مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية

اسم المقال: فاعلية برنامج ألعاب الصيف في خفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال في قطاع غزة
اسم الكاتب: د. هشام أحمد غراب، د. أيمن يوسف حجازي
رابط ثابت: https://political-encyclopedia.org/library/8803
تاريخ الاسترداد: 2026/06/07 15:03 +03

الموسوعة السياسيّة هي مبادرة أكاديمية غير هادفة للربح، تساعد الباحثين والطلاب على الوصول واستخدام وبناء مجموعات أوسع من المحتوى العلمي العربي في مجال علم السياسة واستخدامها في الأرشيف الرقمي الموثوق به لإغناء المحتوى العربي على الإنترنت.
لمزيد من المعلومات حول الموسوعة السياسيّة – Encyclopedia Political، يرجى التواصل على info@political-encyclopedia.org

استخدامكم لأرشيف مكتبة الموسوعة السياسيّة – Encyclopedia Political يعني موافقتك على شروط وأحكام الاستخدام المتاحة على الموقع https://political-encyclopedia.org/terms-of-use

تم الحصول على هذا المقال من موقع مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية ورفده في مكتبة الموسوعة السياسيّة مستوفياً شروط حقوق الملكية الفكريّة ومتطلبات رخصة المشاع الإبداعي التي ينضوي المقال تحتها.

فاعلية برنامج ألعاب الصيف في خفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال في قطاع غزة

د. هشام أحمد غراب
الكلية الجامعية للعلوم التطبيقية
غزة - فلسطين

د. أيمن يوسف حجازي
وكالة الغوث الدولية
غزة - فلسطين

تاريخ الاستلام 11-10-2010 **تاريخ القبول 40-04-2011**

ملخص الدراسة:
هدفت الدراسة للكشف عن مدى فاعلية برنامج ألعاب الصيف في خفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال في قطاع غزة, وقد تضمنت عينة الدراسة (75) طفلاً كمجموعة تجريبية, واستخدم الباحثان أداة قياس من إعدادهم، لقياس مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال، وقد تضمنت أداة الدراسة (30) بندًا، وقد طبق برنامج الألعاب الصيفية على عينة الدراسة, وقد تم استخدام الطريقة التجريبية من أجل معرفة مدى فعالية برنامج الألعاب الصيفية. وقد كانت النتائج كالتالي:
* النسبة المئوية لمظاهر السلوك العدواني مرتفعة حيث بلغت (52.88)% على المقياس ككل وذلك قبل تطبيق برنامج ألعاب الصيف.
* وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (01,0) بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين: القبلي والبعدي لمقياس السلوك العدواني، لصالح القياس البعدي؛ حيث كان المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق القبلي (62.80) بانحراف معياري (5.69) بينما كان المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق البعدي (43.68) بانحراف معياري (4.96)؛ وكانت قيمة "ت" (15.27) وهي قيمة أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى (0.01) بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي في جميع فقرات.

مقدمة:

يعتبر العدوان لدى الأطفال ظاهرة تبعث على القلق لدى كافة المهتمين بالطفل, بدءًا من الأسرة ثم المدرسة, وليس انتهاءً بأصحاب القرار في مؤسسات وكالة الغوث الدولية المتابعين لمشكلات الأطفال في مدارسهم بشكل خاص, وكذلك الوزارات المهتمة بالطفولة خاصة وزارة التربية والتعليم العالي, هذا الاهتمام نبع من كون الطفل أحد الحلقات الضعيفة في المجتمع, فهو يتأثر بالبيئة من حوله بشكل كبير, ونظرًا لأن الفلسطينيين يقعون تحت الاحتلال ويتعرضون بشكل شبه يومي لإجراءات الاحتلال التعسفية من قتل وتشريد وقصف بكل أنواع الأسلحة سواءً في الليل أو النهار فضلًا عن المشاهد المؤلمة التي يشاهدها الأطفال بشكل مباشر وغير مباشر, إضافة للظروف التي فرضها الحصار الذي ينفذه الاحتلال الصهيوني, والذي من نتائجه الفقر, الجوع والبطالة.

هذا كله ولّد لدى الأطفال حالة من الضغط النفسي وعدم الراحة النفسية وزاد من سلوكياتهم غير السوية, تجاه أنفسهم وبيئتهم والمحيطين بهم, ومن أبرز هذه السلوكيات العدوان, حيث أصبح من أكثر المظاهر السلوكية شيوعًا بين الأطفال.

"ويشكل السلوك العدواني للطفل مشكلة هامة تعترض المربين بالمدرسة, والأهل على حدٍ سواء, حيث يجدون أنفسهم في حيرة من أمرهم أمام طفل لا يعرفون سبب تصرفاته العدوانية بالرغم من هدوء من حوله ومساعدتهم له (ملحم, 2002: 82).

ويتخذ السلوك العدواني أشكالًا عديدة عند الأطفال فمنهم من هو مستمر في عدوانيته لا ينقطع عنها ومنهم من يتصرف بشكل عدواني في بعض المناسبات, وبعضهم الآخر يسلك سلوكًا عدوانيًا خاصًا كالعض, التخريب, التمزيق, استخدام الأظافر في الخربشة, وإزعاج زملائه والسطو على ما لديهم,, العبث بأغراضهم بشكل يضيق احتماله, كذلك استخدام الأدوات الحادة وعلى رأسها القلم المبري, الكتابة على دفاتر الغير, أو تمزيق بعض أوراقهم أو الكتابة على الألبسة والحقائب, أو الجدران والمقاعد أو تمزيق ورق الجدران أو رمي الحقائب والأدوات والمناشف والمأكولات على الأرض, وغير ذلك من مظاهر السلوك العدواني التي يلاحظها المربون والأهل على حد سواء, تلك المظاهر تحتاج إلى بذل الجهود من قبل المربين من خلال الاتفاق على أسلوب موحّد والتشاور في استبداله أو الانتقال إلى أسلوب أكثر تأثيرًا, فمن خلال هذا التعاون يمكن أن يصلوا إلى نتائج لم تكن متوقعة من النجاح, وهذا لن يتأتى إلّا بكثير من الصبر والمتابعة والمراقبة والتوجيه والتنفيس عن كل أشكال التوتر التي يعاني منها الطفل وإبعاده عن كل ما يوتّره نفسيًا (حسن, 2002: 74).

لذلك نجد أن التربية الحديثة اليوم تؤكد أهمية الألعاب الترفيهية، وتنادي بضرورة استخدامها في تربية الأطفال؛ لما لها من دور حيوي في خفض السلوك العدواني بل في تكوين أبعاد شخصية الطفل، فاللعب هو عالم الطفل، وهو إطار حياة الطفولة المبكرة، وهو مفتاح تربية الطفل، بل هو مفتاح الحياة، فاللعب في سنوات التكوين الأولى هو مرادف للحياة بالنسبة للطفل.

لذا نجد أن للألعاب "أدوارًا هامة في تشجيع الأطفال على الاتصال والتواصل والحوار والتفاهم مع الآخرين، وخاصة عند الاشخاص الغرباء أو الخجولين أو المنطوين, الذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين، كما أن الألعاب تثري الأطفال باللغة وبالمفردات والاصطلاحات والعبارات والجمل، التي تعتبر أداة أساسية وهامة من أدوات التفاعل والتواصل مع الأفراد الذين يعيشون معهم

في نفس المجتمع'' (بلقيس ومرعي، 1987: 24) ؛ لذلك نجد أن وكالة الغوث الدولية أخذت على عاتقها تزويد أطفال غزة بباقة متنوعة من النشاطات الترفيهية والتربوية في أجواء صديقة لهم, وذلك بعد الحرب على غزة التي طالت البشر والشجر والحجر, وقد كان الأثر الأبرز لهذه الحرب على الطفل الذي فقد الأب أو الأم وربما كليهما معًا, أو فقد الأخ والصديق والقريب, أو هدم بيته وجرفت أرض والده أو جده وغيره الكثير.

إن هذه الباقة من الألعاب تتيح لكل طفل الحق في المشاركة في نشاطات متعددة تم تقسيمها إلى ثلاث مجموعات رئيسة وهي كالتالي:

- نشاطات الفنون والحرف: وتشتمل على عمل الطائرات الورقية، التشكيل، رسم الجداريات على جدران المدارس الخارجية، الرسم، الخياطة والدبكة الشعبية.
- النشاطات الرياضية: وتشمل كرة القدم، كرة اليد، كرة الطائرة، كرة السلة، وألعاب حركية.
- الألعاب: وتشتمل على أنواع عديدة تبث روح التعاون والصداقة والمرح من خلال قلاع الوثب، وبرك السباحة (دليل ألعاب الصيف 2009).

وتأتي هذه الدراسة للكشف عن مدى فاعلية هذه البرامج في التخفيف من الآثار السلبية للحرب التي كان من أبرزها السلوك العدواني عند الأطفال الذي بدا واضحًا في حياتهم اليومية وبدأ يشتكي منه المربون والمربيات.

مشكلة الدراسة: تتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية برنامج ألعاب الصيف في خفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال المشاركين في البرنامج الذي تشرف عليها وكالة الغوث الدولية بغزة؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

* ما الوزن النسبي لمظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال عينة الدراسة؟

*هل توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس مظاهر السلوك العدواني؟

هدف الدراسة:

1. بيان مدى فاعلية برنامج ألعاب الصيف في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال بعد الحرب على غزة.
2. العمل على خفض السلوك العدواني لدى الأطفال من خلال توظيف ألعاب الصيف لتحقيق هذا الهدف.

أهمية الدراسة:

يمكن أن تفيد هذه الدراسة فيما يلي:

1- تعتبر الدراسة الأولى (على حسب علم الباحثين) التي تجري في ميدان ألعاب الصيف التي تقيمها وكالة الغوث الدولية بغزة بهدف معرفة فاعليتها في خفض السلوك العدواني لأطفال غزة بعد الحرب.
2- يأمل الباحث أن يستفيد من هذه الدراسة القائمون على ألعاب الصيف, وذلك عند إقرار دليل الألعاب التنشيطية أخذين بعين الاعتبار الظروف الخاصة لأطفال غزة.
3- تقدم الدراسة مقياسًا خاصًا بمظاهر السلوك العدواني عند الأطفال.
4- تسهم الدراسة في خفض مظاهر السلوك العدواني عند الأطفال عينة الدراسة.

حدود الدراسة:

تتحدد الدراسة الحالية بما يلي:

- الحد الأكاديمي: اقتصرت هذه الدراسة على خفض السلوك العدواني على أطفال غزة بعد الحرب عليها.
- الحد المكاني: تم تطبيق هذه الدراسة على عينة من أطفال غزة بموقع مدرسة الفارابي الابتدائية المشتركة التابعة لمدارس وكالة الغوث الدولية، بمدينة خان يونس.
- الحد الزماني: أربعة أسابيع (18-30 يوليو، و1-13 أغسطس 2009م)

مصطلحات الدراسة:

1) برنامج ألعاب الصيف: مجموعة أنشطة منظمة وهادفة, يمارسها الطفل الفلسطيني منفردًا أو في مجموعة، وفق قواعد وإجراءات معينة, بحيث يمارس أدوارًا محددة تجعله أكثر إيجابية وتفاعلاً وتعاونًا، واكتسابًا للمهارات المختلفة حيث قسمتها الأونروا اعتبارا من 20 يونيو وحتى 18 أغسطس 2009م إلى أربع دورات، وتشمل الألعاب نشاطات الفنون والحرف والنشاطات الرياضية والألعاب المتعددة.
2) السلوك العدواني: هو سلوك هجومي, ينطوي على الإكراه والإيذاء, وهو بهذا يكون اندفاعًا هجوميًا يصبح معه ضبط الشخص لنوازعه الداخلية ضعيفًا، وهو اندفاع نحو التخريب والتعطيل. ومن أشكاله العدوان الجسدي, العدوان الكلامي، والعدوان الرمزي.
3) الحرب على غزة: هي الحرب التي شنها (الكيان الصهيوني) على قطاع غزة من تاريخ (27/ 12/ 2008حتى 21/ 1/ 2009م) استخدمت فيها العديد من الأسلحة التدميرية بحق البشر والحجر وكل مقومات الحياة الإنسانية في غزة.
4) المنشط: هو الشخص الذي يشرف على تطبيق الألعاب والأنشطة, وهو حاصل على دورة في التنشيط من معهد كنعان, ويحمل شهادة جامعية, وقد تم اختياره وفق معايير محددة لدى وكالة الغوث الدولية بغزة.
5) موقع الفارابي: هي مدرسة الفارابي الابتدائية المشتركة للاجئين تقع في بني سهيلا –الشارع العام, وهي أحد المدارس التي تم فيها تنفيذ برامج ألعاب الصيف للأطفال للعام 2009 في الفترة المسائية.

خطوات الدراسة:

- مراجعة البحوث والأدبيات التي تناولت الألعاب بأشكالها وأدوارها المختلفة في خفض السلوك العدواني.
- إعداد دليل ألعاب الصيف للمنشط لتوضيح كيفية تنفيذ ألعاب الصيف مع الأطفال عينة الدراسة للعمل على خفض سلوكهم العدواني.
- بناء مقياس مظاهر السلوك العدواني المناسب للأطفال.
- عرض المقياس على مجموعة من المحكمين لإبداء آرائهم في فقراته وصلاحيته لقياس ما وضع من أجله.
- عمل التعديلات اللازمة حسب آراء المحكمين.
- تطبيق مقياس مظاهر السلوك العدواني تطبيقًا قبليًا على جميع المشاركين في دورة ألعاب الصيف الثالثة الذي بلغ عددهم (195) طفلا.
- تحديد الأطفال الذين اتضحت لديهم مظاهر السلوك العدواني, بعد تطبيق مقياس مظاهر السلوك العدواني عليهم حيث بلغ عددهم (75) طفلاً.
- تنفيذ ألعاب الصيف من قبل الأطفال عينة الدراسة تحت إشراف وتوجيه المنشطين.
- تطبيق مقياس مظاهر السلوك العدواني تطبيقًا بعديًا على الأطفال عينة الدراسة بعد الانتهاء من تنفيذ الألعاب في الفترة الزمنية المحددة.
- رصد النتائج وتحليلها ومعالجتها إحصائيًا وتفسيرها ومناقشتها.
- التوصيات والمقترحات.

