دار المنظومة
DAR ALMANDUMAH
الرواد في قواعد المعلومات العربية

العنوان:	دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة
المصدر:	مجلة الطفولة والتنمية
الناشر:	المجلس العربى للطفولة والتنمية
المؤلف الرئيسي:	ابن عامر، سكينة إبراهيم
المجلد/العدد:	مج 5, ع 18
محكمة:	نعم
التاريخ الميلادي:	2011
الشهر:	أكتوبر
الصفحات:	47 - 83
رقم MD:	146834
نوع المحتوى:	بحوث ومقالات
قواعد المعلومات:	EduSearch
مواضيع:	العولمة، الأطفال، الهوية الذاتية، علم النفس التربوي، الألعاب الشعبية، الهوية الثقافية، العالم العربي
رابط:	http://search.mandumah.com/Record/146834

© 2021 دار المنظومة. جميع الحقوق محفوظة.
هذه المادة متاحة بناء على الإتفاق الموقع مع أصحاب حقوق النشر، علما أن جميع حقوق النشر محفوظة. يمكنك تحميل أو طباعة هذه المادة للاستخدام الشخصي فقط، ويمنع النسخ أو التحويل أو النشر عبر أي وسيلة (مثل مواقع الانترنت أو البريد الالكتروني) دون تصريح خطي من أصحاب حقوق النشر أو دار المنظومة.

دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة

د. سكينة إبراهيم بن عامر*

مقدمة في حب الانتماء

ما زال بيتنا الكبير قائمًا برغم أننا هجرناه وسكنا في عمارات حديثة، وما زالت جنباته تضج بصخبنا ومرحنا الذي لا يحده شيء، برغم الصمت المطبق على أركان، وما زالت آثار أيدينا على جدرانه تشي بفرحنا النابع من القلب، وأعيننا تشتعل حنينًا عندما نجتمع معًا أبناء وبنات عمومة برغم تقدمنا في العمر. فنحن جيل محظوظ ضمنا بيت جدنا الواسع الرحب ذات يوم، وما زلنا نمتلك كنزًا ثمينًا من الذكريات نسترجعها كلما اجتمعنا؛ فنتذكر أيامًا أمضيناها معًا، كنا فيها نعيش ألعابًا جماعية رائعة تمتلئ بالحكاية والأنشودة والنغم والتعبيرات، فهي ليست ألعابًا جامدة محددة بقواعد وأساليب وخطوات ثابتة لا تقبل التغيير، ولا هي ألعاب مقيدة بوقت وأجهزة وأدوات، ولا هي ألعاب معقدة لا نقدر أن نمارسها إلى باستخدام (الكاتالوجات)، بل هي مغامرة متصلة نابعة من خيالنا، ومنفلتة من عبقريتنا وتفتح آفاقنا. لذا كنا نصبغ الحياة على كل ما تقع عليه أيدينا، ونحيا عالما خاصًا بنا يضج بالعلاقات الودية، والتفاعلات والمنافسات والأخلاقيات السمحة؛ فتعلمنا من هذه الألعاب حقوقنا وتمسكنا بها، وتبينا منها واجباتنا إزاء المجتمع فالتزمنا بها، وحرصنا على احترامها، عندها عرفنا معاني الصدق، والوفاء،

* قسم الإعلام/ جامعة قاريونس.

والالتزام. وعرفنا كيف نتعامل مع متطلبات الحياة باتزان، ثم نمينا أجسادنا بالحركة والنشاط، والهواء النقي الذي نستنشقه حينما نمارس ألعابنا الشعبية في الساحات والحواري والأركان المتسعة التي كنا ننطلق بين أرجائها الرحبة، والمرحبة بنا. يومها كانت اللعبة الشعبية أساس نشاطنا اليومي، نمارسها وفقًا للعدد المتجمع منا، ووفقًا للموسم الذي نكون فيه، ونحددها بناء على ما نملكه من أشياء وأدوات، وليس الأمر هكذا فقط؛ فلكل وقت ألعابه، ولكل لعبة قوانينها وأصحابها، بل أبطالها الذين لا يشق لهم غبار؛ نحن، والحمد لله، جيل محظوظ استطاع أن يلحق بقطار الألعاب الشعبية في آخر لحظة، وأن نستمتع بممارستها، لقد كنا نمتلك طفولة جميلة رائعة، استمددنا منها هويتنا وذاتيتنا وشخصيتنا المتميزة، لقد حافظنا في أعماقنا على ذاكرتنا الخاصة، فهل أطفالنا مثلنا الآن؟ صحيح أنهم أسعد حظًا، تقنيًا وماديًا، منا، فهم يمتلكون ألعابًا متنوعة ومذهلة، ويتفوقون علينا بتنوع ألعابهم الإلكترونية التي تفتح أمامهم أفقا لا حدود له، وهم يمتلكون فرصًا أفضل بإطلاعهم على كل ما في العالم واتصالهم بقاعدة أوسع من الأصدقاء. إنهم يلعبون جالسين أمام أجهزة تريحهم من كل مشقة أو تعب؛ إنهم مرفهون، يمتلكون مصباح علاء الدين، وخاتم سليمان، ويعيشون عصر تفجر المعلومات، والتقدم التقني، وهم جزء من مجتمع عالمي شامل فيه الفروق الفردية، ويصير فيه الواحد جزءًا من الكل، وتتلاشى الذاتية فيه؛ إنهم أبناء العولمة. ولكن هل هم سعداء مثلما كنا نحن؟ وهل يستمتعون بألعابهم على شاشات الكمبيوتر، وعلى شبكة المعلومات، مثلما استمتعنا نحن بألعابنا الشعبية الجماعية؟ وهل فعلاً ستكون لهم ذكريات مرحة يستعذبون تذكرها في كبرهم، ويستعرضونها على أبنائهم وأحفادهم، ويخبرونهم، كما نفعل نحن الآن، بأنهم لا يملكون ألعابًا مثيرة مثلهم؟ نحن لا نعلم، فقد سبق أن انتقد الأهل ألعابنا واعتبروا زمانهم أفضل من زماننا. ولكن أمرنا- إلى حد ما- مختلف عن أطفالنا؛ فنحن- إلى حد كبير- مازلنا امتدادًا لأهلنا، احتفظنا بهويتنا وذاتيتنا، واستطعنا أن نكون جزءًا من تراثنا الحضاري، نعيشه ونمارسه ونحتفظ به،

فهل يتمكن أطفالنا من الاحتفاظ بهويتهم الذاتية اليوم؟ وهل يقدرون على الحفاظ على تواصل تراثنا العربي مع الأجيال القادمة في ظل إفرازات العولمة التي تنسخ الثقافات المحلية وتستبدلها بثقافة الأقوى؟ بل كيف بإمكاننا استخدام اللعبة الشعبية كمكون ثقافي حي ومحبب في الحفاظ على الهوية الذاتية لأطفالنا؟ تساؤلات عدة تحاصرنا ومنها تنطلق هذه الدراسة التطبيقية التي تحاول الإجابة عن هذه التساؤلات، والبحث عن الهوية الذاتية لأطفال العرب، انطلاقا من معرفة مدى انتشار الألعاب الشعبية في الوطن العربي، ومدى احتفاظ الطفل العربي بلعبته وممارسته لها، واستمرار معرفته بها، بالإضافة إلى الكشف عن دور الألعاب الشعبية في الحفاظ على هوية الطفل العربي في ظل إفرازات العولمة وتأثيراتها المباشر في حياته وثقافته وسلوكه وتعامله مع الأقران في المجتمع.

المنهجية العامة للدراسة

الأهداف العامة

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق مجموعة من الأهداف تتمثل في الآتي:

١- التعرف على مدى انتشار بعض الألعاب الشعبية المشتركة على مستوى الوطن العربي، وواقع تعامل الطفل العربي مع هذه الألعاب ومدى ممارسته لها.

٢- تحديد مصادر المعلومات التي يتعامل معها الطفل، ودروها في إمداده بثقافات المجتمعات الأخرى وألعابها، ومدى تأثيرها في المستقبل الثقافي للمجتمع ككل.

٣- كيفية استخدام اللعبة الشعبية وتطويرها وعصرنتها للحفاظ على الهوية الثقافية للطفل العربي، ونشرها بين الأطفال في أنحاء العالم.

تساؤلات الدراسة وفروضها

في إطار الأهداف السابقة، تم وضع تساؤل رئيس للدراسة يتمثل في الآتي:

"ما دور اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل العربي في ظل إفرازات العولمة؟

وقد انبثقت عن هذا التساؤل مجموعة من التساؤلات الفرعية، وذلك كالآتي:

١- ما أهمية اللعبة الشعبية في تربية الطفل والحفاظ على ثقافته وهويته الذاتية؟

٢- ما مدى انتشار الألعاب الشعبية المشتركة بين أطفال الوطن العربي؟

٣- ما آثار العولمة على الهوية الثقافية العربية ونتائجها؟

كما تنطلق الدراسة أيضًا من فرض رئيس ينص على أن:

(هناك علاقة ارتباطية قوية بين ممارسة الطفل الألعاب الشعبية، وانتمائه لثقافته المحلية.)

حيث انطلقت عن هذا الفرض مجموعة فروض فرعية كالآتي:

١- توجد علاقة ارتباطية ضعيفة بين معرفة الأطفال لبعض الألعاب الشعبية المرفقة مع الاستبيان، وبين معرفة الكبار لهذه الألعاب.

٢- توجد علاقة ارتباطية ضعيفة بين أساليب ممارسة الألعاب الشعبية المرفقة مع الاستبيان، وبين الأطفال والكبار.

٣- تؤثر نوعية الوسيلة الإعلامية التي يتعرض لها الطفل في معرفته وممارسته الألعاب الشعبية.

٤- يؤدي التراجع في الاهتمام بالألعاب الشعبية وممارستها من قبل الأطفال إلى تراجع في انتمائهم إلى ثقافتهم المحلية؟

التعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة:

١- الألعاب الشعبية:

يقصد بالألعاب الشعبية "كل لعبة يمارسها العامة من المهد غلى الحد، وهي مثل أشكال الفلكلور الأخرى يتوارثها الناس عبر الأجيال كنوع من التقاليد الشعبية، وهم يغيرون منها، أو يحرفون فيها، ومع ذلك تتغير ببطء شديد، وتتميز الألعاب الشعبية بالموافقة والتلقائية." (حسين عبد الحميد أحمد رشوان، ١٩٩٣، ١٤٢). ويستخدم مصطلح الألعاب الشعبية في الدراسة الحالية للدلالة على ألعاب الأطفال المتوارثة من الأجيال السابقة، التي تتدرج في ممارستها مع نمو الطفل وتقدمه في العمر؛ حيث تبدأ بالألعاب التي تمارسها الأم مع طفلها لتعليمه أساسيات تحريك أطرافه ورفعه في الهواء، وتعليمه العلاقات الأسرية، وتتطور إلى أن تصل إلى الألعاب المركبة كالجري والتوازن والاختباء.

٢- العولمة:

تعرف العولمة بأنها "إزالة الحدود الاقتصادية والمعرفية والثقافية بين الدول ليصبح العالم أشبه بسوق موحدة كبيرة تضم عدة أسواق ذات خصائص ومواصفات تعكس خصوصية أقاليمها. وتعتبر العولمة ظاهرة بشرية وموضوعية تعيشها دول العالم كل بقدر نصيبه من المؤشرات المذكورة آنفًا، ولذا يمكن النظر إلى العولمة في مضمونها الموضوعي باعتبارها حالة تاريخية ناتجة عن تطور عالم البشرية ككل، أسهمت فيها جميع حضاراتها وشعوبها." (بثينة حسين عمارة، ٢٠٠، ١٣) ويستخدم مصطلح العولمة في هذه الدراسة للإشارة إلى التأثيرات الثقافية التي يتعرض لها الطفل العربي نتيجة تعامله مع الثقافات الأخرى من خلال استخدامه لوسائل الاتصال وشبكات المعلومات التي تؤثر في مكونات ثقافته العربية الموروثة عن الأجيال السابقة.

٣- الهوية الثقافية:

هي مجموعة السمات التي تتصف بها جماعة من الناس في فترة زمنية معينة، وتولَّد الإحساس لدى الأفراد بالانتماء إلى شعب معين، والارتباط بوطن معين، والتعبير عن مشاعر الاعتزاز والفخار بالشعب الذي ينتمي إليه هؤلاء الأفراد "عصام حسين أحمد حسين، ١٩٩١، ١٢" ويستخدم مصطلح الهوية الثقافية في هذه الدراسة للإشارة إلى مكونات شخصية الطفل العربية التي تحدد سماته الثقافية المتميزة، النابعة من ثقافته العربية، ودينه الإسلامي.

