الألعاب الشعبية في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين
(دراسة في الموروث الشعبي - الانثروبولوجي الحركي)

د. جاسر حسني العنانزة

ملخص البحث

تهدف هذا الدراسة إلى حصر الألعاب الشعبية التي كانت تنتشر في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين، ولتحقيق هذا الهدف اعتمد الباحث منهجية تقوم على المقابلات الشخصية المفتوحة مع بعض الفئات العمرية التي كانت تمارس هذه الألعاب (ذكورا وإناثا) وبأسلوب العينة القصدية الموزّعة جغرافيا على التجمعات السكانية في المنطقة والتي تم حصرها ب(٢٥) شخصا .

وبعد ذلك تم تحليل النتائج ومناقشتها وتوصّلت الدراسة إلى نتائج متعددة أبرزها :

١- كانت أشهر الألعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون الألعاب الآتية: الحجلة والاستغماية وطاق طاقية ولعبة نط الحبل الثلاثية والشقله والكِرّه والمجادي والقلول (الدحول) والعجلة(الطوق) والزقيطه وغيرها.

٢- غلب على الالعاب الشعبية في النصف الثاني من القرن العشرين الطابع الذكوري ، حيث اقتصرت العاب الاناث على: الحجلة وطاق طاقية ونط الحبل الثلاثية والزقيطه.

٣- إن أغلب الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين كانت على الأرجح العاب بدنية أكثر منها عقلية.

وفي ضوء النتائج السابقة يوصى الباحث بضرورة إحياء الموروث الشعبي وذلك بتبنّي برامج تدريبية للاطفال بالاعتماد على بعض الالعاب الشعبية باعتبارها عاملا هاما في مكافحة مشاكل السّمنة والتشوهات القوامية عند الاطفال، وإجراء المزيد من الدراسات حول الالعاب الشعبية في مناطق اخرى باعتبارها تراثا مهما يمكن الاستفادة منه في برامج التربية الرياضية المعاصرة.

١ -الإطار النظري والمنهجي للدراسة

١:١ مفهوم اللعب:

يُعد اللعب مدخلاً وظيفياً لعالم الطفولة ووسيطاً تربوياً مهماً يسهم في تشكيل شخصية الطفل وبنائها من جميع الجوانب الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية يؤدي إلى تغيرات نوعية في تكوين الطفل ، فمن خلال اللعب يكتسب الطفل معارفه عن العالم الخارجي ويكتشف بيئته ويتعرف إلى عناصرها ومثيراتها المتنوعة،ويتعلم أدواره وأدوار الآخرين ويتعلم ثقافة مجتمعه ولغته وقيمه وأخلاقه ،ومن خلال أنشطة اللعب المتنوعة يتعرف الطفل إلى الأشكال والألوان والأحجام ويقف على ما يميز الأشياء المحيطة به من خصائص وما يجمع بينها من علاقات وما تحققه من وظائف وهذا ما يثري حياته العقلية بمعارف مختلفة عن العالم المحيط به، ويكون بداية لتعليمه مهارات التفكير (عويسن٢٠٠٩)

وقد تباينت تعريفات اللعب واختلفت باختلفت باختلاف الاتجاهات الفكرية وتباينت بتباين تخصصات الفلاسفة والعلماء والمربين وعلماء النفس .فمنهم من عرف اللعب" بأنه نشاط هادف أو غير هادف يقوم به

الأطفال بهدف تحقيق المتعة والتسلية "و يستغله الكبار ليسهم في تنمية شخصياتهم بمختلف أبعادها وسماتها العقلية والجسمية والوجدانية والاجتماعية"(**الحيلة** ،٢٠٠٤).

ويعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوآهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية (الغامدي،٢٠٠٩)

أما برونر (Bruner) فقد عرف اللعب بأنه نشاط ممتع يمارس لذاته وليس لأشياء أخرى لا ينجم عنه عواقب أو نتائج محبطة للطفل بل إنه يمثل وسيطاً رائعاً للاكتشاف والاختراع والإبداع يتجلى واضحاً في نتائجه.(Bruner, 1986, p.61).

ويعرف بياجيه (Piaget) اللعب بأنه عملية تمثل تعمل على تحويل المعطيات الواردة من الخارج لتلائم حاجات الطفل ورغباته، وتصبح جزءاً من خبرته كما يعتبر اللعب مظهراً من مظاهر النمو الاجتماعي والتطور العقلي (Mclaughlin, 999,p.5).

وهو ما يمكن أن نسميه الموروث الشعبي(الغفار، ١٩٨٧).

واللعب تبعا لتعريف قاموس علم النفس والنظرية المعرفية هو نشاط حر ، غرضه الاستمتاع، ويكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، وهو وسيط فعال يكسب الأطفال دلالات تربوية إنمائية لأبعاد شخصيتهم العقلية والوجدانية والحركية، وله وظائف عديدة منها التطور اللغوي والعاطفي عند الأطفال والقدرة على استعمال الأدوات ، وحل المشكلات ، والعمل المشترك ، والمهارات الاجتماعية، والنضج العقلي (Braunvand,1987).