ثانيًا: الإطـــار النظـــري

أ- السلوك العدواني: يعتبر السلوك العدواني أحد أهم السلوكيات التي يتصف بها كثير من الأطفال في عصرنا الحاضر بدرجات متفاوتة, ويقصد به أي سلوك من شأنه إيقاع الأذى الجسدي أو النفسي أو الألم بالذات أو بالآخرين وبالأشياء، حيث يظهر بين الإخوة داخل الأسرة, وبين الطلاب في المدرسة, وفي الشوارع والأماكن العامة, بأشكال مختلفة لفظية وبدنية.

تعريف العدوان: اختلفت تعريفات العدوان وتعددت, تبعًا لاختلاف زوايًا الرؤية والمنطلقات النظرية والفكرية للدارسين والباحثين في مجالات علم النفس والتربية والصحة النفسية, كما قدمت الموسوعات والمعاجم المتخصصة تعريفات عديدة، وفيما يلي عرض موجز لهذه التعريفات للعدوان على النحو التالي:

- يعرفه (حسين, 1986: 208) أنه: أي أذى مقصود يلحقه الطفل بنفسه, أو الآخرين, سواء كان هذا الأذى بدنيًا أو معنويًا, مباشرًا أو غير مباشر, صريحًا أو ضمنيًا أو وسيطيًا, أو غاية في ذاته, كما يدخل في نطاق هذا السلوك أي تعدّ على الأشياء, أو المقتنيات الشخصية بشكل مقصود, سواء أكانت هذه الأشياء ملكاً للفرد أو للغير.
- بينما يعرفه (زهران, 1987: 14) أنه: الهجوم نحو شخص, أو شيء مسؤول عن إعاقة بالغة,

مثال ذلك الكيد والتشهير والاستخفاف أو الهجاء.
- ويرى (الشربيني, 1994: 84) أن: العدوان هجوم أو فعل مضاد موجّه نحو شخص أو شيء ما, وينطوي على رغبة في التفوق على الآخرين, ويظهر إما في الإيذاء أو الاستخفاف أو السخرية بغرض إنزال العقوبة بالآخر.
- ويعرفه (العيسوي, 1999: 362) فيرى أنه: نزعة نحو الهجوم أو التهجم في مقابل الانسحاب أو المساومة والتفاهم, وذلك في مواجهة المواقف الضاغطة التي يتعرض لها الفرد.
- كما يعرفه (مختار، 2001: 50) على أنه: سلوك يصدره الفرد لفظيًا أو معنويًا أو بدنيًا أو ماديًا صريحًا أو ضمنيًا, مباشرًا أو غير مباشر, ناشطًا أو سلبيًا, ويترتب على هذا السلوك إلحاق أذى بدني أو مادي أو نقص للشخص نفسه صاحب السلوك, أو الآخرين.
من خلال التعريفات السابقة يتضح أن العدوان ناتج عن حالة نفسية مضطربة, بسبب مواقف الإحباط والصراعات الداخلية والخارجية التي يتعرض لها الطفل, خاصة في المواقف الضاغطة كالحرب, وما تخلفه من فقر, خوف, حرمان, وفقد للأعزاء, مما يؤدى إلى قيام الطفل بسلوكيات عدوانية تجاه الآخرين تعبر عن الحماية لنفسه, أو إشباع حاجة أو عدوان لأجل إثبات الذات, وقد يكون هذا العدوان ماديًا أو معنويًا.

مظاهر السلوك العدواني:

تختلف صور التعبير عن العدوان باختلاف السن والثقافة وأسلوب التربية والتكوين النفسي والنمط الخلقي الذي نشأ عليها الفرد, ويتمثل العدوان في صور متعددة منها:

1. ما يظهر على قسمات الوجه مثل: التهجم, العبوس, احمرار الوجه, النظرات الغاضبة.
2. من خلال الفم مثل: العض, البصق, إصدار أصوات الزراية, الاحتقار, الاستنكار, التهديد.
3. من خلال الجسم مثل: الارتماء على الأرض, الرفس, التشنج, الإغماء, التلويح باليدين والقدمين للثأر, الضرب, رمي الأشياء, الدفع, الخدش وشدّ الشعر (مختار, 1999: 53).
4. من خلال الصور اللفظية مثل: الصياح, الصراخ, الألفاظ الجارحة, السباب, البذاءة في القول, السخرية والتهكم, الكيد, التشهير, الهجاء, اللعن, الإغاظة, اللوم والنقد (سري, 2003: 37).
5. من خلال الصور المعنوية مثل: الانتقام, العناد, المخالفة, التحدي, التخلف, التدهور والفشل في العمل, الإهمال من خلال اللامبالاة, وعدم الاكتراث بالآخرين أو بالموضوع (القريطي, 1998: 327).
6. من خلال الأفعال العدوانية العلنية مثل: إشعال الحرائق, مقاومة السلطات وتحديها، الضرب, الدفع, الركل, الطعن, التشاجر, أو التخريب أو أي نوع من أساليب الإيذاء, التي يستخدمها الأطفال مع بعضهم كتمزيق الكتب أو الكراسات أو إخفائها, أو الكتابة عليها, أو الكتابة على الجدران. (مختار, 2001: 54).

أشكال السلوك العدواني:

تتعدد أشكال السلوك العدواني حيث يمكن تصنيفه إلى:

1. العدوان المقصود: وينقسم إلى نوعين هما:

أ- العدوان الوسيلي (دفاعي): وهو سلوك يسلكه صاحبه بطريقة عدائية من أجل الحصول على ما لدى الشخص الآخر وليس من أجل إيذائه (الرفاعي, 1989: 152).
ب- العدوان العدائي (الكرهي): ويهدف هذا النوع إلى إيذاء الأشخاص الآخرين, وعادة ما يكون مصاحبًا بأحاسيس ومشاعر الغضب نحوهم (الأشول, 1982: 326).

2. العدوان غير المقصود: وهو السلوك الذي يوقعه الفرد على شخص أو شيء ما, دون قصد أو تعمد مترصد, مثل الطفل الذي يتسم بحركة زائدة, فيمكن أن يؤذي الآخرين دون علم منه, من هنا ضرورة أخذ النيات بعين الاعتبار عند معاقبة الطفل الذي قام بسلوك فيه عدوان ما.
3. العدوان الاجتماعي: ويشمل الأفعال العدوانية التي يظلم بها الإنسان غيره وتؤدي إلى فساد المجتمع, وهي الأفعال التي فيها تعد على الكليات الخمس هي (المال, النفس, العرض, العقل, الدين)، كما هو اعتداء الطفل على الآخرين المحيطين به, أو الاعتداء على ممتلكاتهم, والخروج على القوانين والنظم المعمول بها, وعدم الالتزام بالسلوك المقبول اجتماعيًا، وينقسم هذا النوع إلى نمطين هما (قطامي, 1989: 151):

أ- العدوان الجسماني: وهو اعتداء الطفل على الآخرين بأعضاء جسمه, مثل الضرب, الركل والعض مستخدمًا في ذلك يديه ورجليه وأظافره وأسنانه.
ب- العدوان اللفظي: وهو السلوك العدواني الذي يقف عند حدود الكلام، مثل السب والشتم والتوبيخ ووصف الآخرين بعيوب وصفات سيئة, كما يشمل أيضًا الكذب الذي يوقع الفتنة بين الآخرين.

4. العدوان الموجه نحو الذات: يحدث هذا النوع من العدوان لدى الأطفال المضطربين سلوكيًا, حيث عدوانهم نحو الذات يهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الأذى بها, ويأخذ هذا النوع من العدوان أشكالًا متعددة مثل تمزيق الطفل ملابسه وكتبه, أو لطم وجهه وشد شعره, أو ضرب رأسه بالحائط, أو جرح جسمه بأظافره, أو عض أصابع يديه أو حرق أجزاء من جسمه أو كيها بالنار.
5. العدوان المباشر: هو العدوان الذي يوجهه الطفل بشكل مباشر إلى الشخص مصدر الإحباط ويظهر على شكل مشاجرات, الضرب, الإيذاء بالكلام, التهديد، أو يوجّهه الطفل ضد شخص بالذات, طفلًا كان (كأخيه أو غيره) أو كبيرًا (كأمه أو أبيه أو مربيه) (الزعبي, 1994: 201).
6. العدوان غير المباشر: ربما يفشل الطفل في توجيه عدوانه مباشرة إلى مصدر الإحباط خوفًا من العقاب أو نتيجة الإحساس بعدم الندية فيحول سلوكه العدواني إلى طرف أخر (قد يكون شخصًا, أو ممتلكات) بحيث يكون قادرًا على توجيه العدوان له (ملحم, 2002: 29). وعادة ما يكون السلوك العدواني غير المباشر كامنًا وكثيرًا ما يحدث من قبل الأطفال الأذكياء, حيث يتصفون بحبهم للمعارضة وإيذاء الآخرين بسخريتهم منهم, أو بتحريض الآخرين للقيام بأعمال غير مرغوبة اجتماعيًا. (الزعبي, 1994: 201).

أسباب السلوك العدواني:

تم تقسيم العوامل المسببة للسلوك العدواني إلى عدة أقسام وهي كالتالي:

1. العوامل الوراثية: تفترض الأدلة الحديثة, أن الوراثة تلعب دورًا في ظهور الاختلافات أو الفروق

الفردية في السلوك العدواني, فقد وجد أنه في حالة التوائم الصينية من نفس الجنس, أنهم يكونون أكثر تشابهًا في العدوان من التوائم الأخوية، وعليه فقد افترض أن العوامل الوراثية تلعب دورًا في نمو السلوك العدواني وتحديد مظاهره (عبد الله, 1997: 236).

2. العوامل البيولوجية: يتسم السلوك البشري السوي بالضبط البيوكيميائي، بمعنى أن ثمة صورة واضحة عن أثر الفسيولوجيا على السلوك التكيفي تبدو في جهاز الغدد الصماء، وهو عبارة عن شبكة محطات الهرمون التي تفرز المواد البيوكيميائية ذات الأثر الكبير في مجري الدم مباشرة, وتعتبر الغدة النخامية بمثابة "مايسترو" جهاز الغدد بوجه عام, وذلك بما تفرزه من هرمون يؤثر في الوظائف السيكولوجية (الشربيني, 2003: 159).
3. العوامل الفسيولوجية: لم تستطع البحوث التجريبية إقامة الدليل الكافي على صحة التصور القائل بوجود علاقة مباشرة بين الناحية الفسيولوجية والعدوان المتمثل في افتراض الانتقال الوراثي للعدوان عبر الأجيال, والقول بوجود أساس فطري للعدوان, ومسؤولية أجزاء معينة في المخ كالمهاد عن السلوك العدواني, إلا أن استقراء ما توصلت إليه البحوث من نتائج في هذا الشأن يشير إلى علاقة غير مباشرة بين النواحي الفسيولوجية والعدوان, إن الجهاز السمبثاوي (أحد أجزاء الجهاز العصبي الذاتي) مسؤول عن رفع مستوى الاستثارة الفسيولوجية وتعبئة طاقات الفرد لمواجهة حالات الطوارئ, بما فيها الاستعداد للعدوان؛ لذا فإن التفاوت في مستوى نشاط هذا الجهاز لدى الأفراد يتبعه بالضرورة تباين في استعداد كل منهم للعدوان (منصور, 2003: 155).
4. العوامل الطبيعية: يتأثر العدوان بالظروف الطبيعية السائدة في البيئة مثل الكثافة السكانية, الضوضاء والمناخ وغيره، فالضوضاء تجعل الفرد مهيَّأً للاستجابة العدوانية, من خلال تأثيرها في بعض وظائفه الحيوية (السمع, نبض القلب) فضلًا عن إثارتها الشعور بالانزعاج والتوتر (الشربيني, 2003: 160).
5. العوامل النفسية:

* الشعور بالألم: إن الشعور بالألم البدني أو النفسي, يمكن أن يحرض على المزيد من الجوانب الانفعالية, وبالتالي إمكانية حدوث السلوك العدواني.
* المهاجمة أو الإهانة الشخصية: فعندما يهاجم أو يهان شخص ما فإنه قد يكون في موقف مثير ومشجع على السلوك العدواني تجاه الشخص الذي قام بمهاجمه أو إهانته, في ضوء العين بالعين والسن بالسن والبادئ أظلم (علاوي, 1998: 25).
* الإحباط: يعرف الإحباط بأنه مصطلح يدل على شعور عميق بالقلق وخيبة الرجاء وتثبيط الهمة وفتور العزيمة والاستياء وعدم الرضا، منشؤه الفشل في تحقيق الرغبات المطلوبة والآمال المرجوة والأهداف المنشودة والصراعات النفسية والمشكلات التي أخفق الفرد في إيجاد حل لها (نشوان, 1998: 115).
* الشعور بعدم الراحة: أشارت بعض الدراسات إلى أن الشعور بعدم الراحة مثل التواجد في أماكن مزدحمة, أماكن مغلقة, سكن غير مريح, التواجد مع جماعة غريبة عن الفرد, كلها تسهم في إثارة السلوك العدواني (علاوي, 1998: 27).
* الاستثارة والغضب والأفكار العدائية: إن الإحباط, الشعور بالألم, فقدان شيء ما, التعرض

للغيظ, المنافسة, النقد, التعرض لاعتداءات الآخرين جميعها قد تؤدي إلى الاستثارة أو الغضب عند الفرد أو تذكر مواقف عدائية الأمر الذي قد يثير الاستجابة العدوانية عند الفرد (مختار, 2001: 60).

6. العوامل الاجتماعية: تلعب العوامل الاجتماعية دورًا كبيرًا في تكوين السلوك العدواني عند الأطفال مثل: (أساليب التنشئة الخاطئة - غياب الأب عن الأسرة) التي يمكن أن تثير السلوك العدواني لدى الأطفال.

النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

يوجد عدد كبير من النظريات التي بحثت في العدوان وحاولت تفسير دوافعه ومسبباته، وفيما يلي عرض لبعض هذه النظريات:

1. النظرية البيولوجية: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن العدوان جزء أساسي من طبيعة الإنسان وأنه التعبير الطبيعي لعدة غرائز عدوانية مكبوتة, وأي محاولات لكبت عدوانيته ستنتهي بالفشل بل إنها تشكل خطر النكوص الاجتماعي, فلا يمكن للمجتمع الإنساني أن يستمر دون التعبير عن العدوان؛ لأن كل العلاقات الإنسانية ونظم المجتمع وروح الجماعة يحركها من الداخل هذا الشعور بالعدوان, ويرى أصحاب هذه النظرية أن البناء الجسمي للعدوانيين يميل إلى البدانة مما يجعلهم يميلون للشراسة والعنف، فمنهم من اتجه إلى دراسة الهرمونات حيث لوحظ ارتباط بين هرمون الذكورة وبين العدوان ومنهم من اتجه إلى دراسة الناقلات العصبية, حيث إن الناقلات الكاتيكولامنية والكولينية, يشتركان في إحداث العنف، بينما السيروتوتين والجابا أمنيو بيوتريك تثبط العدوان وتضعفه, لوحظ حديثًا أن نقص السيروتوتين يرتبط بحدوث سرعة الاستثارة وزيادة العدوان لدى الحيوانات (العقاد, 2001: 107).
2. نظرية التحليل النفسي: يسميها البعض بنظرية العدوان كغريزة وترجع جذور هذه النظرية إلى سيجموند فرويد الذي يرى أن السلوك العدواني جزء من الكيان الإنساني, وفي محاولة منه لتفسير السلوك العدواني المعقّد, فقد حدد أن أصل السلوك هو ما أسماه بغرائز الحياة ومن أهم مشتقاتها الغريزة الجنسية, التي تحافظ على بقاء الفرد, أما غرائز الموت فتعمل على تدمير الذات, وعليه ترى هذه النظرية أن العدوانية الإنسانية ناتجة عن قوة يولد بها الإنسان ترجع مباشرة للرغبة الغريزية للتدمير وهو ما أسماه برغبات الموت التي تتضمن أروس وهي طاقة الحياة من هنا يرى فرويد أن الطاقة العدوانية يمكن تفريغها إما بأسلوب مقبول اجتماعيًا من خلال أعمال أو ألعاب نشطة أو من خلال أنشطة غير مرغوب فيها مثل إهانة الآخرين, القتال أو تدمير الممتلكات (شفير, 1988: 237). وأكد أدلر -وهو أحد أتباع نظرية فرويد- أن العدوان وسيلة للتغلب على مشاعر القصور والنقص والخوف من الفشل، وإذا لم يتم التغلب على هذه المشاعر, عندئذ يصبح العدوان استجابة تعويضية عن هذه المشاعر (ملحم, 2002: 86).
3. النظرية السلوكية: يعد صاحب هذه النظرية سكنر الذي يبني نظريته على افتراض أن معظم السلوك متعلم ومكتسب وبالتالي يمكن تعديله أو تغيره، وبناءً على ذلك فإن الفرد يتعلم العدوان من البيئة التي يعيش فيها من خلال مشاهدة النموذج الذي قد يكون (الوالدين أو المربية أو

شخصية سينمائية).

4. نظرية الإحباط - العدوان: قد انصب اهتمام هذه النظرية على الجوانب الاجتماعية للسلوك الإنساني, وقد قامت النظرية على أساس أن العدوان قد يحدث نتيجة الأحداث أو مواقف غير العوامل الفطرية داخل الفرد كرد فعل على سيجموند فرويد عن العدوان كغريزة (علاوي 1998: 22).

واستندت هذه النظرية في البداية على فرضيةٍ هامة وهي أن السلوك العدواني ناتج عن طاقة عدوانية تتولد بالإحباط عندما يجد الفرد عائقًا نحو تحقيق أهدافه, وهكذا نرى أن عدم تحقيق الأهداف يقود إلى الإحباط والإحباط يقود إلى السلوك العدواني على التوالي, وبالتالي تقدم هذه النظرية حجة قوية على أن العدوان ناتج عن الإحباط إلا أن أحد أتباع هذه النظرية قد عدل الفرض, واعتبر أن العدوان محصلة للغضب وأنّ أسباب الغضب كثيرة منها: الإحباط الإهانة الشعور بالظلم الجوع وأن الإحباط لا يؤدي إلى العدوان بشكل مباشر, ولكنه يؤدي إلى الغضب مما يجعل الفرد مهيًّا للقيام بالعدوان (ملحم, 2002: 87).

5. نظرية التعلم الاجتماعي: ترتكز هذه النظرية على أن السلوك العدواني سلوك اجتماعي متعلم يتعلمه الفرد عن طريق النمذجة أي عن طريق مشاهدة غيره يقوم بارتكاب العدوان. (Ban-dura, 1973, 18)، وتفترض هذه النظرية أن السلوك العدواني يمكن تعلّمه من خلال ملاحظة الطفل لنماذج في البيئة المحيطة به ممن يمارسون السلوك العدواني كالآباء, الإخوة, الأقران فهذا التعليم السلوك العدواني من المتوقع حدوثه وظهوره إذا النموذج أبدى تعزيزه للسلوك العدواني. وهناك عدة مصادر يتعلم من خلالها الطفل السلوك العدواني منها:

- التأثير الأسري, الأقران, النماذج الرمزية كالتلفزيون، الممارسات العدوانية التي تشنها إسرائيل على قطاع غزة.
- اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.
- التعليم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- تأكيد هذا السلوك العدوان من خلال التعزيز والمكافآت.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان.
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان (العقاد, 2001: 115).

ويرى الباحثان من خلال عرضهم للنظريات المختلفة في تفسير السلوك العدواني أن هناك اتجاهين أساسيين:

الاتجاه الأول: الاتجاه الغريزي وينقسم إلى قسمين الأول يتزعمه فرويد ولورنز ويرى أصحاب القسم الأول أن العدوان سلوك فطري لدى جميع الناس, أما القسم الثاني البيولوجي يرى أن العدوان سلوك فطري لدى بعض الناس.

أما أصحاب الاتجاه الثاني: فهم يرون أن العدوان متعلم في أغلبه يكتسبه الإنسان من البيئة التي يعيش فيها ومن هؤلاء دولارد وميلر وباندورا؛ فالتعزيز والملاحظة ومحاكاة النموذج هو الأساس في ظهور السلوك العدواني، ومن هنا نجد عدم اتفاق العلماء في تفسير العدوان, ويرجع ذلك إلى اختلاف الإطار الثقافي والمرجعي لكل منهم، واهتمام كل منهم بجانب معين من السلوك يختلف

عن الجانب الذي اهتم به وبالنظر للاتجاهات المختلفة في تفسير العدوان, نجد أن كل اتجاه فسر جانبًا من السلوك العدواني ولم يفسر السلوك كله, وإذا جمعنا كل الاتجاهات وجدناها متكاملة وليست متعارضة, فالعدوان يرجع للعوامل السابقة جميعًا لأن العدوان كأي سلوك هو حصيلة تفاعل مجموعة من العوامل المتداخلة، بعضها خاص بالفرد ذاته وتكوينه البيولوجي والنفسي، وبعضها بيئي خارجي يكمن فيه البيئة الاجتماعية ومواقف الحياة التي يتعرض لها الفرد بما فيها من إحباطات وصراعات مما يعني أن العدوان في جانب منه دافع فطريّ وجانب آخر مكتسب, ومن هنا يتبنى الباحث خطوات النظرية السلوكية التي ترى أن السلوك العدواني متعلم من البيئة المحيطة، والأمر الهام هو كشف السلوك العدواني لدى الأطفال من قبل المنشطين في مواقع ألعاب الصيف والعمل على خفض هذا السلوك.

أساليب التغلب على السلوك العدواني:

توجد عدة أساليب فعالة لعلاج وضبط سلوك العدوان عند الأطفال ومنها:

1. تجنب الممارسات والاتجاهات الخاطئة في تنشئة الأطفال: فالدراسات تظهر أن مزيج من التسيب في النظام والاتجاهات العدوانية لدى الآباء يمكن أن ينتج أطفال عدوانيين جدًا، وضعيفي الانضباط والأب المتسيب أو المسامح أكثر من اللازم هو ذاك الذي يستسلم للطفل ويستجيب للطفل ويدلله ويعطيه قدرًا كبيرًا من الحرية، إما بسبب انصياعه للطفل أو إهماله، والأب ذو الاتجاهات العدوانية لا يتقبل غالبًا الطفل ولا يستحسنه وبالتالي لا يعطيه العطف أو الفهم أو التوضيح، كما أنه يميل إلى استخدام العقاب البدني الشديد وعندما يمارس الأب العدواني سلطته فهو يقوم بذلك بطريقه غير مناسبة وغير متوقعة، واستمرار هذا المزيج من ضعف العطف الأبوي والعقاب البدني القاسي لفترة طويلة من الزمن يؤدي إلى العدوانية والتمرد وعدم تحمل المسؤولية لدى الطفل.
2. تنمية الشعور بالسعادة: حيث تشير الدراسات إلى أن الناس الذين يمارسون اتجاهات إيجابية سعيدة يميلون أن يكونوا لطيفين نحو أنفسهم ونحو الآخرين بطرق متعددة، أما الأطفال الذين يعيشون في جو من النقد فإنهم يميلون أكثر إلى العدوان (الزعبي, 2000: 116).
3. إعطاء الطفل مجالًا للنشاط الجسمي وغيره من البدائل: إذ إن من الضروري أن يعطى الأطفال فرصًا كثيرة للتدريب والتمرينات الرياضية بحيث يتم من خلالها تصريف الطاقة الزائدة والتوتر.
4. تغيير البيئة: يمكن أن يتم ذلك عن طريق إعادة ترتيب المكان الذي يعيش فيه الطفل سواءً داخل الأسرة أو في المدرسة أو داخل حجرة الدراسة من حيث ترتيب المقاعد، مثلًا فكلما كان لدى الأطفال حيز مكاني أوسع للعب قل احتمال العدوان لديهم؛ ولذا فإن اللعب الخارجي الذي يعطي فرصًا كثيرة للحركة من موقع لآخر أمر هام يساعد على التخفيف من حدة العدوانية كما أن للموسيقى تأثيرًا مهدئًا على النزعات العدوانية (بشناق, 2001: 234).
5. تعزيز السلوك المرغوب: كثيرًا ما نفترض نحن الراشدين أن سلوك الأطفال الطيب أمر مفروغ منه، وبالتالي لا نقوم بتعزيزه مع أن الخطوة الأولى في معالجة السلوك العدواني هي تعزيز

السلوك الجيد الصادر عن الطفل؛ ففي كل مرة يقوم الطفل فيها باللعب مع أحد أقرانه دون شجار أو صراخ يجب أن يمتدح من طرف الأب أو المعلم أو المرشد (الخطيب, 1998: 317).

6. تعليم المهارات الاجتماعية: يتقاتل الأطفال لأنهم يفتقرون للمهارات الاجتماعية مثل التحدث بلطف مع الآخرين أو التعبير عن أنفسهم بدون إيذاء مشاعر الآخرين؛ لذلك يجب تعليمهم مهارات الاتصال والتواصل مع الآخرين.
7. اكتشاف الميول العدوانية: يمكن اكتشاف الميول العدوانية لدى الأطفال, إما بملاحظتهم أثناء ممارسة النشاط الحر كاللعب أو الرسم, أو بالاستماع إلى قصصهم التلقائية دون استخدام موجهات لها, أو عند استخدام صور تعرض عليهم كنوع من المثيرات التي يسقط الطفل عليه انفعاله.

ويرى الباحثان أن برامج ألعاب الصيف التي نفذتها وكالة الغوث الدولية لهذا العام لهي من أهم الأساليب في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال حيث جمعت جميع الأساليب السابقة فعملت على تجنب الممارسات الخاطئة في التنشئة لديهم، كما أدخلت السعادة على قلوبهم، وأعطت لهم مجالات مختلفة للنشاطات الجسمية وغيرها من البدائل، كما وفرت بيئة آمنة، وعززت السلوك المرغوب فيه من خلال بث القيم المجتمعية مثل: الانضباط والنظافة، والتسامح، والتعاون، والمشاركة... إلخ، ونمَّت المهارات الاجتماعية، كما كشفت عن ميولهم العدوانية، وكيف تم الاستفادة من هذه الألعاب والنشاطات من تخفيف هذا السلوك بعد الحرب على غزة، وهذا ما ثبت من خلال نتائج الدراسة الحالية.

ب ـ الألعـاب

تعد الألعاب نشاطًا هامًا يمارسه الطفل، ويقوم بدور رئيس في تكوين شخصيته من جهة وتأكيد تراث الجماعة، من جهة أخرى. والألعاب ظاهرة سلوكية تسود عالم الكائنات الحية ـ ولا سيما الإنسان. فالألعاب في الطفولة وسيط تربوي هام يعمل على تكوين الطفل في هذه المرحلة الحاسمة، بل إنه يسهم بدور هام في التكوين النفسي للطفل وتكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على التلميذ في حياته المدرسية. فيبدأ الطفل بإشباع حاجاته عن طريق الألعاب، حيث تتفتح أمام الطفل أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس ويدرك أن الإسهام في أي نشاط يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته، وهذا ما يعكسه في نشاط لعبه، ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الجمعي الضبط الذاتي، والتنظيم الذاتي تمشيًا مع الجماعة، وتنسيقًا لسلوكه مع الأدوار المتبادلة فيها، والألعاب مدخل أساسي لنمو الطفل عقليًا ومعرفيًا وليس لنموه اجتماعيًا وانفعاليًا فقط، ففي اللعب يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها ويعمم فيما بينها على أساس لغوي، وهنا يؤدي نشاط الألعاب دورًا كبيرًا في تنمية مهارات الاتصال لديه. والألعاب لا تختص بالطفولة فقط فهو يلازم أشد الناس وقارًا ويكاد يكون في كل نشاط أو فاعلية يؤديها الفرد.

