# التوظيف اللوني وعلاقته بتصميم العاب الأطفال للفئات العمرية من 3-6 سنوات

# Employing Colorsand it's Relation in DesigningChildren's ToysWithin the Age Range (3-6 Years)

**ا.م.د. جواد كاظم النجار**
Asst.Prof.Dr. Jwad Kadhum Alnajjar

جامعة صلاح الدين-اربيل
كلية فنون الجميلة
قسم الفنون التشكيلية
موبايل: 07504453766
Salahaddin University-Erbil
College of Fine Arts
Department of Plastic Arts-Design
jwad.najjar@su.edu.krd

**م.م. هاورى سركه وت رشيد**
Asst.Lect. Hawre Sarkawt Rashid

جامعة صلاح الدين-اربيل
كلية فنون الجميلة
قسم الفنون التشكيلية
موبايل: 07730518808
Salahaddin University-Erbil
College of Fine Arts
Department of Plastic Arts
hawre.sarkawt@su.edu.krd

**ملخص البحث**

يهدف البحث الحالي إلى التعرف على كيفية توظيف الألوان في تصميم العاب الأطفال.وتحددت مشكلة البحث بالإجابة عن التساؤلات المتعلقة بالتأثير السيكولوجي لتوظيف الألوان في تصميم العاب الأطفال، والأنماط والتأثيرات الفكرية لألعاب الأطفال، وكذلك البعد الجمالي في العاب الأطفال.وتحدد البحث بتوظيف الألوان في العاب الأطفال من عمر (3-6) سنوات (مرحلة الطفولة المبكرة) في اربيل.وتم التوصل الى عدد من النتائج أهمها ان العاب الأطفال ظاهرة تتشارك بها الأجيال وهي تحمل رمزية في ذاكرة الطفل باعتبارها تنمي المهارات الحسية والحركية والإدراكية. كما الجانب البصري عند الطفل يتشكل من خلال اشتراك عمليات حسية هي اللمس والبصر والسمع وبهذا يحدث التعلم من خلال التجربة والتكرار باللعب، حيث نلاحظ ان الأطفال الذين يمتلكون ألعابا متنوعة وملونة يكونون أكثر نشاطا ومرحا وحبا في الابتكار والاستكشاف. كما وتشكل الألوان أولوية في تصميم العاب الأطفال حيث نلاحظ ان الأطفال يفضلون الألعاب التي تكون ذات ألوان تتميز بدرجة تشبع وشدة عاليين.كما وانتهى البحث بمجموعة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات. ومن

أهم الاستنتاجات التي تم التوصل إليها في البحث الحالي ان القيمة الجمالية للون في الألعاب تتواصل مع الجانب الوظيفي الأدائي. فالوصول للقيمة الجمالية المطلوبة يكون من خلال توظيف الألوان المناسبة لفكرة الألعاب وأبعادها الجمالية والمعرفية. كما ان الأطفال يفضلون الألعاب ذات الألوان المتعددة أكثر من تلك الألعاب التي تعتمد على الشكل وتنوعه، وأخيرا تساعد الألوان الطفل على جذب الانتباه، والربط المنطقي بين المعلومات، وسرعة البحث عنها، كما وتساعد الطفل في التعلم.

**الكلمات المفتاحية: التصميم، تصميم الألعاب، التوظيف، الألوان**

## Abstract

The present research aims to recognize how colors are employed in designing children's toys. The research problem is limited to finding answers to the questions related to the historical stages of using colors in designing children's toys; their psychological and intellectual effects and patterns of these toys; in addition to the aesthetic dimension of children's toys. The research is limited to employing colors in children's toys from the age (3-6) years (early childhood) in Erbil. Then, a number of results are achieved and the most important ones are that the children's toys are used across generations and they are iconic in the child's memory because they develop sensorimotor and intellectual skills. The visual side of any child is formed by using sensory experiences with touching, vision, and hearing so learning takes place through these experiences and repeating them in playing. We notice that children who have variable and colorful toys will be more active and they love creativity and innovation. Moreover, colors constitute a priority in designing children's toys because children prefer toys with colors that are characterized by a high degree of saturation and intensity. The research ends with many conclusions,

recommendations, and suggestions. The most important conclusions that are achieved in this research are: The aesthetic value of color in toys is connected to the functional performance aspect. Achieving the required aesthetic value is achieved by employing colors appropriate to the idea of the toy and its aesthetic and cognitive dimensions. Children prefer toys with variable colors more than those which depend on being variable in their shapes. Finally, colors help the child to be more attentive, logically connecting information, and help him or her to learn.

**Keywords: Design, Designing Toys, Employing, Colors**

## الفصل الأول
## (الإطار المنهجي )

### 1.1 مشكلة البحث

تتحدد مشكلة البحث الحالي الموسوم **(التوظيف اللوني وعلاقته بتصميم العاب الأطفال للفئات العمرية من 3-6 سنوات)** في دراسة الالوان في تصميم الالعاب الاطفال ودلالات الالوان واساليب توظيفها وانعكاسها على سيكولوجية ونمو الاطفال، وتأثيرها الجمالي والنفسي الايجابي او السلبي والبيئة المحيطة بالطفل كما ويشترك اللون في تعزيز الجوانب المعرفية والتعليمية ويحاول البحث الحالي ايجاد اجوبة لعدة تساؤلات وهي:

- ماهو التأثير السيكولوجي التاريخية لتوظيف الالوان في تصميم العاب الاطفال؟
- ماهي الانماط والتاثيرات الفكرية لالعاب الاطفال؟
- ماهي الابعاد الجمالية في العاب الاطفال؟

### 2.1 اهمية البحث

تأتي اهمية البحث الحالي من الاهتمام القديم والحديث لعلماء النفس والتربية من السنوات الاولى من عمر الطفل، حيث يمثل الاهتمام بالاطفال احد الجوانب الاساسية التي تشغل العالم في عصرنا، ونظرا لارتباط الاطفال سيكولوجيا بالعابهم فقد ارتأى الباحث التركيز في البحث الحالي في موضوع اللون باعتباره ظاهرة ادراكية وصفة مميزة للمادة وهو يعد جانب من جوانب الرؤيا والاستجابة النفسية تبعا للطول الموجي

للضوء ورد الفعل الفيزيائي للعين واستجابة تفسيرية تلقائية للعقل (رجب، 2004، ص4). ويعد اللعب بالنسبة للاطفال وسيلة للتعبير عن ذاتهم وحقا من حقوقهم، كما انه مؤثر رئيسي في نمو عقل الطفل فكريا ومعرفيا. ويكسب اللون الالعاب قيمة جمالية تنمي معرفتهم وتسرع عملية النمو اللغوي للطفل.

**3.1 اهداف البحث**

يهدف البحث الحالي الى التعرف على كيفية توظيف الالوان في العاب الاطفال.

**4.1 حدود البحث:**

- الحدود الموضوعية: توظيف الألوان في العاب الأطفال التعليمية.
- الحدود الزمنية: العاب الاطفال من عمر (3-6) سنوات (مرحلة الطفولة المبكرة).
- الحدود المكانية: اقليم كوردستان – محافظة أربيل (الطبقة الوسطى من المجتمع-طبقة الموظفين).

**5.1 تحديد المصطلحات**

**1. التوظيف**

- لغة: اصله "وظف" (ابن منظور، 2009، ص4869)، كما وعرفه اسكندر (1971، ص102) على انه "الاستثمار او الاستخدام"، وبذلك فان الوظيفة ترتبط بكيفية تحقيق الفائدة من توظيف المادة وتأثيرها على المنجز الكلي.
- اصطلاحا: عرفه صليبا (1983، ص215) على انه "عمل خاص ومميز لعضو في مجموعة مرتبطة الاجزاء ومتضامنة، وهناك وظائف فيسولوجية، وسيكلوجية، واجتماعية، فالوظيفة تتحد بمجموعة مترابطة تعتمد اعضاء محددي الوظيفة اي التعيين". عرفه زيتوني (2002، ص174) بأنه "مصطلح شائع في اللسانية والسيمياء ومستخدم في معان ثلاثة على الاقل: معنى نفعي كوظائف الاتصال، او تنظيمي كالوظائف النحوية او وظائف الحكاية عند بروبPropp ،او منطقي رياضيHjelmslev ، فالوظيفة تعمل على تغير اشتغال المعاني على اساس تركيبي او دلالي.
- ويعرف اجرائيا على انه استخدام اللون في العاب الاطفال لتعزيز ادراكهم ومعرفتهم كما ويسهم في زيادة دافعيتهم للعب.

