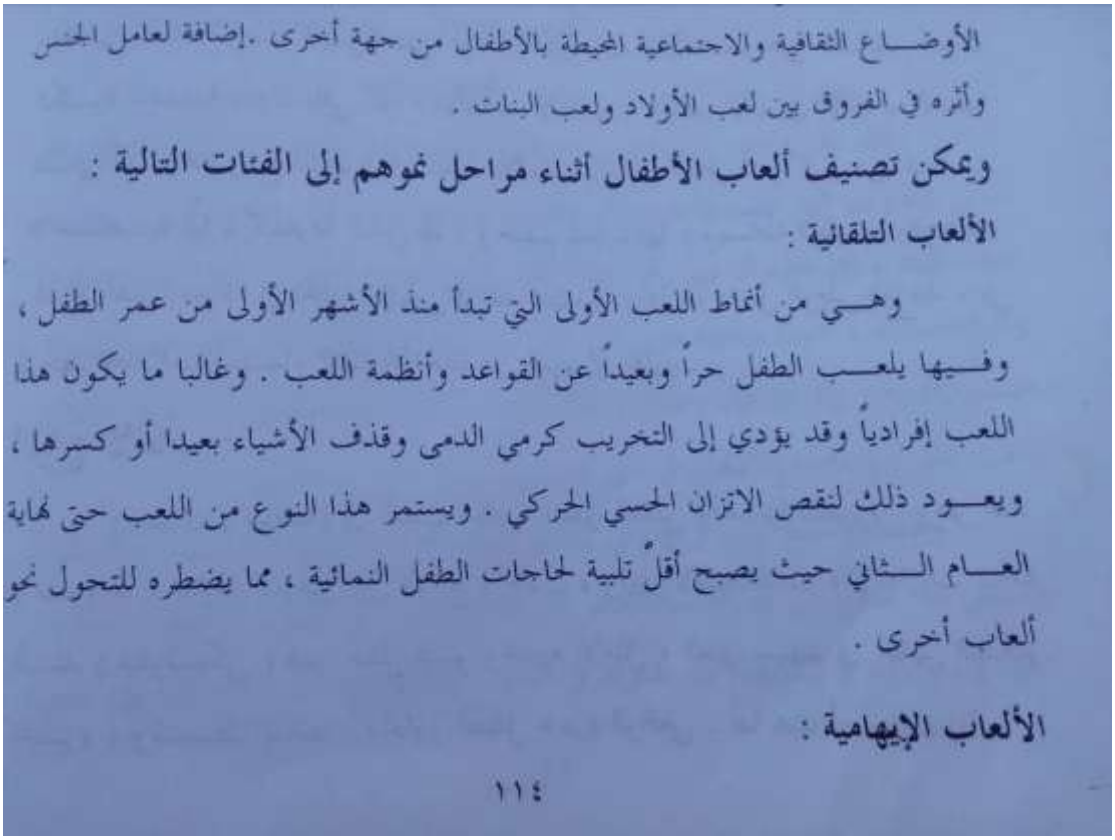
المحاضرة السادسة

مادة التربية الرياضية – معلم صف السنة الأولى

د.محمد نصر



الأوضـــاع الثقافية والاجتماعية المحيطة بالأطفال من جهة أخرى .إضافة لعامل الجنس وأثره في الفروق بين لعب الأولاد ولعب البنات .

ويمكن تصنيف ألعاب الأطفال أثناء مراحل نموهم إلى الفئات التالية :

الألعاب التلقائية :

وهـــي من أنماط اللعب الأولى التي تبدأ منذ الأشهر الأولى من عمر الطفل ، وفـــيها يلعـــب الطفل حراً وبعيداً عن القواعد وأنظمة اللعب . وغالبا ما يكون هذا اللعب إفرادياً وقد يؤدي إلى التخريب كرمي الدمى وقذف الأشياء بعيدا أو كسرها ، ويعـــود ذلك لنقص الاتزان الحسي الحركي . ويستمر هذا النوع من اللعب حتى نهاية العـــام الـــثاني حيث يصبح أقلّ تلبية لحاجات الطفل النمائية ، مما يضطره للتحول نحو ألعاب أخرى .