أ ـ تعريف اللعب ومعناه: للعب كثير من التعريفات التي اختلفت باختلاف الاتجاهات الفكرية وتباينت بتباين تخصصات الباحثين؛ لذا فالتعريفات كثيرة نورد بعضًا منها على النحو التالي:

تعريف (مرعي وبلقيس): بأنه "نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها المرء

منفردًا أو في جماعة أو مجموعة، لتحقيق غاية معينة، ويجب أن تتوافر فيها المواصفات الآتية:
- تسير وفق قواعد محددة متفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها.
- توفر لمن يمارسها شعورًا معينًا بالمتعة أو الفائدة والفوز والانتصار دون أذى أو إيذاء.
- تعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين (بلقيس، ومرعي، 1987: 16).

كما ويعرفه (شابلن): بأنه "نشاط يمارسه الناس أفرادًا وجماعات من أجل الحصول على اللذة والاستمتاع دون أي دافع آخر"، (بلقيس، ومرعي, 1987: 11)، وأما (كاترين تايلور) فعرفت الألعاب: بأنها " أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنها حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كما التربية، والاستكشاف، والتعبير الذاتي، والترويح والعمل للكبار" (حجازي، 2005: ص27). كما بين (بياجيه) أن الألعاب: "عملية تمثل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء". (المصري، 1998: 8)، وبين جود (Good) بأن الألعاب: "نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بهدف تحقيق المتعة والتسلية, ويستغله الكبار ليسهم في تنمية الأطفال وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية والاجتماعية. (الهنداوي، 2003: 19)، وتعريف (كاترين تايلور): بأنه " أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، أنه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كما التربية، والاستكشاف، والتعبير الذاتي، والترويح والعمل للكبار" (Taylor, K, W, 1967, P. 91).

ومن خلال ما تم عرضه من تعريفات اللعب لبعض العلماء والفلاسفة والباحثين يمكن القول: إن اللعب نشاط إنساني، يقوم به الفرد طفلاً أو كبيرًا، فرديًا أو جماعيًا، بصورة عفوية أو منظمة لاكتشاف البيئة المحيطة به من أشخاص ومواد وحياة ولغة، ويشعر باللذة والمتعة والفائدة، وتصريف الطاقة الزائدة، ويمارسه الفرد عبر مراحل الحياة، ويتنوع أداؤه حسب العمر والبيئة.

ب- أهمية الألعاب: يكتشف الطفل من خلال الألعاب الكثير عن نفسه، وعن البيئة التي يعيش فيها بحيث يعمل على تسخيرها لمصلحته، وباللعب يلبي رغبته في المشاركة في حياة الكبار، وزيادة معرفته، ويوفر له الفرصة المناسبة لتطوير ذاكرته، وتفكيره، وخياله، وقدرته على الحديث، وباللعب يجد الطفل متعة كبيرة، وخاصة إذا قام بإنجاز ما يسبب السرور له مهما كان هذا الإنجاز في نظر الكبار بسيطا وتافهًا، وتساعد الألعاب في نمو الذاكرة والتفكير والكلام والتخيل والإدراك وتعلم ضبط الانفعالات، وتنمية الأخلاق وتقوية الإرادة والتصميم والانضباط وغيرها، فالطفل الصغير يفرغ طاقاته وانفعالاته عن طريق الألعاب، بل ويستوعب الكثير عن طريق المحاكاة المباشرة للأشخاص المحيطين به. إذن فالألعاب تمثل أدوارًا تربوية ونفسية مهمة لحياة الطفل، ويمكن تلخيص أهمية الألعاب كالتالي:

(1) الأهمية التربوية للألعاب: تعتبر الألعاب شكلًا رئيسًا يظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات اللغوية عنده، وهي وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإدارة وقدرة اتخاذ القرار وتوجيهه نحو المواقف الخلقية بدرجة كبيرة، وتعتبر الألعاب أداة تربوية تساعد في:

أ - إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة المختلفة بغرض إنماء شخصية الطفل.

د - التعلم بالاكتشاف ووصول الطفل إلى النتائج من خلال ما يفعله بنفسه.

هـ – تعزيز الدافعية لدى المتعلمين.
و – اكتشاف واكتساب أنماط السلوك المختلفة.
ز - يعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال (اللبابيدي والخلايلة، 1998: 23-12).

(2) **أهمية الألعاب كأداة لمعرفة الذات:** يتعلم الطفل من الألعاب التمييز بين الواقع والخيال، وتساعد في الإحساس بالذات، ويتعرف على علاقته بموضوعات العالم المحيط به، فيبدأ في تكوين صورة عن ذاته، وبأن ذاته تتميز عن ذوات الآخرين، ويأخذ هذا المفهوم الأول عن الذات في النمو والتطور.

(3) **أهمية الألعاب في النمو العقلي:** تلعب الألعاب دورًا كبيرًا في نمو النشاط العقلي المعرفي، وفي نمو الوظائف العقلية العليا، كالإدراك والتفكير والذاكرة عند الطفل؛ فالألعاب تساعد الطفل على أن يدرك العالم الذي يعيش فيه، وأن يتحكم فيه، ويتمكن منه ومن خلال الألعاب يتعرف الطفل إلى الأشكال والألوان والأحجام والحروف والأعداد، ويقف على ما يميز الأشياء المحيطة به من خصائص وما يجمع فيها من علاقات، وما تحفظه من وظائف وتحمله من أهمية، وبذلك تنمو لديه قدرات التمييز بين موضوعات العالم المحيط به. ومما لا شك فيه أن الألعاب التي يقوم بها الأطفال تثري حياتهم العقلية بمعارف جمة عن العالم الذي يحيط بهم (حجازي، 2005: 30).

(4) **أهمية الألعاب في النمو الجسمي:** يستطيع الطفل بالألعاب أن ينمي عضلاته على نحو سليم، ويدرب كل أعضاء جسمه بشكل فعال، وحينما تخضع الألعاب للتنظيم الملائم فإنه يساعد على نمو وتحسين الأشكال المختلفة للنشاط الحركي عند الطفل، وصقل عضلاته، كما يؤدي إلى التآزر الحسي الحركي بين أكثر من عضو في جسم، وإن أنشطة الألعاب المختلفة تنمي الحواس وبالتالي تنمي الجسم كله (البغدادي، 2001: 147).

(5) أهمية الألعاب في مجال الإبداع: تعتبر الألعاب الإيهامية شكلًا شائعًا في الطفولة المبكرة ويتعامل الأطفال من خلال اللغة أو السلوك الصريح مع المواد كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع، ويحقق الأطفال من هذا اللعب أشياء كثيرة، حيث به تنمو قدراتهم على تجاوز حدود الواقعية، والذهاب إلى ما وراء القيود التي يفرضها الواقع، وبه تنمو قدراتهم على تحقيق رغباتهم بطريقة تعويضية، وبذلك يمتلكون القدرة على تخليص أنفسهم من الحنق والسخط والغضب (حجازي، 2005: 31).

(6) **أهمية الألعاب في النمو الاجتماعي:** تؤدي الألعاب دورًا بناءً في نضج الطفل اجتماعيًا، فبدون الألعاب يصبح الطفل أنانيًا مسيطرًا، ضيق الأفق غير محبوب، لكنه من خلال لعبه مع الآخرين يتعلم مشاركتهم ويتعاون معهم ويتدرب على مهارات الأخذ والعطاء ويكسب مكانة معقولة وسط جماعة رفاقه، ويتعلم الطفل من الألعاب كيف يعقد علاقات اجتماعية مع الغرباء ويوسع دائرة اتصالاته مع الأطفال الآخرين؛ فالطفل يسعى لأن يكون أمينًا في لعبه، متقيدًا بتعليمات الألعاب، ويقبل الربح والخسارة بروح رياضية ويصبح لاعبًا حسنًا وخاسرًا حسنًا، وقادرًا على ضبط النفس، وليكون عضوًا مقبولًا من جماعة الرفاق في اللعب، ويحاول أن يعدل سلوكه الاجتماعي بحيث يقوم بما يرضي الناس ويتحاشى الخروج على تقاليد الناس، من أجل أن يكسب ودهم (الدويبي, 1988: 75-70).

(7) **أهمية الألعاب في النمو الانفعالي:** إن من أهم جوانب الصحة النفسية للأطفال ما يكمن في

مشاعرهم وإحساساتهم نحو أنفسهم، فتساعد الألعاب الأطفال على تكوين وضبط انفعالاتهم؛ فالطفل يواجه مواقف (ربح أو خسارة) تؤدي به إلى غليان انفعالي أحيانًا، ولكن تعليمات اللعبة التي ينصاع إليها تتطلب منه أن يقبل جميع النتائج مهما كانت ربحًا أو خسارة، إن الألعاب بالنسبة للطفل هو صمام الأمان لانفعالاته، وهو أفضل وسيلة للتعبير الواضح عما يشعر به، فإذا اطّلعنا على الأسلوب الذي يخاطب به نفسه، ويخاطب به ألعابه، فسنعرف الكثير عن عالمه الداخلي ونصبح أقدر على مساعدته إلى درجة كافية من النصح والكمال "وكل لعب يقوم به الطفل لتنمية جسمه وعقله إنما هو في الوقت نفسه عامل على تطور عواطفه وانفعالاته، وهذا ما يجب أن نهتم به، وأن نقدره حق قدره، فسعادته في المستقبل وسعادة الآخرين من حوله تعتمد على التوازن في أحاسيسه وعلى جانب الاعتدال في مشاعره نحوهم ونحو العالم من حوله، ويمكن القول إنه من خلال الألعاب نتعلم الحياة. (أبو ميرز وعدس، 1993: 76).

ج- خصائص الألعاب:

وتتصف ألعاب الأطفال بجملة خصائص يذكرها (Janice) في كتابه كالتالي:

1- الألعاب انعكاس للواقع.
2- الألعاب ذات طابع ذاتي وغاية في ذاتها.
3- التوحد بين الصورة والفعل والكلمة.
4- تتبع الألعاب نمطًا من التطور يمكن التنبؤ به.
5- التدرج من التلقائية إلى النظام.
6- تناقُص نشاطات الألعاب مع التقدم في العمر وتناقص عدد الرفاق.
7- تناقص النشاط البدني وازدياد النشاط العقلي. (Janice, 1998, p119-14).

د- أنواع الألعاب:

يمكن أن نجمل الألعاب في الأنواع التالية:

1- الألعاب التعليمية: نوع من أنواع الأنشطة المحكمة التي لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب، ويشترك فيها اثنان أو أكثر من الدارسين للوصول إلى أهداف تعليمية سبق تحديدها، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما.
2- الألعاب الشعبية: يمكن أن تستخدم هذه الألعاب في التعليم مع بعض التعديل، كلعبة الكراسي الموسيقية، والمسابقات والألعاب التي يتعلم من خلالها الأطفال بصورة عفوية غير رسمية. وهناك أنماط لهذه الألعاب الشعبية كثيرة لا يتسع المجال لذكرها جميعًا في متن البحث.
3- الألعاب الحركية: وهي الألعاب التي تستخدم فيها جميع عضلات الجسم، وتفيد في تفريغ الطاقة، وتشبع الرغبة في الحركة التي تزداد في هذا العمر (7-5)، ويزداد معها "بصورة محسوسة عدد الألعاب الحركية عند الأطفال (6-5 سنوات)، ويكتسب اللعب الحركي ذو الأصول مكانة رئيسة في عمر 7-6" (المصري، 1998: 15). وتتمثل هذه الألعاب بالألعاب الرياضية والتمرينات التي تكون هادفة ذات قواعد محددة.

4- ألعاب الأحاجي: تستخدم هذه الألعاب في اللغة العربية بمسميات مختلفة مثل: الفوازير والألغاز مثل لعبة (من أنا، الكلمات المتقاطعة...)، وتستخدم في الرياضيات حيث تتحول الأرقام والمفاهيم الرياضية إلى أحاجي يحاول التلاميذ حلها.
5- الألعاب التمثيلية: "تقوم هذه الألعاب على مبدأ تمثيل الأدوار، فمن خلاله يتعلم الأطفال تكييف مشاعرهم من خلال تعبيرهم عن الغضب والحزن والقلق, ويتيح لهم فرصة التفكير بصوت عال حول تجارب قد تكون إيجابية أو سلبية. وترتكز على تعاون معقد بين الجسم والعقل؛ فالطفل لا يستعمل دماغه وصوته فقط، بل يستعمل جسمه أثناء اللعب" (الحسن 1990: 87).
6- ألعاب الغناء والرقص: وهي تمثل الغناء التمثيلي، وتقليد الأغاني، والأناشيد، والرقص الشعبي.
7- الألعاب الهجائية: وهي الألعاب التي تساعد التلاميذ على نطق الحروف والكلمات عن طريق تحويل الجمل والكلمات إلى مقاطع، توزع على التلاميذ حيث يذكر أحدهم المقطع الأول ويطلب من تلميذ آخر إكمالها، أو إلى صور تبدأ بالحرف المطلوب أو ذكر عدة كلمات تختلف بالحرف الأول فقط.
8- الألعاب التربوية: مجموعة أنشطة منظمة وهادفة يمارسها التلميذ منفردًا أو في مجموعة، وفق قواعد وإجراءات معينة بحيث يمارس أدوارًا محددة تجعله أكثر إيجابية وتفاعلًا وتعاونًا، واكتسابًا للمهارات المختلفة أثناء تدريس مبحث اللغة العربية.

من خلال عرض أنواع الألعاب المختلفة نجد أن هذه الألعاب تصلح جميعها لأطفال المرحلة الابتدائية ولكن بنسب متفاوتة، تتحدد هذه النسب حسب نوع اللعبة، وعدد الأطفال في مكان اللعب، والأهداف والمهارات المراد تحقيقها من هذه الألعاب.

