

المحاضرة رقم 3

-تقسيم الألعاب:

يمكن تقسيم الألعاب إلى نوعين هما:

-1-6الألعاب الكبيرة:

فهي ذلك النوع من الألعاب التي لها قواعد و قوانين متعارف عليها محليا و دوليا و تحتاج عادة إلى مساحات كبيرة لإقامتها و لعدد كبير من الأفراد لمزاومتها

-2-6الألعاب الصغيرة:

فهي الألعاب التي ليس لها اتحاديات دولية أو قوانين ثابتة و يجب أن لا يغيب عن أذهاننا أن هناك عوامل كثيرة لها أثر كبير في تقسيم الألعاب كالجنس و السن و البيئة و العوامل الجوية . 1

-7خصائص الألعاب:

تعتبر الألعاب أحد أشكال الحركة البنائية و لها طبيعة ثقافية و تتميز بعدة خصائص أهمها:
-قابليتها للتكرار (يمكن إعادتها أكثر من مرة).

-تنتهي بنتيجة محددة.

-تتسم ببعض التنظيم (كيفية احتساب الفوز ، عدد اللاعبينالخ).

-السلوك الوظيفي (يتمكن وصفها و بالتالي تعليمها).

-روح و مشاعر خاصة أنها تتشكل من الانتقالات المرتبطة بها. 2

-8أهداف اللعب:

تعد طريقة اللعب من الطرق الشائعة الاستعمال في مجال التدريب الرياضي لمختلف أطوار نمو الفرد و ذلك لما تحققة هذه الطريقة من نجاح كبير للوصول إلى الأهداف المسطرة من قبل المعلم في الجوانب الحركية ، و المعرفية ، و الانفعالية (العاطفية) ، و من بين هذه الأهداف نجد:

-1-8الأهداف النفسية الحركية:

لكي تكون طريقة اللعب فعالة يجب أن تهدف إلى تنمية و تحسين الحركات البنائية الأساسية مثل الحركات الانتقالية و المتمثلة في القدرة على التحرك من وضع الثبات إلى مكان آخر كالوثب و الجري بالإضافة إلى الحركات الغير انتقالية كتحريك الرأس و الجذع و كذلك الحركات اليدوية كالضرب باليد أو القدم , و تنمية القدرات الادراكية التي تساعد المتعلم على تفسير المثير حتى يتمكن من التكيف مع البيئة و تتضمن أساسا التمييز الحركي و البصري و السمعي ، كما تساهم هذه الطريقة في تنمية القدرات البدنية حيث تعمل على تحسين أداء المهارات المتعددة و البسيطة منها و العقدة بالإضافة إلى تنمية المهارات الحركية 1

-2- الأهداف المعرفية:

ينبغي أن تهدف برامج اللعب إلى إعداد الفرد في المجال المعرفي بأقسامه المتعددة و التي المعرفة مثل : القدرة على تذكر المهارات السابق تعلمها بالإضافة إلى الفهم بحيث يكون المتعلم قادرا على الفهم الحركي أو المهارات التي يتعلمها ، و كذا تطابقها و تحليل تلك الحركات و تركيبها ، ثم الوصول إلى تقييمها أو معرفة مدى تحقيق الهدف الذي وضع له ، و مثال الأهداف المعرفية نذكر ما يلي : أن يعرف المصطلحات الخاصة باللعب و يتعرف على أنواع المهارات الخاصة به ، و يختار طرق اللعب المناسبة للفريق و يحلل أنماط المهارات تحليلا دقيقا و يقارن بين مستويات الأداء الأولى و النهائي و يقوم أخطاء الأداء.

-3- الأهداف العاطفية:

لا شك أن لكل هدف معرفي جانب عاطفي و تلازمها أمر طبيعي ، و على المعلم أن يجذب اهتمامات المتعلمين للتعلم الألعاب حتى يتولد لديهم الرغبة في تعلمها ، كما يتضمن المجال العاطفي عملية التطبيع الاجتماعي الذي له الأثر في نمو السلوك و التحكم فيه و يدخل في نطاق الأهداف العاطفية للألعاب : غرس قيم مرغوب فيها كالروح الرياضية العالية مثل : التفاهم و الإحساس بمشاعر الآخرين و احترام حقوق الآخرين نتيجة احترام قواعد اللعب و احترام الحكام و الإداريين ، و تقبل المسؤولية عن السلوك الشخصي و إدراك الفرد لذاته و الشجاعة ، و المثابرة و بذل الجهد ، كما يكتسب اللاعب قيمة ثقافية بحيث تساعد على فهم ثقافة المجتمع ، و كذا اكتساب قيم جمالية و فنية من خلال التربية الحركية التي تعمل على تحقيق الرضا الجمالي و الفني 2