الألعاب الإيهامية :

١١٤

ويبدو هذا النوع من الألعاب واضحاً في تقليد الطفل لشخصيات الكبار ، فطفل الثالثة يمارس في ألعابه الاداءات التي يلاحظها في عالم الكبار ممارسة إيهامية ورمزية . مثل ركوبه على العصا على أنها حصان حقيقي .

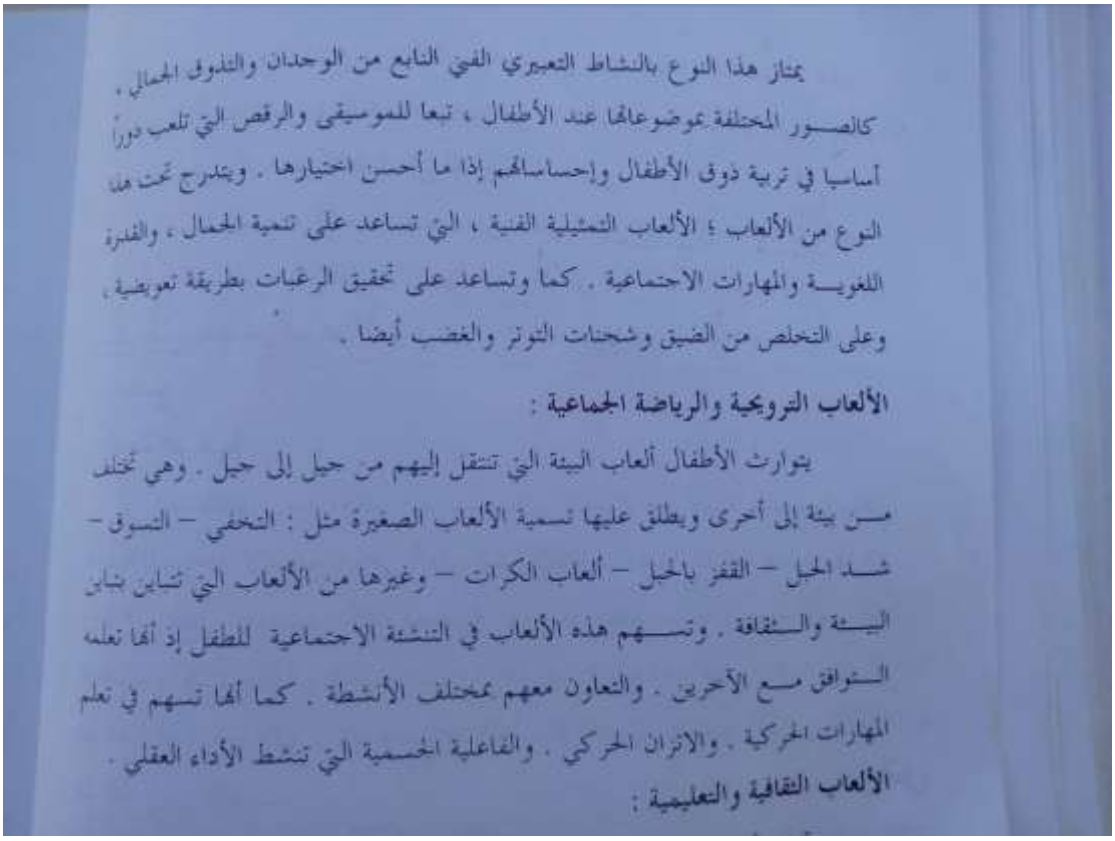
لذا فإن هذه الألعاب تعتمد على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية . وهذه الألعاب يبدأ الطفل في التحول بسلوكه إلى نمط آخر من اللعب أكثر تحديدا للهدف ويتجه تدريجيا نحو التمركز حول الذات محاولا التوحد مع الجماعة والتكيف مع المجتمع .

الألعاب التركيبية :

تبدأ بالظهور منذ الخامسة أو السادسة من العمر وحتى الثانية عشر سنة ،وهي نهاية المرحلة الابتدائية ، وهي ألعاب تنمي الطاقات العقلية المعرفية بتنمية مهارات ومعارف الطفل . فيتحسن تكيفه مع البيئة . ومع نمو الطفل عمرياً ، يصبح اللعب أقلّ إيهامية وأكثر بنائية ويتناسب ذلك مع القدرات البنائية لكل طفل ، كبناء منزل أو مدرسة . أو نموذج لآلية . كما وتندرج الألعاب الإلكترونية بالفيديو والحاسوب تحت هذا النوع من الألعاب .