منهج الدراسة

تقع هذه الدراسة في إطار الدراسات الوصفية؛ حي تحتوي على جزءين متميزيْن ومتكامليْن فقد اعتمدت في الجزء الأول الذي يهدف إلى التعرف على مدى انتشار اللعبة الشعبية في الوطن العربي، على الدراسات السسيولوجية، باستخدام الخريطة التراثية كأداة لجمع وعرض ومقارنة المعلومات. (محمد الجوهري، ١٩٨٨، ٢٢٤- ٢٢٥) وذلك من خلال دراسة انتشار بعض الألعاب الشعبية في الوطن العربي عبر المكان؛ بحيث تم تحديد التوزيع المكاني للألعاب الشعبية التي كانت تمارس في الماضي، وصولاً إلى التحليل التاريخي لهذه الألعاب، وتفسير عوامل التشابه والاختلاف بين عناصر كل لعبة في الوقت الحاضر وفي الماضي. وفي هذا الإطار تم اختيار لعبتين ذاتي جذور مشتركة بين أبناء الوطن العربي هما لعبتا (المقلاة) و(الحجلة) بالإضافة إلى لعبة (الدوامة) باعتبارها من الألعاب الشعبية التي تعرضت لتداخلات العولمة في ممارستها ولعبها.

كما اعتمدت الدراسة أيضًا في الجزء الثاني، الذي يختص بدراسة انعكاس متغيرات العولمة على الثقافة المحلية للأفراد على طريقة دراسة العلاقات المتبادلة لإظهار العلاقات الارتباطية بين متغيرات العولمة وبين السلوك الثقافي للأفراد. وقد استخدمت استمارة الاستبيان كأداة بحثية للحصول على البيانات

الكمية لتفسير الظاهرة؛ حيث انقسمت الاستمارة إلى ثلاثة أجزاء رئيسة؛ الأول خاص بمدى معرفة الطفل للألعاب الشعبية المرفقة بالاستبيان، ونوعية الوسائل الإعلامية المفضلة، وفيها يقوم الطفل بالإجابة عن الأسئلة بمفرده. أما الجزء الثاني فهو يتعلق بأنواع الألعاب الشعبية التي يمارسها الطفل مع أقرانه؛ حيث يقم الطفل فيه بالإجابة عن الأسئلة بمشاركة الأصدقاء. أما الجزء الثالث فهو يهتم بعلاقة الأطفال والكبار بالألعاب الشعبية ومدى اشتراكهم في ممارستها؛ حيث يقوم الأهل من الكبار بالإجابة عن هذا الجزء. هذا وقد أجريت اختبارات الصدق والثبات على أداتين؛ حيث تحصلت كل واحدة منها على درجة عالية تتيح تطبيقها.

مجتمع البحث والمجموعة البحثية

يتمثل مجتمع البحث في مجموعة الأطفال العربي ممن تتراوح أعمارهم ما بين (١٢– ١٥) سنة؛ حيث تم تمرير الاستبيان الخاص بالدراسة على مجموعة من الأصدقاء المنتمين إلى الحركة الكشفية في معظم أقطار الوطن العربي، وذلك باستخدام البريد الإلكتروني، وطلب من كل صديق توزيع مجموعة استمارات على عدد من الأصدقاء في القطر العربي الذي يسكن فيه، فكانت النتائج وفقًا للجدول التالي:

جدول (١)

يبين توزيع العينة على أقطار الوطن العربي

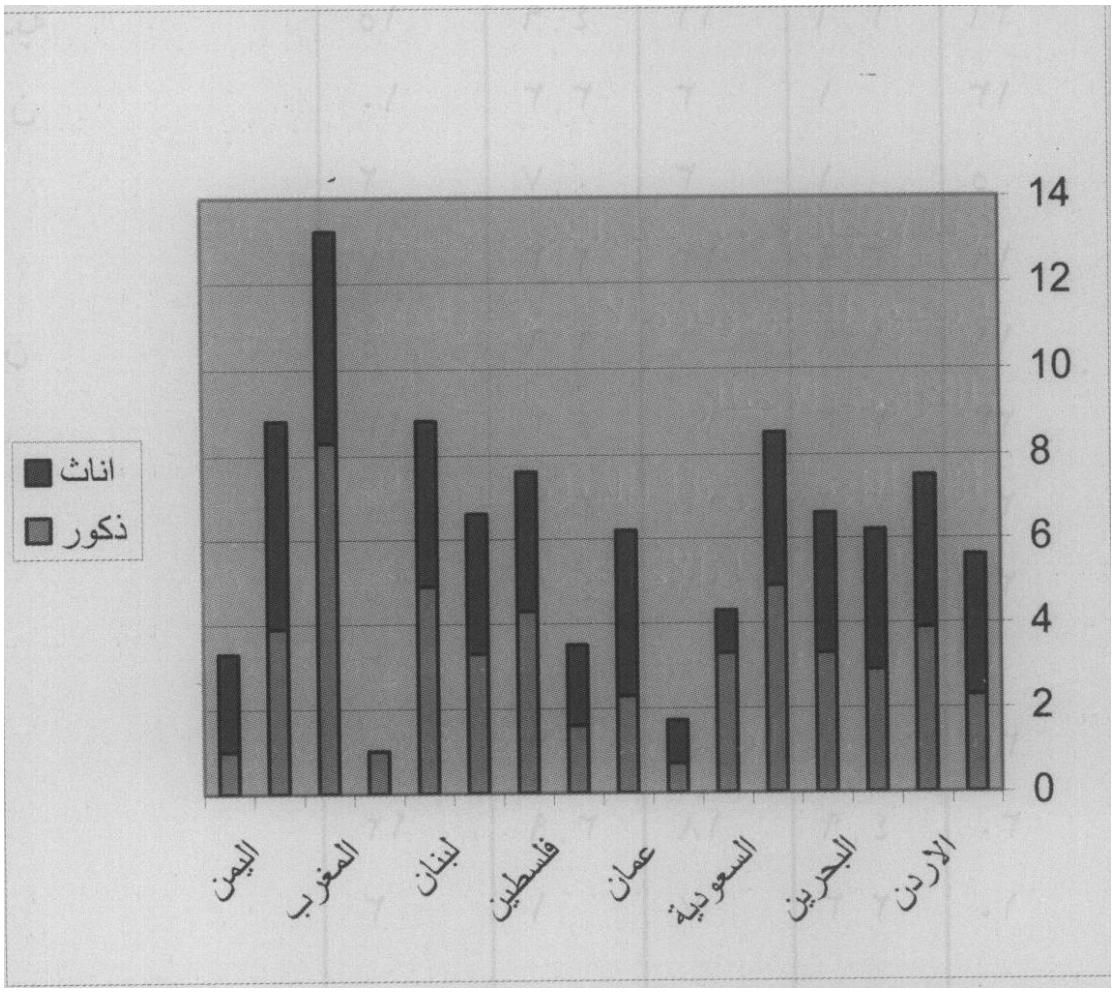
القطر	ذكور		إناث		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
الأردن	٧	٢.٣	١٠	٣.٣	١٧	٥.٦
الإمارات	١٢	٣.٩	١١	٣.٦	٢٣	٧.٩
البحرين	٩	٢.٩	١٠	٣.٣	١٩	٦.٣
تونس	١٠	٣.٣	١٠	٣.٣	٢٠	٦.٦
السعودية	١٥	٤.٩	١١	٣.٦	٢٦	٨.٦
عمان	٢	٠.٧	٣	١	٥	١.٦
قطر	٧	٢.٣	١٢	٣.٩	١٩	٦.١
فلسطين	٥	١.٦	٦	١.٩	١١	٣.٦
الكويت	١٣	٤.٣	١٠	٣.٣	٢٣	٧.٦
لبنان	١٠	٣.٣	١٠	٣.٣	٢٠	٦.٦
مصر	١٥	٤.٩	١٢	٣.٩	٢٧	٨.٩
المغرب	٣	١	٠	٠	٣	١
ليبيا	٢٥	٨.٣	١٥	٤.٩	٣٥	١١.٦
اليمن	١٢	٣.٩	١٨	٤.٩	٣٠	٩.٩
سوريا	٣	١	٧	٢.٣	١٠	٣.٣
المجموع	١٥٣	٥٠.٨	١٤٨	٤٩.٢	٣٠١	١٠٠

ويلاحظ أن المجموعة البحثية قد تميز بتجانس نسبي في عدد المشاركين من الذكور والإناث؛ إذ بلغت نسبة الذكور (٥٠.٨%) مقارنة بنسبة الإناث التي بلغت (٤٩.٢%) ممن يتعاملون مع الشبكة من الأطفال المنتمين إلى فرق الحركة الكشفية، حيث تعطي هذه النتيجة مؤشرًا واضحًا للتقارب بين الإناث والذكور، في التعامل مع شبكة المعلومات خاصة أن اشتراك المبحوثين كان من مختلف الأقطار العربية.

وفيما يتعلق بنسبة مشاركة الأقطار العربية فإن الشكل البياني التالي يوضح مدى تجاوب الأفراد في هذه الأقطار مع الاستبيان البريدي الموزع وذلك كالآتي:

شكل رقم (١)

يبين نسبة توزيع العينة من الذكور والإناث على الأقطار العربية



يوضح الشكل الحالي عدد الأقطار العربية التي تجاوبت مع الاستبيان؛ حيث استجاب (١٦) قطرًا عربيًا من أصل (٢٢). ويلاحظ أنه لما يشارك في الاستبيان أي مبحوث من كل من الجزائر والشارقة وموريتانيا والعراق، على الرغم توزيع الاستبيان على أفراد من هذه الأقطار، في حيث لم يتم التعرف على أي مشاركة من كل من الصومال، وجيبوتي. ويلاحظ أن المشاركين من ليبيا تحصلوا على

أعلى نسبة مشاركة؛ حيث شارك (٣٥) مبحوثًا بنسبة (١١.٦%) وربما يعود هذا إلى انتماء الباحثة إلى هذا القطر، إلى جانب تحمس المبحوثين للإجابة بسبب معرفتهم الشخصية بالباحثة. وفي المقابل، جاءت المغرب في آخر القائمة بثلاثة مشاركين فقط بنسبة (١%) من المجموعة البحثية الكلية. على حين توزعت بقية الأقطار العربية بنسب مقاربة إلى حد ما. وهنا ليس بالإمكان استخدام هذه النتيجة كمؤشر لمدى تعامل الأفراد في كل قطر عربي مع تقنية الحاسوب؛ باعتبار أن العينة عمدية من جهة، وليست ممثلة للمجتمع الأصلي في كل قطر مشارك. ولذلك يمكن اعتبار هذه النتيجة مؤشرًا دالاً على بقية المتغيرات الخاصة بالدراسة الحالية.

اللعبة الشعبية والهوية الذاتية للطفل العربي

أولاً: الأهمية التربوية للألعاب الشعبية:

يعتبر اللعب حاجة أساسية للطفل لا تقل عن حاجته إلى الغذاء أو الأمن، بل إن اللعب- في حد ذاته- صمام أمان للطفل من التفاعلات الداخلية الناتجة عن القلق والتوتر. فالطفل يفرغ كثيرًا من إحباطاته وقلقه وتوتره في اللعب، كما أنه يحاول استنتاج المعلومات التي تساعده على استخدام اللعبة وممارستها وعلى تحديد القوانين والقواعد لألعابه، وهذا يجعله يجرب كثيرًا من المشاعر في أثناء ممارسته للعب. فهو يستمتع ويفرح ويغضب ويسعد؛ وبذلك يستطيع أن يتخلص من مشاعر القلق المختلفة، إلى جانب أنه يتعلم من خلاله كيفية التعبير عن هذه المشاعر بسلوكيات مقبولة اجتماعيًا؛ باعتبار أن اللعب نشاط سار يمارسه الطفل لذاته، حتى لو لم يحقق في حينه فائدة أو غرضًا مباشرًا منه؛ وذلك لأن اللعب يعد الطفل لكي يستطيع أن يشبع حاجاته في المستقبل، ويعرف كيف يتكيف مع البيئة الاجتماعية والطبيعية المحيطة به. (عز الدين جميل عطية، ٢٠٠١، ١٤٦) وبخاصة أن اللعبة الشعبية تشكل تراثًا إنسانيًا يمتد بامتداد حضارات الشعوب التي تنتقل من جيل إلى جيل، كما أن اللعبة الشعبية وعاء فكري

يحفظ ذاكرة الأجيال، ونموذج حي يرصد مظاهر الحياة اليومية للمجتمع، ومن خلالها ينتقل التراث من الأجداد إلى الأحفاد، وبها يبني الأهل أخلاق أطفالهم وقيمهم وأساليب تعاملهم، وبواسطتها يكتسب الطفل الانتماء إلى الجماعة الواحدة. إنها، أي اللعبة، كنز من الكنوز التي تتوارثها الأجيال وتستمر مع كل إنسان تداعب أحلامه في الصغر عندما يمارس هذه الألعاب، وتسعد قلبه في الكبر باستعادة ذكرياتها العذبة. لذلك فهي من أهم أدوات توثيق تراث الشعوب وحفظها، وبخاصة أن من أهم صفات الألعاب الشعبية، ظاهرة التكرار التلقائي المحبب الذي نتتجت عنه آثار جديدة تساعد الطفل إرساء الخبرات الإيجابية لديه، وعلى تحقيق نتائج مرغوبة تساعده على تغيير أفعاله وفقًا للموقف الذي يوجد فيه. (سوزانا ميلور، ١٩٨٧، ١٥٤) وذلك يختلف اللعب كنشاط تحكمه شروط وملابسات خاصة به، عن نشاط العمل الذي يتمثل في السلوك الواقعي الذي تحكمه اعتبارات واقعية وفعلية. (محمد متولي قنديل رمضان، ١٩٩٣، ١٠). ولأن اللعب نشاط ضروري للنمو والتكيف، فإن الطفل يمارسه ويؤديه بتلقائية لتحقيق كل جوانب النمو، فلو أننا راقبنا طفلاً في أثناء لعبه، فإننا نجده يؤدي مجموعة من العمليات المعرفية تساعده، على النمو الشامل، فهو يستطلع ويستكشف كل شيء ويستدعي الصور الذهنية التي تمثل أحداثًا وأشياء مرت به في خبرته السابقة، وهو ينمي عضلات جسمه المختلفة، وهو يتعلم قوانين الجماعة وتراث مجتمعة، إلى جانب أنه يستمتع ويسعد بهذا اللعب. فاللعب هو كل شيء يفعله الطفل في حياته اليومية، وما النمو الحادث في عقله غلى نتيجة طبيعية للعبه، كما أن النمو في خياله وتصوراته وقدراته على التعامل مع مجتمعه وثقافته نتاج طبيعي للعبه ولهوه وممارسته لأنشطته الشعبية مع أقرانه. (محمد رضا البغدادي، ٢٠٠١، ١٤٦) لذلك فإن الألعاب الشعبية تحقق للطفل وللمجتمع فوائد لا حد لها، يمكن تلخيصها في النقاط الآتية:

١- يساعد اللعب على تكون العلاقات الاجتماعية المتعاونة والمتفاعلة من خلال تعلم قوانين اللعبة والالتزام بقواعدها، وهذا يؤدي دورًا كبيرًا في إكساب الطفل ثقافة الجماعة، ومعرفة حدودها ومؤشراتها، وتعلم أساليب الاستجابة المرغوبة لها.