**2. الألوان**

- لغة: هي "صفة الشيء او الهيئة من البياض والسواد وغير ذلك من الالوان، وهي حصيلة الأثر الذي يحدثه في العين والنور الذي تبثه الاجسام". (مسعود، 1960، ص798)
- إصطلاحا: هي ذلك التأثير الفسيولوجي الناتج على شبكة العين سواء كان ناتجا من المادة الصباغية الملونة او عن الضوء الملون. (حمودة،1981، ص10)
- وتعرف إجرائيا على انها صفة الجسم وقيمته والمنعكسة من سطحه وهي المحفز والمؤثر الايجابي التي تساعد الاطفال على تمييز الاشياء من حولهم وتحفزهم للعب.

**3. التصميم**

- لغة: هو من الفعل (صمم) مصدره صَمَّمَ و تَصميم وهو (اسم)، الجمع : تَصْميمات و تَصاميمُ. (قاموس المعاني، https://www.almaany.com)
- اصطلاحا: هو اختيار المادة المناسبة وتشكيلها لمقابلة احتياجات وظيفية وجمالية مع مراعاة محددات احتياجات المستعملين والمواد لتصميمها بسهولة ويسر. كما انه ذلك "المجال من الخبرة الانسانية والمهارة والمعرفة والذي يهتم بقدرات الانسان لادراك الشكل والترتيب والقيمة والغرض والمعنى الموجود في الاشياء والنظم المحيطة به بهدف اعادة تشكيلها وتكوينها". (Orr, 1985, p.58)
- اجرائيا هو وصف العلاقات الشكلية واللونية في التصميم النهائي الذي يميز العاب الاطفال بما يتلائم مع حاجات الاطفال ليتحقق الجانب المعرفي وتتشكل الخبرات الحسية والحركية والنمو الطبيعي لهم.

**4. اللعب**

- لغة: وبحسب ما ورد في لسان العرب فان اللعب "ضد الجد ونقول لعب، يلعب، لعبا، وتلعب، ويقال رجل لعب اي كثير اللعب. (ابن منظور، 1956، ص247)
- اصطلاحا: هو "نشاط او مجموعة من الوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد متفردا او مع جماعة او مجموعة لتحقيق غاية معينة. كما انه عمل

ارادي يؤدى في حدود زمان ومكان معينين يرافقه شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين. (بلقيس ومرعي، 1987، ص15-16)

- ويمكن تعريف اللعب إجرائيا:على انه نشاط منظم يقوم به الاطفال من خلال التفاعل مع العابهم الملونة من اجل تسريع النمو العقلي الادراكي والجسمي.

## الفصل الثاني
## (الاطار النظري)

### 1.2 تمهيد

تمثل الالعاب جزءا لا يتجزأ من حضارة الشعوب وتقاليدهم الموروثة (القرداغي، 2017، ص7)، واللعب أمر مهم وضروري وحاجة من حاجات الطفل الاساسية، فاذا لم يتم توفير للاطفال فرص اللعب، فانهم سيشعرون بالتوتر الانفعالي الذي قد يؤدي الى سوء التكيف الشخصي والاجتماعي. كما أن اللعب ليس ضروريا لنمو التفكير العقلي فحسب، ولكن اللعب مهم جدا للنمو البدني كذلك فمن خلال اللعب يستطيع الطفل أن يوسع من مجال حياته العقلية والاجتماعية. (البلاوي، 1979، ص١١٨)
ان تفاعل الاطفال مع الالعاب ويفحصها ويستخدم حواسه لمعرفة المزيد عنها قد تكون الالوان السبب الرئيسي في جذبهم اليها وقد يكون الصوت الذي يصدره عندما يضربه بملعقة، أو الإحساس الناعم للجوانب أو الروائح الجديدة وغير العادية التي تنبعث منه.
ومن الضروري أن تكون ألعاب الأطفال ذات نوعية جيدة تحفز حواس طفل. كما ينبغي أن تكون آمنة بما فيه الكفاية عندما يجرها ويمتصها ويرميها من السرير دون أن تتكسر. وعلى وجه التحديد، لا بد أن تمتثل الألعاب والمواد المقدمة للأطفال الصغار لمعايير السلامة ومن الميزات الأخرى للعب الوظيفي أنها غالبا ما تنطوي على التكرار.(الجزيرة، 2019، https://www.aljazeera.net/news/women)

فالحركة بالنسبة للطفل هي دائما عمله الجاد، ومختبر لتحليلاته البسيطة، وحقل لتجريب خبراته ومعلوماته، ومجال لترسيخ مفاهيمه والاستمتاع بها وملاذ لتنفيساته الانفعالية الحادة، وتخفيف لمعاناته النفسية المؤلمة عن طريق اللعب ليعبر الطفل عن مشاعره وإحساساته الذاتية، ويترجم خيالاته الغريبة إلى مواقف حياتية واقعية ، وعن طريق اللعب يحاول الطفل السيطرة على حركاته العضلية الكبيرة والدقيقة، ويوازن حركات جسمه وتناسقها، وعن طريق اللعب يصقل الطفل قدراته العقلية، ويشحذ مداركه الفكرية، وعن طريق اللعب ينمي ويطور لغته، ويزيد من ثروته اللغوية. (مردان، 1991، ص195)

### 2.2 الالعاب في العصر الحديث

اهتم المربون في العصور الحديثة ومنذ اواخر القرن الثامن عشر وبداية القرن التاسع عشر بالعاب الاطفال واهميتها في نمو الطفل الحركي والجسمي والحسي وقدرتها على تشويق الاطفال وتنمية استعدادهم للتعلم وهذا ما اكده (روسو) من خلال تعليم الطفل عن طريق الحركة والصوت والانشطة والرياضة والرحلات (الخفاف، 2015، ص21)، ففي اواخر القرن الثامن عشر كان يطلق على الالعاب اسم الهدايا وكان هناك ايمان بان تنمية الطفل تتم عن طريق المتعة والبهجة (ابراهيم، 1999، ص54). وفي اواخر القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين كان هناك ايضا اهتمام باللعب فقد صممت الطبيبة الايطالية (ماريا منتسوري) العابا تساعد في تنمية حواس وذكاء الطفل وتنمي مهاراته الاجتماعية واللغوية والحساب (العناني، 2002، ص122)، فمن خلال اللعب يستطيع الطفل تحقيق اهداف متنوعة وينمي الابداع والشخصية وكذلك يحقق اللعب النمو العقلي (عبد الباقي، 1992، ص11).

ويرى (ادلر) ان اللعب يساعد الكبار على فهم الاطفال وكيفية تنمية قدرتهم على التكيف الاجتماعي، كما ان اللعب يشبع حاجات الطفل كتعويض له عندما يفشل في ناحية معينة، ويؤكد (كار) على ان اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة او تحويلها الى ميول مقبولة عن طريق التوجيه كما واكد على وظيفة اللعب في التعويض (يوسف، 1958، ص28).

### 3.2 انماط اللعب وتصنيفاته:

يصنف (فورياش) اللعب الى فئتين اساستين هما:

1. انشطة اللعب او ما يسمى باللعب الحر وهو اكثر شيوعا في مرحلة الطفولة.
2. المباريات او ما يسمى باللعب المنظم ذي القواعد.

اما (داي) فيصنف اللعب الى:

1. اللعب الابتكاري الذي يتطلب قدرات معينة مثل الترميز والالمام بخواص اللعبة.
2. اللعب المسلي والذي يمثل التفاعل غير الهادف مع البيئة لطرد الملل.
3. العاب المحاكاة ويتسم بالتكرار والتنظيم والترميز وهدفه تحقيق الكفاءة والسيطرة والتحكم.
4. اللعب العلاجي التسهيلي وهو يمثل ايضا اللعب الرمزي بعيد عن المتعة الحقيقية ويهدف الى التنفيس وتقليل التوتر. (Corsin, 1987, p859)

وبعضهم يصنفه الى:

1. اللعب المنظم هو اللعب الذي يخضع لقواعد وقوانين معينة يتبعها اللاعبون.

2. اللعب غير المنظم هو لعب عشوائي لا يخضع لقواعد محددة.

كما يمكن تصنيفه الى:

1. اللعب الفردي ويقوم به الفرد بمفرده دون مشاركة الآخرين.
2. اللعب الجماعي ويتم بمشاركة الفرد للآخرين في اللعب.

او انه يشمل:

1. اللعب الموجه الذي يتدخل فيه الكبار بتوجيهاتهم وارشاداتهم.
2. اللعب غير الموجه الذي لا يتدخل فيه الكبار ولا يوجه من قبلهم.