الشكل(٤٨) الألعاب التركيبة.

الألعاب الفنية :

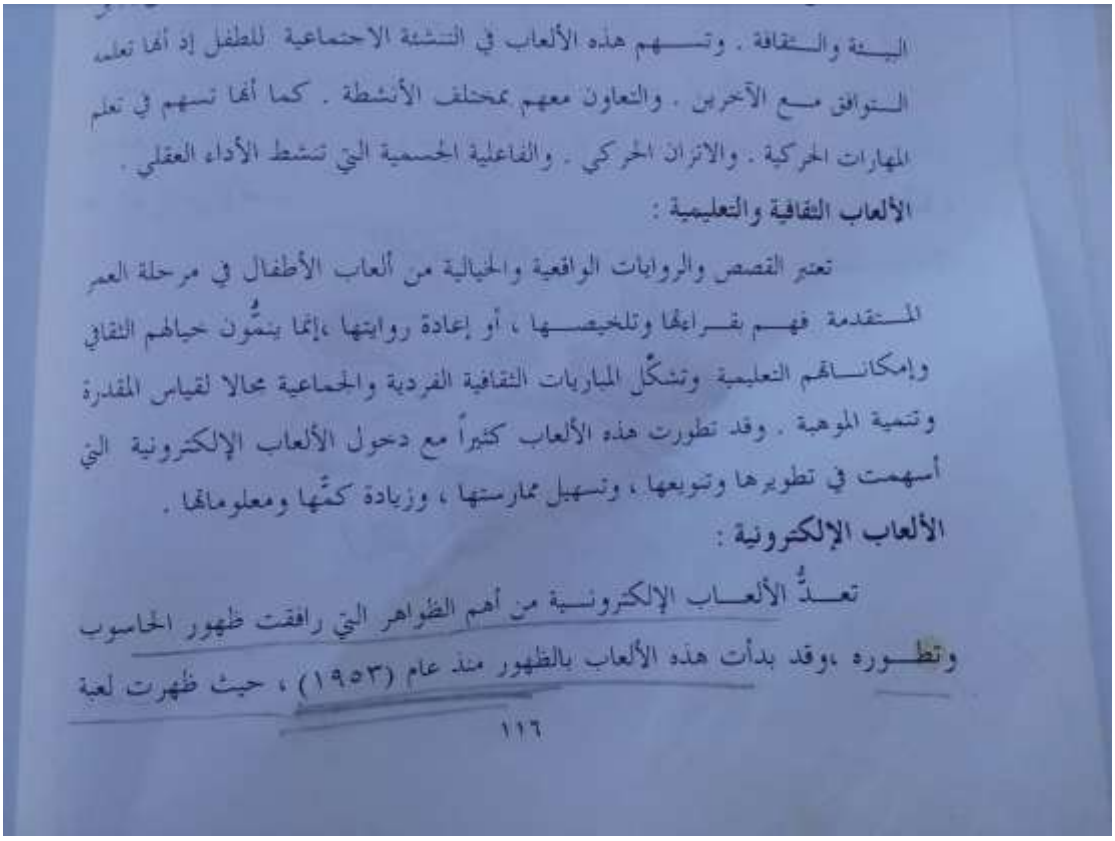


يمتاز هذا النوع بالنشاط التعبيري الفني النابع من الوجدان والتذوق الجمالي ، كالصور المختلفة موضوعاتها عند الأطفال ، تبعا للموسيقى والرقص التي تلعب دورا أساسيا في تربية ذوق الأطفال وإحساساتهم إذا ما أحسن اختيارها . ويتدرج تحت هذا النوع من الألعاب ؛ الألعاب التمثيلية الفنية ، التي تساعد على تنمية الخيال ، والقدرة اللغوية والمهارات الاجتماعية . كما وتساعد على تحقيق الرغبات بطريقة تعويضية ، وعلى التخلص من الضيق وشحنات التوتر والغضب أيضا .

الألعاب الترويحية والرياضة الجماعية :

يتوارث الأطفال ألعاب البيئة التي تنتقل إليهم من جيل إلى جيل . وهي تختلف من بيئة إلى أخرى ويطلق عليها تسمية الألعاب الصغيرة مثل : التخفي – التسوق – شد الحبل – القفز بالحبل – ألعاب الكرات – وغيرها من الألعاب التي تتباين بتباين البيئة والثقافة . وتسهم هذه الألعاب في التنشئة الاجتماعية للطفل إذ أنها تعلمه التوافق مع الآخرين . والتعاون معهم بمختلف الأنشطة . كما أنها تسهم في تعلم المهارات الحركية . والاتزان الحركي . والفاعلية الجسمية التي تنشط الأداء العقلي .

