جامعة دمياط Damietta University
مجلة الفنون والعلوم التطبيقية
Journal of Applied Arts & Sciences
كلية الفنون التطبيقية

تصميم نحت لعب الأطفال تاريخياً وعلاقته بطفل الروضة

" The design of sculpture kid's toys historically and its relationship to a kid's kindergarten "

صلاح عبد الرحمن عطية

الأستاذ ورئيس قسم النحت والتشكيل المعماري والترميم السابق– كلية الفنون التطبيقية - جامعة حلوان

ماهر على عبد الحفيظ

مدرس بقسم النحت والتشكيل المعماري والترميم – كلية الفنون التطبيقية - جامعة دمياط

آية مصطفي صالح إسماعيل

معيدة بقسم النحت والتشكيل المعماري والترميم – كلية الفنون التطبيقية - جامعة دمياط

ayaismail421@yahoo.com

الملخص:-

يتحدث البحث عن رياض الأطفال والألعاب داخل الروضة ودور المصمم النحات فى هذه المنظومة, وترجع تسمية رياض الأطفال إلى العالم (فريدريك فروبل) أي بستاناً للأطفال أو من الأطفال, فدعا "فروبل" إلى الاهتمام بجعل الطفل ينمو كالنبات بحرية دون تدخل قد يتلف هذا النمو السليم وهذه المرحلة تتضمن سن ما بين الثالثة والرابعة إلى السادسة والسابعة من العمر, وبعد ذلك طورت العالمة (ماريا مانتسوري) أفكار جديدة داخل الروضة فاعتمدت هذه الأفكار على تربية الحواس والإدراك الحسي للطفل من خلال اللعب.

مرحلة الروضة تعتبر من أهم المراحل الفارقة في حياة الإنسان فهي ما تشكله نفسياً واجتماعياً ووجدانياً وجسدياً ومهارياً, فتبدأ نمو العضلات الكبيرة أولاً من خلال اللعب ثم العضلات الصغيرة, فعلى المصمم النحات تنفيذ فكرته بطريقه تساعد الطفل على النمو السليم, وفي مجال تصميم أعمال خاصة بالطفل فإن علي المصمم مراعاة أن تكون الخامة مناسبة لذلك وغير ضارة, وهناك طرق مختلفة لتصنيع كل نوع من أنواع الخامات المستخدمة في الصناعة, وفي النهاية فإن الوظيفة الأساسية للمصمم أن يراعى الفئة العمرية التي يصمم لها ويدرس كافة الجوانب الخاصة بها وفى مجال تصميمات الأطفال يجب أن يتم الاهتمام بكافة الجوانب السيكولوجية والقياسات الخاصة بالطفل.

مقدمة البحث:

تطور تصميم الألعاب عبر العصور المختلفة منذ بدء الخليقة وانتقل الانسان من صناعة أدواته التقليدية إلى العمل على تصميمات للترفية , وحاجته إلى صنع أدوات جعلته يبرع في استغلال الخامات المتاحة و تشكيل وسائل ترفيهية نحتية ولعب مجسمة لأطفالهم كما هو موضح بالشكل رقم (١)

شكل رقم (١) دمية مسطحة (٢٣ سم) ذات شعر مصنوعة من الخشب والفخار

(عصر ما قبل الأسرات) (بالمتحف المصري)

ويعد الطفل البنية الأساسية في المجتمع وتنشئته الصحيحة هي دليل على تقدم أو تأخر المجتمعات وخصوصا في سنوات عمره الأولى التي من خلالها يتم تكوين شخصيته, ففي ظل التطور في القرنين العشرون والواحد والعشرون شهدت مجال الترفيه للأطفال تطور ملحوظا , يُنمي الأطفال من خلال اللعب كل المهارات التي يحتاجون إليها في المستقبل من أجل حياة تتسم بالنشاط والنجاح والثقة بالنفس,يقول (هنس شويرل) في عام ١٩٧٩وهومن أشهر رواد الأبحاث في مجال اللعب: "يوفر اللعب ميدانًا ويعد الطفل البنية الأساسية في المجتمع وتنشئته الصحيحة هي دليل على تقدم أو تأخر المجتمعات وخصوصا في سنوات عمره الأولى التي من خلالها يتم تكوين شخصيته, ففي ظل التطور في القرنين العشرون والواحد والعشرون شهدت مجال الترفيه للأطفال تطور ملحوظا , يُنمي الأطفال من خلال اللعب كل المهارات التي يحتاجون إليها في المستقبل من أجل حياة تتسم بالنشاط والنجاح والثقة بالنفس,يقول (هنس شويرل) في عام ١٩٧٩وهومن أشهر رواد الأبحاث في مجال اللعب: "يوفر اللعب ميدانًا لخوض التجربة وجمع الخبرة ولا يمكن تعويضه، وبدونه سنكون أقل مهارة"[١].

تهتم الكثير من الروضات بتعليم الطفل المهارات العقلية باستخدام برامج تعليمية مباشرة وتكمن المشكلة إلى حاجة الأطفال في هذه الفترة إلى اللعب ,والحركة الزائدة لدي الكثير منهم دليل على ذلك , وإذا تم توعية الطفل فنيا ومهارياً عن طريق تشكيل بيئة جيدة فنية مهيأة لتعليم الطفل من خلال اللعب ومن خلال جميع أثاثات الروضة كانت الوسيلة المُثلي لذلك .

مشكلة البحث :

تضع الكثير من الروضات الآن برامج تعليمية مكثفة خاصة بالطفل في هذه المرحلة من العمر وهذه الطريقة المباشرة للتعليم في هذا السن قد لا تحقق النجاح الأمثل في فترة هم في حاجة إلى ممارسة ألعابهم فنظرية التعلم من خلال اللعب أثبتت فاعليتها في مرحلة طفل الروضة ولذلك تنحصر مشكلة البحث في الاتى :

١- كيف يمكن تصميم ميدان اللعب داخل روضة الطفل وتصميم ألعاب تنمي لديه المهارات اللازمة لكي ينمو؟

فروض البحث :

تفترض الباحثة ما يلي :

- يمكن انتاج أعمال نحتية مجسمة يستطيع من خلالها الطفل تعلم المهارات المختلفة والمساعدة على نموه .

