الفن المعاصر

فصلية- علمية- محكمة

العددان (29 -30) صيف 2023

ملف العدد:
خارطة التراث الشعبي في مصر

العددان (29 - 30)

مجلة الفن المعاصر

أكاديمية الفنون

الفن المعاصر

رسالة الفنون من مصر إلى العالم

العددان (29 - 30)

أكاديمية الفنون
ACADEMY OF ARTS

رقم الإيداع
6269 - 2011
الترقيم الدولي
3639 - 1110

رئيس مجلس الإدارة
ورئيس التحرير
أ.د. غادة جبارة
رئيس أكاديمية الفنون

مدير التحرير
أ.د. مدحت الكاشف

سكرتير التحرير
شيماء توفيق

مستشارو التحرير
حسب الترتيب الأبجدي
أ.د. سمية رمضان
أ.د. فوزية حسن
أ.د. مجدي عبد الرحمن
أ.د. هدى وصفي

المدير الإداري
صفاء عباس

المراجعة اللغوية
إيناس أحمد

الإخراج الفني
د. الشريف منجود

الغلاف بريشة
الفنان إسلام النجدي

شروط وأحكام النشر في المجلة

المواد المنشورة في المجلة تعبر عن رأي كتّابها ولا تعبر بالضرورة عن رأي المجلة.

ترحب المجلة بأي مداخلات أو تعليقات أو تصويبات على ما ينشر بها من مواد.

يراعي الباحث القواعد العلمية في كتابة البحث.

أن يكون البحث متناسبًا مع طبيعة المجلة البحثية.

أن يكون البحث كاملًا، وجميع أركانه متناسقة مع بعضها البعض.

يتحمل الباحث المسؤولية الكاملة تجاه كل الأمور الواردة في بحثه المقدم، وأن يكون مسؤولًا عن البيانات والمعلومات المرفقة خلاله، وجميع الحقائق العلمية المرفقة داخل البحث.

يرسل المواد إلى المجلة إلكترونيًا بصيغة **word** ما مراعاة تنسيق البحث وتنسيق هوامشه بصورة سلمية.

للمجلة الحق في مراجعة أصحاب المقالات والدراسات لإجراء تعديلات تراها المجلة ضرورية.

المسرح

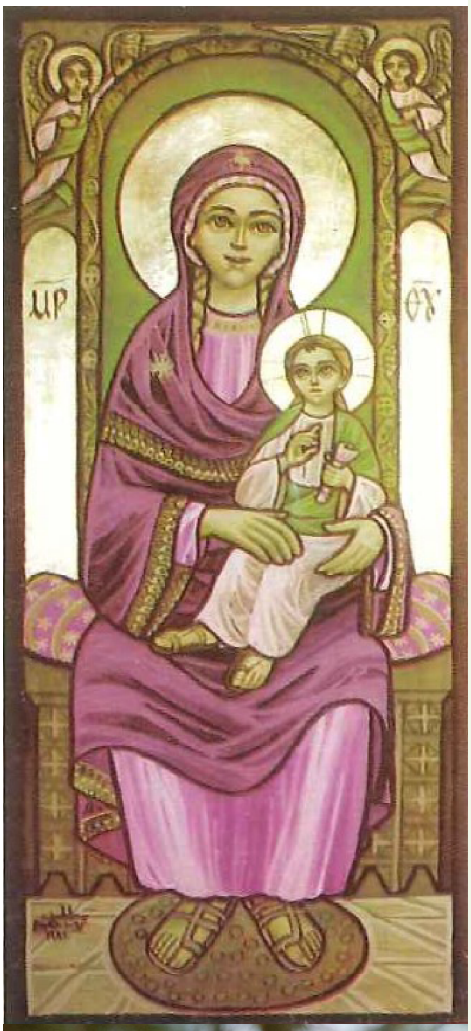
- نظرية التلقى وإشكالية المعالجة الدرامية — د / أمانى يوسف 11
- دراما العبث عند أرابال — د / عماد العكارى 23
- ملامح التجريب فى المسرح الكويتى — د / عبد الله العابر 41
- دور الوسائل الإعلامية فى الحفاظ على الهوية الثقافية والاجتماعية للش باب — د / نجم راشد 55

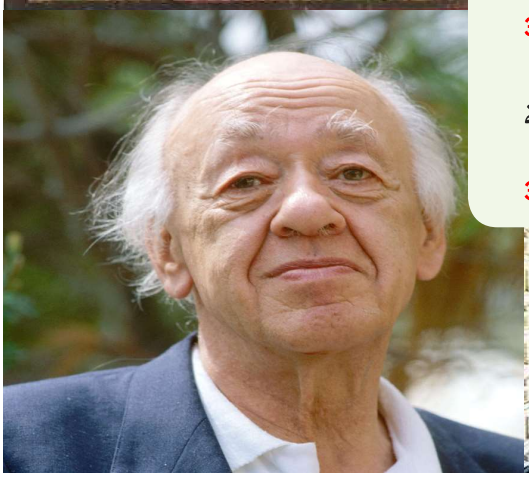
السينما

- أثر توظيف الحركة على المحتوى البصرى للفيلم السينمائى — د / شريف عبد الفتاح 73
- الذكاء الصناعى ومستقبل شريط الصوت فى مصر — د/أشرف أحمد 95
- أثر عمارة المكان فى تصميم الفيلم السينمائى — د / سمر بهاء 113
- عمارة منازل القدماء المصريين فى الأفلام الأمريكية — د / دعاء الديب 153
- الدور الإبداعى المتميز للمرأة الأفريقية كمنتجة ومخرجة فى صناعة الفيلم السينمائى — د / نيفين عبد الحميد 201