٢- يؤدي اللعب وظائف مهمة تتمثل في تهيئة الطفل للأدوار المستقبلية من خلال تقمص الشخصيات والألعاب الإيهامية.

٣- يدرب اللعب الطفل على بعض المهارات الحركية والوجدانية والاجتماعية والعقلية؛ وبذلك يساعد على نموه المتكامل.

٤- يساعد اللعب الطفل على التنفيس عن الانفعالات المكبوتة بطريقة سليمة تساعد على إيجاد السلوكيات البديلة والمرغوبة وسط الجماعة.

٥- يعد اللعب وسيلة لتفريغ الطاقة المختزنة لدى الطفل، وبخاصة عند وجوده في أماكن ضيقة تقيد نشاطه الحركي لفترة طويلة.

٦- يحقق اللعب الإمتاع للطفل باعتباره نشاطًا حرًا غير مقيد بتوجيهات أو قيود معينة إلا في الألعاب التعليمية.

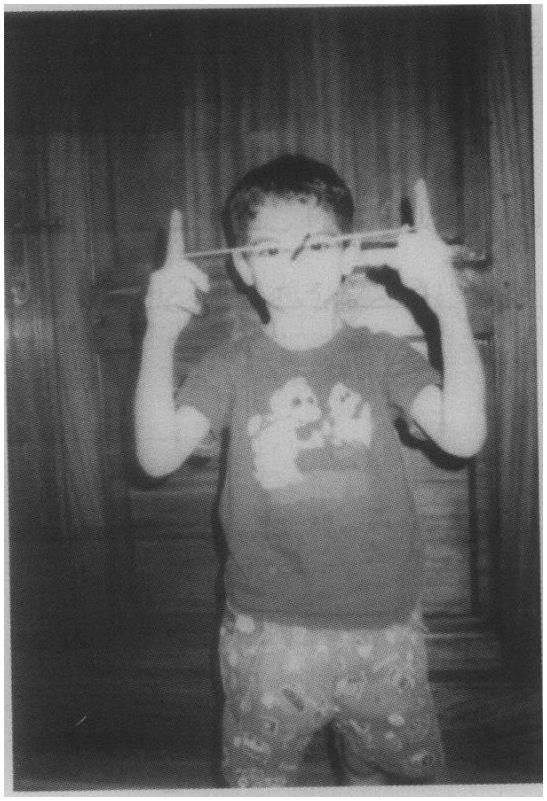
٧- ينمي لدى الطفل حب المعرفة والاستكشاف ويشبع حب الاستطلاع؛ مما ينمي لديه القدرة على التحليل والربط والتفكير وحل المشكلات. (أحمد مصطفى شلبي، ٢٠٠١، ٥-٧).

ثانياً: مدى انتشار الألعاب الشعبية في أقطار الوطن العربي في الماضي والحاضر:

تعتبر اللعبة الشعبية جزءًا من ذاكرة المجتمع؛ لأنها حية وليست جامدة، وتستمر باستمراره وتتطور بتطور الحياة فيه، وهي سجل لواقع الحياة اليومية، تتغير وفقًا للتغيرات الحادثة في هذا المجتمع، وتمتد بامتداد خيال الأطفال وابتكاراتهم، خاصة حينما يتجاوزون أساليب ممارستها بما يتوافق والوضع

الراهن الذي يكونون فيه، وبما يضيفه خيالهم الواسع إليها. فالطفل يسعد مع هذه الألعاب، ويجد فرصًا عديدة للتنويع والتغيير والابتكار؛ فهي ألعاب ترتبط بالقصص والحكايات، وتصاحبها الأغاني والإيقاعات، وتحكمها المعاني والتعبيرات، وبالتالي يستطيع هذا الطفل أن يبني هويته الذاتية وينمي مفهوم الذات لديه، ويحافظ على شخصيته العربية المميزة من خلال ممارسته لهذه الألعاب، ومشاركة أقرانه في أنشطتها. (عبد التواب يوسف، ٢٠٠١، ٣٢) بل يستطيع الطفل من خلال ألعابه أن يؤكد على عمق انتمائه إلى ثقافته العربية الأصيلة، فمن يدرس تاريخ التراث العربي فسوف يجد هذه الفنون والألعاب مدونة في كتب الأدب والشعر منذ القدم، وهي من أهم أدوات توثيق تراث الشعوب وحفظها. ولأهمية هذا التراث الجميل، نجد أن هذه الألعاب قد استأثرت باهتمام الشعراء حتى إنها استخدمت في الوصف والتشبيه، وذكرت كثيرًا في المعلقات وأشعار العرب. فامرؤ القيس مثلاً يصف سرعة جواده، وتناسق حركته بحركة (خذروف الوليد) فيقول:

(دريد كخذورف الوليد أمره تتابع كفيه بخيط موصل)



شكل رقم (٢) لعبة الخذروف

والخذروف هو ما يسمى (فرارة الخيط) وهي عبارة عن قطعة مستديرة كالزرار مثلاً بها ثقبان يمرر بينهما خيطًا متصلاً؛ حيث يدخل الطفل إبهامي يديه في طرفي الخيط، ليكون الخذروف في الوسط، ثم يلف الخذورف حول نفسه عدة لفات، ويبدأ في شده وإرخائه والسحب إلى الجانبين، عندها يدور الخذورف دورانًا سريعًا ويصدر صوتًا شبيهًا بطنين النحل، وهذا ما عنا امرؤ القيس في وصفه. وفراره الخيط وجدت في مختلف أنحاء الوطن العربي كواحدة من مصنوعات الصغار، والاختلافات بينها يكمن في نوعية الخذروف، فالبعض استخدم الأزرار، وآخرون استخدموا قطعة صفيح لصنعه، بينما اعتمد آخرون على استخدام أغطية الزجاجات المعدنية وتسطيحها. ويلاحظ أن هذه اللعبة حملت تسميات مختلفة وفقًا للهجات المحلية للأقطار العربية؛ فهي تسمى (بوزنان) و(فرارة الخيط) و(اليويية).

وهناك لعبة أخرى ذكرت في كتب الأدب العربي، ومازالت موجودة إلى وقت قريب، وهي لعبة (الفرارة) أو(أبو الرياح) حيث يقول الشاعر:

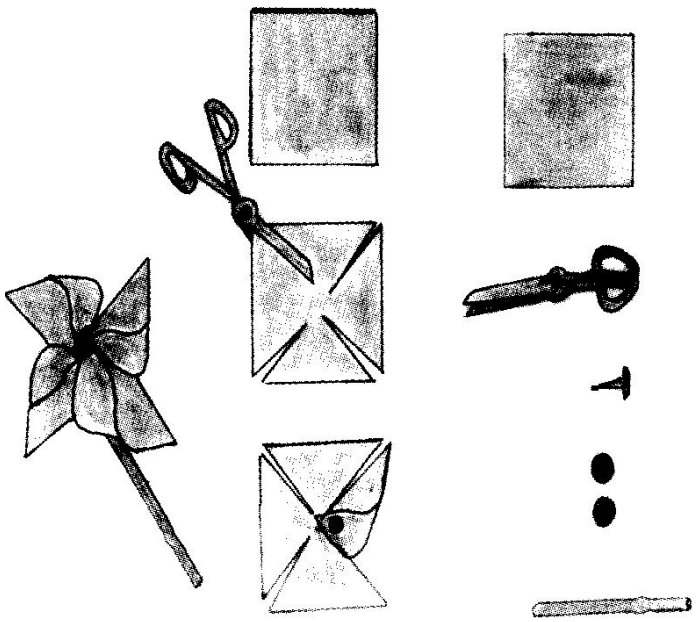
مسيلمة اليمامة كان أدهى وأكذب حين سار إلى النجاح

ليخدم قومه بأبي رياح وقارورة ومقصوص الجناح

ويقول أحمد تيمور عن هذه اللعبة في كتابه (ألعاب العرب): "أبو رياح بمعنى طائش، تشبيهًا له بتمثال من نحاس على عمود من حديد فوق قبة بحمص يدور مع الرياح، ويسمى به أيضًا ما يعمله الصبيان من ورق مقصوص يدورون عليه، ويلعبون به." (أحمد تيمور، ١٩٤٨، ٩٦). والفرارة هي إحدى الألعاب التي يصنعها الأطفال في معظم أرجاء الوطن العربي؛ حيث تحمل تسميات عدة، فهي في ليبيا والكويت وتونس والمغرب تحمل اسم (الفرارة) بينما تسمى (الدوامة) في سوريا وفلسطين ومصر والأردن، وتسمى (المروحة) في السعودية وعمان والإمارات وقطر. كما تتفاوت الخامات التي تصنع بها (الفرارة) وفقًا للبيئة المحلية؛ فهي تصنع في معظم أنحاء الوطن العربي باستخدام الورق، بينما تنفرد

السعودية بصناعتها من سعف النخيل، وتصنع في الإمارات وعمان باستخدام الخوص. بصفة عامة، فإن شكل (الفرارة) واحد في كل الأقطار العربية، وإن تفنن بعض الأطفال في استخدام أكثر من مروحة فيها، ويمثل الشكل التالي خطوات صناعة الفرارة.

شكل رقم (٣) يوضح شكل صناعة الفرارة وخطواتها



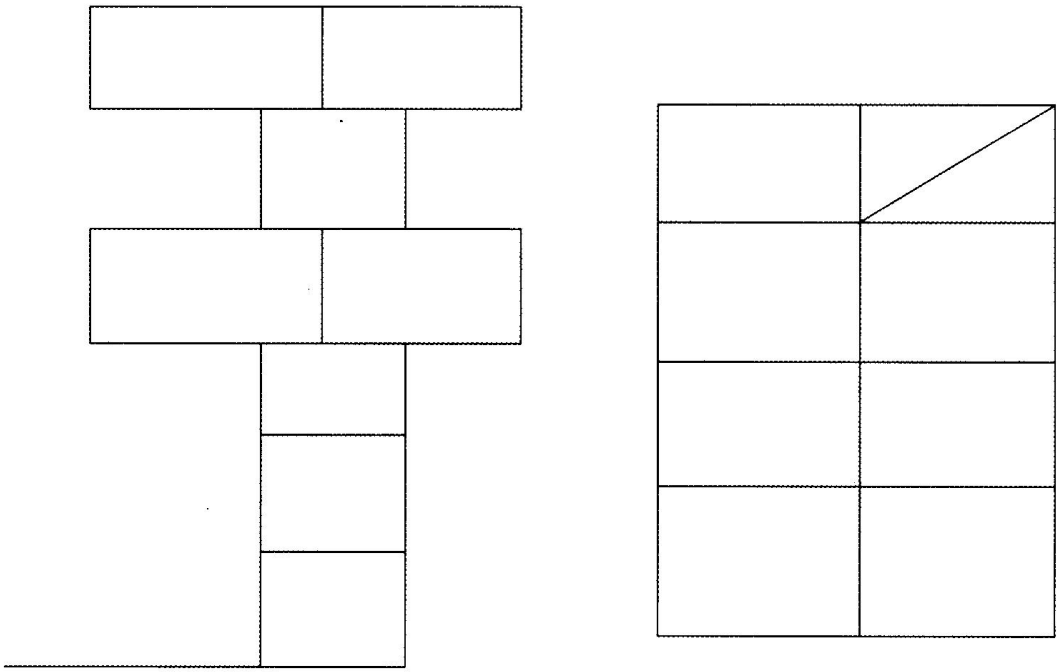
وفي حقيقة الأمر، فإن كثيرًا من ألعابنا الشعبية المشتركة مازالت تمارس في أرجاء الوطن العربي إلى يوم قريب، وهي تتشابه إلى حد كبير في أساليب ممارستها لتخبرنا بأننا أبناء وطن واحد، وبأننا أبناء فكر وانتماء مشترك ينبع من الأساس الذي يشكل ثقافتنا الجميلة الراسخة. إذ إن المتتبع لألعاب الأطفال الشعبية في أرجاء الوطن العربي الجميل سيجدها متشابهة إلى حد مذهل، بل تكاد تكون واحدة في أساسها، والاختلاف الوحيد بينها يكمن في التعبيرات والكلمات التي تصاحبها. حيث تخضع تلك التعبيرات للهجات المحلية، والتسميات المرتبطة بالبيئة المحيطة؛ فأبناء البحر لهم تعبيرات واهتمامات تختلف بالتأكيد عن تلك التي لدى أبناء الجبل، أو أبناء الصحراء. وأبناء المدن لهم ممارسات تختلف عن أبناء البوادي والقرى؛ لذلك نجد الاختلاف في الشكليات، أما الجوهر فهو واحد، وهذا ما تظهره

