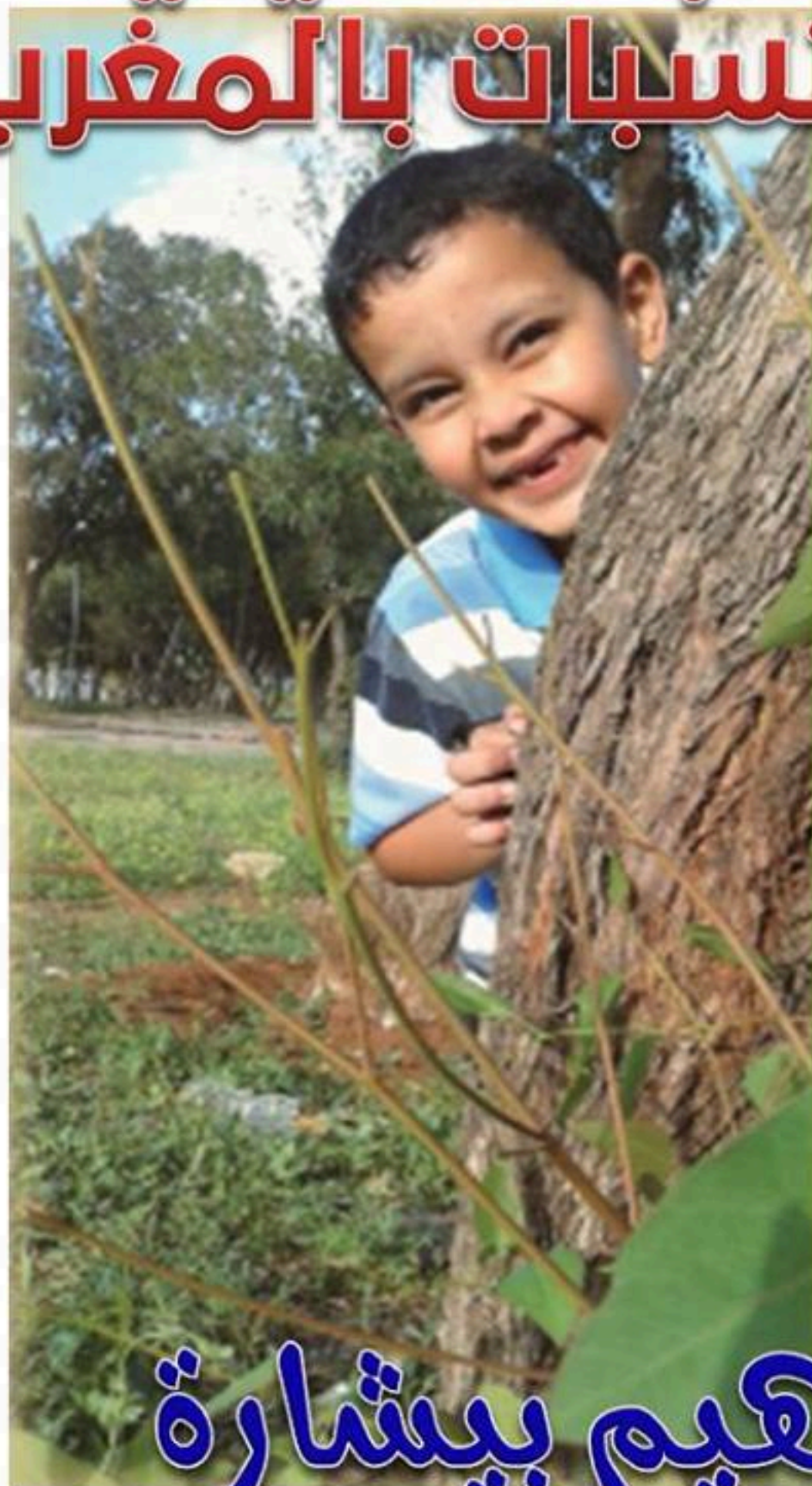


الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب



إبراهيم بيشارة

إبراهيم بيشارة: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016

سلسلة دراسات وكتابات ثقافية (25)

سلسلة تصدر عن دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني

المؤلف: إبراهيم بيشارة

العنوان: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب

التصنيف: تراث شعبي وثقافة شعبية

الطبعة الأولى: يونيو 2016

تصميم الغلاف: المبدع محمود الرجبي

تصميم الكتاب: د. جمال الجزيري

الناشر: دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني

دار نشر إلكترونية مجانية لا تهدف للربح

للمراسلة لنشر أعمالكم في السلاسل المختلفة التي تصدرها الدار، الرجاء قراءة التعريف بمجموعة دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني لمعرفة مواصفات تجهيز الملف:

<https://www.facebook.com/groups/Ketabat.Jadidah.Ebook.Publishers>

/

وإرسال الملف وفقا لشروط النشر على إيميل د. جمال الجزيري أو على الخاص في صفحته على الفيسبوك:

elgezeery@gmail.com

<https://www.facebook.com/gamal.elgezeery>

@2016 حقوق نشر النصوص ملك لأصحابها، وحقوق هذه الطبعة الإلكترونية ملك لدار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني. وكل كاتب مسنول عن لغته وعن أسلوبه وعن محتوى كتابه وأية منازعات خاصة بحقوق الملكية الفكرية يكون طرفها المؤلف وليست الدار طرفا فيها. وتعلن دار كتابات جديدة أنها توقفت عن مراجعة الكتب المنشورة فيها لغويا ونحويا، وأي أخطاء لغوية ترد في أي كتاب يتحمل مسؤوليتها المؤلف وحده.

جميع الحقوق محفوظة

الطبعة الأولى

1437 هـ - 2016 م

دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني
رقم الإيداع في دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني
2016/6/11/427

رقم الكتاب في السلسلة: 25

السلسلة: دراسات وكتابات ثقافية

المؤلف: إبراهيم بيشارة

العنوان: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب

التصنيف: تراث شعبي وثقافة شعبية

الطبعة الأولى: يونيو 2016

عدد الصفحات: 109

الناشر: دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني

رقم الإيداع في الدار: 2016/6/11/427

يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبر هذا المصنف عن رأي دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني.

حقوق نشر النصوص ملك لأصحابها، وحقوق هذه الطبعة الإلكترونية ملك لدار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني. وكل كاتب مسؤول عن لغته وعن أسلوبه وعن محتوى كتابه، وأية منازعات خاصة بحقوق الملكية الفكرية يكون طرفها المؤلف وليست الدار طرفا فيها.



المقدمة

في ظل الاجتياح المفرط للألعاب الإلكترونية وتردد شكاوى الآباء و المهتمين بالشأن التربوي والصحي للطفل و المراهق على السواء (السمنة، التوحد، العنف بأنواعه.. إلخ) و كذلك للواقع الذي تعاني منه المؤسسات التربوية (النقص الحاد في المساحات الرياضية و الأدوات الرياضية..) ،من الزاوية التربوية، التكوين الذي تلقينا و كذلك التجربة التي راكناها في الحقل التطبيقي و المعرفي كل هذه المعطيات جعلتنا اكثر اهتمام من أي وقت مضى لإضفاء لمستنا الخاصة بإصدار كتاب في موضوع " الألعاب التقليدية و المكتسبات " .

كما أثار انتباهي غياب شبه تام للكتب التي تتناول موضوع الألعاب التقليدية بالمغرب ، كذلك

المواقع الإلكترونية التي لا تعبر أي اهتمام للموضوع ، الشيء الذي حفزني على اصدار كتاب حول موضوع " الألعاب التقليدية و المكتسبات " أملا منا أن نذكر الأجيال السابقة بالزمن الجميل ونحرك شغف الجيل الجديد لممارسة تلك الأنشطة التي كان فيها الطفل هو المهندس و المبتكر للعبة معتمدا على مهاراته الذهنية ،الوجدانية و الجسدية ..

كذلك نرغب من خلال هذا الكتاب المساهمة في الحفاظ على موروث ثقافي يعتبر جزء لا يتجزأ من هوية كل المغاربة بل نريد أن تدرس هذه الألعاب بمدارسنا ،كمثيلاتها من الألعاب الأخرى(كرة القدم ، كرة اليد..). و لما لا نضيف إلى هذه الألعاب بعض التعديلات و نخصص لها

بطولة وطنية ربما سيكون لها أكبر وقع على
الممارس و المتتبع .

نظيف إلى ذلك نظرا لكون الطفل هو الصانع و
الممارس للعبة ، سيتولد لديه الشغف لاستثمار تلك
المكتسبات في مشاريع أكبر و في وضعيات يمكن
أن تواجهه في الحياة (كتفادي خطر معين أو انقاد
أشخاص في ورطة..).

- نقترح أن توجه هذه الألعاب إلى بعض
الوزارات:

- كوزارة السياحة : التفكير في السياحة
الثقافية و جعل هذه الألعاب جزءا منها .
- و زارة الصحة : لعلاج بعض الحالات
النفسية (كأمرض التوحد و رفض التواصل
مع المجتمع ..)

- وزارة التربية الوطنية : تدريس هذه
الألعاب بمراكز التكوين و ممارستها
بالمدارس الوطنية ...

اسم اللعبة:

لورمات / السيارة /..



أدوات اللعب :

- اربعة عجلات حديدية (معدنية) قطرها 4 سنتمترات + قطع من الخشب + حبل + مسامير .



هدف اللعبة : الركوب فوق العربة و التحرك على مثنها

.

مراحل اللعبة:

- صناعة العربة كما في الصورة .
- مكان للركوب مثبت مثبت خلفه عجلتين و القطعة الأمامية نتبت على طرفيها عجلتين و نربط الحبل إلى جانب العجلتين .
- بعد البحث على مكان منحدر نجلس فوق العربة و نشرع في التحرك.
- إذا كان معنا أصدقاء ،نستغني عن المنحدر و ندفع بعضنا للتحرك

.