ثالثًا: الدراسات السابقة:

دراسة آل رشود (2006): هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من فاعليته برنامج إرشادي في خفض السلوك العدواني وكانت عينة الدراسة (34) طالبًا من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض مرتفعي السلوك العدواني وتم توزيعهم على مجموعتين متكافئتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، وقد استخدم الباحث مقياس السلوك العدواني, وقام بتصميم برنامج إرشادي تم تطبيقه على عينة الدراسة، وكان من أهم النتائج فاعلية البرنامج الإرشادي في خفض السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية.

دراسة الدمرداش (2006): هدفت الدراسة إلى معرفة مدى فاعلية أنشطة المعسكرات الصيفية في تعديل أنماط السلوك غير المرغوب فيه لدى طالبات قسم رياض الأطفال المستجدات المقيمات بالمدينة الجامعية بجامعة حلوان، وتكونت عينة الدراسة من طالبات قسم رياض الأطفال المستجدات بالمدينة الجامعية بجامعة حلوان وتتراوح أعمارهم من (18-17) سنة، واستخدمت الباحثة مقياس أنماط السلوك غير المرغوب، وأنشطة المعسكرات المتنوعة، وكان من أهم النتائج أن أنشطة المعسكرات الصيفية لها تأثير وفاعلية كبيرة في تخفيض أنماط السلوك غير المرغوب فيه لدى طالبات قسم رياض الأطفال والمستجدات بالمدينة الجامعية بجامعة حلوان.

دراسة (المصري، 2006): هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى تأثير برنامج قائم على اللعب في

خفض السلوك العدواني لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة, وقد أجريت الدراسة على عينة من (40) طفلا وطفلة, من أطفال مرحلة التمهيدي الذين تتراوح أعمارهم ما بين (5-6) سنوات تم تقسيمها إلى مجموعتين, مجموعة تجريبية وقوامها (20) طفل وطفلة منهم (10) ذكور (10) إناث, ومجموعة ضابطة وقومها (20) طفل وطفلة منهم (10) ذكور و(10) إناث وتم اختيارهم من روضة الحكمة بمنطقة الشجاعية الواقعة في الجهة الشرقية لمحافظة غزة, واستخدمت الباحثة اختبار رسم الرجل إعداد جودانف, واستمارة المستوى الاجتماعي والاقتصادي إعداد الباحثة واستمارة جمع البيانات الأساسية عن أفراد العينة إعداد الباحثة, ومقياس السلوك العدواني المكتوب والمصور لأطفال الرياض إعداد الباحثة, وبرنامجًا مقترحًا مكونًا من مجموعة من الأنشطة والألعاب الهدف منها خفض السلوك العدواني لدى أطفال الرياض، وقد كان من أهم النتائج:

وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسط استجابات أفراد المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني قبل وبعد تطبيق البرنامج لصالح المقياس البعدي, وكذلك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط استجابات أفراد المجموعة التجريبية ومتوسط استجابات أفراد المجموعة الضابطة على مقياس السلوك العدواني بعد تطبيق البرنامج لصالح أفراد المجموعة التجريبية, وبينت الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط استجابات الذكور ومتوسط استجابات الإناث في المجموعة التجريبية على مقياس السلوك العدواني بعد تطبيق البرنامج, كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط استجابات أفراد المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمقياس السلوك العدواني ومتوسط استجاباتهم في التطبيق التتبعي.

دراسة ماكنير وآرمان 2002 (Mcnair&Arman): هدفت الدراسة إلى استخدم العلاج باللعب مع الأطفال الذين يعانون من مشكلات نفسية، نتيجة تعاملهم مع آبائهم المدمنين على الكحول واشتمل البرنامج على (9) جلسات، تضمنت أشكالاً متنوعة من الإرشاد باللعب كالرسم كالألوان والتمثيل، والتلوين بالأصابع والدمى، وتشجيع الأطفال على رسم صور حول عائلاتهم ومشاركة المجموعة بها، واكتسب الأطفال في نهاية البرنامج مهارات تكيفية جديدة في التعامل مع الآخرين والتعبير عن أنفسهم وانفعالاتهم كما قل مقدار القلق والتوتر الذي كانوا يعانون منة قبل الدخول إلى البرنامج الإرشادي القائم على اللعب.

دراسة شين وسينك 2002 (shen & Sink): هدفت الدراسة إلى تخفيف القلق والاكتئاب وزيادة مهارات التكيف لدى أطفال تعرضوا لقلق ما بعد الصدمة وعددهم ثلاثون طفلاً، وقد استخدم التمثيل والرسم والدمى المحشوة كوسيلة آمنة لإبراز أفكارهم ومشاعرهم، وأشارت النتائج إلى أن مستوى القلق والاكتئاب قد انخفض لدى الأطفال الذين خضعوا للبرنامج الإرشادي باللعب إضافة إلى أن هؤلاء الأطفال أصبحوا أكثر قدرة على التعبير عن مشاعرهم وصاروا أكثر تكيفًا.

دراسة (أبو حطب، 2002): هدفت الدراسة إلى استقصاء مدى فاعلية برنامج إرشادي في خفض السلوك العدواني، وتزويد الطلاب ببعض أساليب التنفيس الانفعالي، وخفض السلوك العدواني إلى أقصى درجة ممكنة، وتألفت عينة الدراسة من مجموعتين الأولى مجموعة تجريبية وبلغ العدد فيها (12) طالبًا وأخرى مجموعة ضابطة بلغت (12) طالبًا، واستخدم الباحث مقياس السلوك العدواني من تصميم الباحث، وبرنامج إرشادي مقترح من تصميم الباحث، وقد أظهرت النتائج ما يلي:

- فروق دالة إحصائيًا بين طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في المقياس البعدي على مقياس

السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية.
- فروق دالة إحصائيًا بين المقياسين القبلي والبعدي لدرجات طلاب المجموعة التجريبية في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني لصالح المقياس البعدي.
دراسة المفتي (2002): هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية برنامج مقترح للألعاب التعاونية في تقليل السلوك العدواني لدى أطفال ما قبل الدراسة، حيث اتبع الباحث المنهج التجريبي، واستخدم عينة قصدية للدراسة من أطفال روضة الرياض (التمهيدي) المسجلين للعام الدراسي (2001-2002) ممن تتراوح أعمارهم ما بين (5-) سنوات والبالغ عددهم (34) طفلا وطفلة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى (18) طفلا وطفلة، والمجموعة الثانية (16) طفلا وطفلة، واستخدم الباحث مقياس السلوك العدواني للعبيدي، وبرنامجي الألعاب التعاونية المقترحة، ووحدة الخبرة المتكاملة، وتوصل الباحث إلى النتائج التالية:
- فروق ذات دلالة إحصائية في الاختبار البعدي بين أطفال مجموعتي البحث في تقليل السلوك العدواني ولمصلحة أطفال المجموعة التجريبية الذين تعلموا وفق البرنامج المقترح بالألعاب التعاونية ووحدة الخبرة المتكاملة.
دراسة النجار (2001): هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى فاعلية برنامج للدراما الإبداعية في خفض حدة العدوان عند الأطفال من خلال تطبيق برنامج للدراما الإبداعية على أطفال رياض الأطفال، يعتمد على الحركة الدرامية وأنشطة لعب الدور، وكانت عينة الدراسة مكونة من (15) طفلاً برياض الأطفال، وهم أفراد المجموعة التجريبية التي طبق عليها البرنامج مع استخدام استمارة ملاحظة السلوك العدواني من إعداد الباحثة، ومقياس رسم الرجل لجودانف – هاريس، وبرنامج الدراما الإبداعية من إعداد الباحثة، وكان من أهم النتائج:
- فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى أفراد المجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي مما يؤكد قدرة برنامج الدراما الإبداعية على خفض العدوان لدى أطفال الرياض.
دراسة حجازي (2000): هدفت الدراسة للكشف عن مدى فاعلية برنامج إرشادي في تخفيض حدة السلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، وكانت عينة الدراسة مكونة من (60) تلميذًا وتلميذة ممن حصلوا على أعلى الدرجات على مقياس السلوك العدواني وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات متساوية قوام كل منها (15)، مجموعتان تجريبيتان، ومجموعتان ضابطتان، واستخدم الباحث مقياس السلوك العدواني من إعداد الباحث، واستمارة ملاحظة السلوك العدواني إعداد الباحث، استبيان دراسة الحالة إعداد صلاح مخيمر، برنامج إرشادي من إعداد الباحث وكانت أهم النتائج:
- فاعلية البرنامج، وأثره في تخفيف السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وثبات تأثيره في أفراد المجموعة التجريبية بعد مرور شهرين من المتابعة.
- تأثير البرنامج في زيادة وتنمية التفاعل الاجتماعي لهؤلاء التلاميذ.
دراسة السقا (1999): هدفت الدراسة إلى معرفة أثر اللعب في خفض حدة السلوك العدواني عند أطفال مرحلة ما قبل المدرسة, وقد اتبعت الباحثة المنهج التجريبي في هذه الدراسة، وتكونت عينة للدراسة من (84) طفلًا وطفلة من رياض الأطفال بمدينة دمشق، وصممت الباحثة برنامجًا إرشاديًا يتضمن مجموعة من الفعاليات القائمة على اللعب واستخدمت بطاقات ملاحظة وآلة تصوير,

وتوصلت الباحثة إلى النتائج التالية:
- فروق ذات دلالة إحصائية في أشكال العدوان بين الذكور والإناث لصالح الذكور.
- اختلاف في شكل اللعب وأسلوبه لدى الأطفال العدوانيين عن شكل اللعب وأسلوبه لدى الأطفال العاديين من حيث شدة السلوك العدواني وتكراره.
- أظهر البرنامج الإرشادي باللعب فاعلية بنسبة (39%) باستثناء حالة واحدة فقط.

دراسة كيل 1998، (Kale): هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية العلاج باللعب من خلال تدريب الآباء على اللعب العلاجي مع أبنائهم ذوي صعوبات التعلم وقد هدف البرنامج العلاجي إلى زيادة قبول الآباء لأبنائهم ذوي صعوبات التعلم، وخفض التوتر لدى الآباء تجاه أبنائهم، كما هدفت إلى التقليل من المشكلات الاجتماعية للأطفال، وأظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية من حيث اتجاهات الآباء نحو الأبناء وانخفاض مستوى التوتر لديهم، ولم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية في خفض مستوى المشكلات الاجتماعية لدى الأبناء.

دراسة العبيدي (1997): هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض، (التمهيدي). استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من (14) طفلا وطفلة، ثم قسمتهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة حيث بلغ عدد أطفال المجوعة التجريبية (8) أطفال بينما بلغ عدد أطفال المجموعة الضابطة (6) أطفال. وتم تنفيذ البرنامج على المجموعة التجريبية فقط على مدى (8) أسابيع بينما مارست المجموعة الضابطة اللعب الحر في الدرس التقليدي للروضة.
وتضمن أداة البحث (مقياس السلوك العدواني). وقد بينت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين مجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية، وكذلك فروقا ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين الاختبارين القبلي والبعدي لدى أطفال المجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي, كما بينت الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة السلوك العدواني بين الاختبارين القبلي والبعدي لدى أطفال المجموعة الضابطة.

دراسة جل 1997 (Gill): هدفت الدراسة إلى استخدم الدراما النفسية لعلاج قلق ما بعد الصدمة لدى أطفال بعمر (9) سنوات مُساءٍ إليهم جنسيا، وهدف العلاج إلى تحسين مهارات التوافق، ورفع مفهوم الذات، وخفض الغضب والعدوانية لدى هؤلاء الأطفال إضافة إلى تطوير علاقات إيجابية مع الآخرين مما يؤدي إلى خفض أعراض قلق ما بعد الصدمة تضمن العلاج التفسير والتوضيح والمواجهة من خلال العلاج باللعب، كما تم تقديم الاحترام والتعاطف للأطفال للتعبير بحرية عن مشاعرهم المختلفة كما تم تشجيع الأطفال على اللعب التفريغي ولعب الدور الرمزي بغرض الخفيف من القلق والسيطرة على المشاعر المرتبطة بالصدمة. وتوصلت النتائج بعد انتهاء جلسات العلاج إلى أن الأطفال أظهروا تحسنًا في مفهوم الذات وزيادة مهارات التوافق، وتحسين الشعور بالرضا والسعادة وخفض الغضب والعدوانية.

دراسة هنتز وآخرون (1994): هدفت الدراسة إلى التحقق من أثر استخدام الألعاب التعاونية والتنافسية على السلوك التعاوني والعدواني لدى الأطفال. واستخدم المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من (70) طفلًا من أطفال الرياض بعمر (5-4) سنوات بولاية نيفادا بالولايات المتحدة

الأمريكية. وتضمنت أدوات الدراسة (استخدام مقياس لقياس السلوك العدواني لدى الأطفال – ومقياس لقياس الدرجة التعاونية لدى الأطفال، ومجموعة من الألعاب التعاونية أخذت من شركة الألعاب ومجموعة من الألعاب التنافسية تتضمن إجراء المسابقات وتحديد الفائز). وأظهرت النتائج أن الأطفال الذين استخدم معهم الألعاب التعاونية سجلوا درجات عالية في مقياس التعاونية وتناقصًا كبيرًا (تعديل) في السلوك العدواني لدى الأطفال وتبين أيضا أن الأطفال أنفسهم حين تستخدم معهم الألعاب التنافسية يسجلون درجات عالية في مقياس العدوانية وانخفاضًا (تناقصًا) في السلوك التعاوني.

رابعًا: إجراءات الدراسة:

1- منهج الدراسة: تم استخدام المنهج التجريبي لملاءمته لطبيعة الدراسة.

2- مجتمع الدراسة: يتكون مجتمع الدراسة من أطفال مدرستي بني سهيلا الابتدائية والفارابي الابتدائية المشتركة المسجلين في ألعاب الصيف 2009 ممن تتراوح أعمارهم ما بين (11-9) سنة والبالغ عددهم (195) طفلاً.

3- عينة الدراسة: تم اختيار (75) طفلاً من مجتمع الدراسة كعينة عشوائية بناءً على نتائج التطبيق القبلي لمقياس مظاهر السلوك العدواني حصلوا على أعلى الدرجات على المقياس.

