الألعاب الشعبية التقليدية مصدرًا لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية

Traditional folk games as a source for designing children's clothing printed fabrics

أ.م.د/ دينـــا احمـــد نفـــادى

***أستاذ مساعد المعهد العالي للفنون التطبيقية، السادس من أكتوبر**

Assist. Prof. Dr. Dina Ahmed Nafady

Assistant Professor - High Institute of Applied Arts, 6th October City, Egypt

dinanafady@yahoo.com

ملخص البحث:

اصبح العالم قرية عالمية مفتوحة دون حراسة على ثقافتنا الشعبية مما جعل ابناءنا فريسة سهلة للتكنولوجيا الحديثة ومخاطرها العقلية والجسدية وتأثيرها السلبي والبعد عن ممارسة الألعاب الشعبية بطبيعتها وبراءتها، لذلك نجد أهمية الحفاظ على هويتنا الثقافية وممارسة الألعاب الشعبية التقليدية، الأمر الذى يجعل منها مصدرًا لإثراء مجال تصميم طباعة المنسوجات حيث لم تظفر بالاهتمام بالرغم من تواجدها عبر العصور وثراء قيمها التشكيلية، فظهرت **مشكلة البحث** فى كيفية الاستفادة من الألعاب الشعبية التقليدية فى ابتكار تصميمات أقمشة ملابس الأطفال الطباعية، و**يهدف البحث** إلى دراسة القيم الجمالية والتشكيلية للألعاب الشعبية التقليدية والاستفادة منها فى ابتكار تصميمات أقمشة ملابس الأطفال الطباعية، وتتضح **أهمية البحث** في تحقيق رؤية فنية مستحدثة لتصميم أقمشة الأطفال الطباعية مستوحاة من الألعاب الشعبية التقليدية، و**يفترض البحث** أنه يمكن الاستفادة من الألعاب الشعبية التقليدية وتوظيفها كأقمشة ملابس الأطفال الطباعية، وتنقسم حدود البحث إلى **حدودًا زمنية** تدرس الألعاب الشعبية التقليدية عبر فتراتها الزمنية وتصميمات أقمشة الأطفال من (١٢-٦) سنة، و**حدودًا موضوعية** تركز على القيم الجمالية لها لاستحداث حلولًا لتصميم ملابس الأطفال الطباعية والتحليل الفني لكل تصميم متبوعًا بنموذج توظيفي مقترح، **وحدودًا مكانية** بجمهورية مصر العربية، **وينتهج البحث** المنهج الوصفي التحليلى، التجريبي والإحصائى من خلال التجارب الفنية والتطبيقية وتوظيفها لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية **ونتائج البحث** أثبتت أن الألعاب الشعبية التقليدية تعتبر مصدرًا ثريًا بالقيم الجمالية والتشكيلية التى يمكن توظيفها لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية ويدعم مصمم طباعة المنسوجات فى ابتكار تصميمات برؤية معاصرة، **ويوصي البحث** باستلهام قيم تشكيلية جديدة من الألعاب الشعبية التقليدية التى تشمل عدة مجالات مختلفة مما يعمل على إثراء مجال التصميم بصفة عامة وتصميم ملابس أقمشة الأطفال الطباعية بصفة خاصة.

كلمات دالة:

الألعاب الشعبية التقليدية، تصميم، أقمشة ملابس الأطفال.

Abstract:

The world has become an open global village without guardianship over our popular culture, which made our children easy prey for modern technology and its mental and physical risks. Technology created a distance from practicing traditional games. Despite the presence of traditional folk games from ages. Therefore, we find the importance of preserving our cultural identity and practicing traditional folk games. The research problem determines how to use traditional folk games to create printed designs for children's clothing fabrics, and aims to study

aesthetic values of traditional folk games and using them in creating clothing designs to emphasize their value. The research importance is an evident in achieving new artistic visions for designing children's printing fabrics inspired by traditional folk games. The research assumes that traditional folk games and can be used for children's clothing fabrics designs. Research boundaries are divided into time limits: studying traditional folk games across their time periods and children's clothing from (6-12), objective limits: focusing on their aesthetic values to develop solutions for designing children's printed clothing with technical analysis for each design, followed by a proposed employment model, and spatial borders in Arab Republic of Egypt, The research adopts descriptive, analytical, experimental, and statistical approach through artistic and applied experiments and employing them for children's clothing fabrics. The results of the research proved that traditional folk games are rich sources of aesthetic values that can be used for children's clothing printed fabrics enriching the field of design in general and especially designing children's clothing.

Keywords:
Traditional folk games, design, children's clothing fabrics

خلفية البحث:

إن مرحلة الطفولة من أهم وأخطر مراحل الحياة وخاصة لدى الطفل، ففيها تتشكل وتصقل شخصية الطفل ويتم إرساء المبادئ والعادات التى يترعرع عليها. ولابد من غرس الموروثات الشعبية فى نفوس الطفل بجانب السلوكيات السليمة ونعلمه القيم والمبادئ، وذلك للحفاظ على عنصر الاستمرار فى التراث الإنسانى حيث أننا نعيش الآن فى عصر وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا المتطورة مثل الأقمار الصناعية، القنوات الفضائية وشبكة المعلومات العنكبوتية، والتى تعمل جميعها على إذابة وطمس الذاتية الثقافية وإزالة الموروثات الشعبية لتحل محلها القيم الثقافية الغربية الدخيلة وأنماط السلوك الواردة التى ليس لها أى علاقة بحضارتنا وأصالتنا، الأمر الذى يتطلب التأكيد على التراث الشعبى وإحيائه وخاصة فى نفوس الأطفال.

وتعد الألعاب الشعبية إحدى مصادر الثقافة الاجتماعية لصلتها بالهوية الثقافية وتتناسب وجميع المراحل العمرية وترتبط بالحركة والإيقاع والأناشيد والأغاني الشعبية، وهي تختلف من حيث الشكل والمضمون وطريقة الأداء، فهي جزء من عالم الأطفال ونشأتهم الاجتماعية، كما أنها تساعدهم على اكتشاف أنفسهم والعالم الذي يحيط بهم، وتعلمهم مهارات التفكير والتوقع وحسن التصرف وتنمي لديهم روح التعاون والترابط الاجتماعي واحترام الحقوق والواجبات، واكتساب العادات الاجتماعية التي تعين الطفل على التكيف مع عناصر البيئة والتوافق مع جميع من يتصل به، وقد حظيت الألعاب الشعبية باهتمام كبير لما لها من فوائد جمة تعود على الأطفال في مختلف الأعمار(٧)، فهى تجمع بين الفوائد الخلقية، البدنية، النفسية، الاجتماعية، السلوكية والوجدانية؛ لأنها مرتبطة بصفة الحرية وهي أسمى ما يسعى إليه الإنسان. ومن فوائد الألعاب الشعبية تنمية العلاقات وتجسيد روح التعاون والألفة بين الجماعة، فمن خلال اشتراك اللاعب مع زملائه في اللعب يكتسب العديد من الفوائد التي تساعد في إعداده وصقل تجربته وتنمية روح الجماعة لديه، كما تُعوّد الطفل على الاعتماد على النفس وتساعده على الدفاع عن نفسه، وتساعده على التفكير والابتكار ويقظة الذهن، كما تغرس المعاني الحميدة لديه من خلال الالتزام بقوانين وشروط اللعب، أيضًا تعود الطفل على الصبر والمثابرة أثناء ممارسة اللعب (١٥).

ويتعرض البحث إلى الألعاب الشعبية التقليدية كمصدرًا لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية من خلال التطرق لبعض الألعاب الشعبية التقليدية وتطبيقها فى مجال أقمشة ملابس الأطفال الطباعية وذلك للتأكيد على الموروثات الشعبية، بجانب

نشر الثقافات و الموروثات المصرية الأصيلة، ويستهدف البحث إلقاء الضوء على الألعاب الشعبية التقليدية لإثبات وجودها، بالإضافة إلى إيجاد آلية تصميمية لتعريف الطفل بتلك الألعاب الشعبية وذلك للتأكيد على الموروثات الشعبية والهوية الثقافية.

