلف أنواع اللعب، ومع نشأة عصر الصناعة تطلب من الإنسان البقاء داخل جدران المصانع وإضطرته ظروف الحياة إلى السعي للإنتفاع بأوقات فراغه في محاولة القيام ببعض الحركات البدنية وبغرض الترويح، فظهر الإهتمام بأنواع الرياضة البدنية والإهتمام بتربية الأجسام وإظهار تناسقها وجمالها وسلامتها فهناك نقوش حركات الرقص والسباحة والتجديف والمصارعة والجمباز...الخ، مما يدل على أن الشباب كان يُربى بإسلوب يتميز بالنشاط البدني المتعدد، بغرض الترويح وإكتساب المرونة والحصول على القوة الجسمانية. إحتاج الإنسان لتنظيم معيشته بوضع قواعد وأصول وعادات وقيم تطورت إلى خبرات ومعارف ومهارات إستخدمها في حل مشكلاته اليومية للتكيف مع بيئته الإجتماعية والطبيعية، فظهرت الحضارات الإنسانية، والرياضة كانت الركيزة الأولى لتلك الثقافات وركناً من أركانها، فأصبحت مظهراً من مظاهر الحضارات المعاصرة.(محمد خيرعلى، 2001م، ص3).

مفهوم اللعب:

يعد موضوع اللعب من الموضوعات التربوية والنفسية التي تتميز بالبساطة وبالجاذبية للقراء وبالتعقيد للباحثين، وقد أولاه التربويون والمهتمون به إهتماماً واسعاً فتعددت نظرياته فى محاولة لربطه بالسلوك الإنساني على وجه العموم، ورغم الإختلاف والتباين في تفسيره، فإن الذي لا خلاف فيه أن الظاهرة موجودة وهي ذات مراحل مرتبطة بالإرتقاء النفسي الذي يمضي في طريق النمو متأثراً بالعديد من المتغيرات البيئية والإجتماعية والفسيولوجية، فهي عائد مباشر لعملية معقدة من التفاعل الذي يتم على مستوى البناء النفسي للإنسان.(خالد عبد الرازق، 2002 م، ص8).

تعريف اللعب:

يعتبر إسهام "شيلر" في تعريف اللعب من أقدم الإسهامات وربما يكون من أوائل من عرفوا اللعب على أنه شكل من أشكال الفن، فهو نتاج للخيال البحت وهو يعتبر أن الواقع الأساسي للعب هو الإستمتاع بالحرية التي تتاح للفرد من خلال ممارسة اللعب ومن خلال الهروب من الواقع بإستخدام نشاط اللعب، وقد وصف "سبنسر" اللعب بأنه تعبير عن الطاقة الزائدة وإتفق مع "شيلر" على أن هذا النشاط يفتقر إلى وجود الغايات والأهداف، وقد اهتمت نظريات علم النفس بهذه الظاهرة منذ وقت طويل، وبدأت بتصنيف أنواعه وعلاقته بجوانب النمو المختلفة. (سلوى محمد عبد الباقي، 2001م، ص16) واللعب نشاط فطري طبيعي يتسم دوماً بالبهجة والحرية والخيال ولذلك يحبه الأطفال، فعن طريق اللعب يمكن للطفل أن يتعرف على العالم المحيط به ويكتسب الخبرات ويستطيع أن يأخذ مكانه وسط الجماعة ويتفاعل معها ويرى نفسه على تلك الخصائص المهمة كالإقدام والشجاعة وإنكار الذات والتعاون والقوة والقدرة على الإبداع والتقرير والبت في الامور...الخ).(خالد عبد الرازق 2002م، ص(8).

كما أن اللعب يتيح إمكانية النمو الحسي والانفعالي والمعرفي والاجتماعي بصورة تلقائية ومبدعة ويكون الوسيلة التي يتفهم بها عالم الكبار بقوانينه وضوابطه، وعن طريقه يتعلم الطفل التفاعل مع الآخرين ولعب الأدوار وإكتساب اللغة وحل المشكلات بوصفه عاملاً هاماً من عوامل التوافق الضروري بينه والبيئة التي يعيش فيها.

النظريات المختلفة في تفسير اللعب: لقد شغلت ظاهرة اللعب عند الأطفال العلماء والباحثين على مختلف العصور والأزمنة تأملوا هذه الظاهرة عند الإنسان والحيوان وحاولوا تفسيرها فوضعوا نظريات عدة من أهمها، نظرية الطاقة الزائدة

والتي ظهرت في أواخر القرن الماضي وصاحبيها الشاعر الالماني "شيلر" والفيلسوف "هربرت سبنسر" خلاصتها أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائد، فالتسليم بهذه النظرية يجعلها مقتصرة على الطفولة وهذا لا ينطبق على الواقع، فلدى الكبار أيضاً ميل الى اللعب ويمارسونه.