ويصنف (كيلوا) الالعاب الى:

1. صنف له صفة التحدي وروح المنافسة.
2. صنف يقوم على الصدفة مثل اوراق اللعب
3. صنف يقوم على التقليد والتمثيل مثل اللعب الايهامي.(بلقيس ومرعي، 1987، ص17)

وتصنف الالعاب ايضا الى:

- اللعب البدني او الجسمي ويشمل:

1. اللعب الحسي الحركي: ويشمل الالعاب التلقائية او الاستكشافية التي تعد الشكل الاولي للعب الاطفال فهي لا تقوم على قواعد محددة وعادة ما يكون انفرادي له علاقة بميل الطفل ورغبته كما انه لعب استطلاعي استكشافي يجعل الطفل يشعر بالبهجة والمتعة من خلال استثارة حواسه واللعب باطرافه وبالدمى او اشياء اخرى وبهذا فهو يساعد على المعالجة اليدوية من خلاله التغييرات.
2. السيطرة والتحكم: ويبدأ بعد السنة الاولى من عمر الطفل نظرا لنمو المخ والتآزر الحسي والحركي، وتنمو لدى الطفل مهارات التوازن والجري وركوب الدراجات ورمي الكرات.
3. اللعب الخشن: ويرتبط هذا اللعب بالذكور مثل قذف الكرة والمصارعة والقفز. وترتبط مع هذا النوع من اللعب بعض الحركات والإشارات بالاضافة الى الضحك والمنافسة.
4. اللعب الجماعي: وتتم فيه المشاركة وتقاسم الدمى والانشطة او تحديدها وفقا لقواعد معينة.

(ميلر، 1974، ص160)

كما ان هناك انواع اخرى من الالعاب وهي:

1. الالعاب التلقائية: وهي الشكل الأولي لالعاب الاطفال، بحيث يلعب بصورة تلقائية بعيدا عن قواعد اللعب. وهذا النوع من الالعاب في الأغلب يكون بشكل فردي وليس جماعي، حيث يلعب كل طفل بما يريد. ويميل الطفل في هذه المرحلة الى تدمير ما يلعب به دون تمييز، وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي، إذ يجذب الدمى بعنف ويرمي بها بعيدا وهذا النوع من الالعاب يستمر الى نهاية العام الثاني من عمره. (العيسوي، 1981، ص27)
2. الالعاب التمثيلية: في هذا النوع من الالعاب يتقمص الاطفال ادوار وسلوكيات الكبار وما يقومون به، فيبدأ بتخيل الموقف بمخيلته، وتمثيله مع رفاقه. وهذا النوع من العاب الأطفال يسمى بالالعاب الابداعية لانها تعتمد على خيال الطفل ومثال على ذلك تمثيل البنات ادوار ربات البيوت، فتجدهن يقمن بالطبخ والعناية باطفالهن.
3. الالعاب التركيبية: يظهر هذا النوع في سن الخامسة أو السادسة، حيث يبدأ الطفل بوضع الأشياء بجوار بعضها البعض دون تخطيط مسبق، فيكتشف مصادفة أن هذه الأشياء تمثل نموذجا يعرفه فيفرح لهذا الاكتشاف. ومع تطور الطفل يصبح قادرًا على البناء والتركيب والتخطيط بشكل أفضل، ونظرا لأهمية هذا النوع من الألعاب، فقد اهتمت وسائل التكنولوجيا المعاصرة بإنتاج العديد من الألعاب التركيبية التي تتناسب مع مراحل نمو الطفل، كبناء منزل أو مستشفى أو مدرسة أو نماذج للسيارات والقطارات من المعادن أو البلاستيك أو الخشب وغيرها. (نفس المصدر السابق، ص28)
4. الالعاب الفنية: تتميز الالعاب الفنية بالذائقة الفنية والجمالية، ومن ضمن هذه الألعاب الفنية رسوم الأطفال التي تتجلى بالخربشة أو الشخبطة، يعبر من خلالها الطفل عما يدور بباله لحظة قيامه بهذا النشاط. ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر، فنجد الصغار يعبرون في رسومهم عن أشخاص وحيوانات مألوفة في حياتهم، ويتزايد اهتمامهم برسوم الأزهار والأشجار والمنازل مع تطور نموهم. ويمكن أن يتمثل هذا اللعب باستخدام العديد من المواد والخامات، مثل المعجونة (الملتينة)، الطين، الصمغ، المقصات، أقلام التلوين. (نفس المصدر السابق)

### 4.2 قواعد للعب

تخضع كل لعبة لقواعد وشروط اساسية من الواجب توافرها فيها قبل ممارسة اللعبة وهي كالاتي:

1. تحديد أماكن اللعبة.
2. تحديد الوقت المناسب حسب رغبة الطفل.
3. تهيئة الأدوات و المواد.
4. توفير عنصر السلامة
5. تهيئ الجو النفسي المناسب للأطفال. (Rosenthal& Jacobson, 1980, p.32)

### 5.2 مميزات العاب الاطفال

تتميز العاب الاطفال بالاتي:

1. الالعاب تعكس الواقع إذ أن الأطفال يعكسون من خلال اللعب الحياة المحيطة بهم أي الأنشطة التي يقوم بها الناس والعلاقات المتبادلة فيما بينهم في موقف يصطنعه الطفل ويشكله في خياله فهو فن تمثيل الواقع. (حنا، 1999، ص٩٠)
2. تتضمن الالعاب جهد ونوعا من الدافعية قلما تتوفر لغيره من الأنشطة الأخرى، تجعل اللاعب يبذل أقصى طاقاته الجسدية والعقلية والنفسية من اجل تحقيق الفوز واستمرارية اللعب. (حنورة و عباس، 1999، ص61).
3. اللعب ذو طابع ذاتي وغاية في حد ذاته فهدفه داخلي أي في اللعب نفسه، فالطفل حينما يلعب يشعر باللذة في استعمال قواه واستعداداته، وبما أن الأطفال هم صانعوا اللعب ومبدعوه فهم يعكسون فيه ومن خلاله معارفهم عن الظواهر والأحداث الحياتية ويعبرون عن اتجاهاتهم نحوها. كما ان اللعب ذا المضمون الواحد يؤديها الأطفال بطرائق مختلفة تبعا لتنوع انتماءاتهم الاجتماعية والاقتصادية وتبعا لمستوى ذكائهم والجنس الذي ينتمون إليه. (مالك، 1992، ص252)
4. يساعد اللعب الاطفال على التوحيد بين الصورة والفعل والكلمة حيث إن دمج هذه العناصر الثلاثة في نمط سلوكي موحد يمثل جوهر اللعب الحقيقي، فالطفل لا يلعب وهو صامت بل يتكلم في أثناء لعبه حتى لو كان وحيدا مما يؤكد أهمية الكلمة التي ترافق نشاط اللعب، وتؤدي دورة في التواصل بين

الأطفال في أثناء اللعب وتساعد على نمو التفاهم والصداقة فيما بينهم. (حنا، 1999، ص22)

5. تكون بعض أنواع الالعاب اكثر شيوعا في بعض الأعمار دون الأعمار الأخرى بغض النظر عن البيئة التي يعيش فيها الطفل وجنسه ومستواه الاقتصادي والاجتماعي. فالمرحلة الاكتشافية تكون في السنة الأولى من العمر، ومرحلة الألعاب تبدأ في السنة الثانية وتستمر إلى أن تصل القمة في حدود السابعة أو الثامنة، ومرحلة اللعب الجماعي تبدأ مع دخول المدرسة ومع اقتراب المراهقة يتناقص اللعب الجماعي. (مالك، 1992، ص252)

### 6.2 الفئات العمرية واللعب

حدد الخفاف (2015، ص75)الفئات العمرية لمرحلة الطفولة ومهارات اللعب التي يهتم بها الاطفال في كل مرحلة عمرية يمرون بها بالاتي:

**جدول (1): تصنيف مهارات اللعب حسب الفئات العمرية**

| العمر بالسنوات | مهارات اللعب |
|---|---|
| **الاولى** | الدمى المشكلة في صور الحيوانات الاليفة والشخاشيخ وكرات المطاط والبلاستيك والحلقات والخرز. |
| **الثانية** | الدمى المشكلة في صور انسان او حيوان والحلقات والخرز وقطع الخشب. |
| **الثالثة** | اللعب بالطين والرمل والحصا والحرز والالوان والمقصات والمكعبات الخشبية والعاب البناء والتركيب واللعب الايهامي. |
| **الرابعة** | العاب القوى والمهارات البسيطة كالقفز والجري وقذف الكرة |
| **الخامسة** | اللعب بالدمى واللعب التركيبي والرسم والتلوين وتسلق الاشجار والجري. |
| **الخامسة الى الثامنة** | الالعاب التركيبية (المكعبات والخرز والمقصات والالوان والطباشير والمعجون)تمثيل الادوار والشخصيات واجراء التجارب البسيطة وفلاحة الحديقة. |
| **الثامنة الى الثانية عشر** | العاب التركيب والبناء المخططة والعاب الجمع والتصنيف والعاب التحليل والتفسير والالعاب الرياضية والالعاب الفنية كالرسم والنحت والتلوين ومشاهدة الافلام وقراءة القصص والكتب. |

