

## محرومون من صنع ألعابهم بأياديهم

عبدالجليل معالي  
كاتب وصحافي تونسي



جبيني ما زالت آثاره قابعة إلى اليوم. وانهار بما توفره اللعبة من مفاجات، لذلك أنساق في اللعب مع ابني ولا يوقظني إلا صراخ أحدهما بأنه يريد حقه في لعبته.

عذبة الطماطم التي كنت أتقبحها لأمر فيها خيطا لتتحول إلى بوق أو مضخم صوت، أو أربطها بعضا لتستحيل أداة تمكنني من المشي مرتفعا عن الأرض، على أدراك قصري، هي لعب لا تصلح لمعايير اليوم ولخيال ابني ولن تشد اهتمامهما. واذكر أنني حطمت راديو قديما لمجرد أنني فكرت في استعمال بوقه في أغراض غير محددة مسبقا. حطمت الراديو واستخرجت البوق ووظفته في استعمالات كثيرة، إلى أن استخرجت المغناطيس الذي بداخله، لاستمتع بسحب الأشياء الحديدية وكنت مذهولا بالاكشاف بقدر صدمتي من العقوبة المترتبة عن تحطيمي الراديو الوحيد في البيت، والذي امتنع عن إصدار صوت عندما شغله شقيقي لسماع إذاعة "صوت الوطن العربي الكبير- صوت اللجان الثورية" التي كانت تبت من ليبيا.

أطفال اليوم لا يصنعون لعبهم، تصلهم جاهزة تصدر أضواء والوانا وحركات. هذا فضلا عن الألواح الإلكترونية التي يستعيضون بها عن كل شيء، حتى عن والديهم. أطفال اليوم يحتاجون دروسا في تحطيم الأشياء وتشكيل أخرى، ويحتاجون زيادة في معدل الكدمات والجروح الصغيرة المستوحجة عن تواطؤ الخيال مع الصناعة، عليهم يتفادون أعراض اللعب الحديثة، على جمالها وسهولة استعمالها.

في طفولتي كنت لا أتردد في صنع لعبي بيدي، وكان ذلك فعلا مزودج الفائدة، تحقيق الاستمتاع أثناء "الصناعة" مع ما يكتنفها من أضرار جانبية تتعلق بتحطيم أشياء كثيرة، والفائدة الثانية في الاستمتاع باللعب المبتكرة نفسها. لم يكن غريبا وقتها أن يصنع ذلك الطفل عربة من علبه سردين، أو بوقا من علبه طماطم... قد يتطلب ذلك إفساد آلة أو أداة منزلية أو إناء، وقد يؤدي إلى جرح في الإصبع أو كدمة على الجبين.

الخيال وقتها كان فقيرا كاحوالنا، كانت صور الأشياء المائلة قليلة في أذهاننا، لا نركز كثيرا مع التلفزيونات التي كانت فقيرة بدورها، من الألوان ومن الصور ومن البرامج. كنا نصنع وأتانا ولعبنا بأيادنا ونستعملها لعبا وأنوات تفاخر (إن نجح الأمر).

لنعود في اليوم الموالي لصنع أدوات أخرى تختلف أو تتطور حسب العمر وأحسب التجارب، وحسب المواقف السابقة المتخذة من الأهل.

في طفولتي "كان عندي لكل عصفور حصاه"، وكانت حصص الصيد مشتقة بدورها من شقاوة الأطفال. لم تكن نسطاد للأكل مثل الإنسان القديم، بل كنا نفعل ذلك للهرب من البيت أو

لاختيار قدراتنا في الطبيعة. كان صيد العصفاف لعبة تتجمع فيها القدرة بالمكر والدهاء والخيال مع تنمية القدرات. عندما أقرأ اليوم، لعبي القديمة المبتكرة، بلعب أولادي، وهي لعب جميلة وجاهزة للاستعمال وطريفة، يتأبني شعور مزودج: الغبن لكوني لم أواكب هذه "الأدوات" اللطيفة التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في

التي كان بإمكانها أن تجنبي جرحا في



تفاعل وتواصل مباشران

# الألعاب الجماعية تتيح لأفراد الأسرة تقاسم المتعة

## المشاركة في اللعب فرصة لتمير النصائح والتحرر من الألعاب الإلكترونية

تتميز الذاكرة ويستفيد منها الكبار في السن كتمرين على التذكر وأخرى تطور السرعة وأخرى تنطلق من التاريخ وأخرى من الحكايات الخيالية، المهم أنها جميعا تخلق أجواء من الضحك والتشويق وتفيد كل من في البيت في تمرين قدراتهم على التركيز والتذكر مثلا واستعادة مؤهلاتهم في الإسراع وتبعدهم عن مخاطر التقنيات الحديثة والأجهزة الذكية.

