بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

التربية البدنية والرياضة

قسم الإدارة الرياضية

بحث لنيل درجة الدكتوراة في فلسفة التربية البدنية والرياضة

بعنوان:

الدور الاجتماعي والنفسي للألعاب الشعبية القديمة و الألعاب الحديثة لطلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم محلية جبل اولياء

The Social and Psychological Role of the Ancient and Modern Public Games for the Basic Level School Students in Jabel Awlia Locality - Khartoum State

إعداد الباحثة : آمنة ابراهيم أبوالقاسم محمد أحمد

إشراف : د الطيب حاج ابراهيم عبد الله

1442هـ - 2020م

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالي(أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ)

صدق الله العظيم

سورة يوسف

(الآية ١٢)

الإهـــــداء

إلى من بزلا قصارى جهدهما ليرسما لنا طريق الحياة شموعا ووهجا وضياء

روح والدي وامي الغالية

إلى ابني العزيز يوسف

إلى سندي وعضدي في الحياة اخوتي

إلى الوطن الممتد فينا عمقآ وحبآ .

إلى من علمني كيف اخت الحروف واوضح الفكرة

اساتذتي الاجلاء.

إلى مصابيح الدجى وشموس المعرفة

زملائي وزميلاتي المعلمين والمعلمات

إلى جميع الأحباء والأقارب والأ صدقاء

إلى كل هولاء اهدي ثمرة جهدي .

الشكر والتقدير

قال تعالي (وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ ۖ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ)

صدق الله العظيم

سورة إبراهيم (الآية 7)

الشكر لله سبحانه وتعالي علي جزيل نعمه ،وعظيم اله ،الذي اعانني علي اكمال هذة الدراسة .

الحمدلله الذي بنعمته تتم الصالحات ، والصلاة والسلام علي اشرف المرسلين سيدنا محمد وعلى اله وصحبه اجمعين .

والشكر اجزله لجامعه السودان للعلوم والتكنولوجيا ، كلية التربية البدنية والرياضة عميدآ واساتذة وموظفين،هذا الصرح الشامخ الذي اتاح للباحثة فرصة القيام بهذا الجهد .

واتقدم باسمي ايات الشكر والتقدير لاستاذي الدكتور الطيب حاج إبراهيم الذي كان فكره النير نبراس اضاءه لي طريق البحث والمعرفة ، والذي كان لتوجيهاته وارشاداتة عظيم الأثر في اكمال هذا البحث .

وشكري للأساتذة والخبراء الأجلاء الذين اسهموا بارائهم في الاستبانة ، كما اتقدم باسمى ايات شكري وامتناني لمكتبة جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، ومكتبة مدرسة عبدون حماد للموهبة والتميز ، ومكتبة جامعة النيلين بتريعه البجا جبل اولياء .

والشكر كل الشكر لاسرتي الثانية الكريمة التي اعانتني كثيرا ، مدرسة عبدون حماد للموهبة والتميز بالخرطوم وخاصه الزميلة رغدة عبد الجابر علي دياب والشكر لكل من دعا لي بالخير والتوفيق ، والشكر لله من قبل ومن بعد .

مستخلص البحث

- هذه الدراسة بعنوان (الدور الاجتماعي والنفسي للألعاب الشعبية القديمة والالعاب الحديثة للطلاب مرحلة الأساس
بولاية الخرطوم - محلية جبل أولياء.
- هدفت هذه الدراسة للتعرف على الدور الاجتماعي والنفسي

للألعاب الشعبية القديمة والألعاب الحديثة لطلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم محلية جبل أولياء ٠

- اختارات الباحثة العينة من معلمين في مجال التربية البدنية والرياضة كعينة عشوائية وعددهم (١٥٠) معلم ٠
- ستخدمت الباحثة الاستبانة كأداة لجمع البيانات ٠
- تمت معالجة البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي (spss) ٠

قد توصلت لدراسة الى النتائج :-

١- تساهم الألعاب الشعبية والبيئية القديمة بدور فعال في تنمية النواحي

الاجتماعية والنواحي النفسية لدي طلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم محلية جبل أولياء٠

٢- الألعاب الشعبية الحديثة تعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالألعاب الشعبية القديمة ٠

٣- الألعاب الشعبية البيئية تنمي روح التعاون الاجتماعي والأندماج والتآلف.

٤- الألعاب الشعبية الحديثة لها تأثيرها السلبي على الأطفال في عدم الحركة والخمول وبالتالي لاترضي طموحهم البدني والمهاري.

٥- الالعاب الشعبية البيئية القديمة تبث السرور و السعادة في نفوس الطلاب و الشعور بالمساواة و عدم الدونية.

٦- الألعاب الشعبية الحديثة تؤدي الى الإدمان و نرى أن الكثير من الأطفال أحجموا عن اللعب خارج المنزل مع أقرانهم مما يؤدي الى تشوهات قوامية و زيادة في الوزن (السمنة).

أهم التوصيات :

١/ ضرورة الإهتمام ببرنامج الألعاب الشعبية البيئية القديمة و الحديثة مما لها من فوائد خلقية و سلوكية و مهارية.

٢/ ربط الألعاب الشعبية القديمة و الألعاب الحديثة و الإستفادة منها في

مجالات الحياة المختلفة.

٣/ ضرورة وضع برنامج الألعاب الشعبية القديمة و الحديثة ضمن المقرر الدراسي بمرحلة الأساس.

٤/ زيادة الاهتمام بالألعاب الشعبية القديمة و الحديثة في تنمية النواحي النفسية و الاجتماعية.

٥/ ضرورة ممارسة الألعاب الشعبية القديمة و الحديثة علاج ناجح لظاهرة الخجل عند أطفال مرحلة الأساس.

٦/ على دور الحضانة و الرياض المختلفة بالدوائر الحكومية و الخاصة العناية التامة بالالعاب الشعبية القديمة و الألعاب الحديثة.

Abstract

- This study is entitled “The Social and Psychological Role of the Ancient and Modern Public Games for the Basic School Students in , Jabel Awlia Locality- Khartoum State.
- The aim of this study is to identify the Social and Psychological Role of the Ancient and Modern Public Games for the Basic School Students in Jabel Awlia Locality- Khartom State.
- The researcher selected a random sample of 150 teachers of physical and sports education.
- The researcher used questionnaire as a tool for data collection.
- The collected data has been analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

The study revealed the following results:

1. The Ancient and Modern Public Games play an effective role in developing the social and psychological aspects of the basic schools students in Jabel Awlia Locality- Khartoum State.
2. The modern public sports reflect the real entertainment for competition compared to the ancient traditional games.
3. The environmental public games develop the social cooperation, integration and consistency.
4. The modern games have negative impact for children due to lack of movement, laziness and hence it will not satisfy their physical and skills ambition.
5. The ancient environmental public games give them happiness and pleasure, feel equal and confident.
6. The modern public games cause them to be addicted to this kind of games. Many children avoid playing outdoors with their peers, which lead to suffering of overweight and causing backbones deformities

Recommendations:

1. It is crucial to promote the environmental public ancient and modern games programme for their positive on the ethical behavior and skills.
2. To combine the ancient and modern public games to achieve benefit in various life aspects.
3. It is necessary to include the ancient and modern public games programme in the basic schools syllabus.
4. Increase the attention to ancient and modern public games, so as to contribute to developing the social and psychological aspect.
5. It is necessary to promote the ancient and modern public games, being a successful treatment for shyness among the children in the basic schools.
6. The nurseries and kindergartens in the Government and private entities should pay attention to ancient and modern public games.

قائمة المحتويات

الموضوع	رقم الصفحة
الاستهلال	أ
الإهداء	ب
الشكر والتقدير	ج
الملخص باللغة العربية	د
الملخص باللغة الإنجليزية	هـ
فهرس المحتويات	ح
فهرس الجداول	ل
فهرس الملاحق	م

الفصل الأول

المقدمة	1- 7
مشكلة البحث	8
أهمية البحث	8
أهداف البحث	9
تساؤلات البحث	10
فروض البحث	10
منهج البحث	11
مجتمع البحث	11
عينة البحث	12
أدوات البحث	12
حدود البحث	12
مصطلحات البحث	13-14

الفصل الثاني (الإطار النظري والدراسات السابقة)

المبحث الأول :	14
الألعاب الشعبية التراث الأسلامي	15
الظروف الملازمة لتراثنا الشعبي	16
الألعاب الشعبيةبمثابة العمود الفقري	17
الأهتمام بالموروث التقليدي الشعبي	18
الألعاب الشعبية في المحيط الأسلامي	19
علماء الألعاب الشعبية في الاسلام	19
كلام العرب في فن اللعب الشعبي الإسلامي	19-20
تعددت الألعاب قديما وحديثا والطفل واحد	19-20

عظيم سرى	**20**
ألعاب تعتمد اللياقة	**20**
ألعاب قضت عليها المدنية	**21-22**
ألعاب مرحة!!	**22-23**
الصدق أبرز مميزاتها	**24**
الانتماء للحي	**25**
الكمبيوتر,, سيد الألعاب الحديثة!!	**25**
خطرة ولكنها ممتعة	**26**
أكثر ما يستهوي الأطفال	**26-27**
سبع ساعات يومياً	**27-28**
الألعاب الحديثة تعلم الذكاء,.	**28-29**
نمارسها في أي زمان	**28-29**
من عيوبها أنها خطرة,, الألعاب النارية	**29**
اما عن الالعاب النارية باعتبارها لعبة حديثة فحدث ولا حرج!!	**30**
ضرورة التثقيف بمخاطرها	**31**
الإعلام ,, والمنزل	**31**
آثارها على نفسية الطفل	**32-33**
عالم خيالي	**33**
الرياضة المدرسية هي الحل	**34**

المبحث الثاني :

اللعب الشعبي في المرحلة الأساسية الأولى	**34**
الألعاب الشعبية البيئية الحديثة	
الألعاب الحديثة تأتي جديدة	**34-36**
الألعاب الكمبيوترية في التفاعل	**37**
زملاء اللعب والمغامرات	**38**
لك ان تختار مغامرتك بنفسك	**39**
حديقة من طرقات متشعبة	**40-41**
البيئة الكمبيوترية تؤدي إلى ايجاد شبكة اتصالات عالمية	**42-43**
مكتبات بأكملها عند أطراف الأنامل	**43-44**
إمكانيات عديدة حققت	**44-45**
الألعاب الشعبية البيئية للصغار وسيلة لتحسين نوعية التعلم	**45**
اسس ومبادئ لإختيار الألعاب الحديثة للأطفال	**45**
معايير إختيار العاب تعليمية شعبية حديثة للأطفال	**47-48**

المبحث الثالث :

دور الألعاب الشعبية البيئية في تنمية النواحي الإجتماعية	**50**
الألعاب الشعبية والفوائد القيمة	**50-51**
أقسام الألعاب الشعبية البيئية عند الكاتب عبد الله الطابور	**51**
سر الإقبال الكبير على الألعاب الشعبية في الوقت الحالي	**52**
الألعاب الشعبية البيئية تلامس الواقع	**52**
هل فعلاً اندثرت الألعاب الشعبية البيئية اللعب الشعبي واحتياجاته	**52**
ما مدى مراقبة الأهل للابناء حسب ما يجدونه من واقع حى	**53**
سلبيات الألعاب والظروف المصاحبة حولها	**53**
عرض صورة الأوروبي والأمريكي في الألعاب	**54**
الألعاب الشعبية البيئية غير مكلفة	**54**

المبحث الرابع

نماذج من الألعاب الشعبية البيئية في المجتمع السوداني	55-56
الألعاب الشعبية والإحتياجات الضروري	65
الألعاب الشعبية وخبراء علم الإجتماع	67
الألعاب الحديثة والفضائيات	68
الألعاب الشعبية وتقنية إنتاجها	109
مشهد أول	109
الاسس النفسية للعب	110
مشهد ثاني	112
البيئة واللعب الشعبي	112

البيئة المادية للعب الشعبي	112
البيئة الأسرية للعب الشعبي	113
البيئة الإجتماعية والثقافية للعب	114
الثقافة الشعبية للمجتمعات المحلية	114

المبحث الخامس

الدراسات السابقة والمرتبطة	118
التعليق على الدراسات السابقة	132

الفصل الثالث :إجراءات الدراسة

تمهيد	**133**
منهج الدراسة	**133**
مجتمع الدراسة	**133**
عينة الدراسة	**134**
أداة الدراسة	**134**
خطوات بناء الإستبانة	**135**
المرحلة الأولى لتصميم الإستبانة	**135**
المرحلة النهائية لتصميم الإستبانة	**135**
المعاملات العلمية للاستبانة (صدق وثبات)	**135**
تطبيق الأستبانة (الدراسة)	**140**
المعالجات الإحصائية	**146**

الفصل الرابع

عرض النتائج ومناقشتها	**148**

الفصل الخامس

	النتائج	**163**
	التوصيات	**165-**
	المقترحات ملخص البحث	**166** **167**

	قائمة المصادر والمراجع	168
	الملاحق	170

قائمة الجدوال

شكل رقم	بيان	الصفحة
1	توصيف العينة من حيث المستوي الأكاديمي	**134**
2	الأهمية النفسية للألعاب الشعبية	**136**
3	الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية	**138-137**
4	الأهمية الفنية للألعاب الشعبية	**139-138**
5	المتوسط الحسابي والإنحراف المعياري معامل الثبات والصدق	**140**
6	محاور الإستبانة بعد التحكيم	**145**
7	النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب من الناحية النفسية	**149**
8	النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب من الناحيةالإجتماعية	**153**
9	النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب من الناحية الفنية	**158-157**

قائمة الملاحق

رقم الملحق	بيان	الصفحة
1	قائمة بأسماء الخبراء المحكمين	**159**
2	الصورة الأولية للاستبانة	**161-160**
3	الصورة النهائية للاستبانة	**163-162**

الفصل الأول

١-١ مقدمة

الألعاب الشعبية نشأت في وقت مبكر وذلك لحاجة الإنسان للحركة والتعبير بواستطها وذلك لسهولة الألعاب الشعبية وخلوها من التعقيد ويتضح ذلك من تاريخ ألعاب الدووشو الصينية التى يعود إلى عهد المجتمع البدائي حينما كان لزاما على البشرية مصارعة الوحوش من أجل البقاء ، فلجأت إلى إستخدم العصبى وغيرها من الأدوات البدائية ، وصارت تدريجيا نتعرف من خلال هذه الصرعات على مهارة إستخدام الأسلحة وفن المصارعة ومع ظهور الاشتباكات بين القبائل أخد الناس يستخدمون أسلحة أقوى كالسيف ، والبلطة ، والفأس ، وأثناء هذه المعارك ظهور نوع من الرياضة اطلق عليه (الرقص) بهدف تنشيط الجسم ، وكان له أنواع عديدة ،فمنها مايقلد حركات الحيوانات كالقردة ، والطيور ، والدب ، وقد سميت بإسم رقصة الحيوانات .

كانت الألعاب الشعبية تمثل التسلية الوحيدة للأطفال في الماضي نظرا لقلة اماكن الترفية ؛وضعف الحالة المادية ؛وبالرغم من ذلك كان يمضي الاطفال اوقاتا سعيدة قد يفتقر اليها اطفال العصر الحديث الذين يماسون العابا ,اغلبها الكترونية , تتسم بالعنف واستنزاف المال وتضيع الوقت ؛ وقلة الحركة ؛ والايقاع الحركي٠

الالعاب الشعبية تنمي قدرات الاطفال الذهنية والحركية ؛ وتجسد روح التعاون والالفة بين الجماعة ؛ فهي تمارس في وقت الفراغ خاصة بعد صلاة العصر عندما ينتهي الناس من اعمالهم اليومية ؛ او في الليالي المقمرة؛ وهناك العاب صيفية واخرى شتوية ٠

اغلب الالعاب الشعبية مرتبطة بالحركة والايقاع والاناشيد والاغاني الشعبية.

وهي تختلف من حيث الشكل والمضمون وطريقة الاداء وتمارس من الكبار والصغار على حد سواء ؛ وان كان الصغار اكثر ارتباطا بتلك الالعاب ؛ لانها جزءمهم في عالمهم ونشاتهم الاجتماعية ؛ كما انها تساعدهم على اكتشاف انفسهم والعالم الذي يحيط بهم ؛ وتعلمهم مهارات التفكير وحسن التصرف ٠

كما تنمي لديهم روح التعاون والترابط الاجتماعي واحترام الحقوق والواجبات؛ واكتساب العادات الاجتماعية التي تعين الطفل التكيف مع عناصر البيئة والتوافق مع جميع من يتصل بهم من الناس ٠

وحظيت الالعاب الشعبية باهتمام كبير لما لها من فوائد جمة تعود على اللاعبين في مختلف الاعمار ؛ ومن هذه الفوائد ؛ انها تجمع بين الفوائد الخلقية ،والبدنية والنفسية والاجتماعية والسلوكية والوجدانية ؛ لانها مرتبطة بصفة الحرية والحرية اسمى ما يسعى اليه الانسان ؛ ومن فوائد الالعاب تنمية العلاقات وتجسيد روح االتعاون والالفة بين الجماعة ؛ فمن خلال اشتراك اللاعب مع زملائه في اللعب يكتسب العديد من الفوائد التي تساعد في اعداده وصقل تجربته وتنمية روح الجماعة لديه ؛ كما تعود اللاعب الاعتماد على النفس وتساعده على الدفاع عن نفسه ؛ وتساعده اللاعب على التفكير والابتكار ويقظة الذهن ؛ كما تغرس المعاني الحميدة لدى اللاعب على من خلال التزام اللاعبين بقوانين وشروط اللعب ؛ ايضا تعود اللاعب على الصبر والمثابرة اثناء ممارسة اللعب ٠العاب الشعبية ظاهرة من ظواهر النشاط الاجتماعي ؛ عرفتها شعوب الارض جمعاء٠وهي ارث شعبي تتعاقب عليه الاجيال ٠

ويبدو اللعب ايضا ظاهرة فطرية او غريزية عند المخلوقات كافة ؛ اذا كثير اما تشاهد صغار الحيوان تقوم بحركات هي الى اللعب اقرب منها الى مرمى اخر ؛ وهذه النزعة المتاصلة لاتبقى عفوية بل تتنامى وفق الحاجات والحوافز ؛ ويعتريها كثير من التطور الذى يرافق عادة سلوك الانسان ٠

مارس الانسان القديم الالعاب فطريا لتكون اداة من الاستمتاع والتسليةعن النفس ؛ ولدفع السام والرتوب ٠ واللعب الشعبي لايقوم على اسس جدية صارمة ؛ ولايتبنى اهدافا نبيلة عند الانسان القديم على الاقل ٠ وهو بعد محتكم الى المعطيات والى ما توفره البيئة والجماعات من ادوات ووسائل وكل ما من شانه ان يجعل اللعب ممكنا وممتعا ٠

وتراث الشعوب حافل بهذه الالعاب ؛ ولها عموما خصائص مشتركة ؛ كاعتمادها على رشاقة الحركة ؛ وسرعة تبديل المراكز ؛ والاستعراض اللطيف والبداهة ؛مما يسهم على نحو غير مقصود ؛ في تطوير اللياقة البدنية واكتساب المرونة والقوة وغيرها ٠

ويجعل بعض المهتمين بالرياضة هذه الالعاب ضمن الالعاب الصغيرة للتشابه القائم بينها من حيث الشكل و المضمنون ٠

هي تلك الألعاب التي أبدعها الشعب السوداني وإتفقت عنها عبقرية وخياله جزءاً هاماً من تراثه وثقافته وتناقلها الأجيال بالتواتر جيلاً بعد جيل وأضافت الحقب لها مفاهيم جديدة مستمدة من الجوانب الإقتصادية , والإجتماعية , والسياسية التي سادت في كل مرحلة عبر التاريخ

(الغالي ، وآخرون ، 2000،ص٩٣)٠

١-٢ مشكلة الدراسة :

الالعاب الشعبية تعاني الاندثار منذ التسعينيات وربما قبل ذلك بكثير في بعض المناطق في ربوع السودان الحبيب تحت ظل الالعاب الالكترونية الحديثة٠

فهي موجودة كالضيف الخفيف الذي يطل علينا من خلال البرامج التلفزيونية التراثية ؛ ولكن اذاقسناها من خلال نظرة الاطفال فهي مندثرة ولا وجود لها اصلا في نفسياتهم الا اذا تم اخبارهم بلعبها !!! او حتى ارغامهم ! ويحدث هذا ولكن ليس كثيرا٠

امر اخر متعلق بالالعاب الشعبية ؛ فهي لم تعد موضوع للتنافس بين الاطفال فكل واحد في بيته اوشقة اهله!! ولم تعد العائلات الممتدة منتشرةكثيرا في الدول.. فكل ٤ اطفال مع امهم وابيهم في منزلهم وعندهم العابهم الخاص بهم.

وفي مجال الباحثة قد تكون هذه الالعاب قليلة لدرجة الاختفاء شئ فشيئا عبر السنوات العشرة الماضية ؛ نتيجة للتغير الذي طرا في مجال الالعاب الكترونية لا سيما في السودان على وجه الاعم وفي ولاية الخرطوم خاصة.

١-٣ اسئلة الدراسة :-

- ما الاسس الثقافية التي يمكن علي ضوئها تصميم العاب شعبية محلية ؟

- ما الاسس النفسية التي يمكن علي ضوئها تصميم العاب شعبية محلية ؟

- ما الاسس الاجتماعية التي علي ضوئها تصميم العاب شعبية محلية ؟

- ما الاسس الفنية التي يمكن علي ضوئها تصميم العاب شعبية محلية؟

١-٤ اهمية الدراسة:

- تكسب هذه الالعاب الطلاب الحرية للابتكار ٠

- لها دور في تحقيق الذات داخل الجماعة ٠

- قد تسهم بقدر ملحوظ في التربية العقلية والانتباه والتركيز وسرعة ودقة الملاظة ٠

- تسهم بالاتقاء بعمليات التفكير وحسن التصرف للطفل ٠

- بث السعادة والمسرة في نفوس الطلاب ٠

- تحي روح الاندماج والتالف ٠

- تنمي روح التعاون والترابط الاجتماعي واحترام الحقوق الواجبات ٠

- تعين الطفل على التكيف مع عناصر البيئة والتوافق مع جميع من يتصل بهم ٠

- انها تجمع بين الفوائد الخلقية والبدنية والنفسية والاجتماعية والسلوكية ٠

- انها مرتبطة بصفة الحرية والحرية اسمى ما يسعى اليه الانسان ٠

- كما تعود اللاعب الاعتماد على النفس وتساعده على الدفاع عن نفسه ٠

- تغرس المعاني الحميدة لدى اللاعب من خلال التزام اللاعبين بقوانين وشروط اللعب ٠

- تعود اللاعب على الصبر والمثابرة اثناء ممارسة اللعب ٠

- تعتبر جزء مهم في عالمهم ونشاتهم الاجتماعية ٠

- كما انها تساعدهم على اكتشاف انفسهم والعالم الذي يحيط بهم ٠

١-٥ اهداف الدراسة :-

تسعى هذه الدارسة الى تحقيق الاهداف التالية :- ٠

- ابراز الأهمية الثقافية للألعاب الشعبية البيئية ٠

- تحديد الأهمية الاجتماعية للألعاب الشعبية البيئية ٠

- ادراك الأهمية النفسية للألعاب الشعبية البيئية ٠

- التعرف على الأهمية الفنية للألعاب الشعبيةالبيئية ٠

١-٦ اجرات الدارسة :

١-٦-١ منهج الدارسة :-

- استخدمت الباحثة المنهج الوصفي القائم على التحليل لجمع وتحليل البيانات لتحقيق اهداف الدارسة ٠

(أحمد عبدالله اللحلح ومصطفي محمود أبوبكر ، 2002ص٤١)

١-٦ -٢ مجتع الدارسة :-

- معلمي التربية البدنية الرياضية بوزارة التربية والتعليم بمحلية جبل أولياء بولاية الخرطوم

- ١-٦-٣ عينة الدراسة :

- قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من :-

- معلمي التربية البدنية و الرياضية بمرحلة الاساس بولاية الخرطوم محلية جبل أولياء ٠

(مصطفي حسين باهي ومحمد متولي عفيفي (205-ص١٨)٠

١-٧ ادوات الدارسة :-

- استخدمت الدراسة اداة من ادوات الدراسة هي :-

ا - الاستبانة

١-٨ حدود الدراسة :-

ا- الحدود الزمانية:-2020-2017م٠

ب- الحدودالمكانية : ولاية الخرطوم - -محلية جبل أولياء ٠

ج- الحدود البشرية : معلمي بوزارة التربية والتعليم مرحلة الأساس ٠

-١-٩ مصطلاحات الد راسة:

- ألدور :- الدور هو نمط من الدوافع والاهداف والمعتقدات والقيم التي يتوقع اعضاء الجماعة ان يروه فيمن يشغل وظيفة ما او يحتل وضعاً اجتماعياً معيناً.

- الإجتماعي :- يشير الي سمة من سمات معيشة الكائنات كما ينطبق علي السكان البشر والحيوانات الاحري وهو يشير دائماً الي التفاعل بين الكلئنات الحية.

- والنفسي :- هو ما يتميز به فرد او جماعة من عقلية او طريقة تفكير ومن مشاعر وسلوك او طريقة تصرف.

- الالعاب : لهو وتسلية ورياضة (نشاط جسدى قائم علي الممارسات فردية - جماعية بحسب قواعد معينة ٠

- الشعبية : مصدر الفعل شعب يشعوع وانتشار (استعملت للدلالة للحركات السياسية)

- البيئية : ٠ من بيئة وهي الأرض السهلة اللينة الطنية الإنبات ٠

- القديمة :-مامر على وجوده زمن طويل الموجود الذي ليس لوجوده ابتداء ٠

- الحديثة :- الحديث من الآشياء نقيض القديم ٠

- بولاية :- هي منطقة ادارية لها استقلالها الاداري والمعنوي ويختلف من بلد لأخر.

- الخرطوم :- هي منطقة إدارية لها اسقلالها الإداري و المعنوي و يختلف من بلد لآخر ، و هي عاصمة السودان وحاضرة ولاية الخرطوم والتي تقع عند نقطة التقاء النيلين.

- محلية :- من محل – مكان إقامة الفرد .

- جبل أولياء:- الجبل و الجمع جبال و أجبل على قله ، قال بعضهم : و لا يكون جبلاً إلا إذا كان مستطيلاً .

أولياء : من ولي و يقصد أولياء الله الصالحين .

(W w w goole coole com من معجم المعاني – المصباح المنير في غريب الشرح الكبير)

الفصل الثاني

(الإطار النظري والدراسات السابقة)

الفصل الثاني

الإطار النظري :-

تعريف اللعب لغة :-

ورد في مختار الصحاح .ل ع ب - اللعب معروف ومثله لعب من باب طرب ولعب أيضا بوزن علم تلاعب اي لعب مره اخرى ورجل تلعابه بالكسر كثير اللعب

اللعب اصطلاحا :-

يعرف اللعب بانه (سلوك ناتج عن دوافع وإثارة داخلية) ٠

واللعب ظاهرة طبيعية وفطرية لها أبعادها النفسية والاجتماعية الهامة ٠

(مفتي إبراهيم حماد ، 200م ،ص ٧٠) ٠

اللعب عبارة عن (إستغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد) ٠

ولا يتم لعب دون طاقة ذهنية أوحركة جسمية ٠

ويمكن تعريف اللعب بأنه :- حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية أو هو السرعة والخفة فى تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها ، وهناك تعريف آخر يقصد به مانعمله باختبارنا لمجرد المتعة هو أكثر اجهادا للجسم والعقل من أى عمل عادى ، غير أن اللعب يخلو من أى إجبار فهو لايقصد إلا للنشاط نفسه ، ولايرجى منه إلا ستمتاع به ٠

(محمد عبد الرحيم عدس ، عدنان عارف ، 1999م،ص77) ٠

كما يمكن أن نعرف اللعب بأنه (ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أى هدف عملى أخر ٠
(عصام نور ، 2001م ، ص 57)

كما يمكن ان نعرف اللعب بأنه ذلك النشاط الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق اي هدف عملي اخر (عصام نور ٢٠٠١ ص ٥٧

أنواع اللعب :-

هنالك انواع عده من اللعب

يمكن تصنيفها لما يلي

١-من حيث عدد المشاركين في اللعب نوعان يمكن تصنيفها مما يلي :-

١-من حيث عدد المشاركين في اللعب نوعان هما :-

١-الألعاب الفردية

٢-الألعاب الجماعية

من حيث تنظيم اللعب والإشراف عليه أنواع هما :-

أ- اللعب النشيط

ب-اللعب الهادئ

٣-اللعب الذي يساعد على تنسيق الحركات ونمو العضلات

٤-اللعب الذي تغلب عليه الصفة العقلية

وقد يكون واحدا من الانواع سالفة الذكر ، أو مركبا من نوعين أو اكثر

(عدس -عدنان عارف ١٩٩٩-ص ٧٨)

أهمية اللعب :-

إن اللعب هو الرافد الذي تتسرب بواسطتة المعرفة إلى الطفل ، من خلاله يكتشف الكثير عن نفسه ، وعن العالم إلى الذي يعيش فية من حوله ، وبه يتعلم كيف يسيطر علي بيئتة ، ويسخرها لمصلحكته ، فكيف يفشل اللعب مع هذا في أن يكون منصدرا لاهتمامنا الدائم به

إن في حياة أطفالنا الإجابة عن ذلك ، وفيها الشئ الكثير الذي يمكن أن نعرفه وأن على الطفل أن يلعب بكليته إذا ما أردنا أن يتطور بكليته أو تفهم كيف يثري اللعب شخصيتة بالعديد من المزايا والصفات ، وكيف يؤثر على أبعاده الثلاثه الجسمي والعقلي والعاطفي ، وهو أمر بجد عناية بالغة في الوالدين وصانعي الألعاب علعلى حد سواء

وعن طريق طريق اللعب يلبى الطفل رغبته في المشاركة في حياة الكبار ، ومعرفة شئ من علاقاتهم المعقدة فيما بينهما ، وبه تزداد معارفه ، كما أن اللعب يهيئ له حالاته مناسبه لتطوير ذاكرته ، تفكيره ، وخياله ، وقدرته على الحديث ، ولذا كان علينا أن نزوره بكل ما من شأنه أن يحبب إليه اللعب ، وليس بكل ما يشجعه على الهدوء وقلة الحركة ،وأن يهيئ له الفرصه يركض ويقفز ويتسلق ، فاللعب امر جوهري بالنسبة إليه ، وفيه الجواب الوحيد عن تساؤلنا لكثرة ما يبدو عليه من حركه ، والغلاف إلى اللعب .

فاللعب عمل الطفل الرئيسى ، وأنه يقضي فيه معظم وقته ، والذي على أساسه تنمو شخصيته ، وله أثر في تطوره ، وتصورنا لطبيعة تربية الطفل تتبع من انه إنما يتطور ، وينمو حيث يكون نشطأ وفعالا ، ولا شك أن الأم تعي السرور الذي يبدو علي رضيعها حيث يرفس برجله وكلما تهيأت له الفرصه لمزاولة هذا النوع من النشاط والطفل من خلال لعبه يجمع الكثير من الحقائق عن الكون ، ومنه يبدأ في فهم بعض غوامضه وآسراره

الظروف البيئية واللعب

من خلال الدراسات الخاصة بهذه الناحية اظهرت البحوث ما يلي :-

تشجيع بعض المجتمعات اللعب التمثيلي ، في حيث أن المجتمعات اخري تمارس ضغوطات قوية على مثل ذلك النوع في اللعب

كما ان الفروق بين التقنيات الاقتصادية والجاماعية تلعب دورا هاما في تحديد اهمية اللعب ويرجع ذلك إلى مدي توافر اللعب او عدمها

حيث وجد أن الاطفال يميلون إلى اللعب بالأجهزة المعقده في اللعب بالأجهزة البسيطة في البيئات الاقتصادية ذات الوفرة

كما اثبتت البحوث أن المساحات المتوفرة للعب خارج الميدان شئ ضرور ي ٠

عصام نور ، ٢٠٠٢م ص٥٨

الالعاب الصغيرة والقصص الحركية :-

تكون إلعاب صغيرة على شكل ألعاب تمثيلية غنائية يصحبها الايقاع - العاب لياقة بدنية تنمى عناصر اللياقة البدنية -ألعاب الخلاء العاب مائية ألعاب الحواس ،وقد تكون قصص حركية غنائية

وموسيقية وأخرى تمثيلية .

(عبد الحميد شرف ٢٠٠١ م – ص79)

٢-١ المبحث الأول والدراسات السابقة :-

االألعاب الشعبية البيئية في التراث العربي الإسلامي .

يكتسب اللعب لدى العرب صفة اعشوشبت في المجتمع العربي في عصر ماقبل الإسلام ،وامتدت جذورها في فجر الإسلام ، و تداخلت مع النسيج الحضاري للدولة العربية الإسلامية .

(فلعب ضد جد (فرح): فعل فعلا بقصد اللذة أو التنزه) فاللعب في لغة العرب هو (اللهو) والعب واللهو هو (الزفن .

(ولعب الصبي لعبا بكسر العين أو بسكونها فهو لاعب وتلعاب ، ولعبت الصبية فهي لاعبة) وتقول : (جارية لعوب) ، وملاعب الصبيان والبنات : الموضع الذي عليه يلعبون ،

والواحد : (ملعب)، وقد امتنع الخليفة العباسي المأمون عن ذكر كلمة لعب (فالمأمون كان يقول : إننا نؤدب صبياننا إذا انصرفوا للعب) .

فاللعب يأخذ الصفة الترويحية الهادفة وبالأخص في الألعاب الشعبية ، والتي يكون ممارستها محددة بطبيعه البيئة وعرف المجتمع ، وهو يختلف عن مزاولة الفعاليات الرياضية التي تتصف بالأساليب والطرائق والبحوث العلمية التي تعزز حالة التفوق ، فالأصح أن نقول : مارسي أو زاول الفعالية الرياضية ولاتقول : (الألعاب الرياضية) ، فتقول : رياضة كرة القدم ، ولا تقول لعبة كرة قدم ٠

(محمد محي الدين عبدالحميد ،،،١٩٦٥ م ، ص٢٤)٠

٢-١-١ ظروف تراثنا الشعبي :-

(إن أسبابا كثيرة وظروفاً متباينة خلفت لنا تراثاً شعبياً ضخماً يتجلى في أغلب نواحي حياتنا الحاضرة ، وأغلبنا لا يكاد يلتفت إلى مثل ذلك التراث لشدة التفته له ، غير أن الباحثين في أموره بدأو يدركون بأنه آخذ بالانكماش أمام ما ينتجه العالم الحديث ، وأمام متكرات الحضارة ،حتى أوشكت بعض ضروبة - إن لم أقل : أغلبها - أن تنقرض ، ودراسة التراث الشعبي لها أهميتها البالغة في دراسة المجتمعات ومتابعة خط تطورها الفكري والحضاري) .

٢-١-٢ ا لألعاب الشعبية بمثابة العمود الفقري :-

إن الألعاب الشعبية تمثل العمود الفقري للتراث الشعبي في المجال الرياضي فهي تذكر وتحفز أبناء اليوم للنظر فيما طرزه السلف الصالح من تقاليد واعراف شكلت أساسا للبناء الحديث للمجتمع المعاصر .

إن الشوائب التي كانت تطغى - أحيانا - على روح العصر فتطبعه بطابع الرتابة الذي تفتن في نخر سلامة العقول والأعصاب بضجيج الآلة و البرمجيات والإنترنت ، وضوضاء الأجهزة الصائتة ،جعل الإنسان أسير هذه الآلة ، وابعده عن طبيعة الإنسانية التفاعلية .

٢-١- ٣ الإهتمام بالمورث التقليدى الشعبي :-

من هنا نري أهمية الإهتمام بالمورث التقليدي للألعاب الشعبية (حيث يشكل اللعب غريزة فطرية حيوية ركبها الله تعالى في خلائقه مع العديد من غرائزهم الأخري ، واللعب رفيق ملازم للانسان منذ أطواره الأولى ، ومراحله الانتقالية حتى صباه وفتوته ، فقد أحس بما لهذه الغريزة من أثر في تكوينه النفسي ، فاهتدي إلى ما يلائمها ويغذيها من أنواع اللعب ، وفي تكوينها الجسدي فمارسها منذ طفولته ،لأنها لم تقتصر على تمضيه الوقت فحسب ، بل كانت يؤدي مهمة تربوية - أخلاقية علمية - وبايولوجية - بدنية رياضية - وسايكولوجية - ذاتية وغرائزية - فضلا عن الجوانب الأخرىالتى تؤديها هذه المماسات) (١) .

((حيث بقيت بعض هذه الألعاب تمارس في المحيط العربي والإسلامي وباسماء والفاظ تشابه أو قربية وباسلوب يكاد يكون مطابقا)) (١) .

(البياتي ،عادل ١٩٩٤ -ص ٥٤) .

٢-١- ٤ الألعاب الشعبية وأخلاقنا القويمة :-

((ولما كانت هذه الألعاب تمثل ناحية مهمة من تقاليدنا الموروثة واخلاقنا القومية القويمة)) (٢) ، فإن العلامة العراقي المرحوم مصطفى جواد اكد ((أن الكلام على ألعاب أطفال العرب ولعبهم يستحق أن يكون موضوعا ممتازا وبابا مستقلاً ويستوجب تحريا كثيراً وتفتيشاً واسعاً في كتب الأدب العربية والتاريخ ويستطرد في هذا المجال فيقول : ((لقد كثرت ألعاب صط أطفال العرب حتى ليصعب على المستلقي إحصاؤها ، وليس للمتحقق من شك في أن أمة كالعرب اشهرت بالشجاعة والبراعة والفروسية والسعي وبسطة الأجسام والصحة التامة ، قد كثرت ألعاب أطفالها كثرة عظيمة ، لوثاقة الصلة بين الألعاب والقوة والفتوة والرياضة البدنية))(٣).