هدف البحث :

- تأكيد دور المصمم في تصميم ألعاب تفيد طفل الروضة وتعمل على نموه السليم.

أهمية البحث :

- التوصل إلى تصميمات لألعاب وأدوات داخل الروضة يمكن تطبيقها عمليا تساعد على نمو الطفل فى شتي الجوانب الجسدية والعقلية والاجتماعية والعاطفية والمهارية.

تعريف منظومة رياض الأطفال :

هذه المؤسسة التي تُعرفها(رناد يوسف الخطيب): بأنها المؤسسة التربوية الأولى التي تتم فيها غالبا جملة من العمليات التعليمية المقصودة، الهادفة إلى تنمية شخصية الأطفال بمجالات النمو الجسمية، و الصحية والعقلية واللغوية والاجتماعية الانفعالية والروحية وما يرتبط بهذه الجوانب الأساسية من متغيرات أخرى.[٢ صـ ٥٩]

وظهور رياض الأطفال اسمه مرتبط باسم العالم(فريديريك فروبل) وقد سماها أول الأمر بالمدرسة القائمة على غرائز الأطفال الفعالة، ثم سماها مدرسة التربية النفسية لكن فروبل لم يقتنع بهذين الاسمين واخذ يبحث عن اسم ابسط واقدر على التعبير وعما يريد، وفي عام ١٨٤٠ اطلق عليه رياض الأطفال أى بستانا للأطفال أو بستانا من الأطفال.

وقد حدد أن هناك فرق كبير بين الروضة ومراكز الرعاية للأطفال, ففي الروضة ينمو الأطفال مثل النباتات يتلقون حب واهتمام مربية الروضة (البستاني) والروضة تعنى الحرية والانطلاق للأطفال مما يساعد في تدعيمهم ونموهم السليم, فالتسمية جاءت نتيجه حاجة الأطفال للنمو من خلال اللعب فطفل هذه المرحلة يتميز بكثره الحركة والنشاط, وهنا نتكلم عن المرحلة العمرية ما بين الثالثة أو الرابعة وحتى السادسة أو السابعة من العمر.(٣ صـ١٨)

بدأ فروبل مؤسسة تعليمية له في عام ١٨١٧ ولكنها لم تصل إلى نظام تنظيم نراه اليوم حتى حوالي ١٨٣٧. وكان قد عمل في المدارس السويسرية, على مدى ٣٥ عاما، حتى وفاته في عام ١٨٥٢، كرس فروبل حياته لتعليم الأطفال وتطوير طرق لتحقيق أقصى قدر من الإمكانات البشرية. كان فروبل أول من أدرك أنه يحدث تطور كبير في الدماغ بين الولادة والثلاث سنوات, فطريقته فى الجمع بين الوعي وعلم وظائف الأعضاء البشرية والاعتراف بأننا في جوهرنا كائنات إبداعيه, و أصبح التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة اعتُمد على نطاق واسع، وكان نقطة الانطلاق الطبيعية للابتكارات التي أعقبت ذلك, وفى الشكل رقم(٢) صورة لأحدى الروضات فى ذلك الوقت.

أفكار ماريا مانتسوري (الايطاليه): التي حاولت الاستفادة من افكار فروبل وتبنتها, فأنشأت روضات للأطفال تتفق مع روضاته في المبادئ العامة كمبدأ أن يصبح التعلم من خلال اللعب والألعاب ولكنها تختلف عنها في بعض التفاصيل, فقد اختارت منتسوري ألعابا وأجهزة غير الألعاب التي أختارها فروبل ، مستندة على قواعد ثابتة مستمدة من علم نفس الطفل ومن دراستها الشخصية و تجاربها فأعطت للأطفال حرية واسعة في حركاتهم و وقصرت عمل المدرسات على الإرشاد و الإشراف فكان هدفها الأول والأخير يعتمد على تربية الحواس والإدراك الحسي فكانت ألعابها تحقق ذلك الهدف وقد انتشرت طريقتها في أوربا وسائر أنحاء العالم (٤ صـ (١٦٩-١٧٠)).

وركزت أيضا على التعاون مع الأباء والأمهات وتعليمهم كيفية العناية بأطفالهم فى برامجها.

الشكل رقم (٢) صورة لأحدي الروضات قديما

أثبتت الدراسات العملية على الأطفال أنه فى الأعمار المختلفة يتم العديد من أشكال النمو تكون مميزة لكل مرحلة عمرية عن التي تليها, ولايوجد خط فاصل بين كل مرحلة إلا أنه استناداً إلى البيئة المستخلصة من دراسات مجموعة كبيرة من الأطفال يُمكن أن نحدد مراحل نمائية أساسية تُميز كل مرحلة ,وتم تقسيم هذه المراحل تقسيمات متعددة من خلال بعض الخصائص البارزة في كل مرحلة .(٥ صـ٣٧)

نبذة مختصرة عن تاريخ الطفل واللعب عبر العصور :

اهتم الإنسان منذ بدء الخليقة بالترفية والتسلية ومحاولة الاستفادة من الطبيعة التي حوله في صنع أدوات تسليته فأهتم المصري في العصور البدائية بصنع دمي صغيرة لأطفالهم كوسيلة للعب فأستخدمو الطين والعديد من الخامات التي كانت تستخدم في كل فترة من الحضارات المختلفة كما سنقوم الآن بعرض نبذة مختصرة لبعض الحضارات القديمة التي اهتمت بصنع لعب خاصة لأطفالهم.