ملف العدد

- خارطة التراث الشعبي في مصر أ.د. مصطفى جاد 237
- موسيقى أغانى السبوع بمدينة اسنا فى صعيد مصر د / نهلة أبسخرون 265
- فن الأيقونة النشأة والتطور عبر الفنون المسيحية د / نرمين الحوطى 275
- القيم الجمالية للمفردة الحركية ودورها فى بناء الصورة التعبيرية د / محمود صبرى 293
- صياغة معاصرة للألعاب الشعبية على مسرح الطفل د / فادى النبراوى 303
- الدلالة الرمزية للون فى سيرة الأميرة ذات الهمة د / شيماء السنهورى 313
- فن الرقص وارتباطه بالدراما والمسرح فى مصر القديمة د / محمد صلاح الدين 333
- المسرح الإفريقى وإشكاليات الهوية د / سعداء الدعاس347
- تأثيرات الأبعاد الميثولوجية للشخصية الخرافية د / جاسم حسن 375





التراث والهوية

أ.د/ غادة جبارة
رئيس التحرير ورئيس أكاديمية الفنون

تهتم الكثير من الجامعات والمؤسسات العلمية بدراسة التراث بوصفه علما يناط به التمثل بمعطياته في بناء ما يعرف بالهوية **Identity** ، والتي يتلخص مفهومها في جعل الشيء هو ذاته وليس غيره –وفقا لتعريف الفيلسوف الفرنسي "أندريه لالاند" في كتابه (العقل والمعيارية)– ومن ثم يمكننا القول بأن الهوية تعزز ترسيخ العلاقة بين الفرد ومجتمعه المحيط وإرثه الإبداعي الذي يمتد إلى تاريخ بدايات الحضارات الإنسانية، وهو ما تتبناه منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة (اليونيسكو). وفي مصر الحديثة، وهي في مرحلة بناء الدولة الحديثة، اهتمت الدولة منذ عام **1959** بإنشاء مركز الفنون الشعبية، والذي تغير مسماه إلى مركز دراسات الفنون الشعبية كمركز بحثي ميداني يسجل تراث الثقافة المصرية بمختلف أشكاله وصوره. وفي عام **1981** آلت تبعيته إلى أكاديمية الفنون متزامنا مع صدور قرار إنشاء المعهد العالي للفنون الشعبية، وهو ما يدل دلالة قاطعة على وعي الدولة بأهمية التراث في حياة الشعوب، ليتحول المعهد والمركز إلى منارة تهدي السبيل إلى الاهتمام بالتراث من أجل تأكيد هويتنا المتفردة، والآن ونحن في بدايات إعادة بناء وتجديد دماء الدولة يزداد اهتمامنا بحفظ التراث وإثارة القضايا البحثية حوله، ويجيء ذلك الاهتمام إيمانا بأهمية التراث بوصفه شاهدا على إبداعات الماضي السحيق، والذي يشكل المصدر الذي يستلهم منه الفن المعاصر إبداعاته، بما تحمله من لغات فنية تعبر عن هويتنا كما تعبر عن تفردنا الحضاري والإبداعي، مما يمكن معه الزعم بأن فنوننا المعاصرة هي امتداد طبيعي للفنون التي تجلت في مهد الحضارات وعبقرية الزمان والمكان اللذين حظيت بهما مصر.

وفي إطار سعينا الدؤوب للحصول على جودة التعليم في مجالاتنا الإبداعية شديدة الخصوصية والتميز قياسا لنظم التعليم الأخرى، فإن لدينا خطة طموحة نسعى لتحقيقها في أكاديمية الفنون بمعاهدها المختلفة، مستندين إلى ما تملكه من بنية تحتية تتمثل في مركز دراسات الفنون الشعبية الذي سيشهد تطويرا ملحوظا ليقوم بدوره كمركز بحثي علمي وميداني وتوثيقي في هذه اللحظات الفارقة في عمر مصرنا الغالية، إلى جانب متحف أكاديمية الفنون للفنون الشعبية الذي يبدأ هذا العام في استقبال الزوار من داخل مصر وخارجها بما يحتوي عليه من محاكيات لتاريخ مصر عبر العصور بين الريف والحضر، والعادات والتقاليد، والحرف اليدوية والطقوس الشعبية، لينقل إلى الأجيال الجديدة إبداعات الماضي ليفخروا به، ولتترسخ في وجدانهم معاني الوطنية والهوية.