أما النظرية الإعدادية أو نظرية الإعداد للحياة المستقبلية، يرى فيها "كارل غروس"، أن اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة فهو يمرن أعضاءة وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها ويستعملها إستعمالاً حراً في المستقبل، فالطفلة في عامها الثالث تستعد بشكل لا شعوري لتقوم بدور الأم حينما تضع لعبتها وتهدهدها كي تنام، وهكذا فان مصدر اللعب هو الغرائز، ولقد أكد عليها كثير من العلماء مع إجراء تعديلات طفيفة ومما يثبت صحة هذه النظرية من الأدلة أن اللعب يأخذ شكلاً خاصاً عند كل نوع من أنواع الحيوانات ولو أنه كان مجرد تخلص من الطاقة الزائدة لجاءت الحركات بصورة عشوائية عندها وإختلفت من كائن إلى آخر وترى هذه النظرية أن الإنسان يحتاج أكثر من غيره إلى اللعب لأن تركيبه الجسمي أكثر تعقيداً وأعماله في المستقبل أكثر أهمية وإتساعاً ومن هنا كانت فترة طفولته أطول ليزداد لعبه وتتمرن أعضاؤه (خالد عبد الرازق، مرجع سابق، ص (24).

البعد الجماعي للعب:

لتفاعل الطفل مع آخرين دور هام في هذه المرحلة لإشباع كثير من حاجاته النفسية والأطفال يتأثرون ببعض تأثيرا له مميزاته وفوائده في تشكيل حياتة الإجتماعية، في هذه المرحلة يتحول من أن يعتمد على أمه إلى كائن إجتماعي يتفاعل مع عديد من الأفراد، وتبدو آثاره في سلوكه وإستجابته وتطور شخصيته، وتساعده على النمو الإجتماعي، فالفرد أثناء اللعب يكتشف مسئوليته نحو الجماعة والحاجة إلى التبعية والقيادة وممارسة النجاح والشعور بالإنتماء، يتحقق أثناء اللعب التعاون والحب والإخاء وتحقيق الذات وإحترام حقوق الآخرين، ويستطيعون بالتدريج البدء في تشكيل "عصبة الجماعة"، ومن خلال اللعب الجماعي تتحسن شخصية الطفل الخجول وينمو لديه الشعور بالثقة كما يتمكن أيضا من تنظيم وصياغة أفكاره التي تمكنه من التكيف مع الجماعة (ألين وديع فرج، 2002م، ص19)

تصنيف اللعب: تعددت أنواع اللعب وفقاً للعديد من المتغيرات والتي أهمها أشكاله وطبيعته أومستوياته أو وفقاً لعدد المشاركين في اللعب أولمراحل التطور، ولذا سيعرض الدارس أهم التصنيفات المرتبطة بمجال اللعب(محمد محمد الحماحمي 1999م، ص (23 – 24)، إستنتج "كارل جروس" أنه يمكن تقسيم اللعب وفقاً لوظائفه لنوعين ألعاب تؤدي وظيفة عامة وهي ألعاب التجربة والخبرة وخاصة وهي ألعاب الإعداد للصراع والبقاء والإعداد للحياة الأسرية، بينما قامت "أسترن" بتقسيم اللعب وفقا لعدد من يقوم به، (ألعاب فردية وألعاب جماعية)، في حين صنفه "بوهلر" وفقا لطبيعته إلى (ألعاب وظيفية، إجتماعية، ألعاب الخيال والتشكيل والإبتكار)، ومن جانب آخر فقد صنفه "جروس" وفقاً لخصائصه إلى ألعاب (التحدي وروح المنافسة، الحظ، المحاكاة والتمثيل، والإثارة والمتعة). (سلوى عبد الباقي،2001م، مرجع سابق – ص223).

(عبد الرحمن سيد سليمان 1997م ص10).

ضرورة اللعب :

بسبب الفروق الفردية في القوة والميل إلى اللعب والقدرة البدنية فإن الأولاد والبنات ينفصلون تلقائياً في الرغبة تجاه الألعاب، إذ يميل الأولاد إلى ممارسة الألعاب العنيفة التي تبرز قوتهم، بينما تميل البنات إلى ألعاب الفرق والأنشطة الإيقاعية وكلما كبروا في السن يفضلوا الأنشطة التي يمكن أن يتفاعلوا بها مع أفراد الجنس الآخر، والغريب أن كثير من الآباء والمربين لا يؤمنون باللعب أوربما يعتقدون أن اللعب فيه مضيعة للوقت يناسب الأطفال الصغار فقط، وعلى أي

حال هناك شعور بالإستخفاف باللعب والإزدرائية والتنكر له، ويترتب عليه عدم الإقبال على التحصيل والإهمال والفشل في الدراسة.(ألين وديع فرح، مرجع سابق، ص(19–20).

الألعاب الشعبية:

الألعاب الشعبية بصفة خاصة متنوعة تنوعاً كبيراً فمنها الألعاب الصغيرة والكبيرة، ومنها الفردية والجماعية، والهادئة والكثيرة الحركة ومنها الداخلية (التي تتم داخل مكان مغلق) والخارجية، كما إنها متدرجة، فمنها ما يصلح لكل الأعمار والقدرات، وهذا التنوع الكبير يلبي شرط العمومية والإنتشار، ففيها المناسب لكل إتجاه ولكل قدره ولكل مرحلة عمرية، وهي لا تحتاج لمعدات خاصة أو أدوات رياضية معقدة، ولا تحتاج بالطبع لملاعب خاصة، وإنما يمكن تدبيرها بأبسط الإمكانات وبما هو متاح في البيئة المحلية، وعلى أي أرض وفي أي مكان يتوافر أمام الطفل، والسمة الهامة الأخرى في الألعاب الشعبية إنها لا تتطلب مسبقاً أي إستعدادات أو مهارات خاصة لمن يود ممارستها بل هي التي ترى المهارات وتهذب الإستعدادات وتنميها، الشئ الذي يشد الجميع لممارستها وتحقق لهم قدراً من الإشباع، كما تساهم في تنمية الخاطر وحضور البديهة، لذلك يمكن القول بحق أن الألعاب الشعبية تعمل على تكوين الشخصية الناجحة.