الألعاب الشبه رياضية:

1-9-تعريف:

الألعاب الشبه رياضية هي مجموعة من الحركات أو الفعاليات المريحة والترفيهية مهمتها تطوير القدرات البدنية والعقلية بطريقة نشيطة ومريحة ، فالألعاب الشبه رياضية هي نشاط خاص بالطفل ويأخذ عدة أشكال حسب العمر وهو مركز على الميول المأخوذة من النشاط كليا بحيث يعتبر المحرك الرئيسي لتطوير شخصية الطفل وغالبا ما تسير الألعاب الشبه رياضية بطابع تنافسي دون الحاجة أو اللجوء إلى قواعد تنافسية رسمية من بينها مدة اللعب وعدد اللاعبين والملعب وطبيعة الوسائل المستعملة في الرياضات الجماعية بصفة عامة.

للإشارة أن المصطلح أو كلمة الألعاب الشبه رياضية غير مستعملة في التعاريف العالمية بل تستعمل في الألعاب الصغيرة أو الألعاب الحركية كمفردات لكونها مستمدة من خيال الأطفال ومستوحاة من تقاليد وعادات الشعوب وتستعمل الألعاب الشبه رياضية من أجل:

2-9-التحفيز:

بحيث أنه ليس هناك سلوك دون التحفز لذلك يجب إدخال مثير لإثارة الفكر لكي يدخل في الحركة فالتحفيز يمثل العامل الرئيسي الذي به ينمي الفكر ، والتركيز والانتباه والترفيه والراحة في المنافسة كي يستطيع الطفل إعطاء أفضل ما لديه من روح الإبداع في كل الأوضاع البيداغوجية. يجب التأثير على التحفيز لدي الطفل وذلك من خلال عدة عوامل:

• عوامل مرتبطة بالتلميذ منها حب التنفيذ وكذلك استعمال متطلبات الحركة.

• عوامل مرتبطة بالنشاط في حد ذاته كتتنوع الوضعيات المتتابعة والإحساس بالاستقلالية.

• عوامل مرتبطة بشخصية المرابي ومنها:

-احترام شخصية الطفل.

-إيجاد وسط آمن ومثير في نفس الوقت.

3-9-التحضير:

يكون اللعب على أشكال مختلفة حسب العمر ويكون مركز على الميول المكتسبة عن طريق الممارسة ويعتبر اللعب المحرك الأساسي لتطور القدرات البدنية والعقلية ، والنفسية والاجتماعية في الرياضات والممارسة الكلية والمداومة تكون مقيدة ، لكن هذه الإجراءات تتخذ قصد تميز الألعاب الخاصة بالطفل التي لها دلالة ومعاني مختلفة . 1

-أهمية الألعاب الشبه رياضية:

تكتسي الألعاب الشبه رياضية أهمية كبيرة وتتجلى فيما يلي:

-تعتبر وسيلة أساسية في تطوير الجانب البدني للطفل.

-تنمي روح التعاون والتفاعل الاجتماعي.

-هي بمثابة تمهيد لألعاب الفرق من خلال تنمية المهارات الحركية الأساسية المختلفة.

-تضفي على درس التربية البدنية والرياضية جوا من المرح والتسلية.

-11 تقسيم الألعاب الشبه رياضية:

حسب إين وديع فرج في كتابه خبرات في الألعاب للصغار والكبار أن الألعاب الشبه رياضية

تنقسم وفقا للخصائص المميزة لمجموعات اللعب إلى ما يلي:

-ألعاب المسافة.

-ألعاب الكرة.

-ألعاب الفصل.

-ألعاب التتابع.

-ألعاب اختبار الذات.

-ألعاب مائية. 1

-12 خصائص الألعاب الشبه رياضية:

تتميز الألعاب الشبه رياضية بعدة خصائص منها:

•الألعاب الشبه رياضية لا تتطلب وسائل وإمكانيات متعددة ومعقدة.

•تكون الألعاب الشبه رياضية محددة بقواعد صحيحة وسهلة الفهم.

