"Employing Dramatic Folk Games in Jordanian Theater: An Applied Study"

Yahya Salim Suleiman Issa
University of Jordan
College of Arts and Design
dryahya_bashtawi@yahoo.com

Received : 17/9/2025 Accepted :3/2/2026

Abstract:

This study aimed to explore the mechanisms of employing dramatic folk games in Jordanian theater and to examine the intellectual aspects and dramatic approaches of these games, as well as how they can inspire theatrical performance. The significance of this research lies in its contribution to one of the few studies addressing this topic. The researcher seeks to analyze the nature of folk games, their intellectual and aesthetic content, and their motor and dialogic dimensions by purposefully selecting a number of such games and integrating them into theatrical construction. The study adopts a descriptive-analytical methodology and is limited to the performance of the play "Let's Play" (2024), staged in Amman, Jordan.The findings indicate that Jordanian folk games contain several dramatic elements, including the presence of a text or idea, improvisational dialogue, a performer/actor, and an audience, all characterized by a collective and entertaining nature. Integrating these games into theatrical performance also conveys social, educational, and cultural messages that contribute to the development of social identity and personal growth in areas such as cooperation, solidarity, and the promotion of peace. This is achieved through framing cultural heritage associated with practices derived from daily life. Additionally, these games play a role in transmitting customs, traditions, and skills naturally and spontaneously from one generation to the next, highlighting features of popular culture rich in humanistic and social meanings, such as the importance of belonging and attachment to land and country. This study may benefit practitioners in folk arts and theater—including playwrights, directors, actors, and critics—as well as academic institutions concerned with folk culture and theater studies.

Keywords:. Games, Dialogic Folk Games, Theatrical Performance.

توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني (دراسة تطبيقية)

يحيى سليم سليمان عيسى
كلية الفنون والتصميم
الجامعة الأردنية
dryahya_bashtawi@yahoo.com

الاستلام: 2025/9/17 القبول :2026/2/3

الملخص:

هدفت الدراسة التعرف إلى آليات توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني، ورصد الجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية وكيفية استلهامها في المسرح، وتنبثق أهمية الدراسة من كونها تعدّ من الدراسات القليلة التي تناولت هذا الموضوع، ويسعى الباحث إلى تحليل طبيعة الألعاب الشعبية، ومضامينها الفكرية والجمالية، وجوانبها الحركية والحوارية، وذلك من خلال الاختيار القصدي لعدد من تلك الألعاب وتوظيفها في البناء المسرحي، وقد اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وجاءت حدود البحث ضمن عرض مسرحية (هيا نلعب)، الذي أنجز عام (2024م) في العاصمة الأردنية عمّان، وقد توصل الباحث إلى أنّ الألعاب الشعبية الأردنية قد حملت عددًا من المقومات الدرامية، مثل: وجود نصّ أو فكرة، وكلمات مرتجلة، ووجود ممثل مؤدٍّ، ووجود جمهور، حيث اتّسمت الظاهرة بالطابع الجماعي الفرجوي، كما تضمّن توظيف الألعاب الشعبية الأردنية في العرض المسرحي، رسائل اجتماعية وتثقيفية وتربوية، ساهمت في بناء الشخصية الاجتماعية وتربيتها من جميع النواحي، كالتعاون والاتحاد والدعوة للسلام، وذلك من خلال تأطير الموروث الثقافي المرتبط بهذه الممارسات النابعة من الحياة اليومية، علاوة على دورها في نقل العادات والتقاليد والمهارات بصورة طبيعية وتلقائية من جيل إلى جيل، مُشكّلة بذلك بعض الملامح الخاصة بالثقافة الشعبية الغنية بالمعاني والدلالات الإنسانية والاجتماعية، مثل: أهمية الانتماء والارتباط بالأرض والوطن. ويمكن لهذه الدراسة أن تفيد المشتغلين في الفنون الشعبية والفن المسرحي من مؤلفين ومخرجين وممثلين ونقاد، وكذلك تقديم الفائدة للمؤسسات الأكاديمية التي تُعنى بالثقافة الشعبية وبالمسرح.

الكلمات المفتاحية: الألعاب، الألعاب الشعبية الحوارية، العرض المسرحي.

المقدمة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها.

أخذت الألعاب الشعبية أهميّة كبيرة في حياة الشعوب، وشكلت إحدى الموروثات التي تمارس بشكل جماعي بدافع المتعة والتسلية وقضاء أوقات الفراغ، وإذا كانت الألعاب من حيث أسسها واحدة في كلّ مكان، كونها تعتمد على حركات وقواعد وعادات معينة، فإنّها من حيث أصولها مرتبطة بمعتقدات الإنسان وطباعه وخصوصياته الثقافية. وهي كذلك لغة الترويح عن النفس؛ فلكل لعبة خصائص تكمن فى المادة اللعبية ذاتها، من حيث الأبعاد الرمزية والدلالية وتكويناتها ووظائفها الاجتماعية.

إنّ الألعاب الشعبية من أهم أنواع الفنون التي لا تخلو منها أمّة من الأمم، فهي أوّل نشاط للإنسان في طفولته. وتتميّز الألعاب الشعبية بأنّها نشاط اجتماعي يشترك في ممارسته أكثر من شخص، كما أنّها بطبيعة تكوينها كألعاب جماعية، تثير بين المشاركين في أدائها حوافز التنافس الشريف، والطموح المنظم، وتفتح مجالات للنشاط الاجتماعي السوي، والتنشئة الاجتماعية السليمة في إطار من التنمية الثقافية الواعية، تبعًا لمراحل فئات أعمار المشاركين في كلّ لعبة، وقدراتهم العقلية ومؤهلهم الوجداني والتوافق الجسماني (Hussein, 1998, p. 6).

وتعدّ الألعاب التقليدية من أولى مظاهر النشاط الإنساني واقدمها، وهي تشكل أنموذجًا حيًّا ومرآة صادقة وصورة حقيقية لمظاهر حياة المجتمعات؛ حيث تؤدي دورًا مهمًّا في تعليم وترسيخ العادات والتقاليد الموروثة في المجتمع، فتشكل الألعاب التقليدية أحد أهمّ عناصر التراث الشعبي، وجزءًا مهمًّا من الذاكرة والوجدان لأيّة أمة، ويُؤدّي الحوار دورًا محوريًّا فى أداء الألعاب الشعبية الحوارية الكلية أو الجزئية التي يمارسها الأطفال، كما أنّه يُؤدّي دورًا كبيرًا فى التشكيل الثقافي لشخصية الطفل فى بيئاتها المختلفة، فلكلّ بيئة ألعابها الشعبية الحوارية الخاصة بها، التي تعدّ إحدى الوسائل التى يكتسب من خلالها الطفل

تدريجيًّا عادات مجتمعة، وأسلوب حياته، فنجد ألعاب البيئة الصحراوية تختلف عن ألعاب البيئة الزراعية أو الجبلية أو الساحلية (Mohamed, 2007). ونظرًا لسهولتها وبساطتها؛ فإنّ الألعاب الشعبية تلقى إقبالًا كبيرًا، لا سيّما أنّها تتوجه لأكبر عدد ممكن من الجمهور، ولمختلف الشرائح والفئات الاجتماعية.

ويسهم اللعب التقليدي إسهامًا فعالًا في بناء شخصية الفرد والمجتمع، وتربيتها من الناحية الوطنية والنفسية والجسدية، فيؤدي دورًا في تأطير الموروث الشعبي المرتبط بالحركة والإيقاع والأناشيد والأغاني والرقصات، كما أنّ الألعاب التقليدية عامل مساعد في انتقال العادات والتقاليد والمعارف بصورة طبيعية وتلقائية من جيل لآخر، مكوّنة ثقافة شعبية غنية بالمعاني والعِبر والمدلولات الإنسانية والاجتماعية.