ويرى الباحث إن اللعب "نوع من الأنشطة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيه اثنان أو أكثر للوصول الى أهداف مسبقة التحديد ويدخل في هذا الأسلوب عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب بفوز أحد الفريقين".

٢:١ مفهوم اللعب الشعبي:

يمكن القول بأن لكل مجتمع من المجتمعات موروثه الشعبي الذي يُعتبر أحد ركائزه الاجتماعية والذي يميزه عن غيره من الجماعات حتى في البلد الواحد فضلاً عن الوطن العربي الكبير، إلا أن الوحدة النسبية للسلوك والأنماط الفكرية التي تربط بين أرجاء الوطن العربي من الخليج إلى المحيط ساهمت في وجود نوع من التواصل الإنساني بين الأفراد وبين الجماعات ذات السمات والخصائص المشتركة من خلال عملية الإبداع وإعادة الإبداع التي يقوم بها الإنسان معبراً به عن المجموعة المتجانسة التي يرتبط بها وعن سماتها الجماعية ،

وتعد الألعاب الشعبية التي يمارسها الأطفال في بيئاتهم المختلفة بصورة عفوية، دون إشراف من أحد أو تعليم منظم، أو شروط مسبقة، تراثًا ثقافيًا وتقليدًا اجتماعيًا يتناقله الأطفال جيلا بعد جيل، بغض النظر عن موقف الكبار من حولهم يمارسونها في الهواء الطلق، والشوارع، والساحات العامة، والحقول، وأمام بيوتهم وداخل ساحاتها وغرفها(الحيلة، ٢٠٠٤).

وتذكر عبد السلام(٢٠٠١) أن "اللعب ظاهرة ثقافية تمتد إلى ما وراء مجال حياة الإنسان وهو شيء خاص

بتراثه ، والتراث جزء من ثقافة المجتمع، كما أن اللعب ملازم للثقافة ومتغلغل فيها منذ القدم ، وعن طريقه تنتقل الثقافة من جيل لآخر".

ويعرف صالح (١٩٨٨) الالعاب الشعبية بأنها "كل لعبة يمارسها العامة تلقائيا من المهد إلى اللحد ، ويتوارثونها جيلاً بعد جيل يضيفون إليها أو يحذفون منها ، يستوي فى ممارستها الجنسين منذ الطفول.

ويشير عثامنة (٢٠٠٠) إلى أن الألعاب الشعبية تعد تمثيلا أو محاكاة اجتماعية منظمة، وهي نموذج عمل حقيقي للمواقف المختلفة التي يتعرض لها الفرد، فمن يقوم باللعب له الحرية المطلقة للقيام بالأدوار والإحلال محل غيره من الشخصيات، وربما تبديل بعض الفقرات أو الأحداث أو النتائج بما يتناسب ووضعه النفسي ومشاعره الداخلية، وبذلك توصف الألعاب الشعبية بأنها نشاط يبعث على الشعور بالمرح والسرور ، يعبر معها الفرد عن مشاعره وأحاسيسه ويلبي احتياجاته الفسيولوجية، وهي مرتبطة بالحياة اليومية للفرد وتعالج مواقف حياتية واقعية.

ويرى عاشور (١٩٩٨) أن الألعاب الشعبية التي يمارسها الآباء قديما يمارسها الأبناء حاليا، ولكنها مطورة، أي مضافًا إليها بعض الحركات الحديثة، وهي جميعها تعكس الأحوال المعيشية للأفراد وما زالت موزعة على جميع أيام العام.

ويؤكد السايح (٢٠٠٧) أنها تتميز بتأثيراتها البنائية فى الأطفال فتظهر بها الألفة بالعالم الخارجي، والقدرات العقلية، والعمليات المعرفية.

ويؤكد الخوالدة (١٩٨٧) على أن الألعاب الشعبية تعكس الواقع الراهن للأطفال واحتياجاتهم النفسية والجسمية والاجتماعية.

٣:١ خصائص الألعاب الشعبية:

تذكر السيد (٢٠٠٠) إن من خصائص الالعاب الشعبية ما يلي:

١- تتميز الالعاب الشعبية باستخدام الخامات المحلية والوحدات التي تستمدها من البيئة .

٢- اللعب الشعبي فن جمالي جماهيري ، يتناول الموضوعات المتوارثة والتي يعرفها الجميع.

٣- اللعب الشعبي لا يعترف بقواعد المنظور ، ويعتمد على الزخارف الهندسية والنباتية في زخرفة منتجاته .

٤- تأثير البيئة على نوعية الالعاب الشعبية أو الحرف المُمارسة ، فالبيئة الزراعية تفرض على الفنان الشعبي صناعة الفخار لتوفر الطينات وصناعة السلال والحصير وغيرها . وفي البيئة الصحراوية أو البدوية تكثر صناعة غزل الصوف والنسيج والصناعات التي تعتمد على الجريد بسبب توفر النخيل .