بوضوح دراسة مقارنة بين الألعاب الشعبية في الوطن العربي، بدأتها منذ سنوات عدة وبلورتها في كتابي (طيارة ورق) وهو كتاب يحوي كنوزًا من ألعاب الأطفال العربية التي توضح مدى انتشار الألعاب الشعبية المشتركة في الوطن العربي؛ حيث اعتمدت في تجميع المعلومات على مراسلة عدد من الأصدقاء والصديقات بامتداد الوطن العربي الكبير، واستطعت أن أجمع (٦٤) لعبة شعبية مشتركة بيننا– نحن أبناء الوطن الواحد، اتفقنا في جوهرها وأساسها، وتنوعت تسمياتها وألفاظها وفقًا للبيئة المحلية واللهجة العامية لكل قطر عربي (سكينة إبراهيم بن عامر، ٢٠٠٥). ومن خلال هذه الدراسة، تتضح أهمية اللعبة الشعبية في الحفاظ على الهوية الذاتية للطفل، التي تبلورت من خلال انتشار الألعاب الشعبية المشتركة بين الأطفال في ذلك الحين. ولتوضيح هذا التشابه والتأثير، يمكن اختيار نموذجين للعبتين شعبيتين كانتا الأكثر انتشارًا آنذاك، هما لعبة (المقلاة) أو ما يسمى (العصفورة والمضرب، أو الطفيرة أو القال) وهي عبارة عن عصويْن إحداهما قصيرة، والأخرى طويلة نسبيًا؛ حيث يحدد الملعب الخاص باللعبة، وهو ملعب يختلف من قطر إلى قطر عربي؛ فهو قد يكون حفرة في الأرض، أو قد يكون حجرين متجاورين، وما شابه. وتعتمد هذه اللعبة في أساسها على ضرب العصا الصغيرة المدببة بالعصا الطويلة، ورفعها عن الأرض؛ ومن ثم إرسالها إلى أبعد مسافة حسب قوانين كل قطر عربي. ويوضح الشكل التالي كيفية ممارسة هذه اللعبة:

شكل رقم (٤) لعبة المقلاة

وبالرغم من أن هذه اللعبة كانت منتشرة بشكل واضح منذ ما يقرب من عقدين من الزمن، فإنها تكاد تختفي في الوقت الحاضر إذ لم يتعرف عليها سوى عدد محدود من الأطفال بنسبة (١٧.٣%) من المجموع الكلي للمبحوثين، على الرغم من تعرف أولياء الأمور والكبار المشاركين في الاستبيان عليها، وهذا مؤشر خطير على اندثار عديد من ألعابنا وتراثنا في ظل تجاهل المجتمع لهذا التراث، ووجود هوة ثقافية بين الأطفال والكبار، وهذا من النتائج المهمة التي أوضحتها الدراسة الميدانية، والتي سوف يتم التعرض لها بالتفصيل في حينه.

أما اللعبة الثانية التي تم عرضها على المبحوثين للتعرف عليها، فهي لعبة (الحجلة) التي تعرف أيضًا باسم (النقيزة أو الطاق أو الأولى أو الشريطة) كما تسمى في كل قطر عربي بلهجته المحلية، وهي عبارة عن ملعب مكون من مجموعة من المربعات تخط على الأرض حسب نوعية اللعبة، ويمكن إدراج الملاعب الآتية كنماذج للتوضيح:



شكل رقم (٥) يوضح نماذج للملاعب الخاصة بلعبة (الحجلة)

وتعتمد لعبة (الحجلة) على استخدام قطعة حجر مستدير يتم دفعه بالقدم في أثناء اللعب ويشترط عدم وقوع الحجر ولا القدم على الخطوط الخاصة بالملعب. كما أن هناك أنواعًا متعددة من هذه اللعبة تحكمها مجموعة من القواعد والقوانين التي تحدد سهولة أو صعوبة اللعبة، وفقًا لمهارة كل لاعبة. ويوضح الشكل التالي كيفية ممارسة لعبة (الحجلة):

شكل رقم (٥) يمثل طريقة لعب الحجلة

وتعتبر هاتان اللعبتان معروفتين في كل أنحاء الوطن العربي؛ حيث كان الأطفال يمارسونها فعليًا في الربع الأخير من القرن السابق، وهي تعتبر من الألعاب المفضلة لدى الأطفال في معظم أنحاء الوطن العربي؛ حيث يوضح المسح المكاني بالخريطة التراثية مدى انتشار اللعبة في العقدين السابقين، حيث كان معظم أطفال الوطن العربي يمارسون هذه الألعاب بشكل متقارب وقوانين تكاد واحدة على الرغم من الاختلاف في التسميات المحلية؛ إذ تنوعت تسميات اللعبتين من قطر إلي آخر؛ فلعبة المقلاة تسمى في ليبيا (الطقيرة) وفي مصر (العصفورة والمضرب) وفي السعودية (قلب قلين) وفي عمان والبحرين (الوسلي). بينما تسمى في لبنان وسوريا (الحاخ) وفي اليمن (القال) والإمارات العربية (المكصي والمطواع) وفي السودان (سكج بكج). أما لعبة (الحجلة) فهي أيضا تحمل تسميات متنوعة، فهي في ليبيا (النقيزة) وفي مصر (الأولى) وفي فلسطين (الربازة) والمغرب (الشريطة) وفي السودان (الحجلة والبربرة) وفي سوريا (السكينة) ولبنان (الإكس) في الكويت (الحيلة) أما في العراق فتسمى (الطاق) بينما تسمى في اليمن (الوقل والشبدلة) وفي (الكحيف) وفي عمان (الكبية) أما في قطر فتسمى (الجحيف) وتسمى أيضًا

(الحويم). ويلاحظ أن اللعبتين تلعبان بالأسلوب نفسه، وبتشابه كبير في الأسس والقوانين، بينما تكمن الاختلافات في شكل الملعب أحيانًا، وفي نوع الأطفال الذي يمارسونها، ففي ليبيا مثلاً تنفرد البنات بلعبة (الحجلة) ومن يمارسها من الأولاد يطلق عليه لقب (خي خواته). بينما ينفرد الأولاد بلعبة (المقلاة) ولا يجوز للبنات المشاركة في هذه اللعبة، وكل من تشارك فيها يطلق عليها لقب (حاج ذكر) وهذا أسلوب ساخر يستخدمه الأطفال في مختلف أقطار الوطن العربي كل وفقًا للهجته المحلية، انطلاقًا من ثقافة المجتمع التي تحرص على توزيع الأدوار والحفاظ على مسئوليات وتخصصات كل نوع، بعكس ما هو موجود حاليًا؛ إذ لم يعد تقسيم الأدوار واردا بين الذكور والإناث، وصار الجميع يشتركون في الألعاب والملبس والسلوك، وهي نتيجة طبيعية لتغير المفاهيم والتقاليد في المجتمعات، إلى جانب سيطرة ثقافة المجتمعات الأخرى التي تتجاوز كثيرًا عن هذه التقسيمات، ولا تهتم بتوزيع الأدوار بين الذكور والإناث ولا تدريبهم على هذا التوزيع.

ولتوضيح مدى انتشار اللعبة في الوقت الحاضر، فقد تم توزيع استمارة استبيان لقياس مدى تعرف الطفل العربي عليها؛ وذلك بتعميم الاستمارة من خلال البريد الإلكتروني حيث تظهر نتائج التحليل أن نسبة الأطفال الذي تعرفوا على لعبة (الحجلة) أو مارسوها فعليًا لا يزيد على (٣٤.٢%) من نسبة الأطفال الذين استجابوا لاستمارة الدراسة، على حين لما تتعرف نسبة كبيرة من الأطفال على لعبة (المقلاة) إذ لما يتجاوز عدد من تعرفوا على اللعبة نسبة (١٧.٣%) ممن شاركوا في الاستبيان. وهذه النتيجة تدل دلالة واضحة على تراجع ممارسة هاتين اللعبتين- وغيرها من الألعاب الشعبية- من قبل الأطفال العرب. وهنا أوجه الاتهام إلينا، نحن الكبار ممن مارسنا هذه الألعاب وعرفناها، وتوارثناها عن آبائنا وأجدادنا؛ إذ لم نهتم كثيرًا بنقلها إلى الجيل الحالي واكتفينا بترك هذه المهمة إلى وسائل الإعلام من الفضائيات وشبكات المعلومات؛ لتربي أطفالنا، وتغرس ثقافات العولمة في نفوسهم. ولكن دعونا نخدع

أنفسنا وندعي أن السبب في هذا التراجع ربما يعود إلى تغير طبيعة المجتمعات العربية في ظل انتشار وسائل الاتصال وتطورها، وتعرض الطفل العربي للثقافات الأخرى الواردة عليه من المجتمعات المختلفة بشكل يؤثر في ثقافته تأثيرًا كبيرًا؛ فالطفل العربي يستقي حاليًا ألعابه وتعبيراته وسبل ممارساته من الثقافات الأخرى التي يتعامل معها من خلال وسائل الاتصال المتعددة، وعلى سبيل المثال، فإن الطفل العربي، وكل أطفال العالم، يعرفون لعبة (بي بليد) التي انتشرت من خلال مسلسل الرسوم المتحركة (فريق النمور) وبطله (كوكي) ولكن لم يربط أي منهم بين هذه اللعبة التي أتت إلى من خارج الحدود، وبين لعبة (الدوامة) العربية الأصل التي وصف بها المتنبي حيرة (عَمْرِ بن هند) ودورانه وعدم استقراره وثباته قائلاً: (أحمد تيمور، ١٩٤٨، ٢٨).

لك السدير وبارق ومرابض الخورنق

والقصر ذو الشرفات ومن النخل والزنبق

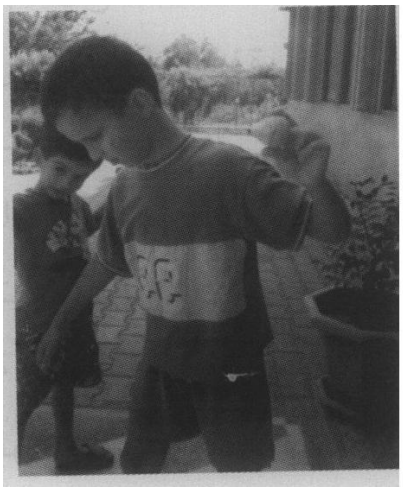
والقادسية كلها والبدو من عاد ومن مطلق

وتظل في دوامة المو لود تطل معها وتحرق

فلئن بقيت لتبلغن رماحنا منك المنخنق

ولعبة الدوامة أيضًا من الألعاب العربية المشتركة في أنحاء الوطن العربي، وهي عبارة عن مخروط من الخشب في نهايته مسمار معدين، ويستخدم خيط خاص في تدويرها على الأرض، وتجري مسابقات وألعاب عدة بها، ويشترك أطفال الوطن العربي في قوانين هذه اللعبة وأسلوب ممارستها، برغم اختلاف تسمياتها المحلية؛ حيث تسمى في ليبيا (الزغدة) وفي السعودة وعمان وقطر (الناعور) بينما تسمى (بالنحلة) في مصر وسوريا ولبنان، والأردن، وتسمى في الكويت (البلبول) وفي العراق (المصرع) وفي

تونس (تزغيت الزربوط) وفي المغرب (طرومبيا) بينما تسمى في اليمن (دوامة) وفي الإمارات العربية (الزبوت والترتور) وأخيرًا تسمى في السودان (قرقور).



شكل (٦) لعبة الدوامة

وفي حقيقة الأمر، فإن لعبة (بي بليد) التي تعد نموذجًا مطورًا للعبة (الدوامة) التي انتشرت مؤخرًا بشكل واسع بين الأطفال، إنما هي محاولة من اليابان لعولمة لعبة شعبية تمارس بين الأطفال اليابانيين، ونشرها بين أطفال العالم من خلال برامج الرسوم المتحركة التي تجذبهم وتستحوذ على اهتمامهم، وبإمكاننا- نحن العرب- أن نستخدم الأسلوب نفسه لنشر ثقافتنا وعولمتها وإدخال ألعابنا العديدة غلى المجتمع الدولي، وبخاصة أننا تمتلك من الكنوز ما يمكننا من فرض ثقافتنا والحفاظ عليها.