الألعاب الشعبية للصبية والأطفال تعتبر من الوسائل التربوية الهامة في المجتمعات فهي تحتوي على الكثير من المضامين التي تغرس في النشء قيماً تربوية وتعمل على تنمية قدرات الطفل الذهنية والبدنية كما تساعد في خلق الجو الصحي النفسي، والقيم التربوية في المجتمع ترتبط إرتباطاً وثيقا بالبيئة الطبيعية والإجتماعية والثقافية فيه، ورغم أن الألعاب تختلف من مجتمع لآخر تبعا لمكوناته الثقافية، إلا أنها تتفق في الهدف وهو تهيئة الطفل لأن يكون فرداً قادراً على ممارسة حياته الطبيعية في المجتمع، والملاحظ أن هذه الألعاب مثلها مثل عناصر الثقافات التقليدية الأخرى، لم يعد يمارسها الأطفال وهجروها إلى ألعاب لا صلة لها بثقافة المجتمع، وذلك بسبب التغيرات الإقتصادية والإجتماعية التي إجتاحت الكثير من المجتمعات التقليدية، وما ترتب عليها تبني أنماط حياة جديدة ذات طابع عصري، إضافة إلى الوسائل التكنولوجية التي أغنت الفرد والطفل، لكي يمارس ألعاباً مع رصفائه في الخارج، بل إن مثل هذه الممارسات، أي اللعب خارج المنزل، فأصبحت غير مقبولة لدى الآباء و الأمهات إضافة إلى عوامل أخرى مثل إختفاء ميادين ممارسة بعض الألعاب وصعوبة ممارستها من الناحية العملية في البيئة الجديدة (الصادق محمد سليمان، 1999م،).

العامل الإجتماعي والثقافي: وكما يتأثر لعب الأطفال بالبيئة والجنس والحالة الجسمية والمستوى العقلي يتأثر كذلك بثقافة المجتمع وبما يسوده من عادات وقيم وتقاليد كما ترث أجيال الأطفال عن الأجيال السابقة أنواعاً من الألعاب تنتشر في المجتمع وتشيع فيه وهي ألعاب كثيرة، فقد نجد على سبيل المثال أن "لعبة الإختفاء" تنتشر لدى الأطفال في كثير من البلدان الأسيوية والأوروبية والعربية، وللمستوى الاقتصادي دور رئيسي في لعب الأطفال فالمستوى الاجتماعي والاقتصادي يؤثر في نشاطات اللعب كماً وكيفاً، فالأطفال الذين تكون أوضاعهم الإجتماعية والإقتصادية أعلى يكونون أكثر تفضيلاً لنشاطات اللعب التي تكلف بعض الأموال كالتنس مثلاً في حين أن الأطفال الذين تكون أوضاعهم أقل مستوى فإنهم يميلون إلى الألعاب الأقل تكلفة كألعاب كرة القدم و(نط الحبل) كما يتأثر الوقت المخصص للعب بالطبقة الإجتماعية فوقت اللعب المتاح للأطفال من الأسر الفقيرة هو أقل من الوقت المتاح للأطفال من الأسر الغنية ذلك لأن الأسر الفقيرة تشرك أبناءها في أداء بعض الأعمال والأعباء الاقتصادية.

ألعاب الفيديو ليست بديلاً للألعاب الشعبية: إن إنتقال الأطفال من الشارع إلى داخل المنزل بحجة أنه أكثر أماناً وحماية، يجعل الكثيرين يعتقدون أن ألعاب الفيديو قد تحل محل الألعاب الشعبية التقليدية التي أصبحت غير عصرية، بينما يرى الدارس أن هذا الإعتقاد غير صحيح وذلك لأن ألعاب الصبية والأطفال الشعبية والتي تم تفصيل فوائدها في هذه الدراسة

تؤكد أنها تتفوق على ألعاب الفيديو في توفير الحماية النفسية والإجتماعية والتربوية للأطفال، فالشارع ليس مكاناً غير آمن بل يشكل مكاناً صالحاً للعب تحميه مباركة الكبار وإقرارهم بحق اللعب للأطفال في هذا المكان الآمن والمراقب ضمنياً من قبل الكبار الذين مارسوا تلك الألعاب الشعبية عندما كانوا صغاراً، وتعترف الدول الموقعة على اتفاقية حقوق الطفل بحق الطفل في الراحة ووقت الفراغ ومزاولة الألعاب. ويربط "جيمي بيشلر" بين ثورة الإلكترونيات ونهاية الطفولة بإعتبار أن العنف الذي يسيطر على الأطفال قد يغتال برائتهم ويحولهم إلى مناصرين للعنف. وبالتالي فإن ألعاب الفيديو لا تشكل بديلاً للألعاب الممارسة محلياً بمستواها التقليدي الشفيع إبراهيم الضو، مرجع سابق، ص (85).