الألعاب الثقافية والتعليمية :



البيئة والثقافة . وتسهم هذه الألعاب في التنشئة الاجتماعية للطفل إذ أنها تعلمه التوافق مع الآخرين . والتعاون معهم بمختلف الأنشطة . كما أنها تسهم في تعلم المهارات الحركية . والاتزان الحركي . والفاعلية الحسمية التي تنشط الأداء العقلي .

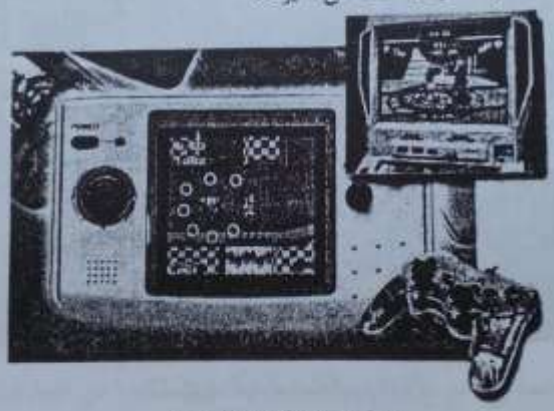
الألعاب الثقافية والتعليمية :

تعتبر القصص والروايات الواقعية والخيالية من ألعاب الأطفال في مرحلة العمر المتقدمة فهم يقرأنها وتلخيصها ، أو إعادة روايتها ،إنما ينمّون حياتهم الثقافي وإمكاناتهم التعليمية وتشكّل المباريات الثقافية الفردية والجماعية مجالا لقياس المقدرة وتنمية الموهبة . وقد تطورت هذه الألعاب كثيراً مع دخول الألعاب الإلكترونية التي أسهمت في تطويرها وتنويعها ، وتسهيل ممارستها ، وزيادة كمّها ومعلوماتها .

الألعاب الإلكترونية :

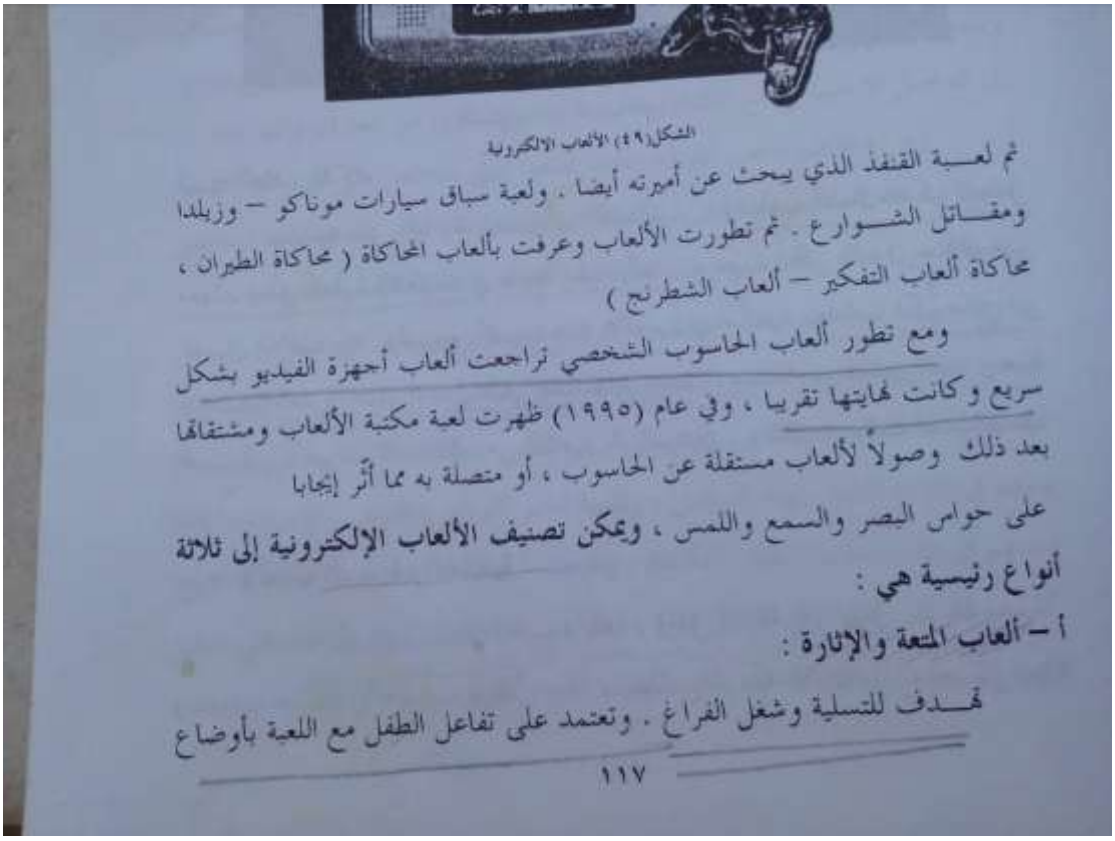
تعدُّ الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره ،وقد بدأت هذه الألعاب بالظهور منذ عام (١٩٥٣) ، حيث ظهرت لعبة