التراث والفنون المعاصرة

أ.د/ مدحت الكاشف
مدير التحرير

ثروة كبيرة من الآداب والفنون والقيم الجمالية والعادات والتقاليد والمعارف الشعبية والثقافة المادية توارثتها الأجيال عبر حضارات موغلة في القدم، وقد خلت واندثرت تلك الحضارات مخلفة وراءها تراثا لا يزال شاهدا على التاريخ والزمان والمكان. فنذ وطأت قدماه الأرض، يعمل الإنسان على تعميرها وبناء حضاراتها مسجلا كل تفاصيل حياته وآماله وآلامه وصراعاته من أجل البقاء، ليصبح ما دونه بمثابة لغة التواصل بينه وبين كل الموجودات من حوله، وكتعاويذ طوطمية يناهض بها تلك الظواهر الطبيعية التي لم يصل إلى تفسير محدد لحدوثها، فشكلت اللبنة الأولى لمعتقداته وطقوسه. ولم يكف عن اتخاذ الكهف مكانا يحتمي فيه من كل مخاوفه ممارسا فيه إبداعه التشكيلي عندما حول ذلك الكهف إلى معرض لإبداعاته التشكيلية يؤرخ فيه كل أحداث حياته ليصبح فيما بعد الثروة التي ورثتها الأجيال تلو الأجيال يحاول كل جيل أن يستلهم منها ويضيف إليها، وهو الأمر الذي جعل من التراث عنوانا ودليلا على حضوره الحي وتجليات حياته وإبداعاته، ليكون أيضا بمثابة الحبل السري الذي يربطنا مع إبداعات الأسلاف الذين أخذوا على عاتقهم بناء هويتنا بما تركوه من تراث إبداعي أصبح مرجعا لممارساتنا الإبداعية نستلهم منه فنوننا المعاصرة. لم يقف الأمر عند حد الاستلهام فحسب، بل أيضا التمثل بالأفكار والتصورات التي تترسخ في وجداننا للتمسك بتلابيب هويتنا أكثر وأكثر، خاصة في الأوقات التي نجد فيها أنفسنا في مواجهة تعقيدات حضارتنا المعاصرة التي تحاول بناء أسوار شاهقة تكاد تفصلنا عن ماضينا وتستهلكنا بأشكال تنتمي

للتكنولوجيا أكثر مما تنتمي لإنسانيتنا وتطمس وجودنا، وتحول بيننا وبين تواصلنا مع بعضنا البعض، بل بيننا وبين ماضينا السحيق، تحت دعوى التطور والمدنية والعصرية وتختلط أمامنا الصور والأشكال، وتذوب الحضارات المتباينة في بعضها البعض تحت شعار العالم قرية صغيرة، تسعى بآلياتها لأن تطمس ذلك الجانب المتعلق بجذورنا، وتجعلنا شرهين نهمين في عالم افتراضي لا نعرف فيه أفقا ولا برا نصل إليه لنعيش في متاهات ليس لها بداية أو نهاية، الأمر الذي يصيبنا بالخوف والرعب، لا نجد إلا محاولة الاختباء بالكهف لنجد ثمة أشياء تنتمي للتراث تشد بأيدينا، وتأخذنا إلى بر الأمان. تأتي الفنون في صدارة تلك الأشياء التي تعد بمثابة حائط صد نحتمي فيه من هذا العالم المخيف.

فالفنان المعاصر يجد نفسه مدفوعا إلى اقتفاء أثر القيم الجمالية والمضامين الفكرية والفلسفية والرموز والتكوينات التعبيرية التي تجلت في فنون الأولين وباتت تراثا إبداعيا مؤثرا في كل ما تلاه من إبداع، لما يتمتع به من ثراء وخبرة مؤسسة ومذهلة وعاكسة تلقي بظلالها على كل ممارسة إبداعية لاحقة، الأمر الذي يثير العديد من القضايا والإشكاليات، بل والتحديات التي تواجه الممارسة الإبداعية المعاصرة من جانب، والبحوث الأكاديمية في مجال الإبداع الفني من جانب آخر. وانطلاقا من تلك الإشكالية جاء تركيزنا في هذا العدد على الملف الرئيسي الذي يحوي مجموعة متفردة من البحوث العلمية حول التراث بأشكاله المختلفة، تحاول إثارة القضايا والإجابة على التساؤلات المسكوت عنها في ظل هذا الركام من التطور التكنولوجي الذي يحاول جاهدا قطع الحبل السري الذي يربطنا بتراثنا وماضينا في ظل عالم متغير تداخلت فيه الثقافات وامتزجت بشكل صادم يسعى حثيثا إلى إخفاء الحضور المميز لكل حضارة من الحضارات الإنسانية.

ملف العدد

خارطة التراث الشعبي في مصر

صياغة معاصرة للألعاب الشعبية على مسرح الطفل

أ.م.د/ فادي محمود النبراوي*

المقدمة:
تعتبر الألعاب الشعبية من أهم أساليب التنشئة للأطفال، فأول اتصال للطفل بالعالم الخارجي هو اللعب حيث يلعب الطفل في بطن أمه، ثم يخرج للعالم ويبدأ في اكتشاف العالم من خلال اللعب، حيث يقوم باكتشاف ما حوله من خلال تحسس الأشياء واللعب بها؛ فللعب دور مهم في إكساب الطفل مهارة اكتشاف ما حوله. فللألعاب أهمية قومية للمجتمع حيث ترسخ مبادئ المجتمع من خلال اللعب، فمثلا لعبة عسكر وحرامية ترسخ مبدأ العدالة حيث إن العسكر هم من يمثلون القانون أما الحرامية هم الفئة السيئة في المجتمع وبعد ذلك ترى الكثير من الأطفال يتمنون أن يصبحوا ضباط ولا يحبون أن يكونوا حرامية، فهكذا استطاعت لعبة شعبية في تنشئة الطفل اجتماعيا.