بعض الألعاب الشعبية خارج السودان:

ظهرت في المنطقة العربية كثير من الألعاب الشعبية عبر تاريخ الأمة العربية ووجد أن الألعاب التي سادت في عصر الجاهلية هي ألعاب الفروسية والرماية والمصارعة وسباق الإبل والصيد، كما أن عدداً من الألعاب ساد في الجزيرة العربية في العصر الإسلامي ومن أهمها سباق الخيل والرمي ومسابقات العدو والمصارعة واللعب بالكرة وغيرها من الألعاب الأخرى، فمثلا في دولة الأمارات العربية توجد الكثير من الألعاب التي يمارسها الكبار والصغار وهي ألعاب سهلة ومستنبطة من البيئة المحلية مثل ألعاب "الشبير" والتي يلعبها الأولاد، ولعبة الديك والدجاجة وغيرها من الألعاب التي اشتهرت بها منطقة الخليج بصورة عامة ومنطقة الأمارات بصورة خاصة، أما في فلسطين كنموذج فتختلف الألعاب الشعبية التي يتسلى بها الصبية في النهار عن تلك التي يمارسونها في المساء، كما أن ألعاب الفتية تختلف عن ألعاب الفتيات، حيث كان الفتية اثناء ساعات النهار يمارسون ألعابهم المفضلة في حاراتهم، أو في الساحات القريبة من منازلهم.

إجراءات الدراسة:

عمل الدارس على إختيار بعض الألعاب الشعبية السودانية متمثلة فى ألعاب الأطفال والصبية، وإجراء الوصف والتحليل والتطبيقات العملية فى إنتاج أعمال من خلال فن النحت وهى كالآتى:

أ- كَمْبَلَتْ: تمارس على مستوى قومي مع محافظتها على نفس الإسم في البيئات والأوساط المختلفة.

أدواتها: كرة الشراب وأنصاف الطوب الغير منتظمة وعلب الصلصة الفارغة وحديثاً أستخدمت فيها القوارير البلاستيكية للمشروبات والمياه الغازية.

ب- أنا النحلة: تمارس هذه في بعض المناطق تسمى أنا الإبرة أنا الدبوس، تعتمد هذه اللعبة على شخصين يتبادلان حمل بعضهما البعض بظهريهما في توازن وقوة، مرددين: أنا النَّحْلَةْ وِزْ وِزْ وِزْ، أنا الدَّبور، وتستمر اللعبة هكذا.

ج- شَدَّتْ (حَرّينَا): تعتمد هذه اللعبة على القوة والسرعة والروح القيادية والمشاركين فيها تتفاوت أعمارهم وأعدادهم وهي من الألعاب القمرية.

د- مَشِي ٱلْعَقْرَبْ (الهُوبَهْ):عبارة عن لعبة تعتمد على الرشاقة والمهارة في توازن الجسم والمشي بالأيدي كما سيتضح لنا لاحقاً بهذه الدراسة.

خطوات تطبيق الدراسة :

أ/ قام الدارس بمتابعة نماذج العينة المختارة من بعض الألعاب الشعبية لتصوير اللحظة المناسبة التي تسهم في إجراء التطبيق الأمثل للعمل الفني، والتصوير ومعالجته مستخدماً برامج التصميم بالحاسوب.

ب/ الرسم الأولي لمعالجة الأفكار المستلهمة من الألعاب المختارة لإجراء التطبيقات حسب متطلبات العمل المعروفة على مستوى معالجات النحت الجداري والمجسم.

ج/ إستلهام وحدات زخرفية من الرسوم الأولية لمجسمات الألعاب تصلح للإستخدامات الجمالية المختلفة.

د/ إجراء مقابلة مع بعض الفنانين الذين لهم خبرة في مجالات الفنون التشكيلية المختلفة في شكل أسئلة مفتوحة لدعم فروض الدراسة وتحقيق نتائجها.

أسئلة المقابلة وإجاباتها كالتالي:

أ- كيف يمكن أن يكون فن النحت أداة توثيقية وتسجيلية ناجحة؟

حسين جمعان:على أبواب القرن الحادي والعشرين، فلقد وهبت التقنية المتطورة في عصر الديجتال، التوثيق مكانة كبيرة ولقد تحولنا من أدب وفن الشفاهة إلى أدب وفن التوثيق ولذلك من السهولة بمكان أن نوثق ونسجل برؤية ناجحة وواضحة لكل عمل تشكيلي في جميع مجالات التخصص، والنحت فى تلك المجالات التي تجد مكانة للتوثيق.

إبراهيم عبد الرحيم محمد نصر: النحت ما زال هوالوسيلة الوحيدة لنقل التراث والحضارات بين الأمم و بمفهومه الأوسع هو التشكيل ثلاثي الأبعاد في كل الفنون المعمارية والصناعية.

محمد محمد أحمد أدريس: بانه يمكن أن يكون فن النحت أداة تسجيلية ناجحة بالتناول الصادق المستند على المرجعية.

صالح الزاكي صالح: فن النحت تتمثل فيه الديمومة وتتجسد من خلاله المرئيات المعبرة، وفيه أثر فعال وتسجيل حي لثقافات الشعوب، فالحضارات التي نشأت في مختلف أنحاء العالم كان النحت من أبرز سماتها، كما ظهر في كثير من الأعمال الخشبية والحجرية في الكهوف والآثار المتبقية لحضارات وممالك بلغت حداً من التقدم في البناء والتشييد وهناك الكثير من الأمثلة التي يمكن ان تمثل إرثاً حضارياً من إبداع الإنسان تتجلى فيه مقدرته ومهارته في إستخدام النحت كلغة يستطيع من خلالها المحافظة على تراثه الإنساني منذ تاريخه البدائي الأول إلى يومنا هذا مما يؤكد الدور التوثيقي والثقافي له".