المصري القديم :

لقد عرف الأطفال المصريين القدماء اللعب كغيرهم فى كل زمان ومكان, وكثير من لعبهم تماثل نظيراتها اليوم والاختلاف يكمن في الخامات والتقنيات التي كانت متاحة

في ذلك الوقت وقد وجدت فى الدولة الوسطي بعض اللعب منها الكرات الخشبية أو الجلدية و الملونة والشخشيخة الفرعوني أيضاً كما في الشكل رقم (٣), ونتيجة لتفاعل المصري القديم مع الكائنات الحيوانية المحيطة به فقد قاموا بعمل دمى على أشكال هذه الحيوانات منها أفراس النهر وتماسيح وقطط ومواشي وأغنام كما في الشكل رقم(٤)[٦ صـ ٤٦-١٠٤]ويعتبر من الدمي المتحركة, وعلى هيئة طائر من الخشب شكل رقم (٥)، لعلها استعملت طائرا يطير عند قذفه في الهواء، إذ ترى دلائل استعماله على جسد تمثال الطائر ومن بين ما عثر عليه من ألعاب الأطفال في مقابر الدولة الحديثة، جرادة من الخشب، اعتمدت على الرقابة الدقيقة لحركة أجنحة تلك الحشرة، لصنع نموذج خشبي كما فى الشكل رقم (٦),وحيوان فرس النهر الشكل رقم (٧), وأخري على أشكال أدمية كما في الشكل رقم (٨) في العصور البدائية للإنسان المصري القديم.

الشكل رقم (٣) شخشيخة من الذهب عليها رأس حتحور من (الدولة الحديثة)المتحف المصري

الشكل رقم (٤) سنور "قط الأدغال" خشبى زجاجي العينين له فك متحرك بأسنان برونزية من طيبة (الدولة الحديثة) المتحف البريطاني.

الشكل رقم (٥) طائر من الخشب (الدولة الحديثة) بالمتحف المصري

الشكل رقم (٦) جرادة من الخشب (الدولة الحديثة) بالمتحف المصري

الشكل رقم (٧) فرس النهر من الفخار الملون (الدولة الوسطي)

الشكل رقم (٨) دميتين من عصر

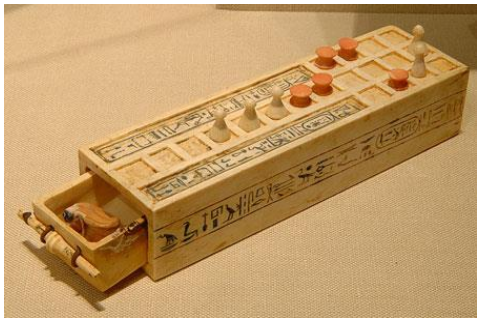
حضارة نقادة الأولى

كانت النحلة الدوارة من ألعاب الأطفال المحببة في العصور القديمة أيضاً، وتعتبر النحلة المخروطية الشكل المصنوعة من خشب مزخرف، إحدى نماذج هذا النوع من ألعاب الأطفال، التي عثر عليها في قبر توت عنخ آمون كما فى الشكل رقم (٩).

الشكل رقم (٩)النحلة الدوراة (مقبرة الملك توت عنخ أمون (الدولة الحديثة)

وكان من ضمن ما عثر عليه من ألعاب مجموعة لتماثيل صغيرة متحركة لأشخاص فكانت البداية لمسرح العرائس بعد ذلك, فهي تماثيل مصنوعة من العاج الشكل رقم (١٠) يتم تحريكها بخيوط لتؤدي تمثيلية ومشهد درامي ما, فوضع المصري القديم بذلك بدايات لفنون أصبح لها الآن شأناً عظيماً, فتعددت الألعاب فمنها ما هو للنشاط والمتعة ومنها ما تنمى العقل و التخيل كما فى الشكل رقم (١١).

الشكل رقم (١٠) مجموعة ألعاب صغيرة متحركة من العاج-



شكل رقم (١١) لعبة (السنت) من العاج (الدولة الحديثة)

لذلك يمكننا في النهاية تقسيم الألعاب التي عثر عليها في المصري القديم إلي [٧ ص٦]:

١- مجسمات تصدر أصوات مثل (المصلصلات).
٢- مجسمات ثابتة مثل (الدمي وعرائس الخشب والقماش والخزف...)
٣- مجسمات متحركة مثل الحيوانات ذات الفكوك المتحركة .
٤- مجسمات تعليمية تُصور أرباب الحرف في المصري القديم.
٥- مجسمات ترفيهية رياضية (الكرة – النحلة...).
٦- مجسمات الحظ والتفكيروالذكاء (السنيت) .
٧- مجسمات في المراسم والأعياد.
٨- مجسمات تصدر أصواتاً "أدوات الموسيقي".

تاريخ اللعب والألعاب في الحضارة اليونانية /الرومانية:

انتقلت ألعاب الأطفال إلى الحضارة اليونانية / الرومانية فكل ما تبقى من آثار تثبت مدى تأثير الحضارة المصرية عليها, فكما نرى استخدامهم للدمى الفخارية المجسدة على أشكال حيوانات وخاصة الحصان كما في الشكل (١٢) وهو تمثال صغير يصور حصاناً وقد صور بجسم رشيق ينظر إلى الأمام، ذي شعر كثيف على الرقبة، وذيل طويل

ويعتبر الحصان من الألعاب التي يفضلها الأولاد، حيث أنه يدل على الفروسية التي يمارسها, ولم تقتصر الألعاب علي ذلك فقط فنجد أشكال أدمية من القماش كما في الشكل(١٣), ونلاحظ تنوع الخامات المصنوع منها الألعاب في هذه الحضارة.