وبما أن للعب أهمية كبيرة لدى الأطفال، يرى الباحث من الضروري مسرحة هذه الألعاب على مسرح الطفل حيث يتعرف الطفل من خلال العرض الفني الراقص على أهمية الألعاب ومعرفة ما هي الألعاب الشعبية التي كانت تمارس في السابق، مع الحقيقة المؤلمة أصبحت الألعاب الشعبية لا تمارس في الشوارع والميادين ولا النوادي وحلت محلها الألعاب الإلكترونية والفيديو جيم وأدخلت ثقافة مغايرة للأطفال غير ثقافتنا العربية، وكلنا نرى ما يحدث من محاولة مخجلة لإقحام الأطفال في ثقافة المثليين، وها هو دورنا في محاولة إصلاح ما قامت به التكنولوجيا، حيث جعلت الثقافات الأخرى تملأ عقول الأطفال بالمفاهيم المغلوطة.

* مدرس قسم فنون الأداء الشعبي– المعهد العالي للفنون الشعبية– أكاديمية الفنون

ولقد رأينا أيضا الألعاب على منصات التواصل الاجتماعي مثل منصة (التيك توك) وما فعلته في أطفالنا من ألعاب تحد ومراهنات قد أودت بحياة بعض الأطفال.

وهنا يأتي دورنا في محاولة نقل الألعاب الشعبية المصرية التي ترسخ المفاهيم والتقاليد والعادات المصرية ونقلها على خشبة المسرح بشكل درامي راقص يجذب الأطفال، بحيث تقوم بترسيخ المبادئ العربية في الأطفال.

من منا لم يلعب في الطفولة؟ فاللعب واللهو يروح عن الإنسان ويخفف من آلامه النفسية والجسدية. فغذاء العقل هو الترويح عن النفس، وهو المبدأ الأساسي في اللعب. فإن لم يغلق الإنسان دائرة أفكاره من أفكار سيئة ومشاكل عائلية ومشاكل في العمل فسوف تودي به في النهاية إلى الجنون الحتمي، وهنا يأتي دور اللعب لعمل إعادة ضبط المصنع، كما هو في الأجهزة الإلكترونية، فاللعب هو إعادة ضبط المصنع، ولكن للعقل البشري فالعقل البشري أعقد بكثير من الأجهزة الإلكترونية.

أهمية البحث:

1. تكمن أهمية البحث في إيجاد لغة وصياغة معاصرة للألعاب الشعبية وتوظيف تلك الألعاب على مسرح الطفل لنقل ثقافة وعادات وتقاليد الأجداد إلى الأبناء.
2. تكمن أهمية البحث في كيفية صياغة الألعاب بصورة درامية حركية معاصرة مع وضع صبغه من العصر الحديث لهذه الألعاب.

مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث من عناصر موضوع البحث: «صياغة معاصرة للألعاب الشعبية على مسرح الطفل»، وذلك بدراسة العلاقات بين التصورات والمفاهيم، فضلا عن مكوناتها واتجاهاتها ورسالتها؟ ويتم ذلك من خلال معرفة كيف يمكننا الحفاظ على أصالة الألعاب الشعبية بصياغة فنية معاصرة على مسرح الطفل.

تتضمن مشكلة البحث (عنصرين) متفاوتين في التوسيع وانفتاح حركة البحث، متكاملين في الهدف والمضمون. ونظرا إلى ذلك وإلى كون العنصر الأول: المفردات الحركية الخاصة بالألعاب الشعبية ومضامينها وتحويلها إلى عرض فني يعتمد على اللغة الحركية برؤية شاملة، بحيث نحصل على صيغة أو تركيبة يمتزج فيها التراث مع الثقافة، من هنا كيف يصنع العرض فرجته الدرامية والجمالية؟

العنصر الثاني: مجموعة النظريات والتصورات حول العرض المسرحي وكيفية بنائه وإعداده إعدادا جيدا، ومن أهمها: نظرية الجشتالت، وهى من النظريات المجالية، يرتكز اهتمامها على عملية الإدراك الحسي، فهو إدراك «كلي»، أي أنه يتعدى «التجميع» «البسيط» لعناصر عدة مُدركة حسيا، وإنما هو إدراك «الكليات» تأخذ الجزئيات بالتمايز فيه وتتضح داخله، وإن الكل يختلف عن مجموعة أجزائه، كما أن الخصائص الثابتة لهذه المكونات لا تحدد وحدها الإدراك، ومن قوانين مكونات المجال الإدراكي هي «التشابه، الاستمرارية، الإغلاق والاتجاه، البعد الواحد.. إلخ»[1]

تقودنا هذه المشكلة إلى طرح تساؤلات أخرى، تُكَون جوانب أساسية منها، وبعض هذه الأسئلة

يطرحها الباحث مع سعيه لدراسة «صياغة معاصرة للألعاب الشعبية على مسرح الطفل».

