الشكل والوظيفة في تصميم لُعب الاطفال الفكريـــــــــة

سركوت نور الدين إبراهيم.....

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

ملخص البحث:

يُعد اللعب اللغة الوحيدة الشائعة بين الاطفال في كل مكان وزمان، لكون ان ما يميز الاطفال هو سعيهم الى اللعب واللهو بطريقة فطرية وليست مكتسبة، وهو يعبر عن ذات الطفل ويُعد حقاً من حقوقه.

واللعب مدخل أساسي لنمو الطفل عقلياً وفكرياً ومعرفياً وليس لنموه اجتماعيا وانفعالياً فقط. ففي اللعب يبدأ الطفل في تعرف الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها ويعمم فيما بينها على أساس لغوي. وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه.

وتعد الالعاب (خصوصاً الفكرية منها) سبباً مهماً في تطوير مهارات الاطفال وتعليمهم، وهي تعُد مصدراً خصباً من مصادر التعلم وعاملاً من عوامل النمو العقلي للطفل ، وقد اثبَتت هذه الحقيقة مجموعة من الدراسات التي قام بها عدد من الباحثين في مجال لعب الاطفال ومنهم (جان بياجيه وفريدريك فروبل وتورانس) الذين اكدوا على الاهمية البالغة للعب في حل المشكلات والحصول على المعرفة التي لاتضاهيها المعرفة المجردة التي قد تأتي للاطفال من خلال السرد والتعليم، فاللعب يعطي للاطفال فرصة كي يستوعبوا اعمالهم وليكتشفوا ويطوروا انفسهم ويكتشفوا الاخرين ويطوروا علاقاتهم الشخصية مع المحيطين بهم ويعطيهم فرصة تقليد اللآخرين.

تضمن البحث ، الاطار المنهجي وفيه مشكلة البحث وأهميته وهدفه وحدوده ، وتحددت مشكلة البحث في وضع الاهتمام حول الشكل والوظيفة في تصميم لعب الاطفال الفكرية متمثلا بمفهوم باعث على الاهتمام في البحث والدراسة ، ذلك لكون هذا الموضوع لم يحض بالاهتمام الكافي في اقليم كوردستان ، من هنا جاءت أهمية البحث في تنامي القدرات التطبيقية للمصممين الصناعيين في مجال لعب الاطفال وخصوصا الفكرية منها ، ويهدف البحث بشكل خاص الى الكشف عن الجوانب الشكلية والوظيفية في تصاميم لعُب الاطفال الفكرية ، أما الاطار النظري فقد تضمن مبحثين المبحث الاول تناول نظريات اللعب وما برز فيها من مزايا تعليمية وتربوية ، والمبحث الثاني تناول خصائص الشكل والوظيفة في تصميم لعب الاطفال الفكرية ، ثم اجراءات البحث ، حيث أتبع الباحث المنهج الوصفي التحليلي لتحليل نماذج اللعب الفكرية المنتقاة من رياض الاطفال في مدينة اربيل ، من هنا توصل الباحث الى أهم النتائج وهو أعتبار الشكل والوظيفة عاملين مهمين من عوامل التكوين الجمالي في تصميم لعب الاطفال الفكرية .

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

مشكلة البحث:

يرتبط اللعب ارتباطاً مباشراً بحياة الاطفال، حتى انه يكاد يكون محور حياتهم وتفاعلهم مع البيئة، وبذلك فهو يمثل اداة لبناء شخصيتهم وتقويم سلوكهم ، واللعب في مرحلة الطفولة " وسيط تربوي يعمل على تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الانساني" (جابر احمد، 1977، ص[46])، وهناك انواع متعددة من العاب الاطفال منها ما تمارس في دور رياض الاطفال وفي خارجها مثل " اللعب التمثيلي الدرامي واللعب البدني واللعب الفني التعبيري واللعب التركيبي البنائي واللعب الاجتماعي " (روبرت ميجر،1967، ص[47]) وغالباً ما تختلف اشكال اللُعب وتصاميمها باختلاف الاهداف التي صُممت من اجل تحقيقها، وهذا يشمل كل من جانبي الشكل والوظيفة ودورهما في البنية التصميمية للعبُة والعلاقة بينهما، فالشكل يعكس المضمون الخارجي والجانب المادي الملموس للعبُة، أما الوظيفة فهي تمثل احدى الجوانب الاساسية في العملية التصميمية .

وعلى الرغم من أهمية هذين الموضوعين، كونهما عاملين متغيرين من لعُبة الى أخرى، وبالرغم من حاجة المجتمع بشكل خاص الى التجديد والتحديث، الا ان هذا الموضوع لم يحض بالاهتمام الكافي في اقليم كوردستان، فمن خلال الزيارات الميدانية التي قام بها الباحث الى عدد من دور رياض الاطفال في الاقليم لاحظ أن معظم اللعُب ومنها اللُعب الفكرية المستخدمة في تلك الدور تم اختيارها عشوائياً دون الاهتمام بأشكالها ووظائفها وما يمكن ان تحققه للطفل من اهداف مختلفة حيث يتم اختيارها كونها مجرد لعبة يتسلى بها الطفل دون النظر اليها كلعُبة لتنمية المهارات الفكرية ، ومما تقدم يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي بالسؤال الآتي: (ما هي العلاقة بين الشكل والوظيفة في تصميم لعُب الاطفال الفكرية) .

أهمية البحث :

1. يسلط الضوء على الشكل والوظيفة في اللُعب الفكرية وما بينهما من علاقة مما قد يفيد الباحثين والقائمين على تربية الطفل في دور رياض الاطفال، والمصممين الصناعيين العاملين في مجال لعُب الاطفال وخصوصاً الفكرية منها
2. الافادة منه في مجال تصميم أو اختيار اللعُب الافضل للاطفال على وفق اسس علمية صحيحة، مما قد يساهم في خدمة الحركة التربوية في اقليم كوردستان

اهداف البحث :

يهدف البحث الى الكشف والتعرف على الجوانب الشكلية والوظيفية في تصاميم لعُب الاطفال الفكرية .