الشكل رقم (١٢) تمثال لحصان من الطين المحروق القرن ٢/١ م (الحضارة اليونانية/ الرومانية) بمتحف مكتبة الإسكندرية

الشكل (١٣) عروسة من القماش (الحضارة الرومانية) بالمتحف البريطانى

كما ظهرت مجسمات خاصة بالمسرح وأقنعة تأخذ أشكالاً مختلفة من الطبقات المتنوعة في المجتمع كترفية للطفل والأسرة الشكل رقم (١٤), كما يجب الإشارة إلى ان الأقنعة كانت تُستخدم أيضاً في الحضارة المصرية القديمة ولكن كانت تستخدم في المناسبات الدينية, وتمت صناعة الأقنعة في ذلك الوقت من الجص أو من خامة الطين المحروق.

الشكل رقم (١٤) قناع من العصر اليونانى الروماني بالمتحف البريطاني.

لذلك يمكننا تقسيم الألعاب التي عُثر عليها في الحضارة اليونانية الرومانية(٧صـ ٣٨) **:**

١- ألعاب ثابتة من خامات مختلفة.
٢- ألعاب متحركة.
٣- ألعاب رياضية كرمي القرص.
٤- ألعاب ترفيهية كالنحلة والأرجوحة وتأخذ الرسومات علي الأواني الفخارية مرسوم عليها طفلة تجلس علي أرجوحة عبارة عن قاعدة خشبية تتدلي من حبلين مشدوودين على كلتا جانبى القاعدة.
٥- ألعاب الذكاء والحظ.
٦- ألعاب المسرح والدراما, فكانوا يمثلون المسرحيات الدرامية مرتدين الأقنعة.

<u>تاريخ اللعب والألعاب في الحضارة القبطية :</u>

واستمر اهتمام الإنسان بالطفل في العصر القبطي أيضاً, فأستخدموا اغلب الخامات التي استخدمها المصري القديم وتأثروا بالأسلوب البيزنطي والروماني وعلى نفس المنهجية إلى حد كبير, فصنعوا الألعاب على أشكال حيواناتهم كما في الشكل رقم (١٥), حيث تصور طائر مصنوع من الخشب متصل بعجلات للتحرك وبه ثقب في الرأس يمر به حبل تجر به اللعبة ونلاحظ استخدام الفنان التحور والبعد عن الواقع فلا نستطيع تميز نوع الطائر فكان من الأساليب المتبعة في هذه الفترة البعد

عن تجسيد الواقع وفقاً لبعض المعتقدات الدينية, والبعض الأخر من الألعاب يحمل معاني الفروسية والنشاط كما في الشكل رقم (١٦), ونلاحظ أيضا وجود ثقب يوضع به حبل تُجر به اللعبة, وعرائس ملونة كما في الشكل رقم (١٧) فقسمت العرائس في الفن القبطي [٨ص٣١].

١- العرائس الفخارية.
٢- العرائس النباتية.
٣- عرائس العظم.
٤- عرائس متحركة.

الشكل رقم (١٥) طائر من الخشب القرن ٧:٨ م (الحضارة القبطية) بالمتحف القبطي.

الشكل رقم (١٦) لعبة (رجل يمتطي حصان) من الخشب القرن ٦م (الحضارة القبطية) بالمتحف القبطي.

الشكل رقم (١٧) عروسة ملونة من الفن القبطي

لذلك يمكننا تقسيم الألعاب التي عُثر عليها في الحضارة القبطية:

(١) ألعاب ثابتة من الأخشاب والفخار وأيضاً من العاج.
(٢) ألعاب تصدر أصواتاً.
(٣) ألعاب متحركة بعجلات علي هيئة حيوانات وطيور.
(٤) ألعاب رياضية لتنمية المهارات البدنية.
(٥) ألعاب الذكاء والتفكير والحظ.
ألعاب خاصة بالمواسم والأعياد.

<u>تاريخ اللعب والألعاب فى الفن الإسلامى:</u>

استغل الفنان المسلم إمكانيات الخامات المتوافرة في صناعة العرائس والدمى كلعباً لأطفالهم, وتُعد العرائس التي ظهرت خلال العصور الإسلامية سواء كانت ثابتة أم متحركة استمراراً للعرائس التي ظهرت في العصور السابقة, وتُعد عروسة المولد وعرائس خيال الظل والأرجوز من أهم وأشهر أنواع العرائس التي ظهرت في ظل الحضارة الإسلامية, كما تنوعت العرائس حسب تنوع الخامات فمنها المصنوع من الطين المحروق ومن العاج كما في الشكل رقم (١٨), أو حتى الأقمشة كما في الشكل رقم(١٩). [٨ص ٣٤]

الشكل رقم (١٨) عروسة من العاج بمتحف الفن الإسلامي.

الشكل رقم (١٩) عروسة من القماش, بمتحف الإثنوغرافيا
(الجمعية الجغرافية المصرية بالقاهرة)

لذلك يمكننا تقسيم الألعاب التي عُثر عليها في الحضارة الإسلامية:

(١) مجسمات تصدر أصواتاً, وقد ذكر في كتاب "الحيل الجامع بين العلم والعمل" لأبي العز إسماعيل بن الرزاز أن العرب تقدموا في هذا المجال واستطاعوا التحكم في إصدار أصوات مميزة عن طريق مرور الهواء بزوايا هندسية محسوبة.(٩صـ٢٥٥)

(٢) ألعاب ثابتة وتنوعت خاماتها من الخشب والقماش والعظم والفخار والمعدن.

(٣) ألعاب متحركة.

(٤) ألعاب الدراما مثل

- لعبة خيال الظل: وهي مجسمات مسطحة وتتحرك عن طريق العصي امام ضوء شديد من خلف ساتر نصف شفاف مشدود وتحكي حكايات شعبية واجتماعية.
- الأرجوز وهي عروسة قفازية تتأخذ أشكالا مختلفة وتتحرك بالأصبع خلف ساتر تُظهر اللعبة فقط وهي لا تزال حتي الآن من الألعاب المشهورة.

(٥) ألعاب الرياضة

- السباحة والرماية وركوب الخيل.
- لعبة الكرة.