وتتلاءم الألعاب الشعبية مع البيئة والثقافة والإمكانات المتوفرة، فهي مناسبة للبيئة والعادات والتقاليد؛ لأنّها نابعة من المجتمع، وهي كذلك تتلاءم وتنسجم مع الظروف الطبيعية، فنجد ألعابًا خاصّة بالصيف، وأخرى بالشتاء، وألعابًا خاصّة بالربيع كذلك، وقد نشأ اللعب الشعبي الحواري عن ثقافة الحاجة للعب، فكانت أدواته مستمدّة من البيئة مُعبّرًا عنها، ولم تكن الحالة الاقتصادية مؤشرًا لعدم اللعب كما حدث فى الثقافة المعاصرة ، فأدواته كانت بسيطة، وهي عبارة عن عصا، وكرة من الليف، وحجارة، ومنديلًا، وقُبّعة (Morsi, 2014).

إنّ الألعاب الشعبية الحوارية تتضمن العديد من المفردات الثقافية، التي ترتبط بالتشكيل الثقافي والبيئي، وهي لا تنفصل عن الأغاني التي تعزّز من وظائفها ودلالاتها الاجتماعية، بما تحمله من مضامين فكرية وقيم عاطفية تكون جاذبة للمتلقي. ونظرًا لما تتمتّع به الألعاب الشعبية من مقومات درامية ذات مضامين فكرية وجمالية، فقد بات من الضروري أن تصبح ميدانًا خصبًا للاستلهام المسرحي، فالألعاب بما تحتويه من حركة وحوار، يمكن أن تشكّل مقومات للنصوص والعروض المسرحية، لا سيّما وأنّ الدراما بشكل عام هي ميدان حيوي للعب، وفي ضوء ذلك تتلخص مشكلة الدراسة بالاجابة عن السؤالين الآتيين:

- ما هي آليات توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الاردني؟
- ما هي الجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية وكيفية استلهامها في المسرح؟

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة التعرف إلى:

1. آليات توظيف الألعاب الشعبية الأردنية في العرض المسرحي.
2. الجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية وكيفية استلهامها في المسرح.

أهمية الدراسة:

تنبثق أهميّة الدراسة من كونها تعدّ من الدراسات القليلة التي تناولت توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني، وقد ذهبت الدراسة إلى محاولة رصد الجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية، وكيفية استلهامها في التوظيف المسرحي، وسعى الباحث لتحليل طبيعة الألعاب الشعبية، ومضامينها الفكرية والجمالية، وجوانبها الحركية والحوارية، وذلك من خلال الاختيار القصدي لتلك الألعاب، وتوظيفها في البناء المسرحي، ويمكن لهذه الدراسة أن تفيد المشتغلين في الفنون الشعبية والفن المسرحي من مؤلفين ومخرجين وممثلين ونقاد، وكذلك تقديم الفائدة للمؤسسات الأكاديمية التي تعنى بالمسرح.

حدود البحث:

1. الحدود الزمنية: عرض مسرحية (هيا نلعب) الذي أنجز من قبل فريق المشروع البحثي عام (2024م).
2. الحدود المكانية: العاصمة الأردنية عمّان.
3. الحد الموضوعي: دراسة توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني، ومحاولة رصد الجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية، وكيفيّة استلهامها في المسرح من قبل الفنان المسرحي.

مصطلحات الدراسة:

- **اللعب:**

اللعب لغة: وردت كلمة (لعب) بجذرها الثلاثي في معجم (لسان العرب) لابن منظور، حيث جاء فيه: أنّ اللعب ضدّ الجدّ، لعب يلعب لِعبًا ولَعبًا، ولعب، وتَلاعَبَ، وتَلَعّبَ مرّة بعد أخرى؛ قال الشاعر امرؤ القيس:

تَلَعَّب باعث بذمةِ خالدٍ وأودى عِصَام في الخطوب الأوائلِ

والتِلعاب: اللعب، ورجل لاعب ولَعِب وتَلْعَاب وتلعابة. أمّا الخليل بن أحمد الفراهيدي فأشار إلى معنى لعب في مُعجمهِ (العين) قائلًا: لعب يلعب لَعبًا ولِعبًا، فهو لاعب لعبة، ومنه التلعب. ورجل تلعّابة مُشددة العين أي: ذو تلعّب. ورجل لعبة أي: كثير اللعب، ولعبة، أي: يلعب به كلعبة الشطرنج ونحوها.

وقال على الراجز:

الْعَب بها أو اعْطِني أَلْعُب بها إنّك لا تُحْسِنُ تَلعاباً بها

والملعب حيث يلعب. والملعبة: ثوب لا كُم له، يلعب فيها الصبي. واللعّاب مَنْ يكون حِرْفَته اللعب. ولعاب الشمس: شعاعها (Ibn Manzur, 1993).

أما اصطلاحًا، فقد تعدّدت وتباينت التعريفات التى تناولت مفهوم اللعب، واختلفت باختلاف الاتجاهات الفكرية، وتباينت بتباين تخصصات الفلاسفة والعلماء والمربين وعلماء النفس. ويمكن القول

إنّ اللعب هو " نشاط موجّه أو غير موجّه، ويكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فرديًّا أو جماعيًّا، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفّة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثَّل المعلومات، ويصبح جزءًا من حياته وهدفه الاستمتاع" (Balqis & Mar'i, 1987,p 19).

أمّا الألعاب الشعبية، فهي تعدّ مظهرًا من المظاهر التي تنتشر بين الشعوب وتعبّر عن هويتها، وتعرف بأنّها "نشاط جسمي وعقلي تؤدّى بحركات معينة لها جذورها في ماضي الشعب، ولكلّ لعبة رموزها وحركاتها، تحقّق للطفل المتعة أثناء ممارسته لها خاصة عندما يحقق فوزًا أو ربحًا رمزيًّا " (Al-Zoubi, 2018, p. 7). وهي أيضًا " ألعاب بسيطة متوارثة عبر الأجيال، ينتقل في طياتها موروث ثقافي، كما تبعث الفرحة والمرح (Al-Zamami, 2023, p. 165).

وانسجامًا مع أهداف البحث، صاغ الباحث التعريف الإجرائي الآتي للألعاب الشعبية الدرامية، حيث إنّها: ظاهرة فطريّة وغريزيّة تنبع من الممارسات الشعبية، وتتنامى وتتطور وفق الحاجات والحوافز الإنسانية، وهي من خلال حركاتها ورموزها وحواراتها تحمل مقومات درامية، يمكن توظيفها فكريًّا وجماليًّا في العرض المسرحي.

منهج الدراسة:

اتّبع الباحث في دراسته المنهج الوصفي التحليلي، حيث اعتمد على مشاركته بإعداد العرض المسرحي واخراجه، وإجراء الحوارات والمناقشات والمقابلات الشخصية مع فريق العمل.

الإطار النظري الألعاب الشعبية نظرياتها ووظائفها ودورها الاجتماعي.

يعدّ اللّعب ظاهرة فطريّة وغريزيّة عند المخلوقات كافّة، حيث كثيراً ما نشاهد صغار الحيوان تقوم بحركاتٍ هي أقرب إلى اللّعب منها إلى أي مرمى آخر، وهذه النزعة المتأصّلة لا تبقى عفويّة بل تتنامى وتتطوّر وفق الحاجات والحوافز، وبما يتوافق عادة مع سلوك الإنسان الذي مارس اللعب منذ القدم فطريًّا، ووظفه للاستمتاع ودفع السأم عن النفس.

إنّ الألعاب الشعبية هي أحد الفنون الأدائية، والأشكال التعبيرية في ثقافات الأمم وبيئاتها، وتعدّ أحد الأدلة التي تساهم في فهم الثقافات القديمة والبيئات التي نشأت فيها؛ وذلك لما تتميّز به من عفوية فطرية، وما تحتويه من مظاهر فولكلورية غنية بالتنوع والثراء والإبداع، ساهمت فيها الأجيال السابقة، وعملت على نقل العادات والتقاليد والمعارف والعلاقات الاجتماعية، بصورة طبيعية وتلقائية إلى أجيال أخرى، وساهمت في استقرارها ورسوخها وتعميقها في نفوس الأفراد (Al-Ghallī, 2023, p. 13). وبواسطتها استطاعت الجماعات الحفاظ على تماسك أفرادها عبر توارث قيمها الثقافية والاجتماعية، مكونةً ثقافة شعبية غنية بالمعاني والمدلولات الإنسانية والاجتماعية (Hamida, 2021, p. 822).