حدود البحث : يتحدد البحث بما يلي :

الزمان : لعب الاطفال المستخدمة في دور رياض الاطفال بين عام (2012 - 2013) .

المكان : اقليم كوردستان العراق – محافظة اربيل – دور رياض الاطفال الحكومية.

المجال : لعُب الاطفال الفكرية المخصصة للفئة العمرية (5 – 6) سنوات .

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

تحديد المصطلحات:

اللعب: اللعب لغوياً حسب ما ورد في لسان العرب " ضد الجد ونقول لعب، يلعب ،لعباً، وتلعب، ويقال رجل لعب اي كثير اللعب " (ابن منظور، 1956، ج5، ص247) .

وعرفتهُ ليلى عبد العزيز زهران على انه " نشاط غريزي يقوم به الطفل من تلقاء نفسه دون هدف محدد ودون قواعد دقيقه لانه يمارس هذا النشاط للتلذذ به ويعرف ما لديه من القوى الطبيعية المدخرة ، ووظيفته عند بعظهم تنمية البدن واعداد الطفل لاعمال الجد المنتظرة منه في المستقبل " (ليلى عبدالعزيز زهران، 1992، ص121) . وقد عرف اللعب كلاً من عبد الرحيم عدس وعدنان عارف بأنه " استغلال لطاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولايتم اللعب دون طاقة ذهنية أيضاً " (عدس، ص121)

ووفقاً لما تقدم يمكن ان يعرف الباحث اللعب اجرائياً على انه ذلك النشاط الذي يقوم به الانسان ، طفلاً كان ام بالغاً، للتعبير عن طاقة كامنة في داخله سواء كانت طاقة حركية او ذهنية (عقلية)، ويكون اللعب وفق قواعد ثابتة او غير ثابتة تتم وفقاً لنوعية اللعب .

المبحث الاول: (نظريات اللعب)

على الرغم من تعدد نظريات تفسير اللعب، الا ان نظريتي كل من (جان بياجيه) و (فردريك فروبل) هم النظريتان اللتان سيتم التركيز عليهما كونهما الاقرب الى موضوع البحث.

اولاً: نظرية جان بياجيه:

نظر بياجيه الى اللعب على انه طريقة لتعليم الطفل للتأقلم مع محيطه الخارجي، وتتطور مراحل اللعب عند بياجيه، اذ تبدأ بالالعاب التي تعتمد على التحكم بالجسد وبعدها تظهر الالعاب الرمزية، حي ينغمس الطفل في الدور الذي يؤديه الى حد التمادي معُه، وتليها الالعاب التي تستند على مقدرة الطفل في فهم دوره في اللعب وتطويره.

ان افكار بياجيه في اللعب شكلت انقلاباً على المفاهيم التي سادت قبلها وسرعان ما تبناها المتخصصون في علم النفس التربوي واظهرت نجاحاتها وصار مفهوم التعلم باللعب ركناً اساسياً في التعليم التربوي.

بنيت نظرية بياجيه في اللعب على ثلاثة افتراضات رئيسة ، اولها ان النمو العقلي الذي يسير في تسلسل محدد من الممكن تسريعه او تأخيره ، وثانيا ان هذا التسلسل لا يكون مستمراً بل يتألف من مراحل يجب ان تتم كل مرحلة من قبل ان تبدأ المرحلة المعرفية التالية ، وثالثا ان التسلسل في النمو العقلي يمكن ان يفسر اعتماداً على نوع العمليات المنطقية التي يشتمل عليها . (ليلى غفران، 1992، ص45).

اما اهم مميزات نظرية بياجيه في اللعب فتتلخص بما يلي: -

1 - اللعب هو احد الوسائل المهمة للتواصل الاجتماعي والثقافي والعاطفي والصحي.

2 - الاطفال الاصحاء يمارسون اللعب في جميع المجتمعات والثقافات.

3 -هناك انواع عامة من اللعب تمارس من قبل لاطفال اينما كانوا.

4 -محتوى لُعب الاطفال تختلف تبعاً للثقافات.

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

5 -اللعب يتطور بشكل تدريجي تراكمي، فكل مرحلة تندمج مع المرحلة السابقة وتتكامل معها.

6 -هناك اختلافات فردية ملحوظة بين الاطفال في معدل نمو اللعب ووقته.

7 -يحتاج الاطفال الى الوسائل (المواد والادوات) للعب بها (نبيل عبد الهادي، 2002، ص[71-72])

ثانياً: نظرية فردريك فروبل:

يُعد المربي الالماني فريدريك فروبل واضع اول أُسس روضة للاطفال في المانيا لتعليم قواعد التربية والتعليم الصحيحين والتي انتشرت بعدها في اوربا ودول العالم الاخرى، ونظريته هي واحدة من اهم النظريات التي ربطت بين اللعب والتربية لدى الاطفال، ويؤكد فروبل على ضرورة تكامل الجوانب الثلاثة كأهداف للتربية وهي اهداف شمولية نحو الوجدان والروح وتؤدي الى تحقيق غايات جزئية اخرى وهي تحقيق الذات والنمو المتكامل وتنمية الارادة القوية الثابتة واكتساب العادات الحسنة وتحقيق التوافق بينه وبين الطبيعة (احمد عمر سليمان، 1996، ص[76-78]).

لقد تمثلت مبادئ فروبل التربوية بما يلي: -

1 - التربية هي عملية طبيعية.

2 -الطفل كيان عضوي من الجماعة.

3 -الطفل جزء من كيان عضوي متكامل ينمو بفعل النشاط الذتي (احمد عمر سليمان، 1996، [79]).

اما ادوت اللعب عند فروبل فتتكون من ثلاث اشكال، الكرة – المكعب – الاسطوانة، والتي تم اختيارها بناءاً على فلسفة خاصة به ، اذ تتمثل الكرة عند فروبل بالكرة التي تعُد افضل شئ لدى الطفل لانه يجد فيها صورة من كل شئ، ففيها السكون والحركة وفيها الخصوص والعموم وفيها السطح الكثير الجوانب وفيها عنصر الظهور، اذ لايرى مركزها ولايرى لها زوايا) (علي راشد، 2001، ص[79]) ، وان الكرة تفتن الطفل بألوانها التي تمثل الوان القوس قزح، ويقول فروبل في هذا الصدد " ليس أجمل من أن ترى ستة اطفال يلعبون وينطلقون بست كرات تمثل كل واحدة منها لون من الوان قوس قزح " (علي راشد، 2001، ص[91]). أنظر شكل (10 – 11) لالعاب كروية فكرية.