مشكلة البحث: فى كيف يمكن الاستفادة من الألعاب الشعبية التقليدية فى ابتكار تصميمات أقمشة ملابس الأطفال الطباعية للأطفال من سن (٦ -١٢) سنة.

أهداف البحث: ١- دراسة القيم الجمالية والتشكيلية للألعاب الشعبية التقليدية والاستفادة منها فى ابتكار تصميمات أقمشة ملابس الأطفال الطباعية للتأكيد على ثراء قيمها.

٢- تعميق الانتماء والرغبة لدى الطفل واستمالته للتراث الشعبي لارتداء الأقمشة الطباعية بالألعاب الشعبية التقليدية بدلاً من ارتداء الملابس والأقمشة المليئة بالتصميمات الغربية التي لا تعبر عن أصالتنا وهويتنا الثقافية.

أهمية البحث: ١- تحقيق رؤية فنية مستحدثة لتصميم أقمشة الأطفال الطباعية مستوحاة من الألعاب الشعبية التقليدية من خلال إبراز أهمية القيم الجمالية والتشكيلية لها.

٢- فتح آفاق جديدة للتجريب سعيًا للوصول إلى حلول إبداعية جديدة لإثراء مجال تصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية بالإضافة إلى مقترحات توظيفية لها.

فروض البحث: ١- أنه يمكن الاستفادة من الألعاب الشعبية التقليدية فى مجال تصميم أقمشة الأطفال الطباعية.

٢- أن الألعاب الشعبية التقليدية يمكن أن تعد مصدرًا لاستحداث حلولاً تصميمية مبتكرة لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية من سن (١٢-٦) سنة.

٣- أن التوظيف والتجريب يثري مجال طباعة المنسوجات من خلال النماذج التصميمية المبتكرة بالإضافة إلى مقترحات توظيفية.

حدود البحث: تنقسم حدود البحث إلى **حدودًا زمنية** تدرس الألعاب الشعبية التقليدية عبر فتراتها الزمنية وتصميمات ملابس أقمشة الأطفال من سن (١٢-٦) سنة، و**حدودًا موضوعية** تركز على القيم الجمالية لها لاستحداث حلول تصميمية لملابس الأطفال الطباعية مع التحليل الفني لكل تصميم متبوعًا بنموذج توظيفي مقترح، **وحدودًا مكانية** بجمهورية مصر العربية.

منهج البحث: يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي التجريبي والإحصائي من خلال التجارب الفنية والتطبيقية وتوظيفها لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية، بجانب دراسة إحصائية لقياس صحة الفروض.

مصطلحات البحث:

- الألعاب الشعبية التقليدية Traditional folk games: هي أحد عناصر الموروث الشعبي، يتداولها جيل بعد جيل دون تنظيم مسبق وهى جزء لا يتجزأ من الموروث الثقافى والشعبى، تعتمد على النشاط البدني والذهني لدى الأطفال والشباب، وتتميز بالبساطة وتبث فيهم روح الحماسة والتنافس، وتعتبر وسيلة للترفيه والتسلية وللقضاء على وقت الفراغ، وقد اشتهرت في السابق بأن لها أوقات معينة كالأعياد والعطل الإسبوعية، وغيرها (١٢).

- تصميم Design: فن التصميم هو تصوّر الأشياء وتخطيطها، حيث يشتمل مختلف مجالات الحياة، ويُعبّر التصميم عن مشاعر وأفكار المصمم ويترجمها على أرض الواقع، ولا يقتصر التصميم على إعطاء الجماليّة للأشياء بل يتعداها لإيجاد الحلول للمشكلات المختلفة وذلك عبر قيام المصمم بالبحث حول مشكلة معيّنة، ثمّ عمل فرضيات من خلال عدّة حلول لاختبار نجاحها (١٧).

- أقمشة ملابس الأطفال Children's clothing fabrics: هى كل ما يرتديه الطفل من قطع ملبسيه سواء كانت خارجية غير ملامسه لجسده أو داخلية ملامسه لجسده، وهى القطع الملبسية التي يقصد بتصنيعها أن تستخدم للأطفال، ويتم

من خلالها إعطاء الشكل النهائي، فالقماش له خاصية وظيفية وجمالية من خلال الأشكال والمفردات التصميمية المبتكرة والمرتبطة بعلاقات وأسس مدروسه والتي تؤسس في ضوئها العلاقات العامة في التصميم، والملابس بالنسبة للطفل تعد من الأشياء الهامة فى نموه وتطوره، فإن سهولة الحركة والراحة والألوان و الزخارف المستخدمة على الأزياء تعمل فى تسهيل عملية النمو والتطور (٩).

الدراسات السابقة:

وفيما يلى لبعض الدراسات السابقة لمعرفة مدى التقارب والتوافق والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات المختلفة السابقة.

١- الصالح، بثينة ناصر: " فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية فى إكساب القيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة "، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، ٢٠١٤، تعرضت الدراسة لمدى فاعلية وأهمية الألعاب الشعبية لمرحلة ما قبل المدرسة ودورها فى أكساب بعض القيم الاجتماعية فى حياة الطفل، واتبعت المنهج التجريبى على عينة من رياض الأطفال واستخدمت مقياس معد من قبل الباحثة لدراسة مدى اكتساب القيم الاجتماعية، واظهرت الدراسة ازدياد معدل النمو لدى الطفل حين ممارسة الألعاب، واوصت تبنيها كأنشطة فاعلة فى تنمية مدارك الطفل وإكسابه العديد من القيم الاجتماعية، واوجه التوافق فى تعرض كلا الدراستين إلى أهمية الألعاب الشعبية ودورها، والاختلاف فى أن الدراسة الحالية استخرجت تصميمات مبتكرة من بعض الألعاب الشعبية لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية للمرحلة السنية من (١٢-٦) سنة، بينما السابقة تعرضت لمدى أكتساب القيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة (٤).

٢- عبدالله، ايمان احمد: " دور الحكم والأمثال الشعبية كموروث ثقافي واستخدامها في طباعة ملابس الاطفال "، مجلة التصميم الدولية، مجلد ٤ ، العدد ١، يناير ٢٠١٤، تعرضت الدراسة إلى التراث الشعبى من خلال دراسة مقارنة بين الحكم والأمثال الشعبية المصرية وما يقابلها من التيارات الثقافية الغربية وتطبيقها فى مجال ملابس الأطفال المطبوعة وذلك للتأكيد على الموروثات الشعبية المصرية ونشر الثقافات والموروثات المصرية الأصيلة، وكذلك المقارنة بين الأمثال الشعبية وما يقابلها من الثقافات الأجنبية الأخرى لإثبات وجود تشابه في أمثال بعض الشعوب، واوجه التوافق فى تعرض كلا الدراستين لابتكار تصميمات لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية للتأكيد على الموروثات الشعبية المصرية وكذلك لنشر الثقافات والموروثات المصرية الأصيلة وأوجه الاختلاف فى أن الدراسة الحالية تناولت الألعاب الشعبية للمرحلة السنية من (١٢-٦) سنة، بينما الدراسة السابقة تناولت الحكم والأمثال الشعبية كموروث ثقافى (١١).