عمر أحمد الخليفة مكي: فن النحت من أقدم وأنجع الوسائل التي إستخدمها الإنسان في توثيق الأنشطة الحياتية اليومية، وهو من الوسائل التعبيرية "البصرية" التي مارستها الحضارات المختلفة، والإجابة على هذا السؤال تكمن لدى الفنان المنتمي لتلك الثقافة حيث أنه الأقدر على تصوير الواقع وفق رؤيته للأحداث والتعبير عنها، قد لا يؤدي لتوثيق يشبه الكاميرا لكنه بالتأكيد يعبر بقدر كبير عن روح وثقافة المجتمع الذي ينتمي إليه.

ب/ تناول الألعاب الشعبية من خلال فن النحت نسخاً أو استلهاماً يثري الساحة التشكيلية ويضفي عليها خصوصية ثقافية.

حسين جمعان: هذه قد تكون المرة الأولى التي يوثق فيها بعض من الأعمال النحتية الخاصة بالألعاب الشعبية، وأنا جد سعيد بذلك لأنها تقبض على المكان والزمان وتجدد فينا الحفاظ على رافد مهم وثري في ثقافتنا الشعبية، علماً بأن تلك الألعاب قد تختلف من منطقة إلى أخرى، وقد تلتقي مع الثقافات الأخرى، وتوثيق الألعاب الشعبية عن طريق فن النحت يحميها من الإندثار.

إبراهيم عبد الرحيم محمد نصر: لا شك أن الألعاب الشعبية من تراث الأمة ومن العيب ألا تسجل تراثها.

محمد محمد أحمد أدريس: تناول الألعاب الشعبية من خلال فن النحت نسخاً أو إستلهاماً يثري الساحة التشكيلية ويضفي عليها خصوصية ثقافية وحيوية خلال الحركة في العمل الفني المستلهم من الألعاب وإحساس المشاهد بالمشاركة في اللعب.

صالح الزاكي صالح: فن النحت استلهاماً كان أم نسخاً للألعاب الشعبية يمكن أن يوازي الرؤية والطلب، وفي تقديري أن الإستلهام خير من النسخ لأن النسخ إذا فقد مطابقته للأصل فقد معناه.

عمر أحمد الخليفة مكي: في العالم الإسلامي ينمو الفنان حسب تأثره بالمجتمع للإبتعاد عن فن التشخيص لإعتبارات دينية، لذا يمتنع عن التوثيق التصويري المشخص ولكن هناك من الأساليب الجديدة للتعبير التشكيلي ما يجعل من الموضوع مجالاً للبحث عن فلسفات جديدة تسعى للتوفيق بين عدة أساليب للتوثيق بإستخدام فن النحت.

ج/ كيف أثر فن النحت في ترسيخ الحياة الشعبية بخصوصيتها الثقافية في ذاكرة الأمة السودانية؟

حسين جمعان: لم يجب علي هذا المحور.

إبراهيم عبد الرحيم محمد نصر: الأمة السودانية لها خصوصيتها الثقافية وفن النحت يجعل منها أمة فريدة بين الأمم إذا ما قام وسجل هذه الخصوصية.

محمد محمد أحمد أدريس: يؤثر فن النحت في ترسيخ الحياة الشعبية بخصوصيتها الثقافية في ذاكرة الأمة السودانية تأكيداً للأصالة والإنتماء، حيث يجهل الجيل الجديد الألعاب الشعبية.

صالح الزاكي صالح: في الواقع أن فن النحت مؤثر بشكل عام على الحياة ويجد إقبالاً منقطع النظير في كثير من المجتمعات بالتالي تتمثل فيه الجوانب ذات الصلة الوثيقة بالإنسان من حيث المعتقدات الدينية وما يقابلها من طقوس تختلف من مكان إلى آخر.

عمر أحمد الخليفة مكي: "النحت من الأساليب المنتشرة في الأوساط الأفريقية والسودان بذلك الخليط الثّر بين الأفريقي والعربي لا ينأى عن توظيف النحت في كل المجالات الشعبية ولهذا شواهد كثيرة في المجتمع السوداني، ولكن لعدم الإهتمام في تناول مثل هذه المواضيع على المستوى الثقافي والإعلامي قد لا يشعر العامة بذلك، ولكنها محفورة في الوجدان وتعيش في الأنشطة الحياتية اليومية.

د/ الألعاب الشعبية مليئة بالحركة، كيف يمكن توظيفها كمادة تشكيلية؟

حسين جمعان: كما حدث لك وأنت تقدم رؤية جديدة مستشفاة من الألعاب الشعبية بصورة وخامات جديدة وتخلق بذلك تلك العلاقة الحميمة بين الأصل والفكرة الجديدة، هكذا يمكننا أن نطور قدراتنا للبحث عن جديد وتوظيفه في وضع تشكيلي يناسبه، أعتقد أنها المرة الأولى التي يبتكر فيها نحات علاقة حميمة بين الألعاب الشعبية أوبعض منها ومادة النحت، إننا بذلك نفتح كوة جديدة لخلق فن تشكيلي سوداني يعتمد على حكمة هذه الأمة المتمثلة في ألعابها الشعبية الغنية من إقليم لآخر.