شكل (10)

شكل (11)

اما المكعب فقد ذكر فروبل "ان الطفل يحس باللذة والسرور عندما يجد لعبته الجديدة تشبه لعبته السابقة في اشياء كثيرة اخرى، مثل هذه الهوية التي تشبه الكرة وتخالفها في الوقت نفسه متوفرة في

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

المكعب، وهذا التشابه والتضاد يجعلان من الكرة والمكعب هديتين لايجوز الفصل بينهما(هدى الكاشف، 2001، ص[298]) وفوائد اللعب بالمكعب كثيرة ومتعددة ايضاً، أهمها انه يتيح للطفل ان يتعرف على بعض الحقائق الاولية عن الشكل والحجم عن طريق المعاينة الحسية المباشرة، ونظراً لاهمية هاتين اللُعبتين يدعوا فروبل، امعاناً في اضفاء افكاره الفلسفية على هذه اللعبة الى (الجمع في اللعب بين الكرة والمكعب، فجعل الكرة تستقر على المكعب مثلاً حين يتعذر على المكعب المقاومة والسكون بينما الكرة الحيوية والحياة) (سناء حجازي، 2000، ص[52]). أنظر شكل (12 ، 13) لاشهر العاب المكعبات الفكرية عند الاطفال.

شكل (12)

شكل (13)

اما الاسطوانة تتحقق فيها حلقة وسط تجمع بين الضدين (المكعب والكرة) لذلك كانت هي الهدية الثالثة التي قدمها فروبل حيث، " ان مشاهدة الاطفال وهم يلعبون تزيد هذا الاختيار قيمة، اذ يلاحظ ميلهم الشديد للعب بقطع الخشب التي تشبه في شكلها الاسطوانة " (سناء حجازي، 2000، ص[54]). أنظر الشكل (14).

الشكل (14)

المبحث الثاني: (خصائص الشكل والوظيفة في تصميم لُعب الاطفال الفكرية)

الشكل وخصائصه المظهرية في تصميم لعُب الاطفال:

يُعد الشكل منطقة مدركة ومرئية تنتج اما بواسطة الخطوط المغلقة او التغيرات في اللون والقيم التي تكون الخامات الخارجية (كاظم حيدر، 1981، ص[150]). ويعتمد الشكل بالدرجة الاساس على الطريقة التي يتم بها تنظيم العناصر والعلاقات داخل العمل الفني وفي هذا الصدد يقول جيروم ستولز " يطلق لفظ شكل على الطريقة التي تتخذ بها العناصر موضعها في التكوين الفني كلاً بالنسبة للآخر، مع تنظيم للدلالات التعبيرية والحسية لهذا الناتج بحيث يسهم كل عنصر بدوره في اغناء الشكل " (جيروم ستولز، 1974، ص[344]).

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

وتتنوع الاشكال وتختلف تبعاً لطبيعتها وطريقة تنظيم عناصرها وهي تنقسم الى اشكال منتظمة او اشكال هندسية اساسية، حيث ترتبط عناصرها الشكلية الاساسية مع بعضها وفق علاقات هندسية منتظمة وثابتة، وتتسم بالاستقرار والتناظر مثل المربع والمكعب والدائرة والهرم والمثلث المتساوي الاضلاع، وهناك ايضاً اشكال هندسية شبه منتظمة مثل المعين وشبه المنحرف ومتوازي المستطيلات ، واشكال غير منتظمة او اشكال الحرة، وهي والتي لاترتبط عناصرها الشكلية مع بعضها على وفق نظام محدد، ولا تتسم بالتناظر وتكون اكثر ديناميكية (اشرف نذير، 2003، ص[38]).

ادراك الشكل عند الطفل:

ادراك الشكل عملية عقلية تتم بها المعرفة عن طريق منبهات حسية تتأتى من كون الانسان نظاماً باحثاً عن المعلومات ومنظماً لها والشكل احد هذه المعلومات، وقد ورد في الموسوعة الفلسفية لروزنتال " ان الادراك للشكل هي العملية التي يقوم عن طريقها الفرد بتفسير المثيرات الحسية، حيث تقوم عمليات الاحساس بتسجيل المثيرات البيئية، بينما يقوم الادراك بتفسير هذه المثيرات وصياغتها في صور يمكن فهمها (روزنتال بورين، 1980، ص[263]) قد اهتم علماء النفس بمعرفة المبادئ المنظمة لادراك الشكل عند الطفل، والتي تجعله يدرك اشكالاً واشياء بارزة على الارضية المحيطة به، وبهذا تتكامل العناصر المختلفة وتكون اشكالاً واشياء بارزة أمامهُ. ومن اهم المناهج التي تطرقت الى تفسير الادراك عند الطفل هي:

1 -منهج الترابطية: ركز على الجوانب الاجتماعية والسلوكية للطفل، وهي تتصف بصفتين رئيسيتسن هما: تحليل حوادث الوعي والسلوك عندهُ الى جزيئات، وذلك بأفراد وتفصيل العناصر وعزلها ومن ثم الى بناء المعرفة من الخبرة الحسية بالاعتماد على التمييز وليس الاقتران. ذلك لان العنصر اذا لم يتميز لايمكن ان يتراكب مع العناصر الاخرى، اما الصفة الثانية فهي الاهتمام بالجهة العقلية للحياة، فالخبرة المتراكمة عندالطفل بمرو الزمن، وقوانين اتحاد هذه العمليات العقلية والتي تعود الى الترابط بين فكرة واخرى بقوانين الترابط واعتبروا ان الاستيعاب عند الطفل هو عملية دراسة الشعور.