الضامة والشطرنج . وحرب الفضاء . وظهرت أجهزة الفيديو البيتية عام (١٩٦٠) ثم تطـور الأمر فظهرت لعبـة (البونغ) عام (١٩٧٢) ، واستمر هذا التطور كما ونوعـاً حـتى عـام (١٩٨٢) ، حيث بدأت الحواسب المختصة بالألعاب بالظهور فتراجعـت أهـمية ألعاب الفيديو وكانت قمة الألعاب الحاسوبية لعبة ماريو (عامل التمديدات الصحية) الذي يبحث عن أميرته.



الشكل(٤٩) الألعاب الالكترونية

ثم لعـبة القنفذ الذي يبحث عن أميرته أيضا . ولعبة سباق سيارات موناكو – وزيلدا



الشكل(٤٩) الألعاب الالكترونية

ثم لعبة القنفذ الذي يبحث عن أميرته أيضا ، ولعبة سباق سيارات موناكو – وزيلدا ومقاتل الشوارع . ثم تطورت الألعاب وعرفت بألعاب المحاكاة (محاكاة الطيران ، محاكاة ألعاب التفكير – ألعاب الشطرنج)

ومع تطور ألعاب الحاسوب الشخصي تراجعت ألعاب أجهزة الفيديو بشكل سريع وكانت نهايتها تقريبا ، وفي عام (١٩٩٥) ظهرت لعبة مكتبة الألعاب ومشتقاتها بعد ذلك وصولاً لألعاب مستقلة عن الحاسوب ، أو متصلة به مما أثر إيجابا على حواس البصر والسمع واللمس ، **ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي :**

أ – ألعاب المتعة والإثارة :

تهدف للتسلية وشغل الفراغ . وتعتمد على تفاعل الطفل مع اللعبة بأوضاع

متدرجة بالصعوبة ، إلى أن تصل إلى ما هو أعلى من إمكانات الطفل .