٢-١-4 الألعاب الشعبية في المحيط الإسلامي :-

لقد كتب الكثير عن الألعاب الشعبية في موروثنا العربي الإسلامي ، ضو استخرج الباحثون مفرداتها من بطون كتب التاريخ ، وحللوا المعاني لهذا التراث في الكتب الأدبية ، الأ أن محاولاتهم اتسمت بعرض المادة من وجهة والنظر التاريخية البحتة ، والقليل منهم ردها إلى الجذور التاريخية لبعض الفعاليات والمهارات الرياضية التي نزاولها في وقتنا الحاضر . لذا فإن عرضنا للألعاب الشعبية تم بإطار لغوي ورياضي وأدبي وتاريخي ، صنف إلى أنواع عدة من الفعاليات الرياضية فقد قسمت الألعاب الشعبية التي استخلصناها من كتب التراث التي عنيت بهذا - وبالأخص لسان العربة لابن منظور - وقمنا بتحليلها إلى محاور تنسجم مع التربية البدنية وتعزز الجانب التربوي الرياضي الهادف يجسدها (الشكل رقم (٥)) وهي

(١) (القيسي ، نوري حمودي والعبيدي ، صلاح ، ، ص١٤)٠

(٢)(القره غولي ، عبد الستار ،ص ،١٩٣٥)

٣) مصطفي جواد ، ص ٣٠٤ - ٣٠٧)٠

أولا: ألعاب الكرة .

ثانيا: ألعاب الصيد .

ثالثا: ألعاب رياضية مختلفة .

رابعا: ألعاب تطوير اللياقة البدنية . (السرعة والرشاقة والمرونة والقوة والدقة) .

أولا: ألعاب الكرة : ((الكرة : معرفة ، وهيى التي يلعب بها وكل ما أدرت من شيء كرة وقد كروت بها))((١))٠

٢-١ ــ ٥ كلام العرب في فن الألعاب الشعبية :-

((قال العرب : كرا الغلام يكرو كروا)) (٢) . .: يعني لعب بالكرة ." : وكرات بالكرة فأن أكرو بها ، أي : ضربت بها ولعبت بها والكرة ناقصة ، نقصت واوا، سميت بذلك لأنه يكرى بها، إذا رمي بها))(٣) . وتزقف الكرة : كتلقفها ، وفي حديث عمر بن الخطاب (رضي الله عنه) أن معاوية قال : (لو بلغ هذا الأمر إلينا بني عبدمناف ،يعني الخلافة ، تزقفناه تزقف الأكرة(٤) ، وقد جاء في الشعر الأكرة :

تبيت الفراخ بأكنافها كأن حواصلهن الأكرة (٥) .

(١) ابن سيدة ، المخصص ، م . س ، ج٤ ، ص١٨

(٢) ابن فارس ، م . س ، ج ٥ ، مادة (كرى) .

(٣) م . ن .

(٤) ابن منظور ، م . س ، ج٩ ، مادة (زقف) .

(٥) م . ن .

(د عبد الرازق الطائي ١٩٩٩ م . ص (٢٠٩ - ٢٢٣) .

٢-١ ٦ تعددت الألعاب قديما وحديثا والطفل واحد :

تشكل العاب الاطفال قديما وحديثا رقما مهما في معادلة الفراغ والزمن,, وتشكيل شخصية الطفل ونموه الجسدي والنفسي والعقلي، والعاب الاطفال قديما تتمحور حول الجماعية وروح الفريق الواحد وتعتمد على القوة واللياقة البدنية، اما الالعاب الحديثة للاطفال فاعتمادها على القدرات العقلية يكاد يكون ابرز ما يميزها,, ولكنها تسرق الطفل ممن حوله وتجعله في مواجهة مع الزمن والوقت فلكل من الالعاب القديمة والحديثة للاطفال مميزاتها وعيوبها,, وقديما او حديثا ليس هناك من ينكر اهمية هذه الالعاب في بناء شخصية الاطفال، واذا ادركنا ان الاطفال يقضون ما معدله سبع ساعات يوميا في مواجهة هذه الالعاب فان هذا الامر يقودنا لالقاء الضوء على تلك الالعاب قديما وحديثا وابرز ايجابيات وسليبات هذه وتلك,, وما هو

رأي الاطفال في مستقبلهم ونظرتهم لهذه الالعاب؟ وكيف ينظر اولياء الامور لتلك الالعاب؟ واخيرا ما هو رأي علم النفس في تأثير الالعاب على نفسية الطفل، ورأي الطب في اضرارها؟ كل ذلك وغيره الكثير في هذا التحقيق الذي يعقد مقارنة بين الالعاب في الماضي والحاضر.

عظيم سرى

عن الالعاب قديما حدثنا العم نايف بن دهام التمياط 75 سنة تقريبا قائلا: قديما الالعاب التي يمارسها الاطفال كثيرة وكثيرة جدا ولا يمكن حصرها وهي تختلف ايضا باختلاف السن والجنس، فألعاب الاطفال غير العاب الشباب والعاب الرجال غير العاب النساء, ولكن من ابرز الالعاب التي يمارسها الصبية تحديدا لعبة اسمها عظيم سرى ويمكن ان تمارس هذه اللعبة في الليل او النهار، وهي عبارة عن عظم يرميه احد الصبية في اللحظة التي يكون فيها جميع اقرانه الآخرين مغمضين عيونهم واكثر ما نمارسها ليلا حتى لا يرى احد العظم المرمي بسهلة، ثم ينطلق الصبية في مكان مكشوف للبحث عن العظم ومن يجده اولا يصرخ بصوت مسموع: سرى,, بعد ذلك يهرب بسرعة متجها الى الهدف الذي تم تحديده سلفا ويلحق به الصبية ومن يمسك به يحاول ان يأخذ العظم عنوة فان نجح في اخذه اصبح هو الرامي، وان فشل الجميع في الامساك به ووصل الهدف فهو الفائز وهذه اللعبة تعتمد على سرعة الجري واللياقة والمراوغة والذكاء وكذلك القوة ولا مكان فيها للضعفاء,, واعود بالذاكرة للوراء والحديث للتمياط لأتذكر كيف كنا نضحك ونستمتع كثيرا بهذه اللعبة والتي ربما انقرضت تماما في المدن ولم نعد نراها الا في مهرجان الجنادرية!!

وهناك لعبة اخرى وهي جماعية ولكنها تلعب بطريقة فردية ونسميها المزقاط ونرفعه عاليا ونلتقط واحدة من الارض ثم نمسك بالمزقاط محاولين الظفر بالحصاة التي في الارض دون ان يسقط الاخر الذي رفعناه عاليا وامسكنا به، ثم نلتقط اثنتين ثم ثلاثة ثم اربعة ثم بطريقة معينة نرمي بالحجر خلف يدينا المثبتة في الارض بطريقة تشبه الباب عن طريق تثبيت الابهام والوسطى في الارض ثم نعاود الكرة برفع المزقاط وادخال الحجرات داخل هذا الباب دون ان يسقط المزقاط حتى ننتهي من ادخالها كلها, وتختم اللعبة بوضع جميع الحصوات على ظهر اليد دون ان تسقط ثم ترفع جميعها عاليا ونمسك بها دون ان تسقط، من يؤدي كل هذه الخطوات بنجاح فهو فائز وله الحق باعادة اللعبة والجميع يتفرج عليه, واذا ما سقطت احدى الحصوات ارضا فهو خاسر ويلعب الذي بعده وهكذا,, وهذه اللعبة تنتشر بين الفتيات اكثر.

(http : // www.all...jazirah .com / 2000 / 20)

ألعاب تعتمد اللياقة

وعن انواع الالعاب القديمة يضيف العم جمعة بن فياض العنزي من كبار السن مؤكدا ان الالعاب القديمة لا حصر لها واتذكر منها الخطة مثلا وهي لعبة جماعية تبدأ برسم خطوط على الارض بحيث تكون هناك ثلاثة مربعات خلف بعضها ثم يتبعهن مربعان كبيران يشكلان حرف T ثم مربع آخر بحجم السابقات ثم مربعان آخران كبيران,, ويبدأ الصبي او الفتاة بمواجهة المربعات ثم رمي حجر بيده في المربع الاول ثم يقفزبرجل واحدة متخطيا المربع الذي فيه الحجر حتى اذا وصل الى المربعين المتقابلين انزل رجله الآخر للاستراحة ثم يكمل المشوار ويعود بنفس الطريقة على رجل واحدة محاولا في كل مرة ان لا يلمس المربع الذي فيه الحجر.

ثم يضع الحجر في المكان الثالث فالثالث والرابع حتى يجهز على كل المربعات بنفس الطريقة, واذا انهى المهمة بنجاح يقف وظهره للخطة ثم يرمي الحجر دون ان يرى المربعات واذا سقط الحجر في اي مربع فهو ملك له ويسميه بيت ويزخرفه بخطوط معينة ويصبح حقا له للاستراحة فيه والجلوس قليلا، اما الخصم فلا يحق له مطلقا لمس هذا المربع بالرجل ويجب قفزه في كل مرة,, وطبعا تزداد اللعبة صعوبة بزيادة المربعات المحجوزة حتى يصبح قفزها جميعا امرا لا يتقنه الا اصحاب اللياقة المرتفعة او لنقل الطول الفارع.

وهناك لعبة اخرى اسمها الحبشة حيث ينطلق احد الصبية، ومن يحاول اللحاق به اولا يضربه على ظهره ضربة خفيفة قائلا: حبشة, ثم ينقلب هذا المحبوش محاولا الرد، وهكذا تستمر اللعبة حتى يتعب الاطفال.

كذلك لعبة اخرى تعتمد على السرعة واللياقة مثل اللعبتين السابقتين ونسميها الهريبة حيث ينطلق الاطفال من هدف معين يسمى الماد او الميد ويلحق بهم اطفال آخرون بنفس العدد مع بقاء احدهم لحراسة الهدف, ومن يلحق بالخصم يخربش شعره معتبرا اياه خسر اللعبة ويسمى مكر كتش واذا وصل عدد معين للهدف ولمسه بيده فانه يعطي فرصة للخاسرين لمعاودة الكرة وهكذا لابد ان تنتهي اللعبة بفائزين وخاسرين, فكما ترون معظم الالعاب القديمة تعتمد على النشاط والسرعة والبنية الجسمية الجيدة بقي ان نقول ان لعبة الحبشة او العتبة تكثر بين النساء اكثر.

ألعاب قضت عليها المدنية

احد كبار السن مرزوق المبارك علق قائلا: انتهت الالعاب القديمة التي نعرفها مثل عظيم سرى والدامة بسبب قدوم اجيال تختلف في ظروفها وفي امكاناتها عن السابقين ويضيف المبارك من الالعاب التي لا ادري هل يمارسها الشباب الآن لعبة اسمها طاش ويؤكد ساخرا انها ليست المسلسل حق السدحان والقصبي وتعتمد على الاختباء لكل الاطفال المشاركين بعد تحديد هدف معين ثم يغمض احد الاطفال عينه عادا لعشرة

والاطفال الآخرون يحاولون التفنن في الاختفاء ثم يبدأ مسلسل البحث عنهم ومن يكشفه يقول له فلان طاش,, ومن يستطيع التسلل الى الهدف فهو فائز واذا ما فشل هذا الباحث في العثور عليهم فانه يعاود اللعبة مرة اخرى بعد ان حرمه غباؤه من التمتع بالهروب والتسلل والوصول للهدف.

لعبة اخرى اشاهد اطفال الحارات سابقا يمارسونها اسمها صف الحجر وهي على اسمها يصفون حجرا من البلاط فوق بعضه ويصوبون عليه كرة صغيرة من مسافة محددة ومن يسقط الحجر يهرب ويحاول خصمه ضربه بالكرة في كل اجزاء جسمه ما عدا رأسه فان افلح في ضربه فهو الفائز وان استطاع المضروب المراوغة وابعدت الكرة فانه يركض مسرعا لاعادة الحجر الذي اسقطه، وزملاؤه يدافعون عنه بابعاد الكرة برؤوسهم حتى يكتمل عدد الحجر المرصوف وهكذا تستمر اللعبة بمرح وضحك وجري, ويضيف المبارك متحسرا: راحت سنين مثل هذه الالعاب الممتعة والتي قضت عليها المدنية الحديثة بكثرة السيارات وقلة الاماكن الفسيحة الخالية وندرة اوقات الفراغ ايام الدراسة!!

ألعاب مرحة!!

وحول نفس الموضوع يضيف احد كبار السن راشد الشمري قائلا: هناك العاب قديمة تبعث في النفس المرح والسعادة من اشهرها اطرح واركب وفكرتها تعتمد على هروب عدد معين من الاشخاص ويلحق بهم عدد مماثل ومن يستطيع الامساك بأي هارب له الحق وقتها في الركوب على كتفيه وحمله الى الهدف المحدد, ونحن نمارس هذه اللعبة ونحن كبار وهي ليست مقتصرة على الاطفال.

ايضا هناك لعبة للاطفال اسمها الغميمة وهي مشهورة في البلاد العربية كلها وربما في البلاد الاجنبية ايضا وتعتمد على ربط اعين احد الاطفال بحيث لا يستطيع الرؤية والطلب منه بعد ذلك ان يبحث عن احد الاطفال المنتشرين حوله والامساك به, وتجد الاطفال يقتربون منه وبعضهم يلمسه بيده امعانا في التحرش والتحدي, واذا امسك بأحدهم يكون هو المقصود باللعبة ثم تربط عيناه حتى يفقد الابصار تماما وتستمر اللعبة, والالعاب الشعبية كثيرة ومعظمها يعتمد على المرح واللياقة البدنية ومن اشهرها بالاضافة لما سبق عقي عقب، طاش ما طاش، المصارعة الطرحي ,, وغيرها الكثير.

الصدق أبرز مميزاتها

وعن مميزات وفوائد الالعاب الطفولية القديمة مقارنة بما يستفيده اطفالنا وشبابنا اليوم من الالعاب الحديثة يقول العم نايف بن دهام التمياط: من ابرز مميزات وفوائد الالعاب القديمة انها تنمي اللياقة البدنية وتمنح ممارسيها النشاط الجسدي وتغرس في الصبية والفتيان حب المجتمع والصداقة وتنمي فيهم روح الفريق الواحد والجماعة لأن معظم الالعاب القديمة العاب جماعية لا تتم الا بعدد معين يزيد على الثلاثة غالبا وهذا يولد في الاطفال الارتباط بالحي وينعكس ذلك ايجابا على ارتباط الفتى بأرضه وقبيلته ووطنه.

ويشير التمياط الى نقطة مهمة وهي ان هذه الالعاب لا تتسبب في السهر الطويل ليلا وما فيه من اضرار جسدية نتيجة الجلوس الطويل امام شاشات الالعاب الالكترونية، فالصبية قديما اعتادوا النوم بعد صلاة العشاء تماما وتخلف احد الاطفال سابقا كفيل بالقضاء على اللعبة لذلك الالعاب القديمة لا تسرق الوقت مثل الالعاب الحديثة حيث التشويق والترقب!!

كما ان الالعاب القديمة تعلم الصدق وحسن التعامل بين الاصدقاء لأن الكاذب والسيىء لا مكان لهما بين الاطفال, كما ان هذه الالعاب على اختلافها تنمي روح القيادة واحترام الكبير, كما تغرس في الطفل حسن التنظيم وتبادل الادوار وتقسيمها هذه من مميزات العاب الاطفال القديمة وغيرها الكثير والكثير,, وكما تلاحظون فهذه المميزات معظمها او اغلبها لا توجد في الالعاب الحديثة ونقصد الالكترونية منها وهذا يعطي صدارة وتفوقا للالعاب السابقة من وجهة نظري ولا تقولوا انه يتحيز للالعاب القديمة لأنه شايب ,, يضحك، فأنا ما زلت شاب!!

الانتماء للحي

وعن مميزات الالعاب القديمة الخاصة بالصبيان والشباب يرى جمعة العنزي ان هذه الالعاب جماعية اي لا يمكن ان يمارس الطفل اغلبها الا بوجود جماعة تنشأ بينهم علاقة صداقة وارتباط وهذه الحارة تتسبب في حب الحي او الحارة التي يعيشون فيها ويتنافسون من خلالها مع الحارات المجاورة, كل ذلك في رأيي يغرس ْ على المدى البعيد ْ في الاطفال الارتباط بالوطن وحب البلاد وكذلك حب القبيلة، والعشيرة وكل ذلك لا شك انه عنصر ايجابي يصب في النهاية في حب الدين الحنيف, ويضيف العنزي: والالعاب القديمة من مزاياها انها تخلق روح المنافسة وحب التفوق لأن تأثير الجماعة اقوى في نظري من تأثير اي شيء آخر كما انها تبعث على روح الفكاهة والمرح والمتعة مما يعطي اثرا جيدا على صحة الطفل النفسية . (المرجع السابق)

ويرى العنزي ايضا ان من فوائد هذه الالعاب الشعبية القديمة انها تساعد على تنظيم الوقت فهي لا تسرقه مثل الالعاب الحديثة وخصوصا الالكترونية منها, فالطفل حاليا يلعب مع الاجهزة ولا يدري بنفسه الا في منتصف الليل حيث الجذب والتشويق والاثارة وهذا يضر بالطلاب وللاسف معظمهم هذه الايام يذهب للمدرسة وهو نائم!!

كما ان اهم ما يميز الالعاب القديمة انها تعتمد على القوة الجسدية ومن به اعاقة فغالبا لا يستفيد منها اي ان الالعاب القديمة تنفع الجسم اما الحالية فهي تضره.

لا مكان للمعاقين

وعن عيوب تلك الالعاب الشعبية القديمة مقارنة بالحديثة يرى العم راشد الشمري ان الالعاب الشعبية القديمة كما تلاحظون تعتمد على الجري والقوة الجسدية لذلك فهي لا تعطي فرصة للمعاقين كثيرا الذين يقتصر استمتاعهم على الالعاب اليدوية مثل الدامة تشبه الشطرنج والزقطة، والصكة.

كما ان عيوب تلك الالعاب القديمة انها تساهم الى حد كبير في اتساخ الاطفال وملابسهم لانهم يركضون حافين ويتمرغون في التراب نتيجة الركض والسقوط والتعرض للذرات المتطايرة من الغبار مما يتسبب في نشوء امراض الجهاز الصدري, كما لا ننسى انها تتسبب في بعض الجروح التي تكثر في الارجل والسيقان نتيجة التعرض المتكرر للجري دون احذية.

ومن عيوبها ايضا كما يرى مشل الشمري ان الالعاب القديمة لا يمكن ممارستها الا بأماكن مخصصة لها بعكس الالعاب الحديثة التي لاتحتاج الا الى كهرباء ويمكن ممارستها في اي مكان من المنزل, والالعاب القديمة العاب جماعية قد يحرم الطفل من ممارستها نتيجة لعدم اكتمال العدد مثلا، كما ان ذلك قد يتسبب ايضا في نشوب بعض العداوات والمشاحنات بين الاطفال وهذا لا يمكن ان يحدث مع الاجهزة الحديثة فلم نسمع عن طفل خاصم سوبرمان مثلا,!!

الكمبيوتر,, سيد الألعاب الحديثة!!

الالعاب الحديثة كثيرة جدا وهي تتراوح ما بين الالكترونيات والالعاب الرياضية والعاب الورق والالعاب النارية والدراجات والسيارات الصغيرة هكذا بدأ الاستاذ عبدالله بن صالح الاحمد مدير مدرسة عمرو بن العاص برفحاء وولي امر مضيفا انه يشتري لأبنائه كل هذه الالعاب ولكنه يرى ان الكمبيوتر هو سيد الالعاب الحديثة بأنواعه المختلفة ويرى الاحمد ان العالم برمته يتجه اجباريا للكمبيوتر وحتى الاطفال نجد انهم يسيرون كذلك فهم جزء من العالم.

وعن تعلق ابنائه بلعبة معينة يقول الاحمد: ابني الاكبر اهتماماته متعددة ومتنوعة فهو تارة يفضل الفيديو وخصوصا صوره مع اخوته حينما كانوا صغاراً وفي سنواتهم المختلفة وتارة يفضل السيقا والبلاي ستيشن وتارة يلعب الكرة في حديقة المنزل وتارة اخرى يقضي وقتا طويلا في العاب الكمبيوتر والتي تحتل الجزء الاكبر من اهتمامه.

احمد بن سلمان الشمري محرر بصحيفة عكاظ برفحاء اجاب عن انواع الالعاب الحديثة التي يمارسها الاطفال بأنها كثيرة جدا فالمصانع يوميا تضخ انتاجها للطفل الذي اصبح من اكبر المستهلكين في العالم ويرى الشمري ان الاطفال يميلون الى السيقا وهي لعبة الكترونية تعتمد اعتمادا كليا على الاشرطة وهي متنوعة الالعاب وتمنح خيارات اكبر امام الطفل, كما الاحظ ان الاطفال يفضلون البلاي ستيشن وكذلك

الاتاري والتي استحوذت على اهتمام الاطفال في مجتمعنا سنوات طويلة حتى ظهرت الالعاب الكمبيوترية والتي اكتسحت ما سواها من العاب.

خطرة ولكنها ممتعة

عبدالكريم بن شفق الضوي، طالب بالمرحلة الابتدائية يقول: ان انواعها كثيرة جدا منها الكمبيوتر العائلي وكمبيوتر صقر والسيقا وبلاي ستيشن والاتاري ولا تندو,, وغيرها الكثير، ومن اشهر الالعاب التي يفضلها الصبيان حاليا وخصوصا ايام العيد الالعاب النارية صحيح انها خطرة والشرطة تمنعها ولكنها ممتعة جدا والالعاب النارية نسميها في رفحاء الطرطعان وفي بعض المناطق يسمونها الشروخة والشراخي,, ومن انواعها القنابل المنفجرة والمضيئة والصواريخ والثومة والشلال,, وغيرها.

ويتفق الاستاذ عارف بن عبدالرحمن السبت، مدرس لياقة بدنية بمتوسطة رفحاء في ان الالعاب النارية يفضلها الاطفال كثيرا رغم خطورتها فهي تشدهم بالنيران الملونة التي تخرج مشكلة خطوطا ودوائر ومربعات ممتعة جدا, كما ان تأثر الاطفال بما يعرض على شاشات التلفزيون ولّد في نفوسهم حب المغامرة وحب التقليد من خلال التعلق بالالعاب النارية.

أكثر ما يستهوي الأطفال

عن اكثر الالعاب رواجا حدثنا البائع في احد محلات بيع هذه الاجهزة مؤكدا ان اكثر المبيعات من الاشرطة والاسطوانات ما يتعلق بكرة القدم ثم تأتي لعبة المطاردة والسيارات ثانيا، ثم تأتي الالعاب الاخرى مثل المبارزة والمصارعة والعاب الاطفال الاخرى مثل طرزان وسوبرمان، وفتي الادغال وبعض الرسوم والصور المتحركة الالكترونية ثم العاب الذكاء واختراق المواقع المختلفة.

ويضيف الشاب طلال الضوي قائلا: قلما تجد منزلا يخلو من السيقا كلعبة مفضلة لدى الجميع وسعرها قديما وحديثا يتراوح ما بين 600 الى 1200 ريال تقريبا واكثر ما يستهوي الشباب فيها العاب كرة القدم حيث تختار الفريق او المنتخب العالمي الذي تفضله وتختار طريفة اللعب واسماء اللاعبين وتتبارى مع زميلك او مع الجهاز وهي ممتعة جدا لدرجة انها تنتشر في الاستراحات وبين الكبار ايضا، وهناك دوري للعبة في احد الاستراحات يلعبون بعد ان جعلوا الجائزة خروف مندي !!

واكثر ما يعجبني ان الاشرطة سعرها رخيص من 5 الى 12 ريال, والآن الاقبال على الدوري الياباني في كرة القدم، وكذلك مباريات كأس العالم الاخيرة.

ويختم طلال حديثه قائلا: ان من حرم من لعبة كرة القدم لاعاقة او لمرض او غيره ما عليه الا شراء هذه الالعاب وكأنه في ملعب ويمبلدون او استاد الملك فهد بالرياض!!

سبع ساعات يومياً

هذه الالعاب اصبحت واقعا حتميا امام الاطفال والصبية والشباب,, ترى كم يقضون من الساعات امامها.

محمد العنزي طالب يقول: اقضي وقتا طويلا امام الكمبيوتر فانا احبه جدا ولا يمكن ان استغنى عنه, واذا مر يوم لم اجلس فيه امام هذا الجهاز السحري اشعر وكأن شيئا ينقصني, ومقدار الساعات التي اقضيها

تقريبا امام الجهاز حوالي 9 ساعات فانا لا اخرج كثيرا من المنزل وربما ارتفعت هذه النسبة ايام العطل والاجازات.

سليمان مطني الجميلي طالب يقول: اطفالنا عموما مولعون بهذه الالعاب كثيرا وهم يقضون اوقاتا متفرقة في اللعب، وتصل احيانا الى سبع ساعات يوميا في الاجازات والعطل الرسمية، ولو سمحت العائلة لابنائها باللعب كفيما شاؤوا ووقتما شاؤوا لربما مكثوا اكثر من هذه الساعات، وبعض الابناء ومن الطلاب الذين اعرفهم للأسف الشديد يذهب للمدرسة دون ان ينام جراء سهره المتواصل على هذه الالعاب الالكترونية.

الطالب ياسر سليمان الخليوي الرياض يقول: انا انظم وقتي وكذلك اخوتي ولا نستخدم هذه الالعاب الا اوقات الفراغ فقط بتوجيه من والدي ووالدتي, ولكن ابناء الجيران وبعض اقربائنا يقضون فترات طويلة لا تقل عن خمس ساعات يوميا امام هذه الالعاب المضرة للعين وللصحة وهذا خطأ يجب ان ينبه اليه هؤلاء الاطفال.

الألعاب الحديثة تعلم الذكاء,.

لكل لعبة من الالعاب سواء قديما او حديثا مميزاتها وعيوبها التي لا تخفي على احد منا,, ولكن قد يكون لهذه الالعاب فوائد اخرى اكتشفها هؤلاء العاشقون لهذه الالعاب.

الطالب الحميدي بن حماد الحميدي يرى ان الالعاب الحديثة تعتمد على الذكاء والحرفنة بدرجة كبيرة عكس الالعاب القديمة والتي لا تحتاج منك الا جسما قويا وسرعة هائلة, كماان هذه الالعاب تعلم المهارة والاعتماد على النفس فأنت تلعب وحيدا وتضطر احيانا الى البحث عن حلول لايجاد مخرج او حل لمشكلة معينة او الخروج من مأزق معين,, وكل ذلك يعلم الاعتماد على النفس.

الطالب وطبان بن عبدالرحمن الوطبان يرى ايضا ان هذه الالعاب تنشط الذاكرة والعقل حيث تستطيع من خلالها تذكر احداث الشريط الذي تلعب من خلاله، كذلك العقبات والاحداث التي قد تمر بك وهذا كله مفيد كرياضة عقلية, كما لا ننسى اهمية مثل هذه الاجهزة والالعاب مثل اكتساب بعض العادات الحسنة مثل حسن التعامل مع الكهرباء وعدم الخوف منها وكسر هيبتها، ومعرفة بعض الكلمات والمصطلحات الاجنبية والتي تشكل في معظمها ثروة لغوية تعين الطلاب على مستقبلهم الدراسي لانهم يدرسون مادة اللغة الانجليزية في المتوسط والثانوي, كما ان هذه الالغاز والمصطلحات نجدها احيانا مفتاحا لاجهزة اخرى مثل الاجهزة المنزلية, وفي رأي ان هاتين ابرز ميزتين لهذه الاجهزة الالكترونية الخاصة بالألعاب الحديثة.

نمارسها في أي زمان

سليمان الجميلي يرى ان مميزات هذه الاجهزة كثيرة ولكن يكفي انك تستطيع اللعب على هذه الاجهزة في اي وقت سواء في الليل او النهار في الصيف او الشتاء عكس الالعاب الخارجية مثلا، او الالعاب القديمة التي تحتاج الى مكان معين خال من الناس وتحتاج الى وقت معتدل فمثلا لا يمكن ان نلعب لعبة عظيمة سري القديمة في المطر وفي الشتاء القارص، بينما نلعب في العاب الكمبيوتر في هذه الاجواء بفضل ما تنعم به بلادنا من نعمة الكهرباء والمساكن الحديثة ولله الحمد.

ياسر الخليوي يؤكد ان هذه ميزة فعلا فكل ما عليك ايجاد موقع به كهرباء حيث يمكن ان تستمتع بها في اي مكان من المنزل, وهناك مميزات اخرى لهذه الالعاب من ابرزها بالاضافة الى اعتمادها على الذكاء والنباهة والقدرات العقلية الاخرى وكونها توفر التسلية والمتعة والمرح انها تعطي ممارسها حب الاقدام والتوغل وعدم الخوف حيث نجد انها تستثير فيه الشجاعة العقلية وحب المغامرة واكتشاف المجهول.

وانا متأكد ان من يمارس الالعاب بشكل مستمر يكون اكثر شجاعة ودراسة والطف تعاملا مع الاجهزة عموما, وليس ثمة ما يخشاه منها مستقبلا,, فالشجاعة والاقدام ميزة لمن يلعب بهذه اللعبة,, وبعض الالعاب لا تستمتع بها اصلا الا اذا اكتنفها المجهول وهي مصممة لذلك وبدون المغامرة لاتصبح اللعبة مسلية!!

من عيوبها أنها خطرة,,

اما عيوبها,, فهي كثيرة جدا,, ولكن ايضا نرغب في سماعها من عشاق هذه الالعاب فماذا قالوا؟!

محمد العنزي يرى ان ابرز عيوبها ان هذه الالعاب عموما خطرة لاعتمادها على الكهرباء وخصوصا 220 فولت وما ينتج عن ذلك من مخاطر نتيجة الجهل باستخدامها او سوء الاستخدام.

كذلك من احتمال ما قد يقع من حرائق والتماسات كهربائية نتيجة سوء التوصيلات,, اما الالعاب النارية الحديثة فخطرها لا يخفى على احد وهي محرقة بدرجة كبيرة وتسبب من جروح جسدية هائلة وقد تحدث عاهات جسدية لا قدر الله.

اما الحميدي حماد فيرى ان من ابرز عيوبها انها تسبب العزلة لانها العاب فردية يمكن ممارستها وحيدا مع الجهاز وتحتاج كذلك الى وقت كبير جدا فهي تسرق الوقت دون ان يشعر الشاب بذلك. (المرجع السابق)

ويتفق وطبان الوطبان على انها تسرق الوقت وتلهي كذلك عن المذاكرة لان الطالب يحتاج الى ساعات بالمقابل للمذاكرة واذا ما استمر الطالب باللعبة فان وقته يضيع دون فائدة، ولذلك يجب ان يتدخل الاهل والوالدان لتنظيم اوقات ابنائهم وتخصيص اوقات معينة للعب والمذاكرة وللالعاب اضرار اخرى اذ تضيع الصلاة على بعض الاطفال نتيجة سهرهم كثيرا للعب بها وفوات فرصة العبادة عليهم, كما لا ننسى اهم اخطارها هي اضرارها الصحية ومدى تأثيرها على العين والاذن والظهر نتيجة الجلوس الطويل امام شاشات هذه الالعاب.

ويرى ياسر الخليوي ان هذه الالعاب تستنزف المال لسببين الاول كثرة الجديد في هذا المجال وتلهف الاطفال والشباب لشرائه، والثاني اعتمادها على الكهرباء وخصوصا الجهد 220 فولت ولساعات طويلة نهارا وليلا كل ذلك يجعلنا نؤكد ان لها اضرارا كما ان لها مميزات, ولو لاحظنا تأثير هذه الالعاب جيدا على الاطفال لادركنا انها السبب الرئيسي لعزلة بعض الاطفال والشباب الاسوياء وعدم ترابطهم مع افراد عائلتهم ومع جيرانهم واقربائهم نتيجة لسهرهم طوال الليل ونومهم طوال النهار وخصوصا ايام الاجازات.

وثمة اضرار اخرى لها وذلك انها تكسب بعض الاطفال كلمات وحركات غير لائقة وهي كلمات اجنبية يرددها الاطفال دون ان يعرفوا معناها!!

الألعاب النارية

ويضيف سلمان الجميلي ان تأثر الاطفال بما يشاهدونه في الالعاب وعلى الشاشة المتحركة امر كثير وهو ملاحظ ومن ذلك ارتداء الاطفال لبعض الملابس الغريبة المحملة بالرسومات، وما نلاحظه ايضا من انتشار القصات وربطات الرأس، والخطوط التي يكتبها الاطفال على اذرعتهم وايديهم كلها نتاج هذه الالعاب الالكترونية وكذلك لا ننسى دور القنوات الفضائية!!

اما عن الالعاب النارية باعتبارها لعبة حديثة فحدث ولا حرج!!

اضرارها كثيرة جدا وهي اكثر من نفعها وليس فيها ميزة الا انها تبعث على التسلية والتشويق والابهار, وهي مزعجة جدا للجيران لدرجة اننا لا ننام ايام العيد من كثرة ازعاجهم, ولكن الحمد لله هذا العام انحسرت هذه الظاهرة نتيجة لتكثيف الدوريات في احيائنا وشوارعنا، وسمعت ايضا ان الشرطة داهمت المحلات وصادرت هذه الالعاب ونحن نشكرهم على ذلك فلقد اراحونا كثيرا من ازعاج هؤلاء الطائشين!!

وانا شخصيا افضل الالعاب الالكترونية ولكن بقدر محدد حتى لا تؤثر على دراستي في المرحلة الثانوية والتي يسيطر الكمبيوتر فيها بنسبة كبيرة على اهتمام طلاب هذه المرحلة بينما تستهوي الالعاب الالكترونية على اهتمام وحب الاطفال وخصوصا انها مزودة الآن بالرسوم المتحركة والشخصيات الكارتونية التي يحبها الاطفال كثيرا، كما انها تمكنك من تشغيل اي فيلم كرتوني او سينمائي عن طريق اجهزة السيقا والكمبيوتر وهنا مكمن الخطورة اذا خلا الامر من مراقبة الابناء وخصوصا في مراحل المراهقة لانتشار بعض الافلام الرديئة بين فئات المراهقين والشباب نسأل الله العافية!!

ضرورة التثقيف بمخاطرها

يتفق الاستاذ عبدالله بن صالح الاحمد مدير مدرسة عمرو بن العاص الابتدائية على ضرورة انطلاق التثقيف والتوعية من المدارس باعتبارها مراكز للاشعاع التربوي يتحكم ويوجه فكر الطلاب في مراحل سنية معينة نحو الافضل، ويرى الاحمد ان المسؤولية كبيرة على عاتق المعلم وضرورة توعية هؤلاء الطلاب بأضرار بعض الالعاب الالكترونية الخطرة واضرار الالعاب النارية ايضا عن طريق مجالات المدرسة الاعلامية المختلفة كالاذاعة المدرسية والصحف الحائطية والانشطة المسرحية والثقافية والفنية وفي حصص مواد الانشاء والفراغ.

والمدرسة نقطة مهمة لان الممارسين والمستفيدين من هذه الالعاب هم من ابنائها الطلاب في مراحلهم الدراسية المختلفة، كما ان وقع النصح والتوجيه المدرسي الصادق مؤثر في نفسية الطالب لانه ينظر الى معلمه على انه قدوة يجب اتباع توجيهاته والعمل بها ايمانا بدور المعلم القوي والفعال في دفع عجلة التوعية والتثقيف لدى ابنائه الطلاب وتجنيبهم شرور هذه الالعاب الخطرة على صحتهم وعلى نفسيتهم وبيئتهم الاجتماعية, ولا ننسى ادوار قنوات المجتمع الاخرى واهميتها في اكمال رسالة المدرسة التوجيهية فالجهود لابد ان تتضافر للاستفادة من مميزات هذه الالعاب وتجنب مخاطرها.

الإعلام,, والمنزل

ويتفق الاعلامي احمد سلمان محرر بجريدة عكاظ على اهمية على اهمية التوعية والتثقيف بخطر هذه الالعاب الحديثة الالكترونية والنارية منها، فلكل شيء حد لا يجدر تجاوزه والا سينقلب الى ضده كما يشير المثل المحلي, ويعتبر الاعلام جزءا مهما في مسيرة التوعية والتثقيف فالصحف والمجلات تسابقت على مر العصور لتكون منبرا اعلاميا هدفه رصد السلوك الخاطىء في المجتمع وايجاد الحلول العلمية له.

والمتتبع لسلوك الاطفال الحاليين وانهماكهم في هذه الالعاب يدرك ان ثمة خطراً محدقاً ينتظر هؤلاء المساكين، من هنا ينبري الاعلام لا يضاح خطر بعض الالعاب الحديثة على الفرد والمجتمع والبلد عموما باعتبار الانسان جزءاً من بناء الاوطان, من هنا اتفق مع زملائي على ضرورة التثقيف على كل الاصعدة الخاصة والعامة.

ويضيف الاستاذ عارف السبت مدرس بدنية بمتوسطة رفحاء ان المنزل تقع عليه المسؤولية الكبرى فالطفل يقضي معظم وقته في منزله بين اهله يلعب ويمرح كيفما يشاء، ولذلك نتوقع ان يكون الاب والام على قدر من الفهم والدراية وكذلك الابناء بخطر بعض الالعاب الحديثة على جسدهم وصحتهم وممتلكاتهم العامة وما تنشره الصحف باستمرار عن خطر الالعاب النارية كفيل بالعقلاء لمحاربتها, وعلى المنزل كذلك ان يغرس في نفوس الابناء اهمية الرياضة المدرسية ودورها في بناء العقل والجسم معا باعتبارها لعبة دائمة قديما وحديثا, اذن المنزل هو بيت القصيد وهو اساس التثقيف والوعي لدى الابناء.