4- أداة الدراسة: تم إعداد مقياس السلوك العدواني في ضوء ما يلي:

- الهدف من المقياس: الكشف عن مظاهر السلوك العدواني عند الأطفال المسجلين في برنامج ألعاب الصيف للعام 2009 في موقع الفارابي الدورة الثالثة.

- مصادر بناء المقياس: تم بناء المقياس من خلال المصادر التالية:

أ- البحوث والدراسات السابقة الخاصة بمجالات السلوك العدواني.

ب- الأدبيات النظرية التي تناولت السلوك العدواني.

- صياغة عبارات المقياس: روعي عند صياغة عبارات المقياس أن تكون العبارات موجبة الاتجاه ليتناسب مع مستوى الأطفال. كما روعيت الصياغة اللغوية السليمة والوضوح التام للعبارات. وقد اشتمل المقياس على تعليمات خاصة للإجابة عليه، كان منها:

أ- قراءة عبارات المقياس بدقة وتأن من قبل المنشطين.

ب- الإجابة بصدق وأمانة على كافة العبارات تحت ملاحظة المنشط المباشرة.

ج- عدم ترك عبارة دون إجابة.

-طريقة تصحيح المقياس: تم توزيع الدراجات على العبارات كما يلي: كثيرًا(3) أحيانًا(2) قليلًا(1) حيث بلغت الدرجة القصوى للمقياس (90) درجة، والدرجة الدنيا للمقياس بلغت (30) درجة.

- صدق المقياس:

أ- الصدق الظاهري: تم عرض المقياس على مجموعة من المحكمين من بينهم أساتذة جامعيون من المتخصصين في علم النفس والصحة النفسية، حيث قاموا بإبداء آرائهم وملاحظاتهم حول مناسبة المقياس ومدى ملاءمته لقياس ما وضع من أجله حيث تم الأخذ بتوجيهات المحكمين في تعديل بعض

العبارات من حيث الصياغة وبقي المقياس في صورته النهائية يحتوي على (30) عبارة.
ب- صدق الاتساق الداخلي: جرى التحقق من صدق الاتساق الداخلي للمقياس بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية مكونة من (70) طفلًا، من خارج أفراد عينة الدراسة، وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات المقياس، والدرجة الكلية للمقياس، وكان معامل الارتباط يتراوح بين (282 و656).
- ثبات المقياس:
طريقة التجزئة النصفية: تم حساب معامل الارتباط بين الفقرات الزوجية والفردية للمقياس وقد بلغ معامل الارتباط (0.74) وهو دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01) % مما يعني أن هناك ثباتًا كبيرًا للمقياس.
5 - برنامج ألعاب الصيف 2009:
سيتناول هذا الجزء ألعاب الصيف التي تم إعدادها من حيث مصادرها، والتعرف إلى صلاحيتها، وطرق السير في استخدامها، فهي التي من المتوقع بعد تطبيقها أن تعمل على خفض سلوك العدواني لدى الأطفال.

أ) مصادر إعداد ألعاب الصيف:

برنامج ألعاب الصيف يتطرق لعناوين ومسميات للألعاب والنشاطات دون تحديد المحتوى لكل لعبة؛ لذلك قام الباحثان بإعداد محتوى الألعاب من المصادر التالية:
- ألعاب الصيف المعدة من قبل وكالة الغوث الدولية (مؤسسة كنعان).
- معطيات الإطار النظري، حيث قام الباحثان بالاطلاع على كتب تعليم الأطفال المتعلق بالألعاب، وذلك للتعرف إلى الأسس والمبادئ والشروط لإعداد الألعاب.
- دليل ألعاب الصيف 2009.
- اللعب الشعبي عند الأطفال (محمد خواله).
- بعض الدراسات السابقة التي تم التطرق لها في الدراسة الحالية.

ب) مكونات اللعبة:

أوضحت الكتابات والدراسات السابقة خطوات إعداد الألعاب وتضمنت تحديد ما يلي:
- اسم اللعبة.
- الأهداف التي تحققها استخدام اللعبة، وتقسيمها إلى: أهداف معرفية، أهداف وجدانية، أهداف نفس حركية.
- عدد اللاعبين المشاركين في اللعبة، ودور كل منهم.
- الأدوات المستخدمة في اللعبة.
- الزمن اللازم لتنفيذ اللعبة.
- عمليات التفاعل التي تتم بين اللاعبين.
- قواعد اللعبة، وتحديد نقاط الفوز، وخطوات تنفيذها.
- أنشطة التعلم المصاحبة للعبة.

من المعروف أن برامج ألعاب الصيف محددة من قبل وكالة الغوث الدولية، وهدفها الأساسي المتعة والفرح والسرور لأطفال قطاع غزة؛ ولهذا قام الباحثان بعمل دليل للمنشطين في

كيفية تنفيذ الألعاب.

ج) ألعاب الصيف المستخدمة في الدراسة:

تم تقسيم ألعاب الصيف من قبل وكالة الغوث الدولية إلى ثلاث مجموعات رئيسة وهي:

- نشاطات الفنون والحرف: وتشمل على عمل الطائرات الورقية، التشكيل، رسم الجداريات على جدران المدارس الخارجية، الرسم، الخياطة والدبكة، الشعبية.
- النشاطات الرياضية: وتشمل كرة القدم، كرة اليد، وكرة الطائرة، كرة السلة، وألعاب حركية.
- الألعاب تشمل أنواعًا عديدة تبث روح التعاون والصداقة والمرح من خلال قلاع الوثب وألعاب الانزلاق الكبيرة، وبرك السباحة. (دليل ألعاب الصيف 2009).

قام الباحثان باختيار الألعاب التالية لاستخدامها كألعاب تهدف إلى خفض السلوك العدواني لدى الأطفال:

1) كرة السلة: التمريرة الصدرية, الشديدة المراوغة, الاستحواذ على الكرة, اعتراض مسار لشديدة.
2) كرة اليد: مهارة مسك الكرة, مهارة استقبال الكرة, مهارة التمريرة, مهارة تنطيط الكرة, مهارة التصويب.
3) ألعاب حركية: الذئب والخروف, حبل الغسيل, الكراسي, سرعة الرؤيا.
4) السباحة: السباحة على الظهر, السباحة على البطن, الطفو على الماء, الغوص في الماء, القفز من سلم السباحة.
5) ألعاب شعبية: العصا والأرقام، صيد البط، الشبكة والصيد، أحمر وأزرق، حارس الجوهرة.
6) نشاطات الفن الشعبي: الدحية, مسرح أغاني الأطفال, زفة العريس, دبكة شعبية.
7) نشاط القلعة.
8) فن التشكيل والرسم الحر.

خامسًا: نتائج الدراسة:

إجابة السؤال الأول ونصه:

ما الوزن النسبي لمظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال عينة الدراسة؟

وللإجابة عن السؤال الأول تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوزن النسبي والترتيب لبنود مقياس مظاهر السلوك العدواني وجدول رقم (1) يوضح ذلك.

جدول رقم (1): يوضح المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوزن النسبي والترتيب لبنود مقياس مظاهر السلوك العدواني

م	بنود المقياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب
.1	يشد ملابس زملائه بقوة.	2.57	0.57	85.56%	8
.2	يعض زملاءه.	2.68	0.50	83.33%	10

.3	يتلف ألعابه ويكسرها.	2.56	0.62	84.44%	9
.4	يشد شعر زملائه.	2.77	0.45	84.44%	9
.5	يقوم بجذب وتقطيع ملابس الآخرين.	2.49	0.70	85.56%	8
.6	يخرب ويكسر الأثاث.	2.64	0.56	82.22%	11
.7	يحاول خنق زملائه.	2.76	0.52	91.11%	3
.8	يعبث في مفاتيح الكهرباء.	2.72	0.56	94.44%	1
.9	يعرقل زملاءه باستخدام قدمه.	2.68	0.60	91.11%	3
.10	يستخدم حذاءه في ضرب الآخرين.	2.68	0.52	86.67%	7
.11	مولع بالتخريب وتحطيم الأشياء.	2.60	0.59	92.22%	2
.12	يبصق في وجه زملائه.	2.79	0.47	91.11%	3
.13	يكتب على الأبواب والجدران.	2.61	0.61	87.78%	6
.14	يمزق كتب ودفاتر زملائه حين يغضب منهم.	2.69	0.52	90.00%	4
.15	يقفز من فوق الكراسي.	2.68	0.55	88.89%	5
.16	يلعب بالأدوات الحادة.	2.75	0.47	90.00%	4
.17	يستخدم أي شيء في يده لضرب زملائه.	2.67	0.55	85.56%	8
.18	يمارس الألعاب التي تتصف بالعنف.	2.69	0.52	88.89%	5
.19	يرغم زملاءه على عمل ما يريد.	2.68	0.52	85.56%	8
.20	يستخدم العنف والخشونة في اللعب.	2.63	0.63	88.89%	5
.21	يدعو على زملائه بالضرر.	2.64	0.63	86.67%	7
.22	يضرب زملاءه على رؤوسهم أو وجوههم.	2.71	0.59	86.67%	7
.23	يطارد زملاءه بقصد إلحاق الأذى بهم.	2.61	0.57	91.11%	3
.24	يضرب قدميه في الأرض بعنف.	2.76	0.49	91.11%	3
.25	يتصرف مع الأشياء بعنف.	2.68	0.50	92.22%	2
.26	يرمي الأشياء ويبعثرها دون اعتبار لأهميتها.	2.68	0.55	88.89%	5
.27	يصرخ بقوة وتبدو عليه علامات الغضب.	2.71	0.46	91.11%	3
.28	يعتدي على نفسه بالضرب.	2.67	0.55	91.11%	3
.29	يتدخل في أنشطة زملائه بهدف إفسادها.	2.68	0.50	91.11%	3
.30	يستولي على ألعاب زملائه بالقوة.	2.75	0.52	87.78%	6
	المقياس ككل	**62.80**	**5.69**	**88.52%**	

من خلال الجدول السابق يتضح أن النسبة المئوية لمظاهر السلوك العدواني مرتفعة حيث بلغت (88.52)% على المقياس ككل، وهي نسبة عالية تدل على أن السلوك العدواني لدى الأطفال يمثل ظاهرة تحتاج إلى تدخل للحد منها, ومن الملاحظ أيضًا أن البنود (8، 11، 25) حازت أعلى النسب المئوية، وهي متعلقة بسلوك عدواني عنيف موجه للبيئة المحيطة ويشكل خطرًا على الطفل, يلي ذلك البنود (7، 9، 12، 27، 28، 29)، هذه البنود تتعلق بالسلوك العدواني تجاه الأشخاص الذين يتعامل معهم الطفل خاصة أصدقاءه ومن هم في سنه, وهي سلوكيات عدوانية يتضح منها أن الحالة النفسية للأطفال مضطربة وغير سوية، وتحتاج إلى تدخل للحد منها قبل تفاقمها وزيادة مضاعفاتها السلبية على الطفل وبيئته والمحيطين به, وهكذا باقي بنود المقياس جاءت نسبتها المئوية مرتفعة, وهذا دليل على أن الضغوط النفسية التي تعرض لها الأطفال في غزة أثناء الحرب وبعده كانت كبيرة وخطيرة على حياتهم النفسية حالاً ومستقبلاً.

إجابة السؤال الثاني ونصه: هل توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الأطفال عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس مظاهر السلوك العدواني؟
وللإجابة عن سؤال الدراسة تم تطبيق مقياس السلوك العدواني تطبيقًا قبليًا وبعديًا، على الأطفال (عينة الدراسة)، من أجل التعرف على فاعلية ألعاب الصيف في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال، حيث تم حساب المتوسطات الحسابية، واستخدام اختبار ت (t-test)، للتعرف على دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي، لمقياس مظاهر السلوك العدواني، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (2): يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم "ت" بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي لمقياس مظاهر السلوك العدواني

م	المجموعة	قبلي (75)		بعدي (75)		قيمة ت	مستوى الدلالة
	بنود المقياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
.1	يشد ملابس زملائه بقوة.	2.57	0.57	1.24	0.46	15.7	**
.2	يعض زملاءه.	2.68	0.50	1.24	0.46	18.39	**
.3	يتلف ألعابه ويكسرها.	2.56	0.62	1.24	0.49	14.47	**
.4	يشد شعر زملائه.	2.77	0.45	1.24	0.46	20.57	**
.5	يقوم بجذب وتقطيع ملابس الآخرين.	2.49	0.70	1.24	0.49	12.65	**
.6	يخرب ويكسر الأثاث.	2.64	0.56	1.21	0.41	17.74	**
.7	يحاول خنق زملائه.	2.76	0.52	1.21	0.41	20.28	**
.8	يعبث في مفاتيح الكهرباء.	2.72	0.56	1.24	0.46	17.70	**
.9	يعرقل زملاءه باستخدام قدمه.	2.68	0.60	1.24	0.46	16.55	**
.10	يستخدم حذاءه في ضرب الآخرين.	2.68	0.52	1.21	0.41	19.05	**

.11	مولع بالتخريب وتحطيم الأشياء.	2.60	0.59	1.29	0.51	14.42	**
.12	يبصق في وجه زملائه.	2.79	0.47	1.20	0.43	21.37	**
.13	يكتب على الأبواب والجدران.	2.61	0.61	1.29	0.51	14.29	**
.14	يمزق كتب ودفاتر زملائه حين يغضب منهم.	2.69	0.52	1.24	0.49	17.65	**
.15	يقفز من فوق الكراسي.	2.68	0.55	1.20	0.43	18.29	**
.16	يلعب بالأدوات الحادة.	2.75	0.47	1.28	0.51	18.39	**
.17	يستخدم أي شيء في يده لضرب زملائه.	2.67	0.55	1.24	0.46	17.16	**
.18	يمارس الألعاب التي تتصف بالعنف.	2.69	0.52	1.29	0.51	16.59	**
.19	يرغم زملاءه على عمل ما يريد.	2.68	0.52	1.35	0.51	15.84	**
.20	يستخدم العنف والخشونة في اللعب.	2.63	0.63	1.21	0.41	16.22	**
.21	يدعو على زملائه بالضرر.	2.64	0.63	1.21	0.41	16.43	**
.22	يضرب زملاءه على رؤوسهم أو وجوهم.	2.71	0.59	1.20	0.43	17.85	**
.23	يطارد زملاءه بقصد إلحاق الأذى بهم.	2.61	0.57	1.24	0.49	15.88	**
.24	يضرب قدميه في الأرض بعنف.	2.76	0.49	1.36	0.54	16.71	**
.25	يتصرف مع الأشياء بعنف.	2.68	0.50	1.23	0.42	19.3	**
.26	يرمي الأشياء ويبعثرها دون اعتبار لأهميتها.	2.68	0.55	1.29	0.51	15.96	**
.27	يصرخ بقوة وتبدو عليه علامات الغضب.	2.71	0.46	1.21	0.41	20.98	**
.28	يعتدي على نفسه بالضرب.	2.67	0.55	1.24	0.46	17.16	**
.29	يتدخل في أنشطة زملائه بهدف إفسادها.	2.68	0.50	1.24	0.46	18.39	**
.30	يستولي على ألعاب زملائه بالقوة.	2.75	0.52	1.23	0.42	19.61	**
	المقياس ككل	**62.80**	**5.69**	**43.68**	**4.96**	**15.27**	**

** دالة عند مستوى الدلالة (0.01)

يتضح من الجدول السابق فروق دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين: القبلي والبعدي لمقياس السلوك العدواني، لصالح القياس البعدي؛ حيث كان المتوسط لدرجات التطبيق القبلي (62.80) بانحراف معياري (5.69) بينما كان المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق البعدي (43.68) بانحراف معياري (4.96)؛ وكانت قيمة "ت" (15.27) وهي قيمة أكبر من القيمة الجدولية عند مستوى (0.01) بين متوسطات درجات التطبيقين القبلي والبعدي في جميع فقرات المقياس.