<u>وفي العصر الحديث تنوعت الألعاب الخاصة بالأطفال ويمكن تقسيمها إلى:</u>

ألعاب النمو الجسمي :

وهى ألعاب تعود الطفل تنسيق الحركات , وتؤدي إلى التأزر الحركي وخفة الحركة والثقة بالذات وتحمل المسئولية مثل ألعاب منتسوري وما إلى ذلك ومنها على سبيل المثال (القذف بالكرة لتصيب هدفا محددا ,لعبة الأراجيح "المراجيح" ,ألعاب صعود السلالم وهبوطها ,العاب اجهزة الانزلاق "التزحلق" , أجهزة التوازن , لعبة الكراسي الموسيقية , ألعاب التسلق ,والألعاب الناعمة , ركوب الدراجات الصغيرة والمراكب الهزازة والعاب أخري مماثلة .

١- الأراجيح : يجب أن يكون البعد بين كل أرجوحة ٧٠سم , وأن يكون ارتفاع المقاعد عن مستوي سطح الأرض على الأقل ٤٠ سم , يراعي اذا كانت قاعدة الأرجوحة بسلاسل من الحبال فيجب ألا تزيد فتحات حلقات السلسلة عن ٨ مم حتى تمنع دخول أصابع يد الطفل فيها ويفضل أن تكون هذه الحلقات مغلقة (١٠صـ٥٦, ٥٩).

الشكل رقم (٢٠) أرجوحة من البوليستر والفوم (الرأس من الفيبر جلاس والجسم من الفوم ومدعم بداخلة بمعدن قوى لتحمل الأوزان) على شكل رجل الشجرة تصميم تيم بيكر وفريقه (Tim Baker)

٢-أجهزة التزحلق أو التسلق :

يتعلم الطفل من خلال هذه اللعبة السرعة ومفهوم فوق وتحت بالاضافة إلى توازن جسم الطفل وهى تشبع لدي الطفل حب المخاطرة وتسهم فى نموه الجسمى , يراعي جميع مقابض الالعاب المختلفة يجب أن تكون ذات قطر مناسب يسمح ليد الطفل الامساك بما لا يقل عن ٢/١ محيط المقبض بمعني أن أى قطر أكبر من ذلك يكون غير مناسب للطفل من ناحية السلامة (١٠صـ ٦٥), والشكل رقم (٢١) يوضح كتلة نحتية للتسلق.

الشكل رقم (٢١) كتلة نحتية (boulder clamping) مصممة للتسلق بأقصى ارتفاع ٢٠٠ سم تقريبا, تصميم ديفيد ويليم (David William)

ركوب الدراجة :

من اكثر الألعاب التى تساهم فى نمو عضلات اليدين والرجلين للطفل ولها تصميمات عديدة تساعد علي تحقيق ذلك والشكل رقم (٢٢)يوضح تصميم دراجة خاصة للأطفال.

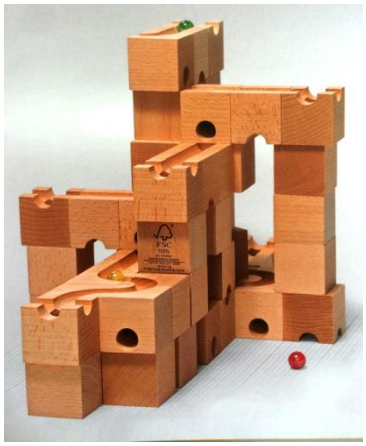
الشكل رقم (٢٢) دراجة من تصميم فان برلو (van berlo) عام ١٩٩٩.

ألعاب الاتزان : (seesaw)

من الألعاب التى يعشقها الطفل سواء بالمشاركة مع غيره كما فى الشكل (٢٣) .

الشكل رقم (٢٣) لعبة الاتزان تصميم لويس كامبيل(Louise Campbell)

وهناك ألعاب اخري خاصة بالنمو المعرفي للطفل وتربيه الحواس كألعاب الماء والرمل, ويتم هذا النمط داخل روضة الأطفال أو خارجها وينمى خيال الطفل ويعكس قدراته الابتكارية ويطلق لخياله العنان فيبنى ما يريد من أشكال ويكتشف خواص الرمل كملمس جديد له وتنشأ أحواض خاصة بذلك, وايضا ألعاب البناء والهدم والتركيب كالمكعبات وغيرها كما في الشكل رقم (٢٤), (٢٥), مما يساعد على النمو العقلي للطفل, وأيضا ألعاب خاصة بالدور والتمثيل كلعبة المطبخ الصغير حيث تقوم الطفلة بتقليد دور الأم والقيام بمهام الطبخ وتساعد على تنمية الجانب التخيلي في الطفل وأعطائه الثقة اللازمة له.