وعن تأثيرها على العيون اكد طب العيون ان هذه الالعاب ليست مضرة بذاتها ولكن ضررها يكمن في قضاء وقت طويل امام شاشة التلفزيون او الكمبيوتر لان معظم هذه الالعاب تعتمد اعتمادا مباشرا على الشاشات.

آثارها على نفسية الطفل

اما تأثيرها النفسي على الاطفال ودورها في بناء شخصية الطفل وتشكيل سلوكه فكان لْالجزيرة هذا اللقاء مع الدكتور محسن السيد العيسوي اخصائي الامراض النفسية بمستشفى رفحاء العام حيث قال: اللعب يعني النشاط الذي نستفيد من خلاله من الطاقة الذهنية والحركية للفرد لاشباع المتعة والراحة النفسية ليتعلم الطفل من خلال ذلك الكثير من الاشياء الجديدة، لذلك ننظر الى اللعب من الناحية النفسية على انه صمام الامان للعواطف والانفعالات الكامنة داخل الطفل، كما نعتبره من افضل الوسائل للتعبير الواضح عما يشعر به الطفل وذلك من خلال ما يحدث منه من سلوكيات اثناء ممارسته ومخاطبته للالعاب التي يفضلها.

وعن تصنيف الالعاب يضيف العيسوي: هناك العاب فردية والعاب جماعية، وهناك اللعب الذي تعتمد على النشاط وهناك اللعب الهادىء، كما ان هناك العاب تعتمد على العنف واخرى يغلب عليها الصفة العقلية، وسنحاول هنا التركيز على الالعاب الالكترونية الحديثة والتي انتشرت في بيوتنا وهي التي تغلب عليها الصفة العقلية ْ ان صح التعبير ْ ومن هنا يكمن تأثيرها المباشر على نشأة الطفل وسلوكه ان لم تكن تحت التوجيه العلمي والتربوي السليم وان بدا لبعضنا انها تمثل العابا مفيدة ومسلية للجميع ومكمن الخطورة ايضا هو ادمان الاطفال لممارستها بعد فترة حتى يصل بعد ذلك الى فقدان الحوار الاسري مما يترتب عليه غياب للقيم الاجتماعية والسلوكية والتي يفترض ان يكتسبها الطفل خلال الحوار الاسري والعائلي بل ان الامر

يزداد سوءا حينما تفقد سيطرتها في توجيه الطفل فتعجز عن تنظيم مواعيد نومه ويقظته وعن تعليم السلوك والاداب الواجب اتباعها اثناء الطعام مما يؤدي الى اصابة كثير من الاطفال بالارق والقلق النفسي واصابة بعضهم بالتخمة وامراض عسر الهضم وسوء التغذية نتيجة تناولهم الوجبات سريعة التجهيز وغيرها من المسليات، ناهيك عن مشاكل النطق وعدم القدرة على الاسترسال في الحديث جراء العزلة الاجتماعية التي يعيشها الطفل خالقة فيه السلبية والعزلة الاجتماعية والانطوائية.

كما انها تدفقه للخداع والكذب من اجل الاستمرار في ألعابه وعدم تركها ومن هنا يتبين لنا خطورة ما تم غرسه في الطفل بطريقة غير مباشرة من اهدار لقيمة الوقت دون الاستفادة من الاعمال المفيدة, كذلك ضياع بعض القيم والواجبات الدينية التي تسرق هذه الالعاب وقتها من الطفل.

مما يؤدي الى نشأة جيل قيمة الدينية والعقائدية ضعيفة مما يسهل التلاعب بأفكاره.

عالم خيالي

ويرى الدكتور العيسوي ان كثير من هذه الالعاب تدفع الطفل الى عالم خيالي بحت بعيدا عن الواقع الملموس الذي نعيش فيه مما يؤدي الى مزيد من العزلة الاجتماعية وامراض الاكتئاب، والعاب العنف اكثر خطورة لانها تغرس الميول العداونية في سلوك الطفل والى معاناة الكثير منهم من امراض نفسية والتبول اللارادي وفرط الحركة المرضية والتشتت في الانتباه ناهيك عن التأخر الدراسي.

يختتم الدكتور محسن السيد العيسوي اخصائي الامراض النفسية بمستشفى رفحاء حديثه عن الالعاب قائلا: ان التعايش مع عصر الكمبيوتر والتقدم العلمي واجب ومطلوب من الجميع من اجل مسايرة العالم من حولنا والحفاظ على الهوية العربية ولكن يجب ان يتم ذلك باتزان وروية مع التوجيه السليم واختيار المناسب منه لمجتمعنا وتقاليدناوما يتناسب مع ديننا، وليعرف الجميع ان ليس ثمة اختلاف على اهمية الالعاب للطفل ولكن يجب ان توجه للاستفادة منها في تنمية المهارات الحركية لاعضاء الجسم كالعضلات والمفاصل عن طريق ممارسة الرياضة والى جانب العمل على اشباع الجانب الحسي والذهني للطفل عن طريق ايجاد البدائل المناسبة من الالعاب والعمل على تشجيعهم على ابراز مواهبهم المختلفة والعمل على صقلها عن طريق الاشراف المباشر للاسرة كما يجب ان لا نغفل اهمية ودور الاجازات الاسبوعية والخروج بالاطفال الى الحدائق والمنتزهات واشباعهم بالجو العائلي واضعين في الاعتبار غرس قيمة الوقت لدى اطفالنا امل الامة ومستقبلها.

الرياضة المدرسية هي الحل

مساوىء كثيرة للالعاب الالكترونية الحديثة كما ان لها مميزاتها، وحسنات الالعاب القديمة لا حصر لها يكفي ان من بينها ما تمده من نشاط وحيوية للاطفال وكذلك خلقها لاجواء جماعية ممتعة,, وهذا لا يعني ان ليس لها عيوب.

عزيزي القارىء ما رأيك ان تعمد الى أخذ ورقة وقلمْ كما فعلت اناْ وتحصر مميزات وعيوب الالعاب القديمة والالعاب الالتكرونية الحديثة؟! وستدرك اشياء كثيرة من نفسك تجعلك تفكر كثيرا في ان منزلك في خطر جراء هذه الالعاب الالكترونية الكثيرة!!

اذن ما هو الحل؟! لا شك ان المؤسسات التربوية هي التي تملك الحلول المناسبة من خلال الرياضة المدرسية,, ولكن يبقى السؤال: هل حصتان في الاسبوع كافية لممارسة رياضة ممتعة ومفيدة؟!

ثمة امر اخر اذا ارادت الاسرة ان تحافظ على الاطفال من خطورة الالعاب الحديثة,, عليها ان تمسك بالعصا من المنتصف.لالعاب الحديثة,, عليها ان تمسك بالعصا من المنتصف. (موقع سبق الذكر)

المبحث الثاني

٢-٢ الألعاب الشعبية البيئية الحديثة

إن التطور السريع في الألعاب الشعبية البيئية الحديثة جعلها تملأ المتاجر والمحلات وصالات العروض بل إنها آخذه الآن في ملء تشكيلة متنوعة من الماكنيات والألعاب التي تتمتع بخاصية فريدة هي التفاعل مع اللاعب ، فضلاً عن وضوحها وتأثيرها في جذب اللاعب ، حتى الروايات الأدبية والقصص تدوران الآن في فلك هذ التكنولوجيا عندما بدأ المؤلفون يتفاعلون مع قرائهم ويشتركون معهم في صنع أحداث الرواية ووضع خطتها ، ثم إن البيئة الحديثة تخلق الآن شبكة اتصال على العالم بأسره .

كل هذه التطورات ستكون مفيدة بشرط أن نكون قادرين على وضع السياسات الملائمة المنظمة لوسائل الأعلام والاتصال وكيفية توظيفها في عملية تعليم وتعلم الصغار .

وكان أول ما ظهر من ألعاب الفيديو في السوق لعبة التنس (كرة المضرب) وكانت في غاية البساطة ، يظهر فيها قضيبان يمثلان مضرب التنس ، وكرة تعبر شاشة الفيديو جيئة وذهابا ، ويتحكم اللاعبون في القضيبين ويمكنهم تحريكها إلى أعلى وإلى أسفل في حين ترتد الكرة أو (الدالة) طبقا لقوانين الفيزياء الوهمية كلما ضربت جوانب الملعب الأفقية ، ويستطيع حذاق اللعبة ان يزيدوا من سرعة الكرة بحيث يزيدون من صعوبة إعادة القضيبين إلى وضعهما في الوقت المناسب ، وعندما لا يجد اللاعب زميلا يقوم الكمبيوتر المتحكم في اللعبة بملاعبته إحدى المباريات .

كانت لعبة التنس هذه بسيطة حقا ، تخطيطاتها مجرد خطوط ومستطيلات ، وفكرتها بسيطة ، ومع ذلك ألعابها الكثيرون في ذلك الوقت ، وكانوا يجلسون الساعات الطوال أمام شاشة الفيديو يلعبون مباريات تنس طويلة .

وقد تغير كل ذلك بالطبع عندما أضيف إلى الصورة ، اللون ، وتطورت الصورة فأصبحت أكثر تفصيلاً وتعقيداً وابداعاً ، وحل محل الصوت الممل المتكرر لكرة التنس وهي تضرب المضرب أو أرض الملعب تشكيلة كاملة من الأصوات المختلفة صادر عن مولد قادر على محاكاة اي صوت حقيقي .

(محمد متولي قنديل ،،و. رمضان هسعد بدوي ،2007م) .

لعبة ((غزاه الفضاء)) أصبحت الآن شائعة ومتداولة في كل مكان ففيها نرى على الشاشة اسرابا وتشكيلات من طائرات معادية تحوم وتنقض من الفضاء الخارجي ، في حين أن اللاعب يجابها بصاروخ كوكبي واحد وسفن الفضاء ذات أشكال وأنماط وطرز ، وألوانها قد تكون مزوقة إلى حد ما ولكن المؤثرات الصوتية المصاحبة تعيد إلى الأذهان الدوي المكتوم لانفجارات بطاريات الأسطول كلما سطع سعاع الليزرعلى الشاشة ، وبالرغم من حالة الفراغ في الفضاء الخارجي فإن المتقاتلين يصدر عنهم أصوات الإحتكاك الشديد بالهواء في أثناء " حركاتهم السريعة المباغتة "

ولعبة " باك - مان " لعبة خيالية أخري تستعرض الرجل باك ، مان ذا اللون الأصفر والجسم المستدير (الذي بات مألوفا للناس في ذلك الوقت) وهو يلتهم العشرات و العشرات في أثناء مروره بدروب متاهة لا أول لها ولاأخر ، يطارده ثلاثة من العفاريت المتلهفين على ابتلاعه إذا لم يأخذ حذره منهم ، إذا لم يأخذهم هو على غزة ، في اللحظة المعينة التي يتحولون فيها إلى مخلوقات مستأنسة غير مؤذية ويمكن مهاجمتها اصبح لهذه اللعبة الممتعة شعبية هائلة ، وتقوم بتسويقها شركة أنتجت الفيلم السينمائي الحاصل على أكبر إيراد من شباك التذاكر في تاريخ صناعة السينما - فيلم حرب الكواكب - والتي تقدر إيراد لعبة " البان - مان " بأنه يتفوق على إيراد حرب الكواكب .

وليست - ألعاب غزاه الفضاء والباك مان إلا نموذجين فقط ما هو معرف على نطاق واسع من الإلكترونية الشعبية المنتشرة وتتألف ماكيناتها بالأضواء الباهرة مزودة بالمؤثرات الإلكترونية التي تشبه أصوات الانفجار والمصادمات بالإضافة إلى هدير طائرات المستقبل وسوف تدهش عندما ترى علامات التركيز الشديدة المرتسمة على وجوه اللاعبين الذين لا يتعاملون إلامع شاة الفيديو ،ولكنهم يخوضون حروبا ضاربة مشبهة لهم من حروب المستقبل أو من صنع الخيال .

والواقع ان الاقتنان بالألعاب الإلكترونية قد يبلغ حد التسلط المرضي أوحد الإمان .

وقد وضعت السويد حدا أدني للسن المسموح لهم بإستخدام اللألعاب الإلكترونية اقتناعاً منها بضروة عدم تعريض الصغار لإغراءات عالم إلكتروني ٠

الألعاب الحديثة تأتي جديدة :

ربما يكون من الصعب علينا تبين السر في استحواذ هذه الألعاب على هذا القدر من الإهتمام والتركيز من هذا العدد الهائل من المدمنين عليها ، ولكن لدينا بالتاكيد تفسير سيكولوجي جاهز لهذه الظاهرة . فمن المعروف تاريخياً أن جميع الألعاب الأوتوماتيكية كان لها دائما حظ كبير من الجاذبية فقد استولت على خيال أبناء العصور الوسطي ألعاب مثل الدمى والتماثيل التي كانت تتحرك مع عقارب ساعات الحائط ، وايضا

حدائق الشخوص والنباتات المتحركة . والألعاب الأوتوماتيكية الأخرى التي كان البحار يضع في ثقبها درهم ليضحك ملء صدره وهي تخرج له الموتي من قبورهم ، إلى ماكينات الكره / الدبوس العصرية ، إلا أن ألعاب الفيديو الإلكترونية قد جاءت ببعد جديد إلى الألعاب الاتوماتيكية يمكننا أن نحصي جوانب ثلاثة لها :

أولا: أن هذه عنصر التفاعل بوساطة كرة من الصلب أو أي شيء مادي مماثل .

كانت الكرة الحديدية الألعاب تتمتع بخاصة التفاعل مع اللاعب، ففي الألعاب القديمة

مثل : لعبة الكرة / الدبوس ، يتواجد تتدحرج إلى أسفل سطح المنضدة المائل لماكينة

لعبة الكرة / الدبوس ، وتطلق الأجراس واليات لتعطي الانطباع بالتفاعل مع اللعبة .

الألعاب الكومبيوترية في التفاعل :-

ولكن في الألعاب الكومبيوترية يكون هذا التفاعل في شكل حوار مع اللعبة ، كل خطوة خلال اللعبة ستكون مختلفة ، ولكنها ليست مسألة صدفة كما في لعبة الكرة / الدبوس تتحكم في اختبارات اللاعب وبإرادته . وماكينة اللعبة نفسها تستجيب لهذه الاختبارات أوالأومر الصادرة إليها . والنتيجة هي تعزيز الشعور لدى اللاعب بانه جزء من أحداثها الخيالية (مرجع سابق الذكر) .

ثانيا: أن التخطيطات أصبحت اكثر وضوحا بكثير جدا مما كانت في السابق لانها تتولد بواسطة الكمبيوتر . ومعه ظهور الأفلام المتحركة بالكمبيوتر - مؤخرا - لدينا ما يشير إلى المرونة المتوقعة على شاشة الفيديو في حقبة ما بعد عصر الفضاء ستكون صور الشخصيات أكثر تفصيلا وأوضح رسما ، وستكون حركتهم متصلة وانسيابية ، وبالطبع سيكونون قادرين على الصياح والزمجرة بغضب ، بل الكلام وفقا لمنعطفات اللعبة . إن هذه الألعاب تتطور لتصبح نوعا من أفلام مغامرات الصور المتحركة المحكومة بالكمبيوتر والمتفاعلة مع اللاعب .

ثالثا: ستتواجد هذه الألعاب في كل مكان وبسرعة خطيرة ،كانت أجهزة وماكينات ألعاب .

الكرة / الدبوس وأمثالها تقتصر على الصالات والمتاجر ، لكن الألعاب الكومبيوتر الحديثة - لن تواجه اي عوائق في أماكن تواجدها .

زملاء اللعب والمغامرات في المنازل:-

لقد غزت الأن بالفعل البيوت وهي في طريقها لتصبح جزءاً من نظام الكمبيوتر المنزلي وأصبحت الأجهزة المحمولة باليد يمكن شراؤها وتحتوي على رقعة شطرنج للرحلات ، أو لعبة بريدج ترافق المسافر في سفره وتغنيه عن زملاء اللعب بل أن بعض اللعبات أدخلت في ساعات اليد الرقمية الإلكترونية ، مما تجعل في استطاعة حاملة أن يقطع ، وقت الانتظار في المطار بلعب لعبة غزاة الفضاء على معصمه .

وتتوافر أن كل الدلائل على أن هذا التطور التكنولوجي سيستمر وسيتواصل ، فسرعان ما أصبحت شاشات الفيديو مسطحة بألوان متعددة ، ويستحسن تمثيل وإخراج الصور كما ستزداد الأجهزة المساعدة تعقيداً إلى حد كبير .

ونستطيع القول إننا إذا أمكننا أن نجمع قوه الأغراء ودوافع الإدمان في ألغاز الكلمات المتقطعة + الشطرنج + البريدج + أفلام الصور المتحركة + قصص المغامرات + لعبة كرة البولينج ، ونضعها جميعا في لعبة إلكترونية واحدة فلن يكون من المستغرب أن نرى قطاعاً كبيراً من المجتمع مفتوناً بها بل أكثر من مفتون ، وضع ذلك فإن لعبة الفيديو الكومبيوترية لا تقتصر مع ذلك ، بل تحتوي بالاضافة إلى ذلك على خاصية التفاعل المتبادل مع اللاعب + خاصية التعقيد المتزايد . وكما أن لأنشطة وقت الفراغ تاثيراً ضخما على المجتمع ككل فإن لنا أن نتوقع يكون للألعاب الإلكترونية مثل هذا التأثير الضخم الذي يمكن مقارنته بتأثير التلفزيون ، بل قد يزيد على تأثيره .

لك أن تختار مغامرتك بنفسك :

قد يعطي الكاريكاتير المرسوم في صدر المقال الإنطباع بأن ألعاب الفيديو نوع من القوة المدمرة في المجتمع أطلق سراحها . وربما من الأسهل على الإنسان أن يري الجوانب السلبية للتطبيقات التكنولوجية الجديدة ، لك أن السبل الواضحة لإكتساب ربح سريع قد تكون هي أول السبل التي تستغل وتنهتز، أما الإمكانات الإيجابية الأخرى فهي أصعب في التحقيق وإذا شئنا تعيين واحدة فقط من الإمكانات الإيجابية لألعاب الفيديو ذكرنا لعبة المغامرات ، وهي واحدة من طائفة ألعاب الكومبيوتر المشبهة التي حصلت على شعبية هائلة ، إنها ليست ألعاب فيديو بقدر ماهي نوع من فكرة .

أختر مغامرتك بنفسك:

تبدأ اللعبة بوصف أحد المناظر أمام اللاعب إنه واقف في نهاية إحدى الطرقات أمام مبنى حجري صغير تحيط به العابه من جميع الجهات ،وعليه عند ئذ أن يقرر ما الذي يريد أن يعمله ،فاللعبة بتشكيلة واسعة ومنوعة من الأوامر مصنوغة مبهجة مبسطة لبعض اللغات الشائعة ،مثلا / إذا قرر اللاعب دخول مبنى ما،

عليه إلا أن يصدر الأمر : ادخل ،وفي الحال تنتقل اللعبة باللاعب إلى الداخل لتصف له المبني من الداخل بما في ذلك الأشياء المهملة والمتروكة علي الأرض ٠

ويستطيع اللاعب أن يلتقط هذه الأشياء بأن يصدر مثلا أمر : التقط المفاتيح ٠ وهو يفعل ذلك متوقعا أنه يستفيد من المفاتيح في مرحلة تالية من مراحل المغامرة ٠ والواقع أنه سيستفيد منها بالفعل ،لأنه بعد تجوال الغابة سيجد نفسه أمام بوابة حديدية مقفلة بقفل يتعين عليه أن يفتحه بالمفاتيح التي سبق التقاطها ،ثم يمر من البوابة ليجد نفسه في مغامرة واسعة عجيبة يمكنه أن يبحث فيها عن كنوز مخبأة ويعثر عليها٠

أن لعبة المغامرات لا تختلف كثيرا عن ألعاب الفيديو الأخرى من حيث المبدأ،ولما كانت تفتقر إلى المناظر المتحركة على الشاشة فاءن قصتها تعرض على نحو شبيه جدا بالرواية التقليدية في نص مؤلف من فصول وفقرات ٠ ولكنها مع ذلك أكثر تعقدا بكثير من ألعاب الفيديو العادية باعتباره مغامرةفي متاهة مجهولة تمتلئ بالسيوف والمبارزات والسحر والسحرة لقد شاعت وانتشرت هذه اللعبة بدرجة هائلة بعد أن جعلت تسهيلات الكمبيوتر " للمغامرة" حدا زمنيا للوصول إلى نهايتها ،وإلاكان الإغراء كبيرا بحيث لايقاوم ٠ (المرجع السابق) ٠

حديقة من طرقات متشعبة :

الواقع أن لعبة المغامرات تاخذنا إلى خارج نطاق لعبة الفيديو لتدخل بنا إلى عالم الروايات المتفاعلة مع القارئ ٠ أن روايات تقليدية إنما هي في حقيقيتها تتبع طريقا واحدا فقط ٠ وهذا الطريق تحدده عين القارئ التي تتقدم على سطر من الكلمات المطبوعة ممتد من الشمال إلى اليمين من أول صفحة حتى أخر صفحة من الرواية ،أن تركيب الرواية يتألف إذن من سطر واحد طويل له بداية وله نهاية ٠ والتحدي الذي جاءت به وفرصته لعبة المغامرات هو أنها حطمت هذا التركيب السطري ،أوالخطي ،وعرضت أمام القارئ رواية مثل المتاهة أومثل لغز البحث عن الكنز، في تخطيط انسيابي حر، واذا استخدمنا عبارة لويس بورج : كأنها حديقة كلها طرقات متشعبة (سكة أبوزيد كلها مسالك) ٠ وفيها يسترشد في المسؤولية - بالمعنى الحرفي للكلمة - مع القارئ في وضع خطة روايته ٠ أن هذا التطور يفتح أبواب عالم جديد من الروايات لاحصر لها

ويتضح حجم قوة وتأثير هذا لمفهوم الجديد للرواية عندما نتناول نوعا من الروايات الخفيفة ، كالروايات البوليسية التي تسير على خط مستقيم ،وهو محاولة الاجابة عن سؤال واحد : من ارتكب الجريمة ؟ ستفتح الروايةبعرض سر ينبغي الكشف عنه ، وسيكون القارئ هو ضمير المتكلم في الرواية ، وبينما هو أخذ في

تحريات قد يعين له أن يصدر الأمر باجراء تشريح للجثة أو تحليل معملي معين أو إلقاء القبض على فلان من الناس الخ، ويمكنه مواصلة تحريات بعقد لقاءات أو مواجهات مع إشخاص مشتبه فيهم ،أو فحص مواقع مريبة ، أي أنه باختصار يستطيع القيام بجميع أنشطة رجال المباحث الجنائية ٠ وزيادة على ذلك تتقدم الرواية في زمن واقعي بمعنى أن تحقيقا معينا مع أحد المشتبه فيهم قد يستغرق ساعة أو ساعتين حسبما يتراءى للقارئ ٠ وهكذا ، وربما هبط الليل عليه في أثناء السفر ،وقد يعثر في طريقة على ضحية جديدة بل أن البرنامج قد تدخل فيه تقلبات الطقس التي تقع بطريقة عشوائية غير مقصودة ، فاذا الطرقات المأمونة تصبح غير مأمونة للسفر ،وإذا المطارات لا تصلح لهبوط الطائرات لفترة زمنية محددة ٠ وهكدا ٠

هناك ما لا نهاية له تقريبا من الإمكانات في تطورها هذا الطراز من الروايات ،وإذاء كانت القصة المبسطة نوعا ما - إلى أوردناها فيما سبق تطويلها فقرات قليلة بسهولة بالغة بما لدينا من مفهوم محدود للوسائل المستخدمة أمكن للقارئ أن يتصور أي عالم شاسع بلا حدود تستطيع الرواية المتفاعلة معه أن تخلقه وتفتح أبوابه أمامه في خلال عقود قليلة فقط من السنين ، خصوصا عندما يتقدم كتاب ومؤ لفون على قدر من الجدية والأصالة فيدلون في هذا المضار الجديد الخلاق ٠

(رمضان مسعد بدوي ،،2007م)٠

البيئة الكومبيوترية تؤدي إلى إيجاد شبكة اتصالات عالمية:-

يبدو أن مجال اللعبة الإلكترونية تتجاوز غزاه الفضاء والرواية المتفاعلة مع القاري ،أن أية لعبة هي في الوقت نفسه نشاط اجتماعي ٠ والأندية المؤلفة من أعضاء يشتركون معا في اهتمام معين أو هواية معينة هي أيضا شكل من النشاط في وقت الفراغ ،والبيئة الكومبيوترية من شأنها أن تؤدي إلى ازدهار تلك الجماعات والاندية بعد أن يتم ربط الكومبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التليفوني المباشر ٠ وواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصال اللاسلكي - التي قفزت بها الأقمار الصناعية وبصريات الألياف الزجاجية قفزات إلى الأمام جعل من نظام الكومبيوتر المنزلي في حلقة في سلسة أو خيطا في شبكة الاتصالات الواسعة تضم العالم كله٠

مثلة هذه النظم ستسهل تبادل الرسائل ،مؤدية إلى أوسع اتصال بين الأشخاص الذين يشتركون معا في أي اهتمام أو أية هواية معينة ٠ وهذا سيساعد على تكوين جمعيات واندية ينتمي إليها أعضاء لا يلقى أحدهم بالآخر على الإطلاق ولكنهم يتبادلون بكل سهولة وفي أي وقت الرسائل والمعلومات والأفكار والآراء ٠ أما أصحاب الفذة التي تتطلب مواهب نادرة فقد يحققون اتصالات سهلة وسريعة بزملاء لهم يشاركونهم حماستهم ولو كانوا في أي مكان من العالم ، وليس كما هو الحال الآن عندما تنقطع أسباب الاتصال بعوائق

تافهة مثل بعد المسافة أو عدم توافر البيئة الملائمة للاتصال ٠ سهلة وسريعة بزملاء لهم يشاركونهم حماستهم ولو كانوا في أي مكان من العالم ،وليس كما هو الحال الآن عندما تتقطع أسباب الاتصال بعوائق تافهة مثل هذه الجمعيات والنوادي ذات الاهتمامات الخاصة النادرة على المجتمع ككل ، وهي عاده اهتمامات تتجاوز حدود الأوطان ؟ يجدر بنا أن نبدي ملاحظة في هذا الصدد وهي أن أجهزة الاتصال والإعلام إذا كانت حتى الآن بالضرورة منتجات تدخل المرور على أكبر عدد من المشتركين فيها فإن هذه الشبكة من الاتصالات الكومبيوترية ستمد الخبير المتخصص بحاجته ،وبالتالي تعزز الاتجاه نحو الفردية بدلا من الاتجاه نحو الشمولية ٠

مكتبات بأكملها عند أطراف الأنامل :-

ولن تقتصر شبكات الاتصال الكومبيوترية على تمكين أجهزة الكمبيوتر المنزلية من أن يتصل أحدهم بالأخر ،بل ستمكنها من اتصال بشبكات قواعد وبنوك المعلومات التي تكونت فعلا٠ وقواعد المعلومات تحتوي على أي شيءيخطر على البال ، من علم الظواهر الجوية إلى آخر الأخبار العالمية إلى الدقائق الرسمية إلى دوائر المعارف إلى القانون ٠٠٠ الخ مكتبات كاملة ستكون عند أطراف الأصابع رهن ضغطه على زر ٠

ولايزال من المستحيل الآن تقوم أبعاد التأثير الذي سيحدثه هذا التطور على كل من المجتمع والفرد ، مثال واحد على ذلك/ أنه بوجود جهاز طبع بأشعة الليزر في البيت يمكن أن ينسخ حسب الطلب أية ورقة أو نشرة موجود ة في ظرف دقائق ،فاذا رغب شخص مثلا في الحصول على جميع الآراء التي أبديت أو التعليقات التي نشرات في جميع أنحاء العالم ،فلا يحتاج الأمر منه إلى أن يضغط بطرف أصبعه على الزر الصحيح ،وسيقوم نظام الاتصال العالمي بالنقاط المعلومات المطلوبة من قواعد وبنوك المعلومات الخاصة بالصحف واجهزة الاعلام المنشرة في جميع أنحاء العالم ، ثم يجمعها ويبوبها ويفرسها ويطبعها بمطبعة الليزر المنزلية بدرجة عالية جدا من الكفاءة ،وبسرعة مئة صفحة في الدقيقة تقربيا ٠ وبينما يتضح أمام أعيننا أثر هذا التطور التكنولوجي الذي بات أقرب الينا من ناحية الشارع القريب على صناعة نشر الكتب والمطبوعات بجميع أنواعها فاءن حجم الأثر الذي سيتركه على المجتمع ككل هو أقل وضوحا الآن قوة تأثير محررةللإنسان :

مجتمعنا الحالي مجتمع حقائق ومعلومات ٠ القيمة مرتبطة بالمعرفة بالحقائق الموضوعية ٠

أي شخص يتمتع بذاكرة موضوعية سرعان ما يعترف به عالما من العلماء ، ولكن قد لا مجتمع معلومات ٠

انك إذا عرفت السؤال الصحيح الذي تريد توجيهه ، فإن نظام الاتصال الكومبيوتري على استعداد للإجابة عن سؤالك ٠ الحقائق والعلومات ستقل قيمتها ٠ القيمة الكبيرة أو المكانة الرفيعة ستكون لا لمن يعرف بل

لمن يعرف أنه يجهل ، استخدامها بوساطة مجانين حب الاستطلاع الذين لا يردعهم شيء لمواصلة فضولهم ، بالجري وراء التفاصيل ، والتقارير العلمية والوثائق الرسمية والعامة وأرشيف التاريخ ٠٠٠ الخ ٠

ومع ذلك لا ينبغي أن يجعلنا هذا نفقد رؤيتنا لما تنطوي عليه شبكة الاتصال الكومبيوترية من امكانات هائلة في تشجيع التعمق لا السطحية وتعزية الروح الفردية لا الاتجاه نحو الشمولية ، فالواضح أن وسائل الإعلام الجديد ة هذه تتميز بخصائص مختلفة عن خصائص أجهزة الإعلام الحالية ، لاسيما خاصية التفاعل المتبادل مع مستخدمي هذه أجهزة، وامكانية تلبية تصبح احتياجاتهم والاجابة عن اسئلتهم هذه الخصائص من شأنها أن تزيذ من آمالنا في أن تصبح أجهزة الإعلام الإلكترونية قوة تحررية ،تحررالإنسان وتطلق مواهبه الشخصية من عقالها ،بدلا من أن تدعم جانب الشمولية وصب الناس في قالب واحد ٠

إمكانات عديدة حققت :

كل هذه الإمكانات ستتحقق إلى حد ما داخل نطاق البيئة الإلكترونية ، ويمكن الوصول إلى الألعاب الإلكترونية بمثل السهولة التي نصل بها إلى المكتبات أو البنوك أو أشرطة الفيديو ٠

فمثلا ستصبح التسهيلات الإلكترونية داخل المنزل صورة تقريبية من مجتمع من أجهزة يتألف من: منفذ كومبيوتر + مخزن معلومات + راديو + ستريو + تلفزيون + جهاز تسجيل ؟ ٠

وسيتحقق تكامل واندماج كل هذه الأجهزة الإلكترونية معا في نظام كومبيوتري تختزن فيه نسخ الفيديو والتسجيلات الصوتية المكتوبة معا ،وترتب بشكل رقمي ، ويمكن الوصول إليها في أي وقت من أية نقطة من نقط الاتصال العديدة المنتشرة في أنحاء البيت حسب الطلب ، وهناك جهاز إخراج إلكتروني عبارة عن شاشة تليفزيونية مسطحة مساحتها ٢-٣ متر مربع ذات حساسية فائقة ٠ ومثل هذه الشاشات تستطيع أن تنسخ وتعيد عرض واخراج نسخ مرئية وصوتية وأفلام ولوحات الرسم التي يرغب المشاهد في مشاهدتها ٠

كما ستسمح هذه الأجهزة المنزلية المجمعة بعرض العديد من ألعاب الفيديو المثيرة ، ومشاركة أهل البيت في أي رواية ذائعة ومنتشرة من روايات التكامل المتبادل ، مع القراء كما ستسمح بالاتصال أهل البيت في أي أشخاص أو بنوك معلومات في أي مكان من العالم ٠

الألعاب الشعبية البيئية للصغار وسيلة لتحسين نوعية التعليم :

مايزال ينظر إلى الألعاب الحديثة وخاصة التعليمية منها أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه ،ولايعني أنه بديل للمعلم ، وانما كمصدر إضافي ومعم لخدمة المنهج والعلم والمتعلم والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية لاعتبارات :

- انها أخطر مراحل النمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى ٠

- أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم ٠

- يمكن للصغار التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليمات المصورة وفهم المواقف واداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية٠

- أن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي،والتعلم بالاكتشاف ، والمحاولة والخطأ،والتعزير الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوي اي لعبة ٠

- تختصر الألعاب التعليمية وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقديم الأطفال ٠

- تعطي البرمجيةالتعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم ، وذلك أنه أحسن تصميم لهذا الغرض ٠

(أ محمد متولي قنديل ، ،2007م)٠

أسس ومبادئ لاختيار الألعاب الحديثة للأطفال:

ينبغي التمييز جيدا بين عدة أنماط لبرمجيات التعليم والتعلم المعزز بالحاسوب ، فهناك نمط التدريس الخصوص ،ونمط التدريب والمران ،ونمط حل المسائل والتمارين ونمط التشخيص والعلاج ونمط حل المسائل والتمارين ونمط المحاكاة وتمثيل المواقف (النمذجة) ٠

أما نمط الألعاب التعليمية قد يستفيد من الأنماط السابقة في بعض الأسس التصميمية ولكن هناك اعتبارات أساسية تخصها٠

- لابد أن تحقق البرمجية التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية وتدعم المنهج بطرق مباشر أوغير مباشرة ٠

- عدم التركيز على التدريب والممارسة ،حيث إنها لا تزيد عن كونها كتاب يستغل إمكانات الكمبيوتر ،كما أنها تحد من ابداعية الطفل ،وخيالاته ،وابداعه وتوكد على عمليات التذكير والحفظ ٠

- لا يدخل فيها عنصر الفوز والهزيمة ولا تتطلب التنافس٠

معايير اختيار ألعاب تعليمية شعبية حديثة للأطفال :

- أن يكون محتواها وثيق الصلة باهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكات يمكن ملاحظتها وقياسها ٠

- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية ٠

- أن يراعي المحتوي مستوى نمو الأطفال ٠

- أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة ٠

- أن يؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها ٠

- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملا أساسيا لزيادة الواقعية ، وتخبر الطفل بخطئه وتوجهه إلى الطريقة الصحيحة ٠

- أن تكون تستخدم المثيرات البصرية ، كالصور ، والاشكال ، والرسوم ، وتقدم المعاني بشكل ملموس ، وتقدم الاشياء في شكل خيالي ٠

- أن تكون قليلة التفاصيل حتي لاتشتت انتباه الأطفال ٠

- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة ٠

- أن تحتوي على الموسيقا والايقاع لايقاظ انتباه الأطفال في محاولتهم للتعامل مع أنشطة اللعبة

- أن تحتوي على مشاهد وروائع الطبيعة المحيطة بالأطفال كا لسماء ،والأزهار ، والأشجار ، والطيور ٠

- سهولة استخدام اللعبة من حيث تشغيلها من قبل الطفل ، وامكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة ، وتحكمه في سرعة عرض النشاط ، وأن تكون الأيقونات والصور كبيرة وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة ، وتمكن الطفل من طباعة أي جزء بسهولة٠

(محمد متولي قنديل و٠ رمضان مسعد بدوي٠ 2007م)٠

المبحث الثالث:

3 – 2 دور الألعاب الشعبية البيئية في تنمية النواحي الاجتماعية :

كانت الألعاب الشعبية تمثل التسلية الوحيدة للأطفال في الماضي نظرا لقلة أماكن الترفيه،وضعف الحالة المادية ،وبالرغم من ذلك كان يمضي الأطفال أوقاتا سعيدة قد يفتقر أليها أطفال العصر الحديث الذين يمارسون ألعابا أغلبها إلكترونية ،تتسم بالعنفةواستنزاف المال وتضييع الوقت ،وقلة الحركة،الايقاع الحركة

الألعاب الشعبية تنمي قدرات الأطفال الذهنية والحركية ،وتجسيد روح التعاون والألفة بين الجماعة "، فهي تمارس في الفراغ خاصة بعد صلاة العصر عندما ينتهي الناس من أعمالهم اليومية ، أو في الليالي المقمرة ،وهناك ألعاب صيفية وأخرى شتوية " ٠

أغلب الألعاب الشعبية مرتبطة بالحركة والإيقاع والأناشيد والأغاني الشعبية ، وهي تختلف من حيث الشكل والمضمون وطريقة الأداء ،وتمارس من قبل الكبار والصغار على حد سواء ،ةوان كان الصغار اكثر ارتباطا بتلك الألعاب ،لانها جزء مهم في عالمهم ونشأتهم الاجتماعية ،كما أنها تساعدهم على اكتشاف أنفسهم والعالم الذي يحيط بهم ،وتعلمهم مهارات التفكير والتوقع وحسن التصرف٠

كما تنمي لديهم روح التعاون والترابط الاجتماعي واحترام الحقوق والواجبات ،واكتساب العادات الاجتماعية التي تعين الطفل التكيف مع عناصر البيئة والتوافق مع جميع من يتصل بهم من الناس٠

الألعاب الشعبية والفوائد القيمة :-

وحظيت الألعاب الشعبية باهتمام كبير لما لها من فوائد جمة تعود على اللاعبين في مختلف الأعمار ،ومن هذه الفوائد،انها تجمع بين الفوائد الخلقية والبدنية والنفسية والاجتماعية والسلوكية والوجدانية ،لانها مرتبطة بصفة الحرية والحرية أسمى ما يسعى إليه الإنسان ،من فوائد الألعاب تنمية العلاقات وتجسيد روح التعاونوالألفة بين الجماعة،فمن خلال اشتراك اللاعب مع زملائه في اللعب يكتسب العديد من الفوائد التي تساعد في إعداده وصقل تجربته وتنمية روح الجماعة لديه ،كما تعود اللاعب الاعتماد على النفس وتساعده على الدفاع عن نفسه ،وتساعد اللاعب على التفكير والابتكار ويقظة الذهن ،كما تغرس المعاني الحميدة لدى اللاعب من خلال التزام اللاعبين بقوانين وشروط اللعب ،أيضا تعودواللاعب على الصبر والمثابرة أثناء ممارسة اللعب

أقسام الألعاب الشعبية عند الباحث عبدالله الطابور

يقسم الباحث الإماراتي عبدالله الطابور ،مؤلف كتاب (الألعاب الشعبية في الإمارات العربية المتحدة) إلى (ألعاب فردية) ،وهي الألعاب التي تمارس من قبل فرد واحد فقط ، وتتميز بالسهولة والبساطة في الشكل والأداء والتكوين ،وكثيرا ما يمارسها الأطفال دون سن العاشرة ،ولاتشمل على قوانين أو شروط محددة ،كما أنها تفتقر إلى عنصر المنافسة ،ولكنها تساعد الطفل على الاعتماد على نفسه ،وذلك حينما يقوم بصناعة لعبته لوحده،اما الجماعية فهي تلك الألعاب التي تمارس بواسطة الجماعة ةلاياتى لعبها ومزاولتها بواسطة فرد واحد ،وتمتاز بأنها تنمي روح الجماعة والتعاون ،ويمارسها أكبر عدد من اللاعبين المشاركين ،وبأنها ألعاب حماسية تتطلب من اللاعب القدرة على التحمل والصبر ، والقوة العضلية ،وسرعة الحركة والخفة ،وتحتوي على قوانين وضوابط تحكمها وتنظمها ،من نماذج الألعاب الجماعية مثل شليل والدسيس .