وتظل الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية، خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة وبالتالي يسهل من خلال اللعب تمرير الأفكار لتطوير الجوانب الحسية والحركية والنفسية والسلوكية لكل فرد حسب حاجياته.

ويحاول صناع اللعب الطاولة أن يخلصوها من صفة "للكبار فقط"، وتطرح بعض العلامات التجارية العالمية ألعابا يمكن أن يشارك فيها الأطفال من عمر السنتين، كما تقدم لمن لا يتقبلون الخسارة ألعاب تقوم على التعاون فيساعد الكبير الصغير على الفوز على منافس واحد مثلا.

وإذا ما ينتمي الأطفال لنفس الفريق فإن ذلك يمنع الخصومات بين الأصدقاء وبين الصبيان والفتيات، ويحب الأطفال الأصغر سنا في البيت لعبة الصور المماثلة التي تنمي الذاكرة وتعلمهم التركيز على الصورة والمشهد الذي أمامهم جيدا من أجل تمييز الأشكال والألوان ويجب عليهم تقوية سرعتهم ليسبقوا الآخرين في تحديد الصور أو الأشياء المماثلة الموجودة في مساحة اللعبة.

كما تستهوي بعض الألعاب الكبار والصغار وتشعل روح المنافسة وتستغرق وقتا طويلا يتسم بالتشويق ومن بينها المونوبولي والألعاب الاستراتيجية. وتجذب ألعاب السورق مثل "الأونو" الأطفال في عمر سبع سنوات وتقدم لهم الأحدث مثلا طرقا جديدة للتفريق جيدا بين الألوان، وكذلك ألعاب الكلمات والصور والألعاب التخمين التي يمكن اعتمادها كفقرة تنشيطية في حفلات أعياد الميلاد مثلا وغيرها من الألعاب التمثيلية التي تقوم على تقمص أدوار مختلفة.

يسهل على الآباء القيام بمهامهم في البيت أو توجيههم وتقديم النصيحة لهم في قالب من التسلية. ويرى هؤلاء أن ألعاب المجموعة وسيلة مثالية لجمع أفراد الأسرة من مختلف الأجيال بنية اللعب وفك عزلة أي طرف منهم وتلطيف الأجواء بينهم خاصة بين الأجداد وأولادهم وأزواجهم وأحفادهم كذلك. من خلال اللعب وما يتبعه من أوقات ممتعة يمكن تمرير العديد من الرسائل لحل الخلافات الأسرية ويمكن تقديم النصائح أيضا وتوظيف العبر ليستفيد منها الأطفال، فليس لعبة أساسياتها لشروطها وأسلوبها في اللعب الذي يحمل وجهها تعليميا وسلوكيا يهيم الطفل كان يتعلم الصبر ويتعلم قبول الخسارة بروح رياضية ويتعلم المنافسة والنزاهة ويتقبل منافسيه على اختلافهم.

وتعلم الألعاب الجماعية التي تقوم على العديد من المبادئ التحليل المنطقي والعقلاني للطفل ويمكن أن تتيح له فرصة للتفكير في عقد اتفاقات وتحالفات، ورسم خطط مشتركة وطريقة سرية لتطبيقها وغيرها وهي جميعها تمارين تنمي مداركه. بعض الألعاب الجماعية خاصة منها الورقية والتي تقوم على التخمين أو الصور والألوان

يحتاج الآباء اليوم إلى المساعدة لتخليص أبنائهم من الأجهزة الإلكترونية والألعاب الرقمية، ولإعادة لمة العائلة المتعة. يجد الكثير منهم في الألعاب الجماعية وخاصة منها ألعاب الطاولة الحل الأمثل، حيث تساهم هذه الألعاب في جمع أفراد الأسرة من كل الأجيال حول مائدة اللعب ويستفيد كل منهم حسب عمره وحاجياته ويقضون وقتا أكثر في الترفيه مجتمعين.

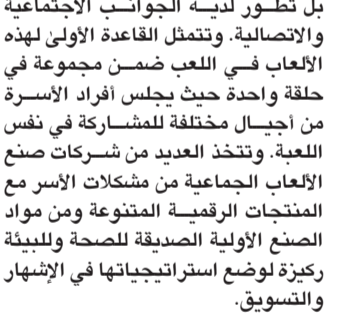
من الألعاب الإلكترونية التي تساهم في تفكيك الروابط الأسرية وتسعى لتوفير البديل عبر ألعاب تجمع أفراد الأسرة من الوالدين والصغار وحتى الأجداد حول مائدة واحدة بغرض الاستمتاع والترفيه مع بعضهم ودون الاضطرار للخروج لفضاءات مخصصة لذلك قد تكون مكلفة وتتقل كاهل رب الأسرة بمصاريف إضافية.