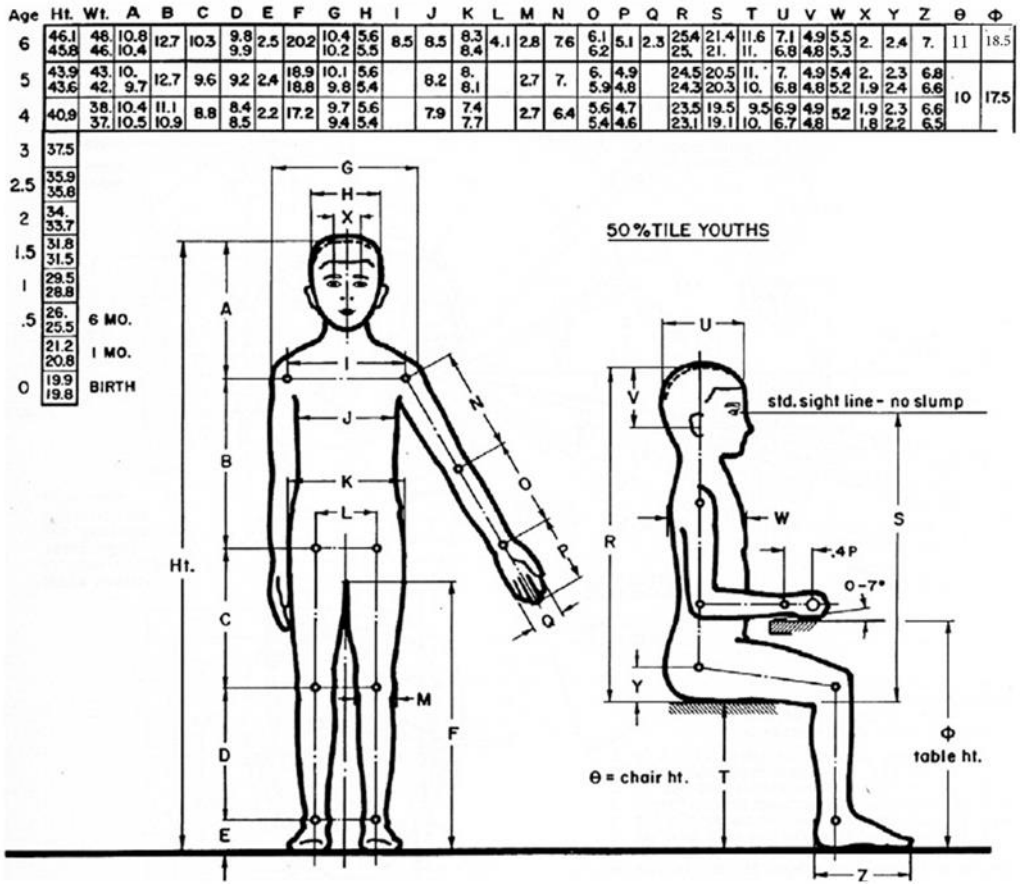


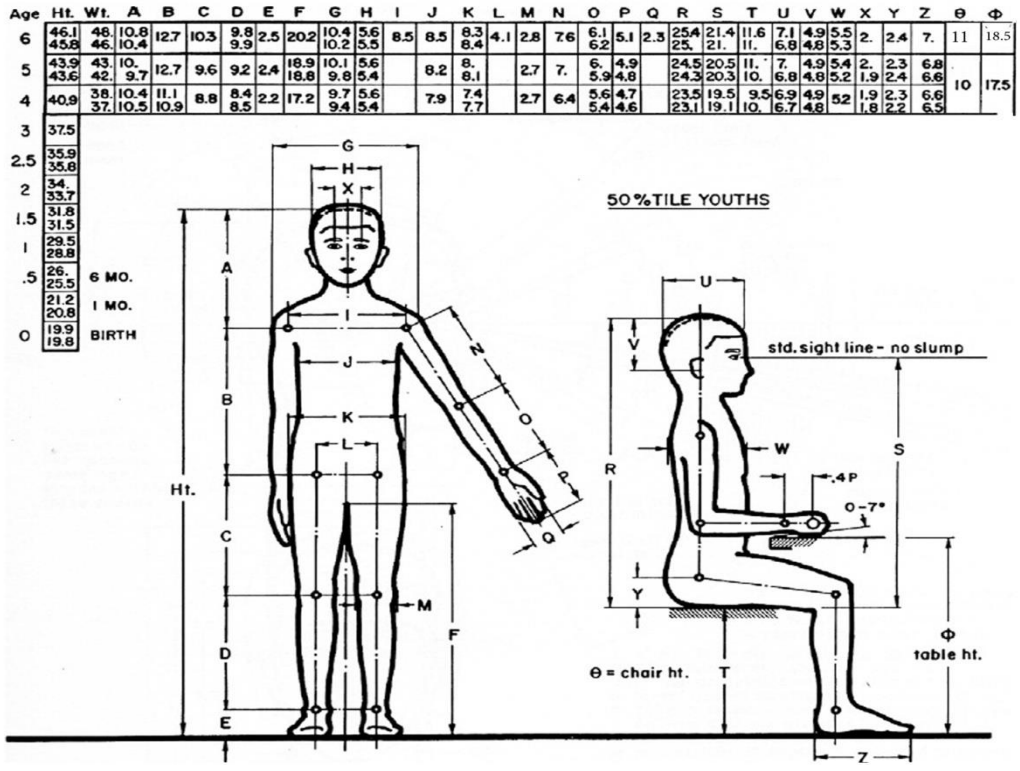
شكل رقم(٢٤) مكعبات البناء (Cuboro) تصميم ماتيس إيتر(Matthias etter) بسويزرلاند عام ١٩٨٦ من خامة الخشب

شكل رقم (٢٥) مكعبات مختلفة الأحجام للتركيب والبناء تصميم مارك كارسون (Mark Carson) بالولايات المتحدة الأمريكية

ويتناول هذا البحث دراسة فترة من أهم فترات حياة الإنسان والتي يتشكل فيها شخصيته ويكتسب فيها كل ما يجعله قادر على التفاعل مع العالم المحيط به وتسمي هذه الفترة بالطفولة المبكرة وهى من نهاية العام الثاني إلى نهاية العام الخامس, فيحتاج طفل هذه المرحلة إلى النمو الجسماني والحركي فتنمو عضلات الجسم الكبيرة أولا ثم الصغيرة ويصبح نشاط الطفل زائد في هذه المرحلة العمرية, ويحتاج أيضا للنمو العقلي فكل ما يراه الطفل يخزنه ويكون من شخصيته وكل ما يتعامل معه في البيئة المحيطة به هو ما يشكله وجدانيا وعقليا, والألوان التي يتعامل معها الطفل فالطفل يستطيع تميز الألوان الأساسية فاثبتت الدراسات الخاصة بإدراك الأطفال للألوان أن لدى الأطفال قبيل السنة الرابعة قدرة نامية فى تميز الألوان ومعرفتهم اياها وأثبتت أن التعرف على الألوان بالنسبة للطفل يتطور بتطور نموه, فطفل الثانية حتى الرابعة من العمر لا يميز جميع الألوان ولكن طفل الخامسة حتى السابعة في الأغلب يستطيع أن يميز جميع الألوان, حيث أظهرت هذه الدراسة أن ٦٠% من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من سن (٢-٤)يتعرفون على (الأخضر, الأحمر, الأصفر, الأسود), وأن الأطفال من سن (٥-٧) يتعرفون على (الأسود, الأحمر, البرتقالى), وأن هناك فروق في تفضيل الألوان في كلا الجنسين فالفتيات يفضلن الوردي والأصفر والأولاد يفضلون الأحمر والسماء الزرقاء ولكن المشترك بينهم هو تفضيل الألوان الزاهية ولا يفضلون اللون الأسود [١٢], ويحتاج الطفل أيضاً إلى نمو اجتماعي بالمشاركة في اللعب مع زملائه ويفضل اللعب الجماعي.