إبراهيم عبد الرحيم محمد نصر: إذا كان الفنان النحات مدركاً للحركة والسكون في كل لعبة شعبية عندئذ يمكن توظيفها كمادة تشكيلية.

محمد محمد أحمد أدريس: يمكن توظيف الحركة في الألعاب الشعبية وتوظيفها كمادة تشكيلية، هذا ما قام به الدارس في دراسته حيث يمكن الآن أن يشاهد المتلقي في صوالين العرض ووسائله الحديثة ما لم يكن يشاهده، خاصة في المدينة.

صالح الزاكي: لم يجب على هذا المحور.

عمر أحمد الخليفة مكي: الإهتمام بالنحت ظاهرة في تاريخ الأمة السودانية وبذلك هو ليس بجديد على الوجدان السوداني ويكمن التحدي عند الفنان السوداني في العصر الحديث في إستلهام الماضي لإثراء الحاضر.

شكلت هذه الآراء دعماً وتأكيداً للنتائج التي توصل إليها الدارس من خلال دراسته عن الألعاب الشعبية للصبية والأطفال في السودان، بجانبيها النظري والتطبيقي، ومن جانب آخر مثلت هذه الآراء تكملة لتحقيق فروض هذه الدراسة، من أجل إثبات أن الألعاب الشعبية تحمل مضامين ثقافية وتربوية وإجتماعية.

أدوات الدراسة:

إعتمد الدارس الملاحظة المباشرة والتصوير كأدوات أساسية فى جمع عينات الدراسة، كما قام بتصميم إستمارة مقابلة مرفقة بالملاحق شملت ثلاثة أسئلة غطت على مكونات الفرضية وكان قوامها عدد خمس مقابلات.

تحليل العينات:

عينة رقم (1): **لعبة كَمْبَلَتْ:** هي من الألعاب الرياضية المنتشرة في وسط السودان وهي لعبة جماعية يشترك فيها البنين والبنات في أعمار تتراوح بين 10 –15 سنة وأعداد لا تقل عن الستة مشاركين ينقسمون إلى فريقين.

أدوات اللعبة: كرة الشراب، وأنصاص الطوب الأحمر الغير منتظم، وذلك حتى يصعب رصه فوق بعضه البعض.

الميدان: عبارة عن مستطيل يخطط بالقدم في طول لا يقل عن 10 أمتار وعرض لا يقل عن 5 أمتار، يوضع الطوب في أحد خطوطه العرضية.

ضوابط اللعبة: يتم إجراء القرعة لتحديد صاحب الميدان ويبدأ اللعب بعد دخول أحد الفريقين أرض الميدان ويتوزع الفريق الآخر على عرض الميدان دفاعاً وحماية حتى لا يتمكن الفريق الآخر من رص الطوب وأيضاً العمل على اصطياد اللعيبة بالكرة حتى يموتوا جميعاً واحداً بعد الآخر منهياً دورهم. فيدخل الفريق الاخر ويعد ذلك حماراً.

قوانين اللعبة: إذا ضربتك الكرة تخرج من اللعبة وتعتبر ميتاً، وإذا قام اللاعب بصب الكرة يكون ذلك إنتصاراً ويعد حماراً على الخصم وبموجبه يحق له إحياء زملائه أثناء اللعب، إذا قمت برص الطوب كاملاً ووضعت من فوقه التراب وصحت: كمبليتة بشخيتة، يعد ذلك انتصاراً. **فوائد اللعبة:** هذه اللعبة بها مهارات عديدة تعتمد على خفة الحركة والسرعة وقوة الجسم لتحمل الحركات المفاجئة والسرعات المرتدة وروح التعاون في الوصول إلى الإنتصار، فهى من الألعاب المحببة بالنسبة لكثير من الصبية وهي لا تقل شأناً عن الألعاب التي أصبحت تمارس على المستوى القومي ولها منافساتها مثل الكرة الطائرة وكرة السلة وكرة اليد.

القيمة التشكيلية:

قام الدارس بمتابعة هذه اللعبة ميدانياً وتصويرها فوتوغرافياً من عدة زوايا وذلك لتحديد الزاوية المناسبة التي تتوفر فيها كل مفردات العمل التصميمي من مجمل مشاهد اللعبة الى أن توصل في إختياره للحظة ضرب كرة الشراب للطوب المرصوص وتساقطه فكان مجسم لعبة كمبلت بشكله الهندسي المتساقط وإستخدام كرة الشراب بحقيقتها الواقعية، مستخدماً في هذا المجسم الورق المقوى في معالجة المكعبات بأحجام متفاوتة ومن ثم توزيعها في صندوق من(البريسبكس) الشفاف حتى يظهر التساقط. أنظر الشكل(1).

الشكل (1) تصوير وأعمال الدارس

عينة رقم (2):

أنا النحلة: تعتبر من الألعاب المهارية التي تقتصر على لاعبين يحمل أحدهما الآخر على ظهره، ويكون المحمول راقداً على ظهر زميله وشابكاً ذراعيه معه، في حركة تبادلية مرددين إيقاعات موازية للحركة: أنا النحلة، وز، وز، وز أنا الدبور.

القيمة التشكيلية: هذه اللعبة متوفرة فيها الحركة التبادلية ما يجعلها ثرة بالتوازن والحركة والمرونة التي تسهم في خلق عمل تشكيلي بقواعده التصميمية.