وعند البحث في صميم البيئة الشعبية، نجدها تحفل بشتى الألعاب المرتبطة بأبناء الجنس البشري، التي تشكّل عمليات دينامية تعبّر عن حاجات الفرد إلى التسلية والسرور. "فاللعب يُعدّ عند الأطفال ميدان تعبيرهم عن مشاعرهم وخيالاتهم، وهو فرصة قيمة ليتصلوا من خلالها بمَن حولهم، وهو حركة يقصد بها التسلية أو السرعة والخفّة في تناول الأشياء، وبأسلوب آخر هو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، فاللعب أولى وسائل الأطفال لإدراكهم للأشياء، والعلاقات مع الآخرين، ومع االألعاب يشعر الأطفال بالاستقلالية، وتنمو مهاراتهم، وقدراتهم، ويحقق تصوراتهم عن أنفسهم وعن أقرانهم" (Hassan, 2020). وممّا تتّسم به هذه الألعاب هو عفويتها التي تجعلها سهلة التنفيذ، وهي لا تخضع لإشرافٍ من أحد أو تعليم منظم، أو شروط مُسبقة، ويمكن وصفها بأنّها تراث ثقافي وتقليد اجتماعي يتناقله الأطفال جيلًا بعد جيل، "فهي جزء من الذاكرة والوجدان الجماعي لأيّ مجتمع، وهي تمثل تأريخًا للدول والشعوب، وانعكاسًا حضاريًّا واجتماعيًّا، وانعكاسًا للبيئة الطبيعية داخل المجتمع، فالألعاب الشعبية تستهوي الأطفال منذ الصغر، حيث يستعملون مواقفهم الحياتية وخبراتهم في خلق عالم خاص بهم، فهم يقومون بإرجاع الموقف وترتيبه كما يرغبون ويتمنون أن يكون، ويكرر داخلهم ويحقّق أعلى مستوى في إثبات شخصيتهم ووجودهم في ذلك العالم" (Al-Khudeir, 2021)، ولا تبتعد تلك الألعاب عن اعتماد الخيال الذي يمكّن اللاعب من صياغة ألعاب جميلة من معطيات الحياة المحيطة به، يمكن لها أن تسهم في بناء الجسم، وتهذيب الروح، وتقوية الأخلاق والقيم الاجتماعية لدى المشاركين.

ولا يقوم اللعب على أسس صارمة، ولا يتبنّى أهدافًا نبيلة عند الإنسان القديم على الأقل، وهو يحتكم إلى المعطيات، وما توفّره البيئة والجماعات من أدوات ووسائل يمكن أن تجعل اللعب ممكنًا وممتعًا. ويحفل تراثُ الشُّعوب بالألعاب ذات الخصائص المشتركة، كاعتمادها على رشاقة الحركة، وسرعة تبديل المراكز، والاستعراضِ اللطيف والبَداهة؛ مما يسهم في تطوير اللّياقة البدنيّة، وإكساب المرونة والقوة وغيرها. وتمارسُ هذه الألعاب على صُور مختلفة، قد تكون فرديّة أو زوجيّة أو زمريّة أو جماعيّة، وبعضها يؤدَّى على رقاع خاصة كالشطرنج والبرجيس، وبعضها أيضًا يعتمد أدوات كالكرات والعصي والصَّوَالِجَة والحبال وغيرها (Rizqallah, 1970).

ورغم كثرة الألعاب وتعدّد الطرق التي تلعب بها، إلّا أنّ اللعبة الواحدة قد تتطور في البيئة التي نشأت فيها تطورًا قد يبعدها عن طبيعتها الحقيقية، ويبقى الفضل في إعدادها وتنظيمها مقرونًا بتقليد اجتماعي يتناقله الأفراد جيلًا بعد جيل، لتعكس من خلال مجرياتها الاحتياجات النفسية والجسمية والاجتماعية للاعبين. ويرى (هويزينكا) "أنّ اللعب يعدّ مؤشرًا ثقافيًّا مُهمًّا قبل الطقوس والعادات، بل أساس

الثقافة لكونه السلوك الوحيد الذي لا يجزأ إلى العناصر الغريزية لإرادة البقاء. ويؤكد أيضًا أنّ اللعب هو أصل كلّ المؤسسات الاجتماعية والسلطة السياسية، والحرب، والتجارة، والفن " (Hanna, 1999, p. 28). وبذلك فهي تعدّ إحدى الموروثات التي تمارس بشكل جماعي بدافع المتعة والتسلية ولقضاء أوقات الفراغ، وهي تحمل مضامين ودلالات رمزية أو واقعية، إلى جانب تفصيلات مذهلة في دقتها وعمق تصويرها للطبيعة العقلية أو الذهنية التي كانت سائدة في المجتمعات التقليدية.

وتعكس ممارسة الألعاب الشعبية الجانب الإيجابي للحياة الاجتماعية، حيث تسهم في إيجاد فرص التفاعل بين الأفراد والجماعات، وتوطيد العلاقات والروابط بينهم في جوّ يتميّز بالزهو والمرح والترويح عن النفس، ولم يكن هدف الألعاب الشعبية ملء فراغ الناس فحسب، بل كانت لها أغراض أخرى وأهميّة بالغة؛ كونها مرتبطة بحياة الإنسان وتصف نشاطه وطموحاته وتحركاته لترقى به إلى حياة أفضل، وهذه الممارسات الشعبية تشكل تصويرًا لحالة الإنسان في زمن معيّن، من خلال الألفاظ والعبارات والحركات المصاحبة للعبة، والدالة على مناسبة معيّنة أو ظاهرة ما أو حدث ما. لذلك نجد أنّ الألعاب الشعبية تتمتّع بخصائص وسمات تميّزها عن غيرها من أشكال التعبير الأخرى. وقد أجملها (ألكسندر كراب) بالآتي: أنّها جماعية بمعنى أنّها وإن كان بعضها يعود إلى فرد معيّن، إلّا أنّها محلّ التبديل والتعديل والإضافة من قِبل الجماعة. وهي ألعاب غنائية وممارسات ذاتية في المقام الأول، تتناول موضوعاتها بطريقة جديدة وألوانها كثيرة شبه ألوان الصناعة – الشعبية الريفية (Krab, 1981, p. 111).

لقد أسّست الألعاب الشعبية وسائل للحفاظ على أنماط السلوك والمعتقدات والأشكال التي استقرت فى المجتمع وارتضاها أفراده، فخلقت بذلك حالة من القبول لدى الأفراد، كما انعكس ذلك "على المجتمع من حيث سيادة الأمن الاجتماعي وانتشار ثقافة التعاون، التي تحدّ من التعصب وكلّ اشكاله، فالألعاب أيًّا كانت لها أهداف تسعى إليها، بلا شك في ذلك، فهي تهدف إلى تنمية الخبرات اليدوية والفنية، وتعدّ مجالًا مهمًّا لإكساب الأطفال اتجاهات إيجابية تجاه التعليم وتجاه الآخرين بشكل عام". (Adawi, 2023, p. 150)، وممّا يمنح القوة والتأثير لتلك الألعاب هو مصاحبة الأغاني لها، التي تشكل غالبًا معيارًا للكشف عن الصراع الذي يعتمل في النفس الإنسانية، لذلك فهي تؤدّي دورًا حيويًّا في تخليص الأطفال من الضغوط والتوترات، وتمكينهم من التعبير عمّا يختلج في نفوسهم بكلّ عفوية وتلقائية.