كلا من هذه المحتويات يجب أن يتم العمل على تصميمها مع مراعاة القياسات الانثربومترية لطفل الروضة كما في الشكل رقم (٢٦) وفقا لدراسة أمريكية, ووفقاً لدراسة أجراها الأستاذ الدكتور الليثى مكاوى فقد تبين وجود فرق سنة كاملة بين الطفل المصري والطفل الأمريكي أي أن الطفل الأمريكي يكبر فى قياساته عن المصري بسنه عمرية فقياسات طفل الخامسة من العمر في المجتمع الامريكي تعادل قياسات طفل السادسة من العمر في المجتمع المصري وطول الطفلة الأمريكية أكبر من الطفلة المصرية بحوالى ١-٥ سم, والطفل الأمريكي أكبر من المصري بحوالي ٤-٨ سم وفيما يلي عرض للقياسات الأنثربومترية الأمريكية التي أجراها الباحث هنرى دريفيوز (Henry Dreyfus) عام ١٩٦٠م للأعمار المختلفة والتى نختص فئة دراستنا وهى (٣-٦) من العمر بوجود قياسين لكل فئة القياس الأعلى للأولاد والأسفل للأناث .[١١ ص٣٦٤]





الشكل رقم (٢٦) القياسات الأمريكية طبقا للباحث الأمريكي هنرى دريفيوز (Henry Dreyfus) عام ١٩٦٠

ومن خلال هذه الدراسة يمكننا استنتاج ما يلي:

- أن اللعب يوفر للطفل ميداناً لخوض التجربة وجمع الخبرة ولا يمكن تعويضة وبدونه سنكون أقل مهارة.
- التعلم من خلال اللعب اثبت فاعليته في تنميه جوانب عقلية واجتماعية ووجدانية ونفسيه للطفل.
- يجب أن يحتوي ميدان اللعب على كافة الألعاب التي تستهدف جانب معين من جوانب النمو والتي تعمل على تنمية حواس الطفل كافة.
- يجب على المصمم المتخصص في مجال لعب الأطفال مراعاة القياسات الانثربومترية للطفل السابق ذكرها.
-يجب على المصمم أيضاً أن يراعي اختيار اللون المناسب كما ذكرنا من قبل وأيضاً الخامة المناسبة للطفل والملامس المختلفة لتنمية حواسه.
- يجب أن يشارك الأطفال في الألعاب معا, لذلك يجب تصميم العاب جماعية لزيادة الجانب الاجتماعي للطفل في هذه المرحلة له من العمر.
-عدم إجبار طفل الروضة على مسك القلم والكتابة والتعلم, لان عضلات يده الدقيقة تكون في طور النمو, لذلك يجب أن يهتم المختصون في هذا المجال بتعليم الطفل من خلال الأنشطة واللعب فهي الوسيلة المثلي لذلك.
- يجب على المصمم أن يراعي عنصر الأمان في تصميم الألعاب وخاصة أن طفل هذه المرحلة من العمر يتسم بفرط الحركة.
- علي المصمم مراعاة مساحة التصميم والمساحة الخاصة باللعب ومراعاة عدد أطفال الروضة لتوفير ميدان خاص لكل طفل يستطيع من خلاله اللعب بالعابه الخاصة.

نتائج البحث:

-للنحات دور هام في تصميم ألعاب الأطفال ومن خلال الدراسة السيكولوجية للطفل والدراسة الانثربومترية يمكنه من تصميم الالعاب التي تساعد على تنمية مهارات الطفل معرفيا ونفسيا واجتماعياً.
- تاريخ الألعاب عبر العصور المختلفة تُبين مدى اختلاف انواعها والتى تساهم في تنمية الجوانب المتنوعة للطفل, ويرتبط ارتباطاً تاماً بالمعتقدات الدينية والحياة الدنيوية التي يتميز بها كل عصر من العصور, فنجد أن الالعاب تأخذ طابع البيئة والعصر المتواجد بها من خامة وتكنولوجيا متوفرة.
- يُحب طفل الروضة الألعاب الجماعية التي يتشارك بها مع زملائه, لذلك يجب التركيز على تصميم ألعاب جماعية داخل الروضة .
- يستطيع الطفل التميز بين الألوان الأساسية في هذه الفترة ويُفضلها أيضا عن غيرها من الألوان الاخري مثل (الاحمر, الاصفر, الازرق, الاخضر, البرتقالي).
- تنمو العضلات الكبيرة للطفل قبل العضلات الدقيقة لذلك يجب مراعاه تصميم ألعاب تساعد على نمو العضلات الكبري كعضلات الزراع والفخذ للطفل.
- يجب استغلال اللعب كوسيلة للتعليم ولا يجب الاهتمام بالتعليم في هذه المرحلة كبديل عن اللعب, فطفل هذه المرحلة يتمتع بفرط النشاط مما يجعله يميل لإخراج هذا النشاط في صورة لعب, لذلك يجب توفير هذه البيئة السليمة له لينمو بطريقة صحية بعيدة عن المشاكل النفسية التي قد تضره فيما بعد بسبب التدخل غير المدروس لطبيعة الطفل في هذه المرحلة.