٤:١ أقسام الألعاب الشعبية :

تكاد تجمع الدراسات التي تناولتا اللعب الشعبي على انه ينقسم الى ثلاثة اقسام(الخوالدة، ١٩٨٧،الحيلة ،٢٠٠٤)

١- الألعاب الشعبية الحركية،

٢- الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية

٣- الألعاب الشعبية الترويحية الرياضية

١:٥ مجالات الدراسة :

تنحصر مجالات هذه الدراسة بثلاثة محاور هي :

١- المجال المكاني (الجغرافي) : الذي يهتم بدراسة الألعاب الشعبية في منطقة عجلون التي تبلغ مساحتها ٤٢٠كم٢(مساحة المحافظة حالياً)، ببيئاتها الشفاغورية والجبلية، حيث مرّت المنطقة بأربعة مراتب إدارية فكانت مديرية ناحية منذ بداية فترة الدراسة(١٩٥٠) وحتى نهاية عام ١٩٦٥فأصبحت قضاء حتى عام ١٩٧١ وفي عام ١٩٧٢ تحوّلت إلى متصرفّية(لواء) ، وكانت خلال هذه الفترات تتبع إداريا إلى محافظة إربد، ألى أن تم ترفيعها إلى محافظة عام١٩٩٥م.

٢- المجال السكاني (البشري) : الذي يهتم بدراسة الألعاب الشعبية لدى سكان منطقة عجلون والذي كان عددهم يتراوح بين ٧٠ ألف نسمة تقريباً(عدد السكان في عام ١٩٥٠) و ١٢٠ألف نسمة (عدد السكان مع نهاية القرن العشرين).

٣- المجال الزماني : تناولت هذه الدراسة الألعاب الشعبية في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ، حيث بدأت هذه الألعاب بالتراجع مع بداية القرن الحادي والعشرين لتغيّر أسلوب الحياة لسكان المنطقة.

١:٦ مشكلة الدراسة ومبرّراتها :

يعد اللعب حاجة ضرورية للإنسان، يحتاج إلى اللعب حتى بعد سنوات الطفولة، ولكل مرحلة ألعابها التي تتناسب مع النمو العقلي والجسدي. وقد حظي اللعب الشعبي بمكانة هامة في حياة الشعوب عامة والأطفال خاصة .وأثره في تخليص الأطفال من توترهم النفسي وتلبية احتياجاتهم الجسدية والعقلية والانفعالية جاء هذا الدراسة لتستقصي الالعاب الشعبيةالتي كانت سائدة في منطقة عجلون في العقدين الماضيين .

وتؤكد دراسة حسين (٢٠٠٠) أن الألعاب التكنولوجية الحديثة الوافدة إلينا من الغرب تفقد أطفالنا فى هذه المرحلة الامتثال لمعايير المجتمع ، حيث أنها تبتعد عن العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية التى تعتبر أهم وسائل الضبط الاجتماعي لذا فإن الحاجة تدعو إلى إحياء هذا التراث القديم وجعله مؤثرا فكريا وروحيا وحركيا. وللحفاظ على استمرارية ألعابنا الشعبية فى ظل مجتمعاتنا الحديثة المتطورة قد يتسنى لبعض المتخصصين ابتكار العديد من الأشكال والصور الجديدة لها ، وبث الدينامية فى مقوماتها الأساسية لكى تناسب العصر الحالي.

ولما كانت المملكة الأردنية الهاشمية تتمتع بتنوع التراث الشعبي نظراً لتنوع مناطق المملكة من حيث الطبيعة الجغرافية والعادات والتقاليد ، فإن الكشف عن أهم الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في المملكة يمكن أن تلعب دوراً مهماً في الحفاظ على موروثنا الشعبي ، كما يمكن لمعلم التربية الرياضية أن يشتق موضوعاته من التراث الشعبي فيعطي التلاميذ فرصة ممارسة بعض الألعاب الشعبية وما شابه ذلك من موضوعات ذات صلة بالتراث الشعبي .

١:٧أهمية الدراسة:

تظهر أهمية البحث من خلال ما يلي :

١- أهمية اللعب بشكل عام :

هناك إجماع على أهمية اللعب للطفل الصغير كوسيلة للمتعة والتعلم. فاللعب في ذاته مكافأة للطفل، وهو نشاط طبيعي وضرورة بيولوجية هامة تتم به عمليتي النمو والتطور، فيكتسب به مهاراته الحركية ويتقوى جسمه، وتتطور مهاراته الاجتماعية واللغوية و الفكرية من خلال الأنشطة التي تتيح له فرص التجريب والاكتشاف والانخراط فيها لفترات طويلة من الزمن،والتي تمكنه من اكتشاف العالم المحيط به، وتحليله واختباره ،مما يكسبه الرؤية الصحيحة للأشياء وتعرف ألوانها وأشكالها وأحجامها والوقوف عند خصائصها، وما يجمع بينها من علاقات ووظائف،تساعد الطفل على تكوين رموز ومفاهيم ،وصور ذهنية للأشياء التي يتفاعل معها، ليختزنها في بنيته المعرفية على شكل أبنية معرفية،وهذا ما يثري حياته العقلية ،ويطوّر مهاراته الفكرية بطريقة ممتعة ترضي فضوله وحاجاته.