٣- غسان، نمر محمود: " الألعاب الشعبية التقليدية وعلاقتها بالمهارات الحياتية والحركية وبعض عناصر اللياقة البدنية، مؤتمر كلية التربية الرياضية الحادى عشر، الجامعة الأردنية، عَمان، ٢٠١٦، تعرضت الدراسة إلى الألعاب الشعبية التقليدية التى تمارس خارج اسوار المدرسة او الغرف الصفية وعلاقتها باللياقة البدنية فى فلسطين، وتم عمل لقاءات مع الأطفال فى المخيمات ودراسة التوافق العضلى والعصبى لديهم، ودور وكالات الغوث فى دعم هؤلاء الأطفال، واوجه التوافق فى تعرض كلا الدراستين لبعض الألعاب الشعبية المختلفة، وأوجه الاختلاف فى أن الدراسة الحالية تناولت الألعاب الشعبية للمرحلة السنية من (١٢-٦) سنة بجمهورية مصر العربية بينما الدراسة السابقة تناولتها فى فلسطين، بجانب ان الدراسة الحالية ابتكرت تصميمات لملابس الأطفال الطباعية مستوحاة من الألعاب الشعبية، بينما الدراسة السابقة تناولت علاقة الألعاب الشعبية التقليدية وعلاقتها بالمهارات الحياتية والحركية وبعض عناصر اللياقة البدنية (١٢).

وتنقسم خطوات البحث الإجرائية: ١- الدراسة النظرية ٢- الدراسة التجريبية ٣- الدراسة الإحصائية

١- الدراسة النظرية

تعد مرحلة الطفولة من أهم وأخطر مراحل حياة الفرد ففيها تتشكل وتصقل شخصية الطفل ويتم إرساء المبادئ السليمة والعادات السائدة في المجتمع الذي يعيش فيه، ويعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشكلات الحياة التي تحيط بالطفل فهو ضرورة فسيولوجية، ذهنية وروحية، وعامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه، وكذلك في تكامله الجسمي والعضلي (١)، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها بجانب اكتشاف قدراته وتنمية مهاراته، واللعب يعوده على العمل الجماعي لما له من قواعد متفق عليها، فهو توظيف للوقت في نشاط ثقافي اجتماعي تربوي نافع، وللعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل من خلال تنمية الخيالات والأحلام لتطبيقها على أرض الواقع لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل اللعب بحرية (٨).

أولًا: اللعب ونظرياته يُعد اللعب من انجح الوسائل التربوية في التعليم والتعلم والمقصود بكلمة اللعب أنه أي نشاط يُمارس من أجل المتعة التي يقدمها ذلك النشاط بغض النظر عن ناتج أو حصيلة ذلك النشاط سواء كان من النشاطات العقلية والجسمية والاجتماعية والجدانية (١٠)، فعند الطفل يعد دافع النشاط والحركة والتعلم والاستطلاع هو الدافع الأساسي للعب، بجانب أن له قيمة تعليمية فمن خلاله يستطيع الطفل التعلم وجمع المعلومات من المحيط الذي يعيش فيه، كمعرفة الأشكال والألوان والاحساس بالملمس وتقدير المسافات والأجسام، ونجد أن نوع اللعب يتوقف على عوامل كثيرة يقع في مقدمتها عمر الطفل وجنسه والإمكانات المتاحة في البيئة المحيطه به، ولقد اهتم الكثير من العلماء والباحثين بلعب الأطفال ووضعوا نظريات كثيرة تفسر لماذا نلعب؟ (١٤)، وتنصب هذه النظريات على ثلاثة عوامل رئيسية تحدد اللعب، وتتصل هذه العوامل بالبيئة الطبيعية، البيئة النفسية، والكائن البشري نفسه ومن تلك النظريات:

١- نظرية الطاقة الفائضة (نظرية سبنسر شيلر). ٢- نظرية الترويح. ٣- نظرية الاستجمام. ٤ - نظرية الميراث ٥- نظرية الغريزة (نظرية جروس). ٦- نظرية الاتصال الاجتماعي. ٧- نظرية التعبير الذاتى.

ثانيًا: اللعب وسماته للعب سمات عديدة منها: ١- اللعب حياة واستقلال. ٢- يشتمل على المتعة والتسلية. ٣- اللعب نشاط فردى وجماعي. ٤- يمتاز بالسرعة والخفة. ٥- اللعب يخضع لقوانين وقواعد (٦).

ثالثًا: أهداف اللعب **أ- الأهداف التربوية:** للألعاب تأثير كبير في تربية الأطفال واكسابهم مختلف الصفات الحميدة التي نرغبها مثل: ١- تعويد الطفل على الضبط والنظام. ٢- بث روح الأمانة والصدق من خلال التمسك بقواعد اللعبة. ٣- بث روح التعاون وسمات التواضع واحترام الآخرين. ٤- تنمية الصفات الحميدة كالشجاعة والشهامة والتمسك بالحق. ٥- تنمية المشاعر الطيبة كمشاعر الصداقة. ٦- أن يكتسب الطفل من خلال المواقف المختلفة التي تمر به (فوز، هزيمة) كيفية التحكم في انفعالاته.

ب- الأهداف التعليمية: تسهم في تنمية الأطفال تنمية متوازنة ومتكاملة من جميع الجوانب بدنيًا وعقليًا ونفسيًا واجتماعيًاس مثل:

١- تنمية القدرة الوظيفية لمختلف الجسم وأعضاء الحواس المختلفة. ٢- ترقية التوافق العضلي العصبي، اكتساب الخبرات الحوارية والحركية. ٣- تقوية الجهاز العضلي واعتدال القوام وتنمية مختلف الحواس. ٤- تنمية عناصر اللياقة البدنية اللازمة كالقوة والسرعة والاتزان وخفة الحركة والمرونة. ٥- تنمية بعض الصفات كسرعة البديهة، قوة الملاحظة، اليقظة والتذكر (٢).

رابعًا: نماذج من الألعاب الشعبية التقليدية تتنوع الألعاب الشعبية فهناك ألعاب خاصة بالبنين وألعاب خاصة بالبنات وأخرى مشتركة بين الإثنين كما يمكن تصنيف الألعاب الشعبية إلى الألعاب الفردية والألعاب الجماعية والألعاب الفردية الجماعية، فالألعاب الفردية هى التي تمارس من قبل فرد واحد فقط، وتتميز بالسهولة والبساطة في الشكل والأداء والتكوين، وكثيراً ما يمارسها الأطفال دون سن العاشرة، ولا تشتمل على قوانين أو شروط محددة، ولكنها تساعد الطفل على الاعتماد على نفسه، كما أنها تفتقر إلى عنصر المنافسة، وذلك حينما يقوم بصناعة لعبته لوحده، أما الألعاب الجماعية فهي تلك الألعاب التي تمارس بواسطة الجماعة ولا يأتي لعبها ومزاولتها بواسطة فرد واحد ويمارسها أكبر عدد من المشاركين، وتمتاز بأنها تنمي روح الجماعة والتعاون، وبأنها ألعاب حماسية تتطلب من اللاعب القدرة على التحمل والصبر، والقوة العضلية، وسرعة الحركة والخفة، وتحتوي على قوانين وضوابط تحكمها وتنظمها. وهناك الألعاب الفردية الجماعية، فتلك التي تتألف من ألعاب متنوعة ومحددة وهي الألعاب الحركية، وتعتمد على النشاط البدني والحركي وهناك أيضاً الألعاب الذهنية وترتبط بالعقل والذهن والتفكير، سرعة البديهة، واستخدام الحيلة، وتتميز بقلة لاعبيها وهي مقصورة على الشباب، وفيما يلى عرض لبعض الألعاب الشعبية التقليدية التي اشتهرت في الشوراع والحارات قبل بداية الألفية الجديدة حيث تربى عليها أجيال كاملة مع وصف اللعبة وبعض الفوائد والقيم التربوية لها مع ذكربعض السلبيات (٧).