1. ما مفهوم التركيب الجمالي؟ وما صوره وأشكاله المختلفة؟

2. كيف يمكن تحقيق التوازن بين الدلالات البصرية للمفردات الحركية الخاصة بالألعاب الشعبية على مسرح الطفل؟

3. هل نجحت صيغة المفردات الحركية الخاصة بالألعاب الشعبية في بلورة المضمون؟

أهداف البحث:

1. إيجاد لغة معاصرة للألعاب الشعبية لمسرح الطفل.

2. استخدام عناصر العرض المسرحي لجذب الأطفال إلى الألعاب الشعبية.

3. الكشف عن النواحي الجمالية والإبداعية للألعاب الشعبية على مسرح الطفل مع الاحتفاظ بأصالتها ودلالتها الفكرية.

4. تفعيل دور الثقافة الشعبية للتواصل بين الماضي والحاضر.

5. تنمية الوعي بالألعاب الشعبية من خلال الرؤية الإبداعية على مسرح الطفل.

منهج البحث:

المنهج الوصفي التحليلي:

يهتم هذا المنهج بوصف ظاهرة بصورتها الأساسية مع الاهتمام بوضع إطار وصفي لها، ثم العمل على جمع المعلومات حول هذه الظاهرة والتعرف على أسباب حدوثها، كما يعمل على تحليل المشكلة أو الظاهرة من خلال تفكيكها لجزئيات وتقديم كل جزء من الجزئيات بشكل مستقل، وبعد ذلك مرحلة التركيب والاستنتاج.

معنى اللعب الشعبي:

ما معنى كلمة لعبة شعبية؟

يوجد فارق كبير بين اللعب بصفة عامة واللعب الشعبي بصفة خاصة؛ فاللعب بصفة عامة هدفه التسلية والترويح عن النفس وتنمية العقل البشري، كما هو الحال في الألعاب الشعبية، وتوجد أمثلة للألعاب العامة كثيرة مثل (الكوتشينة، الشطرنج، كرة القدم، وغيرها كثير من الألعاب العالمية)، ولكن الألعاب الشعبية تختلف لأن اللعب الشعبي يحمل صفات وخصائص المجتمع الشعبي الذي نعيش فيه، فكل لعبة من تلك الألعاب الشعبية تحمل صفات وخصائص المجتمع الشعبي، وتضم الخامات الموجودة في البيئة المحلية مثل لعبة (كرة القدم) والتي تلعب في العموم بكرة ولكن في البيئة المحلية لا تلعب بكرة لعدم توافر الإمكانات أحيانا فيجمع الأطفال بقايا الجوارب القديمة التي لا تستخدم ويقومون بلفها ووضع مواد كيميائية لتصبح كرة ولكن كرة بإمكانات البيئة الشعبية (كرة شراب) وتهدف الألعاب الشعبية إلى نقل تلك العادات والمعتقدات وصفات المجتمع للطفل من خلال عملية التنشئة الاجتماعية في الطفولة، فهناك الكثير من الألعاب العامة التي لا تتناسب مع ثقافتنا أو عاداتنا، فكل مجتمع يأخذ ما يتناسب معه ويرفض ما لا يتناسب معه من سمات وخصائص الألعاب.

أهمية الألعاب الشعبية:

1. تهدف إلى تنمية التفاعل الاجتماعي

بين الأطفال.

2. تهدف إلى نقل صفات المجتمع الشعبي بين الأجيال.

3. تهدف إلى البعد عن الانعزالية والانطوائية.

4. تبعث روح على الانتماء بين أطفال المجتمع الشعبي الذين ينتمون إليه.

5. البعد عن العنف والجريمة حيث ملء وقت الفراغ باللعب بدلا من العنف والجريمة.

6. الحفاظ على اللياقة البدنية والصحة النفسية والجسدية.

7. ترسيخ مبدأ المشاركة والتفاعل ونبذ الأنانية وحب الذات.

ما معني كلمة مسرحة؟

تعني نقل أي شيء في الواقع إلى خشبة المسرح، وهنا يكمن السؤال هل نستطيع نقل أي شيء إلى خشبة المسرح؟ مثلا: لدي مشهد داخل طائرة أثناء التحليق، فهل يمكن أن أحضر طائرة على خشبة المسرح؟ بالطبع لا؟ ولكن هنا نطلق العنان لخيال المصمم أو المخرج لإيجاد البدائل، ولكن نعطي للمشاهد المعنى المراد إيضاحه. وهنا تأتي كلمة المسرحة حيث نقل كل شيء في الواقع على خشبة المسرح، ولكن بما يتناسب مع إمكانات وتقنيات المسرح.

وسوف نحاول في بحثنا الموسوم نقل بعض الألعاب الشعبية من الواقع الميداني إلى خشبة المسرح مع إيجاد لغة معاصرة للعب الشعبية.

أولا: لعبة النحلة أو الدبور.