وهناك (الألعاب الفردية الجماعية) ،فتلك التي تتألف من ألعاب متنوعة ومحددة وهي الألعاب الحركية ، وتعتمد على النشاط البدني والحركي ومن أمثلتها القفة والحبيل والحبل ،وهناك أيضا الألعاب الذهنية وترتبط بالعقل والذهن واعجال الخاطر وسرعة البديهة ،واستخدام الحيلة ،وتتميز بقلة لاعبيها وهي مقصورة على الشباب .

وفيما يتعلق بالنسبة لألعاب البنات التي تتسم بالسهولة والرشاقة ، فان البنت حين تتقدم في العمر فإن اهتمامها يقل باللعب ،وذلك لعوامل اجتماعية تخضع للعادات والتقاليد التي تحتكم إليها طبيعة المرحلة العمرية التي تبلغها الفتاة فيةالمجتمع كثيرا من المهارات.

يوكد الطابور أن تلك الألعاب الشعبية أسهمت وبشكل كبير في صياغة مجتمع الإمارات عكست مقدار التطور الاجتماعي للمجتمع نفسه ،حيث إنها أسهمت في الحفاظ على صيغة المجتمع بعاداته وتقاليده وقيمة وسلوكيات أفراداه وموروثاته ،كما أن جميع هذه الألعاب او معظمها على الأقل مستوحى من ظروف البيئة المحلية ،وعناصر ها الرئسية ،ذلك أن الخيال الشعبي ،إنما يستمد مادته من العناصر المحيطة التي تدخل فيما بعد في أغانية وأهازيجه وألعابه وسواها.

- ماسر الاقبال الكبير على الالعاب الشعبية في الوقت الحالي ؟

الإلعاب الشعبية الحديثة لها قصة في الغالب ومن خلالها يحرك اللاعب شخصية البطل حتى يصل إلى نهايتها وكم تكون الفرحة عظيمة عند الوصول للنهاية٠

الألعاب الشعبية الحديثة ترضي غرور الصغار بحب السلطة والانتصار وإثبات الذات ٠

الألعاب الشعبية الحديثة تلامس الواقع الذي يعيشه الأطفال حاليا (رغم اختلاف مواضيعها) ٠

الألعاب الشعبية تلامس الواقع :-

الموضوع ليس إقبالا وإنما اندماج يبدأ احيانا من السنة الأولى والثانية للطفل حسب مناخ المنزل ٠

فأصبحت (القيم) ثقافة ومنتجات مدرسية وادوات رحلة٠٠ وأصبح الشاب مع الطفل يرون أبطال الألعاب الإلكترونية على جميع المنتجات الترفيهية والعائلية تقريبا ٠

- وهل فعلا اندثرت الالعاب الشعبية ؟

الألعاب الشعبية تعاني الاندثار منذ التسعينيات وربما قبل ذلك بكثير في بعض المناطق ،فهي موجودة كالضيف الخفيف الذي يطل علينا من خلال البرامج التلفزيونية التراثية ،ولكن إذا قسناها من خلال نظرة الأطفال فهي مندثرة ولا وجود لها أصلا في نفسياتهم إلا إذا تم إخبارهم بلعبها !! أو حتى إرغامهم !! ويحدث هذا ولكن ليس كثيرا ٠

أمر آخر متعلق بالألعاب الشعبية ،فهي لم تعد موضوع للتنافس بين الأطفال فكل واحد في بيته أوشقة أهله !! ولم تعد العائلات الممتدة منتشرة كثير ا في الدولة ٠٠ فكل ٤ أطفال مع أمهم وابيهم في منزلهم وعندهم ألعابهم الخاص٠٠

اللعب الشعبي وأهم احتياجته :-

واللعب الشعبي يحتاج إلى ساحة وعدد وهذا ما لايسمح به الآباء حديثا لأن الأطفال يضربون بعض أو أسباب كثيرة ٠٠ حيث الكثيرون لا يرضون للأبناء اللعب في الشارع وهناك خطر حوادث السيارات ٠٠

والله يرحم أيام الطفولة لما كانت الألعاب الشعبية هي أساس لعبنا ويادوب كان عندنا أتاري في كم لعبة

* تعزيز تراجع مستوى الطفل الخجول ٠

* تعزيز سلطة الطفل المتمرد ٠

* فرصة لانتقام القوي من الضعيف ٠

* الألعاب الشعبية مبنية على قصص شعبية لم يعد حتى الآباء يعرفونها ولولا. الاجداد والجدات٠

(الانترتيت - وكبيديا)٠

- وما مدى مراقبة الاهل للأبناء حسب ما تجدونه من واقع حي ؟
الآباء لايعتبرون اللعبة الحديثة سيئة ٠٠٠ ولكن من بينها ألعاب تعليمية ٠٠ ووقت اللعب نجلس جميعنا للعب ولا يبقى أحدهم للعب وحده ٠٠ أما الأماكن الخارجية فالآباء يأخذون أبناءهم إلى هناك غالباء ٠٠
ثم إذا راقبوهم من الألعاب الحديثة هل سيحبون الألعاب الشعبية وغالبية الآباء أصبحوا لايذكرون قوانين الألعاب الشعبية **!!!** فالآباء يراقبون الوقت فقط لهذه الألعاب وليس الألعاب نفسها ٠٠
وما مضار تلك الالعاب الحديثة مبنية على أسس نفسية (ليس الكل) لذلك فهي أداة من أدوات تعزيز الثقة بالنفس ولكن تاثيرها الإيجابي يتوقف على إشاد الكبار ومشاركته اللعب مع أطفالهم ووضع قوانين للعب الداخلي والخارجي ٠٠٠ واختيار اللعبة ٠
أماسلبياتها فليس منها وإنما للظروف المصاحبة حولها :
* استهلاك الكثير من الوقت أمامها ٠

* كثرة التركيز تؤدي إلى الإجهاد ويدمن المخ على التفكير فقط في الألعاب ٠

* عزل الطفل عن الواقع وتصوير العالم كلعبة ومن ثم يتعزز في داخله العنف وحب التملك ٠

* عرض القصص والصور ذات الإيحاء الجنسي ٠

* استخدام بعض الشعارات السياسية كشعار النازية والشيوعية ونجمة داوود أحيانا **!!** (نجمة اليهود) ٠

عرض صورة الأوربي والامريكي :-

* عرض صورة الأوروبي والأمريكي بصور لدرجة يضعف معها تقدير الطفل لرموز الفروسية الإسلامية كخالد والزبير وعبدالله بن الزبير والبراء بن مالك وأسامة بن زيد بن حارثة وعبدالله بن رواحة وعمر بن الجموح وحمزة وسيد الشجعان والفرسان والحكماء علي بن أبي طالب رضي اللهعنهم أجمعين ٠

* الاسراف ٠٠ الإسراف ٠٠ الإسراف ٠٠ أحد أصحاب محلات الألعاب يقول أن الدخل الشهري في مواسم الإجازات يفوق ال٢٠٠ ألف درهم ٠ واحدهم أقل منه ١٤٠ ألف درهم ،واحدهم من أحد المناطق الغير رئيسية في الدولة يكون دخله ٩٠ ألف في رمضان ٠

أتعرفون مكينة الدراهم اللي يحطون في كل مكان وعند مدخل الجمعيات وغيرها ٠٠ في أسوأ الأحوال يكون دخلها ٣٠٠ شهريا (طبعا التاجر يكون عنده ١٠ أو أكثر من الألعاب وموزعة في كل مكان)

اما يوم العيد فيبلغ الدخل اليومي لأصحاب محلات الألعاب مايزيد على ال٥٠ ألف درهم ٠ وهذا ونحن لم نتكلم عن العاب النت ومايدفع فيها ٠٠ وهي ليست للصغار فقط !!

الألعاب الشعبية البيئية غير مكلفة :-

أما اللعبة الشعبية فلا تكلف إشوية حطب والاقواطي ٠٠٠ وغطاءك السماء والعب مثل ماتبا وببلاش !! فعلا كانت أياما جميلة ٠

كلمة أخيرة في الفرق بين الالعاب الشعبية والالعاب الالكترونية ؟

أعتقد كان ضمن سياق الموضوع ٠٠ ولكن قبل أن نقول لعبة شعبية أو إلكترونية يجب أن نركز على البحث عن ما هو مفيد فبعض الألعاب الشعبية مضرة ومهينة وفيا ألفاظ مرغوبة (وعلى حسب اللي يلعب) وبعض مضرة أيضا ٠

فالحكمة ضالة المؤمن ٠٠ وليس هنا شرع أودين يطلب التمسك بالموروث في كل الأحوال ورغم كل الأحوال ٠ ولدي كبار السن من السلبيات التي صاحبت بعض الألعاب الشعبية لأنهم في النهاية بشر ولكل إيجابياته وسلبياته٠٠

* الموروث ليس كلمة جميلة فقط ٠٠ أو قبيحة فقط ٠٠٠ فالموروث صندوق كبير في الخبيث والطيب وعلينا الاستفادة من الطيب ٠٠ ومعرفة سبب خبث الخبيث وعدم تكراره ٠٠

لذلك عندما جاء الإسلام حرم الرايات الحمرء(أما كن بائعات الهوى عافكم الله) ولكنه لم يحرم إكرام الضيف ٠٠ وحرم وأد البنات ولكن لم يحرم حسن الجوار والفروسية ٠٠ رغم أن كل ما ذكر من خصال العرب في الجاهلية وبكلمة أخرى (موروثهم في ذلك الوقت ٠

(الأنترنيت - وكبيديا- الموسوعة الحرة) ٠

المبحث الرابع

3 – 3 نماذج من الألعاب الشعبية البيئية في المجتمع المحلي السوداني : -

" الفات الفات في ديله سبع لفات " ،شليل وينو أكلو الدودو"، تلك عبارات عادة ما كانت تصاحب إحدى الألعاب الشعبية التي مارسها أطفال السودان وتوارثوها عبرالأجيال ، لتبدأ أخيرا في الاختفاء التديجي مع الألعاب الإلكترونية الحديثة ،فضلا عن فضائيا الأطفال ٠

تقوم الألعاب الشعبية في السودان على أساس جماعي ، ويندر أن تجد لعبة أساسها فرد ،لتكون هذه الألعاب عادة في الشوارع ، ويشترك فيها أبناء الحي الواحد بغض النظر عن طبقاتهم الاجتماعية ،لتنتج عن ذلك صداقات تمتد إلى ما بعد مرحلة الشباب ٠

الألعاب الشعبية والاحتياجات الضرورية :-

يمثل اللعب أهم الاحتياجات الضرورية لعملية الإشباع النفسي والاجتماعي ،ومن خلاله يكتسب الطفل المهارات والقدرات ، وعبرة تغرس روح التنافس والشجاعة والتعاون ٠ ويمتلك السودانيون موروثا شعبيا ضخما من ألعاب الأطفال التي تتنوع من منطقة إلى أخرى ولكنها تجتمع حول شرط واحد وهو اللعب الجماعي ،فنجد هناك ألعابا شعبية يشترك فيها الفتيان والفتيات معا ، وأخرى متصلة فقط بكل فئة ٠ فهناك لعبة تعرف ب" شليل " وينو" " وشليل " في الأصل عبارة عن عظم وهو أساس اللعبة ، ويشارك فيها أكثر من خمسة أشخاص يجلسون على الأرض في شكل حلقة ويأخذ أحدهم العظمة بيده ويبدأ في الطواف حول الحلقة وهو يردد بشكل لحني : " شليل وينو" ، فترد المجموعة : " أكلو الدودو' ،وهكذا إلى آخر النص ٠ ويكون تركيز المجموعة على العظمة التي بيد الطائف لأنه بنهاية الأغنية سيقوم برميها أو إخفائها لتعمد المجموعة للبحث عنها ، ومن يجدها يكون الفائز ويكرر اللعبة ذاتها ،وهي لعبة تعمل على تنمية التركيز لدى الأطفال ٠ وإلى جانب " شليل " ، توجد ألعاب أخرى " كام الحفر " و" اريكاء عمياء " و" نط الحب " والدجاجة العمشا"٠

الألعاب الشعبية وخبراء الاجتماع :-

ويرى خبراء الاجتماع أن للألعاب تأثيرا خطيرا على نمو الطفل وذكائه الإبداعية وسلوكه ، ما يستوجب الاهتمام بها وتطويرها لخلق التوازن النفسي داخل الطفل ووقف الاستلاب الثقافي لتأثيراتها في المستقبل على الطفل والمجتمع ككل ٠

تقول فاطمة ،(ربة منزل) : " عندما كنا أطفالا،كنا نصنع كل شيء يدويا حتى العرائس (الدمى) نصنعها من قطع القماش والقطن ، فضلا عن السيارات التي تصنع من علب الصلصة والسجائر " ٠ وتضيف : " كلما كنا نقضي اليوم بطولة في اللعب مع أطفال الجيران في الشارع " كرة شراب " وغيرها من الألعاب الشعبية ونحس معها بمتعة فائقة "٠

وتتابع : " الآن الوضع اختلف تماما ونادرا ما تسمح الأسر لأطفالها باللعب في الشارع خوفا من الممارسات الدخيلة على المجتمع السوداني ، كالتحرش واغتصاب الأطفال "٠ وتردف : تحرص كل أسرة على أن تجلب اللعب من الأسواق لأطفالها ليلعبوا بمفردهم داخل المنزل أو يقضى جل وقته في مشاهدة برامج الأطفال ب" البلاي ستايشن " وسواها، إضافة إلى متابعة القنوات الفضائية وترديد ما يبث فيها بشكل أنساهم الثقافة المحلية ، وجعل من الأطفال شخصيات انطوائية ومنغلقة ٠

وتقول الباحثة الاجتماعية ،نسرين محمد ،ال" العربي الجديد " : " الألعاب الشعبية عادة ما تتميز بطابع يقوم على المساواة ولايشعر الأطفال بالدونية ، اذإنه متاح لكل الأطفال لعبها وبدرجة واحدة ،بخلاف الألعاب الحديثة التي يرتبط اقتناؤها بمدى مقدرة أسرة الطفل المالية ، كما أن من شأنها أن تؤثر على نفسية الأطفال الآخرين " ٠ ونضيف : " في الألعاب الشعبية نوع من المودة والتآلف بين أبناء الحي الواحد ، كما تمتاز بالطابع الاجتماعي ولاتقوم على أهمية الفرديةالتي من شأنها أن تغذي الانطوائية والعدائية لدى الطفل " ٠ وشددت على أهمية تطوير تلك الألعاب الشعبية حتى تستمر ٠

الألعاب الحديثة والفضائيات :-

وتوضح : " بعض الالعاب الحديثة والفضائيات تجعل الطفل يعيش في العالم الافتراضي ، كما أنها ترتبط بثقافة بعيدة عن ثقافة السودانيين،ما يكون لها تأثير سالب على المجتمع ، وتزيد من معدلات الهجرة بحثا عن ذاك العالم الذي تشكل في مخيلة ذاك الطفل " ٠ وتضيف : كما أن لها علاقة بتنمية العنف ، وخصوصا أن أغلبها قائم على الضرب والقتل " ٠

نجد أن النفس تمل السكون وتميل للحركة التي تريح الأعصاب والدورة الدموية وتنعش الذاكرة وتربط العلاقة فيما بين الأشخاص الذين يمارسون الحركة من خلال الالعاب المختلفة او العاب شعبية ،يمارسها الكبار والصغار ٠

تختلف الشعوب وتتباين أنماط حياتها وسلوكها حسب البيئة التي يعشون فيها بحيث تشكل تلك البيئة طريقة حياتهم وتحديد نوعية الألعاب الشعبية وهنالك ألعاب تتعلق بالأطفال وأخري بالكبار وسنتطرق للألعاب الشعبية للأطفال ومن تلك الألعاب ٠

(المرجع السابق)٠

نماذج من الألعاب الشعبية علي حسب اختلاف وتباين حياتهم وسلوكهم :-

* لعبة السجين :-

يقف الأولاد على شكل دائرة ويمسك كل واحد منهم بيد زميله ، وداخل الدائرة يوجد طفل يمثل السجين الذى يحاول الخروج من خلال فتح ثغرة بين الزملاء الذين يمنعونه من الخروج بقوة وبتشابك أديديهم، فاذا استطاع أن يخرج ، يدخل في الدائرة ويحل محله زميل آخر ٠

(جوليان برانتونى ، 2001م،، ص 80) ٠

* لعبة اليد :-

هذه اللعبة مقبسة من تمرينات الزميل كعجلة اليد ٠

يقوم الزميل إلاقصى بالمشى أماما باليدين وراسه مرتفعة ويساعده زميله الواقف في السند والتقدم أماما ٠

(آمين أنور الخولى ، أسامة كامل راتب 1989ص189) ٠

* الحجلة:

وهي من الألعاب الشعبية التي يمارسها عدد من الشعوب حيث يتم توزيع ميدان اللعب لعدد من المربعات وتقوم اللاعبة بالقفز من مربع لأخر مع قذف جسم صغير (كرة صغيرة أو حجر) برجل واحدة حتي نهاية أخر مربع وبذلك يفوز اللأعب وهكذا٠

* هولب لب كم في الخط :

هذه اللعبة يقوم بها الصبيان والأشبال وتتكون من (١٠-٣٠) لاعب ولاتحتاج لأدوات وإنما يمكن أن تلعب في أي ميدان أوشارع بين الأحياء حيث يقف اللأعب في صف واحد ويعطي كل واحد منهم رقم خاص به ويجلس أحدهم خلف الصف ويعرف بالكاتب ويسجل علي الأرض العدد المطلوب والمتفق عليه حسب عدد اللأعبين مثلا اي رقم من (١-٢٠) وينادي الكاتب علي الرقم ويجيب صاحب الرقم بصوت عالي (هو لب لب) ثم يسأل الكاتب اللأعب كم في الخط ؟ ويجيب اللأعب صاحب الرقم (!!) أمانة عليك تقطع عينيك بكوسا ليك وينطق بالرقم ٠٠٠ فاذا كان صحيحا أجاب الكاتب شد واركب ثم يحاول صاحب الرقم الإمساك بأحد اللأعبين الذين يلوزون بالفرار فاءذا تمكن من الإمساك بأحدهم يمتطي ظهره رأكبا حتي يوصله خط البداية ..

وإذا لم يتمكن اللأعب من معرفة العدد رد عليه الكاتب بعبارة (كذبا كاذب) وينتقل بالسؤال الي رقم آخر وتستمر اللعبة هكذا ٠

* نط الحبل :

هي لعبة رشاقة وتحتاج لحبل عادي يتم تحريكه عن طريق شخصين لايقل طوله عن خمسة أمتار ويتم تحريكه من أسفل لأعلي في شكل لولبي أو شكل كرة الهوكي يتوسط الحبل لاعب أو أكثر يتوقف علي مهارة اللأعب وتحسب له النقاط التنافسية مع بقية اللأعبين وهي لعبة رياضية يستفيد منها الجسم وتعرف بتمرين الرشاقة وغالبية لاعبيها من الفتيات٠

* تمبل بي :

هي لعبة أطفالية خاصة بالبنات الغرض منها المؤانسة وترديد بعض العبارات من أجل التسلية وتلعبها عدد من البنات من خلال ترديد كلمات التسلية علي أن تقوم إحداهن بالإرتماء للخلف ويقمن إخواتها بقذفها للأمام وترتمي مرة أخري وهكذا ومن ثم يتم إستبدالها٠

* شدت :

تعتبر من اللألعاب الرياضية التي يؤديها الأولاد وهي تساعد علي بناء وتكوين الجسم حيث يقوم عدد من اللأعبين بتحديد نقطة البداية لإجراء سباق برجل واحدة علي أن تكون الأخري معقولة للخلف وإذا فكت ونزلت يعتبر اللأعب خارج المنافسة ومن ثم تستمر اللعبة بهذا المنوال الي أن يتم تحديد الفائز بالنقاط ٠

* حمد لبد :

لعبة مشتركة للأولاد والبنات وهي تتعلق بتعلم البحث عن الأشخاص المختبئين في مختلف المواقع داخل الحيز المحدد للعبة وهي تتكون من عدد من اللأعبين بحيث يقوم أحدهم بغمض عينيه تماما ومن ثم ينتشر اللأعبين للبحث عن موقع للإختباء ويقوم بسؤالهم مراراو تكرارا بعبارة (خلاص) ويردوا عليه بعبارة (لسع) وعندما يسكتواء عن الرد (غامض الأعين) بالبحث عنهم الي أن يتم القبض علي أحدهم وتحسب ضده نقطة ويقوم بذات الدور المقبوض عليه وتستمر اللعبة ٠

أحدهم وتحسب ضده نقطة ويقوم بذات الدور المقبوض عليه وتستمر اللعبة ٠

وهي لعبة يتم الإستفادة منها في تنشيط الذاكرة بمحاولة الإختباء في مكان لايخطر علي بال أحد ويحاول الباحث تحديد نقاط معينة يمكن أن يختبي فيها أحدهم ومن ثم تمارس رياضة الجري تعتبر رياضة للأجسام ٠

وايضا للعبة ام الحفر وفي بعض الأحيان تسمى (ام حفيرة) يستعمل فيها كرة صغيرة إما شراب أو تنس ، عدد اللاعبين يستحسن ألايزيد عن عشرة ٠

- أبوحوة جى جى (من غرب السودان)، يستعمل فيها قطعة قماش مبرومة للجلد، عدد اللاعبين عدد معقول ٠

طريقة اللعب :- يقف اللاعبون في شكل دائرى متماسكين بأيديهم ، وفي منتصف الدائرة يقف واحد منهم وهو المسؤل عن أعطاء النداء ٠

يبدئ الواقف فى الوسط يغنى :-

يقول : أبوحوة جى جى فيقول الآخرون : ارن

يقول : كفاية علقا ، عندئذ يرفع كل لاعب إحدى رجليه إلى فخذه مع قول ارن

يقول : فى قعر شجرة - يقفون كما هم مع ترديد كلمة ارن

يقول ارن بردلب - ينزلون أرجلهم مع تريد كلمة ارن

يقول: تانى بردلب - ليست هناك حركة

يقول : تانى سلكجج- يرفعون مع ترديد كلمة ارن

وهكذا يستمر الشخص الذى يعطى النداء فى إعطاء النداء إما مكررا إياه أو مغيرا له ، مرةمبطئا ومرة مسرعا ٠

ويستمر اللاعبون الآخرون فى تنفيذ الاوامر بكل دقة ٠

وعندما يخطئ أحدهم يطارد لاعب الوسط ليجلده بقطعة القماش ، ثم يستلم هذا بدوره وظيفته لاعب الوسط وهكذا ٠

أنا النحلة وأنت الدبور :-

لاتلزم أدوات لهذه اللعبة

أى عددوزوجى- كل زوج على حده ٠

- طريقة اللعب :

يقف الزميلان متلاصقين بظهر بهما ويتماسكان بأيديهما وذلك بتشابك الذراعين من الجانب - تبدأ اللعبة بأن يحنى أحدهما جذعه مائلا للأمام ورافعا زميله على ظهره قائلا أنا النحلة ثم يرجعه لوضعه الأول بالأرض ،بعدها يفعل الزميل الآخر نفس الحركة لصاحبه قائلا (أنت الدبور) ٠

- الانكرابة :-

- لا أدوات لهذه اللعبة

- عدداللاعبين أى عدد

- طريقة اللعب : يصطف اللاعبون جنبا إلى جنب مواجهين الحكم ،يعطى الحكم اشارة بدء السير ، والمطلوب من كل لاعب أن يسبق الآخرين ماشيا مع حفظ جسمه فى شكل عمودى متخشب مع شبك اليدين ووضعها على الصدر لايسمح للاعب بثى ركبته أو الجك والجرى٠

- ام صلبونج:

(من غرب السودان)

- لا تلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين اثنان أو أى عدد زوجى ٠

- طريقة اللعب : -

- فردان يقف كل منهما مواجها الآخر ، يحاول كل منهما أن يقفز الى ارتفاع أعلى من صاحبه - يحب أن يكون القفز بالتبادل مع تبديل المكان كذلك ،يتخلل القفز تصفيق رتيب على حسب سرعة القفزات ٠

- ملحوظة :

- الغرض من هذه اللعبة الاستمتاع بالرقصة ،وتمرين لمجموعة العضلات بالأرجل وبقية الجسم العاملة لتسهيل القفز ،فالأول اشباع نفسانى والثانى (فيزلاجى) ٠

- ابوفرار :-

- لعبة شعبية تمثيلية يمارسها (الاطفال من الجنسين) من سن ٦-١٠ ٠

- لاتلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين: أى عدد فوق الثلاثة - يستحسن بعدد كبير ٠

- طريقة اللعب : يبدأ أحد اللاعبين - وهو أبوفرار - بمطارة الباقين ومحاولة القبض عليهم ، كل من يقبض عليه أبوفرار يعادى بهذا المرض ويصبح (أبوفرار) كذلك ويشاركه فى انتشار الوباء بين الآخرين ٠ يجرى بقية اللاعبين هربا من الوباء ٠

تستمر اللعبة هكذا حتى يتفشى المرض فى الجميع ، آخر واحد يقبض عليه هو الفائز ٠

وفى طريقة أخرى لهذه اللعبة يتماسك المصابون بأبى فرار ويهاجمون الباقين وهم متماسكون - بشرط أن يقوم اللاعبان اللذان بالأطراف بعملية لمس الهاربين ٠ وهكذا يزداد طول الصف حتى يحاصرو اللاعب الأخير والقبض عليه ٠

وفى بعض الأحيان ينقسم المصابون المتماسكون كلما بلغ عدد الصف ستة الى قسمين كل من ثلاثة ويستمر ون فى المطارة ٠

(أ ،حسن علي جابر ،سلسلة المصباح ،وألعاب سودانية ، 1946م- ص١٠٠)٠

- الاعمى والصفارة :-

- لعبة شعبية تمثيلية يمارسها الأطفال من الجنسين ٠

- الادوات المستعملة : منديل كبير أو عمامة وصفاره ٠

- عدد اللاعبين : اثنان فى وسط دائرة ٠

- طريقة اللعب :

تغطى عينا أحد اللاعبين ،وذلك بربط المنديل أوالعمة حولهما ،ويمسك اللاعب الآخر بالصفارة ، بينما يجلس بقية الأفراد على الأرض فى شكل دائرى حول لاعبى الوسط ٠

يضرب صاحب الصفارة صفارته ضربات متقطعة واضحة حتى ينسى للشخص المغمض العينين سماعه بوضوح ، ويغير مكانه بسرعة حتى لا يتمكن الأعمى من تتبع الصوت حتى يقبض عليه ٠

يجب ألايحاول أحد المتفرجين إرشاد الأعمى الى انجاه حامل الصفارة والافقدت اللعبة غرضها ومتعتها ٠

إذا أخطأ الأعمى وتهجم على دائرة المتفرجين يمكن إرشاده الى وسط الحلقة ٠

اذا استطاع الأعمى أن يقبض على حامل الصفارة فتستبدل الوظائف من أعمى الى حامل صفارة والعكس - وهكذا تستمر اللعبة بين كل اثنين ، يمكن تحديد زمن لكل دوره حتى يتسنى لأكبر عدد من الاشتراك٠

- افتحوا لى الباب :

- لا لزوم لاى أدوات ٠

- عدد اللاعبين : -

- أى عدد أكثر من ثلاثة ٠

- طريقة اللعب :-

- تبتدئ اللعبة بأن يقف جميع الأفراد فى شكل دائرة ،وأن يبقى أحدهم فى وسط الدائرة ٠ ثم يتماسك جميع الأفراد بأيديهم حتى يقفلوا الشخص الذى بالوسط بينهم ٠

- يدور لاعب الوسط حول الدائرة من الداخل ويضرب على أيدى كل اثنين متماسكين بيديه المتماسكتين قائلا ((افتحو لى الباب)) فيجيبه الباقون ((مافيش مفتاح)) ويستمر الدوران مرددا نفس كلامه ويردد الباقون نفس الاجابة - افتحوا لى الباب ٠٠٠ ما فيش مفتاح ٠

- وفجأة بعد أن ينتهز لاعب الوسط فرصة ، يضرب على أيدى شخصين متماسكين أمامه فاتحا بذلك لنفسه بابا ويخرج جاريا ، فيجرى خلفه الباقون ومن يتمكن من القبض عليه يحل محله فى وسط الدائرة وتعاد اللعبة من جديد وهكذا ٠

- أما إن لم يتمكن أى من اللاعبين من القبض عليه بعد فترة معينة فيرجع متخذا مكانه بالوسط من جديد وتستمر اللعبة على هذا النحو٠

- البربرة :-

- لعبة شعبية ترويحية رياضية ٠

- وتسمى أحيانا ((الشيشه)) أو ((الحجلة)) أو ((العفريتة)) ٠

- الادوات المستعملة :-

- قطعة من الفخار صغيرة أو البلاط أو أى حجر مسطح ٠

- عدد اللاعبين :-

- مابين اثنين وثمانية ٠

- طريقة اللعب :

- يرسم مستطيل على الأرض ويقسم الى ستة أو ثمانية مربعات متساوية بحيث يكون التقسيم إما ٢-٣ أو ٢-٤ ٠

- عند ما يحين وقت ابتداء اللعب يتسابق اللاعبون بقولهم أول - ثانى

- ثالث ٠٠٠ وهكذا يترتب اللاعبين ٠

- من خارج المستطيل يرمى اللاعب الأول حجره بشرط أن يستقر فى المربع الأول ، ثم يقفز برجل واحدة (مثل شدت) الى موضع الحجر بشرط أن تمس أمشاطه الحجر - فاذا نجح في ذلك دفعها بأمشاط رجله لخارج المستطيل ، أما ان لمس أى جزء من رجله الخط المرسوم على الأرض أو أن وقف الحجر على الخط ،يعد اللاعب ميتا حتى تعود فرصته مرة أخرى ٠

- يستمر اللاعب فى قذف حجره من مربع الى آخر متبعا نفس الطريقة قافزا على رجل واحدة من مربع الى مربع غير مسموح له بالاستراحة (الوقوف على كلتا رجليه) الا فى الثالثة والسادسة إن كان عدد المربعات ستة ، وفى الرابعة والثامنة أن كان عدد المربعات ثمانية ٠

- الغرض من هذه اللعبة هو أن يمر اللاعب بكل المربعات محتفظا بتوازنه دافعا حجره أمامه الى أن يخرجه من المستطيل ٠

- وفى بعض الأحيان يكون الرسم عبارة عن دوائر مرصوفة فى خط واحد ومتلاصقة ٠

- بر وبحر :-

-' وتسمى كذلك - ناس الصعيد انقرضوا ، الصعيد والسافل، صيف وخريف ، غرب وصباح ، القشة ٠

- الادوات المستعملة :-

- قشة أو زلطة أو نواة ثمرة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد يكون فريقين ٠

- طريقة اللعب :

يصطف كل فريق على حده مواجه للفريق الآخر ، يقف أحد الأشخاص عند نهاية الصفين فى وسط المسافة بينهما تقريبا، يرفع أحدى رجليه مع ثنى الركبة حتى يجعل الفخذ فى وضع أفقى ، ثم يضع قشة أو زلطة أو أى شئ صغير الحجم على فخذه و يضرب فخذه بكفيه من الجانبين ليهز القشة مثلا حتى تسقط فى إحدى الجهات - أما شرق أو غرب أوشمال أو يمين ٠

- يسمى كل فريق بأحد الأسمين أحدهما صعيد والآخر سافل أو أحدهما خريف والآخر صيف أو أحدهما غرب والآخر صباح ، فاذا ما وقعت القشة لجهة فريق الصعيد يهتف الحكم قائلا (ناس الصعيد)' وهنا يهرب ناس الصعيد يتبعهم ناس السافل للقبض عليهم ٠

- أذا استطاع أحد الم

الطاردين القبض على أحد الهاربين قبل وصوله (الميس) أى نهاية الملعب ، يركب على ظهره ويعود به الى نقطة البداية ٠

- بركة فكى ترمى :-

- الادوات المستعملة :
- كرة صغيرة أو طاقية أو عظم أو أى شئ صغير الحجم ٠
- عدد اللاعبين :
- أربعة - كل اثنين كزملاء ٠
- طريقة اللعب :-

- يركب الزميل على ظهر زميله بشرط أن يحنى الآخر ظهره حتى يصبح فى وضع أفقى مع وضع يديه على ركيتبه المشدودتين حتى يتحمل وزن مياه الراكب ٠

- يتقابل المتنافسان (بحصنيهم) على بعد عدة خطوات ، يتبادل الراكبان رمى الكرة على طريقة (الباصات) محاولين عدم اسقاط الكرة على الأرض ٠ للاعب أن يرمى الكرة للشخص المقابل بأى يد شاء - اليمنى أم اليسرى وعلى المستلم أن يستلم الكرة باليد الآخر مثلا اذا رمى (أ) الكرة بيده اليمنى على اللاعب (' ب) أن يستلم الكرة بيده اليسرى وهكذا تستمر اللعبة حتى تسقط الكرة من أحدهما وهنا يتبال لليزملاء الوضع من حصان الى راكب، يمكن أن يصحب اللعبة بعض الكلام ، فيقول الرامى ((بركة فكى ترمى)) يرد المستلم ((بركة دعول للحول)) ٠

- شالوك :-

- الادوات المستعملة :

- حبل طوله حوالى ٤ أمتار ، ((عمم)) أو أى قطع ملابس بعدد اللاعبين تبرم لتستعمل للجلد الخفيف ٠

- عدد اللاعبين :-

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :-

- يجلس أحد اللاعبين ممسكا بطرق الحبل ويسمى ((الشاية)) ويمثل مركز دائرة يمسك شخص آخر الطرف الثانى للحبل ويسمى ((بله)) وفى استطاعته أن يتحرك حول ((الشاية)) فى أى اتجاه وفى حدود امتداد الحبل كما وأنه غير مسموح له بفك الحبل أثناء مطاردته لبقية اللاعبين - تماما كما يربط الحيوان فى وتد ٠

- يضعة بقية اللاعبين ملابسهم بجانب ((الشاية)) ثم يبتعدون عن مكان ((بله)) عند إعطاء إشارة بدء اللعب يرواغ اللاعبون ((بله)) من هنا من هناك كل يحاول أخذ ثوبه دون أن يقبض عليه ((بله)) أى دون أن ((يبل)) فأذا نجح الجميع فى الحصول على ملابسهم دون أن ((يبلوا أطلق سراح ((بله)) ليضربه اللاعبون عقابا لفشله ضربة أو ضربتين من كل لاعب ، ثم يأتى من يحل محله ٠ أما وأن أفلح ((وبل))' واحدا منهم فيضرب ((بله)) هذا. الشخص ضربة واحدة تكفى ويسلمه مكانه ٠ وهكذا تستمر اللعبة

- شكو الكلب :-

- لاتلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- ثلاثة ٠

- طريقة اللعب :'

- يقف ثلاثة أشخاص كل يقابل الآخر بالظهر رافعا أحدى رجليه إلى الخلف لتشبيك مع أرجل الشخصين الآخرين بطريقة لا يسهل إجراجها ، وبعد التشابك يبدأ كل واحد يشد على اتجاهه محا ولا إخراج رجله من الآخرين يعتبر أول من يفلح فى ذلك الفائز ٠

- شبير نط :