تعديل اللعبة :

- يمكن التنافس فيما بيننا للوصول إلى علامة معينة (مسافة 100م)

- يمكن التنافس كن أجل نقل بعض الاشياء على العربة.
- يمكن محاولة صنع عربة تتسع لعدد أكبر من الركاب..

ملحوظة و مكتسبات :

- كانت هذه العربة (لورمات) متعددة الاستعمالات :
- كانت تستعمل لنقل البضائع ، نقل الماء ..و نحن في المساء تتحول إلى لعبة يصعب التفريط فيها .
- كانت تساهم في تنمية المهارات اليدوية و الدهنية.
- نكتسب المبادئ الأولية للسياسة (قدرة اتخاذ القرار في ظرف

و جيز ،تعلم تقنية المراوغة..).

- التعاون و التكامل مع الآخر لإنجاح مشروع جماعي أو فردي .

اسم اللعبة:

الهاتف اللاسلكي / التليفون



أدوات اللعب :

- علبتين فارغتين لمادة الياوورت... كما في الصورة +
خيط رقيق (4 بطول 4 أمتار.

هدف اللعبة :

- التواصل مع الأطفال.

مراحل اللعبة:

- وضع ثقب في قعر كل علبة .
- نمرر الخيط من الثقبتين .
- نعدد طرفي الخيط حتى لا ينسل .
- كل من الطفلين يمسك بعلبة و يوجه فتحتها نحو أدنه.
- يبتعدان عن بعضهم لكي يمدد الخيط .
- ثم يشرعان في التواصل (تكلم / إنصات)

تعديل اللعبة :

- يمكن استعمال خيط أطول (6 م - 8 م - حتى يستحيل التواصل ..)
- تجريب مواد أخرى للتواصل (عوض الخيط نستعمل سلك معدني..)

- التواصل من خلف الجدران دون أدوات ..
- يمكن تغيير حجم العلبتين .
- يمكن الوقوف خلف حواجز متعددة ..
- لكل مشارك الحق في اقتراح أفكار جديدة لتجريبها.. إلخ

ملحوظة و مكتسبات:

- يكتشف الطفل أساليب متعددة للتواصل (كالهواء ،الماء ، الماد الصلبة... إلخ)
- يكتسب الطفل مهارة التحليل والابتكار .
- يكتسب مهارة صناعة ألعابه بنفسه .
- يتولد لديه تقدير الذات و العمل داخل الجماعة ...

اسم اللعبة:

زِدِ يَدِي / زِدِينِيْفَرِي...



ادوات اللعب: فضاء مفتوح (ملعب ..) – مجموعتين من الأطفال (5≠5) – مرمى بطول 6 امتار .

هدف اللعبة: الفريق A يعترض الفريق B . أما الفريق B يحاول اختراق المرمى.

مراحل اللعبة: بعد إجراء القرعة ، نحدد الفريق الحارس المرمى و الفريق المهاجم لنفس المرمى .الفريق المهاجم يستعمل مجموعة من الحيل لاختراق مرمى الفريق الحارس للمرمى (مثل ارتداء جلباب الام أو جلباب الأب - تغيير الملابس لمباغثة الحراس – حمل وصلة الخبز أو قفة الخضر ...).

- عندما تخترق المرمى و لو من طرف مهاجم واحد كل "المسجونين" يطلق سراحهم و تبدأ اللعبة من جديد .

ملحوظة: هذه اللعبة كنا نلعبها بالخصوص خلال شهر رمضان أثناء الليل ، أحيانا تستمر لعدة ايام .

اسم اللعبة:

حابة



ادوات اللعب: نحتاج لفضاء له حدود (حديقة – ساحة 20

متر 20× متر... الخ) + مجموعة أطفال (4 أو أكثر)

هدف اللعبة: طفل متطوع يقوم بملاحقة باقي الاطفال
للمس رأس أحدهم.

مراحل اللعبة:

- بعد اجراء القرعة نحدد المتطوع الذي سيلاحقنا ،
أما باقي الأطفال ينتشرون داخل مكان اللعب
لتجنب أن يلمس احدهم .
- الطفل الذي لمس المتطوع رأسه يصبح متطوعا
بدوره ...الخ
- تستمر اللعبة الى غاية بقاء شخص واحد لم يُلمَسْ
رأسه .

ملحوظة: بما ان هذه اللعبة لا تحتاج لأدوات خاصة
فيمكن ممارستها في جميع الاماكن و الاوقات . (أثناء
الاستراحة – للتنشيط في المخيمات..).

****** و هناك أنواع أخرى مشتقة من لعبة حابة : (1 –
كلعبة حابة ألوان) أي المتطوع يذكر لون معين و باقي
الأطفال بسرعة يتوجهون نحو مكان اللون المذكور للمس
قبل أن يلاحقهم المتطوع للمس أحدهم .

(2)- كذلك هناك حابة معادن (نذكر اسم معدن كالحديد أو

البلاستيك...أو الخشب) نفس القانون السابق للألوان .

(3)- كما يمكن و ضع حروف في أماكن مختلفة و نذكر

حرف معين لكي يتوجه إليه باقي الأطفال قبل أن يُلمَسَ

أحدهم من طرف المتطوعإلخ

اسم اللعبة:

هز البوطة حط البوطة



ادوات اللعب : نحتاج للاعبين و مساحة

هدف اللعبة: أحمل صديقي و يحملني بدوره.

مراحل اللعبة:

- طفلين لهم تقريبا نفس الوزن :
- يضعان الظهر على الظهر.
- يمسكان بعضهم ببعض بتشابك الذراعين (كما في الصورة)
- كل شخص يرفع صديقه فوق ظهره.

ملحوظة: تنمي هذه اللعبة مجموعة من المهارات نذكر من بينها المهارات البدنية تجعل الشخص قادرا على حمل الأثقال بطريقة سليمة و يحس بتقدير للذات ... الخ

اسم اللعبة:

شيرة



ادوات اللعب : عصى لكل لمشارك (بطول 60 سم)

+ حفرة (قطرها 50 سم) داخل دائرة (قطرها حوالي

12 متر) + كرة مصنوعة من الاعشاب .

هدف اللعبة : ادخال الكرة داخل الحفرة .

مراحل اللعبة:

- فريقين (مثالا 4 ضد 4) يقفان على حافة الدائرة الكبرى .

- بمجرد الفريق المتطوع يضرب الكرة اتجاه الحفرة ، الفريق المنافس يعترض مسار الكرة و بدوره يبحث على ادخال الكرة الى الحفرة .

- تحسب نقطة لصالح الفريق الذي ادخل الكرة للحفرة .

- الفريق الذي حصل على 5 نقط قبل الفريق الخصم يعد منتصرا .

- الفريق المنتصر يحكم على الفريق المنهزم بفعل عمل معين ، ثم نشرع في جولة اخرى .

ملحوظة: طريقة لعب هذه اللعبة تختلف من منطقة إلى

أخرى (مثلا فريق يحاول ادخال الكرة داخل الحفرة و

الفريق الآخر يحاول اخراج الكرة الى خارج الدائرة
الكبرى

اسم اللعبة:

التزحلق / الزليقة



ادوات اللعب : منحدر (تل ، عقبة او صنع منحدر من خشب...الخ) + انية للجلوس فوقها (ورق مقوى ، بلاستيك..)

هدف اللعبة : الانزلاق على سطح المنحدر .

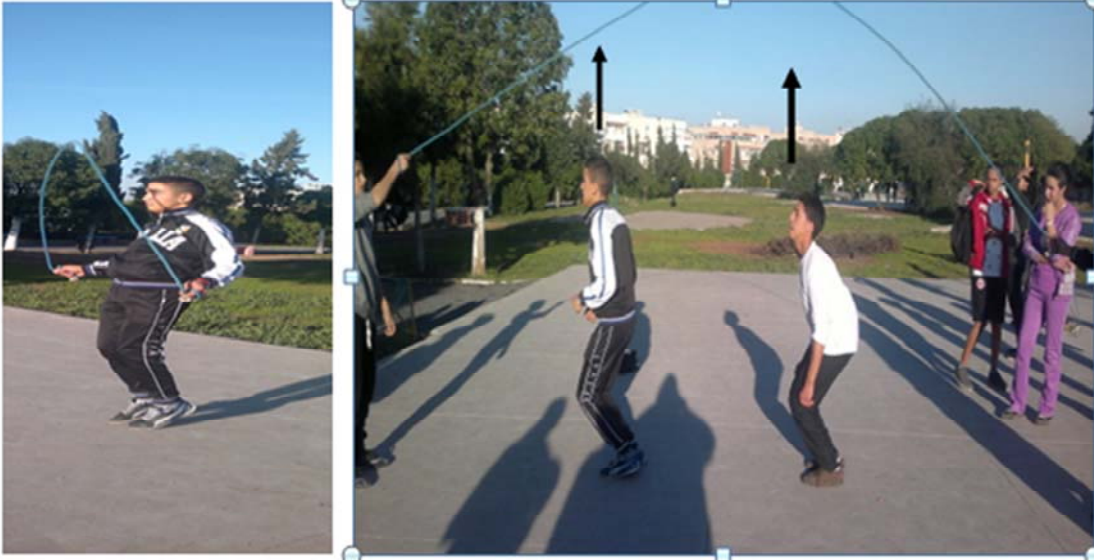
مراحل اللعبة:

- على سفح منحدر (يمكن أن يكون مبللا) نجلس فوق الانية (كرطون ، أو بلاستيك..) و نترحلق على المنحدر.
- كما يمكن التنافس مع مجموعة من الاطفال لنحدد الافضل من بينهم .

ملحوظة: يكتسب الطفل مجموعة من المهارات نذكر من بينها مهارة الاحتفاظ على التوازن رغم المنحدر ، تحدي الذات و الخوف ثم الاستمتاع رغم بساطة اللعبة و الادوات .

اسم اللعبة:

القفز على الحبل



ادوات اللعب : صنع حبل من الدوم أو شرائه من السوق+ مكان اللعب مسطح.