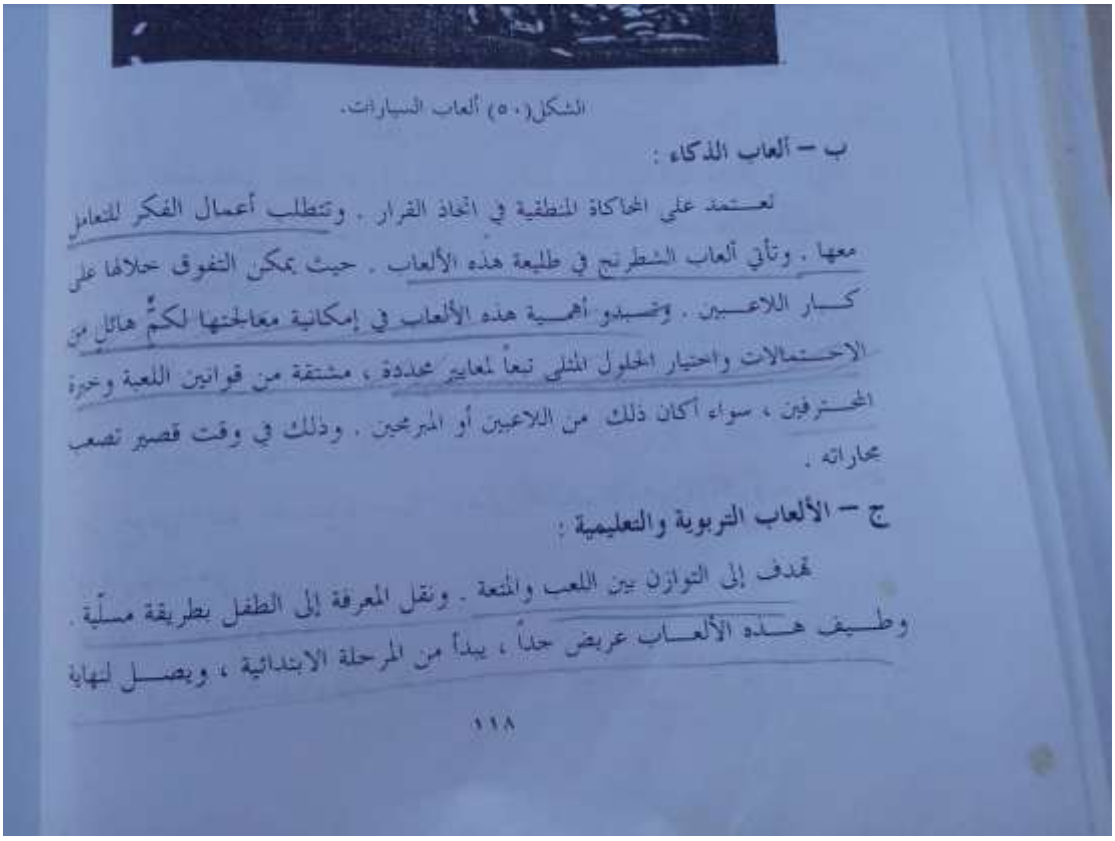
وتتميز هذه الألعاب بإثارتها وجاذبيتها وهي تستهوي الصغار والكبار معاً.

ويستخدم الطفل أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث ، كألعاب السيارات ، وألعاب القتال والحروب وغزو الفضاء

الشكل(٥٠) ألعاب السيارات.

ب – ألعاب الذكاء :

تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار ، وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها . وتأتي ألعاب الشطرنج في طليعة هذه الألعاب . حيث يمكن التفوق خلالها على كبار اللاعبين



الشكل(٥٠) ألعاب السيارات.

ب – ألعاب الذكاء :

تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار . وتتطلب أعمال الفكر للتعامل معها . وتأتي ألعاب الشطرنج في طليعة هذه الألعاب . حيث يمكن التفوق خلالها على كبار اللاعبين . وتبدو أهمية هذه الألعاب في إمكانية معالجتها لكمٍّ هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير محددة ، مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين ، سواء أكان ذلك من اللاعبين أو المبرمجين . وذلك في وقت قصير تصعب محاراته .

ج – الألعاب التربوية والتعليمية :

تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة . ونقل المعرفة إلى الطفل بطريقة مسلّية . وطبيعة هذه الألعاب عريض جداً ، يبدأ من المرحلة الابتدائية ، ويصل لنهاية

يؤخذ عليها:

أ – غير كافية لتفسير وظيفة اللعب لكونها تقتصر على التنفيس .

ب – تشبه نظرية الطاقة الزائدة .