١- المراجيح أو الزقاقزيق: لعبة مشتركة بين الأولاد والبنات، وتصنع من الحبال والخشب سواء على شكل صندوق او مركب أو غيرها من الأشكال كما فى شكل (١)، حيث يتم الوقوف على اللوح الخشبى مع التشبث بالحبال مع حركة ثنى الركبتين ومدهما لإعطاء عزم للأرجوحة للعلو والاستمرار مع الحفاظ على التوازن، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: منفذًا لتفريغ

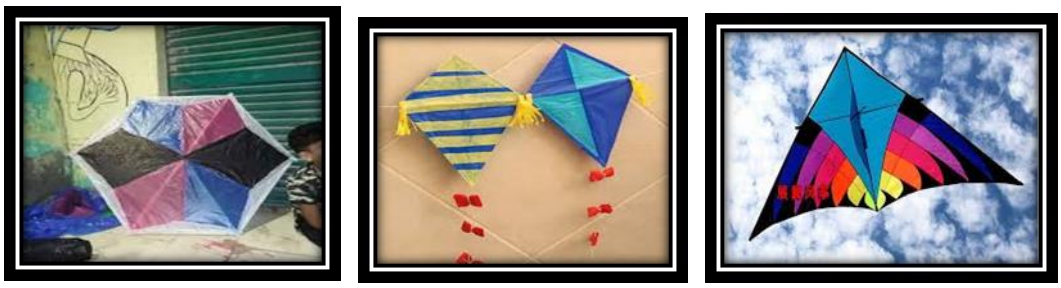
الانفعالات، زيادة نمو المهارات الحركية لدى الطفل، تقوية العضلات وإزالة التوترات النفسية والخوف والرعب من الحياة، وتصريف الطاقة الزائدة لدى الطفل وتسليته، التقيد بالنظام وتعلم الأدوار وتكوين علاقات اجتماعية جديدة، ومن سلبياتها: التعرض للأذى نظرًا للارتفاعات، إصدار أصوات قد تزعج، بسبب طابع اللعبة (١٢).

شكل (١)المراجيح

٢- شد الحبل: لعبة مشتركة بين الأولاد والبنات، وتصنع من الحبال كما فى شكل (٢)، حيث يتم الوقوف بصفين متقابلين مع التشبث بالحبال مع حركة ثنى الركبتين ومدهما لإعطاء عزم والاستمرار مع الحفاظ على التوازن، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: منفذا لتفريغ الانفعالات، زيادة نمو المهارات الحركية لدى الطفل، تقوية العضلات وإزالة التوترات النفسية، وتصريف الطاقة الزائدة لدى الطفل وتسليته، التحلى بروح الجماعة والفريق، التقيد بالنظام وتعلم الأدوار، وتكوين علاقات اجتماعية جديدة، ومن سلبياتها: التعرض للأذى نظرًا للوقوع أو لجرح اليدين، إصدار أصوات قد تزعج، بسبب طابع اللعبة.

شكل (٢): شد الحبل

٣- الطيارات الورقية: تتكون من أوراق ملونة وبوص وخيط ثقيل، وتصنع ذيولها من رقائق الورق الملون الشفاف كما فى شكل (٣)، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: تشجع على التفكير والتصنيع، والاستفادة من الأشياء غير الضرورية في المنزل واستخدامها بشيء مفيد (٥)، تنشيط الدورة الدموية، ولها فائدة جسمية بحيث تقوي العضلات وتكسب الجسم قوة وسرعة في الركض، قضاء وقت الفراغ تساعد في معرفة إتجاهات الرياح، وكذلك في كيفية تجنب حالة تشابكها مع أسلاك الكهرباء، ومن سلبياتها: السقوط من أعلى المنازل المرتفعة، وذلك لشدة التحدق ودقة النظر لمراقبة حركات الطائرات الورقية وذيلها وكذلك في حالة تشابكها مع أسلاك الكهرباء، ومحاولة الصعود على الأعمدة لإنزالها، وأحياناً يصاب الأطفال بصعقات كهربائية.



شكل (٣): لعبة الطيارات الورقية

٤- البلي: هي كرات زجاجية صغيرة شفافة وبها مياه ملونة أو بلونها الطبيعي، بداخله ريش ملونة ب ٤ ألوان، أو ٤ ريش من لون واحد كما فى شكل (٤)، ولكل طفل في الشارع مجموعته من "البلي" التي يتباهى بأحجامها وألوانها، ومن الفوائد والقيمة

التربوية للعبة: الدقة في التصويب، احترام الآخرين والتعامل وتنمية روح الانتماء والعمل الجماعي، وإكساب قيمة الصبر وقوة الاحتمال، وعدم الاستسلام، والتقيد بالنظام وتعلم الأدوار، فهى تعطي فرصة لتقييم الأشياء ومقارنتها، ومن سلبياتها: تجسيد

التباري بمحصلة ما تم تجميعه من اعداد واحجام والوان، نمو مظاهر الفخر والاعتزاز، إصدار أصوات قد تزعج بسبب اللعبة.

شكل (٤): البلي

٥- النحلة أو الدبور: هي لعبة يابانية الأصل نقلت للمصريين، وهي عبارة عن نحلة خشبية مخروطية الشكل ويركب فيها سن من الحديد، وتلف بخيط دوبارة كما فى شكل (٥)، ترمى على الأرض وقبل وصولها للأرض يسحب اللاعب الخيط بسرعة لتنزل النحلة على الأرض وتدور بسرعة، ويفوز المتسابق صاحب أطول زمن لدوان الدبور على الأرض، ومن الفوائد والقيم التربوية للعبة قوة الضبط والعزم والتصميم، إدراك مفهوم فرصة للمحاولة والخطأ، التركيز حول الأهداف، إكساب قيمة الصبر، تنشيط الدورة الدموية ومن سلبياتها: عدم الجماعية فى اللعبة، قلة تكوين علاقات اجتماعية جديدة، والتمركز حول الذات (١٢).

شكل (٥): لعبة النحلة والدبور

٦- السبع طوبات: لعبة من ألعاب الشارع تتطلب فريقين، وكرة صغيرة و٧ طوبات كما فى شكل (٦)، ينقسم الفريقين ويقف أحد أفراد كل فريق على خط مرسوم ماسكًا الكرة وعلى يمينه ويساره يقف باقي الفريقين، ثم يقذف الكرة على الطوب محاولاً إسقاطه، فإذا أصاب الهدف ووقع الطوب يجري باقي فريقه تجاه (الطوبات) محاولين إعادة الطوب إلى ما كان عليه، وعلى الفريق الآخر محاولة منع الفريق الأول من إعادة وضع الطوبات مكانها باستخدام الكرة التي يتم إلقائها على كل من يقترب من (الطوب)، وكلما لمست الكرة أحدهم اعتبر مغلوباً ويخرج من الملعب مكلفًا فريقه نقصًا عدديًا، فإذا أعادوا الطوب قبل هزيمتهم جميعاً نالوا نقطة، ويعاد اللعب إلى أن ينهزم جميع أفراد الفريق الأول، ثم يتبادل الفريقين المهام ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: تزيد الانتباه والتركيز حول الأهداف، احترام الآخرين، فى التعامل وتنمية روح الانتماء والعمل الجماعي، دقة الملاحظة وحل المشكلات، ومن سلبياتها: التعرض للأذى نتيجة إلقاء الحجارة، وقوع مشاجرة بين الأطفال بسبب اختلاف الأدوار، إصدار أصوات قد تزعج بسبب طابع اللعبة (١٢).

شكل (٦): لعبة السبع طوبات

٧- الكرة الشراب: رغم أن كرة القدم مازالت اللعبة ذات الشعبية الأولى في العالم، فإنها فقدت سمة جميلة كانت معروفة في تلك الأيام وهي ليست متعلقة بممارسة اللعبة بل بصناعة الكرة نفسها، والتي كان أطفال الشارع الواحد يجمعون المال من مصروفهم لشراء غراء شفاف وخيط مطاطي ومجموعة من الجوارب القديمة لدى كل منهم، وتعقد جميعها لتكوين الكرة بالحجم الذي يرغبون به كما فى شكل (٧)، وكان لاعب الكرة الشراب معروفًا بمهارته العالية وحتى الآن يستخدم المعلقين تعبير "هدف كرة شراب" للتعبير عن المهارة العالية المستخدمة في إحراز الهدف أو المراوغة، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: تنشط الدورة الدموية، اكتساب الرشاقة واللياقة، تقوية العضلات وإزالة التوترات النفسية والخوف، زيادة الانتباه والتركيز حول الأهداف، احترام الآخرين فى التعامل وتنمية روح الانتماء والعمل الجماعي للفريق ومن سلبياتها: وقوع مشاجرة بين الأطفال، كثرة الاحتكاك، إصدار أصوات قد تزعج بسبب طابع اللعبة (١٥).