2 -منهج الاجرائيين: شدد على دور الخبرة السابقة للطفل في الاستيعاب وركز على العلاقة الديناميكية بين الطفل والبيئة، والذي يكون متفاعلاً بالاعتماد على كلاً منها، فتعريف الاستيعاب يكون هو ذلك الجزء من عملية العيش حيث كلا منا ومن جهة نظره الخاصة يخلق لنفسه العالم الذي يريد ليحصل على اكتفاء تام.

3 -منهج الفطرية والعقلانية: اكد على جوانب التقييس والكلفة والجوانب النوعية وشدد على دور الافكار الفطرية ودور الاحاسيس على الاعمال العقلانية.

4 -منهج المجموعة النظرية لمعالجة المعلومات: يقترح هذا المنهج بان عملية معالجة المعلومات عند بيم في الدماغ تختلف حسب المعلومات المستلمة.

5 -منهج الكشتالتية: يقترح هذا المنهج بان اساسيات التكامل للشكل هو التنظيم الفطري للمدخلات الحسية الى الدماغ ، وقد ركز عدد من علماء النفس معظم جهودهم على دراسة هذه المدرسة والتي اطلقوا عليها اسم (الكشتالت) وهي كلمة المانية معناها صيغة او شكل متكامل وفيما بعد سمي هؤلاء

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

العلماء بعلماء النفس الكشتالتيون. وقد قدم لنا عدد من هؤلاء العلماء المبادئ والقوانين العلمية الخاصة بتنظيم ادراك شكل عندالطف والتي تجعلهُ يدرك ما حولهُ كأشكال الارضيات وأشكال الكائنات الحية حولهُ.

الوظيفة ولعُب الاطفال الفكرية:

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

وبحسب تصنيف احمد بلقيس مؤلف كتاب سيكولوجيا اللعب فقد صنفها كما يلي: -

1 -العاب الدمى.
2 -الالعاب الحركية (العاب المهارات).
3 -العاب الذكاء.
4 -الالعاب التمثيلية.
5 -العاب الغناء والرقص.
6 -العاب الحظ.
7 -قرآءة القصص والالعاب الثقافية. (احمد بلقيس، 1987م، ص 169 – 170).

ان لكل لُعبة من اللُعب الآنفة الذكر – على اختلاف انواعها – هدف ودور وظيفي تؤديه كما انها يمكن ان تسهم بشكل أو بآخر في تحقيق مطالب نمو الطفل المختلفة وكما يلي: -

1 - **اللعُب التي تحقق مطالب النمو الحركي:** هناك لُعب تساعد الاطفال على تلبية مطالب النمو الحركي في مرحلة الروضة (وهي الالعاب التي تتطلب استخدام العضلات الكبيرة، وهنا تظهر زيادة فرص لعب الاطفال في الساحات الواسعة والتي تساعدهم على استهلاك الطاقة الكامنة وفي نفس الوقت التقليل من الآثار السلبية الناتجة عن وجود هذه الطاقة الحركية الزائدة، كأستهلاكها عن طريق العنف مثلاً، خاصة في حالة محدودية فرص استهلاك هذه العضلات. كما ويجب ان لانستبعد اللعُب التي تتطلب استخدام العضلات الدقيقة (احمد بلقيس، 1987، ص[126]). الفكرة هنا تتمثل في استغلال امثل لمظاهر النمو في هذه المرحلة العمرية التي يمر بها الاطفال، بحيث تكون الالعاب التي تتطلب استخدام العضلات الصغيرة في مستوى اقل من الالعاب التي تتطلب استخدام العضلات الكبيرة. ومن الامثلة على هذا النوع من اللُعب، العاب التوازن والتأرجح والسباق والمطاردات و القفز والعاب الرمي والقذف والرقص الايقاعي.

2 -**اللعُب التي تحقق مطالب النمو العقلي والفكري:** وهي لُعب يتم اختيارها بعناية فائقة لكي لا تعرض الطفل الى احباطات ومشاكل نفسية في حالة عدم ملائمة اللعبة لمستوى النمو العقلي لطفل هذه المرحلة، خصوصاً اذا كانت اللعبة تتعارض مع خصائص النمو العقلي التي يتميز بها ، ومن هذا المنطلق فأن اللعُب التي

تناسب تفكير الطفل هي " العاب المجسمات والاشكال والالوان واوراق القص واللصق " (احمد بلقيس، 1987، ص[132]) ، والطفل هنا يحتاج الى خبرته الشخصية في التعامل مع الاشياء، فكلما كانت الالعاب المادية ملموسة كلما كان استمتاع الطفل اكبر وقدرته على التعلم اسرع.

3 -**اللعُب التي تحقق مطالب النمو الاجتماعي:** يمكن ان يعُد التمثيل من افضل انواع الالعاب التي تستخدم لتعليم الاطفال كيفية ضبط انفعالاتهم واختيار الانفعال المناسب لكل موقف (ان العاباً مثل القصص والرسم ومشاهدة الافلام التعليمية المناسبة، يمكن ان تساعد كثيراً في ضبط انفعالات الاطفال كما يستخدم اللعب الاجتماعي في تعليم الاطفال خصائصها مثل الانفعال الفرح والحزن والحب والخوف) (عبدالكريم شطناوي، 1991، ص[60]).

ومن هنا نرى بأن من صفات اللعُب التعليمية هي أن تنمي الجانب العقلي والاجتماعي وتساعد على اشباع الاطفال لهذه الحاجات وهي العاب تساعد على ابراز شخصية الطفل وتعطيه دوراً مميزاً عن غيره، بحيث يشعر بأنه من قام بهذا العمل مما يجعله ينغمس اكثر في الالعاب التي تحقق هذه المطالب ما يسمى بلعبة الادوار (التمثيل) حيث يعطي الطفل دوراً مميزاً كالاب او الام او شرطي المرور او المعلم او الطبيب ...الخ. ومن الامثلة على هذا النوع من اللعب العاب التمثيل المسرحي (لعب الادوار) والالعاب التي تتطلب مشاركة جماعية.