•يجب أن تحتوي الألعاب الشبه رياضية على مجهود بدني وعقلي يحتفظ بأكبر عدد من الأطفال

أثناء الأداء.

• نتيجة التنافس لا تعتمد على الصدفة.

• يجب أن تكون محفزة خاصة المتعلقة بفكر الطفل.

• يجب أن تسمح بمجهود بدني متنوع لكامل الجسم ، وكذلك توزيع متوازن للجهد البدني وكذا وقت للراحة ، وأيضا المتطلبات التنسيقية والمعرفية. 2

-13 أهداف الألعاب الشبه رياضية:

إن لاستعمال الألعاب الشبه رياضية في درس التربية البدنية دور في عملية التعلم الحركي وكذلك إضفاء طابع الحيوية والمتعة على درس التربية البدنية والرياضية ، ولكن استعمال الألعاب الشبه رياضية في كل جزء من أجزاء الحصة لديه أهداف ثانوية أخرى نوردتها فيما يلي:

-1-13 المرحلة التحضيرية:

تستعمل الألعاب في هذه المرحلة لخدمة غرضين أساسين وهما:

أولا : القيام بعمليات الإحماء لتحضير الجسم لتقبل الجهد خلال طول الحصة ، والهدف التالي هو تنشيط الحصة قصد تحفيز الطلبة على القيام بمجهود بدني وعقلي دائما في صياغ عملية الترقية.

-2-13 المرحلة الرئيسية:

وتستعمل الألعاب في هذه المرحلة لتعزيز وتدعيم عملية التعلم وذلك باقتراح ألعاب تخدم هدف الحصة ، بحيث تسمح باكتساب المهارات الحركية والتقنية في وسط تنافسي تنمي فيه جميع الصفات البدنية والعقلية.

-3-13 المرحلة النهائية:

وتستعمل الألعاب الشبه رياضية في المرحلة النهائية لخدمة هدفين أساسين ويتمثل الأول في عملية الاسترخاء البدني بعد أداء جهد بدني مرتفع ، أما الهدف الثاني فيتمثل في ترك التلاميذ في نشاط دائم في حالة عدم احتواء المرحلة الرئيسية على حمل كبير ، ((جهد بدني كبير)) أو إذا كان البرنامج المدرسي يسمح بذلك أي عدم وجود حصة دراسية بعد حصة التربية البدنية والرياضية . 1

-14 تصنيف الألعاب الشبه رياضية:

إن تصنيف الألعاب الشبه رياضية يعود إلى " اندري ديمبابر " حيث صنفها إلى أربعة مجموعات.

-1-14 ألعاب جد نشيطة:

وهي التي تتطلب جهد بدني مركب ومتوافق بين كل اللاعبين وهذا الجهد يدوم بدوام اللعب في حد ذاته.

-2-14 ألعاب نشيطة:

يكون الجهد في هذه الألعاب عالي ، يقتصر على فريق واحد في الوقت الذي يكون فيه الفريق الثاني في راحة نسبية ، مع أخذ قسط حقيقي وفعال من اللعب.

-3-14 ألعاب ذات شدة ضعيفة:

وتنصف هنا كل الألعاب أين يكون فيها الجهد البدني بشكل عام فردي ولا يمثل في الوقت إلا جزء ضئيل من المدة الإجمالية للحصة ويحمل إلى ملاحظة أنه في حالة ما إذا استعملت ألعاب هذه المجموعة تكون بعدد قليل من الأطفال.

-4-14 ألعاب ترويجية تثقيفية:

تتميز هذه الألعاب بالجهد الضعيف وإثارة الجهد الذهني والعقلي مما ينتج عنه الترويح والتثقيف . 1

-15 ملاحظات خاصة بالألعاب الشبه رياضية:

تساعد هذه الألعاب التعلم ضمن مختلف الأنشطة وخاصة الرياضات الجماعية ومن جهة أخرى تسمح:

• باشتراك عدد من الأطفال في حالة نقص الوسائل.

• باستغلال الوسائل البسيطة مثل : كرات ذات أشكال وأوزان مختلفة.

نقدم بعض الألعاب الشبه رياضية كمثال : على المرء أن يبحث وينوع في اختيار الألعاب باحترام المبادئ التالية:

- القيام باختيار دقيق يناسب تحقيق الأهداف المسطرة.

- تجنب تكرار الذي يعرض إهمال التعليم والميل إلى التنشيط . 2