## 7.2 البعد الجمالي في العاب الاطفال

### 1.7.2 مفهوم اللون

يعرف اللون على انه القيمة التي تتحدد في عنصر او مادة من خلال الضوء المنعكس منه، واللون هو ذلك التأثير الفيزيولوجي الناتج على شبكية العين سواء كان ناتجا عن المادة الصباغية الملونة أو عن الضوء الملون. وهو احساس اذا وليس له وجود خارج الجهاز العصبي للكائنات الحية، ولكن المصورون والمشتغلون بالصباغة وعمال المطابع يقصدون بكلمة اللون المواد التى يستعملونها لمادة التلوين. اما علماء الطبيعية فيقصدون بكلمة لون نتيجة تحليل الضوء (الطيف الشمسي) او طول موجة الضوء، وفى الحقيقة يوجد كل من المادة الملونة اي المادة الصباغية وكذلك الشعاع الملون اي الضوء الملون، كما ان اهتمام الانسان باللون إهتمام فطري يسعى من خلاله الملائمة مع مايحيط به. (الدمخلي، 1983، ص7-10).

واللون احساس تعكسه لنا العين نتيجة لتحليل الضوء الأبيض، وهو صفة وأثر ينتج من شبكية العين فتقوم بتحليل ثلاثي اللون لمن يشاهده، سواء كان لون صبغي أو ضوئي، وهو عامل من عوامل تقدير الأشياء وإضافة التباين بينها والجمالية الشكلية. واختيار الألوان في تصميم الاشياء يعد امرا مهما وذلك لأن الالوان لا تظهر المظهر فقط بل يكون لها أهداف ومعان اخرى، فلا يمكن اختيار الألوان بشكل غير مناسب لأنها تؤثر سلبيا او ايجابيا بحسب حسن اختيارها، ولن ينجح التصميم في حال تم اختيار الألوان الغير متناسقة. كما انها من اهم الاشياء في التصميم وهي ما يمكن ان تشكل فرقا بين التصميم الجيد والتصميم السيئ، وبين التصميم الجميل والتصميم القبيح. وقد اظهرت الدراسات الحديثة اهتماما باللون لما له من اهمية في حياة الإنسان وتأثيره على المزاج والشعور من خلال الخبرات الشائعة، وهي حقيقة علمية ثابتة، وتوجد هناك مؤثرات كثيرة تدخل في تحديد تلك العلاقة بين تطور مفهوم اللون والانفعالات التي تصدر عن الكائن الحي عن طريق اختلاف الثقافات والأجناس وانحدارهم العرقي وحتى السلالات فتختلف تفضيلاتهم للألوان تبعا للتجارب الخاصة التي لها تأثير على رؤيتهم للألوان (رجب، 2004، ص4).

### 2.7.2 دلالات الالوان في علم النفس

ازداد اهتمام علم النفس اللوني من الميادين الحديثة للعلوم النفسية، الا انه لم يحظى بالاهتمام الكافي من الناحية النظرية والتجريبية حتى هذا الوقت، حيث ان تأثيرات الالوان على الاداء النفسي، والتصورات الذاتية كان موضوعا مهما في مجالات التسويق، والاعلان، والفنون، والتصاميم، فظهرت هناك العديد من الدراسات التي قام بها علماء النفس للبحث في مدى تأثير الالوان على المشاعر والمزاج

والانماط السلوكية العامة، وبشكل عام فقد وجدت بعض المعايير العالمية لدلالات الالوان وفقا لتصنيفات درجاتها بالنظر الى سلم الوان الطيف وطبقاته، فهناك ما يدعى بالمنطقة الحمراء وهي المنطقة الدافئة التي تحتوي على الاحمر، والاصفر، والبرتقالي. وهناك ايضا ما يدعى بالمنطقة الزرقاء الباردة وهي تحتوي على الازرق، والاخضر، والبنفسجي (عطية، 2017، ص 3-5) .

لقد قامت عدة جهود بدراسة تأثير الألوان على سايكولوجية الإنسان وفيما يأتي ذكر لتأثير بعض الألوان المدروسة على الانسان.(حمدان، 2008، ص29)

1. **الاحمر:**هو من اقدم الالوان التي عرفها الانسان في الطبيعة، ويعبر اللون الاحمر عن الدفء، والحب، والأحاسيس القوية، كما أنه من الألوان الساخنة المستمدة من حرارة الشمس ووهجها، وقد يرتبط بالمأساة، والقوة، والعنف، والاثارة، وله اطول موجة ضوئية من الوان الطيف، لذلك يعد من الالوان القوية الرئيسية (عبيد، 2013، ص73).
2. **الازرق:** يعبر اللون الازرق عن الاستقرار، والامان، والثقة، وقد يدل على مشاعر البرود، والعزلة، والحزن، ويستعمل في المكاتب والمؤسسات لزيادة مردودية انتاج الموظفين ويعتبر لونا مهدئا لنبضات القلب وخافضا لدرجة حرارة الجسم، ويعطي احساسا بالرحابة والسعة في التواصل مع الآخرين، كما يظهر دوره كمهدئ لعمل الدماغ والعقل.
3. **الاصفر:** يعبر هذا اللون عن التفاؤل، والفرح، والإبداع، والدفء، وقد يعبر عن الاحباط، والغضب، والقلق، وقد يكون متعبا للنظر، ويعتبر من اقوى الالوان النفسية، وتظهر آثاره بشكل متباين ومختلف على الناس باختلاف الثقافات والتجارب الشخصية، فقد يكون اللون الأصفر للبعض لونا يعزز من الروح المعنوية، وقد يكون مزعجا للاخرين خاصة في درجاته المشبعة والقوية، حيث تسبب شعورا بالطاقة العالية والاثارة. فقد يثير اللون الأصفر الغضب، وقد تجعل الغرف الصفراء الأفراد يفقدون اعصابهم، كما وقد تحفز الأطفال الرضع على البكاء. (عبيد، 2013، ص107).
4. **الاخضر:** يعبر هذا اللون عن التوازن، والانتعاش، والتلاؤم، والطمأنينة، والانسجام مع العالم الخارجي، كما انه لون الطبيعة ويرمز الى الخصوبة والنمو. وقد يدل في بعض الاحيان على الغيرة. ويحفز الشعور بالاتزان، والراحة، ويزيل القلق، والتوتر، ويراه البعض لونا ملكيا انيقا، ومحفزا على الشعور بالمعاني الايجابية والتفاؤل (الدمخلي، 1983، ص102).

### 3.7.2 جمالية اللون ودلالاته

يعتبر اللون في الاعمال الفنية عموما وفي الالعاب خصوصا عنصرا فاعلا في البناء الجمالي ويعزز جمالية العناصر الاخرى وفق شبكة من العلاقات البنوية التكوينية والجمالية. ويحمل اللون معان ورموز تؤثر مباشرة في النفس والدماغ كما وله ابعادا سيكولوجية، والانسان يحس بجمال الالوان من خلال مضمونها واهميتها. ويقول العالم الفلسفي الالماني (فنشر) "صحيح ان اللون الاحمر جميل اذا ظهر على وجنة الفتاة، ولكنه اذا ظهر على ارنبة الانف ليس جميلا"، ان الجمال ينشأ عن الالوان، فالطفل قبل ان يشعر بلذة جمال شكل او حركة ما، فانه تاخذ ببصره الالوان الزاهية والصور البديعة (رابوبرت، 2017، ص50)، حيث انه باستطاعة الموضوع الجمالي ان يحقق بعض الوظائف النفعية. ويشير ستولينتز الى اهمية الاستمتاع بالتجربة الجمالية الخالصة كونها تعد استمتاعا اصيلا كما انها ممارسة وجدانية عقلية ومشاركة ايجابية تلتقي فيها اثار حسية وغير حسية لاطراف متعددة وهذا يعتمد ايضا على الثقافة (وادي، 2011، ص37-40) .