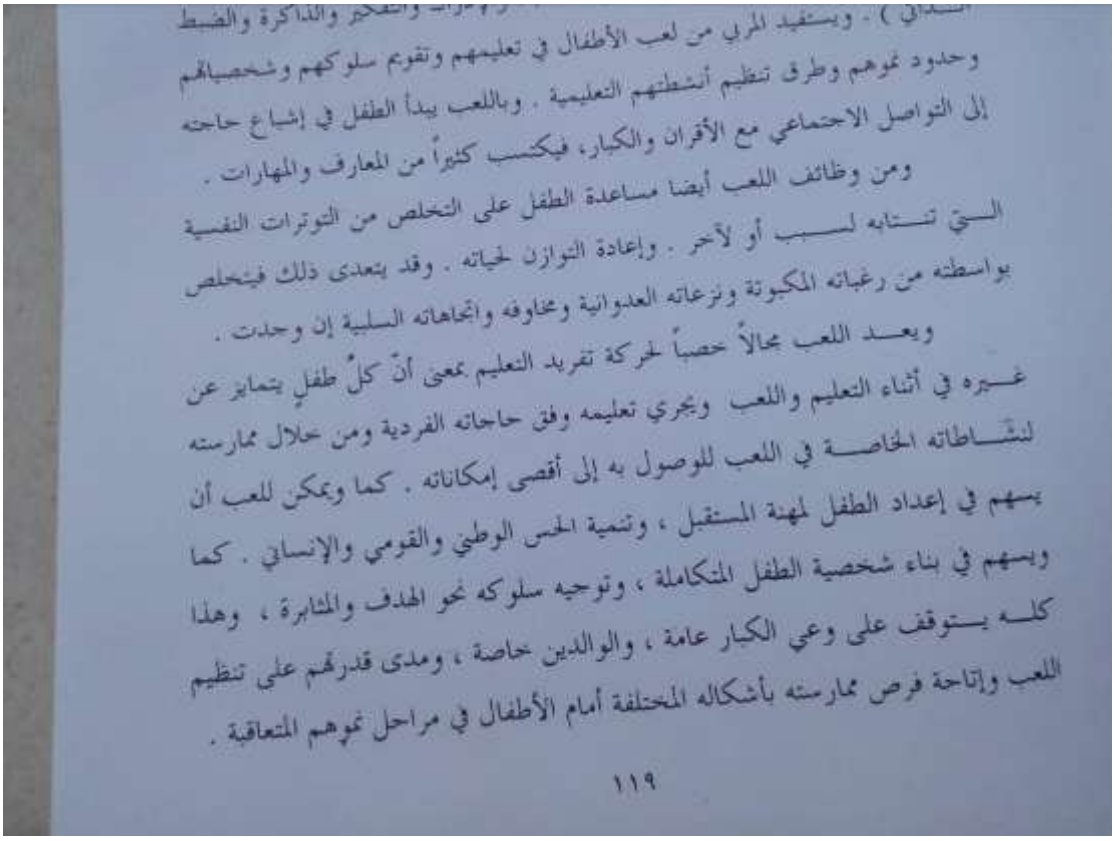
٥ – النظرية التحليلية أو التعويضية :

ويؤيدهـــا أصحاب مدرسة التحليل النفسي التي ترى أن من وظائف اللعب الأساسية إعـــادة الاتـــزان إلى حـــياة الطفل (الضرب) ويمكن الاستفادة من هذه النظرية في تشخيص مشكلات الأطفال وحل مشكلاتهم وعلاجها وإعادة الاتزان إلى حياتهم .

٦ – نظرية الترويح :

صاحبها الألماني (جوتس مون) رائد التربية البدنية في ألمانية .

تفـــترض أن الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته وتنشيطه بعد



والتفكير والذاكرة والضبط
وحدود نموهم وطرق تنظيم أنشطتهم التعليمية . وباللعب يبدأ الطفل في إشباع حاجته
إلى التواصل الاجتماعي مع الأقران والكبار، فيكتسب كثيراً من المعارف والمهارات .
ومن وظائف اللعب أيضا مساعدة الطفل على التخلص من التوترات النفسية
التي تنتابه لسبب أو لآخر . وإعادة التوازن لحياته . وقد يتعدى ذلك فيتخلص
بواسطته من رغباته المكبوتة ونزعاته العدوانية ومخاوفه واتجاهاته السلبية إن وجدت .
ويعد اللعب مجالاً خصباً لحركة تفريد التعليم بمعنى أنّ كلّ طفلٍ يتمايز عن
غيره في أثناء التعليم واللعب ويجري تعليمه وفق حاجاته الفردية ومن خلال ممارسته
لنشاطاته الخاصة في اللعب للوصول به إلى أقصى إمكاناته . كما ويمكن للعب أن
يسهم في إعداد الطفل لمهنة المستقبل ، وتنمية الحس الوطني والقومي والإنساني . كما
ويسهم في بناء شخصية الطفل المتكاملة ، وتوجيه سلوكه نحو الهدف والمثابرة ، وهذا
كله يتوقف على وعي الكبار عامة ، والوالدين خاصة ، ومدى قدرتهم على تنظيم
اللعب وإتاحة فرص ممارسته بأشكاله المختلفة أمام الأطفال في مراحل نموهم المتعاقبة .