هدف اللعبة : القفز على الحبل (فرديا أو جماعيا) دون لمسه .

مراحل اللعبة:

- نحدد طول الحبل (كلما كان العدد كبير كلما زاد طول الحبل).

- الصورة اليسرى :بعد مسك الحبل من الاطراف
اقوم بتمرير الجهة الوسطى للحبل بين سطح
الارض و الاقدام و ذلك للحصول على اكبر عدد
للفات .

- الصورة اليمنى :بطريقة جماعية (مشاركين في
الوسط و مشاركين يقومان بلف الحبل ، بحركة
دائرية حول المشاركين الموجودين بالوسط.

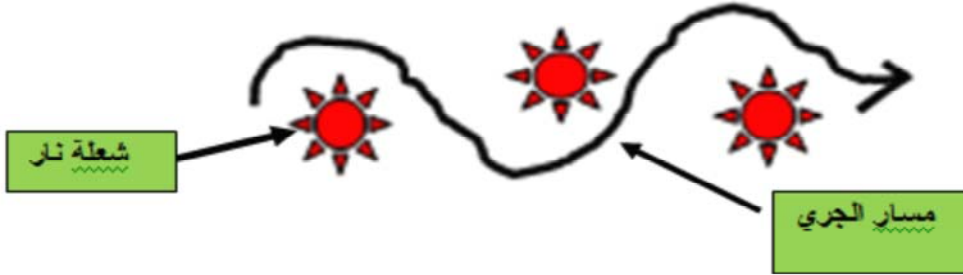
- في كلتا الحالتين (فرديا أو جماعيا) نتجنب عرقلة
مرور الحبل من تحت الاقدام.وعندما نفشل نعطي
الفرصة للمشاركين الاخرين.

ملحوظة: (يمكن أن يشارك في هذه اللعبة ،الكبار و الصغار كما ان
عدد المشاركين غير محدود) .

*من فوائد هذه اللعبة :تعلم التنسيق بين مجموعة من
الحركات و الاعضاء،تنمية عضلات الساقين ،العمل
داخل المجموعة لإنجاح مشروع مُوحد ثم تقبل ملاحظات
الأصدقاء ...إلخ

اسم اللعبة:

لعبة عاشورة (شعالة)



ادوات اللعب : إطار عجلات السيارات او كومة من الحطب +
مجموعة من الأطفال .

هدف اللعبة : محاولة المرور بسرعة بين الاطارات المشتعلة
دون لمس النار .

مراحل اللعبة:

- وضع الاطارات وترك نفس المسافة بينهم .
- اشعال النار في الإطارات .
- محاولة المرور بين الإطارات بأكبر سرعة ممكنة .

ملحوظة:

- تلعب هذه اللعبة بالخصوص اثناء الليل .
 - كما يمكن إشعال النار في إطار واحد و نحاول القفز فوقه .
 - كلما تمكن المشاركون من القفز نقوم بإضافة اطار ثاني
-إلخ

*** (نذكر أن هذه اللعبة تكسب الطفل مهارة الثقة في النفس و معرفة كيفية تجاوز الخطر ، كما تصبح النار تشكل وسيلة استمتاع عوض ان تبقى مصدر ازعاج وبالتالي في حالة اشتعال النار في مكان ما نحسن التصرف...إلخ)

اسم اللعبة:

المصارعة / التعابيز



أدوات اللعب :

رسم دائرة بقطر 3 أمتار

هدف اللعبة :

إخراج المصارع الخصم من الدائرة .

مراحل اللعبة:

- التشابك مع الخصم بالأذرع (الصورة)
- دفع الخصم لإخراجه من الدائرة .
- تجنب الضرب أو قبض عنق الخصم .
- متابعة مسك الخصم رغم إخراجه من الدائرة حتى لا يصاب بأذى.

ملحوظة:

- اللعبة تنمي تقنيات المصارعة و زرع الثقة في النفس رغم الوقوع في وضعية توتر .
- اكتساب استراتيجيات للكشف عن مكامن ضعف الخصم و استثمار مكامن القوة الذاتية .
- اختبار القدرات الذاتية و معرفة حدودها .
- تقوية الموارد النفسية الحركية و الفكرية لبلوغ أهداف معينة ...إلخ

اسم اللعبة:

غميضة أو "دجاجة عمية"



ادوات اللعب : منديل من ثوب و مجموعة من

المشاركين (العدد غير محدود) + المكان محدود (مثلا 6 أمتار x 6

م).

هدف اللعبة : -المتطوع (محجوب العينين) يحاول لمس الأطفال الذين يحومون من حوله .

- باقي الاطفال يحومون حول "الدجاجة أي معسوب العينين " ويصدرون أصواتا لإزعاجه .

مراحل اللعبة:

- بعد تحديد المتطوع بواسطة القرعة،نقوم بلف منديل حول عينا المتطوع .

- المتطوع يحاول لمس باقي المشاركين ،

- في حين باقي المشاركين يحومون حول "الدجاجة " مع لمسها أو إصدار أصوات لتظليل الدجاجة .

- بمجرد ان تلمس الدجاجة أي شخص ،فهذا الاخير يحل محلها و تتحول الدجاجة الى مشارك الى حر.

ملحوظة 1 :

- تنمي هذه اللعبة مهارة الانصات و استباق حركات الآخر .

- كذلك تنمي تقبل مختلف الادوار كما هو الشأن في الحياة العامة.

- تنمي روح الاستمتاع بالزمن و المكان داخل المجموعة .

ملحوظة 2: كما يمكن للمشاركين أن يصطفوا امام المتطوع

" أي الدجاجة " و هذا الأخير أي المتطوع يحاول الكشف عن أسماء المتطوعين بواسطة اللمس ...إلخ

** حسب الاجتهاد يمكن تغيير او إدخال بعض التعديلات على اللعبة ..

اسم اللعبة:

زَمَزَم



ادوات اللعب : اواني شخصية لنقل الماء (سطل ،قنينة،
نفاخة .. إلخ)

هدف اللعبة : رش و إفراغ الماء على الآخرين و تجنب أن تُرش و تُبلل بالماء.

مراحل اللعبة:

- ملأ اواني شخصية بالماء .
 - سواء فريق ضد فريق أو بطريقة فردية نقوم بإفراغ الماء على الخصم و نتجنب ان يفرغ الماء علينا .
 - الشخص الذي لم يُفرغ الماء عليه يعد فائزا .
- ملحوظة:** تلعب هذه اللعبة بالخصوص بمناسبة يوم عاشوراء . كما يمكن ان تلعب في جميع الاوقات خاصة اذا كان الجو مشمساً .
- تنمي هذه اللعبة مهارة استباق حركات الخصم واتخاذ القرار في الوقت المناسب كالتوقف أو التحرك ... إلخ

- كل سكان الحي يمكنهم مشاركة الأطفال (زرع المحبة بين الكبار و الصغار)

اسم اللعبة:

السَّيْعُ بُو لُبَّطَيْنْ



ادوات اللعب : مجموعة من جلد الخرفان + قناع للوجه
+ قوائم الخروف .

هدف اللعبة : الاحتفال بأجواء عيد الأضحى + صنع
احسن قناع بالحي .

مراحل اللعبة:

- صنع كسوة الأسد "السبع " كما هو في الصورة.
- التجوال عبر شوارع الحي .
- إفزع الأطفال الصغار و طرق ابواب البيوت
لمباركة عيد الأضحى ثم طلب لغواشُرْ (أي بعض
الدرهم أو قطع من السكر أو قطع من اللحم
....إلخ
- بعد الانتهاء من التجوال و جمع ما يكفي من
الهدايا و التبرعات ،يقوم المشاركون بتنظيم مأدبة
عشاء أو غداء و يستدعون كل السكان للاحتفال و
ترديد أغاني شعبية وقراءة القرآن ليبارك الله لهم
في صداقتهم .

ملحوظة: في الغالب تقام الجولة أثناء الليل حتى لا تكشف تفاصيل كسوة الأسد "السبع" .

كما تنمي في الأطفال القدرة على الإبداع و خلق أنشطة ترفه على الجميع و تزرع روح التعاون بين السكان .

- بالإضافة إلى هذا يتعلم الأطفال فن الطبخ ...إلخ

اسم اللعبة:

الكبش / الحولي أو العربة



ادوات اللعب : جسم المشارك + مساحة اللعب (5م

5م×)

هدف اللعبة : كما هو في الصورة شخص يمثل الكبش و الآخر يمثل صاحب الكبش .

مراحل اللعبة:

- نحدد الأدوار (كبش أو صاحبه).
- الكبش يتكى على كفيه و الطفل الآخر يرفع الكبش من رجليه .
- بعد رفع الكبش من رجليه هذا الاخير يبدأ التحرك إلى الأمام.
- سرعة التحرك تختلف من شخص لآخر .

تعديل اللعبة :

- إجراء إقصائيات لتحديد البطل النهائي .
- حمل حمولة معينة فوق ظهر "الكبش" والانتقال من مكان إلى مكان آخر في وقت وجيز ..

- كل مؤطر يمكنه إدخال التعديل المناسب لجعل
العبة أصعب أو اسهل مع الاحتفاظ بجوهر
العبة..