تعتبر لعبة النحلة من الألعاب الشعبية التي تمارس في الميادين الشعبية، وهي عبارة عن قرص خشبي أو بلاستيكي يتم ربطة برباط بخيط من القماش بطريقه معينة من الأسفل إلى الأعلى، حيث يتم لف الخيط على سن النحلة النحاسي، ثم يتم ربط الخيط إلى الأعلى بطريقة محكمة، ثم يقوم اللاعب بمسك هذا الخيط ثم رميها على الأرض مع سحب الخيط عكس اتجاه الأرض على السن النحاسي، ثم تهبط النحلة على الأرض، وتبدأ في الدوران حتى تفقد قوتها وتبدأ في السقوط، هذه هي لعبة النحلة بصفة عامة.

صورة رقم (1)
النحلة

مسرحة لعبة:

أولا: مفاتيح الكلمات:

Pirouette: تعني دوران الجسم على الأرض وثبات الرجل اليمنى أو اليسرى على الأرض في بؤرة واحدة لا تتغير.

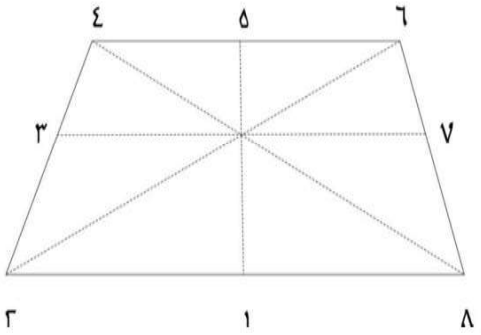
Releve: وتعني الوقوف على أطراف الأصابع.

صورة رقم (1)

Passe: وتعني وضع الرجل اليمنى أو اليسرى في منتصف الساق الأخرى.

اتجاهات المسرح:

يعتمد التصميم في المسرح الاستعراضي على ثمانية نقاط واتجاهات أساسية تتشكل في داخلها جمل من التكوينات والتشكيلات الحركية التي تبرز المعنى، والاهتمام بكيفية التعبير عن الفكرة والمضمون من خلال اللوحات الاستعراضية. وسوف يستعرض الباحث هذه النقاط والاتجاهات من خلال الشكل الآتي:



يستخدم المسرح الاستعراضي هذا الشكل لكثرة التشكيلات. واستخدام المصمم لدخول الراقصين وخروجهم من هذه النقاط المختلفة، مع الاستفادة من الراقصين الأوائل باستخدام الزوايا في الأداء الفريد، مثلا من نقطة 6 إلى نقطة 2 وبالعكس، بعمل حركات ذات مهارة فردية عالية، أو استغلال عمل خط مائل بالراقصين[2].

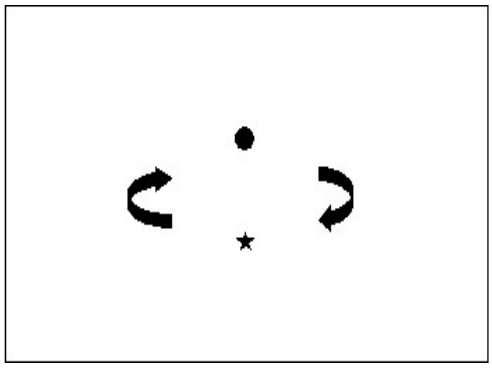
ثانيا: اللعبة على خشبة المسرح:

يدخل ولد وبنت إلى خشبة المسرح، ويبدأ الولد بالركض خلف البنت في محاولة الإمساك بها ثم يتمكن من الإمساك بها، وبعد ذلك يقوم الولد بمسك اليد اليمنى للبنت من أصبعها، وتكون يدها في الأعلى واليد اليسرى في الجانب وتقف على (Releve) ويكون الولد خلف البنت تماما، ثم ترفع البنت قدمها اليمنى (Passe) ثم تقوم بفتح قدمها اليمنى إلى الجانب في زاوية (7) لتأخذ دافعة للدوران ثم تقوم بعمل (Pirouette) وتقوم بالدوران على القدم اليسرى الكثير من اللفات في محاولة لمحاكة دوران لعبة النحلة أو الدبور.

موسيقى: أغانى أطفال.

يرمز للولد: ●

يرمز للبنت: ★



وهذا رسم توضيحي لحركة الراقصين على خشبة المسرح في لعبة النحلة أو الدبور، وهنا قد استوحى المصمم الحركة من دوران النحلة أو الدبور، حيث تتمثل البنت في النحلة والولد في الفتي الذي يحرك النحلة.

ثانيا: لعبة الكراسي الموسيقية:

تتكون اللعبة من عدد محدد من المقاعد وأكثر من لاعبين، ولا بد أن تكون المقاعد أقل من اللاعبين بمقعد فمثلا: يكون ثمانية لاعيبين وسبعة مقاعد موجودين في المنتصف،

ويوجد أحد الأشخاص من خارج اللعبة يقف على الموسيقى بمعنى هو المسئول عن تشغيل وتوقف الموسيقى، وعندما تبدأ الموسيقى بالعزف يدور اللاعبون حول المقاعد في حركة دائرية، وعندما تقف الموسيقى، لا بد من أن يجلس سبعة لاعبين على السبع مقاعد، ومن لا يجد مقعدا من الثمانية لاعيبين يعتبر الخاسر ويخرج من اللعبة وتستكمل اللعبة بسبعة لاعبين وستة مقاعد، وهكذا حتى يتبقى مقعد واحد ولاعبان فقط، ومن يستطيع الجلوس على هذا الكرسي يصبح هو الفائز الوحيد فقط وجميع من سبق خاسر، وتطلب هذه اللعبة اليقظة وسرعة البديهة والحظر أثناء الدوران للحاق بأحد المقاعد الشاغرة وعدم السماح للاعبين الآخرين بالوصول للمقعد الشاغر.