٢. أهمية الألعاب الشعبية :

تحتل الألعاب الشعبية مكانة مرموقة في نفوس اللاعبين خاصة أولئك الذين يعيشون الأرياف و القرى باعتبارها من أهم الوسائل الترفيهية لديهم، إن لم نقل الوحيدة خاصّة و أنها ألعاب تمارس برغبة و تتميز بروح اللعب المتضمن للفرحة و البهجة و السرور، تحقق النشاط و اليقظة و الإنشراح لها طابع خاص مشوقة، تجذب اللاعبين إلى ممارستها، سهلة في متناولهم بسيطة بعيدة عن التكلف لا تحتاج إلى استعداد خاص، معروفة لها طابعها المحلي.

١:٨ أهداف الدراسة :

سعى هذا البحث الى تحقيق الاهداف الاتية:

١- التعرف على الالعاب الشعبية السائدة في محافظة عجلون في العقدين الماضيين.

٢- الكشف عن مدى ممارسة الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في محافظة عجلون في العقدين الماضيين في الوقت الحاضر.

١:٩أسئلة الدراسة :

سعى هذا البحث للاجابة عن الاسئلة التالية:

السؤال الاول: ما الالعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ؟

السؤال الثاني: ما طبيعة الالعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ؟

١:١٠ منهجية الدراسة:

يشكل المنهج أحد العناصر الأساسية في أي بحث علمي والتي لا يمكن الاستغناء عنها ، ويمكن اعتبار المنهج سلسلة من الخطوات و العمليات العقلية التي يقوم بها الباحث حتى يصل إلى نتائج ، و يعد هذا البحث من بين الدراسات الوصفية التي تهتم بالكشف عن الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في منطقة عجلون في العقدين

الماضيين ومحاولة تصنيفها وفق مقياس محدد ، لذا سعى الباحث إلى اعتماد هذه الطريقة معتقدة أنها الأنسب لإجراء البحث.

١١:١ مجتمع الدراسة وعينته:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع الاشخاص الذين يقطنون منطقة عجلون والذين تجاوز سنهم الخمسين سنة، وقد تم الوصول الى (٢٥) حيث تم إجراء المقابلة معهم تحت إشراف الباحث، وبالتالي فقد أصبح الحجم الكلي لعينة الدراسة(٢٥) حالة، وقد تم اختيار العينة بالطريقة القصدية، لأن هذه الطريقة هي الأنسب لغايات الدراسة الحالية ، كونها تخدم الغرض الذي من أجله أعدت هذه الدراسة، والجدول التالي يبين الخصائص الديمغرافية الرئيسية لأفراد العينة (الجنس والمؤهّل العلمي والعمر).

جدول رقم (١) خصائص أفراد العينة الاجتماعية حسب متغيرات الجنس والمؤهّل العلمي والعمر.

المتغير		الجنس		المجموع
		ذكور	اناث	
المؤهل العلمي	اقل من ثانوية عامة	٣	٧	١٠
	ثانوية - بكا	٦	٣	٩
	اعلى من بكا	٤	٢	٦
المجموع		١٣	١٢	٢٥
العمر	٥٠- أقل ٥٥	٦	٤	١٠
	٥٥- اقل من ٦٠	٥	٥	١٠
	٦٠ فأكثر	٣	٢	٥
المجموع		١٤	١١	٢٥

المصدر :عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

١٢:١أداة الدراسة

اعتمد الباحث المقابلة كاداة لجمع المعلومات،وتعد المقابلة أداة ذات أهمية في جمع المعطيات أو البيانات من الميدان ، وقد اعتمد الباحث طريقة المقابلة المفترحة، والتي تعتمد على طرح اسئلة دقيقة من حيث الصياغة والترتيب، ومن ثم يترك المجال فيها لأفراد العينة للاجابة بإجابات حرة دون التقيد بوقت أو كم، مما يسهم في الحصول على بيانات ومعلومات قد تكشف عن جوانب جديدة ومعمقة لظاهرة التي سيتم دراستها.

٢- نتائج الدراسة (الإجراءات والبيانات والمعطيات الخام الخاصة بالدراسة):

١:٢ مقدمة

يعتبر اللعب الشعبي في الوطن العربي جزء من ثقافة المجتمع وتعكس عاداته وتقاليده وقيمه ومفاهيمه ، وهي على ثلاثة أنواع (العاب الذكور والعاب الإناث والألعاب المشتركة بين الجنسين، وقد حظي اللعب الشعبي بأهتمام كبير في الماضي وسبب ذلك الاهتمام بالألعاب الشعبية فهو أن ألعاب الماضي تتميز بامتيازات تربوية جيدة ساهمت في الحفاظ على المجتمع متماسكا، حيث كانت تعتمد في أصل اللعب على الشرف والأمانة وحسن النية، وقضاء وقت الفراغ بالترويح عن النفس،بالإضافة إلى أن هذه الألعاب لم تخترق عادات وتقاليد المجتمع بل حافظت عليها،فلا يختلط الأولاد في اللعب مع البنات، بل كل جنس ينصهر في بوتقة واحدة إطارهاالمحبة والصدق، وبكثرة الألعاب كسر الأطفال حاجز الملل لوجود البديل، وراعى كل جنس قدراته في نوع اللعبة التي سيلعبها كلّ حسب عمره وقدراته وطاقته.