- لا تلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- أربعة لاعبين ٠

-طريقة اللعب : -

- يجلس اثنان من الأربعة على الأرض متقابلين وأرجلهم ممدودة أمام كل منهما لتتلامس الأقدام ، يحاول هذان الزميلان عمل حائط اما بتشابك الأيدى أو يرفع الأرجل عن الأرض أو بالأثنين معا وطلب الشخصين الآخرين القفز فوق ذلك الحائط دون أن يمسها أحد منهما ،يرفع الجالسان من ارتفاع الحائط تدريجيا كلما أفلح الآخرين فى القفز ، وقد يبر كان أو يقفان مستعملين يديهما لعمل الحاجز اذا ما نجح أحد القافزين فى الوصول الى هذا الارتفاع ٠ يستمر اللعب بزيادة الارتفاع والمحاولات حتى يفشل القافز عند ذلك تستبدل الأوضاع ليحاول الشخصان الآخران القفز وهكذا٠

- الشتوحية :-

- لا تلزم ادوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين ٠

- طريقة اللعب :

- تشابه لحد كبير لعبة ((شبير نط)) الا أن الشخصين اللذين يكونان الحائط أو الحاجز يتخذان أو ضاعا مختلفة من الحواجز - ((مشتحين)) أرجلهم وأيديهم لتغطية أكبر مساحة ممكنة وذلك لتصعيب القفز على الآخرين ٠

- فى بعض الأحيان يعاقب من يفشل فى قفز الحاجز بزنقة تحت أرجل الشخصين اللذين يكونان القلعة محاولا الخلاص من تحت أرجلهم وطريقة ((الزنق)) كما فى ((البصلة)) ٠

- شكل القعونج :-

- لا تستعمل أدوات فى هذه ٠

- عدد اللاعبين :

- طريقة اللعب :-

- ينقسم الجماعة الى فريقين متساويين ، يقف كل فريق فى صف ويتقابل الصفان على بعد ٥ خطوات تقريبا ، لكل فرد من الفريق من يقابله من الفريق الآخر وعلى كل واحد معرفة من يقابله فى المعركة قبل البدء ٠

- يجلس الجميع القرفصاء ((ام قللو)) متحفزين ((للشكل)) ، عند إعطاء اشارة البدء يقفز اللاعبون الى الأمام محتفظين بجلسة القرفصاء الى أن يلتقى كل بخصمه وعند ذلك يحاول كل واحد أن يفقد خصمه توازنه أما يدفع الاكف أو بملاقاة الأكتاف ودفع الخصم الى أن يسقط أن يسقط على الأرض ٠

- ويجب مراعاة عدم الوقوف أثناء المعركة وكذلك عدم استعمال أى وسيلة عنيفة لا سيلة عنيفة لاسقاط الخصم ، يسمح بالمراوغة والانسحاب واستعمال أى طريقة فنية من شأنها أسقاط الخصم ٠

- عند نهاية الزمن المحدد يحصى عدد المهزمين من كل فريق ويستبدل الأسرى حتى يتبين الفريق الفائز وهو الذى يملك أسرى أكثر من الفريق الآخر ٠

- صراع الجمال :-

- لا تستعمل أدوات فى هذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد زوجى ٠

- طريقة اللعب :

- يتفق الزميلان على أن يمثل أحدهما الفارس - والآخر الجمل ،يركب الفرسان جمالهم ويجتمعون فى منتصف الميدان بغير انتظام ٠

- عند إعطاء إشارة البدء يحاول كل فارس آخر ويكفى أن تمس رجل الفارس أو أى جز ء من جسمه الأرض ليعتبر مهزوما ٠'

- يمكن أن يهاجم الفارس الفرسان الآخرين من أى أتجاه - من الخلف أو من الجانبين أو من الواجهة اذا شاء - آخر فارس يبقى دون أن يسقط هو ((فارس الفرسان))٠

- تغير الأوضاع بعد ذلك بأن يصبح الفرسان جمالا والجمال فرسانا وتبدأ اللعبة من جديد٠

- ضم القيد:-

- لاتلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- طريقة اللعب :

- هى عبارة عن مناقشة بين الأفراد فى القفز الطولى بالرجلين مضمومتين عند بداية القفز ه وعند نهايتها ٠

- توضع علامة للبداية ويؤشر على نهاية كل فرد لمعرفة الفائز ٠

- صراع الأعرج :-

- لا تلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد زوجى ٠

- طريقة اللعب :

- ترسم دائرة متوسطة المساحة ،يقف بداخلها أى زوج من اللاعبين ٠

- يقف أحدهما على رجل واحدة ويسمى ((الأعرج)) ويقف الثانى على رجليه الاثنين - القصد هو محاولة كل منها لرمى صديقه على الأرض ، وفى حالة الأعرج لا يسمح له بأن تسمى رجله المرفوعة الأرض عند سقوطه والايعتبر مهزوما٠

- لا يسمح للمتصارعين بالخروج عن الدائرة ، يستحسن أن يحدد زمن لمدة المصارعة حتى أذا ما فشل أحد المصارعين فى إسقاط الآخر عند نهاية هذا الزمن ، أتى غيرها للصراع ٠

- يمكن أن ينقسم اللاعبون الى فريقين - ((العرج)) و((الآشداء)) ويستطيع العرج أن يختار وا من ينازل ((الشديد)) يعد أن ينزل هذا الى حلبة للصراع ، ويكون الاختيار طبعا للشخص للذى يناسب خصمه حجما وقوة فبهذا قد تشتد روح المنافسه ٠

- صراع المخدرات :-

- الادوات المستعملة :

- إما علقة أو مايشابهها فى الشكل مثل مرمى كرة القدم ، مخدات ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد زوجى ٠

- طريقة اللعب :

- يركب أى زوج فوق العقلة مواجهين لبعضهم بعضا ، يركب اللاعب واضعا رجلا من كل جهة وممسكا بمخدة فى أحدى يديه ٠

- الغرض من هذه اللعبة هو ضرب الخصم بالمخدة لا فقاده توازنه واسقاطه من العقلة ، لا يعتبر الخصم مغلوبا الا اذ ا سقط تماما من العقلة أو سقطت مخدته من يده ٠

(المرجع السابق الذكر)٠

- صراع الخلاف :

- لا تستعمل أدوات لهذه اللعبة

- عدد اللاعبين :

- اثنان ٠

- طريقة اللعب :

- يرقد اللاعبان على ظهريهما بشرط أن يكونا متلاصقين وان تكون رأس احدهما عند جهة أرجل الآخر ، وأن يكون الوسطان فى خط واحد ، يمسك كل منهما كتف الآخر باليد المجاورة له ، ومد اليد الأخرى على الأرض بالجهة الخارجية ٠'

- يرفع كل منهما رجله الداخلية ((المجاورة لخصمه)) حتى تلتقى رجلاهما ، ويحاول كل منهما دفع خصمه بهذه الرجل ((' ليقلبه)) ٠

- يمكن أن يعاد الصراع عدة مرات حتى يتسنى معرفة الغالب بجدارة

- ضنب الكديس :

- أو تسمى أحيانا ((ضنب)) ٠

- الادوات المستعملة :

- مناديل أو أشرطة أو أى قطع قماش ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يكون االلاعبون إما باللباسات أ و بالأردية فقط ، يضع كل منهم منديله،ما بين ظهره ولباسه حتى يصير المنديل معلقا معلقا كا لذنب ،

- يجب الايكون المنديل مربوطا وذلك يسهل سحبه أثناء اللعبة ٠

- عند بد ء اللعبة يحاول كل لا عب أن يقطع ضنب أكبر عدد ممكن من بقية الكدايس دون أن يقطع أحد ضنبه ٠

- يمكن كذلك أن يعتبر الفائز من يجمع أكبر عدد من الأضناب دون أن يقطع ذنبه نفسه ٠

- طر قعت :

- الادوات المستعملة :-

- بلونات ٠

- عدد اللاعبين :

أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يربط كل مشترك بلونة بكل رجل من رجليه عند أسفل الساق (عضم الشيطان) وتكون البلونة متجهة لخلف اللاعب ، (وراءه) ٠

- أما أن يلعب كل اثنين معا ، يحاول كل منهما طرقعة بلونتى خصمه بالضغط عليها برجليه ، وأما أن يدخل كل المشتركين لحلبة الطرقطة ويطرقع الواحد مايصادفه من بلونات ويحاول فى نفس الوقت المحافظة على بلونته٠

يخرج اللاعب عن الحلبة عندما تطرقع بلونتاه الأثنتان ، حتى يبقى آخر واحد وهو الفائز ٠

- طفوف:-

- أو ((الطفة)) ٠

- الادوات المستعملة :-

- حجر مسطح أو بلاطة ، كرة صغيرة إما شراب أو خنز ير ٠

- عدد اللاعبين : -

- أى عدد ينقسم إلى مجموعتين متساويتين ، وبعد عمل ((الطسة)) تستلم إحد ى المجموعتين الكرة وتجلس بها قرب الميس هو بمثابة الحجر المسطح بينما يقف الفريق الآخر مفرقين بعيدا عن الحجر٠

- تشبه هذه اللعبة لحد كبير لعبة الراوندرز أو التيوة - الكدة والعصا غير أن اللاعب يضرب الكرة بكفة يده أو رجله بدلا عن المضروب ، ويشترط أن تكون الضربات للكرة مختلفة عن بعضها ، فمثلا يضرب اللاعب الضارب بحركة قبل أن يضرب الكرة مثلا يصفق أثناء ما الكرة فى الهواء أو ضرب برجله ضربتين ، أو يجلس ويقوم حسب ما يتفق الفريقان ، وعادة يتراوح عدد هذه الحركات مابين ٣ -٦ (ثلاثة) ٠

- إذا نجح للضارب فى ضرب للكرة للعدد المحدد دون أن يقبض أحد أفراد الفريق الآخر للكرة أثناء طيرانها، يسجل إصابة لفريقه أما وان استطاع واحد من الفريق المضاد مسك الكرة من الهواء قبل أن تصل الأرض من أى ضربة للضارب ، يعتبر الضارب ميتا ويغير كل الفريق من ضاربين للاسكين٠

توجد طرق أخرى مشتقة من هذه اللعبة ولكن الفكرة واحدة ٠

- طير ياطير :-

- لا تستعمل أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين ٠

- أى عدد يقبل القسم على اثنين ٠

- طريقة اللعب :

- ينقسم العدد إلى فريقين وعن طريقة (الطسة) يعين من يبدأ بالركوب ، يركب أفراد الفريق الفائز (بالطس) على ظهور الفريق الآخر ، وعلى مسافة بعيدة يغمض أحد الأفراد الفائزين بالطسة لاعبا آخر من الفريق الثانى ويسمى الأول الحارس ٠

يأخذ كل لاعب راكب اسما مستعار ا ، مثلا - الغراب ، التور ، الحديد ، وهكذا بشرط أن يعرف الشخص المغمض العينين لمن تنتمى هذه الأسماء يقول الحارس للراكبين (طير ياطير) جيت من وين ؟ (فيرد الراكبون (من وادى حسين) ، فيقول (قبضتوا كم طيرة ؟) فيقولون (مية إلا أثنين) ٠

بعد ذلك يقول الحارس (ما ينزل ولا أتزلز إلا فلان) مثلا الغراب ، فينزل الغراب من ظهر زميله ويذهب لمكان الميس حيث اللاعب المغمض العينين والحارس ، ثم يرجع ويركب مكانه كأنه ما تحرك ٠

- يسأل الحارس المغمض العينين عمن نزل من الفرسان ، فاءذا عرفه نزل الفارس وبقية أفراد فريقه من ظهور الفريق الآخر ليتغير الوضع بتعيين الحارس الجديد والفرسان الجدد٠

- طب العصب :-

- لاتستعمل أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين:

- أى عدد يقبل للقسم على ثلاثة ٠

- طريقة اللعب :

- ينقسم اللاعبون إلى مجموعات صغيرة من ثلاثة أشخاص لكل مجموعة ،يستحسن أن يتساوى كل ثلاثة زملاء فى الحجم والقوة٠

- عنكوك:-

- وتسمى أحيانا (عنكوب) ٠

- لاتستعمل أدوات لهذه اللعبة٠

- عدد اللاعبين :

أى عدد ينقسم لفريقين ٠

- طريقة اللعب :

- يقف أعضاء أحد الفريقين فى صف - الواحد خلف الآخر ، يمسك كل لاعب اللاعب الواقف أمامه من وسطه ويحنى جسمه حتى يدخل رأسه تحت فخذى الشخص الواقف أمامه ،يقابل هذا جميع أفراد الفريق ماعدا اللاعب الذى يقف فى البداية ليكون (ركازة) لبقية الفريق هؤلاء فى وضعهم هذا يمثلونة(الكبرى) ٠

- يبدأ أفراد الفريق الآخر القفز من وراء الكبرى والرقاد على بطونهم الواحد فوق الآخر على ظهور الفريق الأول ، وعليهم أن يحفظوا توازنهم وألايمس أحدهم الأرض برجله أويده وهو على ظهور الباقين ٠

- على الفريق المنحنى الرءوس أن يتحمل وزن كل أفراد الفريق الراكب دون أن يتململ أو يسقط وألا تعاد اللعب ٠

إذا نجح الفريق المنحنى فى تحمل وزن الفريق الراكب حتى يعد الحكم لغاية عشرة ينزل الراكبون ويغير وضع الفريق ، وتستمر اللعبة على هذا النحو٠

- العيتنوبة:-

- لاتلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :-

- أى عدد زوجى ٠

- طريقة اللعب :

- إما أن ترسم دائرة صغيرة على الأرض أو تحفر لعمق بسيط جدا ، ويكون قطرها حوالى قدم ونصف ٠

- ينزل اللاعبون أزواجا ، يضع أحد الزميلين رجلا داخل الدائرة والأخرى خا رجها وعليه عند بدء اللعب ألا يسمح لمنازلة بأن يجبره على اخراج الرجل من الدائرة والا اعتبر مغلوبا ٠

يرفع اللاعب الآخر إحدى رجليه ممسكا إياها بيده من الجهة الأخرى مثلا إذا رفع الرجل اليمنى يمسكها باليد اليسرى تماما كما فى لعبة شدت يحاول هذا اللاعب أن يزحزح خصمه وبرغمه لاخراج رجله من الدائرة وفى نفس الوقت يحاول أن يمنع خصمه من أن يتمكن لفك رجله من المرفوعة ، يعتبر اللاعب الأول مغلوبا إذا أخرج رجله من الدائرة ويعتبر اللاعب الثانى مغلوبا إذا فك مسكة رجله ٠

- يمكن أن تلعب هذه اللعبة بطريقة التحدى أى أن يقف واحد بالدائرة ويتحدى من يخرجه فينازل المهاجمين الواحد بعد الآخر ٠

(أ٠حسن علي ،سلسلة المصابح ، والعاب سودانية ، 1964م ،ص 1- 100)

- الفات الفات:-

- الادوات المستعملة :

- طاقية أو أى قعطة قماش مثل(العمة) ٠

- عدد اللاعبين:-

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يجلس اللاعبون فى شكل دائرى كبير متجهين لداخل الدائرة ، يلف واحد من المشتركين حول أخوانه الجالسين من ورائهم مخفيا الطاقية تحت قميصه أو جلبابه ويردد كلام خاصا بادئا الجملة ليتمها بقية اللاعبين الجالسين هكذا :

- هو - هم

الثعلب فات فات

فى ديله سبعة لفات

والدبة وقعت فى البير ة

وصاحبها واحد خنزير

الهون ضرب التلفون

العسكر واقف طابور

الثعلب فات فات

- (وتردد نفس الكلمات مرة ومرات)

- وفى أثناء دورانه حول الدائرة وترديد كلامه هذا عليه أن يدس الطاقية وراء أحد الجالسين دون أن يشعر الأخير بذلك ودون أن يشعر ه أخونه الجالسون على أن تكون قريبة من ظهره ثم يستمر فى دورانه وكلامه، فإذا استطاع عمل لفة أو دورة كاملة حول الدائرة والرجوع حتى ذلك الشخص الذى وضع خلفه الطاقية ، يأخذ الطاقية ويضرب بها اللاعب وعلى اللاعب أن يقف ويجرى حول الدائرة إلى أن يصل نقطته الأولى فيجلس ، أما إن شعر الشحص بأن اللاعب الذى يدور قد وضع الطاقية خلفه عليه ألا أن يالمس الأرض من خلفه دون أن يلتفت للوراء ، فاءذا ما تاكد من وجود الطاقية أخذها وجرى بها خلف اللاعب الأول محاولا ضربه بها ويستمر فى مطاردته حول الجالسين إلى أن يصل الأول إلى مكان الأخير ويجلس ، ويستمر هذا فى اللعبة من جديد،

لايسمح اللاعب بالتلفت إلى الوراء بل يسمح له أن يلمس الأرض من خلفه ولا يسمح للاعبين بتنبيه بعضهم البعض إذا وضعت الطاقية خلف أحدهم ٠

- الفكى قال ليكم :-

- أو تسمى أحيانا (،شيخنا قال لبكم) أو (أحمد قال) ٠

- الادوات المستعملة :

- لاشئ ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يتقدم أحد اللاعبين ويمثل الفكى أو الشيخ ويقف فى وسط الحلقة يقف بقية اللاعبين فى شكل دائرى متجهين للشيخ ٠

- يعطى الشيخ أو امر اللاعبين مثلا، الشيخ قاليكم قيام ، الشيخ قال ليكم ارفعوا رجلكم الشمال ، الشيخ قال ليكم و٠٠٠ الخ وعلى بقية اللاعبين تنفيذ الأوامر بسرعة ، يحاول الشيخ أن يوقع اللاعبين باعطائه لهم أوامر دون أن يذكر كلمة (الشيخ) فيقول مثلا : الشيخ قال ليكم كبروا الشيخ قال ليكم اركبوا٠٠٠ قال ليكم اسجدوا ،فمن نفذ الأمر الأخير يعتبر مغلوبا ويخرج عن اللعب ٠
-- وتستمر اللعبة على هذا النحو حتى يبقى آخر واحد منهم وهو الفائز ٠

- فز و فزو :

- الادات المستعملة :

- عصى بعدد اللاعبين ٠

- عدد اللاعبين ٠

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يأخذ أحد اللاعبين عصماه ويغرسها (يغزها) بعيدا عن بقية اللاعبين يجدع بقية اللاعبين عصهم كى يضربوا العصا المغرورة بعد أن يجدعوا جميعا يجرون لأخذ عصيهم بما فيهم صاحب العصا المغروزة ويرجعون جارين إلى الميس أى مكان ابتداء الرمى ، وآخر من يصل الميس (يغز) عصاء فى المرة التالية وهكدا ٠

- إذا نجح أحد اللاعبين فى ضرب العصاء المغروزة يذهب إلى مكانها الأول و يجدع عصاه هو من هذه النقطة إلى أبعد مسافة ممكنة بغرض إبعاد الهدف عن بقية اللاعبين مما يصعب عليهم عملية اصابة العصا، وتستمر اللعبة هكذا إلى أن يظهر الفائز وهو صاحب أبعد عصا مغروزة لم يستطع أحد اصابتها٠

ملحوظة :

قد تكون هنالك تغييرات بسيطة فى طريقة هذه اللعبة بأختلاف المناطق ٠

- قنب قوم :-

- لاتلزم أدوات ٠

- عدد اللاعبين : -

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- الغرض من هذه اللعبة هو الانتباه وحصر الذهن ، يعطى كل فرد من اللاعبين رقما من واحد الى نهاية العدد - مثلا ١-٢-٣- الخ حتى ٢٠ مثلا ٠

- يقول الحكم مثلا + ٢ معنى ذلك أن كل واحد من اللاعبين يضيف رقمين لرقمه الأصلى فيصبح نمرة ١ نمرة ٣ ، ونمرة ٣ ، ونمرة ٧ ،٩ أما آخر واحد وفى هذا المثل ٢٠ فيصبح نمرة ٢ ، يعد ذلك يصطف جميع المشتركين فى

صف واحد مواجهين للحكم٠

- يبدأ الحكم قائلا نمرة ٧ قنب ، معنى ذلك نمرة ٩ هو الذى يقنب لأن المفتاح (زائد٢) ، أو نمرة ١٤ قوم معنى ذلك نمرة ١٦ هو الذ ى يقوم ،ويمكن أن يكون المفتاح كما يشاء الحكم مثلا زائد ٤ أو زائد ٣ آخر من يبقى وهو الفائر ٠

- كركعت:-

- لاتلزم أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :-

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- ترسم دائرة كبيرة على الأرض ، يجلس فى وسطها أحد اللاعبين مغمضا عينيه ، ويقف الباقون حوله بالدائرة ٠ بعد إعطاء اشارة البدء يجرى اللاعبون ما عدا اللاعب الوسط ويختبئ كل منهم فى أى منهم أى مكان ، بعد للتأكد من أن كل واحد قد استقر فى مخبئه يصبح أحدهم فى أى مكان ،

بعد التأكد من أن كل واحد قد استقر فى مخبئه يصبح أحدهم (كركعت)'

فيفتح المغمض عينه ويبحث عن المختبئين محاولا قبض أحدهم ، فاذا نجح فى القبض على أى واحد صاح (قبض) فيخرج الباقون متجهين للدائرة لبدء اللعبة من جديد بحيث يكون المقبوض عليه مغمض العينين قد يكتشف لاعب الوسط مخبا أحد اللاعبين لكنه لم يستطيع القبض عليه ، وذلك لأن المختبئ قد جرى الى الميس دون أن يمس ٠

- ففى هذه الحالة يحاول قبض لاعب غيره ، وان فشل كذلك حتى رجع الجميع للميس تعاد اللعبة من جديد ٠

- لا يصح أن يمسك لاعب الوسط أى لاعب آخر وهو داخل الدائرة لانها تعد منطقة الأمان٠

- الكديس والفار :-

- لاتستعمل ادوات وفى هذه اللعبة٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد أكثر من ١٦ (ستة عشر) ٠

- طريقة اللعب :

- يقف اللاعبون فى صفوف مستقيمة بحيث يكون فى كل صف مثلا ٤ لاعبين اما بالطول أو بالعرض ٠

- يتقمص احد اللاعبين شخصية الكديس وآخر شخصية الفار ،يتماسك اللاعبون بأيدهم فى كل قاطرة حتى يكونوا ممرات بين كل صف وآخر ٠ يطارد الكديس الفار محاولا مسكه ، اثناء المطاردة يغير لاعبو الصفوف اتجاههم فجأة اما لليمين أو لليسار وذلك حسب اشارة الحكم ، وبذلك يتغير اتجاه الممرات وبالتالى موقف الكديس من الفار ، يعين زمن خاص لكل مطاردة ، ويغير اللاعبون حتى يجد كل شخص فرصة الكديس أو الفار٠

- كراع الجداة :-

- الادوات المستعملة :-

- قطعة قماش قديمة او كيس صغير به رمل أوحصى٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طر يقة اللعب :

- ينقسم المشتركون الى فريقين متساويين ويقف كل صف مواجها للآخر على بعده ٥ خطوات تقريبا ٠

- عن طريق القرعة يعرف الفريق الذى سيبدأ أولا ، يختار الفريق الذى سيبدأ أولا، يختار الفريق الفائز بالقرعة واحدا منه لبدء اللعب - يوضع الكيس وقطعة القماش خلف اللاعب مباشرة ، على اللاعب أن يمسك هذا الكيس بأصبع رجله وقلبه للامام وهو واقف بشرط أن يمر الكيس من فوق رأسه ليسقط أمامه ، أذا نجح فى ذلك ركب فريقه على ظهور الآخرين لمسافة معينة ويرمى زميل آخر من فريقه الكيس فى المرة التالية وهكذا الى أن يفشل أحد افراد هذا الفريق فتعطى فرصة رفع الكيس للفريق الآخر ٠

- يمكن أن يلعب هذه اللعبة اثنان حتى يستفيد أغلب المشتركين من الزمن وحتى يجد كل واحد فرصة سريعة لرفع الكيس ٠

- الكيشة غير لو:-

- لاتلزم أدوات ٠

- عدد اللاعبين ٠

- أى عدد فوق العشرة ٠

- طريقة اللعب :-

- يجلس اللاعبون فى دائرة كبيرة بينما يختبىء فى مكان ما واحد منهم يسمى ((الكيشة) يعين الجالسون وحدا منهم ليدير الحركة أى يكون قائد الهم) يبدأ بعمل حركة - ويتبعه الآخرون فى ذلك، يجب ألا ينظر الجالسون الى قائدهم بطريقة تكشف عنه كما يجب أن يكونو ا سريعين جدا فى تغيير الحركة ٠

- على القائد أن يختار أى حركة يشاء من استعمال اليدين أو الرجلين أو الراس ويراعى أن تكون الحركة بسيطة حتى لا يصعب أداؤها ، وعليه أن يغير الحركة فى الوقت المناسب دون أن يعرفه ٠

عند اعطاء اشارة لحضور (الكيشة) لوسط الدائرة يبدأ اللاعبون فى أداء الحركة مع ترديد (الكيشة غير لو) (الكيشه غير لو) وهكذا فى هذه الأثناء يحاول الكيشة معرفة قائد الحركة وذلك يتوقف على قوة ملاحظته وله ثلاث فرص (لينقر) القائد ، فأن عرفه حل القائد محل الكيشة ، وان لم يفلح خرج عن اللعب ، ويعين (كيشة) جديد وقائد جديد ٠

- الكورة والأعمى :-

- الادوات المستعملة :

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

تعصب عينا اللاعب وتوضع أمامه كرة على بعد ٤ أو ٥ خطوات ، كما وتبعد الكرة عن القون أو ما يرمز بحوالى ٧ خطوات ٠

- يتحرك اللاعب نحو الكرة ويحاول الوصول اليها ثم الذهاب بها ضاربا اباها برجله بغرض أنه يسجلها اصابة ٠

- كورة العامود :-

- الادوات المستعملة :

- مضربان من الخشب أو ما يماثلها ، عامود طوله حوالى ٥ أقدام ، دباره أو خيط أو حبل ، كوره٠

- عدد اللاعبين :

أثنين ، أثنين ٠

- طريقة اللعب :

يربط خيط فى أعلا العمود وفى الطرف الأسفل للخيط تربط كره صغيرة ،يقف المتنافسان مواجهين بحيث يكون العمود بينهما ، يضرب كل منهما الكرة بغرض أن يلتف الخيط حول العمود على جهة خصمه ،

وأن يحاول الآخر عمل نفس الشئ كل ضاربا الكرة بمضربه لجهة معينة - أما شمال أو يمين ، وذلك حسب الا تفاق ٠

من ينجح فى لف الخيط حول العمود نحو الاتجاه الآخر يعتبر هو الفائز ٠

- الكراسي :-

- الادوات المستعملة :-

- كراسى ، طبلة أوصفاره - وأن لم تتيسر هذه يمكن استعمال

طوبه يدل كل كرسى ، وصفيحه بدل الطبلة٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠ ا

- طر يقة اللعب :

- توضع الكراسى أو الطوب فى شكل دائرى بشرط أن يكون عددها أقل من المشتركين بواحد ٠

- يبدأ الضرب على طبله ويجرى اللاعبون فى اتجاه واحد حول الكراسى وعند ايقاف الضرب وذلك يضربه عالية على الطبلة يأخذ كل لاعب واحدا من الكراسى وذلك بالجلوس عليه بسرعة - وفى حالة الطوب بالوقوف فوقها ٠

- يخرج عن اللعب من لم يستطع الحصول على كرسى أو طوبه ، ينقص عدد الكراسى واحدا هذه المرة وتبدأ اللعبة من جديد على نفس النحو - وكل مرة يخرج فيها أحد المشتركين يقلل عدد الكراسى بواحد حتى يبقى أثنان فقط يتنافسان لاحتلال المقعدالأخير ، والفائز هو آخر من يبقى بأخر كرسى يجب أن تكون ضربة الوقوف واضحة ، وكذلك الصفارة فى حالة إستعمالها٠

- ملح :-

- لاتلزم ادوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ينقسم لفريقين ٠

- طريقة اللعب :

- يجلس الفريق الأول على الأول بحيث تتلاقى ظهورهم وأرجلهم ممدودة وبهذا يكون كل منهم متجها لناحية تختلف عن الآخر ٠

- يقف الفريق الثانى فى شكل دائرى حول الفريق الأول ، تبدأ اللعبة بأن يحاول كل من أفراد الفريق الأول أن يلمسب رجله أى جزء من جسم أى واحد من الفريق المحاصر دون أن يغير مكان جلسته ، وفى نفس الوقت ، يحاول افراد الفريق الثانى أن يلمسوا بأيديهم أى فرد من أفراد الفريق الجالس فى مكان فوق الركبة - أى لا يلمس الساق أو القدم كل من يلمس فى المكان الصحيح يخرج عن اللعب الى أن يعرف الفائر ٠

- الميدوب :-

- الادوات المستعملة :

- طبلة أو صفيحة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- تشابه لعبتى (أبوحوه جى جى)' (الفكى قال ليكم) غير أنه اللعبة تستعمل ضربات الطبل بدلا عن الكلام - فحسب كل عدد ضربات خاص يعنى حركة ما٠

- المرصوص :-

- الادوات المستعملة :

- أما علب فارغة أو حجارة مسطحة أو أى شئ ممكن رصه فوق بعض ٠

- عدد اللاعبين :

- حوالى عشرة ٠

- رمى العلب فوق بعضها ، ينقسم اللاعبون إلى قسمين كل قسم تقف فى جانب من العلب على بعد عشرة خطوات تقريبا ، ويواجه كل فريق الفريق الآخر فى صف منتظم ٠

- يبدأ واحد من اللاعبين فى أحد القسمين برمى الكرة نحو العلب لاسقاطها فان لم يفلح تذهب الكرة للفريق الآخر ليبدأ لاعب منهم بنفس الغرض

- انجح أحد اللاعبين فى رمى العلب اسرع هو شخصيا أو زملاؤه رص العلب كما كانت قبل أن يتمكن الفريق الآخر من ضربهم بالكرة فإذا استطاعوا أن يرصوا العلب ويرجعوا إلى أماكنهم دون أن يصاب أحدهم بالكرة ، تعطى الفرصة لزميل آخر من نفس الفريق ، وفى كل مرة ينجحون فيها يكسبون نقطة ٠

أما إذا لم يستطع الفريق أن يرص العلب بعد تشيتها وذلك لأن احدهم ضرب فانه يفقد الفرصة وتنتقل للفريق الآخر دون أن يحوز أيهما على نقطة ٠

وتستمر اللعبة على. النحو٠

- المبادلة :-

- الادوات المستعملة :

- أى نوع من الأشياء التى يمكن استعمالها فى لعبات المبادلة المختلفة بعدد الفريق المتنافسة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- للمبادلة أنواع كثيرة ، فمنها مبادلة زحف ومبادلة جرى ومبادلة مشى ومبادلة وثب - هذه بأنواعها المختلفة ٠

- وتجرى المبادلة إما فى خطوط مستقيمة أو فى شكل دائرى ، والغرض منها تشجيع المنافسة واستغلالها فى الانتاج العلمى ٠

- ينقسم المشتركون لفرق متساوية تجرى بينهم المنافسة والفريق الذى ينتهى نهاية صحيحة قبل الآخرين هو الفائز ٠

- نط الحبل :-

- الادوات المستعملة :-

- بحبل ٠

- عدد اللاعبين :-

- واحد فى حالة النط الفردى ، وثلاثة أو أربعة فى حالة النط الزوجى ٠'

- طريقة اللعب :

(١) فى حالة القفز الفردى يمسك اللاعب بطرفى الحبل كل طرف فى يد ويديره بحركة للأمام ليمر من فوق الرأس وتحت الأقدام بطريقة منتظمة ليقفز كلما دنا الحبل من الأرض إلى أن يتعب ٠

- يمكنه عمل هذا إما وهو واقف فى مكانه أوسائر أو جار كما يمكنه أن يدير الحبل للخلف بدلا عن الامام ٠:

(٢) يمسك لاعبان كل بطرف الحبل ويدير انه لجهه واحدة إما لليمين أو لليسار ويدخل لاعب ثالث أو لاعبان ليقفز ا على أثناء دورانه يمكن الابطاء ان يسرع كما فى شكل اللعب الموضح ٠

- هو لب لب :-

- لاتستعمل أدوات لهذه اللعبة ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد ٠

- طريقة اللعب :

- يجلس أحد اللاعبين على الأرض وليس (الكاتب) ويقف الباقون فى صف واحد على بعد بضع خطوات منه مابين ٢٠ و٥٠ خطوة ٠

- يحدد الكاتب اللاعبين حدود العدد الذى سيكتبه مثلا بين ١،٢٠ أو ١،١٥ الخ وعلى كل واحد عندما يأتى دوره أن يخمن العدد المكتوب يقول الكاتب : كم في الخط ؟ فيرد اللاعب :(أمانة عليك تقطع أضنيك ما ٠٠٠) وهنا يذكر أى رقم يريد - فإذا لم (ينقر) نفس العدد قال للكاتب (كضبا كا ضب)' ثم يايسأل الذى أفلح أحد اللاعبين فى معرفة الرقم المكتوب يقول له الكاتب (شد واركب) ٠

وهنا يحاول هذا اللاعب أن يمسك أقرب شخص له أو أى واحد آخر من المشتركين ٠ فإذا تمكن من ذلك ركب على ظهره من مكان المسك إلى مجلس الكاتب أما أن أسرع اللاعبون منه ولم يمسك أحدهم فقد ضاعت عليه الفرصة وتبدأ اللعبة من جديد٠

- هجورى:-

- يجوز استعمال طبلة بدل التصفيق ٠

- عدد اللاعبين :

- أى عدد فوق العشرة ٠

- طريقة اللعب :

- يصطف اللاعبون فى أى شكل - خط مستقيم أو دائرى أو مثلث أو نصف دائرة الخ ٠٠٠

- يتفق اللاعبون على أداء عدة حركات مثل القفز مع رفع اليدين أو ثنى الرأس إلى جهة ثم أخرى أو الجلوس على الأمشاط أو القفز مع فتح الرجلين أو أى حركات أخرى بشرط أن يعرف كل واحد من المشتركين ترتيب هذه الحركات أيها الأول والثانى والثالث الخ٠

- عند أداء الحركات يمكن أن تستعمل طبلة حتى توحد أداء الحركة ،وفى حالة عدم وجود الطبلة يصفق اللاعبون ٠

- ياغراب :-

- الادوات المستعملة :

- منديل لربط الغراب ، عمم ، أو قطع قماش مبرومة للضرب ٠

- عدد اللاعبين :

- غير محدد ٠

- طريقة اللعب :

- يجتمع اللاعبون فى ساحة كبيرة يختارون أحدهم ليكون الحارس وآخر ليكون (الغراب) أما الباقون فيسمى كل منهم نفسه اسما مستعارا- مثلا: الفيل ، النمر ، النملة ، الخ ويحاط الغراب علما بهذه الأسماء من يحملها٠

- يقف الحارس فى نقطة ما (الميس) ويغمض عينى الغراب ، يضرب احد اللاعبين فى مسافة حوالى عشرين خطوة ، ثم ينادى أحدهم الغراب قائلا:-

- السائل الغراب

- ياغراب غاغ

- سف التراب غاغ

- فى قعر جراب غاغ

- جاتك حريرة غاغ

- معاها ضريرة غاغ

- (يجيك التدوسك وتكسر ضروسك أو يجيك اليضربك يرميك) - الضرب منو ؟ وهنا يذكر الغراب اسم الشخص الذى يعتقد أنه ضربه ، فإذا فشل فى معرفةالشخص الذى ذاكرا اسما آخر فعلى صاحب الاسم أن يذهب للميس ويركب على ظهر الغراب إلى يوصله مكانه الأول مع بقية اللاعبين ، ويصبح هذا الشخص (الغراب) الجديد كما يشترك الغراب مع اللاعبين الآخرين متخذا أسما مستعارا له ٠

- وأما أن ينجح الغراب فى معرفة الشخص الذى ضربه فعلى اللاعبين الجرى وراء هذا الشخص وجلده بالعمم إلى أن يصل الميس ويحل محل الغراب ،

- عندما يركب لاعب الغراب يقول وهو (راكب (طاش طاش ملك الغباش - طاش طاش - مللك الغباش ٠٠٠) وهكذا إلى أن يصل مكانه

٠ - (حسن علي جابر، 1964م)

- الملعقة والليمونة :

- عدد اللاعبين :

- ٥ مجموعات في ٤ لا عبين (٢٠ لاعبا) ٠

- الأدوات المستعملة :

- الملعب :- مستطيل ٠

- الأدوات : ٢٠ ملعقة ، ملعقة لكل تلميذ خشية انتقال مرض تلميذ لآخر أو يحبذ مطهر للملاعق ٠

- طريقة الأداء :

- ينقسم اللاعبون إلى ٥ فرق بواقع ٤ لاعبين لكل فريق تجرى المنافسة بين أعضاء الفريق ٠

- يربط كل لاعب يديه للخلف حتى لاتسعمل اليدان ٠

- يقف اللاعبون الخمسة الأوئل من كل فريق على خط البداية ويقسم كل ملعقة ٠

- عند إطلاق إشارة البدء (الصافرة) يحاول اللاعب أخذ الليمونة بالملعقة ثم يجرى بها إلى خط النهاية ويضع رجليه في الدائرة المحددة (طوق) ثم يعود بها إلى خط البداية ويضع الليمونة في الخط لزميله الثانى والذي يقوم بنفس الأداء السابق لزميله وهكذا حتى ينتهى جميع اللاعبين الأربعة والفريق الذي يصل أولا هو الفريق الفائز ، وتكرر اللعبة ٠

- كرة العمود :

- عدد اللاعبين :

- أى عدد (٥) لكل فريق ٠

- الأدوات المستعملة :

- كرة صغيرة / مضرب / حبل / عمود ٠

- الملعب : مستدير قطره متران ٠

- طريقة الأداء :