ويمكن القول إنّ اللعب وما يرافقه من فنون غنائية وحركية، يعدّ مدخلًا وظيفيًّا لعالم الطفولة، من خلال مجموعة من العمليات الدينامية التي تعبر عن حاجة الطفل إلى الاستمتاع والسرور والتسلية، وبذلك نجده قد شكّل وسيطًا تربويًّا مُهمًّا أسهم في تشكيل شخصية الطفل من جميع الجوانب الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية، محدثًا بذلك تغيرات نوعية في تكوينه، وعليه فإنّ "اللعب يشكل نشاطًا مُهمًّا يمارسه الفرد، حيث يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماتها كافة، وهو وسيط تربوي مهمّ يعمل على نموّه، ويشبع احتياجاته، فيكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس" (Al-Heila, 2010, p. 21). كما أنّ الجزء الكبير منها قائم على الخيال والحركة التي ترتبط بكثير من الممارسات التي تخلق المتعة والترفيه، وتكسب الطفل معارف متنوّعة عن العالم الخارجي، وعن مجتمعه بتكوينه الثقافي والأخلاقي.

وقد تناقلت الشعوب عبر الزمن عددًا من الألعاب الشعبية، التي أخذت مجموعة من الخصائص الثقافية والحضارية المعبرة عن العادات والتقاليد الاجتماعية السائدة، وقد أدّت إلى عهد قريب أدوارًا مُهمّة في تأطير الموروث الثقافي المرتبط بهذه الممارسات النابعة من الحياة اليومية، إضافة إلى دورها في تنمية الشخصية الفردية والجماعية في مختلف أبعادها، بالنّظر إلى الوظائف التربوية والاجتماعية والثقافية والمهارية التي تضطلع بها، ويمكن لمَن يقوم باللعب أن "يستدعي الصور الذهنية التي تمثل أحداثًا وأشياء سبق أن مرّت في خبرته السابقة، كما أنّه يتذكر ويتصور ويفكر، فهو يقوم إذًا بنشاط معرفي واضح، ويقوم أيضًا بنشاط لغوي يستخدم فيه النشاطات اللغوية التي أتقنها، وكذلك يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي" (Mesbah and Hassan, 2021, p. 54)، وبذلك فإنّ اللعب يؤدّي دورًا رئيسًا في بناء الشخصية الاجتماعية وتربيتها من جميع نواحيها وأبعادها المختلفة، سواء الأخلاقية أم المعرفية أم التربوية أم المهارية.

وأدّت الألعاب إلى عهد قريب أدوارًا مُهمّة في تأطير الموروث الثقافي المرتبط بالممارسات النابعة من الحياة اليومية، إضافة إلى دورها في تنمية التعاون والمشاركة بين الأفراد، وتعزيز قدراتهم على تبادل الأدوار أثناء الغناء واللعب الحركي، ضمن روح جماعية شعبية لها توجهاتها الفكرية والأخلاقية والجمالية. وتجمع الدراسات التي تناولت اللعب الشعبي بأنّه ينقسم إلى ثلاثة أقسام، هي: (Al-Khawaldeh,1987 & Al-Magrawi 2024)

1. الألعاب الشعبية الحركية: هي الألعاب التي تنمّي الجوانب الحركية، كألعاب المطاردة، وتحريك الأطراف وباقي أعضاء الجسم، وألعاب الشدّ والتأرجح والتوازن، ومن أمثلتها: لعبة "البلبل"، و"التأرجح التوازني"، و"حدرة بدرة"، و"نطّ الحبل"، و"الطوق"، و"القطار" وغيرها.
2. الألعاب الشعبية الإيهامية والتمثيلية: هي تلك الألعاب التي يتخيّل الطفل أثناء أدائها أشياء خيالية، كأن يتوهّم أنّ العصا حصان، أو يقوم بتمثيل أدوار حقيقية يراها الطفل في بيئته ويضفي عليها شيئًا من خياله وانفعالاته، مثل: لعبة "الحاكم والجلاد"، و"صياد السمك"، و"الشرطي والحرامي"، و"النحلة والدبور"، و"عروسة وعريس" وغيرها.

3. الألعاب الشعبية الترويحية الرياضية: وهي التي تمارس بهدف المرح والاستمتاع، وهي تكسب الأطفال قيمًا اجتماعية وأخلاقية، ومن أمثلتها: لعبة "شد الحبل"، و"الحجلة"، و"الغميضة" وغيرها.
4. الألعاب الشعبية الثقافية: وهي التي تعكس أسلوب حياة الأطفال، حيث يحاولون من خلالها فهم البيئة وإدراك عناصرها، ومن أمثلتها: لعبة "إدريس"، و"جماد ونبات"، و"الأحاجي"، و"الصور"، و"الدومينو" وغيرها.
5. الألعاب الشعبية التركيبية: وهي التي يستخدمها الأطفال في البناء والتركيب والتشكيل، ويستمدّون معظم موادّها من بيئتهم المحلية، ومن أمثلتها: "الحياكة"، و"الطين"، و"الحفر على الخشب"، و"لظم الخرز"، و"المكعبات"، وغيرها.

وهذه الألعاب وما فيها من حركات جماعية، تطبّق غالبًا بشكل حرّ وعفوي ودون قيود، وتتوزّع بين ألعاب فردية وأخرى جماعية، أو ألعاب مرتبطة بالكبار وأخرى بالصغار، وهي تتمّ بمصاحبة الأناشيد أو الغناء أو الأداء التمثيلي؛ ممّا يكسب اللاعبين ومَن يشاهدونهم أيضًا المتعة والتسلية، وقد تكون هذه الأغاني أساسًا أو تمهيدًا لبداية اللعب، لا سيّما "حينما يستخدم الأطفال الإيقاعات الكلامية من خلال ترديدهم لمجموعة من العبارات بأداءات خاصّة، أو تكوين صيحة لمقاطع كلامية يؤدّيها الأطفال فرديًا أو جماعيًا. وتنقسم الأغنية في هذا المجال إلى وظيفتين: إحداهما: أغنية يراد منها تسيير حركات اللعبة وتنظيمها، والثانية: أغنية ترافق اللعبة ويكثر هذا النوع عند الفتيات " (Musilini, 2021)، ويختبر اللاعب هنا عدّة طرق للتواصل مع جسده ومع الآخرين إمّا بواسطة الحركات أو الإيماءات أو الكلمات، وتكون ممارسة الألعاب وسيلة لتلبية الرغبة والاحتياجات لدى الأفراد، وكأنّها بذلك تشكل وحدة عضوية بين رغبتهم وإشباع حاجاتهم الترفيهية، إذ تحمل هذه الألعاب مقومات درامية ابتكارية، تسهم في إطلاق طاقات الطفل، وفي تدعيم قدراته الشفهية والصوتية واللفظية، ويمكن تدريب الطفل على مثل هذه الألعاب في عمر مُبكر جدًّا، مثل: اللعب المسرحي، وألعاب الرقص والغناء وغيرها.

وتهدف الأغنية المرافقة للعبة إلى تحقيق غايات متعددة، "فقد يراد منها قهر الخصم وإخضاعه وإذلاله، أو الدعوة إلى الربح والانتصار على الخصم ماديًّا أو معنويًّا، أو التسلية بشكل عام" (Musilini, 2021) ، وتبقى أغاني الألعاب الشعبية التي يقوم بها الأطفال، أكثر صدقًا وأسهل حفظًا من الأغاني الدارجة، وهي تمنحهم عددًا من الخبرات والمواقف الشعورية التي تعزز عملية التعلم والمهارات المختلفة لديه؛ ممّا يمكنه من معرفة ذاته وقدراته ومهاراته، من خلال تعامله مع زملائه ومقارنة نفسه بهم، كما أنّه يتعرّف إلى مشاكله وكيفيّة مواجهتها، وعند مشاركة الطفل في الأدوار المختلفة أثناء اللعب، فإنّه يتفاعل ويتنافس ويجرب القسوة والصلابة والألم، كما أنّه يتعلم مهارة التقليد بسرعة من خلال سلوك معين، ولا يتردد في أن "يقوم بترديد الألفاظ الأغاني، والجمل والعبارات المحملة بأحاسيس ومشاعر جياشة في مواقف الحياة المباشرة؛ ممّا يجعله يقوم بعدّة عمليات داخلية معقدة، فيقوم بتحويل الصور الحسية إلى مدركات عقلية أو فكرية، ويعمل على ربط الكلمات بالأداء؛ مما يساعد على فهم مشاعر أقرانه ومسايرتهم" (Al-Bash, 1979, p. 117)، وترسيخ عدد من المضامين الفكرية والجمالية الخاصة بتلك الألعاب، ضمن آلية من آليات التواصل والتلاقح الثقافي بين الأطفال، وبما يحقّق توسيع معارفهم ومهاراتهم؛ حتى يتفهّموا طبيعة مشكلات الحياة، وآليات معالجتها الآنية والمستقبلية.