وخلفت البحوث العلمية الجديدة وعيا عاما بمخاطر الألعاب الإلكترونية والأجهزة الذكية على نمو الأطفال البدني والعقلي والنفسي وعلى العلاقة بين الأزواج أيضا، ما يؤثر على تماسك الأسرة. وكان نتاج هذا الوعي ظهور الحاجة والرغبة في التخلص من سيطرة التقنيات الحديثة لصالح سلامة الأسرة وسعادة أفرادها، لكن الكثير من الآباء لا يجدون الطريقة لتحقيق هذه الأهداف. ويقترح خبراء ألعاب الطاولة كأحد الحلول لاستعادة لمة العائلة وتقوية الروابط الأسرية.

ألعاب الطاولة ومن بينها ألعاب السورق بأنواعها مثل المونوبولي والدومينو وغيرها هي ألعاب جماعية تجمع أفراد العائلة حول طاولة اللعبة بغرض الاستمتاع وإمضاء وقت أكبر مجتمعين. وتمنح هذه الألعاب المتعة للكبار والصغار على حد سواء. كما تعد فرصة للترفيه وإدخال أجواء الفرح إلى البيت وتقرب بين جيلين وثلاثة من نفس العائلة وفي نفس البيت. وتتيح لهم أجواء مناسبة لتجاذب أطراف الحديث والحوار والنقاش حتى في المشكلات عن طريق اللعب وبأسلوب مرح حيث يسهل على الجميع إبداء الرأي والموقف دون خوف من التنشج والمشاجرات. وتمنح هذه الألعاب أيضا كل فرد من التعرف على وجه آخر قد يكون لا يعرفه عند البقية ولم تتح له فرصة اكتشافه، وتهم هذه الفائدة الأطفال ربما أكثر من الكبار، فمن يرون والدهم جدبا دائما أو أمهم غاضبة ومتوترة باستمرار يمكنهم من خلال اللعب معها رؤيتها في حالة نفسية مختلفة حيث يبدو أن أكثر ليونة ومرحا. ويؤكد مختصون نفسيون أنه يمكن للعبة جماعية أو لعبة طاولة مشوقة وممتعة أن تملأ أوقات فراغ الصغار وتشغلهم ما

سماح بن عبادة  
صحافية تونسية

يعمل صانعو الألعاب الجماعية على ابتكار تصاميم جديدة لا تنمي فقط الجوانب الحسية والذكاء لدى الطفل بل تطور لديه الجوانب الاجتماعية والاتصالية. وتمثل القاعدة الأولى لهذه الألعاب في اللعب ضمن مجموعة في حلقة واحدة حيث يجلس أفراد الأسرة من أجيال مختلفة للمشاركة في نفس اللعبة. وتتخذ العديد من شركات صنع الألعاب الجماعية من مشكلات الأسر مع المنتجات الرقمية المتنوعة ومن مواد الصنع الأولية الصديقة للصحة والبيئة ركيزة لوضع استراتيجياتها في الإشهار والتسويق.



الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

الفائدة الأبرز للألعاب الجماعية خلق أجواء من المشاركة في الاستمتاع والترفيه وتخليص البيت من الصفات والخرس والروتين عبر تجميع كل الأفراد في حلقة واحدة

## دراسات علمية



تساعد المعالجة بالدمى الأطفال الذين يواجهون اضطرابات وصعوبات تعليمية. وتؤكد الاختصاصية الفرنسية في العلاج النفسي- العيادي كولات ديفلوت أن البوح بالأسرار إلى الدمى وترتيب سيناريو حوارها فيها حالة من الإسقاط النفسي "Projection" بناء على ملخص نظرية "الإسقاط النفسي" وتُصعد بها إلقاء اللوم على شخص أو على غرض يكون في محيط الإنسان المتألم نفسيا في سبيل التهرب من المسؤولية كحيلة دفاعية لتحرير النفس من المشاعر السلبية.



أجمعت العديد من البحوث العلمية الحديثة على أن الألعاب الذهنية تقوي الذاكرة لدى كبار السن وتنشط خلايا المخ ومن بينها ألعاب الطاولة والدومينو وحل الألغاز والكلمات المتقاطعة. وتقول الدراسات إن قضاء وقت مع العائلة أو الأصدقاء في اللعب والعمل على حل الألغاز مثلا يساهم في الوقاية من الزهايمر، ويقدم عدد من الشركات مجموعة كبيرة من الألعاب والألغاز التي يتم تكيفها للأشخاص الكبار في السن والتي يمكنهم مشاركة الآخرين فيها.