الخطوات التطبيقية : تعامل الدارس مع هذه اللعبة مستلهماً منها مجسماً بإستخدام إسلوب التجريد متبعاً الخطوات التالية:

- دراسة الجوانب الأولية للعمل الفني بالرسومات التخطيطية وعمل نموذج من الطين.
- تنفيذ العمل وبناءه حتى الوصول به للشكل النهائي. أنظر الشكل(2)

الشكل(2) تصوير وأعمال الدارس

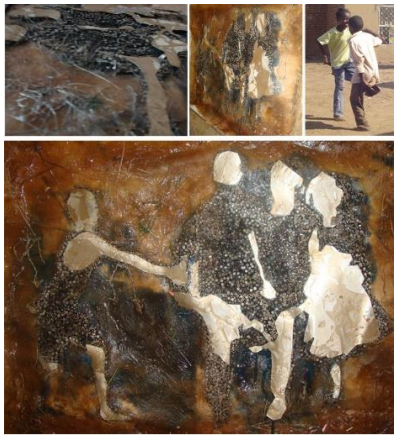
عينة رقم (3) شدَّتْ (حَرِّينَا):

شدت تتعدد فيها طرق المنافسة أحيانا يقومون بعمل الميس وهو مكان يتفق علية ويتم تحديده تلقائيا ، يسمح بتواجد المجموعة المشاركة بداخلة وكل واحداً منهم ممسكاً بيده رجلة من الخلف عن خلاف مسكاً محكماً و يكون هناك متابعا أوحكما بعدها يبدأون في عراك محاولين فك الأيدي عن الأرجل إلى أن يتساقطوا جميعا عدا واحد يكون هو الفائز، وهناك طريقة اخرى لشدّت عن طريق السباق الحر لهدف يمثل نقطة النهاية، الفائز هو من يصل إليه أولاً وهكذا تتعدد الأساليب والغرض هو الرياضة والمتعة والترويح وملّ أوقات الفراق، فيها أيضا تنشيط للجسم و حيوية، كما قيل "العقل السليم في الجسم السليم" والنماذج تكثر مع تغيير في المسميات حسب البيئة واللهجة المحلية.

القيمة التشكيلية:

هذه اللعبة من الألعاب التي تجد المتعة في التعامل معها لأنها مليئة بالسرعة والحركة التي تمارس بها، تجد اللاعبين يجتمعون ويتفرقون في حركة دؤوبة مطاردين بعضهم البعض حيث يتحرك اللاعب قفزاً على رجل واحدة والأخرى معقولة(ممسكاً قدمه من الخلف بيده) مما يجعل البصر متنقلاً بينهم، دارساً للتناسق ومصوراً لبعض اللحظات التي لا تتكرر، وإستلهم الدارس من تلك الحركة الرسومات الأولية وتمت معالجتها في جدارية بمقاس (65سم ×50 سم) مستخدماً فيها خامات جديدة للخروج بها من المألوف، وهي خامة "المسامير" بمقاساتها المختلفة و"القصدير" لسهولة التشكيل به، ثم خامة "FIPER GLASS" لتثبيت المسامير.

أنظر الشكل(3).



الشكل (3) تصوير وأعمال الدارس

عينة رقم (4):

مشي العقرب "الهوبة": هذه اللعبة من الألعاب التي يمارسها فرد واحد بدون مشاركة الآخرين، وهي عبارة حركة رياضية يمشي فيها اللاعب بيديه وأقدامه لأعلى.

القيمة التشكيلية: تحفل هذه اللعبة بمهارة في الحركة وحفظ التوازن وذلك لإرتكاز اللاعب على يديه وأرجله إلى أعلى في الهواء محافظاً بها على توازنه وهو يتحرك بكل خفة ورشاقة في تناسق تام مكن الدارس من إجراء تطبيقات متبعاً فيها الخطوات التي اتبعها في مجسم لعبة "أنا النحلة" لعمل مجسم لعبة (مشي العقرب).

أنظر الشكل(4).

شكل رقم (4) تصوير وأعمال الدارس

عرض ومناقشة نتائج الدراسة:

تعتبر الألعاب الشعبية في السودان أحد عناصر الفنون الأدائية المكونة للثقافة الشعبية في السودان، لذلك ظهر الإهتمام بها من خلال التوثيق النظري لها كمادة فولكلورية وتراثية، بينما إتجهت هذه الدراسة إلى تجسيدها عن طريق فن النحت بإستلهام أعمال تحكي عن تلك الألعاب، إذ أن فن النحت بقدرته التمثيلية يقربها من وجدان الناس ويساعد فعلياً على توثيقها عن طريق أساليبه المختلفة سواء نحت مجسم أوجداري، واقعياً كان أم تجريدياً ومن خلال هذه الدراسة النظرية والتطبيقية تحققت فرضيات الدراسة من خلال الأعمال التطبيقية للعينات المختارة.

فرضيات الدراسة:

1- يمكن إستلهام أعمال نحتية من الألعاب الشعبية ذات قيم ومضامين جمالية.

2- المعالجات النحتية لألعاب الأطفال والصبية المجسدة أقرب لتفهم وقبول المجتمع.

أهم النتائج:

رجوعاً الي المعلومات والبيانات النظرية فى الإطار النظري وإستناداً على المعلومات التى جمعها الدارس فى الجانب الإجرائي وبعد تحليلها ومقارنتها، ومن خلال التطبيقات التي أجراها على العينات المختارة كنماذج للدراسة تم الوصول للنتائج التالية:

1- يمكن أن تكون الحياة الشعبية بتراثها وثقافتها موضوعاً غنياً لفن النحت.