ملحوظة:

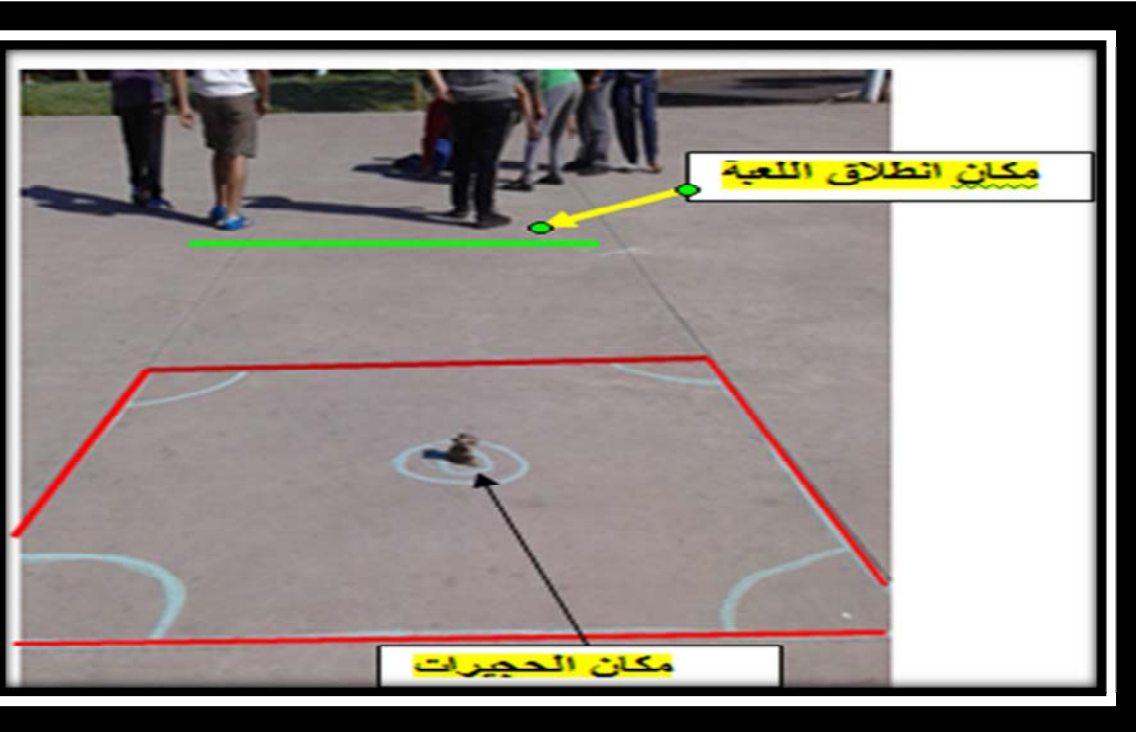
*يمكن التنافس مع مجموعة أخرى من المشاركين
(نحدد خط الانطلاق و خط الوصول) .

***كما يمكن إجراء اللعبة في اتجاه عقبة .**

***كما يمكن تغيير أرضية اللعب (أرضية مبللة ، أرضية
موضوعة بها مجموعة من الحواجز ... إلخ)**

اسم اللعبة:

لَفَيْتَشْ أَوْ الْأَحْجَارْ



ادوات اللعب : مساحة مسطحة لرسم مربع اللعبة + 5
حُجَيْرَاتْ مسطحة أو 5 أغطية لقنينات الماء + كرة
متوسطة الحجم (أو قنينة بلاستيك) +مجموعتين من
الأطفال (مثلا 3 ضد 3) .

هدف اللعبة : وضع الحُجَيْرَات الخمس كل واحدة في زاوية و الخامسة في الدائرة الوسطى .

مراحل اللعبة:

- بعد تحديد الفريق الذي سيرمي بالكرة ،الكل يقف خلف خط الانطلاق .

- مثلا الفريق A حينما يرمي بالكرة اتجاه الحجيرات :

- (1- إذا أسقط الحُجَيْرَات يهرب بعيدا و الفريق B يلتقط الكرة لرمي الفريق A، في حين الفريق A يحاول تجنب ذلك لكي يتوجه نحو المربع لوضع كل حجرة في الأماكن الخمس . (انظر إلى الصورة) .

- (2- أما إذا لم يتمكن من ذلك (أي الفريق A) فالفريق B يهرب و الفريق A يطارده .

ملحوظة:



- نحصل على نقطة كلما توفقتنا في دورنا كمُطاردين أو مطاردين .
- تنمي هذه اللعبة القدرة على التدقيق في التصويب لإصابة الهدف .
- التكتل و التعاون مع المجموعة لتحقيق مشروع موحد .
- تقبل النتائج في الحياة و محاولة تجنب السلبي منها .
- القدرة على إنجاز أشكال هندسية بأدوات طبيعية ... إلخ

اسم اللعبة: هيه hih



ادوات اللعب : رسم دائرة بقطر 3 امتار، يتوسطها

متطوع (الصورة)

هدف اللعبة : إصابة المشاركين بركلة أو لمسة يد .

مراحل اللعبة:

- المتطوع يأخذ مكانه وسط دائرة المشاركين .
- المتطوع يحاول لمس أو ضرب المشاركين برجله أو بيده .

- في حين المشاركون من حدود الدائرة يحاولون ضرب او لمس المتطوع (الصورة) مع إصدار كلمة هيه هيه هيه لإرباك المتطوع .

ملحوظة:

- نتعلم مهارة استعمال حركات اليدين و الرجلين .
- تقبل قانون اللعبة أو القانون بصفة عامة .
- استباق حركات الآخر .
- تعلم السرعة في الأداء .
- تقبل مختلف الأدوار (كمتطوع في الوسط أو مشارك بالمحيط) .

اسم اللعبة:

القفز (على البرك المائية = الضايات)



ادوات اللعب : مكان حيث توجد ضايات أي برك مائية

هدف اللعبة : القفز فوق البرك المائية .

مراحل اللعبة:

- نتوجه إلى مكان تتواجد به برك مائية بوفرة .
 - بين مجموعة من المشاركين نحاول البدء بالقفز فوق البرك الصغيرة الحجم ثم بعدها نتحول إلى البرك الأكبر حجما .
 - الشخص الذي اجتازه البركة هو الذي له الحق في الانتقال إلى البركة الأكبر .
- ملحوظة:** بمجرد ما نقفز يتولد لدينا الإحساس بالفرح و السعادة و كأننا نطير كالعصافير .
- نكتسب مهارة التنسيق بين جميع أطراف الجسم .
 - ننمي روح التحدي و محاربة التردد في اتخاذ القرارات .
 - نحتك مع مكونات الطبيعة (كالحفر ،البرك المائية،..)

- بالإضافة إلى اكتساب تقنيات مواجهة الخطر بكل ثقة و جرأة (كالقفز على النار مثلا ... إلخ)



اسم اللعبة:

النك NNOG



ادوات اللعب : رسم مربع يتكون من م مجموعة من
المربعات (انظر للصورة) + قضيب معدني لكل مشارك.

هدف اللعبة : تثبيت القضيب المعدني في أكبر عدد ممكن من المربعات

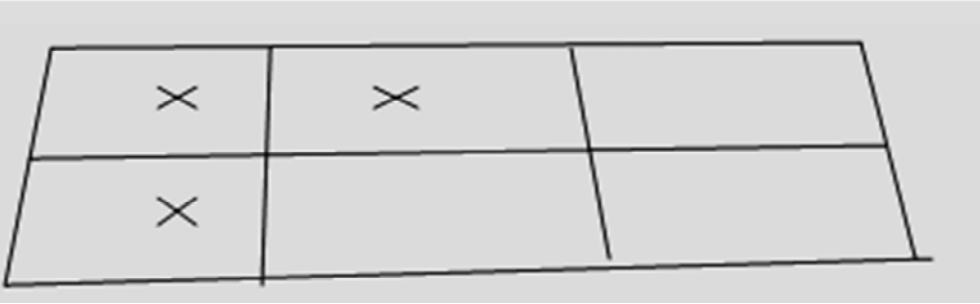


مراحل اللعبة:

- اختيار علامة لكل لاعب (مثلا : x و 0) إذا كان عدد المشاركين اثنين .
- بعد القرعة ،اللاعب الأول يحاول تثبيت المسمار المعدني في اكبر عدد من الخانات . (بعد كل عملية ناجحة يضع علامة في مكان التثبيت) ثم يتابع اللعب .
- عندما نطأ بمنح الفرصة للاعب الثانيليقوم بنفس العملية مع وضع علامته الخاصة به في الخانة .

- في حالة تم التثبيت في خانة سبق أن وضعت بها علامة نقوم بمسح تلك العلامة و نتابع اللعب حتى تُملاً جميع الخانات .
- أما إذا تم التثبيت بين خانتين فنضع علامتين في الخانتين إذا كانتا فارغتين أو نمسح العلامتين إذا كانت بهن علامتين .

ملحوظة:



نوع آخر من نفس اللعبة مع قذف القضيب من وراء الخط الأحمر (الخط على بعد 1 متر من المستطيل) ضلع كل خانة حوالي 60 سنتمتر . مع العمل بنفس قاعدة اللعبة السابقة .

نذكر أن هذه اللعبة تلعب بالخصوص خلال فصل الربيع
حيث تكون الأرض رطبة .

**** نتعلم من خلال هذه اللعبة مهارة التركيز و الدقة في
التصويب .**

**** ابتكار تقنيات خاصة بكل لاعب .**

**** التكيف مع طبيعة كل تربة .**

**** توجيه أدوات معينة حيث نريد مثلا في حالة التعرض
للمهاجمة من طرف حيوان ..إلخ**

اسم اللعبة:

حَجِيرَة أَوْ ذَرِيكُشْ



أدوات اللعب : لكل مشارك حجرة + ثم نضع حجرة

كبيرة أمام خط الإنطلاقة + فريقين مثلا (3 ضد 3).

هدف اللعبة : رمي الحجرة الكبيرة بالحجرة الصغيرة .

مراحل اللعبة:

- تعيين الفريق الذي سيبدأ اللعب .
- المشارك الأول يرمي الحجرة الكبيرة : إذا أصابها يترك الفرصة للاعب الثاني من الفريق الخصم و إذا لم يتوفق يليه زميله لأخذ المبادرة ثم اللاعب الثالث إذا استعصى الأمر على الثاني.
- بمجرد أن ينجح أحد المشاركين نمر إلى الفريق الموالي .
- ** الفريق الذي توفق في أكبر عدد من الضربات هو الفائز .
- نحكم على الفريق المنهزم بحملنا فوق ظهورهم و نعيد اللعب من خط الانطلاق لنرمي الحجرة الكبيرة: إذا فشل أحد اللاعبين في التسديد أي "الرمي" ينسحب ويستمر اللعب إلى أن يفشل كل المشاركين الراكبين .