ثالثاً: تأثير العولمة في الهوية الذاتية للطفل العربي

تعتبر الهوية الذاتية للفرد حقًا من حقوقه الإنسانية، وحاجة عند كل إنسان اجتماعي، ومع هذه الحاجة يتولد مفهوم الذات ويدرك الإنسان معنى انتمائه، بل يستطيع أن يحدد من هو، ويعرف أيضًا لماذا هو في هذا المكان، ويقرر لأي شيء يصلح. ولأن الهوية دائمًا منطلق لأفعال الإنسان وهدف لها. ومبرر لوجوده الجماعي، وهي التي تحرك لديه غريزة البقاء وإثبات الذات، فإن أي تهديد لهذه الهوية هو- في حقيقته- تهديد لكل فرد ينتمي إليها، وبالتالي يتصدى الفرد للدفاع عنها بكل ما يملك من قوة، ويتمسك بمجتمعه، ويضفي قيمًا عليا على هذا المجتمع ويرفعه فوق بقية المجتمعات. (نديم البيطار ١٩٨٢، ٢٦) ويمتد دفاعه عن هذه الهوية بتوريثها للأجيال التالية مستخدمًا في ذلك وقيمه وتقاليده والأوعية الثقافية كافة التي تحفظ هذه الهوية وتميزها عن ثقافات الآخرين، وتحفظ عادات الشعب وتنقلها

إلى الجيل التالي من أجل استمرارية هذه الهوية والحفاظ عليها. ولأن اللعبة الشعبية من أهم أنواع الأنشطة التراثية التي يمارسها الطفل ويستمتع بها ويحتفظ بتأثيرها فيه على المدى الطويل، فقد اعتبرت وعاء تربويًا مهمًا لنقل ثقافة الشعوب بين الأجيال، وأداة مهمة للحفاظ على هوية الطفل وتأكيدها؛ إذ تتصف هذه اللعبة بالعراقة والأصالة، بالإضافة إلى أنها سهلة وبسيطة وميسورة، وتعكس مفاهيم الجماعة، وتحتوي على العادات والتقاليد والتراث الخاص بالشعب، كما أنها تمتلئ بالقيم والأخلاقيات ومكونات الثقافة الخاصة بالمجتمع، إلى جانب أن لها قدرة فائقة على الاستمرار بين الأجيال، وحتى لو اختفت مرحليًا، فإنها عادة ما تعود من جديد إلى ساحات الملاعب؛ فالألعاب الشعبية باعتبارها نموذجًا من التراث الشعبي تعبر عن واقع حياة الناس وتجاربهم بكل ما فيها من تنوع، والاحتفاظ بها، وممارستها يكون حافزًا للفرد كي لا يتغرب عن واقعه أو يبتعد عن ماضيه وحضارة أجداده؛ إذ إن الحفاظ على هذه الألعاب إنما هو حفاظ على ذاكرة الأمة، ومن لا يعرف ماضيه جاهل وضائع كما قال الكاتب الروماني (شترون) والأمة التي تنسى ماضيها ترتبك في حاضرها ومستقبلها. (نمر حسن حجاب، ١٩٩٢، ١٨٩) ولذلك فإن النظر إلى التراث باعتباره حافزًا للأمة لبعث ماضيها. والحفاظ على أصالتها يتوقف بشكل كبير على تداخل الثقافات وامتزاجها في إطار الرؤى المعاصرة النابعة من تأثيرات العولمة في المجتمعات الحديثة، التي جعلت من العالم قرية كونية تتعامل باقتصاد واحد وسياسة واحدة وفكر وثقافة واحديْن تنبع كلها من ثقافة الأقوى ممن يمتلك القوة والتقنية والسلطة؛ وبهذا تتلاشى الحدود الفاصلة بين الثقافات، وتندثر الثقافات المحلية وتذوب في تلك الثقافة المعولمة؛ حيث أصبحت ظاهرة العولمة من الإفرازات الأساسية للتطور الهائل في المجتمعات الذي تفجر بصورة غير مسبوقة في العقدين السابقين، حتى إنها، أي العولمة؛ أصبحت واقعًا نعيشه ونجبر على المعايشة مع يوميًا بحلوه ومره، إذ تغيرت فيه الدنيا كلها، وذابت من خلاله حدود الزمان والمكان، وتراجعت بسببه حدود الدول القومية وتلاشت ثقافات الشعوب المحلية أمام آليات هذه العولمة واقتصاديات سوقها التي تكتسح كل شيء أمامها. ونتيجة لكل ذلك أصبح الفرد الذي يعيش في وطنه يجول حول العالم جالسًا، يتأثر بما يحدث حوله من أحداث سلبًا وإيجابًا، شاء أم أبى، وإن كان بإمكانه أن يؤثر ولو بقدر محدود، في الآخرين، وبخاصة أن تداخل هذه الثقافات في ظل العولمة الثقافية يجعل من العسير التعرف على أسلوب حياة المجتمعات المعاصرة، وهذا بدوره انعكس سلبًا على ثقافة الطفل، وجعله يبتعد تمامًا عن ثقافته وواقعه وتاريخه. (على الحوات، ٢٠٠٣، ٢٢٥). ولهذا يجب علينا، نحن التربويين، أن نحصن الطفل بخلفية ثقافية وفكرية واسعة وشاملة حتى يتمكن الطفل من التعايش والتفاعل مع إفرازات العولمة إيجابياتها وسلبياتها، من خلال الاهتمام بالثقافات المحلية واعتبارها من أهم الآليات التي يمكن الاعتماد عليها للحفاظ على هويتنا الذاتية من جهة، ولعولمة هذه الثقافات وإدخالها في ثقافات الآخر من جهة أخرى، وبخاصة من خلال تفعيل

أدوات الثقافة المحلية، ومن أهمها اللعبة الشعبية باعتبارها مكونًا ثقافيًا محببًا للنفس بخاصة لدى الأطفال، وأسلوبًا مغريًا يمكن الإفادة من خصائصه ومميزاته في التأثير في الآخرين.

الجزء الثاني: الجانب التطبيقي للدراسة

انعكاس متغيرات العولمة على الثقافة المحلية للطفل العربي

تقيس الدراسة الميدانية الامتداد التاريخي لممارسة الألعاب الشعبية بين الجيل الحالي وجيل الكبار، وكيفية ممارستهم لهذه الألعاب، ومدى تأثرها بالثقافات الأخرى الوافدة من خلال استخدام وسائل الإعلام، وذلك من خلال تحليل نتائج الاستبيان الموزع على عينة الدراسة، وفيما يلي النتائج العامة للدراسة الميدانية:

أولاً: مدى تعرف الأطفال على الألعاب الشعبية:

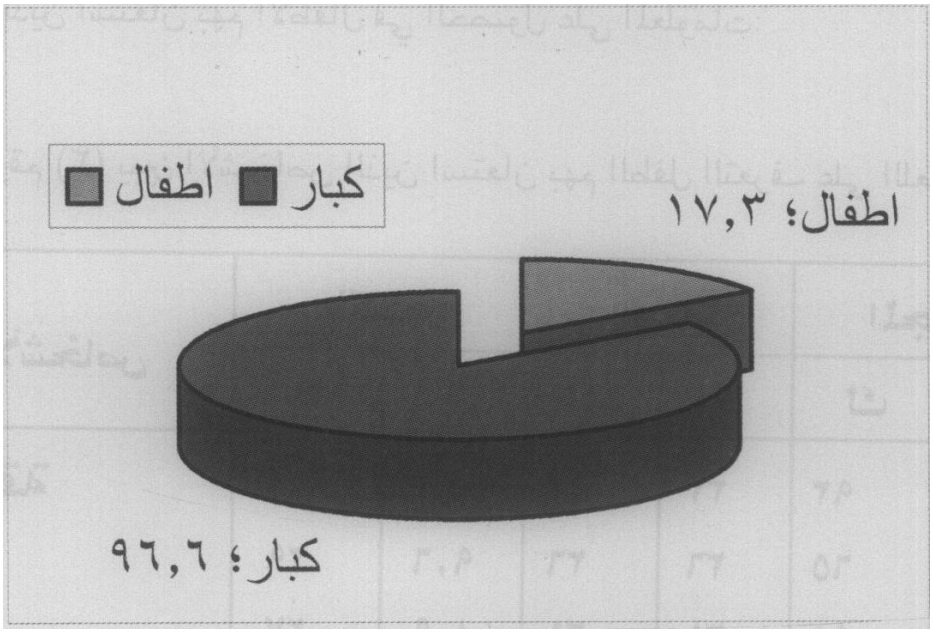
افترضت الدراسة وجود علاقة ارتباطية ضعيفة بين معرفة الأطفال ببعض الألعاب الشعبية التي يعرفها أولياء الأمور والكبار المحيطون بالطفل؛ حيث كانت إجابات المبحوثين عن أسئلة الاستمارة المتعلقة بمدى معرفتهم باللعبتين المرفقتين كالآتي:

جدول رقم (٢) يبين مدى معرفة الأطفال والكبار باللعبتين

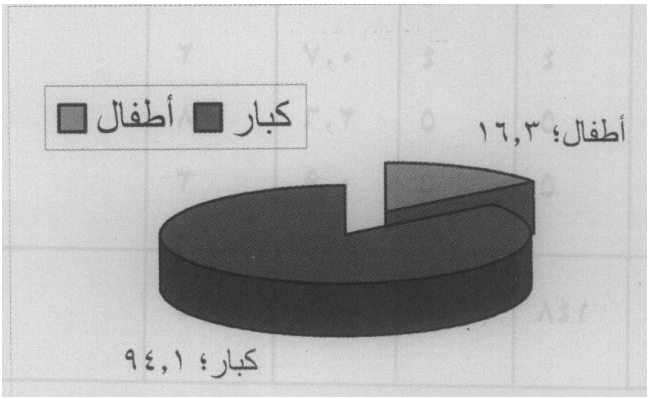
معرفة اللعبة	لعبة المقلاة		لعبة الحجلة	
	ك	%	ك	%
الأطفال	٤٩	١٦.٣	٥٢	١٧.٣
الكبار	٢٨٣	٩٤.١	٢٩١	٩٦.٦

يبين الجدول الاختلاف الواضح بين الأطفال والكبار في درجة تعرفهم على لعبتي (المقلاة) و(الحجلة)؛ حيث لم تتجاوز نسبة الأطفال الذي تعرفوا على لعبة المقلاة نسبة (١٦.٣%) مقابل نسبة (٩٤.١) من الكبار الذين استعان بهم الطفل لمعرفة اللعبتين وأساليب ممارستها؛ وكذلك الحال في التعرف على لعبة (الحجلة) حيث بلغت نسبة من تعرف عليها من الأطفال (٣.١٧%) في مقابل نسبة (٦.٦٩%). وتبين الرسومات البيانية التالية شكل هذه العلاقة؛ حيث يلاحظ الفرق الكبير ما بين معرفة الصغار ومعرفة الكبار بهاتين اللعبتين الشعبيتين.

شكل رقم (٧) العلاقة بين معرفة الأطفال ومعرفة الكبار بلعبة الحجلة



شكل رقم () العلاقة بين معرفة الأطفال ومعرفة الكبار بلعبة المقلاة

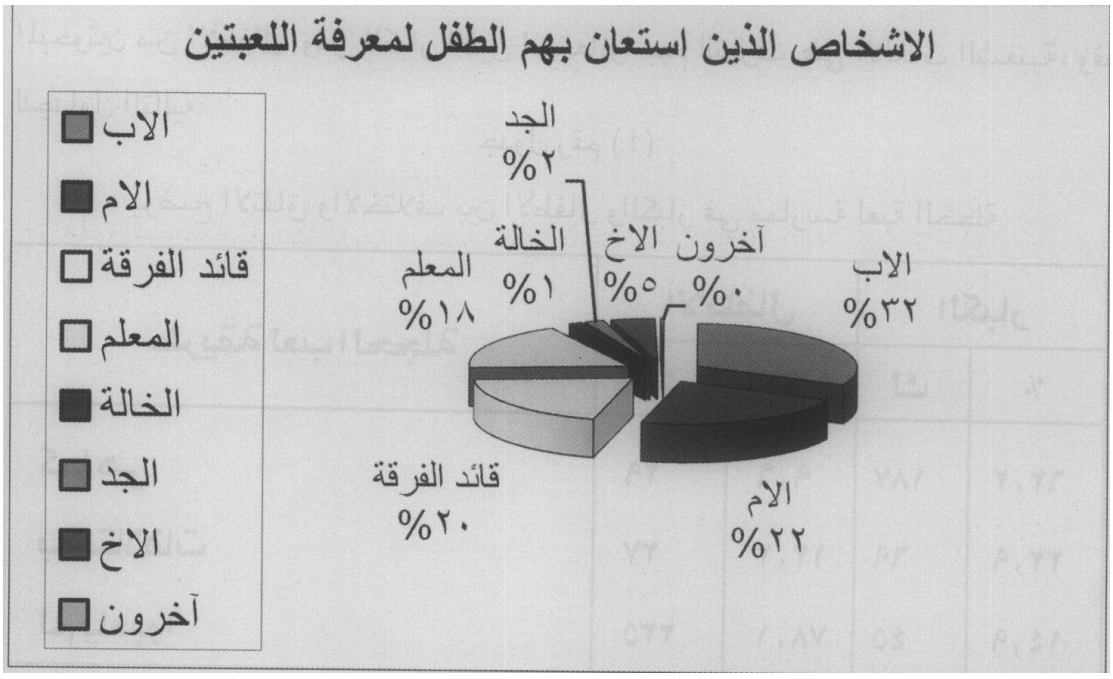


وبسؤال الأطفال عن أهم الألعاب الشعبية والجماعية التي يمارسونها، أجاب معظم الأطفال الذكور بأنهم يلعبون كرة القدم، إلى جانب لعبتي (عسكر وحرامية) و(البلي) بينما أجاب البنات بأنهن يمارسن لعبة (الحجلة) و(نط الحبل) و(الاستغامية)، كما أن الأطفال من الجنسين مارسوا لعبة (صيد السمك) و(كهرباء) والألعاب الفكرية مثل (بنك الحظ) و(الكوتشينة) و(السلم والثعبان) إلى جانب ممارستهم لعدد كبير من الألعاب الالكترونية على جهاز الحاسوب. وبسؤال الأطفال عن الأشخاص المفضلين للاستعانة بهم لمعرفة الألعاب الشعبية المرفقة، أجاب عدد كبير منهم بأنهم يفضلون الاستعانة بالمعلمين والقادة في الحصول على المعلومات أكثر من استعانتهم بالأبوين والأهل. ويوضح الجدول التالي نسب الكبار الذين استعان بهم الأطفال في الحصول على المعلومات:

جدول رقم (٣) يبين الأشخاص الذين استعان بهم الطفل التعرف على اللعبتين

الأشخاص	ذكور		إناث		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
قائد الفرقة	٦١	٢٠.٣	٣٣	٣٣	٩٣	٣٠.٨
المعلم	٢٩	٩.٦	٣٦	٣٦	٦٥	٢١.٦
الأب	٢٧	٨.٩	٣١	٣١	٥٨	١٩.٣
الأم	٢٣	٧.٦	٣٠	٣٠	٥٣	١٧.٦
الخالة	٠	٠	٤	٤	٤	١.٣
الجد	٢	٠.٧	٤	٤	٦	١.٩
الأخ	٨	٢.٦	٥	٥	١٣	٤.٣
آخرون	٣	٠.٩	٥	٥	٨	٠.٣
المجموع	١٣٥	٥٠.٨	١٤٨	١٤٨	٣٠١	١٠٠

شكل رقم (٨) يوضح الأشخاص الذين استعان بهم الطفل



يبين الجدول الأشخاص الذين استعان بهم الطفل في معرفة اللعبتين المرفقتين مع الاستبيان؛ حيث تحصل المعلمون من الجنسين على الترتيب الأول بنسبة (٣٠.٨%) على حيث تحصل قادة الفرق من الجنسين أيضًا على الترتيب الثاني بنسبة (٢١.٦) وهذا يوضح تراجع دور الأسرة في الإشراف على أبنائهم ونقل ثقافة المجتمع إليهم. فالطفل حينما يستعين بالآخرين في الحصول على المعلومات، ويفضلهم على الوالدين والأهل، فهذا مؤشر يستحق التوقف أمامه من أجل دراسة الوضع الحالي لدور

الأسرة في تربية الأبناء وبصفة عامة، فإن حساب معامل بيرسون للارتباط أوضح ضعف العلاقة بين معرفة الأطفال للعبتي (المقلاة والحجلة) ومعرفة الكبار بهده اللعبتين؛ حيث وجد أن درجة الارتباط تبلغ (٠.٢٥) وهي درجة ضعيفة. وبالتالي يمكن قبول الفرضية الخاصة بالبحث التي تنص على وجود (علاقة ارتباطية ضعيفة بين معرفة الأطفال ومعرفة الكبار للألعاب الشعبية المرفقة مع الاستبيان.)

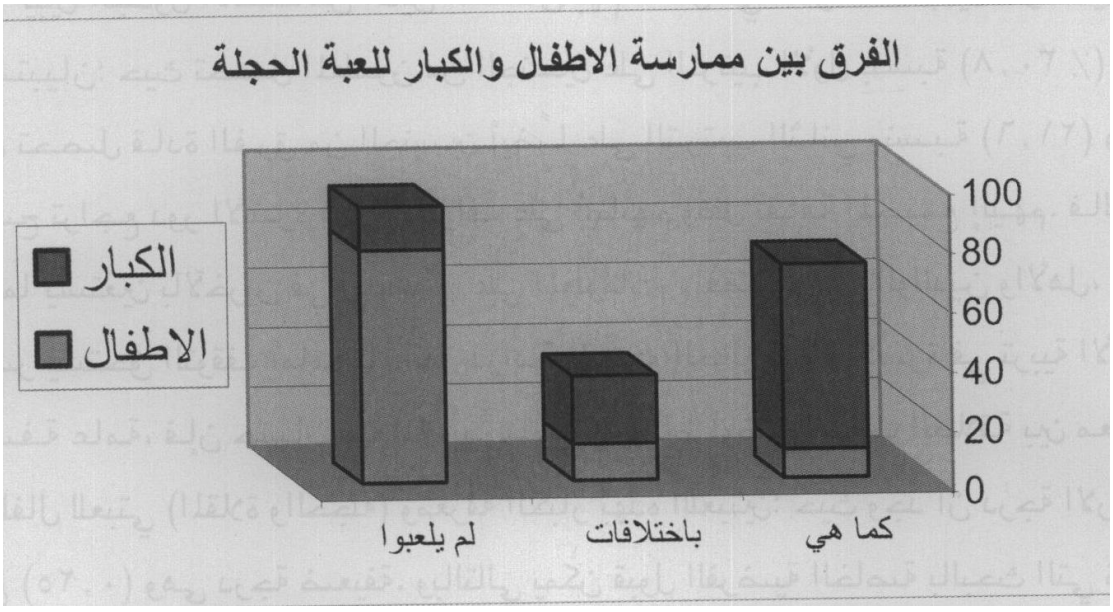
ثانيًا: العلاقة بين ممارسة الأطفال وممارسة الكبار للألعاب الشعبية:

افترضت الدراسة عدم وجود أي تغييرات في أساليب ممارسة الألعاب الشعبية، وبخاصة اللعبتان المرفقتان مع الاستمارة، بين الأطفال والكبار؛ حيث جاءت إجابات المبحوثين من الأطفال، ومن الكبار الذين استعانوا بهم للتعرف على الألعاب الشعبية، وفقًا للجداول التالية:

جدول رقم (٤)

يوضح الاتفاق والاختلاف بين الأطفال والكبار في ممارسة لعبة الحجلة

طريقة لعب الحجلة	الأطفال		الكبار	
	ك	%	ك	%
كما هي	٢٩	٩.٦	١٨٧	٦٢.٢
باختلافات	٣٧	١٢.٣	٦٩	٢٢.٩
لم يلعبوا	٢٣٥	٧٨.١	٤٥	١٤.٩
المجموع	٣٠١	١٠٠	٣٠١	١٠٠



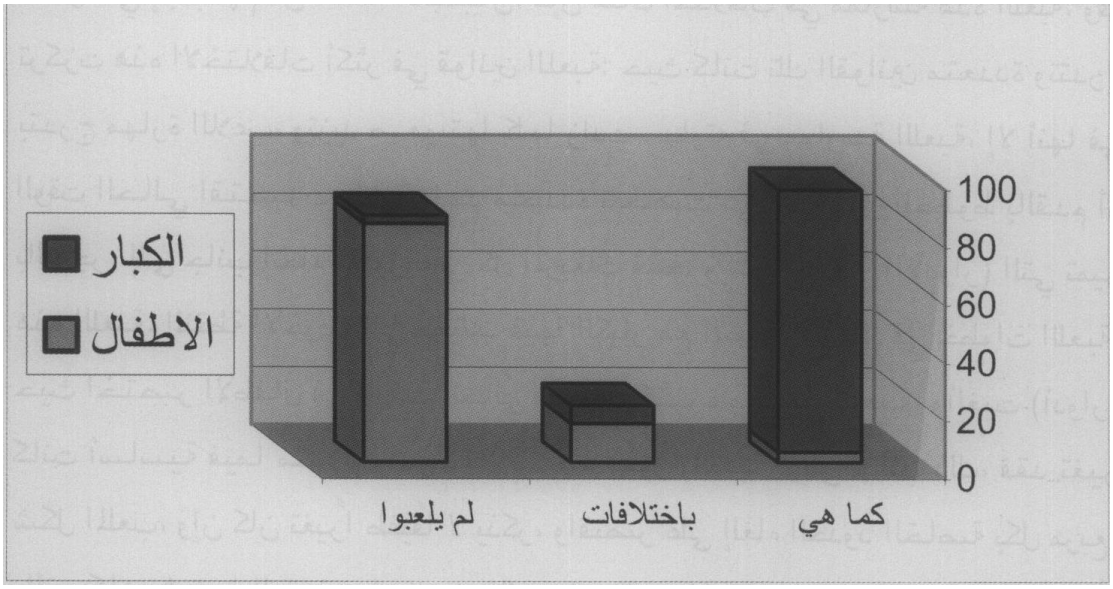
شكل رقم (٩) يبين الفرق بين ممارسة الأطفال والكبار للعبة الحجلة

يتضح من خلال الجدول والشكل البياني السابقين الفرق بين الكبار والأطفال في ممارسة لعبة الحجلة. فبالرغم من أن الأطفال مازالوا يعرفون هذه اللعبة ويمارسونها، كما أفادوا في إجاباتهم عن أسئلة الاستبيان، فإن هناك اختلافات في ممارسة هذه اللعبة، وقد تركزت هذه الاختلافات أكثر في قوانين اللعبة؛ حيث كانت تلك القوانين متعددة وتتدرج بتدرج مهارة اللاعب، وتزيد صعوبتها كلما زادت مهارته في ممارسة اللعبة، إلا أنها في الوقت الحالي اقتصرت على قواعد محددة تلخصت في عدم مس الخطوط بالقدم أو بالحجر، إلى جانب إتمام المرور على كل المربعات فقط، وإسقاط بقية (الأدوار) التي تميز هذه اللعبة. النقطة الأخرى التي اختلف فيها الكبار مع الصغار تتمثل في خطوات اللعبة، حيث اختصر الأطفال في الوقت الحالي خطوات كثيرة من هذه اللعبة، وألغيت (أدوار) كانت أساسية فيما مضى، وشرط من شروط الفوز باللعبة، وإلى جانب ذلك، فقد تغير شكل الملعب، وإن كان تغيرًا طفيفًا لا يذكر، واقتصر على إلغاء الحدود الخاصة بكل مربع، والتي كان يشترط الوقوف عليها عند اللعب في المربع المحدد. وتعد هذه النتيجة مؤشرًا واضحًا ومهمًا يبين طبيعة العصر الذي يعيش فيه طفل اليوم، والذي يعتمد على التبسيط والاختصار والسرعة في كل شيء. ولهذا السبب صار (دور) لعبة (الحجلة) ينتهي في دقائق، بعدما كان يستمر لساعات، ولأيام في بعض الأحيان عندما تقعد مباريات حاسمة بين أبطال اللعبة، وبخاصة في بعض المواسم كشهر رمضان المبارك. وفيما يتعلق بلعبة (المقلاة) فإن التغيرات الحادثة فيها كثيرة جدًا يوضحها الجدول والشكل التاليان:

جدول رقم (٥) يوضح الاتفاق والاختلاف بين الأطفال والكبار في ممارسة لعبة المقلاة

طريقة لعب المقلاة	الأطفال		الكبار	
	ك	%	ك	%
كما هي	١١	٣.٧	٢٧٣	٩٠.٧
باختلافات	٤١	١٣.٦	١٩	٦.٤
لم يلعبوا	٢٤٩	٨٢.٧	٩	٢.٩
المجموع	٣٠١		٣٠١	١٠٠

شكل رقم (١٠) يوضح الفرق في ممارسة لعبة المقلاة بين الأطفال والكبار



وهنا يوضح الشكل الاختلاف الواضح ما بين الكبار والصغار في ممارسة لعبة المقلاة. فبالرغم من تعرف الكبار على هذه اللعبة وممارستهم لها في صغرهم باعتبارها من الألعاب المفضلة آنذاك، فإن نسبة ممارسة الأطفال، حاليًا لها تقل بشكل واضح؛ حيث اختفت هذه اللعبة، ولم يعد أحد يمارسها، وحتى حينما تم شرح كيفية ممارستها لم تتعرف عليها سوى فئة بسيطة في ثلاثة أقطار عربية فقط هي: (ليبيا والسودان واليمن). أما بقية الأطفال في الأقطار العربية الأخرى فلم يتعرفوا عليها، واستعانوا بالكبار لمعرفتها.