مؤشرات الاطار النظري:

1 - يشكل اللعب اهمية كبيرة في حياة الاطفال، فهو يعُد واحد من اهم النشاطات التي يمارسها الانسان وبشكل يومي، وهذا ما اكده عدد كبير من علماء التربية وعلم نفس الطفل، من خلال ما تم طرحه من نظريات تؤكد على اهمية اللعب ودوره في التنشئة الصحيحة والنمو البدني والعقلي السليم للطفل، ومنها نظريات كل من (جان بياجيه) و (فردريك فروبل) اللتان ركزتا على الدور المهم للعب في تنمية وتطوير المهارات والقدرات العقلية والفكرية والاجتماعية والبدنية للطفل، فضلاً عن المهارات اللغوية الرياضية.

2 - يساعد اللعب على نمو الطفل في مرحلة الروضة من مختلف الجوانب.

3 - زيادة المجال الخيالي والابداعي وتنمية روح المغامرة لديه.

4 - تنمية عضلات الطفل من خلال العاب الاراجيح والقفز والتوازن والتسلق والقيام بنشاطات من شأنها ان تجلب المتعة والمرح.

5 - تنمية العضلات الصغيرة والدقيقة والاستعداد لعملية الكتابة من خلال ممارسته للعب التعبيري بأستخدام خامات مثل الطين والمعاجين، وكذلك تنمية القدرات الابداعية والابتكارية واكسابهم القدرة على التفكير المنطقي السليم من خلال لعُب التفكيك والتركيب.

6 - التكيف والسيطرة على المشاعر وفهم وجهات نظر الآخرين، وتعلم العادات الاجتماعية كالتعاون والاحترام وتنمية قدراته التخطيطية والانتقال من مرحلة العشوائية الى مرحلة التخطيط والبناء.

7 -تعُد الوظيفة واحدة من اهم العناصر في صناعة لعُب الاطفال، وهي ثاني ما يدركه الطفل بعد الشكل، والشكل هو الكل والجزء الذي يبرز ويدُرك اولاً، ومن ثم الوظيفة الرئيسية والثانوية للعُبة.

8 - تعُد الوظيفة واحدة من اهم العناصر في صناعة لعُب الاطفال، وهي ثاني ما يدركه الطفل بعد الشكل، والشكل هو الكل والجزء الذي يبرز ويدُرك اولاً ، ومن ثم الوظيفة الرئيسية والثانوية للعُبة.

(اجراءات البحث)

منهجية البحث: اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليلي في البحث بوصفها الطريقة الامثل للوصول الى هدف البحث، معتمداً بذلك على جمع المعلومات والبيانات التي تخص البحث.

مجتمع البحث وعينته : يتكون مجتمع البحث من اللُعب الفكرية المخصصة لاعمار (5 – 6) سنوات والمتوفرة في دور رياض الاطفال الحكومية في مركز مدينة اربيل، حيث تضمن المجتمع (8) العاب ، وقد تم اختيار عينة اللُعب الفكرية بطريقة عشوائية مراعياً التنوع وعدم التكرار في الاشكال والاهداف وبذلك اصبح العدد الكلي للعينة المختارة (2) نموذج .

أداة البحث: لغرض الوصول الى هدف البحث، قام الباحث بوضع استمارة محاور التحليل، مستنداً بذلك الى ادبيات ومؤشرات الاطار النظري التي توصل اليها، والتي تم عرضها على مجموعة من الخبراء من ذوي الاختصاص والخبرة، وبعد تعديل فقراتها تم الاجماع على صلاحيتها وأصبحت بشكلها النهائي.

محاور التحليل:

1 -الوصف العام للعُبة: (اسم اللعبة، بلد المنشأ، الابعاد، الخامة المستخدمة، الية عمل اللعبة، اللون)

2 - الوظيفة الرئيسية، الوظيفة الثانوية .

3 - الشكل وخصائصه المظهرية (الاشكال الاساسية المكونة للعبة، الخطوط الاساسية، المواد الاولية المستخدمة، عامل السلامة والامان في اللعبة).

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

وصف وتحليل النموذج رقم (1)

الوصف العام للعبة: تمثل العينة سيارة سباق صينية المنشأ، أبعادها (14سم × 7.5 سم × 4 سم) تحاكي الى حد كبير نوع من سيارات السباق والتي تدعى بسيارات (formula one). او سيارات السباق من الفئة الاولى.

جاء حجم اللعبة مناسباً للطفل كونها كبيرة الحجم نسبياً مما جعلها ذات قدرة على جذب الانتباه اليها. تتكون اللعبة من مجموعة أجزاء ويمكن أن يتغير شكل اللعبة من شكل السيارة الى شكل لرجل آلي أو طائرة، ويتم ذلك بواسطة مجموعة من المفاصل التي تربط أجزاء اللعبة مع بعضها البعض وبزوايا حركة متعددة ، ويتكون الشكل العام للعبة من مجموعة خطوط مستقيمة، أدت حركتها باتجاه عمودي وافقي ومائل الى تكوين الشكل الهندسي المنتظم لها. وتتغير اتجاهات هذه الخطوط من أفقية الى عمودية أو بالعكس عند تغيير شكل اللعبة من سيارة الى رجل آلي أو طائرة وبالتالي لتعبر تلك التغييرات في أشكال الخطوط الى تغيير في الاداء الوظيفي والمهام الاساسية لها، وهو أيضاً يرفع من قدرة وامكانية اللعبة على جذب انتباه الطفل.