2- العمل على إستلهام أعمال نحت مستوحاة من الألعاب الشعبية الرياضية.

التوصيات:

- علي ماسبق من دراسة ونتائج يوصى الدارس بالتوسع فى دراسة الألعاب الشعبية في السودان والتوثيق لها نظرياً وتطبيقياً من خلال الكتابة والفنون التشكيلية بمختلف أساليبها والعمل على إستلهام معالجاتها فى الفنون عامة وفن النحت بصفة خاصة بتجسيدها لعكس قيمها الجمالية، الشئ الذى يقربها من وجدان الناس ويساعد فعلياً على توثيقها.

المصادر والمراجع:

المراجع العربية:

1-أرنولد هاوزر، **الفن والمجتمع عبر التاريخ**، ترجمة: فؤاد زكريا، ج1، الاسكندرية، ط1، 2005م.

2-إلين ودين فرج، **خبرات في الألعاب للصغار والكبار**، الإسكندرية، منشأة المعارف، ط2، 2002م.

3-خالد عبد الرازق السيد، **سيكلوجية اللعب نظريات وتطبيقات**، مركز الإسكندرية للكتاب، 2002م

4-رمضان الصباغ، **في التفسير الأخلاقي والاجتماعي للفن**، الاسكندرية، دارالوفاء للطباعة والنشر، ط1، 1998م.

5- زكريا إبراهيم، **فلسفة الفن في الفكر المعاصر**، القاهرة، المكتبة المصرية، 1966م.

6-.- سلوى محمد عبد الباقي، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكتاب، 2001م.

7- خليل ميخائيل معوض، **سيكلوجية النمو الطفولة والمراهقة**، مركز الإسكندرية للكتاب،1993م.

8- صبحي الشاروني، **فن النحت**، تقديم، ثروت عكاشة، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية، 1993م.

9- فهمي جدعان، **نظرية التراث**، الأردن، عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع، 1985م

10- محسن محمد عطية، **الفن والحياة الاجتماعية**، القاهرة، دار المعارف، 1997م.

11- محمد محمد الحماحمي، **فلسفة اللعب**، مركز الكتاب للنشر مصر الجديدة، 1999م.

12- مختار العطار، **الفنون الجميلة**، القاهرة، الهيئة المصرية للكتاب، 2000م.
14- ليلى زهران، **التمرينات الفنية والإيقاعية**، القاهرة، دار الفكر العربي، 1997م.
15- مامور كنجي، ورقة علمية بعنوان: **الترويح والرياضة في الإسلام وقيمة اللعب لدى الأطفال**، جامعة السودان، كلية التربية الرياضية، 2008م .
16- محمد صبحي حسانين و محمد عبد السلام راغب، **القوام السليم للجميع**، القاهرة، دار الفكر، 1995م.
17- يان إللينيك، **الفن عند الإنسان البدائي**، ترجمة: جمال الدين الخضور،1994م.

المجلات والدوريات:

1-. الصادق محمد سليمان، مجلة المأثورات الشعبية، العدد العاشر – ابريل/1999م
2-عمر شاع الدين، **(ألعاب الأطفال، دراسة لغوية)**، مجلة المأثورات الشعبية، 1989.

الدراسات والرسائل الجامعية:

1- الشفيع إبراهيم الضو، **فولكدراما ألعاب الصبية والأطفال في السودان**، رسالة ماجستير، كلية الفنون والموسيقى والدراما، جامعة جوبا، 2007م.
3- خليفة أحمد محمد، **ألعاب الصبية في منطقة الشايقية**، الخرطوم، الهيئة القومية للثقافة والفنون، 1972م.

المراجع الأجنبية:

1- ABDALA EL-TAYEB, THE CHANGE CUSTOMES OF RIVERIAN SUDAN KHARTOUM 1964.
2- ANNARINO A.A & OTHERS: CURRICULUM THEORY & DESIGN IN PHYSICAL EDUCATION, 2NDED. THE C.V MOSBY CO. SAINT LOUIS 1980.

الشبكة الإلكترونية:

1- http://www.palestine-info.info/Ar/DataFiles/Contents/Files/turath/taqtaq
2- http://www.kids.psychology.com/syco/sy1.htm.

المقترحات:

من خلال التطبيقات التي قام بها الدارس والنتائج التي توصل إليها والمتمثلة في الأعمال النهائية للمشروع التطبيقي تم التوصل لبعض المقترحات التي تخص هذا الجانب وهي عبارة عن:

1- مقترح مجسم تجريد للعبة كمبلت بفناء كلية الفنون الجميلة أنظر الشكل.

2- مقترح لسور حديقة بإستخدام تجريد لمجموعة من الألعاب الشعبية. أنظر الشكل.

3- مقترح لمجسم لعبة "أنا النحلة" في فناء كلية الفنون الرئيسي. أنظر الشكل.

الملاحق:

طريقة وضع الحواجز لصب القالب

خطوات نسخ مجسم لعبة انا النحلة

الطريقة التى قام بها الدارس بتسبيت النمل والصفيح على سطح من الطين

شخصيات ساعدت الدارس فى التعرف على بعض الالعاب الشعبية فى مجتمع الدراسة