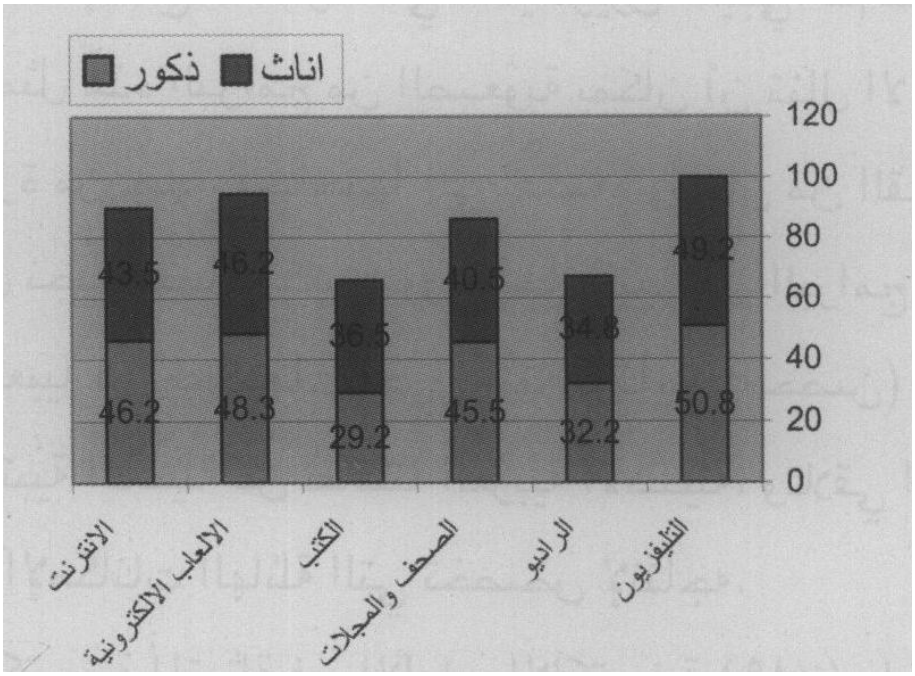
وبالرجوع إلى الفرضية البحثية التي تنص على أنه (لا توجد أي تغييرات في أساليب ممارسة الألعاب الشعبية بين الأطفال والكبار) فإن هناك تغييرات ملحوظة بينهما في لعبة (الحجلة) بينما لم توجد تغيرات تذكر بينهما في ممارسة لعبة المقلاة؛ نظرًا إلى أن الأطفال لم يمارسوا هذه اللعبة ولم يتعرفوا عليها.

ثالثاً: العلاقة بين تعرض الطفل العربي لوسائل الإعلام وممارسة للألعاب الشعبية:

افترضت الدراسة الحالية أن نوعية الوسيلة الإعلامية التي يستخدمها الطفل، تؤثر في معرفته الألعاب الشعبية وممارسته لها؛ باعتبار أن من أهم وظائف وسائل الإعلام نقل ثقافة المجتمع وتراثه بين الأجيال؛ حيث كانت إجابات المبحوثين عن أسئلة الاستمارة المتعلقة بتفضيل استخدام الوسائل الإعلامية، والتعامل معها كالآتي:

جدول رقم (٥) الوسيلة الإعلامية المفضلة للطفل العربي

الوسيط الإعلامي	ذكور		إناث		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
التليفزيون	١٥٣	٥٠.٨	١٤٨	٤٩.٢	٣٠١	١٠٠
الراديو	٩٧	٣٢.٢	١٥	٣٤.٨	٢٠٢	٦٧.١
الصحف والمجلات	١٣٧	٤٥.٥	١٢٢	٤٠.٥	٢٥٩	٨٦.١
الكتب	٨٨	٢٩.٢	١١٠	٣٦.٥	١٩٨	٦٥.٨
الألعاب الإلكترونية	١٤٦	٤٨.٣	١٤٩	٤٦.٢	٢٨٥	٩٤.٧
الإنترنت	١٣٩	٤٦.٢	١٣١	٤٣.٥	٢٧٠	٨٩.٧



شكل رقم (١١) يبين مدى استخدام الطفل العربي لوسائل الإعلام

يبين الجدول السابق الوسائل الإعلامية المفضلة لدى الطفل العربي؛ حيث احتل التلفزيون الترتيب الأول نسبة (١٠٠%) من تفضيل الأطفال لاستخدامه؛ وهذه نتيجة متوقعة؛ إذ أوضحت دراسات علمية عديدة أهمية هذه الوسيلة للأطفال، وأنها تتيح للطفل فرص الحصول على المعلومات بطريقة جذابة ومغرية، إلى جانب ما توفره له من متعة وترفيه. وقد تراوحت المحطات التي يفضل الطفل مشاهدتها ما بين المحطات المحلية الخاصة بكل منطقة، إلى جانب بعض الفضائيات، وبخاصة تلك المحطات المتخصصة في بث برامج الأطفال مثل قناة (ديزني) وقناة (ارتينيز) و(سبيس تون) و(قناة النيل

للأسرة والطفل)، إلى جانب بعض القنوات العامة مثل (مجموعة روتانا) ومجموعة (mbc) و(ART) وقناة الفجر والجزيرة والمستقبل. أما عن أهم البرامج التي يشاهدها الطفل، فقد احتلت برامج الرسوم المتحركة وبرامج الأطفال والأفلام والمسلسلات والأغاني نسبًا كبيرة في التفضيل، بينما اهتم بعض الأطفال ببرامج خاصة بالكبار مثل برنامج (قبل أن تحاسبوا) وبرنامج (صناع الحياة) إلى جانب البرامج الرياضية ونشرات الأخبار. وبالرغم من هذه المكانة التي يحتلها التليفزيون في سلم التفصيلات بالنسبة إلى الطفل العربي، فإن هذه الوسيلة لم تهتم بنشر الألعاب الشعبية العربية وتعريف الأطفال بها، برغم ثراء هذه الألعاب بمادة إعلامية تتيح لها الانتشار. وفي تجربة شخصية قدمت للتليفزيون الليبي برنامج (تراث وأجيال) في (رمضان ٢٠٠١) وكانت تجربة ثرية لعرض الألعاب الشعبية ومحاولة تطويرها وعصرنتها، إلا أن اهتمام الكبار بهذا البرنامج كان أكبر من اهتمام الأطفال، كما أن إمكانات الإنتاج المحدودة في التليفزيون الليبي، لما تتح لهذا البرنامج الانتشار، وبالتالي فإن مثل هذه البرامج من الصعوبة بمكان أن تنال الاهتمام؛ نظرًا إلى احتياجها لإمكانات كبيرة من جهة، وحاجتها إلى اهتمام وإيمان من القائمين على برامج الأطفال بها. وفي المقابل نجد اهتمامًا كبيرًا وواضحًا بكثير من البرامج العالمية الخاصة بالمسابقات والألعاب الشعبية الأجنبية الدخيلة عن ثقافتنا العربية الأصيلة، وتلاقي الاهتمام والمتابعة من المشاهدين نظرًا إلى الإمكانات الهائلة التي تخصص لإنتاجه.

احتلت الوسائل الإلكترونية المتمثلة في الألعاب الإلكترونية (٨٩%) واستخدام الإنترنت (٨٩.٧%) في الترتيب الثاني من تفضيلات الأطفال للوسائل الإعلامية. فبالرغم من أن نسبة كبيرة من أفراد العينة (٥٣.٥%) لا تمتلك أجهزة حاسوب خاصة بالأسرة، فإن انتشار مراكز الإنترنت في كل مكان، أتاح للأطفال ممارسة الألعاب الإلكترونية والتعامل مع الإنترنت بسهولة ويسر، وهذا أدى إلى تفضيل ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، والارتباط بها ومعرفتها، أكثر من ممارسة الألعاب الشعبية الجماعية، ونظرًا إلى ما تتميز به من تفاعلية وتشويق وإمتاع للطفل. وفي المقابل، تراجع تفضيل الأطفال العرب لوسائل الإعلام التقليدية، والمتمثلة في الراديو والكتب والصحف والمجلات. فبالرغم من الارتفاع النسبي لتفضيل المجلات التي تحصلت على نسبة (٨٦.١%) من المجموع التفصيلات، إلا أن تركيز الأطفال على أربع مجلات فقط هي (ميكي وميكي جيب وسوبر ميكي وماجد) هو الذي رفع نسبة الاطلاع، وهذا مؤشر واحد على تجاهل الطفل لمجلاته المحلية التي تصدر في القطر العربي الذي ينتمي إليه، وبالرغم من كون مجلة ماجد التي تصدر في الإمارات العربية، هي مجلة عربية الهوية، وتهتم بترسيخ الثقافة العربية لدى الطفل، واهتمت كثيرًا بنشر معلومات حول الألعاب الشعبية العربية والتراث العربي في إعدادها، فإن بقية المجلات المفضلة ما هي إلا مجلات مترجمة عن مؤسسة (والت ديزني) الأمريكية

الأصل، وهي حتما لا تنشر سوى الألعاب الغربية والثقافة الغربية التي تؤدي إلى تلاشي المحلية وذوبان ثقافة الطفل في ثقافات أخرى من خارج حدوده.

أما ما يخص نسبة تفضيل استخدام الراديو فقد بلغت نسبة (٦٧.١%) من إجمالي تفضيلات الطفل، وهذه نسبة منخفضة بخاصة أن الطفل العربي لا يستخدم الراديو إلا في الاستماع إلى الأغاني من خلال القنوات المتخصصة في إذاعتها. أما ما يتعلق بالبرامج فإن نسبة بسيطة جدًا أجابت بأنها تستمع إلى برامج الأطفال في الراديو، وبخاصة أن الاهتمام ضعيف بهذه البرامج، إلى جانب طغيان الوسائط البصرية الأخرى. أما الكتب فقد احتلت الترتيب الأخير من قائمة التفصيلات؛ حيث لما تتجاوز نسبة تفضيل استخدام الكتب (٦٥.٨%) من تفضيلات الأطفال لها، وتركزت نوعية الكتب المفضلة في كتب المغامرات، والقصص والروايات البوليسية، والكتب الدينية. وبهذا يتضح أن الطفل العربي يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية واستخدام الوسائل الإعلامية المرئية أكثر من تفضيله ممارسة الألعاب الشعبية أو استخدام الوسائل المقروءة والمسموعة.

وبالرجوع إلى الفرضية الخاصة بالبحث، التي تنص على تأثير نوعية الوسيلة الإعلامية التي يتعرض لها الطفل في معرفته وممارسته للألعاب الشعبية، فإن نتائج التحليل توضح أنه ليس هناك تأثير واضح للوسيلة الإعلامية في معرفة الطفل أو ممارسته للعب؛ حيث إنها في الأساس لم تولِ هذه الألعاب أهمية تذكر، ولم تخصص لها مساحة مناسبة لنشرها والتعريف بها. كما أوضحت نتائج التحليل أن هناك اختلافات بسيطة بين الوسائل الإلكترونية والمرئية كالألعاب الإلكترونية والإنترنت، والتليفزيون، وبين الوسائل التقليدية الأخرى كالراديو والكتب والصحف في تعريف الطفل بالألعاب الشعبية ومساعدته على ممارستها، برغم وجود اختلافات واضحة في تفضيل استخدام كل وسيلة من هذه الوسائل.

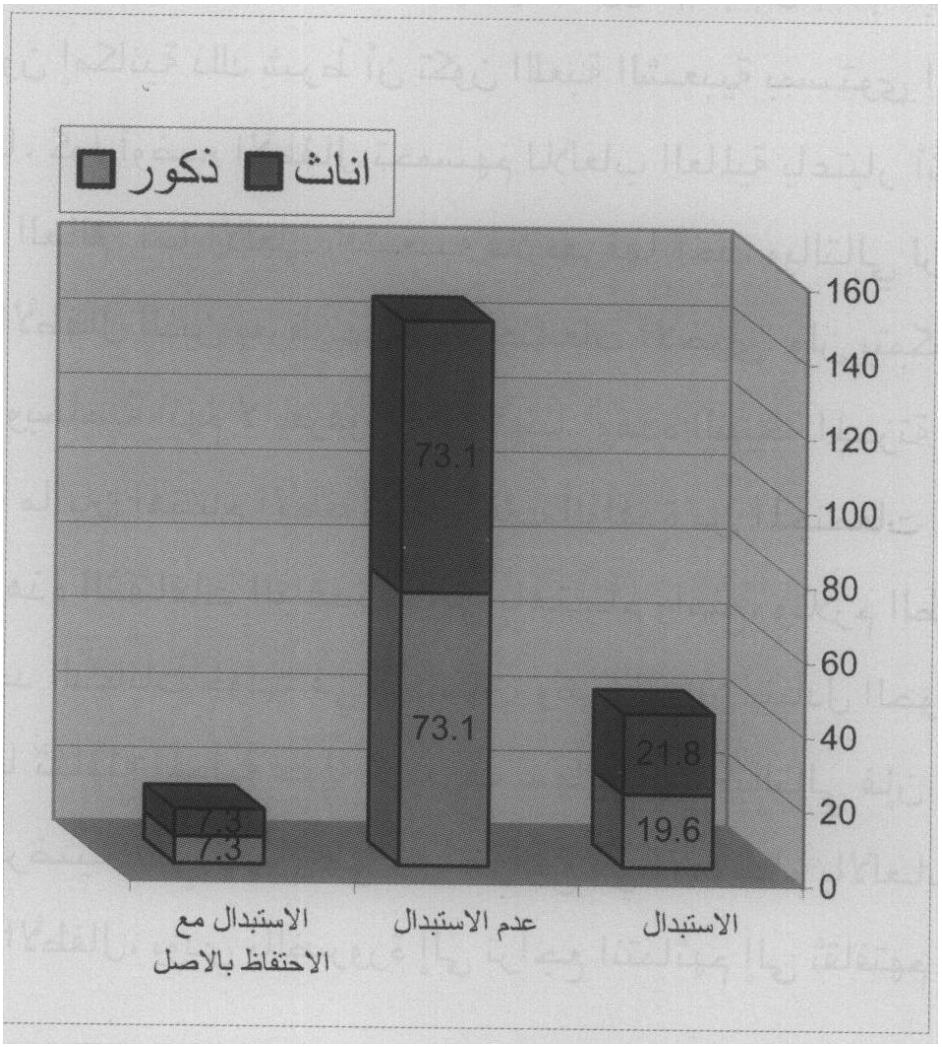
رابعًا: العلاقة بين اهتمام الأطفال العرب بالألعاب الشعبية وبين انتمائهم إلى ثقافتهم المحلية:

افترضت الدراسة إمكانية تأثير اهتمام الطفل بألعابه الشعبية على انتمائه إلى ثقافته المحلية، وحرصه عليها، حيث طرحت على المجموعة لعبة (الدوامة) مع إشارة إلى أنها الأصل الحقيقي للعبة (بي بليد) التي اشتهرت ضمن مسلسل للرسوم المتحركة بعنوان (فريق النمور) ثم طلب من الأطفال اقتراح استبدال لعبة (الدوامة) بلعبة (بي بليد)؛ بحيث يعاد إنتاجها وممارستها وفقًا للعبة الأصلية العربية الأصل، وقد تلخصت آراء الأطفال في الجدول التالي:

جدول رقم (٦) يبين العلاقة بين اهتمام الطفل بالألعاب الشعبية وانتمائه إلى ثقافته المحلية

الاستبدال	ذكور		إناث	
	ك	%	ك	%
يفضل الاستبدال	٥٩	١٩.٦	٦٦	٢١.٨
يفضل الإبقاء كما هي	٢٢٠	٧٣.١	٢٠٠	٧٣.١
يفضل الاستبدال مع الاحتفاظ بالأصل	٢٢	٧.٣	٣٥	٧.٣
المجموع	٣٠١	١٠٠	٣٠١	١٠٠

شكل رقم (١٢) يبين تفضيل الأطفال استبدال لعبة (بي بليد) بلعبة (الدوامة)



يوضح الجدول والشكل السابقان أن الأطفال يفضلون الإبقاء على لعبة (بي بليد) التي يعرفونها من خلال مسلسل الرسوم المتحركة (فريق النمور) كما هي من دون تغيير؛ حيث تماثل هذه اللعبة لعبة

(الدوامة) العربية الأصل، وهي تطوير لها في الشكل فقط، فقد أفادت شركات الألعاب العالمية، وشركات المواد الغذائية في طرح نماذج وأشكال عديدة لها، وكثفت الدعاية حولها، حتى صار كل طفل في العالم كله، يعرف هذه اللعبة ويتقن ممارستها. وبالمقارنة بين هذه اللعبة في الشكل وفي أسلوب ممارستها، وبين لعبة (الدوامة) الشعبية وجد هناك تشابه كبير بينهما، سواء في طبيعة الأداة المستخدمة (الدوامة) أو في أنواع المسابقات التي تنظم بها، وبسؤال الأطفال عن إمكانية استبدال اللعبة الحالية (بي بليد) باللعبة الشعبية (الدوامة) أجاب عدد كبير منهم بأنهم يفضلون الاحتفاظ بلعبة (بي بليد) وذلك لسهولة تدويرها من جهة، ولأنواعها وأشكالها الجذابة، إلى جانب توفرها بكل المستويات في الأسواق. أما لعبة (الدوامة) فهي تحتاج إلى مهارة خاصة في تدويرها، كما أنها شيء تقليدي مصنوع من الخشب، ولا يملك الجاذبية التي عليها اللعبة الحديثة. وفيما يتعلق بالأطفال الذي يفضلون استبدال اللعبة الحديثة باللعبة الشعبية، فإنهم يرون إمكانية ذلك شرط أن تكون اللعبة الشعبية بمستوى اللعبة الحديثة ومواصفاتها نفسها. كما أوضح الأطفال تحمسهم للألعاب العالمية باعتبار أنهم يشتركون فيها مع كل أطفال العالم، أما الألعاب الشعبية فلا يعرفها أحد، وبالتالي لن يتمكنوا من الحديث حولها مع الأطفال الذي يعرفونهم من المجتمعات الأخرى، ولن يتمكنوا من تبادل صورها وأخبارها، وبخاصة أنهم لا يعرفون عنها شيئًا. وهذه النتيجة المحزنة مؤشر خطير يبين الهوة الواسعة ما بين اهتمام الأطفال بالثقافات الوافدة من المجتمعات الأخرى وبين ثقافتهم المحلية، وهذه الثقافات الوافدة تحظى باهتمام واسع، وتلازم الطفل في لعبة وملبسه ومأكله، ويجد الدعايات حولها في كل مكان، ويستطيع أن يتبادل الحوار حولها مع كل الجنسيات، بينما ثقافته المحلية حوله لا يعرف عنها شيئًا. وبالتالي فإن هذه النتيجة تؤدي إلى قبول الفرضية التي تنص على أن التراجع في الاهتمام بالألعاب الشعبية وممارستها من قبل الأطفال، يؤدي بالضرورة إلى تراجع انتمائهم إلى ثقافتهم المحلية.

النتائج النهائية للدراسة:

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج كالآتي:

١- تسهم الألعاب الشعبية في تقوية انتماء الطفل غلى مجتمعه وثقافته المحلية، من خلال مساعدته على تكوين العلاقات الاجتماعية، ونقل ثقافة المجتمع إلى الأجيال، وتدريب الطفل وتهيئته للأدوار المستقبلية المطلوبة في المجتمع.

٢- هناك اختلاف كبير وواضح في درجة انتشار الألعاب الشعبية بين أبناء الوطن العربي في الوقت الحالي، وبين انتشارها في الربع الأخير من القرن السابق؛ حيث لم يتعرف الأطفال على معظم الألعاب الشعبية التي كان يعرفها آباؤهم وأشقاؤهم الأكبر سنًا، كما أن هؤلاء الأطفال لم يحتفظوا

إلا بعدد محدود من الألعاب الشعبية تمثلت في لعبة (الحجلة) و(الاستغماية) و(البلي) في حين أن كثيرًا من الألعاب الشعبية اندثرت ولم تعد معروفة لدى الجيل الجديد.

٣- تؤثر ثقافة العولمة تأثيرًا واضحًا في الثقافة المحلية للطفل العربي؛ حيث قامت تلك العولمة بنسخ الثقافات المحلية، واستبدالها بثقافات وافدة يشترك فيها الطفل العربي مع بقية أطفال العالم، وظهر هذا واضحا في سلوك الأطفال وتفضيلهم ألعابًا حديثة تعتمد على أساليب وأفكار غريبة عن ثقافة المجتمع، وتمتد تأثيراتها حتى تطول مأكل الطفل وملبسه، وأساليب تفكيره.

٤- توجد علاقة ارتباطية ضعيفة تبلغ (٠.٢٥) درجة، بين معرفة الأطفال بالألعاب الشعبية المرفقة مع استمارة الدراسة، وبين معرفة الكبار لهذه الألعاب، إذ لم يتعرف الأطفال على لعبة (المقلاة) برغم كونها من الألعاب المفضلة لدى الكبار في صغرهم. على حين اتسمت معرفتهم بلعبة الحجلة بالسطحية وقلة المعلومات حولها.

٥- هناك اختلافات واضحة بين الأطفال والكبار في أسلوب ممارسة لعبة (الحجلة) حيث برزت هذه الاختلافات في اختصار (أدوار) اللعبة وخطواتها، وفي تسهيل القوانين والقواعد الخاصة باللعبة وتخفيفها، إلى جانب تغيير طفيف في شكل الملعب. بينما لم تظهر اختلافات تذكر بينهم في ممارسة لعبة (المقلاة) نتيجة لتراجع ممارسة هذه اللعبة من جهة، وإلى عدم معرفتها من قبل نسبة كبيرة من أفراد العينة، وهذا الاختلاف الواضح بين الطرفين يفسر الهوة الكبيرة بين ثقافة الأطفال وثقافة الكبار داخل المجتمع.

٦- ليس هناك تأثير واضح لطبيعة الوسيلة الإعلامية المفضلة لدى الطفل العربي وبين معرفته بالألعاب الشعبية وممارسته لها؛ وذلك بسبب تجاهل اهتمام وسائل الإعلام بنشر فكرة الألعاب الشعبية والتعريف بها. وبالرغم من وجود فروق واضحة في تفضيل الطفل استخدام الوسائل الإلكترونية والمرئية مثل الألعاب الإلكترونية والإنترنت والتلفزيون، وتفضيلهم الوسائل التقليدية المتمثلة في الراديو والكتاب والصحف، فإن معرفتهم وممارستهم للألعاب الشعبية لم تتأثرا بهذا التعرض.

٧- يؤدي التراجع في الاهتمام بالألعاب الشعبية ونشرها في المجتمع وممارستها من قبل الأطفال، وإلى تراجع في انتمائهم إلى ثقافتهم المحلية، وتفضيل ثقافات المجتمعات الأخرى وألعابها التي تنقلها لهم وسائل الإعلام المختلفة.

التوصيات العامة للدراسة

توصي الدراسة الحالية بالآتي:

١- إنشاء متحف الألعاب التراثية ومكتبتها في كل قطر عربي؛ لتجميع الألعاب الشعبية وتوثيقها والتعريف بها، والحفاظ عليها من الاندثار والتغيير، ونقلها إلى الجيل الحالي وإلى الأجيال القادمة،

على تكون هذه المكتبات مراكز ثقافية يتعلم من خلالها الطفل الألعاب الشعبية، ويسهم في تطويرها وعصرنتها ونشرها في المجتمعات كافة.

٢- تنظيم مؤتمر ومهرجان دوري للألعاب الشعبية المشتركة؛ بحيث تخصص كل دورة من هذا المهرجان لنوعية معينة من الألعاب الشعبية؛ وذلك لتوثيق أواصر التقارب والألفة بين أطفال العرب.

٣- تشجيع الكتاب والمؤلفين ومعدي البرامج على التعريف بالألعاب الشعبية ونشرها، وتضمينها داخل أعمالهم وإبداعاتهم لربط الطفل العربي بهذه الألعاب، واستمرار تذكيره بها.

٤- الاستعانة بالخبراء والمتخصصين في التقنية الحديثة؛ لتحويل الألعاب الشعبية إلى برامج وألعاب إلكترونية، وتطوير أدوات هذه الألعاب وآلياتها لنشرها في شكل تقني حديث يتناسب مع متطلبات العصر وآلياته.

٥- الإفادة من إمكانات نقل المعلومات وتخزينها ونشرها في طرح الألعاب الشعبية على شبكات الإنترنت والفضائيات؛ لتعريف الثقافات الأخرى بها ومحاولة إدماجها ضمن برامج التليفزيون والوسائط التفاعلية والإلكترونية.

٦- تجميع التراث العربي المكتوب في مجال الألعاب الشعبية وتكوين قاعدة معلومات عربية للاحتفاظ بتراث اللعبة وتطورها وأدواتها وأساليب ممارستها؛ من أجل الحفاظ على هذا التراث من الانقراض والاندثار في ظل هيمنة الثقافات الوافدة على المجتمعات العربية.

مراجع الدراسة

١- أحمد تيمور، لعب العرب (القاهرة: ١٩٤٨) أحمد مصطفى شلبي، برنامج لتعديل السلوكيات وتنمية القيم والأفكار عن طريق اللعب مع الأطفال (القاهرة: شركة الضياء، ٢٠٠١).

٢- بثينة حسين عمارة، العولمة وتحديات العصر وانعكاساتها على المجتمع المصري، ط١ (القاهرة: دار الأمين، ٢٠٠٠)

٣- حسين عبد الحميد رشوان، الفلكلور والفنون الشعبية من منظور علم الاجتماع (إسكندرية: المكتب الجامعي الحديث، ١٩٩٣).

٤- سكينة إبراهيم بن عامر، طيارة ورق، ط١ (القاهرة: دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية، ٢٠٠٦).

٥- سوزانا ميلور، سيكولوجيا اللعب، ترجمة حسن عيسى (الكويت: عالم المعرفة، ع: ١٢٠، ديسمبر ١٩٨٧).

٦- عبد التواب يوسف، لعب الأطفال وألعابهم الشعبية (القاهرة: المجلس العربي للطفولة والتنمية، مجلة خطوة، ع: ١٢، ٢٠٠١).

٧- عز الدين جميل عطية، التليفزيون والصحة النفسية للطفل، ط١ (القاهرة: عالم الكتب، ٢٠٠١).

٨- عصام أحمد حسين، إدراك الهوية القومية لدى الطفل المصري، ماجستير غير منشورة، (القاهرة: جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، ١٩٩١).

٩- علي الحوات، الطفولة والهوية الثقافية (القاهرة: مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع: ١٢، مج: ٣، شتاء ٢٠٠٣).

١٠- محمد متولي قنديل رمضان، اللعب (طنطا: دار العشري للطباعة، ١٩٩٣).

١١- محمد الجوهري، علم الفلكلور، ج١ (الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، ١٩٨٨).

١٢- نمر حسن حجاب، التراث الشعبي علم وحياة (تونس: المجلة العربية للتربية والثقافة والعلوم، س: ١٢، ع: ٢٣، سبتمبر ١٩٩٢).