- ملحوظة:-

- تنمي اللعبة مهارة التسديد والتنسيق بين الرؤية و الحركة .

- تقبل القانون و الدفاع عنه .

- تقبل النقد و مساعدة الآخر ... كذلك الاجتهاد من أجل الظفر بالمكافأة

اسم اللعبة:

غَمَلَة



ادوات اللعب : قبضة عشب أو قنينة بلاستيك أو كرة متوسطة الحجم + ساحة لعب.

هدف اللعبة : إصابة أحد المشاركين بالكرة .

مراحل اللعبة:

- تحديد أحد المتطوعين بواسطة القرعة .

- حامل الكرة يتعقب المشاركين الفارين لكي يرميهم بالكرة .

- الفارون يتجنبون الإصابة بالكرة .

- الشخص الذي يصاب بالكرة يتحول إلى مُطارِدٍ في حين المطارد يلتحق بباقي الفارينإلخ

تعديل اللعبة :

(1)- يمكن أن يلعب فريق ضد فريق أي فريق مطارد و فريق مطارد ، و كل خصم أصيب بالكرة يُقصى من اللعبة و تستمر المطاردة إلى غاية إصابة كل لاعبي الفريق الخصم .

(2)- كما يمكن وضع علامة وسط الملعب (علامة التحرير) إذا ما لمسها أصحاب المشارك المقصي ، هذا الأخير يصبح حرا .

(3)- كما يمكن تعقيد اللعبة بتحديد زمن المطاردة وحصره مثلا في (4 دقائق) ..إلخ

(4)- و هناك لعبة غملة بالأرجل (أي عوض رمي المشاركين باليد نرميهم بالأرجل)

ملحوظة:

- يكتسب الطفل مهارات جسدية ،فكرية و أخرى اجتماعية ...إلخ
- بالإضافة إلى اكتساب مهارة التصويب و مهارة المراوغة .
- التخطيط للوصول إلى هدف معين داخل الجماعة و كذلك استثمار مكتسبات سابقة ...إلخ

اسم اللعبة:

عَمود السِّلْك / سَبْسِبوت / تَشِيكا بُوريكا



أدوات اللعب :

عمود أو شجرة أو شيء للاتكاء عليه كما في الصورة .

هدف اللعبة :

القفز بالتتالي من أجل الجلوس فوق ظهر أحد أعضاء الفريق المُنحني

" لا ننسى أن نترك المكان للأصدقاء التاليين " (الصورة).

مراحل اللعبة:

- بعد إجراء القرعة نحدد الفريق الذي سيقفز A و

الفريق الذي سينحني متماسكا فيما بينه B .

- الفريق A واحد تلو الآخر بعد الركض يقفز من

أجل النزول فوق ظهر الفريق B .

- الفريق A كل محاولة قفز فاشلة يقصى صاحبها .

- الفريق B عليه أن يظل متماسكا و إلا ستمنح

نقطة للفريق A عقب كل تفكك .

- نحسب كم من لاعب من فريق A استطاع

الجلوس فوق ظهر الفريق B .

- ثم نعطي الفرصة للفريق B كي يقفز... إلخ

تعديل اللعبة : يمكن الزيادة في العدد أو تخفيضه .كلما

ازداد العدد ازدادت الصعوبة على الفريق الذي سيقفز .

ملحوظة: تعمل هذه اللعبة على :

- تقوية عضلات الساقين

-اكتساب مهارة التوازن خلال الإقلاع و النزول .

- تحدي الخوف و التردد مع الأخذ بعين الاعتبار

الإمكانات الذاتية .

- تحويل سرعة الجري إلى قوة طيران .

- وضع استراتيجية لتحقيق الهدف الجماعي ... إلخ

- تقوية عضلات الظهر...

اسم اللعبة:

القفز (الكبش)



أدوات اللعب :

- مساحة مسطحة خالية من الأخطار .

هدف اللعبة :

- القفز فوق ظهر الكباش دون لمسه بالساقين والنزول إلى الأمام متوازنا .

مراحل اللعبة:

- كما تظهر الصورة :
- مشارك ينحني و الآخر يركض في اتجاه هذا الأخير.
- يضع يديه على ظهر "الكبش" أي المنحني .
- الساقين متجهين إلى الخارج .
- ثم يهبط على الأرض محتفظا على توازنه .
- إذا كان عدد الأكباش أكثر من واحد نستمر في القفز .

- عندما نمر فوق جميع الأكباش ، نتحول إلى كبش
لتستمر اللعبة بنفس عدد الأكباش .

تعديل اللعبة :

- يمكن اللعب بين اثنين يتبادلان الأدوار : أي كبش
- قافز - كبش.. قافز..
- يمكن التباري ضد فريق آخر : نلعب الدورين (قفز
ثم انحناء)

ملحوظة:

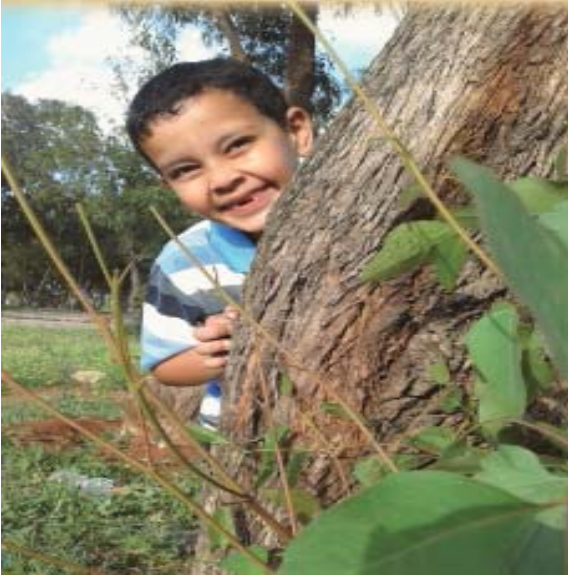
- في الشق الحركي :تنمي اللعبة عضلات الساقين
و الفخذين + مهارة الجري + و تحسين وظيفة
الأعضاء الداخلية للجسم .
- الشق المعرفي : تنمي اللعبة مهارة التنسيق بين
مجموعة من الحركات + تعلم تقنيات القفز +
التأقلم مع كل وضعية (كبش صغير / كبش
كبير..)

- الشق الوجداني : التفاعل مع المحيط و مع الآخر

+ التحدي + التواصل +التعاون + الاستمتاع..

اسم اللعبة:

الاختباء / خَيْزُون / كاش كاش / القط و الفئران



أدوات اللعب :

- مكان تتواجد به مجموعة من الحواجز (أشجار ، غرف ، طاولات ، أعمدة ...) + علامة النجاة (في البداية يقف بجانبها المتطوع أي "القط ") .

هدف اللعبة :

- الإختباء بشكل يصعب الكشف عنك .

مراحل اللعبة:

- اختيار مكان يتوفر على حواجز مثل ساحة المدرسة أو حديقة ..
- تحديد متطوع (المفتش)
- بعد أن يعطي المتطوع إشارة الانطلاقة و ذلك بعده للأرقام مثلا من واحد إلى 5 (1- 2 - 3- 4- 5) بصوت مرتفع .
- باقي المشاركين يبحثون عن أماكن للاختباء .
- المتطوع يبدأ البحث عنهم .

- كلما عثر "القط" على أحد الفئران يذكر اسم
المكتشف عنه مع الإسراع لوضع يده على علامة
النجاة.

- إذا ما وصل الفأر إلى علامة النجاة قبل القط، له
الحق في متابعة لعب دور الفأر في الجولة الموالية.

تعديل اللعبة :

- بطريقة جماعية فريق ضد فريق : فريق يختبئ
وفريق يفتش بعد أن تعطى الانطلاقة للاختباء .
كلما وضع أحد المختبئين يده على علامة النجاة
يُحرر جميع أصدقائه ، و تستمر اللعبة على غاية
الكشف عن جميع المختبئين .

ملحوظة :

من خلال ممارسة هذه اللعبة نكتسب عدة مهارات من
بينها :

- تحليل مجموعة من الصور و المشاكل واتخاذ القرار الصائب .
- القدرة على انتقاء مكان الاختباء المناسب لتجنب اللعب أو تجنب خطر ما .
- تنمية ردة الفعل لنجاح في مهمة ما (الوصول إلى علامة النجاة)
- تقبل جميع الأدوار داخل الجماعة .
- تنمية الذكاءات الخاصة باللعبة و المحيط ...إلخ

اسم اللعبة:

الدریجة أو الدور أو العجلة



أدوات اللعب : إطار حديدي أو بلاستيكي بقطر 50

سنتمتر + قضيب معدني بطول 50 سم "الصورة"

هدف اللعبة :

بواسطة الرأس الامامي للقضيب على شكل حرف الياء
نقوم بدرجة العجلة .

مراحل اللعبة:

- تهيئ القضيبي
- تهيئ الإطار في الغالب يؤخذ من عجلة الدراجة الهوائية أو النارية.
- بعد التمرن نقوم بدحرجة العجلة بواسطة القضيبي.

تعديل اللعبة :

- 1- نقطع مسافة معينة مع دحرجة العجلة بشكل فردي للاستمتاع أو الذهاب إلى السوق لشراء بعض الحاجيات.
- 2- أو بشكل جماعي ، نتبارى من أجل الوصول قبل الخصم إلى خط الوصول .
- 3- نقوم بوضع حواجز و علامات ، أي رسم مسار معين علينا اجتيازه للظفر بالجائزة.

- 4- يمكن دحرجة العجلة بدون استعمال القضيب

....الخ

ملحوظة :

- هذه اللعبة تعطي الانطباع بسياسة دراجة نارية أو سيارة .

- تدفع الطفل لقطع مسافة طويلة دون المبالاة بطول الطريق .

- اكتساب مهارة التركيز و تحليل عوائق المحيط دون الاصطدام بها .