ان تصميم اللعبة ومحاكاتها للشكل الحقيقي للسيارة ، كان له دور اساسي في رفع قدرتها على جذب الانتباه، فضلاً عن التقنية العالية في اظهار هيئتها العامة بكافة أجزائها واستخدام تقنية المفاصل التي تعطي القدرة على تغيير الشكل بزوايا متعددة، حيث يتم تحول اللعبة الى سيارة او طائرة بواسطة مفاصل تتحرك بزاوية (90) درجة تسمح لجزء من بدن السيارة بالتحرك الى الاعلى ومن ثم التحول الى أجنحة للطائرة مع أحتفاض الاطارات بموقعها الاصلي والقيام بدور الاطارات للطائرة أيضاً. أما الشكل الامامي للسيارة (منطقة المقصورة الامامية وغطاء المحرك) فقد جاء محاكياً بدرجة كبيرة لمقدمة سيارت السباق والتى كانت صالحة أيضاً لمحاكاة مقدمة الطائرة ومقصورة الطيار، وهي ميزة اخرى ساهمت في قدرة اللعبة على جذب الانتباه،

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

كما ادت تقنية المفاصل الى امكانية تحوير السيارة الى رجل آلي وذلك بواسطة حركات مفصلية بزوايا (180 – 360) درجة وبسهولة، ساعد في ذلك أستخدام مادة اللدائن (plastic) التي تتميز بالمتانة والقوة وخفة الوزن. وباستمرار حركة الاجزاء المختلفة للعبة (العلوية والسفلية، الامامية والخلفية) والتي يحركها الطفل بيديه باتجاهات مختلفة وبنسق معين يشعره بالحاجة الى تحريك الاجزاء والبحث عن تجميعها وتشكيلها من جديد لتعطيه في نهاية الامر شكلاً مغايراً تماماً للشكل الاول وأتمام مهام اللعبة وهي التحول من شكل سيارة الى طائرة أو رجل آلي ، ومن العوامل الاخرى المهمة التي ساعدت في جعل اللعبة اكثر قدرة على جذب الانتباه (اللون)، حيث تم توظيف اللون الاحمر، كلون اساسي في اللعبة وهو يُعد من الالوان التي يفضلها الاطفال وقد تميز بدرجة تشبُع وشدة عاليين

جاء الاداء الوظيفي للعبة جيداً وذلك نظراً لتوفر عوامل التنوع والتغيير فيها، فعملية تحول الشكل من سيارة الى رجل آلي أو طائرة وبالعكس ساهم بالدرجة الاساس في تطوير الجانب العقلي والفكري للطفل، فضلاً عن جانب التسلية والمتعة التي تضفيها عملية التحول في الاشكال وبالتالي تطوير جوانب الابداع والابتكار لديه، حيث ان آلية تشغيل اللعبة تتطلب التفكير والمراقبة ومحاولات متكررة للوصول الى تحقيق اهداف اللعبة المتعددة والمتمثلة في عملية التحول من شكل الى آخر، وهي من عوامل جذب الانتباه للعبة ، ويمكن ان يمارس الطفل هذه اللعبة لوحدهُ أو بمشاركة عدد من الاطفال الاخرين، حيث يحصل كل طفل على نسخة من اللعُبة ويتم اجراء المسابقة فيما بينهم للوصول الى الهدف مما يخلق جواً من المشاركة الاجتماعية والمتعة.

وصف وتحليل النموذج رقم (2)

الوصف العام للعبة: تمثل صندوق مربع الشكل ابعاده (20 × 20) سم يتضمن (32) قطعة مربعة الشكل، ابعاد الواحدة منها (5 سم^2) ، تايلندية المنشأ، على الرغم من تشابه القطع في الشكل والقياس، الا انها تختلف من حيث الصورة المطبوعة عليها، والتي تمثل صوراً لاشكال مختلفة من الحيوانات مثل الارنب والبطة والدب والقطة، وقد رسمت هذه الصور بطريقة مبسطة وسهلة الادراك بالنسبة للاطفال، اي ان هناك (8) صور لكل حيوان. وقد تم تقسيم القطع الى (4) مجاميع تتضمن المجموعة الواحدة (8) قطع متشابهة في شكل الحيوان المطبوع على سطحها ولكن بفعالية مختلفة.

استخدم المصمم الخطوط المستقيمة (العمودية والافقية) لتصميم شكل القطع الخشبية المكونة للعبة بطريقة هندسية مبسطة وخالية من التعقيد، حيث جاءت كل القطع البالغ عددها (32) قطعة متشابهة في

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

الشكل الخارجي وبقياسات متساوية. أما الخطوط المستخدمة في تصوير اشكال الحيوانات والبيئة المحيطة بها والمطبوعة على سطح القطع فكانت جميعها عبارة عن خطوط منحنية بسيطة الشكل تحاكي مخيلة الاطفال سهلة الادراك وتميز من قبلهم بسهولة، وكان لذلك دوراً اساسياً في عملية جذب الانتباه نحو اللعبة، كما اضفت هذه الخطوط نوع من الحركة مستمرة وعنصرجذب مع توفر عنصر السيادة في كل لعبة متمثلة بالحيوان المرسوم في مركز كل قطعة من القطع الاثنان والثلاثون، والذي تميز بلون مميز، حيث استخدم المصمم الواناً متعددة لرسم الصور على سطح كل قطعة بما يتلائم والمرحلة العمرية للطفل، وهي الوان تحاكي الالوان الحقيقية للحيوان مثل اللون الاصفر والاخضر والازرق والبني والاحمر والبرتقالي وغيرها من الالوان. ادى هذا التنوع اللوني على رفع قدرة اللعبة على اثارة اهتمام الاطفال، وقد ساعدت الانهاءات السطحية الجيدة الى رفع درجة القيمة اللونية للالوان المستخدمة مما جعلها اكثر قدرة على جذب انتباه الاطفال. واستخدم المصمم تقنية عالية في طبع الاشكال على قطع اللعبة كافة مما زاد من قوة الجذب ودرجة نقاوة اللون عليها ، من جهة اخرى كان سطح اللعبة ذي ملمس ناعم ساعد على ابراز الاشكال المرسومة عليها بشكل واضح، وكذلك ساهم في تسهيل استخدام القطع من قبل الطفل ووضعها في اماكنها المناسبة، وظهر الملمس الناعم على كافة أوجه القطع مما اضفى عليها رونقاً وقوة جذب للانتباه، تتألف كل قطعة من ثلاث طبقات رقيقة من مادة المعاكس، كُبست فوق بعضها البعض حتى اتصقت تماماً، وكانت الياف الطبقة الوسطى بأتجاه متعامد مع الياف الطبقتين العليا والسفلى، أن اختلاف اتجاه الياف الخشب ساهم في زيادة متانة القطعة الواحدة وزاد من مقاومتها.