لقد رافق اللعب الحياة البشرية مند القدم، وفي جميع الحضارات، وأسفر ذلك عن تبلور الألعاب الشعبية الحوارية، التي تؤدّي دورًا كبيرًا في ترسيخ ثقافات الشعوب، وتعدّ هذه الألعاب "من أكثر الفنون التصاقًا بالبيئة والعادات والتقاليد، ولا شكّ أنّها تنمو وتتطور مع حياة الأطفال، لأنّهم يسعون إلى ابتكار لعبة جديدة من كائناتهم الصغيرة في محيطهم المحدود، بل أحيانًا من الكائنات غير الموجودة بفعل الإبداع والخيال، فنجده يجعل خشبة السلم وسيلة للتزحلق، ويصنع من الرمل تكوينات للبناء والرسم والتلوين، وبذلك يعدّ اللعب نشاطًا يمارسه الفرد، ويقوم بدور رئيس في تكوين شخصيته من جهة، وتأكيد تراث الجماعة أحيانًا من جهة أخرى" (Al-Lababidi & Al-Khalayleh, 1993)، دون أن تنفصل تلك الممارسات عن الواقع في شكلها ومضمونها، ضمن علاقة تفاعل جدلي تنشأ بين طرفين، تتشكّل منهما حركة الواقع، وبما يحقّق الفائدة للأفراد لتحقيق نموهم وتطوره الفسيولوجي والبيولوجي والنفسي.

ورغم أنّ اللعب يعدّ مظهرًا من مظاهر الارتقاء النمائي، وهو يشكل عاملًا من العوامل التي تنمو مع الطفل منذ الولادة، إلّا أنّه يحقّق في الوقت نفسه عددًا من الوظائف النفسية بالنسبة للطفل، ومن بين تلك الوظائف التي يحقّقها على الصعيد النفسي الآتي تفصيله:

1. تأكيد الذات، والتعبير عن الرغبة؛ فيتجاوز المرحلة التي يعيشها أحيانًا.
2. التسلية والترويح عن النفس؛ بما يمنحه اللعب من راحة نفسية.
3. إكساب الطفل المزيد من الخبرات والمعارف؛ ممّا ينمّي قدراته العقلية كالتفكير والتخيّل.
4. القيام بنشاط لغوي حيث يستخدم المهارات اللغوية التي أتقنها في الاتصال الذاتي أثناء اللعب.
5. القيام بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يتقمّص أدورًا أخرى (Sayed et al., 2003).

لقد ظهرت عدد من النظريات الكلاسيكية والحديثة المختلفة التي فسّرت اللعب، وكان من بين النظريات الكلاسيكية نظرية الطاقة الزائدة، التي ارتبطت بإلفيلسوف البريطاني (هربرت سبنسر)، والنظرية التلخيصية التي تمتدّ جذورها إلى آراء (داروين) في كتابه (أصل

الأنواع)، وقد تأثّر العالم النفسي التربوي (ستانلي هول) بنظرية داروين، وأضاف إليها من خبرته مع الأطفال في كتابه (المراهقة)، وكذلك نظرية الاسترخاء التي يعدّ الفيلسوف الألماني (لازاروس) من أقطابها. أمّا أهمّ النظريات الحديثة التي فسرت اللعب فكان من بينها: نظرية (النمو الجسمي)، التي تنسب للعالم (كار) ، ونظرية (التحليل النفسي) لـ (سيجموند فرويد)، ونظرية (اللعب) لـ (جان بياجيه) وغيرها..، وهذه النظريات رأت في مجملها أنّ اللعب ضروري ومُهمّ لتحقيق النمو والاتزان في حياة الكائن الحي، وأنّه يعدّ مرحلة إعداد وتمرين لمهارات الإنسان وقدراته واستعداداته، وضرورة تنفيسية لمشاكله وانفعالاته واحتياجاته؛ وذلك للوصول إلى النمو المتكامل، وتحسين الأداء والمهارات.

إجراءات توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني: مسرحية (هيا نلعب) أنموذجًا.

للوصول إلى هدف الدراسة، والمتمثل برصد آليات توظيف الألعاب الشعبية الدرامية في المسرح الأردني، والجوانب الفكرية والمقاربات الدرامية في الألعاب الشعبية، وكيفية استلهامها للتوظيف المسرحي، قام الباحث وفريق العمل برصد الألعاب الشعبية الاردنية، لا سيّما الحوارية منها، التي يمكن توظيفها في العرض المسرحي، وتمكنوا من تأليف نصّ مسرحي تحت عنوان: (هيا نلعب)، حيث تولى الباحث إعداده وإخراجه بالتعاون مع فريق العمل، وشكلت معطيات النص مرتكزًا أساسيًّا من مرتكزات الألعاب الشعبية، حيث حمل النص مضامين فكرية تشكل انعكاسًا للواقع الاجتماعي، ويمكن لها أن تلامس واقع المشاركين وتكوينهم الفكري والنفسي، وقد تم بناء النص المسرحي من خلال تحويل قواعد الألعاب وطبيعة أحداثها إلى حبكة درامية.

وقد أُشرك **(5) ممثلين** في المشروع التطبيقي، الذي جاء بمثابة عرض مسرحي تراثي، استُخدمت فيه العناصر السمعية والبصرية أثناء تقديم العرض، الذي أكد الروح الجماعية والتعاونية من خلال بناء الحبكة وتحديد الشخصيات؛ ليعبّر عن التراث والهوية الثقافية، ومن خلال ذلك الإجراء، قدّم الباحث تجربة تطبيقية شكّل الراوي الشعبي فيها وسيلة لربط الألعاب والتعليق عليها، وتنظيم الأحداث ضمن بنية فنية متكاملة أثناء العرض المسرحي، وقد اختيرت الألعاب التي فيها روح الجماعة ويشترك فيها أكثر من لاعبَين، وتحكمها قوانين الالتزام بمجريات اللعبة، ومع بدء المسرحية يدخل المنادي (عمران العنوز)، طالبًا من الممثلين التجمع، الذين ما لبثوا أن أعلنوا عن حضورهم، حيث تدخل الحمامتان (آية عاشور ووفاء رمضان)، ويتبعهما الغرابان (محمود الزغول والمعتمد المناصير)، ويرحّب بهم المنادي مؤكدًا على ضرورة قيام المحبة والسلام، لكن الصراع بين الخير والشر يتمثّل واضحًا من خلال الفريقين، فبينما تبرز الحمامتان في دعوتهما للسلام، يؤكد الغرابان على السّواد في إشارة إلى تعبيرهما عن الشر، ومنذ البداية يدخل الممثلون وهم يرقصون ويغنون أغنية ترحيبية، يبيّنون من خلالها أنّهم سيقدمون لنا حكاية، ويطالب الحكواتي الشخصيات بالتجمع؛ ليتّضح للجمهور طبيعة شخصياتهم، وطبيعة التكوين الفكري والنفسي والاجتماعي لها، وبعد تكييف الألعاب الشعبية بتحويلها إلى مشاهد درامية تتناسب مع سياق المسرحية، وحتى لا تتعمّق المناكفات بين الحمامتين والغرابين، يطرح المنادي عليهم أن يقوموا بلعب (لعبة شدّ الحبل)، وهي من الألعاب الشعبية التي تعتمد قوة العضلات وحفظ التوازن، ويمارسها الأطفال في ساعات النهار في الحارة، أو في ساحة عامة، أو في ملعب المدرسة، "وتهدف هذه اللعبة إلى إكساب الأطفال معنى الوحدة والتماسك، والتعاون مع الفريق، وتشكيل مفهوم الانتماء إلى الجماعة، وتبنّي أهدافها، والتضحية في سبيل ذلك" (Mousa et al., 1992, p. 55)، وتحتاج هذه اللعبة إلى حبل سميك، حيث قُسّم الممثلون إلى فريقين متساويين من اللاعبين هما: الحمامتان والغرابان، ويقف الفريق الأول إلى يمين المتلقي؛ بينما يقف الثاني مقابله (إلى جهة اليسار)، وبعد رسم خطّ فاصل طولي في منتصف المسافة بين الفريقين؛ يقف الفريقان على بُعدٍ متماثل من الخط الفاصل، حيث تتشكل منطقة النفوذ لكلّ فريق، وأثناء صراعهما يتدخّل الراوي لصالح الحمامتين، في إشارة إلى التأكيد على ضرورة مناصرة الشخصيات التي تمثّل جوانب الخير، ومن خلال العرض يظهر الممثلون وهم يعبرون عن روح الطفولة، فنجدهم يتشاجرون أثناء اللعب الجماعي، لكن سرعان ما يعودون لنظام اللعبة واستكمالها مرة أخرى، وهذا يعزّز من مكانة الجماعة أثناء اللعب.