- تعلم المبادئ الأولية للسياسة المستقبلية .

- تنمية مهارة الصناعة اليدوية اعتمادا على الذات .

- بالإضافة إلى ما له علاقة بالقدرات البدنية و النفسية و الفكرية .

اسم اللعبة:

البي / الكريات



أدوات اللعب :

- لكل مشارك مجموعة من الكُوَيْرَات (البي = كرة
- جد صغيرة من الزجاج او الحديد ..) + رسم مكان
- اللعب .

هدف اللعبة :

- قذف مجموعة من الكويرات بالكُوَيْرَة الشخصية .

اللعبة:

مراحل

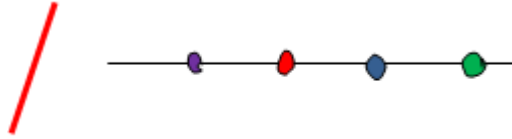


- وضع الكويرات على حافة الدائرة التي بعد عن خط الانطلاق بحوالي 4 امتار .
- القرعة تجرى برمي الكرة الشخصية انطلاقا من الدائرة إلى خط الانطلاقة .(صاحب اقرب كويرة للخط هو الذي سيبدأ اللعب ..)
- الرمية الأولى توجه من الخط نحو الدائرة ، مع وضع اليد التي تحمل الكويرة فوق الخط.
- إذا أصاب اللاعب إحدى الكويرات يستمر في اللعب حتى يفشل في التصويب (بعد الفشل يحتفظ بكرته في مكان توقفها) .
- ثم نمر إلى المشارك الثاني ثم الثالث ..لكي نعود بعد محاولة الجميع ، إلى اللاعب الأول في حالة إذا ما بقيت كويرات على الدائرة .

- أحيانا المشاركون الأول يظفر بجميع الكويرات دون ترك أي كويرة للاعبين الآخرين .

تعديل اللعبة :

- لتعقيد اللعبة ، يمكننا قذف كويرة اللاعبين الذين بحوزتهم كويرات قد فازوا بها .
- عوض وضع الكويرات على الدائرة ، نضع الكويرات على خط متعامد مع خط الانطلاقة ،



- هناك **بي الطريق** (نحاول المرور بين خطين ملتويين لبلوغ النهاية قبل الآخر)
- كما يمكن لشخص و ضع عدد من الكويرات (مثلا 6 كويرات) على بعد 6 أمتار من خط الانطلاقة ، ويستدعي باقي المشاركين للتسديد نحو هذه المجموعة (من أصاب المجموعة يضفر بها و

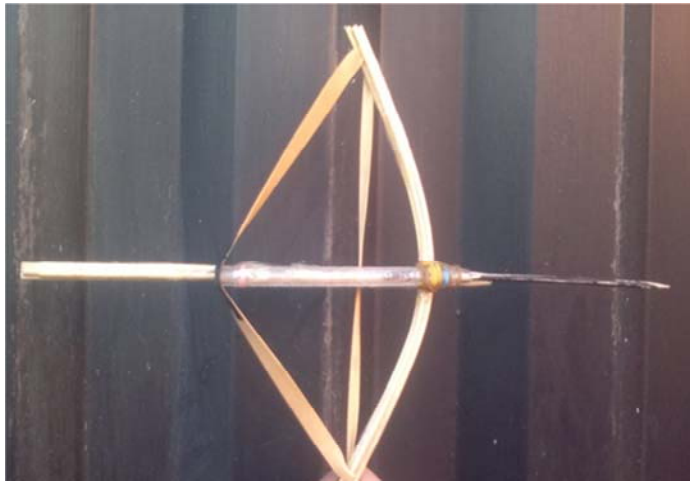
من فشل يعطي لصاحب المجموعة مثلا 2 كويرات
.....إلخ .

ملحوظة: هذه اللعبة بالإضافة إلى المهارات العامة
تتمى:

- مهارة الدقة في التصويب.
- مهارة التحكم في حركة الأصابع .
- التناغم بين الحركة واتخاذ القرارات .
- تنمية روح التحدي و اكتساب تقنيات خاصة
بالعبة...إلخ

اسم اللعبة:

النِّبالُ / الرمح



أدوات اللعب :

- عود القصب + مطاط

هدف اللعبة :

- تسديد الرمح لإصابة هدف معين .

مراحل اللعبة:

- تفريغ القسبة من الداخل (الطول 30 سنتمتر)
- صناعة القوس من خشب القصب (اللين أي مرن
(طول 40 سم)
- تثبيت المطاط على أطراف عصي القوس .
- صناعة الرمح (النبل) طوله 35 سم .
- تثبيت القسبة الفارغة من الداخل متعامدة مع
القوس (الصورة)
- لتجنب الخطر نثبت قطعة من المطاط على طرف
الرمح .

- ثم نضع علامة على بعد مثلا 6 أمتار و نصب اتجاهها لنحدد البطل .

تعديل اللعبة :

- على بعد مسافة معينة ، نضع أشياء مختلفة الحجم .
- نغير المسافة (3م – 4 م – 5 م)
- نسدد نحو هدف معين بطريقة غير مباشرة (مسار الرمح دائري)
- نسدد مع التحرك

ملحوظة:

- تنمي اللعبة مهارة ابتكار الأشياء اعتمادا على النفس .
- التعلم بالاستفادة من تجارب الآخرين .
- الدقة في الحركة .
- تحريك العضو المناسب لإنجاح عملية ما .

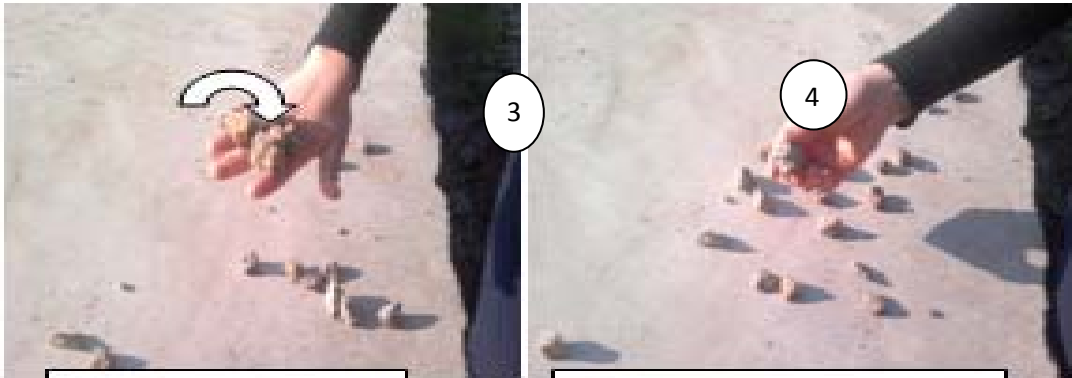
- التركيز و تفادي المشوشات المحيطية.
- استثمار تعلمات سابقة لإنجاح المشروع الحالي .

اسم اللعبة:

مالة " القيش "



Bien Placer les pierres dans la paume de la main avant de commencer



أدوات اللعب :

- مجموعة من الحجرة قياس (فولة) مثلا 6 أحجار لكل مشارك + المكان مسطح + المشاركون حسب اختيار العدد .

هدف اللعبة :

- القيام بمجموعة من الحركات لإعادة التقاط حجرة من فوق سطح الأرض .

مراحل اللعبة:

- مثلا لدينا طفلين :
- (حسب القرعة = نضع جميع الحجيرات فوق كف اليد و نقدف بها إلى الأعلى (علو 40 سم) ثم نعيد حصرها فوق ظهر نفس اليد كي نرجح الكفة للذي حصر أكبر عدد) .

- المشارك الأول : يضع مجموع الحجرة بين كفيه
ثم يرمي بها للأعلى (40 سم تقريبا) وبسرعة
يحصرها فوق كف يد واحدة .
- يحتفظ بما حصر فوق ظهر يده و يتخلص من
الباقى.
- ثم يضع ما احتفظ به على الأرض .
- يأخذ حجرة حسب الاختيار .
- يقذف بها إلى الأعلى ثم ،بنفس اليد يلتقط حجرة
من بين الأحجار المطروحة على الأرض ، ثم يعود
مرة أخرى لالتقاط تلك الحجرة التي رمى بها إلى
الأعلى .
- يستمر المشارك في العملية لالتقاط جميع الاحجار
الموجودة فوق الأرض .
- إذا نجح في التقاط جميع الأحجار (واحد تلوى
الأخرى) نمرى لالتقاط 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2
ثم نمر لالتقاط 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 ثم 6 -

6 ثم مجموع الاحجار التي كانت موجودة على

سطح رقعة اللعب .

- إذا أخطأ المشارك في مرحلة ما تمنح الفرصة

للاعب الآخر .

- عندما نعود لمتابعة اللعب نستمر من حيث أخطأنا

المرة السابقة .

- وهكذا نتابع اللعب ...