شكل (٧): لعبة الكرة الشراب

٨- الأولى: تعرف أيضًا بالمربعات وكانت تمارس من قبل البنات أكثر، حيث يتم رسم شكل مكون من مربعات ٦ أو ٨ أو ١٠ مربعات كما فى شكل (٨)، فكل فتاة معها حجر صغير، تبدأ اللعبة بإجراء القرعة لإختيار من التي ستبدأ منهن أولًا باللعب وترمي الفتاة صاحبة الدور حجر على المربع الأول على ألا يقع خارج المربع المقصود أو على الخط وإلا تعتبر خاسرة، ثم تقفز إلى داخل هذا المربع وهي تقفز على قدم واحدة، بينما تبقى القدم الأخرى مرفوعة عن الأرض، بحيث لا تلامسها أبدًا وتقوم الفتاة بدفع الحجر بقدمها إلى الأمام في المربعات الأخرى بالترتيب ويجب أيضًا ألا يستقر الحجر خارج المربع المقصود أو على الخط، وتستمر دفعها في كل المربعات حتى تعود إلى النقطة التي كانت تقف عليها في البداية خارج المربعات، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: تنشط الدورة الدموية، تزيد من نمو المهارات الحركية لدى الطفل، ادخال السرور والمتعة إلى النفس، زيادة الانتباه، التركيز حول الأهداف، إكساب قيمة الصبر، ومن سلبياتها: إيذاء الطفل نفسه إذا ما أخطأ القفز أو أخطأ المربع نفسه، وقوع مشاجرة بين الأطفال بسبب اختلاف الأدوار والتقمص الزائد للشخصية (١٧).

شكل (٨): لعبة الأولى

٩- الاستغمايـة: لعبة اختباء طريفة، تمارسها مجموعة مكونة من ٣ أطفال أو أكثر، وكلما زاد العدد تصبح اللعبة أكثر طرافة ومتعة، وتختار المجموعة واحدًا منها ليصبح مسّاك، فيوجه وجهه لأي حائط ويغمض عينيه وأحيانًا يغطي وجهه بكفيه لضمان عدم الرؤية أو مراقبة أحد اللاعبين أثناء تفرقهم أواختفائهم فى مكان للاختباء كما فى شكل (٩)، ومن الفوائد والقيمة التربوية للعبة أنها: تظهر المهارة والقوة وسرعة البديهة، واكتساب خبرات معرفية جديدة وتساعد الطفل على اكتساب قدرات كلامية، وزيادة الثروة اللغوية من خلال التفاعل، التعايش الجماعي، وضع حد للطفل الخجول الذي لا يجرؤ على الدخول وسط الجماعة،

من سلبياتها: التعرض للأذى نتيجة الجرى والاختباء، إصدار أصوات قد تزعج بسبب طابع اللعبة (١٦).

شكل (٩): لعبة الاستغماية

خامسًا: التصميمات الطباعية لأقمشة ملابس الأطفال يطلق عليها العلماء مسمى الطفولة المتأخرة على الطفل في المرحلة العمرية (١٢-٦)، ويبدأ في اكتساب العديد من المهارات في جميع النواحي المعرفية، الحركية والفنية، وتبدأ حياته الاجتماعية حيث يرتبط بصداقات مع زملائه خارج نطاق الأسرة، ويحاول دائمًا التأكيد علي استقلاله وقدرته علي التكيف مع المجتمع، وخلال هذه المرحلة يتعلم الطفل المهارات الحياتية التي تفيده في مستقبله، ويكتسب بعض المهارات السلوكية التي تتحكم في تصرفاته في الكبر ويطلق البعض على هذه المرحلة مصطلح قبيل المراهقة وتُعد فترة النضج، ويستطيع الطفل فى هذه المرحلة التقييم وملاحظة الفروق الفردية وتزداد القدرة على تعلم ونمو المفاهيم، ويتحمس لمعرفة الكثير من البيئة المباشرة عن بلده وعن العالم من حوله، والبحث عن الخبرات الجديدة وفحص واستكشاف المثيرات لمعرفة المزيد عنها و يظهر الفهم والإستماع، حيث ينمو الذكاء الانفعالي الذي يتضمن مجموعة من المهارات منها: ضبط الذات والحماس، المثابرة والدافعية الذاتية، ويتضح الميل للمرح، و يزداد احتكاك الطفل حيث يستطيع أن يستخدم جميع وسائل التعبير والمفردات اللغوية بسرعة فائقة لديه، كما أن تفكيره يكون أكثر مرونة وتتكون ملامح شخصيته سواء كانت في حالة إيجابية أو سلبية، منسحبة أو عدوانية علي أساس الخبرات التي يمر بها وهنا يظهر تأثير الألعاب الشعبية التلقيدية على مداركه والبيئة المحيطة به (٣).

سادسًا: أقمشة ملابس الأطفال في الفئة العمرية المختارة ومواصفاتها إن الملابس بالنسبة للطفل تعد من الأشياء الهامة فى نموه وتطوره، فإن الراحة وسهولة الحركة والألوان و الزخارف المستخدمة على الأزياء تعمل فى تسهيل عملية النمو والتطور فهناك متطلبات يجب على المصمم إدراكها و مراعاتها فى تصميمه حتى يفى بالغرض الذى صمم من أجله وهى: ١- توفير عامل الأمان والحماية لهم من خلال تجنب وجود أشرطة فى منطقة الرقبة. ٢- استخدام أقمشة لها قابلية لامتصاص العرق وتبخيره. - استخدام الخامات التى لها قدرة عالية على التحمل وطول عمرها الاستهلاكي ويتحقق ذلك من خلال استخدام خامات ذات متانة عالية ومقاومة للتآكل بالاحتكاك. ٤- استخدام زخارف ملمسية أو زخارف مرئية من خلال التصميمات المطبوعة. ٥- أن تكون التصميمات حديثة فى خطوطها، الوانها وخاماتها وأن تساير خطوط واتجاهات الموضة العالمية مع مراعاه توافقها للبيئه المحيطة به حتى تتناسب مع نمو الطفل الإجتماعى فافتقاد الملابس لعنصر الموضة يؤدى إلى شعور الطفل بالنقص. ٦- خفة الملابس من الأشياء الهامة التي يجب مراعاتها حتى لا تشكل عبئاً ثقيلا على الطفل. ٧- من أهم العوامل التى يجب الاهتمام بها فى مجال تصميمات ملابس الأطفال هو اللون وذلك لما له من أهمية كبيرة في حياة الطفل فهو من أبرز المؤثرات التي تجذب العينين، مهما كان عمر الطفل، فلكل لون ترددا تَذبذبياً مختلفًا ويعتقد العلماء أن جميع الخلايا في الجسم تملك أيضا تَرددا يَنبعث بقوة وإيجابية عندما يكون الإنسان بصحة جيدة، ولكن عندما يصاب بالمرض فإن هذا التردد يصبح غير متوازن (١٣).

٢- الدراسة التجريبية:

وبعد التعرف على بعض الألعاب الشعبية التقليدية وسمات المرحلة العمرية محل الدراسة، يتم عرض مجموعة من الأفكار التصميمية المستوحاه منها لابتكار تصميمات ملابس أقمشة الأطفال الطباعية ويلي ذلك النموذج التوظيفي المقترح لأقمشة ملابس الأطفال لتلك التصميمات، وقد تم مراعاة عنصر اللون في تصميم ملابس الأطفال فهو أحد أهم الأسس البنائية في التصميم والتي لها دلالات رمزية وتعبيرية ومن أهم المثيرات الجمالية في تصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية، لما لو من آثر كبير في تقبل الطفل للملبس أو نفوره منه، وذلك من خلال تحقيق الإنسجام والتوافق في التكوين اللوني للملبس والمؤثر على نفسية الطفل وعينه، وقد راعت الباحثة هذه الاعتبارات عند ابتكار التصميم المستوحى من الألعاب الشعبية التقليدية كمصدرًا لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية لتحقيق أهداف البحث.