ثمّ يُقدّم مشهد يمثّل لعبة (الحمام والغربان)، وهنا يتجسّد الصراع الأبدي بين الخير والشر من خلال تنافس الحمامتين: (آية عاشور ووفاء رمضان) بملابسهما البيضاء التي ترمز إلى الخير، والغرابان (محمود الزغول والمعتمد المناصير)، وهما يرمزان إلى الشرّ، حيث حاولا السيطرة والتغلب على مَن يمثلون الخير باستخدام القوة، لكن الحمامتين اختارتا المجابهة، وقد مثّل انتصارهما في المشهد فكرة انتصار الخير على الشر، وهو محور الرسالة العامة في المشهد، وجاءت آليات توظيف الألعاب الشعبية، من خلال قيام الممثلين بتجسيد الحكاية المرتبطة باللعبة –المسرحية– باستخدام الحوارات، وحركات الجسد وإيماءاته.

وتُعبّر لعبة "شدّ الحبل"، عن حالات التوتر والصراع بين الطرفين، وهي وسيلة فعالة لإيصال التحدّي والصراع إلى مستويات متقدّمة بين القوتين المتناقضتين، ويمكن القول إنّ استخدام لعبة "شدّ الحبل" كإطار درامي؛ يجعل الرسالة سهلة الوصول ومباشرة للجمهور، فالخير مهما واجه من عقبات، سينتصر في النهاية، وقد ساهم التفاعل الديناميكي بين الممثلين في لفت انتباه الجمهور، حيث دمج بين الترفيه والرسالة الأخلاقية، وأضفى استخدام لعبة "شدّ الحبل" حيوية على المشهد؛ مما جعل الجمهور يتفاعل معه بعمق.

وبخروج الغرابين من المكان، يتدخّل الراوي ليفصل بين الحمامتين في اختيار موفق لطبيعة الألعاب التي يمكن أن تلعباها، حيث تُستلهم لعبة "حدرة بدرة" مع بعض التصرف، وتقف الحمامتان على جانبي الراوي لتختار إحداهما بالقرعة عن طريق الأنشودة "حدرة بدرة.. قلي عمي..عد للعشرة".. ويبدأ الراوي بالعد، ومن ينتهي عنده العد يخرج لتنفيذ اللعبة، وكأنّما تحاول الحمامتان اكتساب خبرات جديدة لمواجهة المواقف الطارئة والمفاجئة، وخروجهما من دائرة التمركز حول الذات، والتقيّد بأنظمة اللعب في إطار جماعي يتسم بالروح الإيجابية والتفاعل، والتعاون داخل الفريق، وتنمية التآزر الحسي الحركي.

ومن خلال توظيف لعبة "الحجلة" ضمن العرض، عبرت اللعبة عن عدد من المعاني المرتبطة بالطفولة، مثل: التحدي والإقدام، والسعي لتحقيق التوازن في الحياة، ويعدّ من أبرز المشاهد وظِّفت ببراعة في المسرحية، حيث مثّلت كلّ من (آية عاشور ووفاء رمضان)، دور المتنافستين في اللعبة، بينما قام الممثل (عمران العنوز) بدور الحكم؛ ممّا أضفى على المشهد أجواء التفاعل والمرح الممزوجة بالرسائل العميقة، ومن الملاحظ أنّ الممثلتين قد جسدتا شخصيتي طفلتين تتنافسان في لعبة الحجلة، وارتدت الشخصيتان أزياء بيضاء مبهجة ترمز إلى البراءة والطفولة، أمّا (العنوز) فقد شكل من خلال روايته للأحداث وسيلة لربطها والتعليق عليها، كما حقّق وجودًا عامًّا ليعزز من خلاله قيم العدالة والنزاهة في الألعاب الموظّفة في المسرحية؛ ممّا أكد على أهمية القوانين والقواعد في الحياة.

ومع تسلسل الأحداث، يقوم فريق العمل –عن طريق الراوي– بتنظيم ألعاب جديدة متنوعة، من بينها لعبة "الغميضة" التي هي من الألعاب التي تستهوي الحمامتين، حيث يتم لعبها بوضع عصابة محكمة على عيني إحداهما، في حين يختبىء الباقون، وتكون مهمّة معصوب العينين البحث عن الآخرين، فإذا استطاع أن يعثر على أحدهم ويمسك به؛ نزعت العصابة المربوطة على عينيه، وجعل الشخص الممسوك يحلّ محلّه، وإذا لم يتمكن من الإمساك بأحدهم؛ يظلّ معصوب العينين يجري في كافة الاتجاهات إلى أن يوفّق في الإمساك بأحد أقرانه ليحلّ محلّه، وهكذا تستمر اللعبة. ثمّ يجسد المشاركون لعبة "ياعمي وين الطريق"، حيث يربط الراوي عيني إحدى الحمامتان التي وقع عليها الاختيار بمحرمة أو قطعة من القماش لمنعها من الرؤية، فتأخذ الحمامة بترديد: ياعمى وين الطريق؟ فيجيبها الجميع: "قدامك حجر وإبريق.. ياعمي وين الطريق؟ قدامك حجر وإبريق"، وتحاول الحمامة المربوطة العينين الإمساك بأحد اللاعبين الذين يدورون حولها، ويتنقلون من مكان لآخر، مصدرين أصواتًا بقصد إرباكها واستفزازها، وإظهار عدم قدرتها على الإمساك بهم، ولا تخرج الحمامة المربوطة العينين من أزمتها إلا إذا استطاعت الإمساك بأحدهم ليحلّ محلها في المطاردة.

وفي لعبة "قفز الحبل" تتبادل الحمامتان الأدوار؛ إذا لم تتمكن إحداهما من إنجاز اللعبة، حيث تتكاتف حركات القفز والأكروباتيك لتجسيد اللعبة، ثم تلعب الحمامتان لعبة الحركة والقفز بين المربعات التي يرسمها الراوي، بوصفه منظمًا للأحداث، وجاء استخدام هذه اللعبة كوسيلة درامية لتوضيح فكرة تحقيق التوازن، سواء على المستوى الشخصي أم الاجتماعي، وقد تبلورت في العرض من خلال قفزات اللاعب بين المربعات بخطوات منتظمة ومتزنة، تعبر عن ضرورات اتزان الإنسان في الحياة لتحقيق النجاح. ويمكن القول إنّ توظيف هذه اللعبة في المسرح، قد رسّخ أنموذجًا متقدمًا في استلهام الألعاب الشعبية لأغراض تربوية وجمالية، تتأسس من خلالها حالات الضبط الحركي، وذلك من خلال الممارسات التي يقوم بها المشاركون، ليتحقّق من خلال استخدام تلك الألعاب رسائل اجتماعية وإنسانية عميقة، تؤكد استخدام البساطة والرمزية في إيصال الأفكار.