٢:٢ إجراءات الدراسة

بعد أن تم تحديد مشكلة البحث واسئلة ، وكذلك عينة البحث ، تم الاتفاق مع أفراد العينة على أن تتم مقابلتهم في –المضافات العشائرية في محافظة عجلون وكان سبب اختيار ذلك لتمكين أفراد العينة من سهوله الوصول بالإضافة الى أن المضافات العشائرية تعتبرا مكان يجتمع فيه كبار السن باستمرار – حيث تم الاتفاق مع افراد العينة على ان يتم إجراء مقابلة واحدة يوميا ،وقد باشر الباحث بإجراء المقابلات بتاريخ ٢٠١٠/٩/١٠ ، وكانت المقابلات تتم في الفترة المسائيةن وقد استمرت المقابلات حتي تاريخ ٢٠١٠/٩/١٩.

وللكشف عن الألعاب الشعبية التي كانت سائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ، تم اعتماد المقابلة المباشرة والشخصية مع أفراد عينة البحث كوسيلة رئيسة في جمع البيانات والمعطيات الخام الخاصة بدراسة الالعاب الشعبية. و تم اختيار اسلوب المقابلة بالنظر إلى المزايا الكبيرة التي تقدمها المقابلة على صعيد جمع المعلومات كما ونوعا. فالمقابلة تتيح مرونة كبيرة على صعيد طرح الأسئلة وتوجيهها وعلى صعيد توجيه النقاش بصورة محددة، كما تتيح المقابلة توضيح الأسئلة وتبسيطها للمستوجب تبعا لمستواه التعليمي والثقافي وهو الأمر الذي لا تتيحه الاستبانة على سبيل المثال. لقد تم وضع إطار عام للاسئلة التي طرحها الباحث أثناء المقابلة، وروعي في الأسئلة ان تتيح للشخص المستجيب أن يعطي أكبر قدر من المعطيات والتفاصيل. وفي هذا السياق قام الباحث بمقابلة (25) اشخاص ، وفيما يلي عرضا لأهم النتائج التي تم التوصل لها.

٣:٢ تحليل النتائج ومناقشتها :

– النتائج الخاصة بالسؤال الاول: ما الالعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ؟

أظهرت النتائج الخاصة أن الالعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين وفقا لتقديرات افراد العينة تمثلت بالالعاب الاتية:

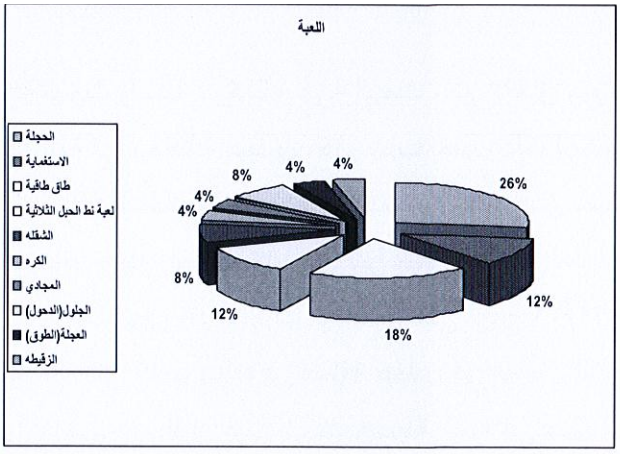
جدول رقم (٢) الألعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين

اسم اللعبة	النسبة المئوية%
الحجلة	28.0
الاستغماية	12.0
طاق طاقية	20.0
لعبة نط الحبل الثلاثية	12.0
الشقله	8.0
الكره	4.0
المجادي	4.0
الجلول(الدحول)	8.0
العجلة(الطوق)	4.0

المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

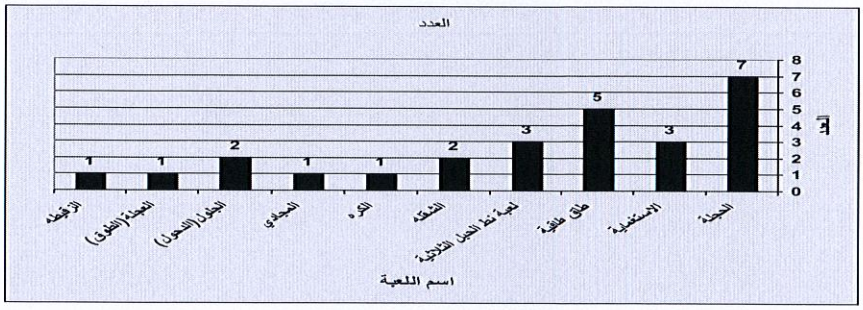
والشكل رقم واحد يوضع توزيع تلك الالعاب:

شكل رقم (١) توزيع الألعاب الشعبية وفقا للنسب المئوية



المصدر : عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

شكل رقم (٢) توزيع الألعاب الشعبية وفقا لعدد أفراد العينة



المصدر : عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

يظهر من تقديرات أفراد العينة أن لعبة "الحجلة" جاءت في المرتبة الاولي حيث شكلت مانسبته(٢٨%) من تقديرات أفراد العينة، تلتها لعبة" طاق طاقية" في المرتبة الثانية حيث شكلت مانسبته(٢٠%) من تقديرات افراد العينة، ويلاحظ أن باقي الالعاب قد جاءت بنسب متقاربة وفقا لتقديرات افراد عينة البحث.ويمكن القول بأن ما يتعلق بلعبة الحجلة ولعبة طاق طاقية، يمتاز بالخصائص الاتية:

١- سهولة أداء كلا منهما.

٢- أن كلا منهما لا يحتاج الى مساحة واسعة، مع ملاحظة أن منطقة عجلون منطقة جبلية، وبالتالي لا تتوفر المساحات الواسعة لممارسة بعض الالعاب الاخرى.

٣- أن كلا منهما يعتبر من الالعاب المناسبة للجنسين.

٤- وفيما يتعلق بباقي الالعاب الاخرى فتجدر ملاحظة ان تلك الالعاب تتطلب توافر عناصر اللياقة البدنية ، بالاضافة الى ضرورة توفر مساحات مناسبة للاداء.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما طبيعة الالعاب الشعبية السائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين ؟

للإجابة عن هذا السؤال تم تصنيف الالعاب الشعبية وفقا لمتغير الجنس(ذكر، أنثي) ، ومتغير طبيعة اللعبة الشعبية (بدنية، عقلية)، وفيما يلي توضيحا لذلك:

اولا: تصنيف الالعاب الشعبية وفقا لمتغير الجنس(ذكر، أنثي):

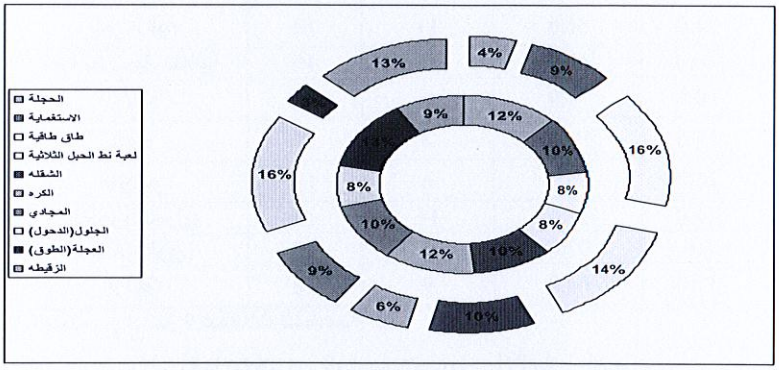
كانت تصنيف أفراد العينة للألعاب الشعبية وفقا لمتغير الجنس وفق الاتي:

جدول رقم (٣) عدد أفراد العينة ونسبتها وفقا لمتغير الجنس

اسم اللعبة	ذكر	أنثى	ذكر%	أنثى%
الحجلة	4	21	16	84
الاستغماية	24	1	96	4
طاق طاقية	14	11	56	44
لعبة نط الحبل الثلاثية	5	20	20	80
الشقله	24	1	96	4
الكره	24	1	96	4
المجادي	23	2	92	8
القلول(الدحول)	24	1	96	4
العجلة(الطوق)	18	7	72	28
الزقيطه	16	9	64	36

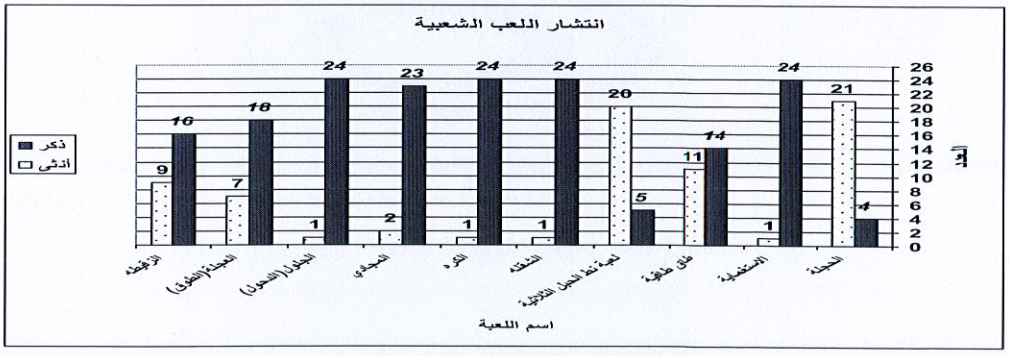
المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