التصميم رقم (١):

اللعبة الشعبية رقم (١): المراجيح

الفكرة التصميمية رقم (١)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (١)

<u>التحليل الفنى:</u> تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (المراجيح) الشعبية، فظهرت متكررة بالتصميم واستخدم التباين في تكرارها بصورة شبه متتالية مما اعطى إحساسًا بالعمق داخل التصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور التأثيرات التى تشبه ضربات فرشاة الألوان الزيتية بأرضية التصميم مع ظهور إضاءات من اللون الأبيض وكذلك استخدام التدريج اللونى وتأثير الشبكية الهندسية من خلال المثلثات الشبه متقاطعة التي ظهرت بالتصميم مع استخدام مجموعة لونية متميزة من الأخضر، البنفسجى، الرمادى، والأسود بدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من الأولاد وتم عمل مقترح توظيفى لملابس الأولاد.

التصميم رقم (٢):

اللعبة الشعبية رقم (٢): شد الحبل

الفكرة التصميمية رقم (٢)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٢)

<u>التحليل الفنى:</u> تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (شد الحبل) الشعبية، واستخدم التكرار ويتميز التصميم بالعناصر والألوان القوية و يبدو فيها الحركة والنشاط واضحًا لما فيها من أساسيات لعبة شد الحبل مما حد من الرتابة والملل فى التصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور الظلال الصفراء حول الأشخاص وكذلك بخلفية التصميم واستخدام التدريج اللونى مع تأثير الشبكية الهندسية من خلال المربعات الشبه متقاطعة التي ظهرت بأرضية التصميم مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية المتميزة من الأخضر، الأحمر، الأزرق، الأصفربدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من البنات وتم عمل مقترح توظيفى لملابس البنات.

التصميم رقم (٣)

اللعبة الشعبية رقم (٣): الطيارات الورقية

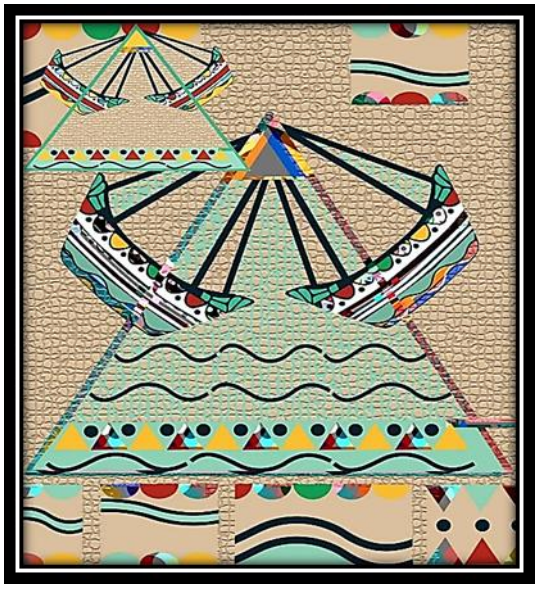
الفكرة التصميمية رقم (٣)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٣)

<u>التحليل الفني</u> تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (الطيارات الورقية) الشعبية، واستخدام التنوع بين العناصر فى التصميم حيث أنه لايمكن ملاحظة التنوع باستخدام عنصر واحد ولكن عندما تتداخل العناصر فيما بينها في شكل متباين ومتقارب فهو الذي يعطي معنى وقيمة للتصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى عن طريق استخدام التدريج اللونى وتأثير الشبكية الهندسية من خلال المربعات الشبه متقاطعة التي ظهرت بأرضية التصميم مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية المتميزة من الأخضر، الأصفر، الأحمر، والأسود بدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من الأولاد وتم عمل مقترح توظيفى لملابس الأولاد.

التصميم رقم (٤):

اللعبة الشعبية رقم (٤): المراجيح



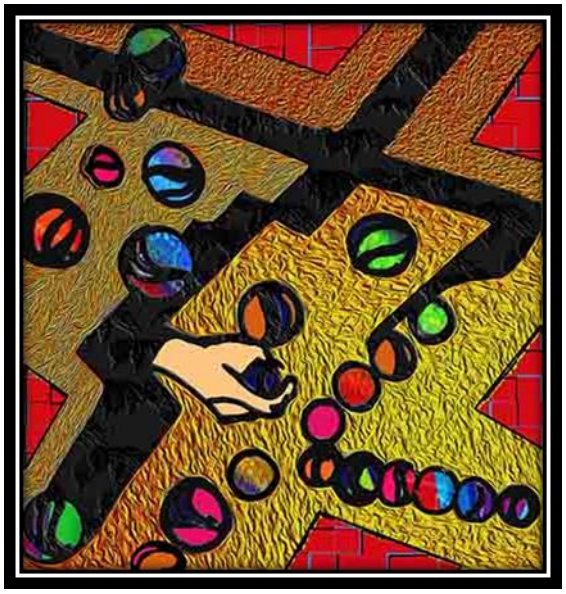
الفكرة التصميمية رقم (٤)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٤)

<u>التحليل الفنى:</u> تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (المرجيحة) الشعبية، وقد تحقق في هذا التصميم التنوع والاتزان، فتم توزيع الأشكال والمفردات بشكل متوازن بصريًا بحيث كل الجهات المتقابلة أو المتضادة تكون متعادلة في أسس التوازن وقد تحقق في هذا التصميم الإتزان الغير المتماثل وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور التأثيرات بخلفية التصميم وتأثيرالشبكية الهندسية من خلال المربعات الشبه متقاطعة التي ظهرت بالأرضية مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية المتميزة من الأخضر، الأحمر، الأزرق، الأصفر، الأسود بدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من البنات وتم عمل مقترح توظيفى لملابس البنات.

التصميم رقم (٥):

اللعبة الشعبية رقم (٥): البلى



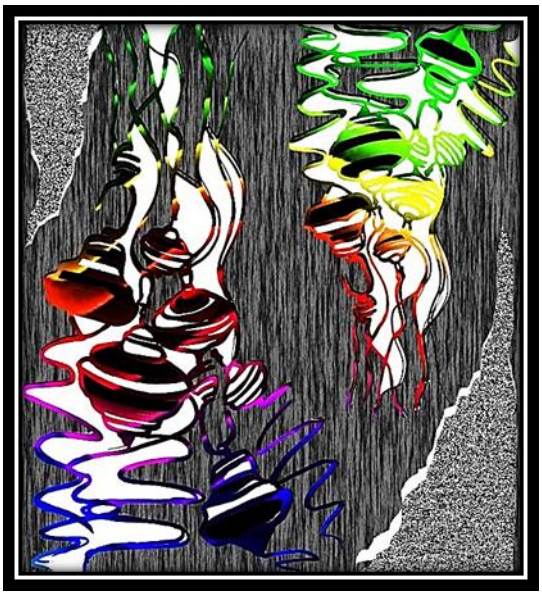
الفكرة التصميمية رقم (٥)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٥)

<u>التحليل الفني:</u> تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (البلي) الشعبية، واستخدم التقسيم الهندسى فى بناء التصميم واليد كعنصر بشرى للتأكيد على طريقة لعب هذه اللعبة واستخدام البلى والتباين فى أحجامه والوانه بصورة شبه متتالية مما اعطى إحساسًا بالعمق داخل التصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور التدريج اللونى بخلفية التصميم وكذلك ملامس الأرضية، مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية المتميزة فقد استخدمت مجموعة لونية من الأخضر، الأزرق، الفوشيا، الأسود، البنى بدرجاتهم لتناسب مع الفئة العمرية من الأولاد وتم عمل مقترح توظيفى لملابس الأولاد فى صورة التوافق الملبسي بين صديقين.