المراجع:

١- http://www.a4k.de/ar/themen/archiv/nach-monaten/2012/april-12/das-zspiel-als-grundlag. / ,بقلم د. آرمين كرنتس ,تم التصفح بتاريخ ١٧-٥-٢٠١٥ .
٢- رناد يوسف، رياض الأطفال واقع ومناهج، دار الحنان ،عمان الأردن، ١٩٨٧ م.
٣- سهام محمد بدر, "مدخل إلي رياض الأطفال", دار المسيرة, عمان, ٢٠٠٩م.
٤- علي عبد الواحد الوافي، "عوامل التربية"، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، ١٩٥٨.
٥- عادل عز الدين الأشول,"علم نفس النمو من الجنين إلى الشيخوخة",مكتبة الأنجلو المصرية , ,١٩٩٨م .
٦- روزاليند & جاك يانسن, ت: أحمد زهير أمين, " الطفل المصري القديم", الهيئة المصرية العامة للكتاب, ١٩٩٧م,
٧- لمياء كرم شلبي, " القيم التشكيلية في التراث المصري والاستفادة منها في إبداع مجسم للطفل", ماجستير, كلية التربية النوعية, جامعة طنطا, ٢٠٠٥م.
٨- أيات عصمت عبد الله, "برنامج لتنمية بعض الجوانب المعرفية والمهارية للأطفال قابلي التعلم من خلال تشكيل عرائس مستوحاة من أوبرت الليلة الكبيرة", ماجستير, جامعة عين شمس, كلية التربية النوعية, ٢٠٠٧م.

٩- أبو صالح الألفي, " الفن الإسلامي", دار المعارف, لبنان, الطبعة الثانية, ١٩٦٧.
١٠-هدى محمد قناوى , " الطفل وألعاب الروضة " مكتبة الأنجلو المصرية , ١٩٩٥م.
١١-الليثى احمد مكاوى," تصميم وحدات متنوعة لألعاب الأطفال لتنمية القدرات البدنية والذهنية", رسالة ماجستير, كلية الفنون التطبيقية, جامعة حلوان, ١٩٧٩م.
١٢- Kristina Žardeckaitė–Matulaitienė, Aistė Pranckevičienė," color recognition, color preferences and color choices for completing emotionally characterized drawings in childhood", Vytautas Magnus University, Department of General Psychology,2007.

مراجع الأشكال :

الشكل رقم (١) : المتحف المصري

الشكل رقم (٢) :
http://www.froebelgifts.com/history.htm تم التصفح بتاريخ ٢-٣-٢٠١٦

الشكل رقم (٣): بالمتحف المصري .

الشكل رقم (٤): بالمتحف البريطانى .
الشكل رقم (٥) : بالمتحف المصري .
الشكل رقم (٦): بالمتحف المصري.
الشكل رقم (٧) : بالمتحف المصري.
الشكل رقم (٨) : بالمتحف المصري.
الشكل رقم (٩) : بالمتحف المصري.
الشكل رقم (١٠): بالمتحف المصري.
الشكل رقم (١١) : بالمتحف المصري.
الشكل رقم (١٢): بمتحف مكتبة الأسكندرية.
الشكل رقم (١٣): بالمتحف البريطاني.
الشكل رقم (١٤) :بالمتحف البريطاني.
الشكل رقم (١٥): بالمتحف القبطي.
الشكل رقم (١٦): بالمتحف القبطي.
الشكل رقم (١٧) : مجلة الفنون الشعبية, البيئة العامة للكتاب, العدد٧٠, يونيه٢٠٠٦, ص ١٦٨.

الشكل رقم (١٨): بمتحف الفن الإسلامي.

الشكل رقم (١٩) : بمتحف الإثنوغرافيا

الشكل رقم (٢٠): http://www.cnet.com تم التصفح بتاريخ ٤-٢-٢٠١٦

الشكل رقم (٢١) :
www.davidwilliamsassociates.com تم التصفح بتاريخ ٢-٢-٢٠١٦

الشكل رقم (٢٢) michelle galindo," kids' design" ,braun, schweiz ,2014.p.178.
الشكل رقم (٢٣) : Phyllis Richardson, designed for kids , thames&Hudson, 2008.p.131

الشكل رقم (٢٤) :michelle galindo," kids' design" ,braun, schweiz ,2014.p.143
الشكل رقم (٢٥) :michelle galindo," kids' design" ,braun, schweiz ,2014.p.175
الشكل رقم (٢٦) : الليثى احمد مكاوى," تصميم وحدات متنوعة لألعاب الأطفال لتنمية القدرات البدنية والذهنية", رسالة ماجستير, كلية الفنون التطبيقية, جامعة حلوان, ١٩٧٩م. ص ٣٦٤.

Abstract:

The search takes about kindergarten and games inside it, and the role of the sculptor in it, Friedrich Froebel was the first one who called this definition "kindergarten", he called to make the child grows as plants freely without interference that may damage the healthy growth, kindergarten includes children between the third and fourth to the sixth and seventh years of age, and then Maria Montessori developed new ideas inside kindergarten, these ideas develop the senses and the perception of child through play.

Kindergarten is one of the most important distinguishing stage in human life, it forms him (psychologically, socially, emotionally, and physically), physically large muscles grow primarily through play and then the small muscles, so the sculptor should design in away that helps the child to grow healthfully, and in the field of designing things for kids, the designer should consider that the raw material be suitable for them and harmless, and there are different ways to manufacture all types of raw materials that used in the industry, and eventually the designer should realize the age that he designs for, and study all their own aspects, in the field of kid's designs we should be attention to all aspects and measurements forkids.