ويعطي اللون رسالة للمتلقي بشكل يختلف من شخص لاخر، كما ان للمجتمع تاثير على احساس الشخص باللون. واشار ايزمان ان الاطفال يفضلون الالعاب ذات الالوان المتعددة اكثر من تلك الالعاب التي تعتمد على الشكل، والالوان التي يحبها الاطفال في طفولتهم تبقة ملازمة لهم في مراحل العمر المختلفة ويعتبر اللونين الاحمر والازرق هي افضل الالوان لهم. (Eiseman, 2001, p.43; Pantone, 2001, p.18)

وقد استعملت الالوان، كما استعمل الخط والحركة والاشارة في الرمز الفني التشكيلي، وربما كان اللون من اهم الاشياء التي استعملت كرموز، اذ يمكن للون ان يتحرك على شاكلة تعبير رمزي، او تكوين جمالي، لمختلف الاغراض الحياتية او الفنية ذات الرؤية المختلفة، كما يمكن ان يكون واسطة للتعبير عن العاطفة بقيمتها التقليدية بالرغم من التطور الكبير الذي عرفته دراسة الالوان خلال السنوات الاخيرة وبخاصة تحت تأثير (كاندسكي)، و (هاربن) و (هنري بفايفر). (عبيد، 2013، ص39-40)

### 4.7.2 الاطفال وادراك اللون

اظهرت الدراسات ان الاطفال يكونون قادرين في مرحلة مبكرة من العمر على تمييز الألوان. فالطفل الرضيع بعمر اسبوعين يستطيعان يتابع نقطة متحركة، مظهرا قدرته على التمييز بين لون نقطة الضوء المتحركة ولون الارضية التي تحرك عليها.

وتبين أيضا ان الطفل الرضيع يفضل التحديق برقعة الطاولة الملونة فترة زمنية أطول مقارنة برقعة سوداء اللون. (صالح، 1982، ص108)

واظهر الاطفال بعمر (6-14) شهرا ميلا قويا للوصول الى قرص ملون بالمقارنة مع قرص اخر رمادي اللون. ويعد اللون الاحمر مفضلا عند الاطفال، يليه اللون الاصفر فالازرق فالاخضر، ويفضل الاطفال الواقعة اعمارهم بين نهاية مرحلة الرضاعة وسن ما قبل المدرسة اللون الاحمر في حين يكون اللون الاصفر اقلها نضب لديهم. وحين يصل الأطفال الى العمر المدرسي (ست سنوات) يصبح اللون الازرق هو المفضل لديهم، ومن المحتمل أن يجذب اللون الأصفر الأطفال الصغار أكثر من اللونين الأزرق والأخضر لكونه أكثر سطوعا وأشيد ضوءة ولكنه يبدو غير ممتع للأطفال الأكبر عمرا. (هانز، 2009، ص15)

اما الادراك الدقيق للالوان وتمييزها فربما لا يتطور الا بعد ان يتعلم الاطفال اسماء تلك الألوان، بالرغم من انهم قد يكونون قادرين على مزج للالوان الاساسية. ان تسمية الالوان تتطور متاخرا بالمقارنة مع تسمية اشياء وموضوعات أخرى مالوفة لدى الأطفال. ويكون اللون الاحمر اسرع الالوان في معرفة اسمه بشكل صحيح. (صالح، 1982، ص109)

### 5.7.2 الوظيفة والعاب الأطفال الفكرية

الالعاب اداة او وسيلة مجسمة ثنائية او ثلاثية الابعاد يستخدمها الطفل لممارسة بعض انواع الالعاب وهي تؤدي اغراض وظيفية متعددة، اولها تحقيق المتعة والتسلية للطفل فضلا عن اهداف اخرى قد تتمثل في تنمية القدرات والمهارات الجسمية او العقلية او المعرفية او غيرها. وهناك تصنيفات متعددة لالعاب الاطفال فهي اما ان تصنف وفقا لاهدافها او قيمتها التربوية، او وفقا لطريقة ادائها والية عملها او وفقا لطبقة ادائها والية عملها او وفقا للمرحلة العمرية التي يمر بها الطفل او غير ذلك وحسب ما يتطلبه كل منها من اعمال او مهارات.

وتؤدي الالعاب دورا في تحقيق مطالب نمو الاطفال وهذه تتمثل بالاتي:

1. تساعد الالعاب على النمو الحركي واستهلاك الطاقة الكامنة وفي نفس الوقت التقليل من الآثار السلبية الناتجة عن وجود الطاقة الحركية الزائدة، والتي تستهلك في العنف مثلا ومن الأمثلة على هذا النوع من اللعب، العاب التوازن والتأرجح والسباق والمطاردات والقفز والعاب الرمي والقذف والرقص الايقاعي(بلقيس ومرعي، 1987، ص29-30).
2. تساعد الالعاب على النمو العقلي والفكري حين يتم اختيارها بعناية فائقة لكي لا تعرض الطفل الى احباطات ومشاكل نفسية في حالة عدم ملائمة الالعاب

لمستوى النمو العقلي للطفل ومن هذه الالعاب "العاب المجسمات والاشكال والالوان واوراق القص واللصق"، والطفل هنا يحتاج الى خبرته الشخصية في التعامل مع الأشياء، فكلما كانت الالعاب المادية ملموسة كلما كان استمتاع الطفل اكبر وقدرته على التعلم اسرع( نفس المصدر السابق، ص10).

3. تساعد الالعاب على النمو الاجتماعي وخاصة التمثيل الذ يعد من افضل انواع الالعاب التي تستخدم لتعليم الأطفال كيفية ضبط انفعالاتهم واختيار الانفعال المناسب لكل موقف مثل التمثيل والرسم ومشاهدة الافلام التعليمية المناسبة (شنطاوي وآخرون، 1991، ص20).

ومن هنا نرى بأن الالعاب التعليمية تساعد على اشباع الطفل من النواحي العقلية والاجتماعية كما وتساعد على ابراز شخصيته وتعطيه دورا مميزا، بحيث يشعر بأنه من قام بهذا العمل مما يجعله ينغمس اكثر في الالعاب التي تسمى ايضا بالعاب تمثيل الادوار حيث يعطي الطفل دورا مميزا كالاب او الام او شرطي المرور او المعلم او الطبيب...الخ. ومن الأمثلة على هذا النوع العاب التمثيل المسرحي (لعب الأدوار) والالعاب التي تتطلب مشاركة جماعية (نفس المصدر السابق، ص21).

### 6.7.2 اللون في العاب الاطفال

يساعد اللون الطفل على جذب الانتباه، والربط المنطقي بين المعلومات، وسرعة البحث عنها، كما وتساعد الطفل في التعلم إذا ربطت بالمفهوم المراد تعلمه، كما تستعمل في التأكيد على المفاهيم الرئيسة. وعادًة ما يتم إدراك اللون من خلال الصفات الذاتية مثل درجة اللون والسطوع والتشبع حيث تشير الدراسات إلى أن الاشخاص لم يكونوا حساسين للفروق بيم الصفات الذاتية المشتركة لمحفزات اللون، بل استجابوا لعلاقات التشابه العامة والشاملة للون (محمد وعراقي، 2023، ص456) كما ظهر من التصنيفات الاساسية لكل مجموعة ألوانواللعب هو ادخال عنصر الايجابية في العاب الطفل بموادها والوانها المفضلة وموضوعاتها (السيد، 2001، ص81؛ Dwyer, 1971, p.46) فاللعب هو السلوك الذي يتيح للكائن الحي أن يكون قادرا على الاكتشاف والتدريب على استراتيجيات سلوكية جديدة ( Bruner, 1972, p.23). كما وتستعمل الألوان بشكل عام كعامل محفز على التعلم. (Poohkay, 1994, p.12).

**مؤشرات الاطار النظري**

1. ينجذب الطفل إلى الألوان الزاهية لجسم ما أو الصوت الذي يصدره عندما يضربه بملعقة، أو الإحساس الناعم للجوانب أو الروائح الجديدة وغير العادية التي تنبعث منه.
2. من الضروري أن تكون ألعاب الأطفال ذات نوعية جيدة.
3. مفهوم اللعب تاريخيا ينقسم الى (الالعاب العصور القديمة، الالعاب العصور الحديثة).
4. يصنف (فورياش) اللعب الى فئتين اساستين هما(انشطة اللعب، المباريات).
5. (داي) يصنف اللعب الى (اللعب الابتكاري، اللعب المسلي، لعب المحاكات، اللعب العلاجي).
6. يعطي اللون رسالة للمتلقي بمعنى يختلف عن الشخص الاخر, كما ان للمجتمع تاثير على احساس الشخص باللون.
7. الاطفال بعمر (6- 14) شهرا ميلا قويا للوصل الى قرص ملون بالمقارنة مع قرص اخر رمادي اللون. ان اللون الاحمر يكون هو المفضل عند الاطفال.
8. الالعاب هي اداة او وسيلة مجسمة ثنائية او ثلاثية الابعاد يستخدمها الطفل لممارسة بعض انواع الالعاب وهي تؤدي اغراض وظيفية متعددة.
9. صفات الالعاب التعليمية هي أن تنمي الجانب العقلي والاجتماعي وتساعد على اشباع الاطفال لهذه الحاجات وهي العاب تساعد على ابراز شخصية الطفل وتعطيه دورا مميزا عن غيره.
10. يساعد اللون الطفل على جذب الانتباه، والربط المنطقي بين المعلومات، وسرعة البحث عنها، كما وتساعد الطفل في التعلم.