وبناءً على ذلك؛ يمكن القول بأنه: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال

في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس السلوك العدواني بعد الحرب على غزة لصالح التطبيق البعدي".

تفسير النتائج:

باستقراء نتائج الدراسة السابقة، يتضح أن السلوك العدواني يشكل مشكلة لدى الأطفال حيث حصلت جميع بنود المقياس على نسب مئوية عالية وهذا دليل على الآثار النفسية السلبية الناجمة عن الحرب على غزة التي كان من أكثر المتأثرين بها شريحة الأطفال؛ مما يستلزم تدخلات عاجلة لمساعدتهم ومساندتهم بكل الوسائل ليخرجوا من هذه الأزمة النفسية الصعبة, أما فيما يتعلق بفاعلية برنامج ألعاب الصيف فقد أشارت النتائج إلى خفض السلوك العدواني لدى عينة الدراسة بعد تطبيق برنامج ألعاب الصيف عليهم لمدة أربعة أسابيع، مما يؤكد أهمية ألعاب الصيف في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال الذين طبق عليهم البرنامج، حيث كان متوسط درجات مجموعة الدراسة في التطبيق القبلي لمقياس السلوك العدواني (62.80)، بينما كان في التطبيق البعدي (43.68) والفرق بين المتوسطين (19.12)، وهو فارق يدل على خفض السلوك العدواني لدى الأطفال عينة الدراسة.

وربما تعود هذه النتائج الإيجابية إلى طبيعة برنامج ألعاب الصيف 2009م، حيث إن هذه الألعاب قدمت للأطفال بطريقة شيقة وممتعة من قبل المنشطين وبتوجيه من الباحثين، مع توفر كل الإمكانات المادية من قبل وكالة الغوث الدولية بغزة.

ويعزو الباحثان هذا النجاح في خفض السلوك العدواني إلى الأسباب التالية:

(أ) طبيعة السلوك العدواني بعد الحرب على غزة كان عرضيًا وممكن أن ينخفض أو يزول؛ إذا توفرت برامج ألعاب متنوعة مثل ألعاب الصيف، مع منشطين أكفاء.

(ب) المدة الزمنية كانت مناسبة لخفض السلوك العدواني؛ حيث كانت المدة الزمنية أربعة أسابيع بمعدل ستة أيام في الأسبوع، وهي مدة جيدة ساعدت في التنفيس الانفعالي للأطفال مما خفض السلوك العدواني لديهم.

(ت) توفير جو اجتماعي مريح وسليم بين الأطفال داخل موقع ألعاب الصيف، وهو أمر مهم لتحقيق مناخ صحي مناسب لخفض السلوك العدواني.

(ث) تنوع ألعاب الصيف مثل: (بركة السباحة، والقلعة، والزحاليق...) ساعد الأطفال العدوانيين على تفريغ طاقاتهم في هذه الألعاب مما عمل على خفض سلوكهم العدواني، حيث إن الكثير من الأطفال لم يعرفوا هذه الألعاب، ولم يمارسوها سابقًا فعندما مارسوها ضمن البرنامج كانت باعثًا على السرور والطمأنينة والراحة النفسية لديهم, وهذا كان أحد عوامل نجاح البرنامج.

وهذا يدل على أن لبرنامج الألعاب الصيفية دورًا كبيرًا في خفض السلوك العدواني وتتفق هذه النتيجة للدراسة الحالية مع دراسة (المفتي 2002), ودراسة (العبيدي1997)، ودراسة (هنتز وآخرون 1994)، حيث أظهرت هذه الدراسات أن الألعاب لها دور كبير في خفض أو تعديل السلوك العدواني.

توصيات الدراسة:

1- العمل على تطوير ألعاب الصيف كي تنمي الأهداف الوجدانية والمعرفية والنفس حركية للأطفال

بشكل مخطط ومدروس من قبل المعنيين.
2- ضرورة اعتماد أسلوب التعلم باللعب في المدارس بقطاع غزة.
3- ضرورة اهتمام وسائل الأعلام المسموعة والمرئية بالطفل بحيث تقدم إليه برامج مشوقة وهادفة يكتسب من خلالها مهارات الحياة الصحيحة والسليمة.
4- مراعاة واضعي المناهج للمرحلة الأساسية بأن تتضمن الكتب المدرسية كثيرًا من الألعاب، وأن يلتزم المدرسون بها، ويبتكروا غيرها بما يتناسب وبيئات التلاميذ المختلفة.
5- الاهتمام بكتاب دليل المعلم بحيث يشمل نماذج من الألعاب وإرشادات للمدرسين حول كيفية استخدامها وأن توزع بأعداد كافية.
6- عناية أقسام الوسائل التعليمية في وزارة التربية والتعليم وكليات التربية في الجامعات بابتكار ألعاب تربوية وترفيهية تتناسب مع طبيعة أطفالنا ومشكلاتهم.

مقترحات الدراسة:

1- إجراء دراسات للتعرف على تأثير التعلم باللعب في التحصيل والتفكير الإبداعي للطفل.
2- دراسة أثر استخدام الألعاب في اتجاهات التلاميذ نحو المدرسة والمعلم والمنهج.

المراجع

آل رشود، سعد بن محمد (2006): "فاعلية برنامج إرشادي نفسي في خفض درجة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية"، رسالة دكتوراه، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض.
أبو ميزر، جميل، وعدس، محمد عبد الرحيم (1993) "المرشد في منهاج رياض الأطفال"، الأردن عمان، دار مجدلاوي.
أبو حطب, ياسين مسلم (2002): فعالية برنامج مقترح السلوك العدواني لدى طلاب الصف التاسع الأساسي بمحافظات غزة, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, الجامعة الإسلامية, غزة، فلسطين.
بشناق, رأفت محمد (2001): دراسة في سلوك الأطفال واضطراباتهم النفسية, الطبعة الأولى، دار النفاس للطباعة والنشر والتوزيع, لبنان.
البغدادي، محمد رضا (2001) "الأنشطة الإبداعية للطفل"، القاهرة، دار الفكر العربي.
بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق (1987): سيكولوجية اللعب، ط3، الأردن عمان، دار الفرقان.
جنيد، حسين علي (2007): "برنامج مقترح باستخدام جداول النشاط المصور للحد من السلوك العدواني لدى الأطفال المتخلفين عقليًا للقابلين للتعلم بمحافظة غزة"، رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية الجامعة الاسلامية غزة".
حجازي، أيمن يوسف (2005) "أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية بخان يونس" رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية، جامعة الإسلامية بغزة. التربية، جامعة الأزهر، غزة.
حجازي، فتياني أبو المكارم (2000): "مدى فاعلية برنامج إرشادي في تخفيف حدة السلوك

العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليًا للطفولة، القاهرة.
حسن، عبد المعطي (2002): الاضطرابات النفسية في الطفولة والمراهقة، مكتبة القاهرة للكتاب، القاهرة.
الحسن، هشام، وآخرون (1990) " تطوير التفكير عند الطفل "، ط1، الأردن عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع.
الخطيب, محمد جواد (1998): التوجيه والإرشاد بين النظرية والتطبيق, الطبعة الأولى, مطابع المنصورة, غزة.
الدمرداش، هالة (2006): "مدى فاعلية أنشطة المعسكرات لتعديل أنماط السلوك غير المرغوب فيه لدى طالبات رياض الأطفال المستجدات المقيمات بالمدينة الجامعية بجامعة حلوان"، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة.
الدويبي، عبد السلام بشير (1988) "المدخل لرعاية الطفولة"، ليبيا بنغازي، الدار الجماهيرية للنشر.
اللبابيدي، عفاف والخلايلة، عبد الكريم (1998) "سيكولوجية اللعب"، الأردن عمان، دار الفكر للنشر.
المصري، وليد أحمد (1998) "دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة"، مجلة المعلم والطالب، دائرة التربية والتعليم، الأونروا اليونسكو، العدد الثاني، الأردن عمان.
المصري، شرين (2006): "فاعلية برنامج مقترح باللعب في خفض حدة السلوك العدواني لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة"، رسالة ماجستير، كلية التربية، البرنامج المشترك بين جامعة الأقصى وعين شمس، غزة.
الهنداوي، علي صالح (2003) "سيكولوجية اللعب"، ط1، الأردن عمان، دار حنين.
ملحم, سامي محمد (2002): مشكلات طفل الروضة, الطبعة الأولى, دار الفكر, عمان, الأردن.
وكالة الغوث الدولية (2009): دليل ألعاب الصيف لمدراء المواقع، قطاع غزة.
الرفاعي, عالية ونايفة، قطامي (1989): نمو الطفل ورعايته, الطبعة الأولى, دار الشروق, عمان, الأردن.
الزعبي, أحمد محمد (1994): الأمراض النفسية والمشكلات السلوكية والدراسية عند الأطفال, الطبعة الأولى, دار الحكمة اليمانية, صنعاء, اليمن.
الزعبي, أحمد (2000): الأمراض النفسية والمشكلات السلوكية والمدرسية عند الأطفال, دار زهران، عمان, الأردن.
زهران, حامد عبد السلام (1987): الصحة النفسية والعلاج النفسي, الطبعة الثانية, عالم الكتب.
الشربيني, زكريا أحمد (1994): المشكلات النفسية عند الأطفال, الطبعة الأولى, دار الفكر العربي, القاهرة, مصر.
الشربيني, زكريا أحمد (2003): سلوك الإنسان بين الجريمة والعدوان والإرهاب, الطبعة الأولى, دار الفكر العربي, القاهرة, مصر.

شيفر، شارلز؛ ميلمان، هوارد (1988): مشكلات الأطفال والمراهقين، ترجمة نسيمة داوود، نزيه حمدي، الطبعة الأولى، منشورات الجامعة الأردنية، عمان.
عبد الله, مجدي (1997): الطفولة بين السواء والمرض, دار المعرفة الجامعية, مصر.
العقاد, عصام (2001): سيكولوجية العدوان وترويضها, الطبعة الأولى, دار غريب, القاهرة, مصر.
علاوي, محمد حسن (1998): سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة, الطبعة الأولى, مركز الكتاب, مصر.
العيسوي, عبد الرحمن محمد (1999): علم نفس الشواذ والصحة النفسية, الطبعة الأولى, دار الراتب الجامعية, بيروت, لبنان.
العبيدي، هيلانة عبد الله صبر (1997): "أثر استخدام الألعاب والقصص في تعديل السلوك العدواني لدى أطفال الرياض" رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الموصل.
القريطي, عبد المطلب أمين (1998): في الصحة النفسية, الطبعة الأولى, دار الفكر العربي, القاهرة, مصر.
قطامي, يوسف (2000): نمو الطفل المعرفي واللغوي, الطبعة الأولى, الأهلية للنشر, عمان, الأردن.
مختار, وفيق صفوت (2001): مشكلات الأطفال السلوكية, الطبعة الثانية, دار القلم والثقافة, القاهرة, مصر.
منصور, حسن فكري (2003): التبول اللاإرادي- الأسباب والجديد في العلاج, دار الطلائع للنشر والتوزيع, القاهرة.
النجار، عبير (2001): "دور برنامج للدراما الإبداعية لخفض العدوان لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال"، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، القاهرة.
نشوان, حسين (1998): أطفال فلسطين أثر الاحتلال وممارسته في تشويه النمو النفسي والبدني للطفل الفلسطيني, الطبعة الأولى, دار الينابيع, عمان, الأردن.

المرجع الأجنبية:

Mcnair, R., & Arman, J. (2002). Asmallgroup model for working with elementary school children of alcoholics. Professional School Counseling, 3 (4), 290-293.

Shen, Y., & sink, e. 2002. Helping elementary- aged children cope with disaters, Professional School Counseling 5 (5) 322-330.

Kale, A. (1998). Filial therapy with parents of children experiencing learning difficulties dissertation abstracts international 70 (58). P. 25 46, Jan. university of North Texas (0158) P. H. D.

Janice J. Beaty (1998) " ObservingDevelopment of the Young child" Fourth (ed.), Prentice-Hall International Inc. New Jersey. U. S. A.