تعديل اللعبة :

- لتعقيد اللعبة ، نفرض على بعضنا القيام بعملية

أكثر صعوبة (مثلا لعبة الكراج GARAGE أو

القنطرة : نرمي بالحجرة (الأم) و نعود لتمير

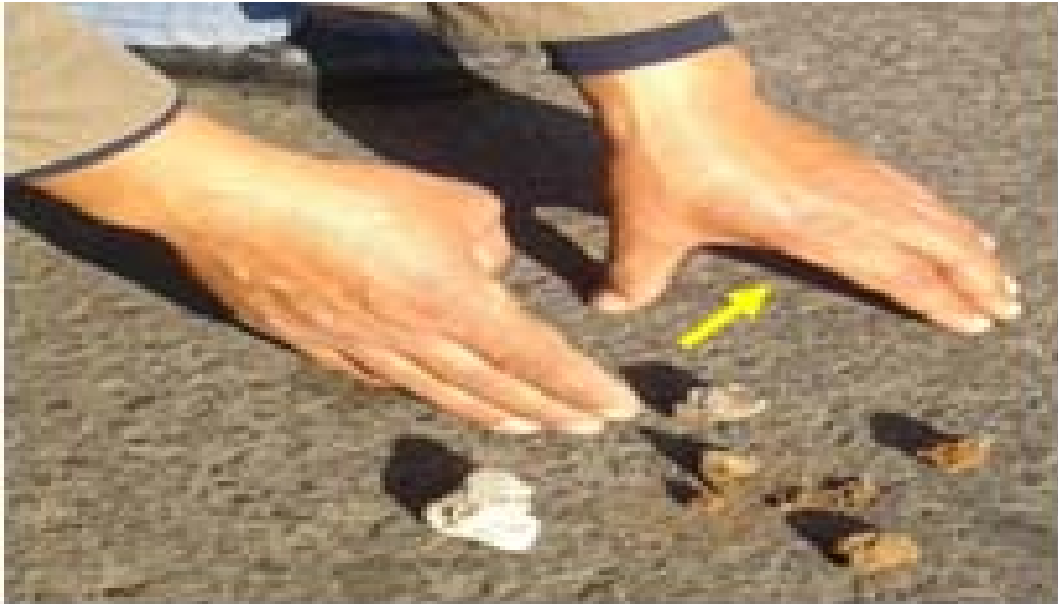
باقي الأحجار 1 – 1 -1-1..... بين إبهام و سبابة

اليد الأخرى .ثم نمر لتمير 2 - 2 - 2 - 2 -2-

الخ...

ملحوظة:

- تكسبنا اللعبة مهارة التنسيق بين مجموعة من الحركات اليدوية و البصرية و الدهنية .
- التحكم في كل حركة (كسرعة الالتقاط ، سرعة فتح و قبض الأصابع..
- مهارة اتخاذ القرار الصائب .
- التحلي بالصبر لبلوغ الهدف...إلخ



اسم اللعبة:

الأسد و القردة (طارزان ..)



أدوات اللعب :

- مكان تتواجد به مجموعة من الأشجار (حديقة أو غابة..) + عدد المشاركين (3 و ما فوق ..)

هدف اللعبة :

- * الأسد يحاول قبض القردة .

- * القردة يحاولون تسلق الأشجار لتجنب الأسد .

مراحل اللعبة:

- تعيين الأسد بالقرعة
- باقي المشاركين يعدون قردة .
- نحدد الأشجار المعنية باللعبة (عدد الأشجار = عدد القردة ناقص واحد) مثلا 5 أشجار و 6 قردة
-
- نضع علامة الأمان على جذع كل شجرة على علو 2 أمتار .
- الكل يقف بعيدا عن الأشجار على مسافة 10 أمتار
-
- عندما يبدأ الأسد بالعد مثلا من 1 إلى 10
- ، القردة بسرعة يتوجهون نحو الأشجار للصعود .
- الأسد بمجرد الوصول إلى العدد 10 يطارد القردة للإمساك بهم .

- للأسد الحق في الإمساك بالقرد الذي لازالت رجليه تحت مستوى العلامة (2 أمتار).
- يستمر اللعب إلى غاية الإمساك بجميع القردة و آخر قرد يعد بطلا .

تعديل اللعبة :

- يمكن أن يتحول كل قرد أمسك به الأسد إلى أسد كي يساعد الأسد الرئيسي في مطاردة باقي القردة .
- يمكن التخفيض من عدد الأشجار (6 قردة و 4 أشجار ...)
- و ضع علامة الامان للقردة على علو أعلى (2.50 م) ..
- قبل الانطلاقة ، الوقوف على مسافة أبعد (مثلا على بعد 20 م) من الأشجار ..

- كما يمكن ان نلعب مجموعة ضد مجموعة (م.
- القردة و م. الأسد) و نقاب الأدوار بعد كل جولة.

ملحوظة و مكتسبات:

- باب الارتجال والتعديل مسموح به دون تغيير لب اللعبة .
- يكتسب الطفل مهارة تقنيات تسلق الأشجار .
- اتخاذ القرار و الاختيار المناسب .
- التعلم بالملاحظة و النقاش و كذلك التعلم باللعب .
- الاحتكاك بالطبيعة و التفاعل مع مكوناتها بقليد مخلوقات الغابة..
- تقمص مختلف الأدوار ..
- التناغم و التكامل بين الأطراف الأمامية والخلفية لتسلق أشياء عمودية .
- بالإضافة تقوية عضلات الجسم و روح المنافسة ..إلخ .

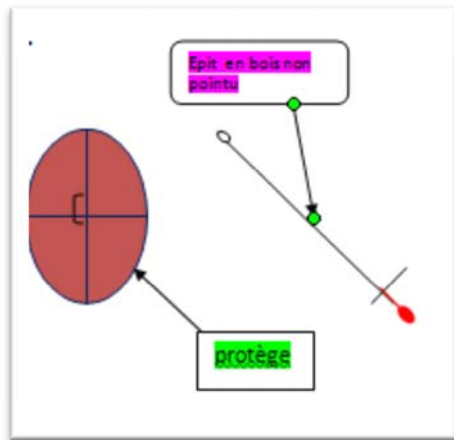
خاتمة

قبل اقفال الباب الأول من كتاب **"الألعاب التقليدية والمكتسبات"**،

أود أن ألفت انتباه قراء هذا الجزء أن هناك جزء ثاني بنفس العنوان و له نفس الأهداف و الغايات ، أي الجمع بين ما هو ترفيهي و ما هو تربوي لاكتساب مهارات بدنية ، ذهنية و أخرى و وجدانية اجتماعية .

كما أذكركم أن العديد من الألعاب بالجزء الثاني من كتاب **"الألعاب التقليدية و المكتسبات "** تنتظركم ، حيث تقدر بحوالي 150 لعبة ، فور الإنهاء من ترجمتها إلى اللغة العربية سيتم إصدارها .

و هذه بعض من تلك التي ستكتشفونها عما قريب .



المسايقة

الطرومبية



كاري سيس..... إلخ

عن المؤلف

إبراهيم بيشارة: من مواليد 1965 الدار البيضاء المغرب

أستاذ *حاصل على دبلوم التعليم الثانوي التأهيلي.

*حاصل على دبلوم التبريز. السلك الثالث تخصص علوم
التربة البدنية و الرياضية.

*كاتب و مهتم بعلوم تربية الطفل و المراهق.

*فنان تشكيلي .

صدر في هذه السلسلة

1- جمال الجزيري: الإبداع والحضارة عند شكري عياد: نقد أدبي. دار حمارتك العرجا للنشر الإلكتروني: ط1، أغسطس 2015

<http://www.mediafire.com/?27a322saft098fi>

2- أشرف إبراهيم زيدان: الرواية الكندية: مارجريت أتود نموذجاً. نقد أدبي. دار حمارتك العرجا للنشر الإلكتروني: ط1، أغسطس 2015.

<http://www.mediafire.com/?k0bg2jqnplnqedk>

3- جمال الجزيري: الحوار مع النص: جماعة بدايات القرن نموذجاً. نقد أدبي. دار حمارتك العرجا للنشر الإلكتروني: ط1، أغسطس 2015.

<http://www.mediafire.com/?wwwg6eh7zes2iht>

4- هيفاء حمّاد: دراسات في ومضات قصصية. نقد أدبي. دار حمارتك العرجا للنشر الإلكتروني: ط1، أغسطس 2015

<http://www.mediafire.com/?22v2urjra5dp242>

5- عبد الجواد خفاجي: تغريب القصيدة العامية: دراسات في الشعر اللهجي المصري. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، نوفمبر 2015.

<http://www.mediafire.com/?sf5gveu3s4ujbbh>

6- جمال الجزيري: قراءة الثورة بأثر رجعي: دراسة في قصائد خديجة للسماح عبد الله. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، نوفمبر 2015.

<http://www.mediafire.com/?eldnoka028hlkb8>

[8A%D9%83%D9%88%D8%8C %D8%B71%D8%8C %D9%81%D8%A8%D8%B1%D8%A7%D9%8A%D8%B1](http://www.mediafire.com/download/q18czkezji1ulvv/%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%8C%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D8%8C%D9%83%D9%88%D8%AB%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%8C%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AF%D9%8A%D9%86%D8%A9%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%B3%D8%A4%D8%A7%D9%84%D8%8C%D9%86%D9%82%D8%AF%D8%A3%D8%AF%D8%A8%D9%8A%D9%88%D8%AD%D9%88%D8%A7%D8%B1%D8%A7%D8%AA%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%84)
[2016.pdf](#)

12- أمجد نجم الزيدي (تحرير وتقديم): كوثرانيا، المدينة والسؤال: دراسات وحوارات عن رواية كوثرانيا لنعيم آل مسافر: دراسات وحوارات. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

<http://www.mediafire.com/download/q18czkezji1ulvv/%D8%A3%D9%85%D8%AC%D8%AF%D9%86%D8%AC%D9%85%D8%A7%D9%84%D8%B2%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D8%8C%D9%83%D9%88%D8%AB%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%A7%D8%8C%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AF%D9%8A%D9%86%D8%A9%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%B3%D8%A4%D8%A7%D9%84%D8%8C%D9%86%D9%82%D8%AF%D8%A3%D8%AF%D8%A8%D9%8A%D9%88%D8%AD%D9%88%D8%A7%D8%B1%D8%A7%D8%AA%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%84>
[2016.pdf](#)

13- حميد عقبي: السينما والواقع: قراءة نقدية لـ 24 فيلما يستحق المشاهدة. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

<http://www.mediafire.com/download/3j8qwx2muettglh/%D8%AD%D9%85%D9%8A%D8%AF%D8%B9%D9%82>

[%D8%A8%D9%8A%D8%8C %D8%A7%D9%84%D8%B3%D9%8A%D9%86%D9%85%D8%A7 %D9%88%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%A7%D9%82%D8%B9%D9%82%D8%B1%D8%A7%D8%A1%D8%A9 %D9%86%D9%82%D8%AF%D9%8A%D8%A9 %D9%84%D9%80 24 %D9%81%D9%8A%D9%84%D9%85%D8%A7 %D9%8A%D8%B3%D8%AA%D8%AD%D9%82%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B4%D8%A7%D9%87%D8%AF%D8%A9%D8%8C %D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%84 2016.p df](#)