- ينقسم اللاعبون إلى فرقتين متساويتين ٠

- يبدأ اللعب بلاعبين ، لاعب من كل فريق ٠

- يحاول كل لاعب ضرب الكر ة المربوطة بحبل تلف كاملة حول العمود ٠

- وبالمقابل يحاول اللاعب الآخر ضرب الكرة في الطريق المعاكس لتلف حول العمود ٠

- للاعب حرية الحركة في نصف الملعب الخاص به ٠

- غير مسموح تخطي الدائرة إلى الداخل (تحديد بطوب) ٠

- طول العمود متران ونصف يثبت على الأرض جيدا ٠

- طول الحبل متران ونصف ٠

- يستعمل مضرب خشبى حسب الامكانات ٠

- يفضل كرة تنس من أجل الارتداد٠

- اللاعب الذي يتمكن من لف الحبل في العمود يسجل نقطة وتحسب لفريقه٠

- تمنح الفرصة لجميع اللاعبين في الفريقين ٠

- تحسب النقاط ويحدد الفريق الفائز ٠

- تعاد اللعبة من جديد ٠

- لعبة المدفعية :

- تقسم التلاميذ إلى فريقين ٠

- يقف كل فريق في جهة من الملعب وخلفه عدد من المكعبات (الأهداف) موضوعة على الأرض ٠

- يعطى لكل فريق خمس كرات صغيرة - وعند الإشارة من المعلم يدحرج أحد الفريقين كراته لإصابة أهداف الفريق الثانى بينما يحاول التلاميذ حمايتها ٠

- وكل إصابة تعطى للفريق نقطة ٠

- ثم تعطى الإشارة للفريق الثانى لدحرجه كراته ٠

- لعبة بم :

- التشكيل : دائرة ٠

- الأدوات : لاتحتاج ٠

- طريقة الأداء :

- يجلس التلاميذ في دائرة ٠

- يبدأ أحدهم العدد (واحد) والذي يليه (اثنين) وهكذا حتى يصل الرقم (سبعة) ،كاربعة عشر وواحد وعشرين وثمانية وعشرين وهكذا حتى يصل إلى عدد من مضاعفات (سبعة) فيستبدل بلفظه (بم) ٠

- فاذاء اخطأ لاعب بأن يذكر رقما بدلا من (بم) برقم خطأ يوقع عليه غرامة أو يخرج من اللعب ، ويبدأ من جديد باللاعب التالي ٠

- لعبة العد :

- ينتشر التلاميذ في الملعب وتبدأ اللعبة بأن ينادي المعلم (خمسات) ، فيسرع التلاميذ بوقوف كل خمسة معا ، ثم ينادي (ثلاثات) ، فيقف التلاميذ كل ثلاثة معا وهكذا، وعلى المعلم أن يكبر أو يصغر العدد بسرعة ٠

- لعبة الكيس والطوق :

- عدد اللاعبين : (٩) لاعبين ٠

- الأدوات : ١٠ أكياس و٩ أطواق ٠

- الملعب : ٢٠ -١٠ ٠

- طريقة اللعب :

- يصطف اللاعبون على خط البداية ٠'

- عند الإذن بالبداية صافرة ٠

- يبدأ اللاعبون بأخذ أكياس الحب واحدا واحد ا وضعه داخل الطوق عند خط النهاية ، حسب الطريقة التي تروق اللاعب بأخذ الكيس الأول أو الأخير خلافه ٠

- بعد أن ينتهي كل لاعب من وضع جميع أكياسه في الدائرة يعود ليقف عند خط البداية ٠

- يفوز اللاعب الذي يجمع كل أكياسه داخل الطوق أولا ، تكرر بمجموعة أخرى من اللاعبين ٠

- لعبة : أنا الغراب الخطاف :

- يقف التلاميذ في قاطرتين متقابلين وتتحرك القاطرتان جانبا في اتجاهين متضادين ٠

- ينادي رئيس الفريق (أحدهم) أنا الغراب الخطاف أخطف وأروح الصفصاف ٠

- يرد عليه رئيس الفريق الآخر : أنا أبوهم وما منهم وان عشت أربيهم ٠

- عندما ينتهي يجري الرئيس الأول وجماعته محاولين لمس أحد أفراد الفريق الثاني ٠

- ومن يلمس يخرج من اللعب ويقف بجوار الحائط ويقلد مشية الغراب ٠

- ثم يبدأ اللعب ثانية ، محافظا حتى انتهاء عملية التسليم ٠

- على المسلم أن يبطئ من سرعته تدريجيا بعد أن يتاكد من نجاح عملية التسليم على أحسن وجه ٠

- لعبة ظهرا لظهر :

- ينتشر. التلاميذ في الملعب مثنى مثنى وظهرا لظهر ويذيذ لاعب وهو المساك ٠

- ينادي المعلم وجها لوجه فيواجه كل منهما الآخر ويصافحه ٠

- وعندما ينادي المعلم ظهرا لظهر يجري التلاميذ ويغير كل واحد منهم زميله ويحاول المساك أن يجد له زميلا ٠

- الذي يتبقى بدون زميل يكون المساك الجديد ٠

(لغالي الحاج محمد، 2007م)٠

وايضا هنالك عدة من الالعاب الشعبية بيئية في المجتمعات المحلية:

- لعبة الغزالة ، اول زقاق ، ،الف باء ،علبة الالوان ،المنديل ،ون تو سرى ،لند ن

- بنات بنات بري + اولاد اولاد بري ،تلج موية ،بحث عن كنز ،حبوبة ماشين الجنينة ،الحرب العالمية ، نحن التلاتة لابسين شباطة ،مربعات ، تبديل الاماكن ٠

- قمرية بلومة وين تطير في شارع الدومة ،صلح تلفونك يابخيل،كلمة السر ،القبعة ،من الحرامي السرق الروب ، شجرة نملة ، بر بحر ،هودنا ياهودنا ،

- الصوت صوت غنمي ، الام والثعلب ، يالم أحمد دقي المحلب ،الغراب االخطاب ، كباية كبايتين كدا ،براد اللبن ، حليمة صلي ما بصلي اجيب السوط ،اجيب النار ،الفواكه ،وخضروات ،استوب كراع الضب ، واحد اثنين ثلاثة كرش٠

- الألعاب الشعبية وتقنيات إنتاجها :-

- مشهد أول :-

راقب مجموعة من الأطفال في سن ماقبل المدرسة تلاحظ أنهم يشبهون القرود الصغار في حركاتهم وألعابهم فهم غالبا مايلعبون فرادى في أول الأمر ، فهم يلعبون بالدمى ويستطلعون أو يعبثون بأشياء متناثرة ، أو ربما يشاهدون لعب الآخرين دون مشاركتهم اللعب ،وعندما يكبرون تلاحظهم يلعبون نفس الألعاب كبقية الأطفال الآخرين الموجودين في تلك البيئة ، ولكنهم يحذون حذوهم بدقة غير متعاونين مع الآخرين ، ثم قد يظلون بعد ذلك بقليل يلعبون نفس الألعاب ويستخدمون نفس الأشياء بالقرب من الآخرين ،ولكنهم لايقدمون أي جهد مشترك ، والواقع أن (بياجية) يصر على اللعب التعاوني الحقيقي يظهر في سن السابعة أو الثامنة وحسب ، والرأي المسلم به بوجه عام بالنسبة للنرتيب الزمني الذي يظهر فيه اللعب بعامة والاجتماعي بخاصة وفقا لتقديم السن ، هو اللعب الانفرادي ويعقبه لعب المحاذاة ، فلعب المشاركة ،وأخيرا اللعب التعاوني ، وهذه الالعاب تعتمد وتقوم على مبادئ نفسية يتفق عليها معظم علماء النفس ٠

الأسس النفسية للعب :-

اللعب من احتياجات النمو الأساسية للطفل التي تعبرعن دافع أساسي يتمثل في الرغبة في ممارسة النشاط والإشارة الحسية والعقلية لاكتشاف البيئةوالسيطرة عليها ، لذا يتوجب إتاحة الفرصة للعب وعدم قمعها بأي شكل من الأشكال لأنها حق من حقوق الطفل والإنسان ، وبما أنه تعبير عن حاجة أصلية للإنسان وحق من حقوقه الطبيعية فيجب إعطاء الحرية للطغل في اختيار لألعابه وحده فيما بما يتفق مع أصول اللعب وغاياته النبيلة ٠

عملية النمو تسير وفق قوانين منظمة ويعد اللعب مظهرا لها ، حيث ينمو اللعب في مراحل متعاقبة ، لكل مرحلة منها خصائصها المتمييزة مبتدئا بالمرحلة الاستكشافية ثم مرحلة اللعب بالدمي يليها مرحلة اللعب

الجماعي ، وكل مرحلة تعتمد على ماسبقها وتمهيدا لما تليها ، لذايتب علينا توفير المتطلبات اللازمة لممارسة أنشطة اللعب في كل مرحلة بحيث ينجز الطفل مهمات اللعب بشكل يبعث على الشعور بالسعادة والإنجاز مما ييسر له الانتقال للمرحلة اللاحقة

تعتمد ممارسة نشاطات اللعب على عوامل النضج والتدريب والدافعية ، وتختلف مدى مساهمة كل منها حسب نوعية النشاط ومرحلة اللعب التي يتطور فيها ، فالنضج له علاقة بتطور البنى والأجهزة العضوية للطفل ، أما التدريب فيعتمد على الممارسة والمران ، وأما الدافعية فلها علاقة بالميل والرغبة (عبد اللطيف وآخرون ، ، 1995) لذا يتوجب علينا العناية باختيار الألعاب للأطفال وفق معايير ملائمة (العمر ، الجنس ، البساطة ، القيمة التربوية ٠٠٠ الخ) ٠

وإشتراكهم في الاختيار كلما كان ذلك ممكنا مراعاة لميولهم واحتياجاتهم ٠

تتمايز نشاطات اللعب في نموها تتطور من البسيط إلى الأكثر تعقيدا ، فمثلا ينتقل الطفل من مجرد قذف الكرة البسيطة في سنته الأولى لعب كرة القدم في سنته العاشرة وهذا يتطلب من المربين والوالين الارنقاء يدريجيا في مستوى تعقيد نشاطات اللعب والالعاب للأطفال مع تزايدهم في العمر كي يجدوا فيها متعة وتحديا لقدرتهم النامية المتطورة ٠

وتتغير أنشطة اللعب كما وكيفا مع تزايذ العمر ، حيث يبدأ الطفل في سنينه المبكرة بلعب أنشطة كثيرة من اللعب ، ومع التحاقه بالمدرسة وتزيد واجباته المدرسية يبدأ في التركيز على نمط محدد من الألعاب تتغق وميوله وإمكانيات ، إضافة إلى ذلك يلاحظ تناقص في الجهد الجسدي المبذل في أنشطة اللعب والتحول إلى الأنشطة التي يغلب عليها طابع الجهد العقلي ، لذا فإن هذا يتطلب من الوالدين والمربين إتاحة الفرصة للأطفال البالغين لممارسة نشاطات اللعب الهادئ مثل مشاهدة المسرحيات ، والبرامج التلفازية ، وإجادة ألعاب رياضية معينة ٠(المرجع السابق الذكر.) ٠

- مشهد ثاني :-

- في أحدى حارات مدينة القدس الشرقية ،المطلة على بأحة المسجد الأقصى،وفي ليلة مقمرة تشاهد فيها ضوء القمر منعكسا عن قبة الصخرة المشرفة ،فترى مظهرا جميلا لايمكن وصفه ،تشاهد أربعة أطفال مقدسين يلعبون اللعبة الشعبية (الشرطي واللص) كل منهم يقوم بدوره علي أكمل وجه وفي لحظة من اللعب يسود الهدوء وفي أخرى نجد الأصوات ترتفع بشكل كبير ، وهكذا يستمر اللعب الهدوء،،،وفي أخرى نجد الأصوات ترتفع بشكل كبير ،وهكذا يستمر اللعب وبجانب الساحة التي يلعب بها الأطفال تجد الآباء والآمهات يجلسون ويراقبون لعب أبنائهم ، وتجد الأطفال الأكبر سننا ينظمون لعب الأطفال ويشرفون عليه ٠

أستخلصت من المشهد السابق أن عملية اللعب تحتاج إلى بيئة تتناسب واللعبة ،وتحتاج إلى تنظيم ومتابعة ، وللآباء دور فاعل في. متابعة اللعب أطفالهم ، وهذا ما تتطلبه الألعاب التربوية الشعبية ٠

- البيئة واللعب الشعبي : -

- يقصد بالبيئة ؟ إنها كافة المتغيرات والعوامل الكيميائية والجسية والمادية والفيزيقية والثقافية والاجتماعية والاقتصادية السياسية والتي تؤثر في سلوك الفرد قبل الولادة ومابعدها ٠'

(عبد اللطيف وآخرون ١٩٩٥ ، بلقيس ومرعي ،١٩٨٦ ،١٩٨٧) ٠

- وتشمل البيئة المحلية للعب الشعبي عدة متغيرات :

- البيئة المادية للعب :-

- وتشمل مؤثرات جغرافية وكيميائية وحسية خاصة ما يتصل بالبيئة الصناعية ، إضافة إلى نوعية المسكن والتسهيلات المادية من حدائق ومرافق خاصة باللعب ،وتختلف ألعاب الاطفال بأختلاف بيئاتهم الطبيعية التي يعيشون فيها ، فعلى سبيل المثال نلاحظ أن العاب اطفال القري والأرياف تختلف عن العاب أطفال أهل المدن حيث تكثر ألعاب تسلق الجبال والصيد والاهتمام برعاية الحيونات لدى أطفال القري بينما يميل أطفال المدن ،إلى ألعاب الكرة ومشاهدة التلفاز ية وممارسة الالعاب المحوسية والعاب الانتريت ٠

أما بالنسبة لأثر العوامل الكيميائية والحسية في اللعب فيلاحظ أن كثير ا من الأطفال يحتاجون للتوجيه والمراقبة حتى لايسيئون استخداماتهم الحسية في تعلم عادات سبئة كاستنشاق المذيبات مما يؤدي بهم إلى طريق الإمان ،ويتأثر لعب الأطفال بعامل المكان أيضا فاءذا لم يتيسر لهم اللعب في أماكن قريبة من منازلهم (الساحات الحدائق العامة) فاءنهم سوف

يقضون الكثير من وقتهم الحر في المقاهي أو دور السينما مما يؤثر سلبا في سلوكهم ٠

وتؤ ثر العوامل المناخية وتعاقب الفصول في نشاطات اللعب واشكاله فلكل فصل ألعابه الخاصة وكذلك لكل منطقة ألعابها الخاصة ٠

- البيئة الأسرية للعب :

- تعد الأسرة: الأسرة الوحدة الاجتماعية الأساسية في تربية الاطفال وفي ضوء مستواها الثقافي والاجتماعي والاقتصادي يتحدد مدى وكيفية نمو الأطفال بوجه عام وسلوك لعبة بوجه خاص حيث إن الأطفال الذين ينتمون إلى مستويات اجتماعية وافتصادية مرتفعة هم اكثر ميلا لانشطة اللعب المكلفة ماديا كالتنس مثلا ، بينما يتجه الاطفال توي المستويات الاجتماعية والاقتصادية المتدنية إلى ممارسة نشاطات اللعب قليلة التكلفة ككرة القدم أو الاستغماية وغيرها من الألعاب الشعبية ، ويتأثر اللعب بالمستوى الاقتصادى للاسرة حيث يؤدى ارتفاع معدل الإعالة للأطفال إلى عدم قدرة الأب على تلبية احتياجاتهم المعيشية ، وهذا ما يجعله مضطرا لحرماتهم من اللعب والزح بهم في سوق العمل ومنذ نعومة اظافر هم ،كما وان إدراك الوالدين لأهمية اللعب في حياة طفلهما يعد جزءا لا يتجزا من أسلوب التنشئة الاجتماعية لهذا الطفل ، فالوالدان اللذان يعاملان الطفل معاملة ديمراطية يشجعان الطفل على اللعب ويوفر ان له كافة النسهيلاتن اللازمة لجعل خبرات اللعب خبرات إنمانية وممتعة ، إن الآباء الذين يوفران لأطفالهم نماذج تركبية وبنائية كالمكعبات والرمل وأجهزة الفك والنركيب يوجهون لعب الطفل ليأخد طابعا عقليا تركيبيا ، كذلك الحال بالنسبة لتوجيه الطفل كي يكون لعبة تمثيليا أوثقافيا أوحركيا ، ومن هنا نستخلص أن أهمية اللعب لا تحدد بالكم أي إغراق الطفل بكميات هائلة من الألعاب بل التركيز على تزويد الطفل بمقدار معين من الألعاب يكون غنيا بقيمته التربوية والأجتماعية ٠

- البيئة الاجتماعية والثقافية للعب :

تؤثر. البيئة الاجتماعية والثقافية ومتغيراتها تاثيرا كبيرا في الألعاب الشعبية التربوية ، حيث أن فلسفة المجتمع ونظامه السياسي توثران إلى حد بعيد في لعب الأطفال خاصة فيما يتصل بأشكاله وأساليبه وأدواته ، فبرامج الإذاعة والتلفاز والمحطات الفضائية وشبكة الإنترنت والافلام السينمائية. والبرامج المسرحية ومعسكرات العمل وكتب الأطفال، كلها تخضع بطريقة بأخرى لتخدم التوجيهات الفلسفية والثقافية للمجتمع الذي يعيش فية الطفل ، كما وأن انعدام الأمن والاستقرار الاجتماعي بعد من العوامل ذات الصلة بالتغيير في لعب الأطفال ما تعاني منه الشعوب من حصار اقتصادي أو احتلال عسكري أو حروب داخلية مدمرة تزعزع الاستقرار الاجتماعي ،فعلي سبيل المثال تصبح بقايا الآليات المدمرة والقذائف الفارغة وحطام الطائران مصادر غنية للعب في العراق وفي فلسطين وخلال الانتفاضة تأثرت العاب أطفال فلسطين من حيث مسمياتها وأنواعها حيث دخلت فيها الأسماء والألعاب العبرية وفي ظل أنتفاضة الأقصى الاحتلال فاللعبة الاكثر انتشار اهي اللعبة الجماعية بين فريقين ، متظاهرين ضد الجيش ، أو فلسطيني ضد الجنود فمن خلال هذه اللعبة يعاقب الأطفال الجنود ويعتزون بالشهيد ، وحدث أن الأطفال الذين أختارو ا لعب دور الجنود قد أشبعوا ضربا من الأطفال الآخرين
٠ (الحيلة ٢٠٠٢م) ٠

إضافة إلى الألعاب التركيبية والتمثيلية التي يعبر بواسطتها الأطفال عن معاناتهم بسبب الحر وب أو الحصار أو الحصار أو الاحتلال فان الرسم كاحد النشاطات الإبداعية المعبرة في هذا المجال صورة تمثل

اثر ظروف الحرب والحصار والاحتلال في اللعب (لمزيد من المعلومات عن أثر الأحداث الجارية والحروب في الألعاب الشعبية وتغير مسمياتها ، أنظر بحث الحيلة ، ٢٠٠٢) ٠

(محمد محمود الحيلة ٠ ٢٠٠٧ م) ٠

- الثقافة الشعبية للجتمعات المحلية :

يرى الدارسون انه يقابل الموروثات الشعبية والذى يشمل الموروث من الشعر والنثر والمعتقدات الشعبية والخرافة والعادات واشكال الاداء البدني من رقص والعاب متنوعة

وهذا مادفع الباحثة لتقف عند هذه البيئة المحلية(جبال النوبة) لمعرفة الألعاب الشعبية الموروثة كتراث في المنطقة ومطابقته بما هو حديث لمسابقات العاب القوي٠

(نقلا عن الباحثة سارةهارون ادم)٠

-ابدي الكاتب الكبير خيري شلبى أسفه على عدم تسجيله الالعاب الشعبية التي كان يلعبها فى الصغر، معلل ذلك بانتباهه المتأخر إلى مافي هذه الألعاب من فن تقف وراءه خبرات تربوية هائلة ، وثقافات وحضارات عنيت بترية الإنسان وبنائه في معمار نفسى وثقافي واجتماعي عبقري لاتقل عن المعمار الهندسي في المعابد الفرعونية القديمة ،فحين تتحول قيم اخلاقية من إطارها النظري الى فعل فى لعبة محببة يمارسها الطفل بعفوية فإن ذلك التأصيل الحقيقي لقيم المجتمع ٠

فهنالك لعبة الهدف منها تعمبق الاخوة وتجسيد معنى الابوة والأمومة مثل لعبة (الغراب النوحي) وهناك لعبة لتعميق الوعى السياسى وتجسيد معنى القيادة والانتماء للجماعة كلعبة ٠ (لاينزل ولايستنزل)
(.2011-06/9 https:www.masress. com/akhersas/b562مجلة مصر)

- ذكر المفكر شيللى فى رسالته جماليات التربية (إن الإنسان يكون إنسانا عندما يلعب) ٠

- ويذكر المربى الألمانى جوتس موتسة (إن الناس تلعب من اجل أن يتعافوا وينشطوا أنفسهم) ٠

- لا تقل أهمية الألعاب الشعبية من الاحتياجات الأساسية مثل التنفس والنوم، فهى مدرسة الحياه بابهى صورها (برنامج أذاعي ثمرات القلوب)

- والجدير بالذكر بعد مرور عام من تسجيل الدارسة لدراستها ، قام المخر ج المسرحي القامة (محمد عليش بتدشين ورشة لإقامة مركز للألعاب الشعبية بألمسرح القومي القوقي بأمدرمان بتاريخ : (18/8/2018م)٠

-وفي النهاية بالرغم من توارث الأجيال لتلك الألعاب الشعبية وإختلافها من بلد لأخر ومن بيئة لآخري ومن إقليم لآخر إلا أن ظهور الفضائيات قد جعل من عادات وتقاليد وثقافة الشعوب بمثابة جيل وشعب وأحد يستطيع في مختلف بقاع العالم أن يمارسو ا ذات الألعاب وبذات الحركات والكلمات وبذلك تنتقل من العاب شعبية وطنية الألعاب عالمية يمارسها شعوب العالم ، حتي تعم الفائدة من

خلال الإستفادة من تلك الألعاب في تقوية الأبدان ونشر روح الثقافة والإبداع والتنافس المشروع أن تتبني الدولة مشاريع ومهرجانات للألعاب الشعبية علي المستوي الوطني ليتنافس فيها أبناء الولايات ذات الثقافات والأعراف المتباينة وليتعرف الأجيال علي ثقافة والعاب بلادهم ولمعرفة أصول وجزور تلك الألعاب٠

لابد إختيار الألعاب المتميزة التي تعكس الوجه الحسن لولاية الخرطوم لتصبح نموذج في المهرجانات الإقليمية والدولية
(فاتن ، ٢٠٠٨، ص ٢٧) ٠

المبحث الخامس :

الدراسات السابقة والمرتبطة :-

تمهيد :

تمثل الدراسات السابقة مصدرا ثرا متينا ينطلق منه اي باحث يتناول ظاهرة ما تناولا علميا فيستفيد ممن سبقه في الدراسة ؛ يبني عليه دراسته ويضيف اليها الجديد او يطور ه او يتناول نفس الظاهرة من زاوية اخرى٠

يعرض هذا الفصل الدراسات السابقة التي اتيح للباحثة الاطلاع عليها من خلال عدة مصادر تمثلت في الرسائل العلمية والابحاث المنشورة في الدوريات والمجلات العلمية والمواقع المتخصصة على شبكة المعلومات العالمية (الانتريت) وذلك للافادة منها في اعداد ادوات الدراسة الحالية وتطبيقا على عينة الدراسة

اولا: عرض الدراسات السابقة

الدراسة الأولى :

دراسة :- خليفة أحمد محمد ١٩٧٦ لعنوان (ألعاب الصبية والأطفال في السودان) .

- هدفت الدراسة جمع وتحليل ألعاب الصبية والأطفال من خلال دراسة نماذج من ألعاب الصبية والأطفال من قرى المربرية الشمالية كقرية الدبيبة -فتنة

أبودوم - تنقاشي - القريرة .

- المنهج : الوصفي .

-الأدوات : التسجيل الصوتي -بواسطة جهاز تسجيل .

- أهم النتائج :-

- الأطفال والصبية يمارسون جميع الألعاب الشعبية التى يعرفونها حسب أوقاتها وأماكنها ومناسباته أو حسب أعمارهم وعددهم ومزاجهم وإمكانياتهم .

-في فترة الإجازة المدرسية فقط يستطيع الباحث التعرف على كمية وأنواع الألعاب الخاصة بالأطفال والصبية

الدراسة الثانية :

دراسة : ادريس جردات عام ١٩٩٥ م

عنوان الدراسة : الدلالة التربوية للالعاب الشعبية الفلكورية في فلسطين ٠

- دارسة : ماجستير ٠

مشكلة الدراسة : هنالك سؤال واضح عن فعالية ممارسة الالعاب الشعبية في ظل العولمة ٠

- تذمير العديد من الاطفال في ما يتعلق بممارسة الالعاب والاتراث - هناك

شعور يسدود القائمين على صياغة القرار في الدوائر الحكومية الرسمية لا

٠تعطى الالعاب الشعبية الاهتمام الكافي٠

- اهداف الدراسة:٠

- العمل على احياء جانب مهم من التراث الفلسطينى هو الالعاب الشعبية لتنميتها والمحافظة عليها ٠

- العمل على تقليل حجم المعاناة التي تتعرض اليها الطفل والناتجة عن العاب دخيلة ٠

- تقديم معلومات تخدم اصحاب القرارفي اتخاذ خطوات ايجابية لرسم السياسية الرياضية والخطط المستقبلية لاظهار الالعاب الشعبية ونشرها

عالميا بما ينسجم مع الاهداف المتواخاة في خلق وايجاد الشخصية الفلسطنية المومنة بهدفها ٠

- العمل على الارتقاء بالمرحلة القادمة الى مستوى التحدي المطلوب للوصول الى مجتمع قادر على تلبية احتياجاته للاستفادة من مواده الاولية في احياءالالعاب الشعبية ٠

- منهج الدراسة : اتبعت الدراسة الجانب الوصفي للواقع الالعاب الشعبية في منتطقتي الخليل وبيت لحم ٠

- الجانب التحليلي للدلالة التربوية لكل لعبة شعبية ٠

- ادوات الدراسة : الملاحظة المقصود المباشرة و ذلك لتجمع الخبرات حول مانشاهده او نسمع عنه او معايشة الظاهرة وذلك للتعرف علي واقع الالعاب الشعبية التي كنا نمارسها ونحن فتية صغار او يمارسها اولادنا الان٠

- اهم النتائج :

- تنشيط الدورة الدموية واكتساب مهارات حركية ومهارات الرشاقة واللياقة ٠- تفريغ الرغبات المكبوتة والتواترات النفسية ٠

- تساعد علي نمو الذاكرة وسرعة الخاطرة من خلال التميز والانتباه في الاداء مضبوط الحركة مع التوجه ٠

- التخلص من الانانانية والتمركز حول الذات ٠

- الالتزام بالقانونين والقواعد ومعرفة اهميتها ٠

- تكوين علاقات اجتماعية جديدة ٠

ادريس جرادات - ١٩٩٥ م دراسة منشورة٠

- الدراسة الثالثة :

- دراسة المصري وليد أحمد ١٩٩٩ م٠

- دارسة : دكتوارة٠

- عنوان الدراسة : دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتاثيره في شخصية أطفال السادسة - اهداف الدراسة :

- هدفت الدراسة الى بحث أشكال اللعب التى تعد انموزجية في عمر السادسة فمنها العاب حركية ومنها مايعرف باللعب السوسيو درامي ومنها مانكون لها قواعد واصول ، ومنها مايكون تعليميا ٠

- منهج الدراسة :

اعتمد الباحث منهج الوصفي التحليلي للأدبيات الحديث المتخصصة بسيكولوجية اللعب كاسلوب الدراسة٠

- ادوات الدراسة :

- الإستبانة

- اهم النتائج :

- ممارسة اللعب يساهم في بناء الشخصية السوية كما اثبت بعض الدراسات النفسية (سيكولوجية) ، مساهمة فعالة في مجال التنشئة الاجتماعية ٠

- ممارسة اللعب في هذه السن يظهر الدور القيادي للاطفال ،يصبحو قادة في المستقبل القريب٠

الدراسة الرابعة :-

وليد كمال ٢٠٠١ م

- دراسة : دكتوارة ٠

- عنوان الدراسة :

- أثر استخدام الألعاب الصغيرة في تطوير قدرات الادراك الحسى - الحركى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بعمر ٦-٧ سنوات ٠

- أهداف الدراسة :

-تهدف الدراسة الى : ١/ معرفة أثر استخدام الألعاب الصغيرة في درس التربية الرياضية في تطوير قدرات الادراك الحركى لتلاميذ المرحلة الابتدائية بعمر ٦- ٧ سنوات ٠

٢/ معرفةالفروق بين البنين والبنات في قدرات الادراك الحسى - الحركى بعد إخضاعهم للمتغير المستقل ،اسلوب الالعاب الصغيرة في درس التربية الرياضية

- منهج الدراسة :
- استخدم الباحث المنهج التجريبى وذلك لملاءمته وطبيعة مشكلة البحث واهدافه ٠
- ادوات الدراسة :
- استخدم البحث الأتى :
- الإستبانة ٠
- اهم النتائج :

١/ اسخدام الباحث اسلوب الالعاب الصغيرة في الخطط التدربية لدرس الرياضة ساعد في تطوير قدرات الادراك الحسى - الحركى للتلاميذ - الصف الاول الابتدائي ٠

-الدراسة الخامسة :-

عباس سليمان السباعي ٠

- عنوان الدراسة :أغانى الأطفال الشعبية في قرية أم جر الغربية عام ٢٠٠٤ م
- مشكلة الدراسة : -
- في وسط السودان بحكم موقعها الجغرافي المحافظ على طبيعة فنون الأطفال الشعبية حتى الآن ،ولحفظها من الإندثار والزوال والاحتفاظ بها كمادة علمية تراثية يمكن أن تستفيد منها الأجيال القادمة ٠
- المنهج : المنهج الذي اتبعه الباحث المنهج الوصفي التحليلى ٠
- أهداف الدراسة :-
- قسم الباحث أغاني الأطفال الشعبية في قرية أم جر الغربية التى ثلاثة أقسام
- ألعاب خاصة بجري المسافات والمنافسات في الشجاعة والفروسية تؤدي في الليالى المقمرة ، ولكنها خالية من الأغاني الشعبية ٠

- أغانى شعبية يؤديها الافراد من الأطفال عند قنص الطيور وأغاني شعبية أخرى خاصة بالطيور التى يعتبرونها صديقة للمزاع٠

- الدراسة السادسة :

محمد حسب الله ادريس ٢٠٠٦ م ٠

- عنوان الدراسة : الالعاب الشعبية في تراث اليجا بولاية البحر الاحمر ٠

- داراسة : ماجستير ٠

- مشكلة الدراسة : اختيار الدراس لدراسة الالعاب الشعبية الحركية في تراث البجا بولاية البحر الاحمر ٠

- اهداف الدراسة : التعرف على الالعاب الموجودة في المنطقة ، ومعرفة تصنيفاتها ٠

- وما مدى أثر البيئة في تشكيلها ومعرفة وظائفها ،وفوائدها لانسان البجا٠

- منهج الدراسة : استخدم الدارس المنهج الوصفي لمناسنبة الدراسة المعنية

- ادوات الدراسة : استخدم الدراس اداةلجمع البيانات

(ا) الاستبانة ٠

(ب) المقابلة ٠

- اهم النتائج : -

١- الالعاب الشعبية الحركية في تراث البجا ذات طبيعة خاصة ، تاثرت بالايقاع واللحن وادوات اللعب والاداء الحركي في تحديد الاسم وقواعد اللعب ٠

٢- تخضع الالعاب الشعبية الحركية عند البجا لتصنيفات كثيرة ،حسب العمر ،ادوات اللعب ،طريقة الاداء الحركى ، وقت الممارسة ٠

٣- العاب البجا اشعبية الحركية تاثرت بالبيئة المحلية بمختلف مكوناتها ،الثقافية، والجغرافية ، والاجتماعية ،والانشطة الاقتصادية في تشكلها ٠

٤- العاب البجا الشعبية الحركية تاثرت ذات وظائف عديدة مثل - اكتساب قدرات بدنية ، احياء المناسبات - المحافظة على تقاليد المجتمع - التنشئة الاجتماعية - التعلم الحركى ٠

٥- توجد العاب عند البجا مشابهه لبعض الالعاب التنافسية مثل الوثب الطويل - الثلاثي – العال

- الالعاب عند البجا في كثير من جوانبها وظيفية تستغل في خدمة الفرد والقبيلة ٠

٦- استغلال الاستعداد الفطري لدى الطفل البجاوي وميله نحو الوثب والرمى وذلك لتدربيه لاخراج القدرات الكامنة وتوجيهها نحو بطولات العاب القوى٠ ٧- استخدام بعض العاب البجاوالشعبية كالعاب تمهيدية تعليمية للاعداد للالعاب البطولات

- الدراسة السابعة :

-دراسة : مها حسن الشحرورى ٢٠٠٧ م ٠

-عنوان الدراسة- أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن ٠

- دراسة : دكتواة ٠

- مشكلة الدراسة :

وقد حالت الدراسة من خلال الاطروحة الاجابة عن التساولات التالية :-

- ما أثر الالعاب الالكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزي لمتغير المجموعة (الموجهة ،غير الموجهه ،ضابطة)٠

- هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى الاطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الالعاب الالكترونية ومتغير الجندر ؟٠

- ما اثر الالعاب الالكترونية على مقياس بارأون للذكاء الانفعالى لدى اطفال الفطولة تعزى للتفاعل بين الالعاب الالكترونية ومتغير الجندر ؟ ٠

- اهداف الدراسة :

- تهدف الدراسة الى معرفة أثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفيةلدى اطفال المرحلة المتوسطة٠

- معرفة اثر الالعاب الالكترونية على الذكاء الانفعالي لدى اطفال المرحلة المتوسطة٠

- توضيح الفروق الفردية في العمليات المعرفية لدى اطفال المرحلة المتوسطة ٠

- منهج الدراسة :استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الى وصف الظاهرة وتشخيصها والقاء الضوءعلى جوانبهاالمختلفة٠

- ادوات الدراسة : استخدمت الدراسة اسلوب المسح التربوى لجمع البيانات وتحيليلها مثل الاستبانة والملاحظة ٠

- عرض اهم النتائج : اظهرت النتائج ان هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلى عند ممستوى (a <٠.٠٥)

- واظهرت ايضا النتائج ان هناك فرقا ذات دلالة احصائية في درجات على مقياس باروان للذكاء الانفعالى للمجموعة غير الموجهة ٠

الدارسة الثامنة :-

دراسة احسان احمد محمد ٢٠٠٨م

كانت بعنوان واقع ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية في أوقات الفراغ لدى طلاب جامعة سنار رسالة دكتوارة غير منشورة .

استخدمت الباحثة المنهج الوصف لهدف التعرف علي الانشطة الترويحية والرياضية التي تمارس في أوقات الفراغ وقد كانت أهم النتائج ان جميع الطلاب مدركون لفوائد النشاط البدني .

- دراسة التاسعة :

- دراسة : احمد فلاق ٢٠٠٨ - ٢٠٠٩ م ٠

- دارسة : دكتوارة ٠

- عنوان الدراسة : حول الطفل الجزائرى والعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات ٠

- دراسة : داكتوراة ٠

- مشكلة الدراسة :

- حول مامدى تاثير العاب الفيديو على قيم الطفل الجزائرى ؟

- وقد حاول الدراس من خلال هذه الأطروحة الاجابة عن التساولات التالية :-

- ماهي مكانة العاب الفيويو ضمن النشاطات الترفيهيةللطفل الجزائري ؟

- ماهو مصدر العاب الفيويو لدى الطفل الجزائري ؟

- ماهي خصائص شكل ومضمون العاب الفيويو المفضلةلديه ؟

- ما هي القيم المحتواه في هذه الالعاب ؟

- ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهده الالعاب ؟

- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون العاب الفيويو المفضلة لديه ؟

اهداف الدراسة : -

- هدفت الدراسة الى تقصى ومعرفة القيم المتضمنة بالعاب الفيويو المنتشرة في السوق الجزا ئرية من اجل تحديد مدى ملاءمتها التنشئة الطفل الجزائرى ،بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري بالقيم المحتواة هذه الالعاب ٠

- منهج الدراسة :

- استخدم الدارس المنهج الوصفي الذي يستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة ،ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة باي ظاهرة ٠

- ادوات الدراسة : -

- الاستبانة ٠

- الملاحظة ٠

- اهم النتائج :

- وصل الباحث في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات اجاب بها عن التساولات التى ثم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفى والكمى لمضامين العاب الفيويو المفضلة لدى العينة ،وقد تطرق في الجانب التطبيق الى تفاعل العينة مع مضامين العاب الفيويو وقدم استنتاجات الجزء الميدانى من الدراسة وخلاصة عام لمختلف النتائج وقدم في الاخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يختص مشكلة الدراسة٠

الدراسة العاشرة :

دراسة مريم قويدر - عام ٢٠١١-٢٠١٢ م ٠

-عنوان الدراسة: اثر الالعاب الكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ٠

- دارسة : ماجستير ٠

- مشكلة الدراسة : جاء في تقرير شركة عنوان الفيديوفي القرن الواحد والعشرين ان الصناعة الامريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه حيث اصبحت هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الالعاب ٧٤.١مليون دولار سنة ١٩٩٦ لتصل الى ٢٥٠ مليون دولار في سنة ٢٠٠٦م ،يصل عدد المستخدمين في الشركات المتخصصة في انتاج العاب الفيديو في ٣١ ولاية من اصل ٤٢٣ موقع الى ٢٥٣٠٠٠ عامل سنة ٢٠٠٦، فكما نلاحظ هنا هذه الزيادة المذهلة في المبيعات راجع الى الطلب والاقبال المتزايد على الالعاب

- اهداف الدراس: - معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الكترونية الاوهي الاجهزةوالعاب الكترونية الشبكية ٠

- الاطلاع على واقع الالعاب الالكترونية بين اوساط الاطفال الجزائر ٠

- محاولة الوصول الى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها با لخطوة اولى ،والبحث عن اهم اسباب تفاقمها واثرها على السلوك للوصول الى الحد من تاثير الالعاب الالكترونية على سلوكيات الاطفال في الجرئر العاصمة٠

- فتح افاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقلا من خلال تطرفهم لموضوع دراسنامن جوانب لم نتطرق اليها٠

- منهج الدراسة:-

(ا) طبيعة الدراسة :

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة اثر ممارسة الالعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل ،مستخدمة في ذلك اسلوب المسح التربوى وادوات كمية واحصائية لجمع البيانات وتحليليها مثل الاستبيان والمقابلة ٠

(ب) منهج الدراسة :

- تندرج هذه الدراسة في اطار البحوث الوصفية التى تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة ،اوموقف اجتماعي معين ،ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما ٠

ويهدف المنهج الوصفى الى وصف الظاهرةمحل الدراسة وتشخصها والقاء الضوء على جوانبها المختلفة ،وجمعةالبيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من اجل الوصول الى المبادي والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعيةةالاساسية والتصرفات الانسانية٠

اهم النتائج :

- الالعاب الالكترونية أصبحت ذات تاثير وأضح في سلوكيات الاطفال بصورة مزعجة لان الاطفال يصلون الى مرحلة الاندماج فيها،والانقطاع عن بقية العالم الذى يحيط بهم ٠

- الدراسة الحادي عشر:

دراسة : سارة أدم هارون ادم عام (٢٠١٤) م٠

- دراسة : ماجستير ٠

- عنوان الدراسة : الألعاب الشعبية بمنطقة جبال النوبة وعلاقتها ببعض مسابقات العاب القوي.