شكل رقم (٣) النسب المئوية لتصنيف الالعاب الشعبية وفقا لمتغير الجنس



المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

شكل رقم (٤) تصنيف الألعاب الشعبية(ذكر، أنثى) وفقا لعدد أفراد العينة



المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

يظهر من التحليل السابق أن الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين كانت الالعاب تخص الذكور أكثر من الاناث، في حين أقتصرت الالعاب الاناث على لعبتين اشتهرتا في منطقة عجلون ، وهما (الحجلة، ونطة الحبل الثلاثية) ويمكن تفسير النتيجة السابقة بالاتي:

١- أن مجتمع منطقة عجلون من نوع المجتمعات المحافظة، حيث يتم تحديد حركة الاناث من حيث الخروج الى الساحات والشوارع وما يرافق ذلك من اللعب او اللهو .

٢- شاع في بعض الاوقات ان بعض الالعاب تؤثر على عذرية الفتاة وبالتالي فإن الاطار العام لالعاب الاناث كان محصور على بعض الالعاب والتي لا تتطلب الخروج بعيدا عن المنزل، ولا تؤثر في نفس الوقت على الجانب الفسيولوجي للاناث.

ثانيا: تصنيف الالعاب الشعبية وفقا لمتغير طبيعة اللعبة الشعبية (بدنية، عقلية)،

كانت تقديرات أفراد العينة على هذا المتغير وفق الاتي:

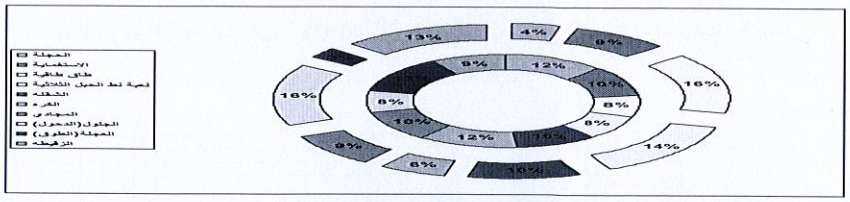
جدول رقم (٤) تقديرات أفراد العينة لتصنيف الالعاب الشعبية وفقا لمتغير طبيعة اللعبة الشعبية (بدنية،عقلية)

اسم اللعبة	بدنية حركية	بدنية عقلية	بدنية حركية%	بدنية عقلية%
الحجلة	22	3	88.0	12.0
الاستغماية	19	6	76.0	24.0
طاق طاقية	14	11	56.0	44.0
لعبة نط الحبل الثلاثية	15	10	60.0	40.0
الشقله	18	7	72.0	28.0
الكره	21	4	84.0	16.0
المجادي	19	6	76.0	24.0
الجلول(الدحول)	14	11	56.0	44.0
العجلة(الطوق)	23	2	92.0	8.0
الزقيطه	16	9	64.0	36.0

المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

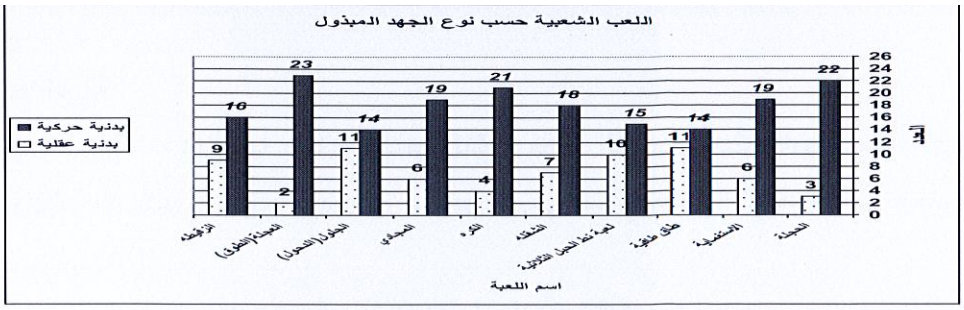
شكل رقم(٥)النسب المئوية لتصنيف الالعاب الشعبية

وفقا لمتغير طبيعة اللعبة الشعبية (بدنية،عقلية)



المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

شكل رقم(٦) تصنيف الألعاب الشعبية(بدنية، عقلية) وفقا لعدد أفراد العينة



المصدر: عمل الباحث من استمارة المقابلات الشخصية.

يظهر من تقديرات أفراد العينة أن أغلب الالعاب الشعبية التي كانت سائدة في منطقة عجلون في النصف الثاني من القرن العشرين كانت ألعاب بدنية–حركية، أكثر منها العاب عقلية، ويعزو الباحث النتيجة السابقة الى الاتي:

١–إن أغلب الالعاب الشعبية تعتمد على ادوات البيئة المحلية وهي في الغالب عبارة عن حجارة او عصي او حبال او اشجار الزيتون او السنديان والتي تشتهر بها منطقة عجلون بسبب طبيعتها الجبلية، وهذه تحتاج الى مجهود بدني أكثر منه عقلي.