صورة رقم (2)
لعبة الكراسي الموسيقية

مسرحة اللعبة:

أولا: مفاتيح الكلمات:

- **Pas suivi**: تقف الراقصة في الوضع الخامس الكلاسيكي، وتبدأ في المشي إلى الجانب على أطراف الأصابع بخطوات صغيرة في الوضع الخامس فقط.
- **Pas couru**: تقف الراقصة من الوضع السادس الكلاسيكي، وتبدأ في المش إلى الأمام على أطراف الأصابع بخطوات صغيرة في الوضع السادس فقط، مع ثني الركبة أثناء المشي قليلا.
- **Releve**: هو الصعود من أسفل إلى أعلى على أطراف الأصابع.
- **Soutenu**: هي حركة الدوران الجسم حول نفسه في الوضع الخامس الكلاسيكي.

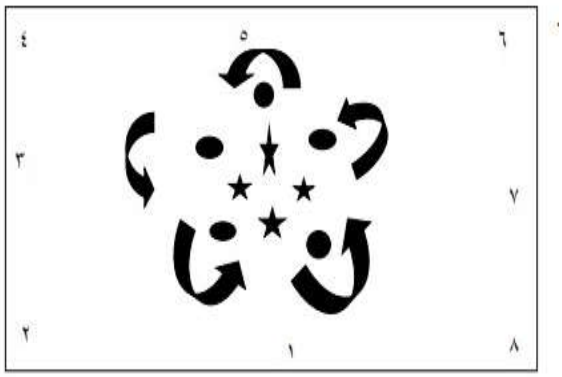
اللعبة على خشبة المسرح:

توجد أربع مقاعد على خشبة المسرح في المنتصف، ويوجد خمس لاعبات تقفن أمام المقاعد وتقمن أثناء تشغيل الموسيقى بعمل **pas suivi** إلى الجانب الأيسر، واليد اليسرى في الوضع الثالث الكلاسيكي، واليد اليمنى في الوضع الثاني الكلاسيكي، وتقمن بالدوران وأثناء الموسيقى وبعد 4 موازير من الموسيقى تقمن البنات بعمل **soutenu** إلى اليسار، وتجلس أربع فتيات على المقاعد وتخرج الخامسة خارج المسرح وتأخذ كرسيا معها، ثم تعاد الموسيقى بأربع لاعبات وثلاثة مقاعد، ولكن هذه المرة تقوم الفتيات بعمل حركة**pas couru** إلى اليسار وكلتا اليدين في الوضع الثالث الكلاسيكي أيضا، ثم تثوم بعمل **soutenu**وعند وقوف الموسيقى تجلس ثلاث فتيات وتخرج الرابعة من المسرح ومعها مقعدا آخر، ليتبقى ثلاث لاعبات ومقعدان ثم تقوم الفتيات بعمل **pas suivi** إلى اليسار مع عمل **soutenu** ثم تجلس اثنتان وتخرج فتاة بمقعد

خارج المسرح، ويتبقى مقعد وفتاتان، وتبدأ الجولة الأخيرة، حيث تقوم الفتاتان بعمل pas couru إلى اليسار، ثم تجلس فتاة واحدة وتخرج الأخرى دون المقعد هذه المرة لتكون الفتاة الأخيرة الفائزة بالوقوف على المقعد وترفع يديها الاثنتين إلى الأعلى تلوح بأنها الفائزة.

يرمز للبنات: ●

يرمز للمقاعد: ★



لعبة الحجلة:

وهي لعبة أكثر شهرة عند الإناث، وهي عبارة عن رمي الحجر في شكل مرسوم على الأرض، ثم القفز بالجسم على رِجل واحدة دون أن يتم لمس الخطوط التي تفصل بين الأجزاء المختلفة من الرسمة.

يوجد عدة أنواع مختلفة للحجلة ومنها حجلة القلوب، حيث إنها تلعب عن طريق رسم ستة قلوب على الأرض تلتصق مع بعضها البعض، حيث يقوم اللاعب برمي الحجر ويبدأ بالبيت الأول ثم الثاني إلى أن ينتهي من جميع البيوت، كما يجب أن يتخطى اللاعب البيت الذي يتم رمي الحجر فيه إلى البيت الذي بعده، ويُكمل البيوت الخمسة الأخرى بالطريقة نفسها، ومن ثم يرجع بالطريقة نفسها ويأخذ الحجر، حيث يقوم بتخطي هذا البيت ويقف خارجا ثم يقوم برمي الحجر بالبيت الثاني وهكذا، فعندما تنتهي اللعبة يملك اللاعب الفائز بيتا يعمل على اختياره ويقوم بالاستراحة فيه، كما يفعل ما يحلو له فيه، وتنتهي اللعبة عندما يمتلك كُل البيوت.