أما الخامة المستخدمة في تنفيذ اللعبة فهي مادة الخشب ذات ملمس وسطح صقيل جداً من كل الاوجه، وهي مادة متوفرة بكثرة ويمكن الحصو ل عليها بالوان واشكال متعددة ويمكن تشكيلها وصقلها بسهولة، وكذلك يمكن الاحتفاظ بها لفترات زمنية طويلة اذ ما خُزنت بشكل جيد بعيداً عن المؤثرات الخارجية، وكذلك يمكن استخدام الوان متعددة لتلوينها، وكذلك طليها بمواد عازلة تقيها من التلف الناتج عن الاستخدام المتكرر أو الاحتكاك مع بعضها ، اذ تستخدم اللعبة لتنمية القدرة على التخيل والابداع والاستكشاف والتفكير المنطقي السليم لدى الاطفال، فضلاً عن اكسابهم للعديد من المهارات ، التركيز وقوة الملاحظة، وبناء تسلسل منطقي للاحداث يعتمد على تقسيم الاحداث وتوزيع الادوار والشخوص وهو يكسبهم العديد من المهارات كالتركيز وقوة الملاحظة. حيث تعتمد هذه اللعبة بشكل اساسيفي تحقيق وظيفتها على خَيال الطفل وتركيزهُ، كما تنمي هذه اللعبة الجوانب الاجتماعية من خلال مشاركة الاطفال مع بعضهم في اداء اللعبة والتحاور للوصول الى السيناريو المناسب وفق سياقات الاحداث المنطقية. فضلاً عن ذلك هناك عامل التسلية والمتعة التي تضفيها هذه اللعبة بالونها وخطوطها التي تحاكي الطبيعة وتحاور مخيلة الاطفال باسلوب مبسط.

ويمكن أن يقوم الطفل باللعب لوحده أو بمشاركة عدد معين من الاطفال حيث يقوم كل طفل بأختيار حيوان من الحيوانات الموجودة في اللعب،ة ويقوم بتأليف سيناريو معين للاحداث وفق تسلسل منطقي مقبول، ويمكن التعرف على الطفل صاحب الموهبة في وضع سيناريو افضل لاحداث والقيام بمسابقة لاختيار الافضل من بين

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

الاطفال ، من جانب آخر فأن حجم القطع المكونة للعبة كان متوسطاً، ومناسباً ليد الطفل وسهلة الاستعمال، فما على الطفل سوى قطعة بجانب الاخرى للوصول الى الهدف الرئيسي بطريقة متلاصقة ومتقاربة حيث لافرق بين الحالتين، ويتم ذلك بآلية عمل بسيطة خالية من التعقيد وهوعنصر آخر لزيادة جذب الانتباه للعبة.أما فيما يتعلق بعاملي السلامة والامان فأن استخدام المصمم لخامة الخشب ذي الانهاء السطحي الجيد لصناعة اجزاء اللعبة المختلفة، ادى الى خلو اللعبة من النتوءات والبروزات كلياً وبالتالي الى سهولة الاستعمال، مما زاد من قدرتها على أداء وظيفتها بشكل فعال محافضاً بذلك على سلامة الطفل ورافعاً من قدرتها على جذب الانتباه وتأدية وظيفتها بشكل جيد وفعال.

نتائج البحث ومناقشتها:

1 - كان شكل اللُعبة في العينة (2) بسيطاً وسهل الادراك من قبل الطفل، حيث تكون من اشكال هندسية منتظمة. بينما كان شكل اللعبة في العينة (1) عبارة عن شكل هندسي غير منتظم .

2 - تكونت اللُعب في العينات (1 – 2) من اجزاء مرتبطة مع بعضها البعض بواسطة مفاصل متحركة يمكنها ان تساعد في تغيير شكل اللعبة ووظيفتها من خلال حركة الاجزاء بأتجاهات وزوايا مختلفة.

3 - كانت الالوان المستخدمة في العينات (1 – 2) هي الوان اساسية ذات قيمة وشدة لون عالية، وكانت الالوان المستخدمة تتفق وميول الاطفال ورغباتهم وهي الوان مفضلة من قبل الاطفال.

4 - تميزت آلية عمل العينة (1) بالتعقيد والصعوبة والتي تتطلب جهداً فكرياً لانجازها. في حين كانت آلية عمل العينة (2) تتميز بالبساطة والسهولة في الانجاز.

5 - كان من اهم العوامل التي ادت الى نجاح اللُعب هي عوامل الشكل واللون وطرق الربط بين اجزاء اللعبة، والتي سهلت من آلية اتمام اللعبة للوظيفة الرئيسية لها.

الاستنتاجات:

1 - معظم اللُعب الفكرية المتوفرة في دور رياض الاطفال هي صناعة اجنبية بحتة مع تفاوت في الجودة من لُعبة الى اخرى.

2 - بعض الاشكال التي وظفت في تكوين هيئات اللعب، كانت تتميز بأنها تحاكي اشكالاً موجودة في محيط معيشة الطفل، كالسيارات والاشكال الهندسية المنتظمة وغير المنتظمة كالمكعبات والتي تشكل النسبة الاكبر من اللعب، وبعض الاشكال الخيالية وشخصيات كارتونية.

3 - تميز الاداء الوظيفي لبعض اللعب بالبساطة تارة وبالتعقيد تارة اخرى. مع تميز القليل منها بالقدرة على التغير في الشكل والوظيفة ولكن بنسبة اقل، وبذلك تساهم في عدم احداث حالة من الملل للاطفال وبالتالي زيادة قدرة اللُعبة على جذب الانتباه.

4 -الهدف الاساسي لاغلب اللُعب المتوفرة في دور رياض الاطفال هو تنمية المفاهيم الفكرية المختلفة لدى الاطفال، (العقلية والرياضية والاجتماعية واللغوية) فضلاً عن عامل التسلية والمتعة التي تحققها جميع اللُعب وبالتالي زيادة قدرة اللُعبة على جذب انتباه الاطفال.

مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017 ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print)

5 -اغلب المواد المستخدمة في صناعة اللعب، صنعت من اللدائن (البلاستك) العالي الجودة والتي ادى وجودها الى اداء وظيفي عالي وبالاخص بالنسبة للُعب التي تعمل بآلية التمفصل والتي تتطلب قوة في تنفيذ اللُعبة.

6 -استخدام اغلب اللُعب الفكرية لايتم وفق اسس علمية صحيحة، فكثير من تلك اللُعب تستخدم للتسلية والترفيه فقط، مع تجاهل قيمتها الفكرية وما تنميه من مفاهيم مختلفة في الطفل، وهي من المشاكل السلبية التي تعاني منها دور رياض الاطفال.

التوصيات:

1. ضرورة الاهتمام باللُعب الفكرية بمختلف انواعها في دور رياض الاطفال لضمان تحقيق اكبر قدر ممكن من النمو الفكريلدى الاطفال ورفع مستوى قدراتهم العقلية ومواهبهم واختيار ما يناسبهم وحسب الفئات العمرية.
2. ضرورة قيام صناعة محلية متخصصة في لُعب الاطفال الفكرية وتوفيرها في دور رياض الاطفال كافة.

المصادر:

1. احمد عمر سليمان، الاهداف التربوية في المجال النفس حركي ، دار الفكر العربي، القاهرة، 1996م.
2. اسماعيل شوقي، الفن والتصميم، منشورات جامعة حلوان، القاهرة، 1999م.
3. اشرف نذير عبد الهادي، تطوير شكل ووظيفة المنجز الصناعي، اطروحة دكتوراه، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد، 2003م.
4. التميمي، حسن علي، الوظيفة في العمارة، التحليل الوظيفي، دار الكتاب العربي، دمشق، ط[1]، 2008م.
5. الشونة، ايهاب محمد، الحركة الحديثة في العمارة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بغداد، كلية الهندسة المعمارية، 1991م.
6. الرازي، محمد بي ابي بكر، مختار الصحاح، دارالفكر العربي، بيروت، 1974م.
7. الكاشف، هدى، استراتيجيات التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة ، دار الفكر العربي، القاهرة، 2001م.
8. بهادر، سعدية محمد علي، المراجع في برامج تربية اطفال ما قبل المدرسة، مطبعة المدني، القاهرة، 2005م.
9. . بياجيه، جان، علم التربية وسيكولوجيا الطفل، تر: عبد العلي الجسماني، الدار العربية للعلوم، بيروت، ط[1]، 1998م.
10. جابر احمد جابر، علم النفس التربوي، دار النهضة العربية، القاهرة، 1977م.
11. جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ج[1]، دار ذوي القربى للنشر، مطبعة سليمان زادة، طهران، ط[1]، 1385هـ.

13. حجازي، سناء نصر، سيكولوجيا الابداع (تعريفه وتنمية لدى الطفل)، مؤسسة الاهرام للنشر، القاهرة، 2000م.
14. روزنتال، م، وبورين، الموسوعة الفلسفية، تر: سمير كرم، دار الطليعة، بيروت ، ط2، 1980م.
15. ستولتز، جيروم، النقد الفني، تر: فؤاد زكريا، مطبعة عين شمس، القاهرة، 1974م.
16. عدس، محمد عبدالرحمن، مدخل الى رياض الاطفال، ، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2008.
17.علي راشد، تنمية قدرات الابتكار لدى الطفل،ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، 2001م.
17. مجاهد عبد العظيم، دراسات في علم النفس، عالم الكتاب، القاهرة، 1986م.
18. قاسم حسين صالح، سيكولوجيا ادراك اللون والشكل، وزارة الثقافة والاعلام، سلسلة دراسات، بغداد، 1982م.
19. كاظم حيدر، التخطيط والالوان، مطابع جامعة الموصل، 1981م.
20. ليلى عبد العزيز غفران، اللعب التربوي للاطفال، دار زهران للنشر والتوزيع، الاسكندرية، 1992م.
21.مرعي، توفيق و احمد بلقيس، الميسر في سيكولوجيا اللعب، دار الفرقان للنشر والتوزيع، 2004.
22. ميجر، روبرت، الاهداف التربوية، تر: سعد عبد الوهاب نادر، مطبعة العاني، بغداد، 1967م.
23. ميكروفسكي، جان، العمارة الوظيفية، نيويورك، 1979م.
24. . ميللر، سوزان، سيكولوجيا اللعب، تر، د. حسين عيسى، المجلس الوطني للثقافة والآداب، الكويت، 1974م.
25. ناثان، نوبلر، حوار الرؤيا، مدخل الى تذوق الفن والتجربة الجمالية، تر: فخري خليل، دار المأمون للترجمة والنشر، بغداد، 1987م.
26. نبيل عبد الهادي، النمخو المعرفي عند الطفل، دار الوائل للنشر

ISSN 2523-2029 (Online), ISSN 1819-5229 (Print) مجلة الأكاديمي-العدد 86-السنة 2017

Form and function in the design of intellectual toys

.....Sarkawt nour Eddin ibrahim

Summary of Research

Playing is the only common language among children in every place and time, to the fact that what distinguishes the children is their quest to play and fun way innate, not acquired, which is expressed with the child really is one of the rights. And play a key entrance to the growth of the child mentally, intellectually and cognitively and not for the child emotionally and socially just. In the play the child begins to identify and classify objects and learn concepts and circulate among themselves on a linguistic basis. Activity here and play a major role in leading the linguistic development of the child in the composition has the communication skills.

The Games (especially intellectual ones) Whatever the cause of the development of children's skills and education, which is a fertile source of learning resources and a factor of mental development of the child factors, and this fact has shown a range of studies carried out by a number of researchers in the field of children's toys, including (Jean Piaget and Frederick Frobel and Torrance), who stressed the critical importance of play in solving problems and getting the knowledge that knowledge abstract that may come to the children through the narrative, education, Playing gives the kids a chance to come to grips inform them and to discover and develop themselves and discover others and develop personal relationships with those around them and gives them a chance tradition the others.