14- عبد الرحيم الماسخ: تسرية: مقالات فكاوية قصيرة. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

[http://www.mediafire.com/download/k3011m7nsukayz6/%D8%B9%D8%A8%D8%AF %D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%AD%D9%8A%D9%85 %D8%A7%D9%84%D9%85%D8%A7%D8%B3%D8%AE%D8%8C %D8%AA%D8%B3%D8%B1%D9%8A%D8%A9%D8%8C %D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA %D9%81%D9%83%D8%A7%D9%87%D9%8A%D8%A9%D9%82%D8%B5%D9%8A%D8%B1%D8%A9%D8%8C %D8%B71%D8%8C %D8%A3%D8%A8%D8%B1](#)

[%A7%D8%B3%D8%AA%D8%AD%D8%B6%D8%A7
%D8%B1 %D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%
B1%D8%AD%D9%8A %D9%85%D8%AD%D9%85%
D8%AF %D8%AA%D9%8A%D9%85%D8%AF%D8%
8C %D9%85%D9%82%D8%A7%D8%B1%D8%A8%D
8%A9 %D9%86%D9%82%D8%AF%D9%8A%D8%A9
%D8%8C %D8%B71%D8%8C %D8%A3%D8%A8%D
8%B1%D9%8A%D9%84 2016.pdf](#)

17- مجموعة مؤلفين: قصيدة الهايكو عند محمود الرجبى: نقد أدبي. دار كتابات
جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

[http://www.mediafire.com/download/48ftebyoixc67b6/%D8
%AC%D9%85%D8%A7%D9%84 %D8%A7%D9%84%
D8%AC%D8%B2%D9%8A%D8%B1%D9%8A %D9%
88%D8%A2%D8%AE%D8%B1%D9%88%D9%86%D8
%8C %D9%82%D8%B5%D9%8A%D8%AF%D8%A9
%D8%A7%D9%84%D9%87%D8%A7%D9%8A%D9%8
3%D9%88 %D8%B9%D9%86%D8%AF %D9%85%D8
%AD%D9%85%D9%88%D8%AF %D8%A7%D9%84
%D8%B1%D8%AC%D8%A8%D9%8A%D8%8C %D9
%86%D9%82%D8%AF %D8%A3%D8%AF%D8%A8
%D9%8A%D8%8C %D8%B71%D8%8C %D8%A3%D
8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%84 2016.pdf](#)

18- عبد الرحيم الماسخ: الشعر الحديث: ضياء لا تفسره الظلال: مقالات نقدية. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

http://www.mediafire.com/download/jyn2j9u69njv2f6/%D8%B9%D8%A8%D8%AF_%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%AD%D9%8A%D9%85_%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%A7%D8%B3%D8%AE%D8%8C_%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B9%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8%AD%D8%AF%D9%8A%D8%AB%D8%8C_%D8%B6%D9%8A%D8%A7%D8%A1_%D9%84%D8%A7_%D8%AA%D9%81%D8%B3%D9%91%D9%90%D8%B1%D9%87_%D8%A7%D9%84%D8%B8%D9%84%D8%A7%D9%84%D9%8F%D8%8C_%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA_%D9%86%D9%82%D8%AF%D9%8A%D8%A9.pdf

19- فيصل سليم التلاوي: شوارد سائحة في اللغة والأدب: مقالات نقدية. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

http://www.mediafire.com/download/g7u344c6osw60wd/%D9%81%D9%8A%D8%B5%D9%84_%D8%B3%D9%84%D9%8A%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%84%D8%A7%D9%88%D9%8A%D8%8C_%D8%B3%D9%88%D8%A7%D9%86%D8%AD_%D8%B4%D8%A7%D8%B1%D8%AF%D8%A9_%D9%81%D9%8A_%D

[8%A7%D9%84%D9%84%D8%BA%D8%A9%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%AF%D8%A8%D8%8C%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%842016.pdf](http://www.mediafire.com/download/4llsav4lm19vqdb/%D8%A7%D9%84%D9%84%D8%BA%D8%A9%D9%88%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%AF%D8%A8%D8%8C%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%842016.pdf)

20- عبد الرحيم الماسخ: سَلَم الوصول: فكر لا يخصني وحدي: مقالات. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، أبريل 2016.

<http://www.mediafire.com/download/4llsav4lm19vqdb/%D8%B9%D8%A8%D8%AF%D8%A7%D9%84%D8%B1%D8%AD%D9%8A%D9%85%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%A7%D8%B3%D8%AE%D8%8C%D8%B3%D9%8F%D9%84%D9%91%D9%85%D9%84%D9%84%D9%88%D8%B5%D9%88%D9%84%D9%81%D9%83%D8%B1%D9%8C%D9%84%D8%A7%D9%8A%D8%AE%D8%B5%D9%91%D9%8F%D9%86%D9%8A%D9%88%D8%AD%D8%AF%D9%8A%D8%8C%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D8%A3%D8%A8%D8%B1%D9%8A%D9%842016.pdf>

21- خشان محمد خشان: العروض رقمية: بحث في منهجية الخليل. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016.

<http://www.mediafire.com/download/f1837eeajurh2ey/%D8>

[%AE%D8%B4%D8%A7%D9%86 %D9%85%D8%AD
%D9%85%D8%AF %D8%AE%D8%B4%D8%A7%D9
%86%D8%8C %D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%
D9%88%D8%B6 %D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A
%D8%A7%D8%8C %D8%A8%D8%AD%D8%AB %D
9%81%D9%8A %D9%85%D9%86%D9%87%D8%AC
%D9%8A%D8%A9 %D8%A7%D9%84%D8%AE%D9
%84%D9%8A%D9%84%D8%8C %D8%B71%D8%8C
%D9%8A%D9%88%D9%86%D9%8A%D9%88 2016.pdf](#)
f

22- سعد الراوي: هموم أهل مصر: تشخيص وحلول. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016.

[http://www.mediafire.com/download/167xtqhaak27k25/%D
8%B3%D8%B9%D8%AF %D8%A7%D9%84%D8%B1
%D8%A7%D9%88%D9%8A%D8%8C %D9%87%D9%
85%D9%88%D9%85 %D8%A3%D9%87%D9%84 %D
9%85%D8%B5%D8%B1%D8%8C %D8%AA%D8%B4
%D8%AE%D9%8A%D8%B5 %D9%88%D8%AD%D9
%84%D9%88%D9%84%D8%8C %D8%B71%D8%8C
%D9%8A%D9%88%D9%86%D9%8A%D9%88 2016.pdf](#)
f

23- د. عبد الجليل غزالة: دراسات في الثقافة المغربية: دراسات نقدية. دار

كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016.

http://www.mediafire.com/download/kq6wzzw2jgbuoip/%D8%B9%D8%A8%D8%AF%D8%A7%D9%84%D8%AC%D9%84%D9%8A%D9%84%D8%BA%D8%B2%D8%A7%D9%84%D8%A9%D8%8C%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D8%A7%D8%AA%D9%81%D9%8A%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%BA%D8%B1%D8%A8%D9%8A%D8%A9%D8%8C%D8%B71%D8%8C%D9%8A%D9%88%D9%86%D9%8A%D9%88_2016.pdf

24- نور الدين برقادي: عبق أوراسي: كتاب من عمق الجزائر: بورتريهات. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016.

<http://www.mediafire.com/download/19v20gxh3fx9b0n/%D9%86%D9%88%D8%B1%D8%A7%D9%84%D8%AF%D9%8A%D9%86%D8%A8%D8%B1%D9%82%D8%A7%D8%AF%D9%8A%D8%8C%D8%B9%D8%A8%D9%82%D8%A3%D9%88%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D9%8A%D8%8C%D9%83%D8%AA%D9%91%D8%A7%D8%A8%D9%85%D9%86%D8%B9%D9%85%D9%82%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1%D8%8C%D8%A8%D9%88>

إبراهيم بيشارة: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016

[%D8%B1%D8%AA%D8%B1%D9%8A%D9%87%D8%A7%D8%AA%D8%8C %D8%B71%D8%8C %D9%8A%D9%88%D9%86%D9%8A%D9%88 2016.pdf](#)

25- إبراهيم بيشارة: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016.

فهرس

الصفحة	العنوان
4	المقدمة
7	لورمات / السيارة /..
11	الهاتف اللاسلكي /التليفون
14	زُد يد يدي /زُدِينِيفري...
16	حابة
19	هز البوطة حط البوطة
21	شيرة
24	التزحلق / الزليقة
26	القفز على الحبل
28	لعبة عاشورة (شعالة)
30	المصارعة / التعابيز
32	غميضة أو "دجاجة عمية"
35	زَمَزَم
38	السَيْعُ بُو لَنْطَيْن
41	الكبش / الحُولي أو العَرَبَة
45	لَفَيْتَشْ أو الأَحْجَارْ
48	اسم اللعبة: هِيَه hih
50	القفز (على البرك المائية = الضايات)
53	النك NNOG
57	خَجِيرَة أو ذَرِيكَشْ
60	عَمَلَة
63	عَمُوْد السَلَكْ /سَنْبَسْبُوْتْ / تَشِيكا بُورِيكا
66	القفز (الكبش)
70	الاختباء / خَيْرُونْ /كاش كاش/القط و الفئران
74	الدْرِيجَة أو الدُورْ أو العَجَلَة
77	أَلْبِي /الكريات
81	النِّبَالْ / الرمح
85	مالة " القيش"

إبراهيم بيشارة: الألعاب التقليدية والمكتسبات بالمغرب. دار كتابات جديدة للنشر الإلكتروني: ط1، يونيو 2016

90	الأسد و القردة (طارزان ..)
94	خاتمة
96	عن المؤلف
97	صدر في هذه السلسلة