وفي لعبة جديدة، يظهر كلّ من الغرابين والحمامتين مرّة أخرى في مشهد لعبة "الكراسي"، وتوظف اللعبة الشعبية هنا لتعطي رمزية للصراع على البقاء، ويعكس الخداع الذي يقوم به الغرابان للحمامتين حالة من حالات الصراع بين الخير والشر بأسلوب كوميدي هادف، ويتمثّل الغرابان في مجموعة ترتدي اللون الأسود، وهي تعكس الشرّ والجشع، وفي الوقت الذي يتنكر فيه الفنان (محمود الزغول) باللون الأبيض، يتشكل من خلال ذلك محاولاته كغراب لخداع الحمامتين؛ من أجل الوصول إلى أهدافه هو وزميله والمتمثّل بمحاولة الاستحواذ على طعام الحمامتين بعد سرقته، وفي الوقت الذي يقسّم فيه الراوي الأدوار بين الحمامتين، بأن تقوم إحداهما ببناء الأعشاش، والأخرى بجمع الطعام؛ يقتحم الغرابان المكان وهما ينذران بالخراب والدمار، وبأنّهما سيستحوذان على المكان:

"الغرابان: (معا) خراب.. خراب.. دمار.. شعار لدينا وأحلى شعار..

الغراب الأول: دمار.. خراب.. خراب.. دمار.. قريبا سنحصل على ما نريد.."

وبإعلان الغرابين عن نواياهما السيئة، يدخل الراوي ليؤكد لهما بأنّ الحمامتين تعيشان في غابة مليئة بالأشجار المثمرة، وهما تضعان غصن الزيتون شعارًا لمملكتهما كرمز للسلام، لكن أحد الغربان يستغرب ذلك فيقول مخاطبًا الراوي:

"غراب 1: ماذا تقول؟! انهما تضعان غصن الزيتون شعارا لمملكتهما! إنّها علامة السلام.. تظنّان أنّ السلام دائم.

وهذه الأحداث تشكل مدخلًا للعبة أخرى هي لعبة الكرسي، التي تدور حول التنافس بين الغربان على البقاء في اللعبة، واللاعب الذي يخسر مكانه يضطر إلى تنفيذ مهام خادعة مثل: التنكر للسرقة؛ مما يضيف مستوى من التعقيد إلى المشهد .

إنّ الغراب الأبيض يأخذ رمزية مغايرة للونه عنوانها الخداع داخل مجموعة الغربان، حيث يعكس انقسام الشرّ في داخله وسعيه لتحقيق مصلحته الشخصية بأيّ وسيلة، ويمكن القول إنّ لعبة "الكراسي" توضح طبيعة التنافس غير العادل بين المشاركين، حيث يسعى الأقوى دائمًا إلى البقاء على حساب الأضعف؛ مما يُبرز الرسالة الأخلاقية حول أهمية التعاون، بدلًا من الصراع. ومما يزيد من سوداوية شخصية الغراب الأبيض، هو أنّه لا يكفّ عن محاولاته الإيقاع بالحمامتين، وفي الوقت الذي يحاول فيه أن يظهر كشخصية خيّرة، إلّا أنّ الطرف المقابل لا يثق به؛ مما يحول دون الوصول إلى أهدافه الخبيثة.

وفي الوقت الذي تبرز فيه فكرة الشرّ عند الغرابين، لا سيّما حينما يحاول الغراب الأبيض التخفّي، نجد أنّ الأحداث قد سيطرت عليها الجوانب الكوميدية التي عزّزت لدى المتلقي أهمية الصدق والنزاهة وتجنب الخداع؛ لأنّ صاحبه لا يمكن أن ينتصر. وممّا يعزز ذلك لدى المتلقي أنّه في ختام المسرحية، يسقط القناع عن الغراب الأبيض الذي مثّل الخداع والشرّ المتخفّي، وللوصول إلى ذلك يستخدم في هذا المشهد لعبة شعبية شهيرة هي لعبة "طاق طاق طاقية"، كوسيلة درامية للكشف عن الخديعة، وهذه اللعبة هي "لعبة مشهورة في كثير من البلدان العربية، وفيها يجلس اللاعبون على شكل حلقة على الأرض، ويختارون مِن بينهم مَن يتولى عملية الدوران حول الحلقة من الخارج، وفي يده "الطاقية" وهو ينشد: طاق طاق طاقية، طاقيتين وعُلّيه، رن، رن يا جرس، حوّل واركب عالفرس، وطيلة دوران اللاعب لا يجوز لأحد من الجالسين الالتفات أو النظر إلى الخلف. وبخفة يد، ودون أن يشعر به أحد يغافل اللاعب أحد اللاعبين ويسقط خلفه الطاقية، وحين يعرف أن الطاقية وضعت له يحملها ويلاحق اللاعب الأول قبل أن يستطيع الوصول إلى مكانه لتبدأ دورة اللعب من جديد" (Al-Khawaldeh, 2007). وممّا تعكسه هذه اللعبة أنّها تحمل عددًا من الدلالات العقلية والاجتماعية والحركية والحسية، فهي ترسّخ تربويًّا المنافسة والتحدي والانتباه واليقظة وإثبات الذات، ومحاولة تعزيز القدرة عند المشاركين في تحقيق الرغبات، وتخليص النفس من التوتر والشعور بالكفاءة، كما وترسّخ مضمون القواعد الأخلاقية للسلوك في النظام الاجتماعي والعملي، وتمكن من الارتقاء بالوظائف العقلية كالإدراك والتفكير والكلام، وإتقان المهارات الحركية المتمثلة بسرعة الوقوف والدوران والجلوس والقفز، كما تعمل على زيادة الانتباه والتركيز والوعي، وتنمية دقة الملاحظة، وسرعة البديهة، والمراقبة والتخمين، وإدراك العلاقة بين المتحرك والثابت، وبما يتيح الفرصة للمشاركة، ولعب الأدوار، والتعبير عن النفس، وتشكيل العلاقات الإيجابية مع الآخرين.

وحينما يظهر فيه الغراب الأبيض (محمود الزغول) ليمثل من خلال اللعبة دور المخادع للحمامتين (آية عاشور ووفاء رمضان)؛ عبر تظاهره بالانتماء إليهما، ومحاولته التسلل بينهما لتحقيق غايات خبيثة، وتبقى الحمامتان تمثلان رمزًا للخير والنقاء، حيث استخدمتا الذكاء والتعاون للكشف عن الحقيقة، أما شخصيتا (عمران العنوز والمعتمد المناصير)، فقد ساهمتا في إتمام المشهد بتمثيل دور المراقبين والمتفاعلين مع اللعبة والغناء. ومع نهاية المسرحية تتكشف حقيقة الغراب الأبيض بسبب صوته (النعيق)، حيث يأخذ رمزية استحالة الشر في التخفي وسط الخير، فعند اكتشاف الخديعة التي يقوم بها الغراب يُطردُ من الغابة؛ ممّا يؤكد أهمية التكاتف والتعاون للحفاظ على الخير والسلام، وهي رسالة تربوية موجهة للمجتمع على اختلاف فئاته، ونتيجة لذلك تتمكن الحمامتان من الحفاظ على منجزاتهما؛ مما يُبرز انتصار الخير على الشر ضمن مشهدية تظهر الدور الدور التعليمي والترفيهي للألعاب الشعبية، وكيفية توظيفها فكريًّا وجماليًّا في المسرح بطرق بسيطة وجذابة، تضفي جوًّا من التفاعل بين الشخصيات، وبما يعزز من ارتباط الجمهور بثقافته الشعبية.

تقوم آليات تجسيد الألعاب الشعبية في العرض المسرحي، على توظيف عناصر التشكيل البصري للعرض المسرحي من أزياء، ومناظر، وإكسسوارات، واضاءة، ودمجها مع عناصر اللعبة الأصلية لخلق عمل فني متكامل، ولا يتوقف الأمر عند ذلك، وإنّما تُستخدم الأهازيج والأغاني الشعبية المصاحبة أصلًا لتلك الألعاب؛ لتسهم بشكل فعال في تطوير مسار القصة التي تقوم على قواعد اللعبة الشعبية، حيث تصبح قواعد الألعاب وإجراءاتها جزءًا من الصراع والتوتر الدرامي، كما تُستخدم حركة الجسد والايماءة لتجسيد الميكانيكيات البصرية للعب، حيث يتحرك الممثلون وفقًا لتوجيهات اللعبة ومعطياتها التنظيمية؛ ممّا يشكل عرضًا بصريًّا حيويًّا يجسّد روح الجماعة بكلّ ما تحمل من قيم فكرية وجمالية ودلالية، تلقي بتأثيرها على مسار الأحداث في العرض المسرحي.