- مشكلة الدراسة :

بحكم وجود الدراسة في جامعة الدلنج لاحظت ان انسان المنطقة يمكنه مزاولة عدد ومن مسابقات العاب القوي والتي لها تشابه في طريق الاداء ، والنتيجة المطلوب الحصول عليها منها الجري من مسافة والارتقاء برجل واحدة ٠

وكل ذلك في العاب الصبية وانشطتهم الترويحية من خلال تجمعاتهم في اماكن الرعي ٠

-أ هداف الدراسة :-

١- التعرف على أنواع الريضات البيئية في منطقة جبال النوبة ٠

٢- معرفة اسهام البيئة والتراث في تنوع الالعاب والرياضات البيئية بجبال النوبة ٠

٣- تحديد اوجه المقارنة والشبه بين الرياضات البيئية وبعض مسابقات العاب القوي٠

- منهج الدراسة : -

- استخدمت الدارسة المنهج الوصفى المسحى لملائمته لطبيعة الدراسة ٠

- أدوات الدراسة :-

- المقابلات ٠

- الملاحظة ٠

- والاستبيان ٠

- أهم النتائج :-

١- وجود عدد كبير من الألعاب الشعبية البيئية وحتى الآن وأهمها رياضة المصارعة ومسابقات الجرى المتنوعة والوثب والرمى ٠

٢- البئية الجبلية والوديان والعابات تسهم في تنويع وتطوير وممارسة الانشطة البيئية الرياضية.
٣- توجد علاقة كبيرة واوجه شبهه لكثير من الألعاب الشعبية البيئية وبعض ألعاب القوي لعدد (٨) مسابقة من مجموع (١١) مسابقة ٠
٤- الألعاب الشعبية والرقص والفلكلور لها دور ايجابي في إكتساب عناصر اللياقة البدنية للفرد.

- دراسة سارة ادم هارون ادم ، الألعاب الشعبية بمنطقة جبال النوبة وعلاقتها ببعض مسابقات العاب القوي ٠

رسالة ماجستير ، غير منشورة ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ،عام (٢٠١٤) ٠
- الدراسة :- الثاني عشر
- دراسة : عبداللطيف الدليشى - بعنوان : (الألعاب الشعبية في البصرة)

- هدفت الدراسة إلى جمع وتحليل الألعاب الشعبية في البصرة .

- المنهج المتبع :- المنهج الوصفي .

- من خلال هذا المنهج استعرض الباحث الألعاب الشعبية في البصرة تاريخياً
وتتبع نشأتها وتطورها ومصادرها ومن خلال الدراسة توصل إلى معلومة من النتائج .
- اهمها :-
- أن معظم الألعاب الشعبية في البصرة وليدة الطبيعية والبيئة المحلية
الأضافة للألعاب التى انتقلتإلى البصرة من الجزيرة العربية واستدل على ذلك بقول امرؤ القيس وصف فيه فرسه من حيث السرعة

حيث يقول :

درير كحذروني الوليد أمره **تتابع كفيه بخيط موصل

وقال أنه خذروق الوليد المعني في البيت هو المستخدم في لعبة الفرارة عند البصريين ويقول أن هذه اللعبة انتقلت إلى البصرة من الجزيرة العربية .

كما قسم ألعاب البصرة الشعبية إلى ثلاثة أقسام الألعاب الموسمية والألعاب الدائمة -الألعاب اللبلية .

التعليق على الدراسات السابقة والمرتبطة :-

جميع الدراسات تناولت الألعاب الشعبية البيئية والمحلية في أماكن مختلفة من السودان الحبيب وخارجه .

تلك الدراسات ، حيث أتاحت له الفرصة الاختيار الطرق والأساليب الإحصائية المناسبة لجمع بيانات دراسته وتحليلها وتفسيرها ٠

في فترات زمنية من ١٩٧٦م-٢٠١٤م٠

تشابهت في تحديد المشكلات والصعوبات التى تعوق تحقيق اهداف العمليات التعليمية والاجتماعية ٠

كما أن اعتمدت المنهج الوصفى ،وبعضها اعتمد على الاستبانة كاداة لجمع البيانات والمعلومات للتمهيد إجرات الدراسة الأساسية ،وأن جميع الباحثين قد صمموأ او استعانوا باستبانة سبق تصميمها ، ثم أجروا عليها التعديلات المناسبة اعتمادا على آراء الخبراء وأدبيات الدراسات الأخرى

الفصل الثالث

اولاً :- منهج وإجراءات الدراسة :

1-3 تمهيد:

في هذا الفصل تقوم الدارسة بتوضيح إجراءات البحث من مناهج البحث والمجتمع والعينة والكيفية التي اجريت بها. كما يوضح الأدوات التي استخدمتها والتي تمثلت قي تصميم استبانة لجمع البيانات من العينه كذلك يبين الإجراءات التي إتبعها من تطبيق الاستبانة بالإضافة للمعالجات الاحصائية اللازمة للبيانات.

2-3 منهج البحث:

استخدمت الدارسة المنهج الوصفي المسحي، وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة.والمنهج الوصفي يسعى لوصف الظاهرة التي تدرس، لكي يتوصل الباحثون الوصفيون إلى حل مشكلة لابد أن تتوفر لديهم أوصاف دقيقة للظاهرة.

3-3مجتمع البحث:

يقصد بمجتمع البحث المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحثة أن يقم عليها النتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة ويتكون مجتمع البحث من معلمات ومعلمى وموجهى وطلاب وخبراء التربية البدنية والرياضة بمحلية جبل أولياء .

(حسن أحمد الشافعي ، وآخرون (2009-ص123)٠

4-3 عينة البحـث :

وقد تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية بإجمالي (150) فرد من ومعلمي بوزاة التربية والتعليم بمحلية جبل أولياء .

٣-٥ جدول رقم (2 يوضح توصيف العينة من حيث المستوى الأكاديمي

م	الدرجة العلمية	العدد	النسبة المئوية
1	ثانوي	40	%61.5
2	جامعى	70	%23.1
3	فوق الجامعى	40	%15.4
	المجموع	150	%100

5-3 أدوات البحث:

أداة البحث عبارة عن الوسيلة التي يستخدمها الباحثة في جمع المعلومات اللازمة عن الظاهرة موضوع البحث، ويوجد العديد من الأدوات المستخدمة في مجال البحث العلمي للحصول على المعلومات والبيانات اللازمة للدراسة، ولقد اعتمد الدارسة على الإستبانة كأداة رئيسة لجمع المعلومات من عينة البحث. كما عرف الاستبانة كل من (احمد عبدالله اللحلح، مصطفي محمود ابوبكر 2002م، ص192) لأنها هي جمع البيانات من خلال توجيه مجموعة من الأسئلة .

- **خطوات بناء الإستبانة:**

قامت الدارسة بعدة خطوات ومراحل لتصميم الإستبانة وذلك على النحو التالي:

المرحلة الأولى:

لتصميم الإستبانة اطلع الدارسة على عدد من المراجع والكتب والدراسات السابقة لتكوين فكرة عن كيفية تصميم الإستبانة من حيث المحاور والعبارات، ثم قامت الدارسة بتصميم الإستبانة في مرحلتها الأولى حيث تكونت الإستبانة من الفقرة الأولي اشتملت على المعلومات من المفحوصين (الصفة –المؤهل العلمي) ، الفقرة الثانية اشتملت على طريقة الإجابة، الفقرة الثالثة تكوين محاور الإستبانة والتي كان عددها 3 محاور هي : الاهمية التعليمية للالعاب الشعبية ، الاهمية النفسية للالعاب الشعبية، الاهمية الاجتماعية للالعاب الشعبية ، الاهمية الفنية للالعاب الشعبية

(فوزي غرابية وآخرون (2000،ص،71)٠

المرحلة الثانية:

بتاريخ 2019/2/5م قامت الدارسة بطباعة الإستبانة في مرحلتها الأولى وعرضها لعدد من المحكمين من الخبراء والمتخصصين في التربية الرياضية والمجال الرياضي

(ملحق رقم 1).

وبعد اطلاع المحكمين علي الاستبانة تم حذف وإضافة بعض العبارات.

قامت الباحثة بإجراء التعديلات والملاحظات التي اوردها الخبراء والمحكمين والتى كان من أبرزها اصبحت المحاور (3) بدلا من (4) على النحو التالى : الاهمية النفسية للالعاب الشعبية، الاهمية الاجتماعية للالعاب الشعبية ، الاهمية الفنية للالعاب الشعبيةثم طبعت الإستبانة في شكلها النهائي ملحق رقم (2) .

ولايجاد الصدق الظاهرى للاستبانة ومعرفة مدى صلاحية الفقرات قامت الباحثة باستخراج قيم الوسط الحسابى والانحراف المعيارى ومعامل الالتواء لجميع فقرات الاستبانة فى كل محور من محاور الاستبانة .

والجدول رقم (3) ادناه يوضح ذلك

المحور الاول: الأهمية النفسية للألعاب الشعبية :

م	العبارة	الوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
1-	الألعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة فى نفوس التلاميذ	2.72	.636	-2.06
2-	الألعاب الشعبية تنمي روح الإندماج والتآلف	2.73	.631	-2.15
3-	تنمية روح التعاون الاجتماعى تتم بواسطة الألعاب الشعبية	2.70	.642	-1.93
4-	الألعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهى أسمى ما بسعى اليها الانسان	2.71	.679	-2.05
5-	الألعاب الشعبية ترضى غرور الصغار بحب السلطة والانتصار	2.74	.596	-2.16
6-	الألعاب الالكترونية الحديثة لاتعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالالعاب الشعبية	2.93	.262	-3.30
7-	الألعاب الحديثة تؤدى للادمان الشديد لدرجة الهوس	2.68	.679	-1.85
8-	الألعاب الحديثة توصف بعدم الحركة مقارنة بالالعاب الشعبية	2.73	.631	-2.15
9-	الألعاب الشعبية لا تؤدى الى تشوهات قوامية للاطفال خاصة السلسة الفقرية	2.68	.679	-1.85

يتضح من الجدول رقم (3) أعلاه ان جميع قيم معامل الإلتواء هى أصغر من (+ - 3) مما يدل على حسن توزيع الفقرات تحت المنحنى الطبيعى والتى تثبت تجانس فقرات المقياس بالنسبة لمحور الأهمية النفسية للألعاب الشعبية .

المحورالثاني : الأهمية الاجتماعية للألعاب الشعبية :

م	العبارة	الوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء
1	في الألعاب الشعبية تظهر صفات القيادة لدي الافراد	2.96	.197	-4.74

2	من خلال الألعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق	2.91	.346	-4.29
3	تقوم الألعاب الشعبية علي اساس اجتماعي	2.84	.419	-2.66
4	تمثل الألعاب الشعبية الاشباع النفسي والاجتماعي	2.90	.362	-3.87
5	تغرس الألعاب الشعبية روح التنافس وتعزيز الثقة بالنفس	2.86	.449	-3.30
6	الألعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة	2.85	.439	-3.11
7	استخدام الألعاب الحديثة في تكونها تودي إلى امراض القلب وضعف في النظر	2.86	.402	-2.98
8	ترتبط الألعاب الحديثة باستمراريتها بمصدر الكهرباء	2.69	.612	-1.84
9	في الألعاب الحديثة يميل إلى العزلة عن المجتمع الخارجي او حتي على مستوي الأسرة	2.89	.318	-2.46
10	الألعاب الحديثة ظاهرة من ظواهر النشاط الإجتماعي	2.77	.583	-2.41

يتضح من الجدول رقم (4) أعلاه ان جميع قيم معامل الإلتواء هى أصغر من (+ - 3) مما يدل على حسن توزيع الفقرات تحت المنحنى الطبيعى والتى تثبت تجانس فقرات المقياس بالنسبة لمحور الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية.

المحورالثالث : الأهمية الفنية للألعاب الشعبية :

م	العبارة	الوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	معامل الالتواء

1	تهتم الألعاب الشعبية بالإيقاع الحركي	2.70	.460	-.882
2	تهتم الألعاب بالأغاني الشعبية	2.67	.512	-1.19
3	الألعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الإجتماعية والسلوكية	2.66	.516	-1.12
4	الألعاب الحديثة الإنغماس فيها يؤدي إلى ضياع الصلوات	2.75	.436	-1.14
5	بعض البرمجيات في الألعاب الحديثة تعزز في الطفل سلوك عدواني	2.62	.598	1.33
6	الألعاب الشعبية وسيلة ترويح ودوافع الرتابة	2.79	.457	-2.03
7	تعزز الألعاب الشعبية قيم المساواة ولا تشعر الأفراد بالدونية بعكس الألعاب الحديثة	2.78	.462	-1.96
8	الألعاب الحديثة تستهلك الكثير من الوقت امامها تؤدي إلى الإجهاد	2.82	.385	-1.68
9	الألعاب الحديثة الإندماج فيها يؤدي إلى تذبذب أوقات الأكل	2.77	4.س66	-1.90

يتضح من الجدول رقم (4) أعلاه ان جميع قيم معامل الإلتواء هى أصغر من (+ - 3) مما يدل على حسن توزيع الفقرات تحت المنحنى الطبيعى والتى تثبت تجانس فقرات المقياس بالنسبة لمحور الأهمية الفنية للألعاب الشعبية .

2-5-3 المرحلة الإستطلاعية (صدق وثبات الاستبانة) :

قامت الدارسة بإعداد وعرض الإستبانة فى صورتها النهائية على الخبراء وبلغ عددهم (10) من حملة الدكتوراه في التربية الرياضية واعضاء هيئة تدريس قسم الإدارة الندرسية بغرض تحديد صدق وثبات الإستبانة ، والجدول رقم(5) أدناه يوضح ذلك .

جدول رقم (5)

يوضح المتوسط الحسابى ،الإنحراف المعياري ومعامل الإرتباط (الثبات) والصدق

	إسم المحور	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	معامل الإرتباط(الثبات)	الصدق
1-	الأهمية النفسية للألعاب الشعبية	2.72	0.636	0.90	0.95
2-	الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية	2.89	0.589	0.93	0.96
3-	الأهمية الفنية للألعاب الشعبية	2.71	0.50	0.88	0.94

يلاحظ من الجدول اعلاه ان المتوسط الحسابي لمحاور الإستبانة انحصر ما بين (2.71 ــ 2.89) ، وان الانحراف المعياري انحصر ما بين (0.500 ــ 0.636) ، وان معامل الثبات انحصر ما بين (0.94 ـ 0.96) ، وان الصدق انحصر ما بين (0.88ـ 0.93) وتعتبر قيمة الصدق والثبات عالية مما يمكن الباحثة من استخدام الاستبانة .

3 -6 تطبيق الدراسة :

قامت الدارسة بالاستعانة ببعض الزملاء والزميلات والخريجيين لتحديد وتوفير الادوات اللازمة لتطبيق الاستبانة ، وشرح للمساعدين كيفية تطبيق الاستبانة ورصد الدرجات ، وبتاريخ 10/9/ 2019م قامت بتطبيق الاستبانة على عينة البحث وجمع الدرجات بغية تحليلها إحصائياً .

3-7 الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث:-

قامت الباحثة باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية وذلك بإستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة وهي :

1- معادلة سيبرمان براون.
2- النسب المئوية .
3- الإنحراف المعياري.
4- المتوسط الحسابي

ثانيا : مجتمع الدراسة .

ثالثا : عينة الدراسة .

رابعا: الخطوات التى مرت بها عملية بناء أدوات الدراسة والتحقق من صدقها .

خامسا : المعالجة الإحصائية في تحليل البيانات .

سادسا: وصف البرنامج المقترح .

سابعا : الصعوبات التى واجهت الباحثة في دراستها .

- رابعا :- وصف تصميم أداتي الدراسة :

١- قامت الباحثة باستخدام أداتين للدراسة لتساعدها في جمع البيانات التي تسعى للحصول عليها وهما : الاستبانة والمقابلة .

١/ تعتبر الاستبانة إحدى الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات من مصادرها ، وهي تعتبر الأداة المناسبة التي يمكن أن تصل لكل أفراد العينة في وقت واحد وفي أماكن مختلفة ومن خلالها يمكن جمع أكبر قدر من الآراء حول مشكلة الدراسة .

قامت الباحثة ببناء الاستبانة على الدراسة النظرية والدراسات السابقة والرجوع إلى الأساتذة المختصين في مجال التربية البدنية وفلسفة الرياضة , وكان لآرائهم دوراً بارزا في بلورة بعض الأفكار التي مكنت الباحثة من صياغة وتعميم الاستبانة حتى تجمع في صورتها النهائية .

مكونات الاستبانة :

1- خطاب الاستبانة : قامت الباحثة فيه بتوضيح عنوان البحث ، والغرض من الاستبانة .

2- القسم الأول : البيانات العامة

وتتضمن مجموعة من المعلومات العامة المتعلقة بالمستجبين كالنوع ، والمؤهل العلمي ، والتخصص ، وعدد سنوات الخبرة ، والدورات التدريبية .

3- القسم الثاني : المحاور

جاءت الاستبانة على خمسة محاور ، المحور الأول جاء بعنوان ما الأهمية التعليمية للألعاب الشعبية وقد احتوى على تسع عبارات ، والمحور الثاني جاء بعنوان ما الأهمية الثقافية للألعاب الشعبية واشتمل على تسع عبارات ، المحور الثالث كان بعنوان ما الأهمية النفسية للألعاب الشعبية وعدد عبارات عشرة ، والمحور الرابع فقد جاء بعنوان ما الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية واحتوى على عشرة ، المحور الخامس فقد كان عنوانه الأهمية الفنية للألعاب الشعبية وعدد عبارات تسع ، وبهذا يكون مجموع عبارات الاستبانة ثمان واربعين عبارة ، وقد تم إستخدام مقياس ليكرت الثلاثي (أوفق - محايد - لا أوفق) . وقد روعي في اختيار فقرات أداة الدراسة (الاستبانة) التنوع ، وأن يكون لكل فقرة معنى محددا في كل محور أداة الدراسة .

صدق أداة الدراسة (الاستبانة) :-

لبيان صدق المحتوى : وذلك بعرض الأداة على وعدلت في ضوء ملاحظاته ، ومطابقة محتوى الأداة وعباراتها بالإطار النظر ي والدراسات السابقة .

الصدق الظاهري :-

للتأكد من أن الأداة تخدم أهداف الدراسة ، تم عرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (٨) محكمين ملحق رقم (١) ، متخصين تتنوع خبراتهم وتخصصاتهم بين خبراء مختصين في التربية البدنية والرياضة ومختصين في الألعاب البيئية , وفي ضوء تعريف موجز من الباحثة للمحكمين بمشكلة البحث ، طلبت منهم إبداء الرأي في مدى صلاحية محاور هذه الأداة ، والفقرات التي تأتي تحت كل محور ، وطلبت منهم حذف أو إضافة أو تعديل ما يرونه مناسباً ، وقد أبدى المحكمون تجاوباً منقطع النظير مع الباحثة ، وقدموا اقتراحات قيمة أفادت الدراسة ، وأثرت الأداة ، وقد تمثل اقتراح بعض المحكمين في حذف أو تعديل أو اضافة بعض العبارات في بعض المحاور .

وقد اعتبرت الباحثة الأخذ باقتراحات المحكمين ، وإجراء التعديلات بمثابة الصدق الظاهري .

(إخلاص محمد عبدالحفيظ ،ومصطفي حسين باهي 2002ا،173).

ثبات الاستبانة :

ثبات الاستبانة يعني أنها تمكن من الحصول على نفس النتائج في حال استخدامها مرة ثانية تحت ظروف مشابهه ، وقد طبقت الباحثة استبانة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (١٠) أفراد من مجتمع الدراسة

(سامي ملحم 2000م ص 82)٠

تم تسليم الاستبانات للخبراء واستلامها منهم خلال فترة 2/5 /2019 م إلى 2019/3/20 م

تم جمع الاستبانات ومراجعتها وإجراء التعديلات وقد وجدت الباحثة أن جميع الفقرات حصلت على إجماع من الخبراء ٠

استفادت الباحثة من استجابات الخبراء في تعديل بعض العبارات ، وبدت الصورة الكلية بعد التحكيم على النحو التالي ٠

جدول رقم (6) يوضح محاور الاستبانة بعد التحكيم

المحور	عدد العبارة
ألأهمية التعليمية للألعاب الشعبية البيئية القديمة والحديثة في جزء من السودان ٠	10
الأهمية الثقافية للألعاب الشعبية البيئية القديمة والحديثة في جزء من السودان ٠	10
الأهمية الاجتماعية للألعاب الشعبية البيئية القديمة والحديثة في جزء من السودان ٠	10
الأهمية النفسية للألعاب الشعبية البيئية القديمة والحديثة في جزء من السودان ٠	10
الأهمية الفنية للألعاب الشعبية البيئية القديمة والحديثة في جزء من السودان ٠	10

قامت الباحثة بتحليل استجابات الخبراء قبول العبارات التي تحظي بالاجماع ٩٠٪ أوأكثر، حصلت جميع العبارات على هذه النسبة في الإجماع ،وبذلكتكون الباحثة قد تحققت من صدق الاسنبانة بالإضافة إلى ذلك تكون الباحثة قد تحققت من صدق الاستبانة بالإضافة إلى ذلك استخرجت معامل الصدق الذاتي للمحاور المختلفة لتدعيم نتائج صدق المحكمين ٠

الصورة النهائية لأداة الدراسة :

أصبحت الأداة جاهزة في صورتها النهائية ، وبذلك تكون الباحثة قد تحققت من صدق أداة الدراسة وثباتها ، وأصبحت جاهزة للتطبيق ، الأداة وإخراجها بصورة ملائمة .

إجراءات تطبيق الاستبانة :

وبعد أن وضعت أداة الدراسة في صورتها النهائية ، وأصبحت جاهزة للتطبيق ، بدأت الباحثة بالتطبيق ووضعت جدول لذلك .

وبعد ذلك أخضعت اجابات المستجبين للمعالجة الإحصائية لمعرفة أهمية برنامج الألعاب الشعبية القديمة والحديثة في ولاية الخرطوم الحبيبة .

المعالجة الاحصائية المستخدمة في تحليل البيانات :

لأجراء هذه الدراسة استخدمت الباحثة البرنامج الاحصائى (الحزمة الاحصائية للعلوم الاجتماعية) في معالجة البيانات الخاصة بالدراسة ، ومن خلال البرنامج استخدمت المعادلات الآتية :

١- النسبة المئوية .

٢- الإنحراف المعياري .

٣- المتوسط .

٤- اختبار مربع قيمة كاي .

٥- اختبار (ت) .

الصعوبات التي واجهت الباحثة في دراستها :-

- اعترضت الدراسة الحالية بعض الصعوبات والمشاق التي واجهت الباحثة والتي لا يخلو منها أي عمل ، ويمكن تلخيصها في النقاط التالية:

١- تمثلت الصعوبات في الظروف التى مرت بها البلاد منذ تسعة عشر من ديسمبر للعام ٢٠١٩ م .

٢- عدم وجود وقت كاف للبحث والدراسة لعدم التفرغ التام في خلال سنوات الدراسة .

٣- قلة المراجع التي تهتم بالألعاب الشعبية البيئية السودانية مقارنة بالألعاب غير السودانية .

٤- واجهت الباحثة مشكلة عدم فهم بعض المعلمين لعبارات الالعاب الشعبية البيئية في المجتمع المحلي ، ومن اكثر ما أرهق الباحثة بناء الاستبانة ومحاورها ، فقد استغرق ذلك مدة طويلة ، وايضا إعادة النظر في صياغتها مرة أخرى في ضوء آراء المحكمين والمختصين , وكذلك كان لابد من الجلوس مع بعض

المستجبيين لتوضيح بعض ما اشكل عليهم من عبارات خاصة أولئك الذين ليس لديهم خبرة في الألعاب الشعبية القديمة والحديثة في المجتمع المحلي .

٥- تأخر بعض المحكمين وكذلك المستجبيين في إعادة الاستبانات .

٦- ندرة الدراسات والبحوث في مجال الألعاب الشعبية البيئية في المجتمع المحلي .

٧- قلة الكتب والمراجع في المكتبة ذات الصلة بهذا المجال .

٨- ظروف صحية مرت بها الباحثة خلال فترة الدراسة .

الفصل الرابع

عرض وتحليل ومناقشة النتائج

تمهيد

في هذا الفصل يقوم الباحثة بالإجابة علي تساؤلات البحث عن طريق عرض ومناقشة نتائج البحث لمعرفة إجابات المفحوصين عن أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ويتم ذلك عن طريق استخدام الأدوات الاحصائية المناسبة لكل تساؤل .

4- عرض ومناقشة وتحليل وتفسير النتائج :-

4-1 للإجابة على سؤال البحث الاول والذى ينص على:

ما أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ؟
قامت الباحثة بإستخراج النسبة المئوية للتكرارات وكا2 والترتيب ، واعتمدت الباحثة نسبة (50%) لقبول العبارة ، والجدول التالي رقم (1) يوضح ذلك

جدول رقم (1) بوضح النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب

م	العبارات	التكرارات						كا2	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق			
		العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة		
1	الألعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة فى نفوس التلاميذ	123	%82	12	% 8	15	%10	1.60*	6
2	الألعاب الشعبية تنمي روح الإندماج والتآلف	125	83.3 %	10	6.7 %	51	%10	1.69*	3
3	تنمية روح التعاون الإجتماعية	120	%80	15	%10	15	%10	1.47*	7

	تتم بواسطة الألعاب الشعبية							
4	الألعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهى أسمى ما بسعى إليها الإنسان	126	%84	5	3.3 %	19	12.7 %	1.75*	2
5	الألعاب الشعبية ترضى غرورالصغار بحب السلطة والإنتصار	123	%82	15	%10	12	%8	1.60*	5
6	الألعاب الالكترونية الحديثة لاتعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالألعاب الشعبية	139	92.7 %	11	7.3 %	0	%0	1.09*	1
7	الألعاب الحديثة تؤدى للإدمان الشديد لدرجة الهوس	120	%80	12	%8	18	%12	1.47*	8
8	الألعاب الحديثة توصف بعدم الحركة مقارنة بالألعاب الشعبية	125	83.3 %	10	6.7 %	15	%10	1.69*	4
9	الألعاب الشعبية لاتؤدى إلى تشوهات قوامية للأطفال خاصة السلسة الفقرية	120	%80	12	%8	18	%12	1.47*	9

أولاً : محورالأهمية النفسية للألعاب الشعبية :

ويلاحظ من نتائج الجدول أعلاه أن تقديرات العينة عن محور الأهمية النفسية للألعاب الشعبية ، جاءت على النحو التالى :-

اجابت العينة باوافق على (9) عباره بنسبة (100%) ، حيث تحصلت العبارة (6) على المرتبة الأولى والتى أشارت إلى : الألعاب الالكترونية الحديثة لا تعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالألعاب الشعبية ، حيث بلغ تكرار الموافقة (139) بنسبة مئوية بلغت (92.7%) وبلغت كا2 (1.09*) ، وفى المرتبة الثانية جاءت العبارة رقم (4) والتى أكدت : الألعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهى أسمى ما يسعى إليها الانسان، حيث بلغ تكرار الموافقة (126) بنسبة مئوية بلغت (92.3%) وبلغت كا2 (1.75*) ، وفى المرتبة الثالثة جاءت العبارة رقم (2) الألعاب الشعبية تنمي روح الإندماج والتآلف ، حيث بلغ تكرار الموافقة (125) بنسبة مئوية بلغت (83.3%) وبلغت كا2 (1.69*) وفى المرتبة الرابعة جاءت العبارة رقم (8) الألعاب الحديثة توصف بعدم الحركة مقارنة بالالعاب الشعبية، حيث بلغ تكرار الموافقة (125) بنسبة مئوية بلغت (83.3%) وبلغت كا2 (1.69*) ، وفى المرتبة الخامسة جاءت العبارة رقم (5) الألعاب الشعبية ترضى غرورالصغار بحب السلطة والإنتصار، حيث بلغ تكرار الموافقة (123) بنسبة مئوية بلغت (82%) وبلغت كا2 (1.60*) ، وفى المرتبة السادسة جاءت العبارة رقم (1) الألعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة فى نفوس التلاميذ، حيث بلغ تكرار الموافقة (123) بنسبة مئوية بلغت (82%) وبلغت كا2 (1.60*) ، وفى المرتبة السابعة جاءت العبارة رقم (3) تنمية روح التعاون الأجتماعي تتم بواسطة الألعاب الشعبية ، حيث بلغ تكرار الموافقة (120) بنسبة مئوية بلغت (80%) وبلغت كا2 (1.47*) ، وفى المرتبة الثامنة جاءت العبارة رقم (7) الألعاب الحديثة تؤدى للإدمان الشديد لدرجة الهوس ، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (120) بنسبة مئوية بلغت (80%) وبلغت كا2 (1.47*) ، وفى المرتبة التاسعة جاءت العبارة رقم (9) الألعاب الشعبية لا تؤدي إلى تشوهات قوامية للأطفال خاصة السلسة الفقرية ، حيث بلغ تكرار الموافقة (120) بنسبة مئوية بلغت (80%) وبلغت كا2 (1.47*) .

وهذه النتيجة تجيب على سؤال البحث الاول : ما أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ؟

وذلك بأن ما أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحي النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جيب أولياء ممتاز بنسبة من خلال إجابات العينة التالية:-

- الألعاب الإلكترونية الحديثة لا تعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالألعاب الشعبية .

- الألعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهى أسمى ما يسعى إليها الإنسان .

- الألعاب الشعبية تنمي روح الإندماج والتآلف .

- الألعاب الحديثة توصف بعدم الحركة مقارنة بالألعاب الشعبية .

- الألعاب الشعبية ترضى غرورالصغار بحب السلطة والانتصار .

- الألعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة فى نفوس التلاميذ .

- تنمية روح التعاون الإجتماعي تتم بواسطة الألعاب الشعبية .

- الألعاب الحديثة تؤدى للإدمان الشديد لدرجة الهوس.

- الألعاب الشعبية لا تؤدي إلى تشوهات قوامية للأطفال خاصة السلسة الفقرية.

وهذه النتيجة تؤكدها دراسة (دراسة .خليفة أحمد محمد العاب الصبية والاطفال في السودان.) والتي اشارت الي ان هناك ....تنوع في العاب الصبية والاطفال في قري المربرية الشمالية كقرية الدبيبة - فتنة أبودوم - تنقاشي - القريرة

وتعزى الباحثة هذه النتيجة الى .ان العاب الشعبية وتوفرها وسهولة ادئهاوتاثيرها هي اكثر قبولا من الالعاب الحديثة لانها مكلفة وباهظة الثمن

4-2للإجابة على سؤال الدراسة الثانى والذى ينص على : ما أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحي الإجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ؟ قامت الباحثة بإستخراج النسبة المئوية للتكرارات وكا2 والترتيب ، واعتمدت الباحثة نسبة (50%) لقبول العبارة ، والجدول التالي رقم(2) يوضح ذلك

جدول رقم (2) بوضح النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب

م	العبارة	التكرارات			كا2	الترتيب
		موافق	محايد	غير موافق		

		العدد	النسبة المئوية	العدد	النسبة المئوية	العدد	النسبة المئوية		
1	في الألعاب الشعبية تظهر صفات القيادة لدي الأفراد	144	96%	6	4%	0	%0	1.27*	1
2	من خلال الألعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق	140	93.3 %	7	%9.2	3	2%	2.432*	2
3	تقوم الألعاب الشعبية علي أساس إجتماعي	129	%86	18	%12	3	%2	1.89*	8
4	تمثل الألعاب الشعبية الإشباع النفسي والإجتماعي	138	84.6 %	9	%6.2	3	%2	2.32*	3
5	تغرس الإلعاب الشعبية روح التنافس وتعزيز الثقة بالنفس	135	%90	9	%6	6	%4	2.16*	4
6	الألعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة	133	88.7 %	12	%8	5	%3,3	2.07*	5
7	إستخدام الألعاب الحديثة في تكونها تودي إلى أمراض القلب وضعف في النظر	132	%88	15	%10	3	%2	2.03*	7
8	ترتبط الألعاب الحديثة بإستمراريتها بمصدرالكهرباء	116	77.3 %	22	14.7 %	12	%8	1.31*	10
9	في الألعاب الحديثة يميل إلى العزلة عن المجتمع الخارجي أو حتي على مستوي الأسرة	133	88.7 %	17	11.3 %	0	%0	89.7*	6

10	الألعاب الحديثة ظاهرة من ظواهرالنشاط الإجتماعي	127	%85	10	%6.7	12	%8.1	1.78*	9

ثانياً محور : الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية :

ويلاحظ من نتائج الجدول أعلاه رقم (2) أن تقديرات العينة عن محور الأهمية الإجتماعية للألعاب الشعبية، جاءت على النحو التالى :-

اجابت العينة بأوافق على (10) عباره بنسبة (100%) حيث تحصلت العبارة (1) على المرتبة الأولى والتى اشارت الى : في الألعاب الشعبية تظهر صفات القيادة لدي الأفراد ، حيث بلغ تكرار الموافقة (144) بنسبة مئوية بلغت (96%) وبلغت كا2 (1.27*) ، وفى المرتبة الثانية جاءت العبارة رقم (2) من خلال الألعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق ، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (140) بنسبة مئوية بلغت (93.3%) وبلغت كا2 (2.43*)، وفى المرتبة الثالثة جاءت العبارة رقم (4) تمثل الألعاب الشعبية الإشباع النفسي والإجتماعي ، حيث بلغ تكرار الموافقة (138) بنسبة مئوية بلغت (84.6%) وبلغت كا2 (2.32*) وفى المرتبة الرابعة جاءت العبارة رقم (5) تغرس الألعاب الشعبية روح التنافس وتعزيز الثقة بالنفس ، حيث بلغ تكرار الموافقة (135) بنسبة مئوية بلغت (90%) وبلغت كا2 (2.16*) ، وفى المرتبة الخامسة جاءت العبارة رقم (6) الألعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (133) بنسبة مئوية بلغت (88.7%) وبلغت كا2 (2.07*) ، وفى المرتبة السادسة جاءت العبارة رقم (9) في الألعاب الحديثة يميل إلى العزلة عن المجتمع الخارجي أو حتي علي مستوي الأسرة ، حيث بلغ تكرار الموافقة (133) بنسبة مئوية بلغت (88.7%) وبلغت كا2 (89.7*) ، وفى المرتبة السابعة جاءت العبارة رقم (7) إستخدام الألعاب الحديثة في تكونها تؤدي إلى امراض القلب وضعف في النظر ، حيث بلغ تكرار الموافقة (132) بنسبة مئوية بلغت (88%) وبلغت كا2 (2.03*) ، وفى المرتبة الثامنة جاءت العبارة رقم (3) تقوم الألعاب الشعبية علي اساس إجتماعي ، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (129) بنسبة مئوية بلغت (86%) وبلغت كا2 (1.89*) ، وفى المرتبة التاسعة جاءت العبارة رقم (10) الألعاب الحديثة ظاهرة من ظواهرالنشاط الإجتماعي، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (127) بنسبة مئوية بلغت (85%) وبلغت كا2 (1.78*) وفى المرتبة العاشرة جاءت العبارة رقم (8) ترتبط الألعاب الحديثة باستمراريتها بمصدرالكهرباء ، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (116) بنسبة مئوية بلغت (77.3%) وبلغت كا2 (1.31*).

وهذه النتيجة تجيب على سؤال البحث الثانى والذى بنص على : أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الاجتماعية لدى طلاب مرحلة الأساس بولاية جبل أولياء ،

وذلك بان أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الإجتماعية لدى طلاب المرحلة الأساس بولاية جبل أولياء ممتاز وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- في الالعاب الشعبية تظهرصفات القيادة لدي الافراد.

-من خلال الالعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق.

-تمثل الالعاب الشعبية الاشباع النفسي والاجتماعي.

-تغرس الالعاب الشعبية روح التنافس وتعزيزالثقة بالنفس.

-الالعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة.

-في الالعاب الحديثة يميل الي العزلة عن المجتمع الخارجي اوحتي علي مستوي الاسرة.

-استخدام الالعاب الحديثة في تكونها تودي الي امراض القلب وضعف في النظر.

-تقوم الالعاب الشعبيةعلي اساس اجتماعي.

-الالعاب الحديثة ظاهرة من ظواهرالنشاط الاجتماعي.

-ترتبط الالعاب الحديثة باستمراريتها بمصدرالكهرباء .

وهذه النتيجة تؤكدها دراسة (.سارة أدم هارون..) والتي اشارت الي...العاب الشعبية ..اوعلاقتها بالعاب القوى

وتعزى الباحثة هذه النتيجةالى ....الالعاب الشعبية الحديثة لها تأثيرها السلبي على الاطفال في عدم الحركة والخمول وبالتالى لاترضي طموحهم الحركي الذى ينمى النواحى البدنية والمهارية ولها التأثير و حيوية وهي تبث السعادة والسرور لدى الطلاب

3-4 للإجابة على سؤال الدراسة الثالث والذى ينص على: : ما أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الفنية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ؟ قامت الباحثة باستخراج النسبة المئوية للتكرارات وكا2 والترتيب ، واعتمد الباحثة نسبة (50%) لقبول العبارة ، والجدول التالي رقم(3) يوضح ذلك

جدول رقم (3) بوضح النسبة المئوية والتكرارات وكا2 والترتيب

ثالثا محور : الاهمية الفنية للالعاب الشعبية

م	العبارة	التكرارات						كا2	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق			
		العدد	النسبة المئوية	العدد	النسبة المئوية	العدد	النسبة المئوية		
1	تهتم الالعاب الشعبية بالايقاع الحركي	105	%70	45	%30	0	%0	*24.00	6
2	تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية	104	69.3 %	28,7	%9.2	3	2%	*1.03	7
3	الالعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الاجتماعية والسلوكية	102	%68	45	%30	3	%2	*98.76	8
4	الالعاب الحديثة الانغماس فيها يودي الي ضياع الصلوات	112	74.7 %	38	25.3 %	0	%0	*36.5	5
5	بعض البرمجيات في الالعاب الحديثة تعززفي الطفل سلوك عدواني	102	%68	39	%26	9	%6	*90.12	9
6	الالعاب الشعبية وسيلة ترويح ودفع الرتابة	121	80.7 %	26	17.3 %	3	%2	*1.56	2
7	تعززالالعاب الشعبية قيم المساواة ولاتشعرالافراد بالدونية بعكس	120	%80	27	%18	3	%2	*1.52	3

	الالعاب الحديثة							
8	الالعاب الحديثة تستهلك الكثيرمن الوقت امامها وتؤدي الي الاجهاد	123	%82	27	%18	0	%0	61.4*	1
9	الالعاب الحديثة الاندماج فيها يودي الي تذبذب اوقات الاكل	119	79.3 %	28	18.7 %	3	%2	1.49*	4

ويلاحظ من نتائج الجدول أعلاه رقم () أن تقديرات العينة عن محور الاهمية الاجتماعية للالعاب الشعبية، جاءت على النحو التالى :-

اجابت العينة باوافق على (10) عباره بنسبة (100%) حيث تحصلت العبارة (8) على المرتبة الاولى والتى اشارت الى : الالعاب الحديثة تستهلك الكثيرمن الوقت امامها وتؤدي الي الاجهاد ، حيث بلغ تكرار الموافقة (123) بنسبة مئوية بلغت (82%) وبلغت كا2 (61.4*) ، وفى المرتبة الثانية جاءت العبارة رقم (6) من خلال الالعاب الشعبية وسيلة ترويح وذو افعال رتابة ، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (121) بنسبة مئوية بلغت (80.7%) وبلغت كا2 (1.56*)، وفى المرتبة الثالثة جاءت العبارة رقم (7) تعززالالعاب الشعبية قيم المساواة ولا تشعرالافراد بالدونية بعكس الالعاب الحديثة ، حيث بلغ تكرار الموافقة (120) بنسبة مئوية بلغت (80%) وبلغت كا2 (1.52*) وفى المرتبة الرابعة جاءت العبارة رقم (9) الالعاب الحديثة الاندماج فيها يودي الي تذبذب اقات الاكل ، حيث بلغ تكرار الموافقة (119) بنسبة مئوية بلغت (79.3%) وبلغت كا2 (1.49*) ، وفى المرتبة الخامسة جاءت العبارة رقم (4) الالعاب الحديثة الانغماس فيها يودي الي ضياع الصلوات ، حيث بلغ تكرار الموافقة (112) بنسبة مئوية بلغت (74.7%) وبلغت كا2 (36.5*) ، وفى المرتبة السادسة جاءت العبارة رقم (1) تهتم الالعاب الشعبية بالايقاع الحركي ، حيث بلغ تكرار الموافقة (105) بنسبة مئوية بلغت (70%) وبلغت كا2 (24.00*) ، وفى المرتبة السابعة جاءت العبارة رقم (2) تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية ، حيث بلغ تكرار الموافقة (104) بنسبة مئوية بلغت (69.3%) وبلغت كا2 (1.03*) ، وفى المرتبة الثامنة جاءت العبارة رقم (3) الالعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الاجتماعية والسلوكية ، حيث بلغ تكرار الموافقة (102) بنسبة مئوية بلغت (68%) وبلغت كا2 (98.76*) ، وفى المرتبة التاسعة جاءت العبارة رقم

(5) بعض البرمجيات في الالعاب الحديثة تعزز في الطفل سلوك عدواني، حيث بلغ تكرار عدم الموافقة (102) بنسبة مئوية بلغت (68%) وبلغت كا2 (90.12*) .

وهذه النتيجة تجيب على سؤال البحث الثالثوالذى بنص على : ما أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الفنية لدى طلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياء ،

وذلك بان أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الفنية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ممتاز وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- الالعاب الحديثة تستهلك الكثير من الوقت امامها تؤدي الي الاجهاد.

- الالعاب الشعبية وسيلة ترويح وذو افعال رتابة.

-تعزز الالعاب الشعبية قيم المساواة ولاتشعرالافراد بالدونية بعكس الالعاب الحديثة.

-الالعاب الحديثة الاندماج فيها يودي الي تذبذب اوقات الاكل.

-الالعاب الحديثة الانغماس فيها يودي الي ضياع الصلوات.

-تهتم الالعاب الشعبية بالايقاع الحركي

- تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية.

-الالعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الاجتماعية والسلوكية.

-بعض البرمجيات في الالعاب الحديثة تعزز في الطفل سلوك عدواني.

وهذه النتيجة تؤكدها دراسة (..محمد حسب الله ..ادريس....) والتي اشارت إلى .الالعاب الشعبية في تراث البجا بولاية البحر الاحمر ،

وتعزى الباحثة هذه النتيجة الى الالعاب الشعبية هي الاكثر تأثير على صفات القيادة وروح الجماعة لذلك فهي تعز ز الثقة باالنفس أكثر من الالعاب الحديثة كم أن ممارستها لجميع الأطفال في أي مكان وزمان بدون قيود

الفصل الخامس

الإستنتاجات والتوصيات والمقترحات وملخص البحث :-

مقدمة :-

انطلاق من أهداف الدراسة ، والتي هدفت إلى التعرف على دور الألعاب الشعبية من النواحي التعليمية ، والثقافية ، والأجتماعية ، والنفسية ، والفنية . سعت هذه الدراسة إلى استقصاء خبراء ومعلمي التربية البدنية والرياضة ، وتوضيح وجهه نظرهم في درجة من الأهمية .

ولإجراء هذه الدراسة استخدمت الدارسة البرنامج الاحصائي (الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) في معالجة البيانات الخاصة بالدراسة،

ومن خلال البرنامج تم إستخدام المعادلات الآتية :

١- النسبة المئوية .

٢- الانحراف المعياري والمتوسط لكل عبارة من عبارت المحور الخمسة .

٣- اختبار كا٢ .

لمعرفة آراء أفراد العينة حول عبارات محاور الاستبانة قامت الباحثة بفحص استجابات أفراد العينة حول جمع عبارات المحاور ، ومن ثم استخدمت اختبار (كا٢) ومقارنة نتيجة قيمة (كا٢) المحوسبة بقيمة (كا ٢) المقرؤة من الجداول الإحصائية أمام درجة الحرية ، وتحت مستوى دلالة ٥ ، ٠ ، ٠

أولا : تحليل فقرات الاستبانة وتفسيرها ومناقشتها :

5 ١ - الإستنتاجات :-

1-5	أهم النتائج
2-5	التوصيات
3-5	المقترحات
5-4	ملخص البحث
5-5	المراجع

الإستنتاجات

1-5 اهم النتائج :-

1- بأن ما أهمية الألعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جيب أولياء ممتاز بنسبة من خلال اجابات العينة التالية:-

- الألعاب الالكترونية الحديثة لا تعكس المتعة الحقيقية للتنافس مقارنة بالألعاب الشعبية .

- الألعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهى أسمى ما بسعى اليها الإنسان .

- الألعاب الشعبية تنمي روح الاندماج والتآلف .

- الألعاب الحديثة توصف بعدم الحركة مقارنة بالألعاب الشعبية .

- الألعاب الشعبية ترضى غرورالصغار بحب السلطة والإنتصار .

- الألعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة فى نفوس التلاميذ .

- تنمية روح التعاون الإجتماعى تتم بواسطة الالعاب الشعبية.

- الألعاب الحديثة تؤدى للإدمان الشديد لدرجة الهوس .

- الألعاب الشعبية لا تؤدى الى تشوهات قوامية للأطفال خاصة السلسة الفقرية .

2- بأن أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بولاية جبل أولياء ممتاز وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- في الألعاب الشعبية تظهرصفات القيادة لدي الأفراد .

- من خلال الألعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق .

- تمثل الألعاب الشعبية الإشباع النفسي والأجتماعي .

- تغرس الألعاب الشعبية روح التنافس وتعزيزالثقة بالنفس .

- الألعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة.

- في الألعاب الحديثة يميل إلى العزلةعن المجتمع الخارجي او حتي علي مستوي الاسرة.

-استخدامالالعاب الحديثة في تكونها تودي إ للا امراض القلب وضعف في النظر.

-تقوم الالعاب الشعبيةعلي اساسا جتماعي.

-الالعاب الحديثةظاهرة من ظواهر النشاط الاجتماعي.

-ترتبط الالعاب الحديثةباستمراريتها بمصدرا لكهرباء .

3- بان أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الفنية لدى طلاب المرحلة ا لاساس بمحلية جبل أولياء ممتاز وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- الالعاب الحديثةتستهلك الكثيرمن ا لوقت امامهاتؤدي الي الاجهاد.

- الالعا ب الشعبيةوسيلةترويح ودوافع الرتابة.

-تعززالالعاب الشعبية قيما لمساواة ولاتشعرالافراد بالدونية بعكس الالعاب الحديثة.

-الالعاب الحديثةالاندمج فيهايودي الي تزبذب اقات الاكل.

-الالعاب الحديثةالانغماس فيهايودي الي ضياع الصلوات.

-تهتم الالعاب الشعبيةبالايقاعالحركي

- تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية.

-الالعابالشعبيةتجمع بين الفائدةالاجتماعيةوالسلوكية.

-بعض البرمج الالعاب الحديثة تعزز في ا لطفل سلوك عدواني.

2-5 **التوصيات** :-

- زيادة الاهتمام الالعاب الشعبية البيئة في تنمية النواحى النفسية .
- زيادة الاهتمام الالعاب الشعبية البيئيةفي تنمية النواحى الاجتماعية.

- زيادة الاهتمام الالعاب الشعبية البيئية في تنمية النواحى الفنية

٤- ضرورة ممارسة الألعاب الشعبية علاج ناجح لظاهرة الخجل عند أطفال مرحلة الأساس ٠

٥- علي دور الحضانة والرياض المختلفة بالدوائر الحكومية والخاصة الاهتمام بالعاب الشعبية البيئية

4 - 3 المقترحات:

١-العمل على التعرف على جميع الالعاب الشعبية البيئية الموجودة في السودان وخارجها

٢- وضع برامج وخطط للمهرجانات المحلية والدولية

٣- العمل على تصميم برامج شعبية بيئية خاصة في مرحلة الاساس

٤- الاهتمام بالتلاميذ السودانيين بما لديهم من ذخيرة العاب شعبية بيئية ومحلية .

٥- إنشاء مراكز للألعاب الشعبية البيئية في جميع محليات ولاية الخرطوم

4- 3 ملخص البحث :

جاء هذا البحث بعنوان دراسة :

الدور الاجتماعي و النفسي للالعاب الشعبية البيئية ا لقديمة والالعاب الحديثةللطلاب امرحلة الاساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياء ،

وتكون من خمسة فصول تناول الدارسة في الفصل الأول خطة البحث والتي اشتملت على المقدمة ومشكلة الدراسة ,وتم فيها بيان أهمية المشكلة وأهدافه التى تمثلت فى : التعرف علىأهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية والاجتماغية الفنية لدى طلاب مرحلة الاساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياء ، كما تناول الفصل الأول أيضا إجراءات الدراسة والتي تضمنت مجتمعه وعينته التي تم اختيارها بطريقة عشوائية من من معلمي , وأداة جمع التي استخدمها الدارسة البيانات والتي تمثلت في الاستبانة وتضمنت أيضا المعالجات الإحصائية, وختم الباحثة الفصل لأول بمصطلحات البحث

اشتمل الفصل الثاني : الإطار النظري والدراسات السابقة على مباحث هى : .الالعاب الشعبية المفهوم والاهمية ، النواحى الاجتماعية و...النفسية، والدراسات السابقة

في الفصل الثالث تم تناول " إجراءات الدراسة " وبيان المنهج المتبع وكيفية اختيار العينة , وأداة جمع البيانات و تقنينها لتحديد صدقها وثباتها واختتم بتطبيق الدراسة وطريقة المعالجة الإحصائية للبيانات .

اشتمل الفصل الرابع على عرض ومناقشة نتائج البحث وأشتمل الفصل الخامس علي النتائج التي تم التوصل لها:

1- بان ما أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى النفسية لدى طلاب مرحلة الاساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل ولياء بنسبة عالية من خلال اجابات العينة التالية:-

- الالعا ب الالكترونيةالحديثة لاتعكس المتعةالحقيقيةللتنافس مقارنةبالالعاب الشعبية،

الالعاب الشعبية حالة من الاندماج والتألف ،

-الالعاب الحديثة توصف بعدمالحركةمقارنةبالالعاب الشعبية.

-الالعاب الشعبية ترضى غرورالصغاربحب السلطةوالانتصار.

-الالعااب الشعبيةتبث السعادةوالمسرفي نفوس التلاميذ.

-تنميةروح التعاون الاجتماعى تتم بواسطةالالعاب الشعبية.

-الالعاب الحديثةتؤدى للادمان الشديد لدرجةا لهوس.

-الالعاب الشعبية لاتؤدى الي بتشوهات قواميةللاطفال خاصةالسلسةالفقرية.

2- بان أهمية الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الأساس بمحلية جبل أولياء ممتاز وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- في الالعاب الشعبيةتظهرصفات القيادةلدي الافراد.

-من خلال الالعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق.

- تمثل الالعاب الشعبيةالاشباع النفسي والاجتماعي.

- تغرس الالعابالشعبيةروح التنافس وتعزيزالثقةبالنفس.

- الالعاب الحديثة باهظةالثمن ومكلفة.

- في الالعاب الحديثة يميل الي العزلةعن المجتمع الخارجي وحتيعلي مس تويالاسرة.

- استخدام الالعاب الحديثةفي تكونهاتودي الي امراض القلب وضعف في النظر.

- تقوم الالعاب الشعبيةعلي اساساجتماعي.

- الالعابا لحديثةظاهرةمنظواهرالنشاطالاجتماعي.

- ترتبط الالعاب الحديثةباستمراريتها بمصدرالكهرباء .

3- بان الدورالاجتماعي والنفسي الالعاب الشعبية والبيئية فى تنمية النواحى الفنية لدى طلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياءعالية وبنسبة (100%) وذلك من خلال اجابات العينة التالية :-

- الالعاب الحديثةتستهلك الكثيرمن الوقت امامهاتؤدي الي لاجهاد.

- الالعاب الشعبيةوسيلةترويح ودوافع الرتابة.

- تعززالالعاب الشعبيةقيمة المساواة ولاتشعرالافراد بالدونيةبعكس الالعاب ا لحديثة.

- الالعاب الحديثةالاندماج فيهايودي الي تذبذب اقات الاكل.

- الالعاب الحديثةالانغماس فيهايودي الي ضياع الصلوات.

- تهتم الالعاب الشعبيةبالايقاعالحركي

- تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية.

- الالعاب الشعبيةتجمع بين الفائدةالاجتماعيةوالسلوكية.

- بعض البرمج في الالعاب الحديثةتعزز في ا لطفل سلوك عدواني.

المصادر والمراجع

أولا: المصادر

- القران الكريم

ثانيا : المراجع

١- عبدالرازق الطائ ، ،جامعة الفاتح ، عمان ،د،ت ١٩٩٩ ،التربية البدنية والرياضة في التراث الاسلامي٠

٢- محمد متولي قنديل ، و رمضان مسعد بدوي ، الالعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، عمان ، الاردن ٠

٣- حسن على رخا ، ، ١٩٤٦م سلسلة المصباح. والعاب سودانية ٠

٤-.ا لغالى الحاج محمد ، ٢٠٠٧م ، التربية البدنية والرياضة للحلقتان الثانية والثالثة لمدارس الموهبة والتميز ٠

٥- عبد اللطيف وآخرون ، ١٩٩٥م ٠

٦- بلقيس ومرعي ، ١٩٨٧ م٠

٧- محمد محمود الحيلة ، ٢٠٠٧م ، الألعاب النربوية وتقنيات إنتاجها

٨- آمين أنور الخولى ،أسامة كامل راتب ، ١٩٩٨م التربية ا لحركية للأطفال٠

٩- حسن أحمد الشافعي ١٩٩٨، تايخ التربية البدنية في المجتمعين ، العربى ، الدولى

١٠- عصام الدين متولي عبدالله ، ٢٠١١م أسس وبرامج التربية البدنية ،٠

١١- عبد اللهالطيف الدليشى ، ا لألعاب الشعبية في البصرةا ، بدون تاريخ ٠

12- عباس سليمان السباعي ٢٠٠٤م ،أغاني الأطفال الشعبية (قرية ام جر الغربية٠

13 - فاتن محمد شريف ، ٢٠٠٨م ، الثقافة والفلكلور

14- مفتي إبراهيم حمأد ، ٢٠٠٠م. طرق تدريس ألعاب الكرات ٠

١٥- جوليان برانتونى ، ٢٠٠١م ، االتربية النفسحركية والبدنية والصحية في رياض الأطفال ٠

٠١٦ آمين أنور الخولى ، أسامة كامل رانب ، ١٩٨٥ م التربية الحركية للطفل ٠

١٧- محمد عبدالرحيم عدس - عدنان عارف ١٩٩٩م ٠

١٨- عصام أنور ، ٢٠٠١م.

ثانيا : الرسائل العلمية :-

١- دراسة مامور كنجي سلوب. عبدالرحمن عبدالباسط وآخرون التربية البدنية

للأطفال ، مكتبة الحلبى ، السعودية ، ٢٠٠٦م ٠'

٢- دراسة محمد حسب الله ، الالعاب الشعبية الحركية في تراث البجا ، ماجستير غير منشور ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، ٢٠٠٦م

٣- دراسة عبد اللطيف الدليش ، الألعاب الشعبية الحركية في البصرة بدون تاريخ ، ورقة علمية ، بغداد ، بدون تاريخ ٠

٤- دراسة عباس سليمان ، أغانى الأطفال الشعبية في أم جر الغربية ، رسالة ماجستير ، غير منشور ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ٠

٥- دراسة سارة هارون ادم ، الألعاب الشعبية بمنطقة جبال النوبة وعلاقتها ببعض مسابقات العاب القوي ، ماجستير ، غير منشور ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ٢٠٠١٤م

٦- دراسة ادريس جردات ، الدلالة التربوية للألعاب الشعبية الفلكورية في فلسطين ، ١٩٩٥ م ٠

٧- دراسة مريم قويبرر ،اثر الألعاب الكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ،ماجستير ، منشور ، ٢٠١١ - ٢٠١٢م ٠

٨- دراسة احمد فلاق ،حول الطفل الجزائرى والعاب الفيديو ، دكتورة ، منشورة ، ٢٠٠٨- ٢٠٠٩ م٠

٩- دراسة وليد كمال ،أثر استخدام الالعاب الصغيرة في تطوير قدرات الادراك الحسى الحركي لتلاميذ المرحلة الابتدائي بعمر ٦-٧ سنوات ، ٢٠٠١م

١٠- دراسة المصرى وليد احمد ، دراسة تحليلة لطبيعة العلاقة بين اللعب وتاثيره في شخصية أطفال السادسة، دكتورة ، منشور ، ١٩٩٩م

١١- دراسة خليفة أحمد محمد ، العاب الصبية ةالاطفال في السودان ، غير منشور ، ١٩٧٦م

١٢-دراسة القيسي ،نوري حمودي والعبيدي ، صلاح ،لعب الأطفال في لسان العرب ،منشور

رابعا : المجلات العلمية والدوريات :-

١- مجلة العربي -الجديد -الخرطوم -٤يونيو ٢٠١٥م٠

٢-جريدة الخليج - مارس 2016 م ٠

٣- مجلة جامعة دمشق المجلد ٢٨ يونيو٢٠١م٠

٤- مجلة تربوية محكمة ،معهد التربية التابع للانوروا ، عمان ، الأردن ، 999٠

٥- ندوة التربية الرياضية عند العرب يقيمها مركز أحياء التراث العلمي العربي ، جامعة بغداد 1988٠

٦- مجلة مركز التراث الشعبي ،قطر ،عدد٣٥،ص٥٤

7- جريدة الجزيرة 2020 م

خامسا : الشبكة العالمية للمعلومات

1 - وكبيديا٠

2- الموسوعة الحرة٠

الملاحق

ملحق رقم (١)

قائمة بأسماء المحكمين

الرقم	الأسم	الدرجة العلمية	التخصص	مكان العمل
١	البروف / أحمد ادم أحمد	عميد كلية التربية البدنية والرياضة	التربية البدنية والرياضة	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
٢	الدكتور / الطيب حاج ابراهيم	استاذ مشارك	التربية البدنية والرياضة	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
٣	الدكتورة / أمال محمد إبراهيم	دكتور مشارك	تنظيم وادارة	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
٤	الدكتور / مكي فضل المولي مرحوم	استاذ مشارك	التربية البدنية والرياضة	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
٥	الدكتورة /عفاف علقم	استاذ مشارك	النربية البدنية والرياضة	جامعة السودان للعلوم التكنولوجيا
٦	الدكتور / صلاح جابر قرين	استاذ مشارك	التربية البدنية	جامعة السودان للعلوم

			والرياضة	والتكنولوجيا
٧	الدكتور / السر محمد علي	دكتور	التربية البدنية والرياضة	ولاية الخرطوم
٨	الدكتور / محمود يعقوب محمود	مركز الجودة	التربية البدنية والرياضة	جامعة النيلين
٩	"الدكتور / عوض يس أحمد	بروفيسر	التربية البدنية والرياضة	جامعة النيلين ٠
١٠	الدكتور/ حاكم يوسف الضؤ٠	رئيس قسم التربية المدرسية	التربية البدنية والرياضة	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ٠

ملحق رقم (٢)

بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة السودان للعلوم. والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

كلية التربية البدنية والرياضة

قسم الادارة الرياضية

الاستبانة في صورتها الأولي

الأ**ستبانة موجهة إلى ومعلمي مرحلة الأساس بوزارة التربية والتعليم بولاية الخرطوم** بمحلية جبل أولياء

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ٠٠٠ وبعد :

تضع الباحثة بين ايدكم هذه الاستبانة بغرض الاستفادة من نتاجها في بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراة في (فلسفة التربية البدنية والرياضة)

بعنوان :

(الدور الأجتماعي والنفسي للالعاب الشعبية البيئية القديمة والالعاب الحديثة لطلاب مرحلة الاساس بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياء) ٠

ونظرا لما توافر لديكم من خبرة في هذا المجال واثراء للبحث العلمي أرجو شاكرة التفضيل بالاجابة عنها بدقة وموضوعة ، وذلك بوضع علامة (✓) امام الخيار الذي يعيبر عن رايك ،، والمعلومات التى ستدلي بها لغرض البحث العلمى فقط ٠

هذه الاستبانة تحتوي على اربعة محااور ٠

شاكرة لكم حسن تعاونكم وكريم استجابتكم ٠

وجزاكم الله خير الجزااء ٠

الباحثة : آمنة إبراهيم أبوالقاسم محمد أحمد

٠٩٢٧٠٤٧٨٥٧جوال :-

اولا: البيانات الشخصية

١/ الاسم : (اختياري.) :-

. . . . . .

ضع علامة (✔) أمام ما يناسبك:

٢/ النوع. : ذكر. ( ). ٠ أنثي ( ) ٠

٣/ الموهل العلمي : بكالاريوس ( ) ٠ ماجستير ( ) ٠

دكتوراة ( ) استاذ مشارك ( ) ٠ استاذ. دكتور ( ) ٠

٤/ التخصص في الميدان :

التربية البدنية والرياضة ( ) الادارة الرياضية ( )

التربية البدنية المدرسية ( ) الاعلام الرياضي ( ) ٠

التدريي الرياضي ( ) ٠

٥/ عدد سنوات الخبرة :

اقل من 10 سنوات ( ) من ١٠ الى ٢٠ ( ) ٠

من ٢١ الى. ٣٠ ( ) من ٣١ سنة فاكثر. ( ) ٠

٦/ الدورات التدربية في مجا ل التخصص :

دورة واحدة ( ). ٠ دورتان. ( ) ٠

٣/ دورات ( ) ٠ ٤ دورات ( ) ٠

المقياس. : (اوافق - محايد - لا أوفق) ٠

ثانيا : محاور الاستبانة :

المحور الاول: ٠

: ما أهمية اللالعاب الشعبية و البيئية من تنمية النواحي الاجتماعية

تساهم الالعاب في التنوع الثقافي والبيئات المحلية ٠	اوافق	محايد	لا اوافق
معرفة العادات والتقاليد في المجتمعات المحلية ٠			
يصنف بعض المهتمين بالرياضة الالعاب الشعبية ضمن الالعاب الصغيرة للتشابه القائم بينهما ٠			
الالعاب الشعبية تراث ثري بالعادات والفوائد			
الالعاب الحديثة تعزل الطفل عن الواقع وتصور العالم كالعبة ٠			
الالعاب الحديثة تعمل على رفع الثقافة التقنية للاطفال وموكبة التطور ٠			
الالعاب الحديثة اصبحت لها منافسات محلية وعالمية ذات عائد مادي ٠			
الالعاب الحديثة تملأ اوقات الفراغ لديه والانصراف عن التفكير. في اشياء سالبة ٠			
الالعاب الحديثة تشارك بها عبر الشبكة العنكبوتية بحيث لاتتطلب اقامة وسفر ٠			
الالعاب الحديثة تحفز التفكير وتخمل البدن٠			

المحور الثاني:-

ما الأهمية الالعاب الشعبية البيئية من النواحي النفسية ٠

العبارة	أوفق	محايد	لاأوفق
الالعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة في نفوس التلاميذ ٠			
الالعاب الشعبية تحيي روح الاندماج والتآلف ٠			
الالعاب الشعبية تنمي روح التعاون الاجتماعي			
الالعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهي أسمي ما يسعى إليها الإنسان ٠			
الالعاب الحديثة ترضي غرور الصغار بحب السلطة والانتصار ٠			
الالعاب الحديثة لاتعكس المتعة الحقيقية للتنافس ٠			
الالعاب الحديثة تودي الى الادمان الشديد لدرجة الهوس ٠			
الالعاب الحديثة توصف بعدم الحركة والنشاط ممايساعد على الخمول ٠			
الالعاب الحديثة تودى الى تشوهات قوامية في السلسلة الفقرية لدى الاطفال ٠			

المحور الثالث : -

ماالأهمية الالعاب الشعبية البيئية من النواحي الثقافية:

في الالعاب الشعبيةتظهر صفات القيادة لدى الافراد ٠	اوافق	محايد	لا اوافق
من خلال الالعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق ٠			
تقوم الالعاب الشعبية على اساس اجتماعي ٠			
تمثل الالعاب الشعبية الاشباع النفسي والاجتماعي ٠			
تغرس الالعاب الشعبية روح التنافس وتعزيز الثقة بالنفس٠			
الالعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة ٠			
استخدام الالعاب الحديثة في تكونها تودي الى امراض القلب وضعف في النظر ٠			
ترتبط الالعاب الحديثة باستمراريتها بود مصدر الكهرباء ٠			
في الالعاب الحديثة يميل الى العزلة عن المجتمع الخارجي او حتى على مستوى الاسرة ٠			
الالعاب الحديثة ظاهرة من ظواهر النشاط الاجتماعي ٠			

المحور الرابع - :

ماالأهمية اللالعاب الشعبيةالبيئية من الناحية الفنية

العبارة	أوفق	محايد	لاأوفق
تهتم الالعاب الشعبية بالايقاع الحركي ٠			
تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية ٠			
الالعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الاجتماعية والسلوكية ٠			
الالعاب الحديثة الانغماس فيها يودي الى ضياع الصلوات ٠			
بعض البرمجيات في الالعاب الحديثة تعزز في الطفل سلوك عدواني ٠			
الالعاب االشعبية وسيلة ترويح ودفع الرتابة ٠			
تعزز الالعاب الشعبية قيم المساواة ولاتشعر الافراد بالدونية بعكس الالعاب الحديثة ٠			
الالعاب الحديثة تستهلك الكثير من الوقت أمامها تؤدي الى الاجهاد ٠			
الالعاب الحديثة الاندماج فيها يودي الى تذبذب اقات الاكل ٠			

ملحق رقم (٣)

الاستبانة في الصورة النهائية

بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة السودان للعلوم. والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

كلية التربية البدنية والرياضة

قسم الادارةالرياضية

الأ**ستبانة موجهة إلى معلمي بوزارةالتربية والتعليم بولاية الخرطوم** بمحلية جبل أولياء

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ٠٠٠ وبعد :

تضع الباحثة بين ايدكم هذه الاستبانة بغرض الاستفادة من نتاجها في بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراة في (فلسفة التربية البدنية والرياضة)

بعنوان:-

(ألدورالإجتماعي والنفسي للالعاب الشعبية البيئية القديمةوالالعاب الحديثة بولاية الخرطوم بمحلية جبل أولياء)٠

ونظرا لما توافر لديكم من خبرة في هذا المجال واثراء للبحث العلمي

أرجو شاكرة التفضيل بالاجابة عنها بدقة وموضوعة ، وذلك بوضع علامة (✓) امام

الخيار الذي يعيبر عن رايك ،، والمعلومات التى ستدلي بها لغرض البحث العلمى فقط ٠

هذه الاستبانة تحتوي على أربعة محااور ٠

شاكرة لكم حسن تعاونكم وكريم استجابتكم ٠

وجزاكم الله خير الجزااء ٠

الباحثة : آمنة إبراهيم أبوالقاسم محمد أحمد

اولا: البيانات الشخصية

١/ الاسم : (اختياري.) :-

. . . . . .

ضع علامة (✔) أمام ما يناسبك:

٢/ النوع. : ذكر. ( ). ٠ أنثي ( ) ٠

٣/ الموهل العلمي : بكالاريوس ( ) ٠ ماجستير ( ) ٠

دكتوراة ( ) استاذ مشارك ( ) ٠ استاذ. دكتور ( ) ٠

٤/ التخصص في الميدان :

التربية البدنية والرياضة ( ) الادارة الرياضية ( )

التربية البدنية المدرسية ( ) الاعلام الرياضي ( ) ٠

التدريي الرياضي ( ) ٠

٥/ عدد سنوات الخبرة :

اقل من 10 سنوات ( ) من ١٠ الى ٢٠ ( ) ٠

من ٢١ الى. ٣٠ ( ) من ٣١ سنة فاكثر. ( ) ٠

٦/ الدورات التدريبية في مجا ل التخصص :

دورة واحدة ( ). ٠ دورتان. ( ) ٠

٣/ دورات ( ) ٠ ٤ دورات ( ) ٠

المقياس. : (اوافق - محايد - لا أوفق) ٠

ثانيا : محاور الاستبانة :

المحور الاول:

ما أهمية للالعاب الشعبية البيئية من النواحي التعليمية ٠

العبارة	اوافق	محايد	لا اوافق
الالعاب الشعبية تعلم مهارات اللغة من خلال اللعب ٠			
اللعب الحر في الساحات الخارجية ينمى الذكاء ٠			
الالعاب الشعبية تعلم الفرد التعرف على البيئة المحلية ٠			
الالعاب الشعبية يتعلم من خلالها الفرد النظام			
يتمتع الفرد من خلال الالعاب الشعبية بالحرية ٠			
الالعاب الحديثة تغرس العنف وحب التملك فى الطفل ٠			
الالعاب الحديثة تمارس في المنازل والاماكن المغلقة ٠			
تعمل الالعاب الحديثة عى تشتيت الذهن والانتباه			
تمارس الالعاب الحديثة لطفل لوحده ولاتحتاج الى فريق ٠			
الالعاب الحديثة تنمي صفة التحدى لدى الطفل ٠			

المحور الثاني :

ما هي أهمية اللالعاب البيئية من تنمية النواحي الاجتماعية

تساهم الالعاب في التنوع الثقافي والبيئات المحلية ٠	اوافق	محايد	لا اوافق
معرفة العادات والتقاليد في المجتمعات المحلية ٠			
يصنف بعض المهتمين بالرياضة الالعاب الشعبية ضمن الالعاب الصغيرة للتشابه القائم بينهما ٠			
الالعاب الشعبية تراث ثري بالعادات والفوائد			
الالعاب الحديثة تعزل الطفل عن الواقع وتصور العالم كالعبة ٠			
الالعاب الحديثة تعمل على رفع الثقافة التقنية للاطفال وموكبة التطور ٠			
الالعاب الحديثة اصبحت لها منافسات محلية وعالمية ذات عائد مادي ٠			
الالعاب الحديثة تملأ اوقات الفراغ لديه والانصراف عن التفكير. في اشياء سالبة ٠			
الالعاب الحديثة تشارك بها عبر الشبكة العنكبوتية بحيث لاتتطلب اقامة وسفر ٠			
الالعاب الحديثة تحفز التفكير وتخمل البدن٠			

المحور الثالث :

ما أهمية الالعاب الشعبية البيئية من النواحي النفسية ٠

العبارة	أوفق	محايد	لاأوفق
الالعاب الشعبية تبث السعادة والمسرة في نفوس التلاميذ ٠			
الالعاب الشعبية تحيي روح الاندماج والتآلف ٠			
الالعاب الشعبية تنمي روح التعاون الاجتماعي			
الالعاب الشعبية مرتبطة بالحرية وهي أسمي ما يسعى إليها الإنسان ٠			
الالعاب الحديثة ترضي غرور الصغار بحب السلطة والانتصار ٠			
الالعاب الحديثة لاتعكس المتعة الحقيقية للتنافس ٠			
الالعاب الحديثة تودي الى الادمان الشديد لدرجة الهوس ٠			
الالعاب الحديثة توصف بعدم الحركة والنشاط ممايساعد على الخمول ٠			
الالعاب الحديثة تودى الى تشوهات قوامية في السلسلة الفقرية لدى الاطفال ٠			

المحور الرابع :

ماأهمية الالعاب الشعبية البيئية من النواحي الثقافية:

في الالعاب الشعبيةتظهر صفات القيادة لدى الافراد ٠	اوافق	محايد	لا اوافق
من خلال الالعاب الشعبية تظهر روح الجماعة والعمل كفريق ٠			
تقوم الالعاب الشعبية على اساس اجتماعي ٠			
تمثل الالعاب الشعبية الاشباع النفسي والاجتماعي ٠			
تغرس الالعاب الشعبية روح التنافس وتعزيز الثقة بالنفس٠			
الالعاب الحديثة باهظة الثمن ومكلفة ٠			
استخدام الالعاب الحديثة في تكونها تودي الى امراض القلب وضعف في النظر ٠			
ترتبط الالعاب الحديثة باستمراريتها بود مصدر الكهرباء ٠			
في الالعاب الحديثة يميل الى العزلة عن المجتمع الخارجي او حتى على مستوى الاسرة ٠			
الالعاب الحديثة ظاهرة من ظواهر النشاط الاجتماعي ٠			

المحور الخامس :

ما هي أهمية اللالعاب الشعبيةالبيئية من الناحية الفنية

العبارة	أوفق	محايد	لاأوفق
تهتم الالعاب الشعبية بالايقاع الحركي ٠			
تهتم الالعاب بالاغاني الشعبية ٠			
الالعاب الشعبية تجمع بين الفائدة الاجتماعية والسلوكية ٠			
الالعاب الحديثة الانغماس فيها يودي الى ضياع الصلوات ٠			
بعض البرمجيات في الالعاب الحديثة تعزز في الطفل سلوك عدواني ٠			
الالعاب االشعبية وسيلة ترويح ودفع الرتابة ٠			
تعزز الالعاب الشعبية قيم المساواة ولاتشعر الافراد بالدونية بعكس الالعاب الحديثة ٠			
الالعاب الحديثة تستهلك الكثير من الوقت أمامها تؤدي الى الاجهاد ٠			
الالعاب الحديثة الاندماج فيها يودي الى تذبذب اقات الاكل ٠			