## الفصل الثالث

## منهجية البحث

**1.3 منهج البحث:**أعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي في تحليل عينات البحث.

**2.3 مجتمع البحث:**يتكون مجتمع البحث من العاب الاطفال والتي تم اختيارها بطريقة قصدية لملائمتها للفئة العمرية للاطفال مع التصميم واللون لتلك الالعاب.

**3.3 أداة البحث:**لتحقيق هدف البحث والذي تم التوصل اليه من خلال الاطار النظري كأداة للبحث الحالي اعتماد منظومة التحليل وفق الآتي:

1. الوصف العام للالعاب.
2. مميزات الالعاب، نوعها وخصائصها.

3. الفئة العمرية للاطفال.
4. ماهية التوظيف اللوني في العاب الاطفال.

### 4.3 وصف وتحليل عينات البحث

**اولا: وصف وتحليل عينة رقم (1)**

- **الوصف العام للعبة**

اسم اللعبة (اس واي اكس اكس) وهي لعبة تعليمية للاطفال من عمر (1-3) سنوات، تتكون من عدة اجزاء عند تركيبها مع بعضها تعطي شكل بيت او كوخ بحيث ان كل جهة من جهات الكوخ تعلم الطفل فكرة تعليمية مختلفة عن الجانب الاخر. يمكن ربط الاجزاء من خلال قطع بلاستيكية متينة على شكل مزلاج يساعد في ربطها بشكل محكم بعد التركيب بشكلها النهائي هناك اجزاء تبقى متحركة يمكن اضافتها ووضعها في اماكنها المخصصة لها كالاشكال الهندسية والارقام من خلال طرقها بواسطة مطرقة خشبية صغيرة. يبلغ طول اللعبة (22.5سم) وعرضها (15.5سم) وارتفاعها (16سم). اللعبة ملونة بالوان براقة جذابة للاطفال بحيث ان كل جانب منها له الوان مميزة كالاخضر والازرق والبرتقالي والاصفر.

- **تحليل العينة**

تتكون هذه اللعبة التعليمية من عدة اجزاء تساعد في تطوير تفكير الاطفال فهي تتكون من اشكال تنمي التفكير الادراكي فيتعلم الطفل اسماء الاشكال والارقام والالوان مما يسهم في اثراء المعرفة الادراكية. كما وتسهم اللعبة في تطوير مهارات الطفل الحسية والحركية من خلال تمييز الالوان والاشكال. هذه اللعبة تنمي الجوانب المعرفية اللغوية والرياضية كما وتسهم في تنمية مهارات يستفيد منها الطفل في البيئة المحيطة به في مواقف مشابهة لما يطبقه في هذه اللعبة.باستطاعة الطفل تفكيك اللعبة واعادة تركيبها، وهذا له انعكاس إيجابي على حياة الطفل الشخصية والاجتماعية والنفسية، لاسيما أنها تحفز الإبداع ومهارات التعاون والتفكير. اللعبة مصنوعة من مادة اللدائن (plastic)مخصصة للاطفال مما يجعلها خفيفة الوزن اثناء التركيب والفك واعادة تشكيلها من جديد. تشكل هذه اللعبة اهمية خاصة من خلال توظيف اللون في تركيب الاجزاء لجوانب البيت حيث ان اثارة المنبهات الحسية للطفل تجعل هذا اللعبة محط اهتمامه فتنمي تفاعله معها. وظيفة اللون في هذه اللعبة هي وظيفة تعليمية باعتبارها تحتوي على ارقام واشكال ذات الوان براقة مختلفة تجذب الانتباه وتساعد الطفل على تمييز الشكل مع اللون الخاص به اي ان الطفل يقوم بترميز الاشكال والارقام من خلال الوانها وبالتالي ترميز المعرفة مما يرسخها في ذهنه.

**ثانيا: وصف وتحليل عينة رقم (2)**

- **الوصف العام للعبة**

تمثل العينة سيارة الاطفال من نوع (FG)، وهي تناسب الفئة العمرية للاطفال من (3-6) سنوات. أبعادها (12سمX7.5سم X 4سم).تحاكي الى حد كبير نوع من

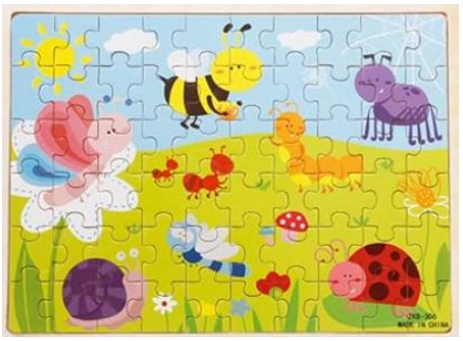
سيارات Sport والتي تدعى بسيارات (Land curser )، او سيارات 4x4 من الفئة الأولى. حجم اللعبة مناسبة للطفل كونها كبيرة الحجم نسبية مما جعلها ذات قدرة على جذب الانتباه اليها. لون اللعبة المختار هو اللون الاحمر مع سقف ابيض ولون الاطارات واقعي مشابه للسيارات في الواقع وهو اللون الاسود.

- **تحليل العينة**

ان تصميم اللعبة ومحاكاتها للشكل الحقيقي للسيارة، كان له دور أساسي في رفع قدرتها على جذب الانتباه، فضلا عن التقنية العالية و اظهار هيئتها العامة بكافة أجزائها. وفي ذلك استخدام مادة اللدائن (plastic) التي تتميز بالمتانة والقوة وخفة الوزن. وباستمرار حركة الأجزاء المختلفة للعبة (العلوية والسفلية، الامامية والخلفية) والتي يحركها الطفل بيديه باتجاهات مختلفة وبنسق معين يشعره بالحاجة الى تحريك الأجزاء، ومن العوامل الأخرى المهمة التي ساعدت في جعل اللعبة اكثر قدرة على جذب الانتباه (اللون)، حيث تم توظيف اللون الأحمر، كلون اساسي في اللعبة وهو يعد من الالوان التي يفضلها الاطفال وقد تميز بدرجة تشبع وشدة عاليين.

جاء الاداء الوظيفي للعبة جيد، ففضلا عن جانب التسلية والمتعة، فهي تطور جوانب الابداع والابتكار، حيث أن آلية تشغيل اللعبة تتطلب التفكير والمراقبة ومحاولات متكررة للوصول الى تحقيق أهداف اللعبة المتعددة والمتمثلة في عملية التحول من شكل الى آخر، وهي من عوامل جذب الانتباه للعبة، ويمكن أن يمارس الطفل هذه اللعبة لوحده أو بمشاركة عدد من الأطفال الآخرين، حيث يحصل كل طفل على نسخة من اللعبة.

**ثالثا: وصف وتحليل عينة رقم (3)**



- **الوصف العام للعبة**

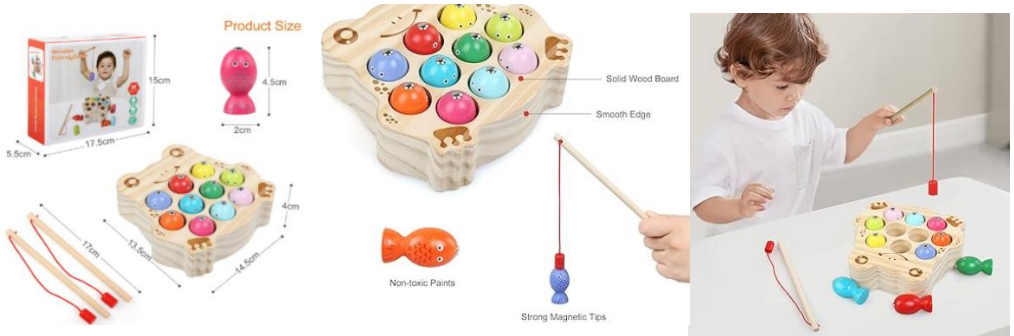
هذه اللعبة هي نوع من انواع العاب البازل او الاحجية او العاب الالغاز وهي تناسب الاطفال من عمر (3-6) سنوات، وهي مصنوعة من الكارتون او الورق المقوى. وتسمى بلعبة الصور المقطوعة. عدد القطع المكونة لهذه الصور (60 قطعة). ويمكن

ان يكون عدد القطع اكثر او اقل بحسب حجم الصورة المقطوعة. وكلما زاد عدد القطع كلما كانت اكثر تعقيدا وصعوبة في تركيبها والعكس صحيح ايضا. الصورة الكلية للعبة مكونة من الوان براقة ومختلفة بحسب موضوعها ان كانت عن حيوانات او منظر طبيعي او شخصية ما.