نتائج الدراسة:

توصّلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمّها:

1. حملت الألعاب الشعبية الأردنية عددًا من المقومات الدرامية مثل: وجود نصّ أو فكرة، وكلمات مرتجلة، ووجود ممثل/ مؤدٍّ، ووجود جمهور، حيث اتّسمت الظاهرة بالطابع الجماعي الفرجوي، وذلك من خلال وجود العناصر الرئيسة للدراما، وهي: الراوي ومجموعة من المؤدّين الذين يجسّدون لعبة تشتمل على حادثة بإعادة تقديمها، معتمدين على الكلام والإيقاع والحركة. وكذلك المكان الذي تدور فيه الأحداث، ومن ثمّ الجمهور الذي يتابع بتأثّر واستمتاع ما يقدّم له، لتنغرس فيه خلاصة تجربة إنسانية.
2. جاء توظيف الألعاب الشعبية الأردنية في العرض المسرحي باستخدام الموسيقا، والمؤثّرات الصوتية، والأقنعة، والأزياء، والإكسسوارات، وشكلت الفكرة والكلمات المرتجلة أو النص، مرتكزًا

أساسيًّا لملامح درامية واضحة تجسّدت في نماذج الألعاب الشعبية الأردنية التي وظّفت في العرض المسرحي.

3. شكلت الحركة والرقص والغناء والموسيقا عناصر رئيسة في العرض المسرحي الأردني، الذي استند للألعاب الشعبية التي تنوّعت في موضوعاتها وقيمها الفكرية والجمالية، وقد عبرت عن فرجة مسرحية شعبية تقوم على كسر الإيهام المسرحي والجدار الرابع، حيث كان طابع المشاركة الجماعية صفة متلازمة في معظم الملامح الدرامية التي احتوتها الألعاب الشعبية.
4. تضمّن توظيف الألعاب الشعبية الأردنية في العرض المسرحي رسائل اجتماعية وتثقيفية وتربوية، ساهمت في بناء الشخصية الاجتماعية وتربيتها من جميع النواحي كالتعاون والاتّحاد والدعوة للسلام، وذلك من خلال تأطير الموروث الثقافي المرتبط بهذه الممارسات النابعة من الحياة اليومية، علاوة على دورها في نقل العادات والتقاليد والمهارات بصورة طبيعية وتلقائية من جيل إلى جيل، مشكلة بذلك بعض الملامح الخاصة بالثقافة الشعبية الغنية بالمعاني والدلالات الإنسانية والاجتماعية، مثل: أهمية الانتماء والارتباط بالأرض والوطن.
5. أكدت الألعاب الشعبية الأردنية التي وظّفت في العرض المسرحي، على أنّ ممارسة تلك الألعاب يمكن أن تُكسب الأطفال خصائص اجتماعية إيجابية تجعلهم يندمجون أو يتكيفون مع واقعهم الاجتماعي، مثل: التعاون والمنافسة الشريفة، وتحقيق الذات، واحترام الآخرين والعمل الجماعي، واحترام القانون النظام من خلال الخضوع لأنظمة اللعبة وقواعدها، وقبول الأدوار على اختلافها، والألفة والوعي الاجتماعي، وأهمية المشاركة، وتقدير المسؤولية الجماعية، وروح الديمقراطية لمعالجة المشكلات، ومن شأن ذلك أن يسهم في إنماء الجوانب الأخلاقية عند الأطفال، وتحقيق تطلعاتهم المستقبلية في المشاركة في شتى أصناف النشاط الإنساني الإيجابي، وبما ينسجم مع العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية، ويطوّر قدراتهم من النواحي العقلية والبدنية والوجدانية.
6. أدّى الحوار دورًا مُهمًّا في تقديم الألعاب الشعبية الحوارية في العرض المسرحي الأردني، كما أدّى دورًا كبيرًا في التشكيل الثقافي لشخصية الطفل فى بيئاته المختلفة، وتضمّنت الألعاب الشعبية عددًا من المفردات الثقافية التي حفلت بالقيم والمثل والعادات الأصيلة.

References:

1) Ibn Manzur. (1993). *Lisan al-'Arab*. Beirut, Lebanon: Dar Sader.
2) Al-Bash, H. (1979). *The Palestinian Folk Song*. Damascus: Dar Al-Jalil.
3) Balqis, A., & Mar'i, T. (1987). *The Psychology of Play*. Amman: Dar Al-Furqan.
4) Hussein, M. M. A. (1998). *Egyptian Children's Folk Games*. Cairo: Supreme Council of Culture.
5) Hassan, A. A. (2020). Play in childhood: Education and aesthetics. *Childhood and Development Journal*, Arab Council for Childhood and Development, Cairo, pp. 43–46.
6) Hamida, S. (2021). Folk games in the city of Tebessa: Childhood history. *Research Journal*, Zian Ashour University, Djelfa, 6(2), 819–832.
7) Hanna, F. (1999). *Play in Childhood* (1st ed.). Syria: Mashriq–Maghrib Cultural Services, Printing & Publishing.
8) Al-Heila, M. M. (2010). *Educational Games and Their Production Techniques* (1st ed.). Amman: Dar Al-Maseera.
9) Al-Khudair, A. (2021). Folk games and their social impact on youth. *Journal of the Faculty of Arts, Benha University*, 55(3), 1–30.
10) Al-Khawaldeh, M. M. (2007). *Children's Folk Play and Its Educational Implications in Personality Development* (1st ed.). Amman: Dar Al-Maseera.
11) Rizqallah, B. (1970). *Competitions and Small Games*. Cairo: Dar Al-Maaref.
12) Al-Zughbi, A. S. (2018). *Jordanian Folk Games* (1st ed.). Jordan: Dar Yafa Al-'Ilmiyya.
13) Al-Zamami, M. N. (2023). The role of folk games in developing some motor skills from the perspective of early childhood teachers. *Qualitative Research in Specific Education Journal*, 30(2), 16–186.
14) Sayed, A. M., et al. (2003). *Psychology of Early Childhood*. Cairo: Afya' Publishing and Distribution.
15) 'Adawi, A. A. (2023). The reality of applying folk games in extracurricular activities in early childhood from teachers' perspectives. *International Journal for Research and Studies Publication*, 4(40).
16) Al-Ghalla, B. (2023). *Heritage Games: From Cultural Legacy to Educational Investment* (1st ed.). Cairo: Bayt Al-Hikma Cultural Industries Group.
17) Krapp, A. (1981). *The Science of Folklore* (M. Saleh, Trans.). Cairo: Ministry of Culture, Dar Al-Kitab.
18) Al-Lubabidi, A., & Al-Khalayleh, A. (1993). *The Psychology of Play*. Amman: Dar Al-Fikr.

19) Mohamed, M. S. (2007). *Encyclopedia of Small Games* (1st ed.). Alexandria: Dar Al-Wafa' for Printing & Publishing.
20) Morsi, W. A. R. (2014). *Documentation of Folk Games in Upper Egypt*. Doctoral Dissertation, Faculty of Physical Education, Cairo University.
21) Musilini, A. (2021). Children's folk singing games: An analysis of functions, contents, and meanings. *Gil Center for Scientific Research, Journal of Humanities and Social Sciences*, 76, Lebanon.
22) Msabbah, J., & Ba'ayri, H. (2021). The importance of play in children's lives: Functions, theories, and educational roles (a theoretical approach). *Al-Rasid Journal of Social Sciences*, 1(1), Algeria.
23) Al-Magrawi, Z. Y. (2024). The effect of a program based on folk games in developing social interactions among a sample of kindergarten children in Misurata. *Scientific Journal of the Faculty of Education, Sirte University*, 3(1), 20–51.
24) Mousa, A. N., et al. (1992). *Drama and Theater in Child Education* (1st ed.). Irbid: Dar Al-Amal for Publishing & Distribution.