التصميم رقم (٦):

اللعبة الشعبية رقم (٦): النحلة الدوارة



الفكرة التصميمية رقم (٦)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٦)

التحليل الفني: تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (النحلة أو الدبور) الشعبية، مع التأكيد على الحركة الدوارة التى تعد اساس اللعبة، والدمج بين العناصر أظهر الإحساس بالحركة والمرونة، وظهرت الوحدة مع تكرارها بصورة شبه متتالية مما اعطى إحساسًا بالعمق داخل التصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور الظلال الرمادية المختلفة الملامس والتأثيرات بخلفية التصميم وكذلك استخدام التدريج اللونى مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية المتميزة من الأخضر، الأصفر، الأزرق،، البنفسجي، الأسود بدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من الأولاد وتم عمل مقترح توظيفى لملابس الأولاد.

التصميم رقم (٧):

اللعبة الشعبية رقم (٧): الكراسي الموسيقية

الفكرة التصميمية رقم (٧)

مقترح توظيفى لملابس الأطفال رقم (٧)

التحليل الفنى: تم الاعتماد في بناء هذا التصميم على لعبة (الكراسي الموسيقية)، فتم بناءه اعتمادًا على طريقة ترتيبها فى شكل دوائر خلال اللعب فأعطى احساسًا بالحركة والايقاع مع التنوع فى العناصروالاختلاف الذي احدث التجانس واعطى معنى للعمل، واستخدم التباين في تكرار مجموعة الكراسي بصورة شبه متتالية مما اعطى إحساسًا بالعمق داخل التصميم، وظهرت إمكانات الحاسب الآلى بظهور التدريج اللونى بخلفية التصميم مع الاحتفاظ بالمجموعة اللونية من الأخضر، الأصفر، الأحمر، الأزرق، الفوشيا، البنفسجى والأسود بدرجاتهم لتتناسب مع الفئة العمرية من البنات وتم عمل مقترح توظيفى لملابس البنات.

٣- الدراسة الإحصائية

اختبار صدق محتوى الاستبانة: للتحقق من صدق محتوى الاستبانة تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين من اساتذة الجامعات بكليات الفنون لاستطلاع رأيهم في مدى مناسبة البنود والمحاور، وتم إعادة صياغتها وفقا لآراء السادة المحكمين لتصبح في صورتها النهائية، ثم عرض التصميمات والمقترحات التوظيفية على مجتمع الدراسة من المتخصصين وبلغ حجم العينة (٢٠٠) عضو هيئة تدريس، طالبات، ارباب العمل، واشتملت الاستبانة على المحور الأول الذى يقيس الجانب التصميمي والجمالي للتصميمات المقترحة لملابس الأطفال بعدد (6) عبارة، أما المحور الثاني يقيس الجانب التوظيفي للتصميمات المقترحة بعدد (٤) عبارة، والإجابة على فقرات الاستبانة باختيار أحد البدائل الخمسة طبقا لمقياس ليكرت وهي موافق جدا (٥ درجات)، موافق إلى حد ما (٤ درجة)، محايد (٣ درجة)، غير موافق (٢ درجة)، غير موافق تمامًا (١ درجة)، وتم تحليل البيانات إحصائيًا باستخدام برنامج Excel. **اشتملت معايير الاستبيان على ما يلي:**

المحور الأول: الجانب التصميمى والجمالى للأفكار التصميمية

١- عناصر التصميم ومدى ترابطها واتساقها.

٢- مدى التحقق من أسس التصميم.

٣- الابتكار فى الفكرة التصميمية.

٤- مناسبة خطوط الوحدات الزخرفية للتصميم.

٥- توافق وتناسق المجموعة اللونية المستخدمة.

٦- استخدام التأثيرات الجرافيكية في التصميمات.

المحور الثانى: الجانب التوظيفى للأفكار التصميمية

٧- ملائمة أسلوب توزيع العناصر الزخرفية للتوظيف المقترح للفكرة التصميمية.

٨- ملاءمة التصميمات للتوظيف المقترح.

٩ - جودة الإخراج النهائي للتصميم والتوظيف المقترح.

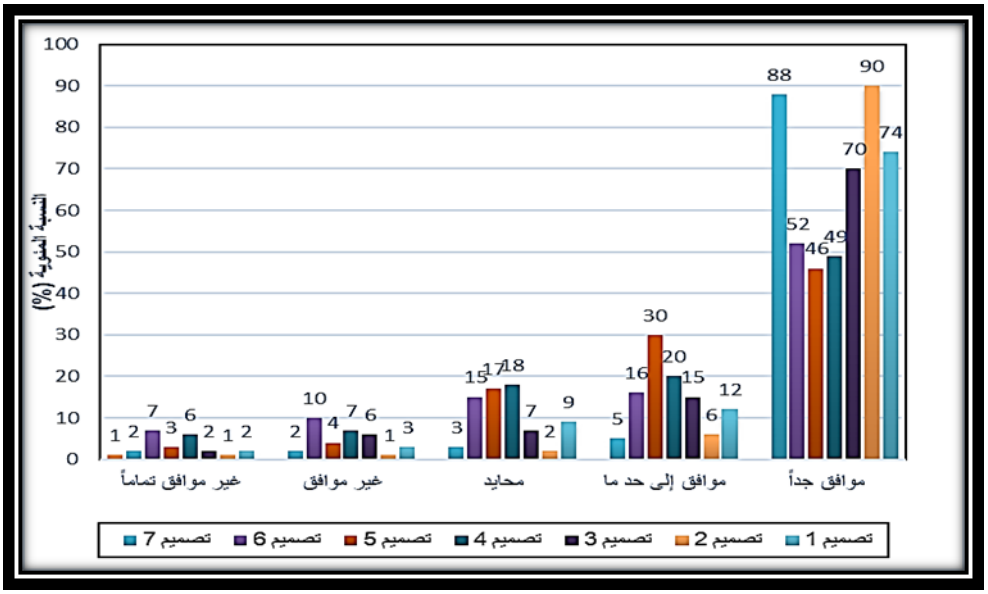
١٠- ملائمة الفكرة التصميمية للتسويق.

تحليل نتائج الدراسة:

الاستجابة	١		٢		٣		٤		٥		6		7	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
٥	١٤٨	٧٤	١٨٠	٩٠	١٤٠	٧٠	٩٨	٤٩	٩٢	٤٦	١٠٤	٥٢	١٧٦	٨٨
٤	٢٤	١٢	١٢	٦	٣٠	١٥	٤٠	٢٠	٦٠	٣٠	٣٢	١٦	١٠	٥
٣	١٨	٩	٤	٢	١٤	٧	٣٦	١٨	٣٤	١٧	٣٠	١٥	٦	٣
٢	٦	٣	٢	١	١٢	٦	١٤	٧	٨	٤	٢٠	١٠	٤	٢
١	٤	٢	٢	١	٤	٢	١٢	٦	٦	٣	١٤	٧	٤	2

جدول (١) نتيجة استطلاع اراء المحكمين حول الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي للتصميمات المنفذة

جدول (١) يظهر نتائج استطلاع آراء المحكمين حول الألعاب الشعبية التقليدية كمصدر لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية.



شكل بيانى رقم (١) نتيجة استطلاع آراء المحكمين حول الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي للتصميمات المنفذة

يتضح من جدول (١)، وشكل بيانى رقم (١) نتيجة استطلاع المحكمين حول آراء المحكمين حول الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي للأفكار التصميمية والمقترحات التوظيفية كما يلي:

١- ٦٧ % من المحكمين موافقين جدا على أن جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي.

٢- ١٤,٨٥٧ % من المحكمين موافقين إلى حدا ما على أن جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي.