- **تحليل العينة**

تعتبر هذه اللعبة من الالعاب التعليمية الفعالة التي تساعد في تعزيز التعلم وتشجيع التفكير النقدي والإبداعي وكذلك تنمية المعرفة من خلال تنشيط الدماغ. حيث تساعد هكذا العاب على تنمية وتطوير تفكير الطفل بشكل منطقي وكذلك حل المشكلات بطرق ابتكارية. كما وتنمي هذا اللعبة تركيز وانتباه الطفل من خلال تجميع القطع مع بعضها ووضعها في الجزء المخصص لكل قطعة والذي يعتمد على لون وشكل الجزء الذي سيكون بالتالي جزءا من الصورة الكلية ويتم ذلك من خلال التركيز على تفاصيل الشكل واللون في كل جزء لربطه بالاجزاء الاخرى. هذه اللعبة تركز بشكل كبير على الالوان بالدرجة الاولى ثم الاشكال. كما وتحفز هذه اللعبة التأمل الإبداعي والمركز من خلال تصور اللعبة بشكلها النهائي من خلال اجزائها المقطوعة فهي تسهم في بناء مهارات التصنيف والتسلسل في تشكيل الصور.

**رابعا: وصف وتحليل عينة رقم (4)**




- **الوصف العام للعبة**

هذهلعبة صيد مغناطيسية للاطفال، العاب اطفال خشبية، محرك دقيق، مناسبة للاطفال بعمر (2-5) سنوات. الهدف من اللعبة هو صيد 10 أسماك خشبية بقضبان مغناطيسية، باستخدام صنارة الصيد الخشبية، يتم وضع المغناطيسات في فم السمكة مما يسمح لها بجمع الأسماك. اللعبة مصنوعة من الخشب الصلب الطبيعي بطلاء مائي صديق للبيئة،مع حواف غير سامة وناعمة آمنة للأطفال للعب.

- **تحليل العينة**

هذا اللعبة تعليمية تستهدف تنمية المهارات البصرية للطفل من خلال عنصر اللون. وتكمن الاثارة في هذه اللعبة في مجموع الالوان التي تمتلكها الاسماك لجذب تركيز الطفل لمتابعة حركة الاسماك الملونة ومحاولة اصطيادها بواسطة صنارة الصيد الصغيرة. لذلك ان الوان الاسماك تنمي مهارة التركيز ومع مشاركة هذه اللعبة مع طفل اخر تساعد على تشغيل حواس الطفل وتفضيلاته اللونية مما يجعل من هذا النشاط التشاركي ظاهرة لبناء شخصيته وتعزيز ثقته بنفسه.وبهذا يمكن للاطفال استكشاف متعة اللعب مع شخص آخر ان يطور مهاراته الاجتماعية وهي حالة صحية للاطفال.كما ان اللعبة تطور الابداع باعتبارها تعليمية تساعد الاطفال على التعرف على الألوان وكذلك التنسيق بين اليد والعين والرياضيات ومهارات العد الإدراكي لتشكل البناء المعرفي الادراكي من خلال عملية التكرار والتدريب البصري لهذه اللعبة ونشوء العلاقة سيكولوجيا بين الطفل وبين اللعبةوتكييف اللون ضمن العمليات البنائية الادراكية لتعزيز المستوى المعرفي التعلمي للطفل.

**خامسا: وصف وتحليل عينة رقم (5)**

- **الوصف العام للعبة**

اسم اللعبة هو (فلنعد مع مارشال) وهي آلة عد ارقام، مناسبة لعمر الاطفال من (3) سنوات، كما وتحتوي اللعبة على 10 نقود معدنية وهمية، حيث يطلب مارشال من الطفل تحديد قطعة معدنية اما بواسطة رقم القطعة أو لونها أو عنصر موجود عليها ومن ثم ادخالها في الشاحنة في فتحة مخصصة لهذه العملات ومن ثم سوف يتم التعرف على العملات التي تم إدخالها ويعطي المارشال ردة فعله بناءا على الاختيار الصحيح او الخطأ.

- **تحليل العينة**

هذه اللعبة تعليمية تفاعلية تساعد في تعلم مهارات العد وتمييز الألوان والأرقام. يمكن الاختيار بين اختبار الطفل في العد أو تمييز الألوان واستعادة قطعة النقود للعب مجددا. تستخدم لعبة النقود هذه في تطوير مهارات التعرف على الأرقام وكذلك تطوير القدرات الإدراكية. ان ما يميز هذه اللعبة انها تجمع ثلاث حواس بشكل متماثل بحيث تتم عمليات الترميز عند الطفل من خلال ادراك اللون بصريا ومعرفة الارقام المكتوبة على العملات الملونة ادراكيا.كما ان صوت العملات المعدنية يساعد على ترميز الالوان والارقام وتنمية ظاهرة التمايز المعرفي للطفل كذلك يعطي حرية للاختيار والتفاعل مع اللعبة من خلال صوت المارشال. كما ان الاجزاء المكونة للعبة تتلائم مع رغبة الاطفال بجمع الاجزاء وتفكيكها وهذا يسهم في خلق حالة اندماج مع اللعبة وتنمية مهارة التواصل المستمر بثلاث حواس هي البصر، السمع، واللمس مما يجعل الطفل قادرا على التعلم.

## الفصل الرابع
## نتائج البحث ومناقشتها

### 1.4 نتائج البحث ومناقشتها

1. تصميم العاب الاطفال وخصوصا عينة البحث التي تشترك مواصفاتها في تنمية المهارات الحسية والحركية والادراكية.
2. يتشكل الجانب البصري عند الطفل من خلال اشتراك عمليات حسية هي اللمس والبصر والسمع وخاصة عينة رقم (5)، وبهذا يحدث التعلم من خلال التجربة والتكرار باللعب، حيث نلاحظ ان الاطفال الذين يمتلكون العابا متنوعة وملونة يكونون اكثر نشاطا ومرحا وحبا في الابتكار والاستكشاف.
3. ان اختيار نوع الالعاب للاطفال يتطلب ان تكون اللعبة ملائمة لعمر الطفل واهتماماته مما يساعده على التفاعل والاندماج خاصة مع شكل ولون اللعبة كما تبين ذلك في عينات البحث.
4. نوع الخامات المستخدمة في انتاج العاب الاطفال تسهم بشكل كبير في خلق بيئة تفاعلية تشاركية بين الطفل والعابه من خلال تنمية حاسة اللمس عند الطفل.
5. تشكل الالوان اولوية في تصميم العاب الاطفال حيث نلاحظ ان الاطفال يفضلون الالعاب التي تكون ذات الوان تتميز بدرجة تشبع وشدة عاليين مما يساعدهم من الناحية السايكولوجية على تقبل حالة التنوع اللوني وهنا يحدث التمايز المعرفي اللوني.

6. ابتكار الاشكال الجديدة لتصميم لعبة طفل تعكس لنا مدى تطور تقنيات المصمم معرفيا، هذا بالاضافة الى تاثير عنصر اللون وظيفيا وتعبيريا وجماليا وانعكاس ذلك على تطوير مهارات متنوعة عند الاطفال.