٢– أن أغلب الاطفال كان يمارس هذه الالعاب بدافع المتعة والترويح عن النفس بعدا عن التوجيه او الارشاد من قبل الاخرين، وبالتالي فإن الاطفال لم يكونوا يركزون على جانب الاستفادة العقلية من تلك الالعاب بقد الترفيه عن النفس، فالمهم بالنسبة لهولاء الاطفال هو قضاء وقت للعب بغض النظر عن الجوانب الاخرى التي ترافق ذلك.

التوصيات:

في ضوء النتائج السابقة يوصي الباحث بالاتي:

١– نظرا للتقدم التكنولجي الهائل والسريع في الالعاب الالكترونية يرى الباحث التركيز على إعادة احياء الالعاب الشعبية عن طريق تضمينها في مناهج التربية الرياضية للمرحلة الاساسية التابعة لوزارة التربية والتعليم نظرا لاهميتها في تنمية الجانب الحركي ولجانب العقلي.

٢– ضرورة تبني برامج تدريبية للاطفال بالاعتماد على بعض الالعاب الشعبية باعتبارها عاملا هاما في مكافحة مشاكل السمنة والتشوهات القوامية عند الاطفال.

٣– اجراء المزيد من الدراسات حول الالعاب الشعبية بحيث تتناول تلك الدراسات الالعاب الشعبية التي كان يمارسها الاطفال في مواسم معينة وذلك بهدف الوصول الى صورة متكاملة تسهم في الحد من شيوع وانتشار الالعاب الالكترنية المعاصرة

٤-المراجع

٤:١المراجع العربية:

حسين، سامية حسن(٢٠٠٠) **دراسة ميدانية لظاهرة انتشار مراكز الألعاب الحديثة كأحد أنشطة الترويح فى محافظة الإسكندرية** "دراسة جدوى" ، المؤتمر الدولي السابع لمراكز الإرشاد النفسي ، جامعة عين شمس(ص٢٢) .

الحيلة، محمد(٢٠٠٤) ، أثر انتفاضة الأقصى المبارك في نوعية الألعاب الشعبية التي يمارسها أطفال فلسطين من (٤-٨) سنوات وفي تخليصهم من توتراتهم النفسية" دراسة تحليلية"**مجلة جامعة النجاح للأبحاث**، العلوم الإنسانية، المجلد ١٨(١)ص ١٧١-١٩٨.

خوالدة ، محمد محمود(٢٠٠٣)**العب الشعبي عند الأطفال و دلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، ط٢ دار المسيرة، عمان (ص١٢٦) .

السايح ،مصطفى (٢٠٠٧) : **موسوعة الألعاب الصغيرة** ، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، القاهرة، (ص٥٦).

السيد،هيام،(٢٠٠٠) **الفن الشعبي**، دار المعرفة، بيروت (ص٣٤).

صالح،احمد عبدالهادي(١٩٨٨)**الالعاب الشعبية في الاحساء**، الرياض : مطابع الحميضي(ص٧٤)

عاشور، هالة، (١٩٩٨)**الألعاب ووسائل التسلية، وأثرها النفسي والتربوي في طفل السادسة والثانية عشرة**"، رسالة ماجستير في العلوم التربوية، جامعة القديس يوسف، بيروت(ص٢٥)،

عبد السلام، تهانى (٢٠٠١) **الترويح والتربية الترويحية**، دار الفكر العربي، القاهرة (ص١٨).

عبد الغفار، أحمد(١٩٨٧) ،. **الموروث الشعبي في العالم العربي وعلاقته بالإبداع الفني والفكري ، المهرجان الوطني الثالث للتراث والثقافة** ، الندوة الثقافية الكبرى (ص١٦) .

عثامنة، محمد،" (٢٠٠٠) **تطور الألعاب الشعبية في شمال الأردن" دراسة وصفية**"، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم درمان الإسلامية، السودان(٦٣)،

عويس، رزان. (٢٠٠٩) . **فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة بعض مهارات التفكير دراسة تجريبية في مدينة دمشق على أطفال الروضة من عمر (٥-٦) سنوات**، بحث مقدم للمؤتمر العلمي التربوي، (نحو استثمار أفضل للعلوم التربوية والنفسية في ضوء تحديات العصر)، كلية التربية، جامعة دمشق(ص١٢).

الغامدي، حمدة. (٢٠٠٩). **الوحدات التعلمية في ضوء مهارات التفكير(مرحلة رياض الأطفال)**، وزارة التربية والتعليم – تعليم البنات، المملكة العربية السعودية (ص١٩).

٢:٤المراجع الاجنبية

1- Bruner, Jerome (1986) **play, thought and language ,association of great Britain,** new York.p101

2- Braunvand, Jan (1986) **The study of American Folklore**, New York. (www.norton&company.com Third edition).p58

3- McLaughlin, Lisa (1999) Should children play with monsters? http://proquest.umi.com/pqd,.p5