صورة رقم (3)
لعبة الحجلة

مسرحة اللعبة:

أولا: مفاتيح الكلمات:

- **Jete**: هي عبارة عن القفز من الأرض إلى أعلى، ولكن على قدم واحدة، وتكون القدم الأخرى مثنية خلف الساق للقدم الأخرى.
- **Tour En I air**: هي عبارة عن القفز في الهواء مع دوران الجسم في الهواء.
- **Glissade**: هي القفز مع الزحلقة بالقدم اليمني أو اليسرى إلى الجانب الأيمن أو الأيسر وتلحق بها القدم الأخرى في الوضع الخامس الكلاسيكي.

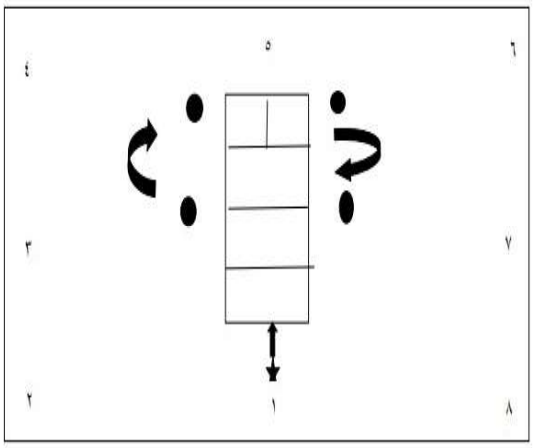
- **Echappe**: هو القفز إلى الأعلى والقدمان في الوضع الخامس الكلاسيكي، والنزول على الأرض في الوضع الثاني الكلاسيكي مع ثني الركبتين.
- **Pas couru**: تقف الراقصة من الوضع السادس الكلاسيكي، وتبدأ في المشي إلى الأمام على أطراف الأصابع بخطوات صغيرة في الوضع السادس فقط مع ثني الركبة أثناء المشي قليلا.

اللعبة على خشبة المسرح:

تتكون الرقصة من بنت رئيسية، وهي التي تقوم بالأداء الحركي الأساسي وأربع بنات ثانوية، وهن اللاتي يقفن حول الرسمة الموجودة على الأرض. وتتكون الرسمة من ثلاث خانات والخانة الأخيرة مقسمة إلى خانتين بجوار بعضها البعض. تبدأ الرقصة بالبنت الرئيسية في منتصف المسرح أمام الرسمة والأربع بنات الثانوية تقف حول الرسمة على شكل نصف دائرة، وتبدأ الفتاة الأساسية بالقفز **jete** ثم إلى الأمام مرة أخرى **jete** ثم **glissade** إلى الأمام، ثم تقوم بعمل **jete** ثم تقفز إلى الخانة الرابعة والأخيرة والتي تنقسم إلى الخانتين، وتقوم بعمل **echappe** ثم تقوم بعمل نصف **tour en l air** في الوضع الثاني للأرجل، وتقوم بالرجوع بالطريقة السابقة نفسها، بينما تقف البنات الثانوية حول الرسمة وتقوم بعمل **pas couru** حول الدائرة يمينا والرجوع بالحركة نفسها يسارا.

يرمز للبنت الأساسية: ●

يرمز للبنات الثانوية: ★



الخاتمة:

لقد مكننا هذا البحث النظري التطبيقي، من أن ننفتح معرفيا على عدة مناهج وأساليب للرقص لصياغة الألعاب الشعبية على مسرح الطفل لتأصيل المفاهيم والقيم الشعبية الخاصة بألعاب الأطفال الشعبية بما يتلاءم وخصوصية كل لعبة، والتي يعتمد عليها مخرج ومصمم الرقص في تصميم الرقصة وتكوين مفرداتها الحركية، مع امتلاكها للأبعاد الجمالية المستنبطة من العادات والمعتقدات الشعبية والاجتماعية التي تمثل العصر وفهمه لدور ووظيفة الفن الجمالية.

الهوامش

1.إبراهيم، عبد الستار، "تطبيقات نظرية التعلم في العلاج النفسي"، الرياض، دار المريخ للطباعة والنشر، 3891، ص 911.

2. د.هاني أبو جعفر، "مداخلي في دراسة الفنون الشعبية المصرية والعربية"، القاهرة، أكاديمية الفنون، 6002 ص81.

المراجع:

1. نادية عبد الحميد الدمرداش، علا توفيق إبراهيم، مدخل إلى علم الفولكلور، دراسة في الرقص الشعبي، القاهرة، مطبعة صحوة، 2007.
2. حسام الدين محسب، الألعاب الشعبية المصرية، مجلة دار الهلال، المؤسسة العربية الحديثة للطبع والنشر، عدد خاص القاهرة، 2010.
3. حسن علي عبد العزيز، محمد حامد أفندي، خمسمائة لعبة، القاهرة، عالم الكتب، ط2، 1964.
4. عزيز الحجية، من ألعابنا الشعبية، التراث الشعبي، 1974.
5. مدحت محمود علي، ألعاب الأطفال الشعبية المصرية، القاهرة، مركز القومي لثقافة الطفل، 1998