## الفصل الخامس

## الاستنتاجات، التوصيات والمقترحات

### 1.5 الاستنتاجات:

1. اللعب أمر مهم وضروري وحاجة من حاجات الطفل الاساسية .
2. اهتم المربون في العصور الحديثة بالعاب الاطفال واهميتها في نمو الطفل الحركي والجسمي والحسي وقدرتها على تشويق الاطفال وتنمية استعدادهم للتعلم.
3. اللعب يشبع حاجات الطفل كتعويض له عندما يفشل في ناحية معينة .
4. فسر فرويد اللعب وربطه بنمو الطفل وتطوره العاطفي والانفعالي فاللعب يعمل على اشباع للحاجات وارضاء للدوافع والحوافز وتحقيق للرغبات وتنظيم الاحداث المضطربة التي تهدد شخصية الطفل.
5. افترض (بياجيه) الى ان هناك عمليتين لكل موقف يمارسه الطفل في اللعب هما "التمثيل" و "الموائمة" من اجل تحقيق "التكيف"، فالتمثيل هو دمج وتوحيد الخبرات الجديدة.
6. يعد (فيتوجسكي) اللعب على انه صورة من صور النمو، كما ان اللعب هو نشاط ليس للمتعة فقط كما انه نشاط غائي اي ذا غاية.
7. يرى العالم كار (Car) الذي تنسب إليه هذه النظرية أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء ولاسيما المخ والجهاز العصبي، فالطفل، عندما يولد، لا يكون مخه في حالة متكاملة.
8. اللون هو ذلك التأثير الفيزيولوجي الناتج على شبكية العين سواء كان ناتجا عن المادة الصباغية الملونة أو عن الضوء الملون.
9. القيمة الجمالية للون في الالعاب تتواصل مع الجانب الوظيفي الادائي. فالوصول للقيمة الجمالية المطلوبة يكون من خلال توظيف الالوان المناسبة لفكرة اللعبة وابعادها الجمالية والمعرفية.

10. اشار (ليترس ايزمان) ان الاطفال يفضلون الالعاب ذات الالوان المتعددة اكثر من تلك التي تعتمد على تنوع الشكل، والالوان التي يحبها الاطفال في طفولتهم تبقى ملازمة لهم في مراحل العمر المختلفة.
11. يشير علم النفس اللوني الى تأثير اللون على المشاعر والسلوك البشري وخاصة عند الأطفال.
12. يساعد اللون الطفل على جذب الانتباه، والربط المنطقي بين المعلومات، وسرعة البحث عنها، كما وتساعد الطفل في التعلم.

### 2.5 التوصيات

يوصي الباحثان في البحث الحالي المؤسسات التعليمية (رياض الاطفال) توفير العاب تعليمية فكرية لما له من اهمية في تنمية المهارات الفكرية للاطفال من خلال اختيار الالوان الملائمة وذلك لرفع مستوى قدراتهم العقلية ورعاية مواهبهم.

### 3.5 المقترحات

في ضوء نتائج هذا البحث يقترح الباحثان إجراء دراسة مقارنة بين الاطفال (الذكور والاناث) في تأثير الالعاب الملونة على تنمية مهارات الحساب.

**المصادر**


- **المصادر و المراجع العربية**

ابراهيم، عواطف، 1999،**تعلم الطفل في دور الحضانة**،الانجلو المصرية، القاهرة.

ابن منظور،**لسان العرب**، ط2، دار الكتب العلمية، 2009.

عطية، أحمد،2017.**مقدمة لدراسة نظرية اللون في التصميم**، المعهد العالي للفنون التطبيقية، قسم الطباعة والنشر والتغليف.

اسكندر، نجيب، 1971،**معجم المعاني للمترادف والمتوارد والنقيض من اسماء وافعال وادوات وتعبير**. مطبعة الزمان، بغداد.

البلاوي، فيولا، 1979،**الاطفال واللعب**، مجلة عالم الفكر، مجلد 10، العدد 34، عمان.

بلقيس، احمد ومرعي، توفيق، 1987،**الميسر في سيكولوجية اللعب**، دار الفرقان، عمان.

حمدان، احمد، 2008،**دلالات الألوان في شعر نزار قباني**، جامعة النجاح، فلسطين.

حمودة، يحيى، 1981،**نظرية اللون**، دار المعارف، مصر.

حنا، فاضل، 1999،**اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار مشرق للنشر والتوزيع.

حنورة، أحمد حسن وعباس، شفيق إبراهيم،1996،**الألعاب الأطفال ما قبل المدرسة**، ط2، مكتبة الفلاح، الكويت.

الخفاف، ايمان عباس، 2015،**اللعب**، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.

الدمخلي، إبراهيم. 1983،**الألوان نظريا وعمليا**، ط1، سوريا، حلب، مطبعة اوفسيت الكندي.

رابوبرت، أ،2017،**مبادئ الفلسفة: دراسة لاهم الاتجاهات والمذاهب الفلسفية**، تر:احمد امين، ط1، منشورات البندقية للنشر والتوزيع، القاهرة.

رجب، عبير محمد،2004،**تطور الدلالة الانفعالية للالوان لدى الافراد من عمر (7-18) سنة**، جامعة بغداد، كلية الاداب.

زيتوني، لطيف، 2002، معجم مصطلحات نقد الرواية عربي-انكليزي-فرنسي. بيروت: دار النهار للنشر.

السيد،خالد عبد الرزاق،2001،**فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة**، مجلة الطفولة والتنمية،المجلس العربي للطفولة والتنمية،مج1،ع3،القاهرة.

شنطاوي،عبد الكريم محمد وآخرون،1991،**سيكولوجية اللعب**، ط1،دار صفاء للنشر والتوزيع،عمان.

صالح ، قاسم حسين، 1982،**سيكولوجية ادراك الشكل واللون**، الدار الوطنية للنشر والتوزيع والاعلان، مؤسسة الرياض للطباعة العامة، الكويت.

صليبا، جميل، 1983، **المعجم الفلسفي**، الهيئة العامة لشؤون المطابع الاميرية، القاهرة.

عبد الباقي، سلوى، 1992،**اللعب بين النظرية والتطبيق**، بيت الخبرة الوطني، القاهرة.

عبيد،كلود،2013،**الألوان(دورها،تصنيفها،مصادرها،رمزيتها،ودلالتها)**،المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، بيروت .

العناني، حنان، 2002،**الفن والدراما والموسيقى في تعليم الطفل**، دار الفكر للنشر والتوزيع، الاردن.

العيسوي، عبد الرحمن، 1981،**دراسات سيكولوجية**، دار المعارف، القاهرة.

قاموس المعاني، https://www.almaany.com

القرداغي،عبد الستار، **الالعاب الشعبية لفتيان العراق**، مؤسسة هنداوي، المملكة المتحدة، 2017.

مالك، مخول،1992،**علم نفس الطفولة والمراهقة**، ط2، منشورات الجامعة، دمشق.

محمد، اسلام رأفت و عراقي، سالي اسماعيل. 2023. **التاثيرات الحيوية لتطبيقات الالوان الاساسية في الحيزات المعمارية الخاصة بالاطفال: دراسة تطبيقية لرصد التاثيرات الحيوية للالوان الاساسية (الاحمر-الاصفر-الازرق)**، مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية، مج8، ع10.

مردان، نجم الدين علي، 1991،**سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة**، جامعة بغداد، كلية التربية للبنات.

مسعود، جبران،1960،**الرائد، معجم لغوي عصري**، ط2، دار العلم للملايين، بيروت.

ميلر، سوزانا،1974،**سيكولوجية اللعب**، تر: رمزي حليم بيسي، مطابع الهيئة المصرية العامة،القاهرة.

هانز، مايكل، 2009،**القوى العقلية الحواس الخمسة**. تر: عبد الرحمن الطيب، الاهلية للنشر والتوزيع، عمان.

وادي، علي شناوة، 2011،**فلسفة الفن وعلم الجمال**،دار صفحات للدراسات والنشر.

يوسف، عبد التواب، 1996،**الطفل العربي والفن الشعبي**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.

يوسف، ليلى، 1958،**سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**، الانجلو المصرية، القاهرة.

- **المصادر والمراجع الانكليزية**

Bruner,J, Allen & Onium. 1972. The Relevance of Education, London.

Corsin, R., 1987. **Concise Encyclopedia of Psychology**, N.Y, John Wiley & Sons.

Dwyer, F.M. 1971, Color is an Instructional Variable, AV. Communication Review, 19:399-413

Eiseman, Leatrice, **Many Moods of Colors,**http://www.pantone.com

Orr. F. 1985. "Scale in Architecture". Van Nostrand Reihold Company. New York.

Poohkay, B. 1994."Effects of Computer-displayed Animation on Achievement and Attitude in Mathematics Computer Based Instruction", Master's Thesis, University of Alberta.

Rosenthal, E & Jacobson, R.L. 1980. Life in classroom. New York: Holt Rinehart Winston.

https://arabic.tebyan.net/index.aspx?pid=240047

https://www.aljazeera.net/news/women/2019/11/3/-لماذا يحب-الأطفال-الصغار-اللعب-بالمكعبات