٣- ١٠,١٤٢ % من المحكمين محايد على أن جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي.

٤- ٤,٧١٤ % من المحكمين غير موافقين على أن جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي.

٥- ٣,٢٨٥ % من المحكمين غير موافقين تمامًا على أن جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والتوظيفي.

- النتائج:

١- تتضمن الألعاب الشعبية العديد من المفردات التى تؤثر بقيمها الجمالية والتشكيلية فى مجال تصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية.

٢- أثبتت الدراسة ان الألعاب الشعبية التقليدية تعتبر مصدرًا ثريًا بالقيم الجمالية والتشكيلية التى يمكن توظيفها لأقمشة ملابس الأطفال الطباعية ويدعم مصمم طباعة المنسوجات فى ابتكار تصميمات برؤية معاصرة.

٣- توجد فروق دالة إحصائيًا بين التصميمات المقترحة من الألعاب الشعبية التقليدية كمصدرًا لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية في كلا من (الجانب التصميمي والجمالي، والجانب الوظيفي).

- التوصيات:

١- الاهتمام باستلهام قيم تشكيلية جديدة من الألعاب الشعبية التقليدية التى تشمل عدة مجالات مختلفة من نواحي المعرفة والعلوم الإنسانية مما يعمل على إثراء مجال تصميم طباعة المنسوجات وتصميم ملابس الأطفال الطباعية بصفة خاصة.

٢- ضرورة المحافظة على تراثنا من الألعاب الشعبية، وتعزيز الاهتمام بها حيث أنها تساهم فى ربط الطفل ببيئته، قيمه، احواله المادية، الثقافية وظروفه المحيطة بجانب أنها تساهم فى نمو الطفل الاجتماعي، الانفعالى، والجسمى والعقلى.

٣- عدم الانسياق خلف التيار القادم من الخارج للألعاب والبعيد كل البُعد عن قيمنا وتقاليدنا.

٤- عمل دراسات تحليلية بين الألعاب الشعبية وكيفية ممارستها عالميًا، وتطويرها لتتماشى مع العصر الحالى.

- المراجع:

١- ابو جاده، صالح محمد على: " سيكولوجية التنشئة الاجتماعية "، دار المسيرة للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ٢٠٢٠.

Abu jadah, salih muhamad ali: " sayakulujiat altanshiat alaijtimaeia ", dar almasirat liltabaea wa alnushri, aman, al'arduni, 2020.

٢- الخليلي، أمل عبد السلام : " الطفل و مهارات التفكير "، دار جناء، الأردن، ٢٠٠٥.

Alkhalili, amal abdelsalam:" altfl w maharat altafker ", dar ganaa, alardun, 2005.

٣- الخوالدة، محمد محمود: " اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالاته التربوية في انماء شخصياتهم "، دار المسيرة للطباعة والنشر، ، عمان، الأردن، ٢٠٠٧.

Alkhualida, muhamad mahmud: " allaeb alshaebia eind al'atfal wadalalatihu altarbawia fi ainma' shakhsiaatihim ", dar almasirat liltabaea wa alnushri, aman, alardun, 2007.

4- الصالح، بثينة ناصر: " فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية فى إكساب القيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة "، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، ٢٠١٤.

- Alsaalih, bathina nasra: " faeiliat anshitat al aleab alshaebia fa iksab alqiam alaijtimaeia le tifl ma qabl almadrasa ", risalat majstayr ghyr manshura, jamieat almalik saud, 2014.

٥- الصباغ، مرسى السيد: " توظيف مواد الثقافة الشعبية فى ثقافة الطفل"، مجلة ثقافة الطفل، المجلس الأعلى للثقافة، القاهرة، ١٩٩٠.

- Alsabagh, mursy alsayd: " tawzayf mawad althaqafat alshaebay fe thaqafat altifl ", majalat thaqafat altifl, almajlis al'aela lilthaqafa, alqahira, 1990.

٦- خيرى، عبد اللطيف، محمد الخوالدة، صابر الو طالب: " سيكولوجية اللعب "، الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات، الأردن، ٢٠١٠.

khayraa eabd allatif, muhamad alkhualidat, sabir alw talb: " sayakulujiat allaeb ", alsharikat alearabiat almutahidat liltaswiq waltawridati, alarudun, 2010.

٧- راتب، أسامه كامل: " النمو الحركي، الطفولة و المراهقة "، دار الفكر العربي، ١٩٩٤.

- Ratb osama kamel: " alnmo alharki, altfola w almorhka ", dar alfekr alaraby, 1994.

٨- زاهر، محمد فوزى عبد المقصود: " التراث الشعبى وتربية الطفل المصرى "، دار الثقافة للنشر والتوزيع، القاهرة، ١٩٩٤.

- Zahiri, muhamad fawzaa eabd almqswd: " alturath alshuebaa waturbayt altifl almasre", dar althaqafat lilnashr w altwzye, alqahira, 1994.

٩- شوقى، الفت محمد: " وضع المعايير لرفع المستوى الابتكارى لدى الطلاب مستخدمى الكمبيوتر فى تصميم ملابس الأطفال "، رسالة دكتوراه، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ٢٠٠٨.

- shawqy, olfat muhamed: " wade almieayyr lirafe almustawaa al'iibtikary lada altullab mustakhdame alkumbaywtur fa tasimym mulabis al'atfal ", risalat dukturahu, kalayt alfunun alttbyqya, jamieat helwan, 2008.

١٠- صوالحة، محمد احمد: " علم نفس اللعب "، دار المسيرة، عَمان، الأردن، ٢٠١٣.
- Sawaliha, muhamad ahmad: " eilm nfs al laeb ", dar almasirat, aman, al'ardun, 2013.
١١- عبدالله، ايمان احمد: " دور الحكم والأمثال الشعبية كموروث ثقافي واستخدامها في طباعة ملابس الاطفال "، مجلة التصميم الدولية، مجلد ٤ ، العدد ١، يناير ٢٠١٤.
- Abdallah, eman ahmad: dawr alhukm we al'amthal alshaebay kamuruth thaqafii waistikhdamha fi tabaeat malabis alatfal, majalat altasmim alduwlia, mujalad 4, aladad 1, yanayir 2014.
١٢- غسان، نمر محمود: " الألعاب الشعبية التقليدية وعلاقتها بالمهارات الحياتية والحركية وبعض عناصر اللياقة البدنية، مؤتمر كلية التربية الرياضية الحادى عشر، الجامعة الأردنية، عَمان، ٢٠١٦.
- Ghasaan, namr mahmud: " alaalieab alshaebia wa altaqlidia waealaqatuha bialmiharaat alhayatia walharkia wa baed anasir alliyaqa albadania, mutamar kuliyat altarbia alriyadia alhadaa eushra, aljamieat al'urduniya, aman, 2016.
١٣- محمد ياسين أبو العينين وآخرون: " المتغيرات الإدراكية للون ومناسبتها الوظيفية والجمالية في تصميم أزياء مرحلة الطفولة "، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد ٩، مصر، ابريل ٢٠١٤.
- Muhamad yasin 'abu aleaynayn wakharun: " almutaghayirat al'iidrakiat lilawn wa munasabatiha alwazifia wa ljamalia fi tasmim 'azya' marhalat altufula ", almajalat almisria lildirasat almutakhasisa, aladad 9, misr, april 2014.
١٤- ميلر، سوزانا، حسن عيسى: " سيكولوجية اللعب "، المجلس الوطنى للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ١٩٨٧.
- Maylir, suzana, hasan eisaa: " sayakulujiat allaeb ", almajlis alwutanaa lilthaqafa wa alfinawn we ladabi, alkuayt, 1987.
15- Cabrera, Eliseo Andreu: " Traditional children’s games in the Mediterranean ", Journal of Human Sport and Exercise, October, 2009.
16- https://masandpas.com/traditional-games/
17-www.strate.education, what is design? Retrieved 21-10-2018.