Gill, R. (1997). Post – Traumatic stress Disorder in latency age child: A psychodynamic treatment Approch, Dissertation Abstracts International 80 (57), p 5325, Feb. Clalifornia.

Bandura, A. (1973): Aggvession. A Social Learning Analysis, New York. Prentice- Hill.

ملحق رقم (1)
مقياس مظاهر السلوك العدواني
منشط الطفل:.....

يقوم الباحثان بدراسة مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال بعد الحرب على غزة؛ لذا نرجو التكرم بالإجابة على عبارات المقياس بصدق وموضوعية وبعد ملاحظة دقيقة ومتكررة للسلوك وذلك بهدف الحصول على نتائج صادقة وصحيحة.

م	الفقرة	كثيرًا	أحيانًا	قليلًا
1	يشد ملابس زملائه بقوة.			
2	يعض زملاءه.			
3	يتلف ألعابه ويكسرها.			
4	يشد شعر زملائه.			
5	يقوم بجذب وتقطيع ملابس الآخرين.			
6	يخرب ويكسر الأثاث.			
7	يحاول خنق زملائه.			
8	يعبث في مفاتيح الكهرباء.			
9	يعرقل زملاءه باستخدام قدمه.			
10	يستخدم حذاءه في ضرب الآخرين.			
11	مولع بالتخريب وتحطيم الأشياء.			
12	يبصق في وجه زملائه.			
13	يكتب على الأبواب والجدران.			
14	يمزق كتب ودفاتر زملائه حين يغضب منهم.			
15	يقفز من فوق الكراسي.			
16	يلعب بالأدوات الحادة.			
17	يستخدم أي شيء في يده لضرب زملائه.			
18	يمارس الألعاب التي تتصف بالعنف.			
19	يرغم زملاءه على عمل ما يريد.			
20	يستخدم العنف والخشونة في اللعب.			
21	يدعو على زملائه بالضرر.			
22	يضرب زملاءه على رؤوسهم أو وجوههم.			
23	يطارد زملاءه بقصد إلحاق الأذى بهم.			
24	يضرب قدميه في الأرض بعنف.			

25	يتصرف مع الأشياء بعنف.			
26	يرمي الأشياء ويبعثرها دون اعتبار لأهميتها.			
27	يصرخ بقوة وتبدو عليه علامات الغضب.			
28	يعتدي على نفسه بالضرب.			
29	يتدخل في أنشطة زملائه بهدف إفسادها.			
30	يستولي على ألعاب زملائه بالقوة.			

ملحق رقم (2)
برنامج ألعاب الصيف 2009
برنامج ألعاب الصيف لخفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال في قطاع غزة
مقدمة:

إن العالم أصبح اليوم يواجه الكثير من الضغوط الاجتماعية والاقتصادية التي تؤثر في الحالة النفسية، ومجتمعنا الفلسطيني يمارس عليه العدوان بشتى الوسائل وتوظيف كل الطاقات من أجل تدمير نفسية الناشئ الفلسطيني، وهذا ما ينعكس على سلوكيات أطفالنا، إن السلوك العدواني من أخطر ما يهدد أمن واستقرار مؤسساتنا والمجتمع بأكمله، وخاصة المدارس. وللعدوان أضرار خطيرة تعود على الطفل نفسه وعلى المجتمع الذي يعيش فيه على حد سواء.

ويرى حافظ قاسم (1993) أن السلوك العدواني – شأن أي سلوك إنساني – متعدد الأبعاد، ومتشابك المتغيرات متباين الأسباب، بحيث لا يمكننا رده إلى تفسير واحد (حافظ وقاسم، 1993: 143). ويرى العيسوي أنه مهما يكن نوع العدوان وشكله عند الأطفال فقد أظهرت الدراسات السيكولوجية والتربية أن السلوك العدواني (اللفظي أو الجسمي) موجود لدى الأطفال الذكور والإناث على حد سواء، وأن السلوك العدواني (10%) من أطفال عمر (10) سنوات لديهم عدوانية بشكل واضح (الزغبي، 2005: 148). إن الميل إلى الاعتداء واسع الانتشار بين الأطفال، والاعتداء يعد أحد مظاهر الغضب ومصاحباته عند الأطفال، والحرمان من عطف الوالدين وحبهم يجعل الأطفال أكثر من غيرهم ميلا إلى العدوان في ظل مواقف الحياة، وقد حظي السلوك العدواني عند الأطفال في السنوات الأخيرة من هذا القرن بالكثير من الرعايا النفسية والتربية (الزغبي، 2005: 153-157). ومجال الألعاب من أهم المجالات التي يمكن أن تسهم في علاج هذه المشكلة، وهنالك الكثير من الدراسات التي اهتمت بالسلوك العدواني، وإعداد برامج ألعاب ونشاطات متنوعة مثل: دراسة أبو موسى (2008) ودراسة المصري (2007)، ودراسة جنيد (2007)، وبناءً على ما سبق قام الباحثان بإثراء ألعاب الصيف من خلال تقديم محتوى للألعاب ينفذها المنشطون على الأطفال.

تعريف البرنامج:

يعرفه زهران بأنه برنامج مخطط منظم في ضوء أسس علمية، لتقديم الخدمات الإرشادية المباشرة والغير مباشرة، فرديًا وجماعيًا، لجميع من تضمهم المؤسسة، بهدف مساعدتهم في تحقيق النمو

السوي والقيام بالاختيار الواعي المتعقل ولتحقيق التوافق النفسي داخل المؤسسة وخارجها (زهران، 1998: 499).
ويعرفه حسين بأنه مجموعة من الخطوات المحددة والمنظمة تستند في أساسها على نظريات وفنيات ومبادئ الإرشاد النفسي, وتتضمن مجموعة من المعلومات والخبرات والمهارات والأنشطة المختلفة التي تقدم للأفراد خلال فترة زمنية محددة بهدف مساعدتهم في تعديل سلوكياتهم وإكسابهم سلوكيات ومهارات جديدة تؤدي بها إلى تحقيق التوافق النفسي وتساعدهم في التغلب على المشكلات التي يعانونها في معترك الحياة (حسين, 2004: 283)
وتعرفه المصري بأنه مجموعة من الأنشطة المخطط والمنظم لها, التي تقوم على أساس تربوي الهدف منه خفض السلوك العدواني, (المصري, 2007: 152)
ويعرفه آل رشود بأنه تطبيق مجموعة من الاستراتيجيات النفسية المستمدة من بعض نظريات الإرشاد النفسي, تقوم على إحداث نوع من الإدراكات المعرفية والواجبات السلوكية, لإيجاد حاله شعورية داخلية عند الطلاب العدوانيين, تساعدهم في الاستبصار بمشكلتهم والشعور بالمسؤولية تجاه تلك المشكلة, والاهتمام باتخاذ الحلول المناسبة لها داخل الجلسات الإرشادية العلاجية (آل رشود, 2006: 11)
التعريف الإجرائي: هو مجموعة من الإجراءات والخطوات المنظمة والمخططة بناءً على أسس علمية مستندة على مبادئ الإرشاد وفنياته ونظرياته, تتضمن مجموعة من الألعاب والأنشطة (محددة من قبل وكالة الغوث الدولية) التي تقدم للأطفال (المجموعة التجريبية), خلال فتره زمنية محددة بهدف مساعدتهم لخفض مظاهر السلوك العدواني.
برنامج ألعاب الصيف:
يشمل البرنامج على ألعاب وأنشطة متنوعة حددتها وكالة الغوث الدولية في ثلاث مجموعات رئيسة كالآتي:

- نشاطات الفنون والحرف: وتشمل على عمل الطائرات الورقية، التشكيل، رسم الجداريات على جدران المدارس الخارجية، الرسم، الخياطة والدبكة، الشعبية.
- النشاطات الرياضية: وتشمل كرة القدم، كرة اليد، وكرة الطائرة، كرة السلة، وألعاب حركية.
- الألعاب تشمل على أنواع عديدة تبث روح التعاون والصداقة والمرح من خلال قلاع الوثب وألعاب الانزلاق الكبيرة، وبرك السباحة. (دليل ألعاب الصيف 2009)

حيث قام الباحثان بإثراء محتوى هذه الألعاب بتقديم أنشطة متنوعة تساعد المنشط على تنفيذها بطرق.
وقد تضمنت حلقات البرنامج ستًا وثلاثين حلقة, وكل حلقة تشمل مجموعة من الأهداف والإجراءات والفنيات التي تساهم في التخفيف من السلوك العدواني, إضافة إلى حلقات تمهيدية تركز على التفريغ والمتعة.

الأهداف العامة للبرنامج:

يهدف هذا البرنامج إلى إدخال المتعة والسرور مع خفض مظاهر السلوك العدواني لدى الأطفال

الذين شاركوا في ألعاب الصيف 2009 في موقع الفارابي التابع إلى وكالة الغوث الدولية في قطاع غزة.

الأهداف الخاصة للبرنامج:

وهي مجموعة أهداف يتحقق من خلالها الهدف العام للبرنامج وهي:

- إعطاء الطفل العدواني الفرصة للتعبير عن نفسه بما يدعم ثقته بنفسه.
- ترغيب الطفل العدواني في نفسه, وفي من حوله, بما يحقق له التكيف النفسي والاجتماعي.
- غرس القيم الدينية والأخلاقية والاجتماعية في نفس الطفل العدواني, بما يوجه تعامله مع الآخرين من حوله.
- تحقيق التواصل الإنساني مع الطفل العدواني وذلك من خلال العلاقات التي يسودها التعاون والتقبل الغير مشروط, بما يجعله يتقبل ذاته ويتقبل الآخرين بتعاونهم وحبهم.
- إكساب الطفل العدواني مجموعة من القيم الاجتماعية السوية بما يمكنه من التكيف الاجتماعي.
- تدريب الطفل العدواني على ضبط انفعالاته والتحكم فيها بما يحقق له التوازن الانفعالي والتكيف النفسي والاجتماعي.
- تدريب الطفل العدواني على العمل مع المجموعة, بما ينمي بداخله حب الغير واحترام مشاعر الآخرين والحفاظ على الصدقات وحب التعاون والمشاركة.
- تعزيز وتدعيم السلوكيات المرغوبة لدى الطفل العدواني, بما يشجعه على تكرارها وتثبيتها.
- تنمية وإكساب أفراد عينة الدراسة السلوكيات الإيجابية, وزيادة القدرة على تحمل الإحباط ومواجهة الصعوبات.

الأسس التي يقوم عليها البرنامج:

- الأسس العامة: هي ثبات السلوك الإنساني نسبيًا وإمكانية التنبؤ به، ومرونة السلوك الإنساني، وإن السلوك فردي – جماعي، واستعداد الفرد للتوجيه والإرشاد، وحق الفرد في التوجيه والإرشاد، وحقه في تقرير مصيره، واختيار النشاط أو اللعبة التي تناسبه أو يحبها.
- الأسس الفلسفية: هي مراعاة طبيعة الطفل، وأخلاقيات برنامج ألعاب الصيف، وأسس فلسفية أخرى مثل الكينونة والصيرورة والجماليات والمنطق.
- الأسس الجماعية: هي الاهتمام بالفرد كعضو في الجماعة، والاستفادة من كل مصادر المجتمع.
- مراعاة العمر الزمني للأطفال المشاركين في البرنامج والخصائص النمائية للمرحلة التي يمرون بها.
- مراعاة مطالب النمو تبعًا لمراحل النمو التي يمر بها الأطفال المشاركين في البرنامج.
- نوع وطبيعة المشكلة التي يعاني منها الأطفال المشاركين في البرنامج.
- واقعية البرنامج واستخدامه في حدود الإمكانات المتاحة والممكنة.

وبناءً على تلك الأسس التي يقوم عليها البرنامج استخدم الباحثان الأنشطة الحركية والألعاب المتنوعة.

طريقة تنفيذ البرنامج:

يقوم هذا البرنامج على اتباع ما جاء في دليل ألعاب الصيف 2009 لمدراء المواقع مع إضافة محتوى للألعاب من قبل الباحثان.

حيث يعمل كل منشط على تقديم العون والمساعدة للمجموعات التي تخضع للتجربة يجمع كل منشط مجموعته التي تتكون من (15-13) طفلًا، ويصطحبها بنظام للمكان الذي سينفذ فيه النشاط أو اللعبة، حيث كل مجموعة تلعب في اليوم ثلاث ساعات أي ثلاث حلقات كل حلقة بمعدل ساعة، يقدم فيها المنشط ما هو مطلوب منه بعد التمهيد لهم من خلال ألعاب تنشيطية، وأحيانًا تضم مجموعتين في مكان واحد مثل ألعاب كرة السلة أو اليد، أو الرسم الحر والفن التشكيلي، وكان ذلك على مدار أربعة أسابيع كل أسبوع ستة أيام.

الفترة الزمنية لتطبيق البرنامج:

تم تحديد المدة الزمنية من قبل القائمين في وكالة الغوث الدولية بغزة على برنامج ألعاب الصيف حيث كانت المدة أربعة أسابيع (30-18 يوليو، و13-1 أغسطس2009م) بمعدل أربعة وعشرين يومًا بواقع ثلاث ساعات يوميًا.

حلقات البرنامج:

الحلقة الأولى: موضوعها لقاء تعارفي.

أهداف الحلقة:

1- التعارف بين المنشطين والأطفال.
2- تعريف الأطفال مفهوم برنامج الألعاب والهدف منه ومكوناته.
3- تحديد قواعد العمل والآداب التي يجب أن يتقيد بها أثناء الحلقة.
4- توزيع الجدول الزمني على الأطفال.
5- تعريفهم بالأماكن التي سيمارسون فيها الألعاب أو النشاطات.

محتوى الحلقات:

- يبدأ المنشطون بالترحيب بالأطفال ويعرف نفسه وعمله وأن يتقبل الأطفال ويتحدث لهم عن برنامج ألعاب الصيف وأهميته ودواعيه مع تجنب المصطلحات الفنية التي قد لا يفهمها الأطفال.
- يتحدث المنشطون عن بعض الأسس الهامة في التعامل والآداب التي يجب التقييد بها حتى يتم تحقيق أهداف البرنامج.
- يقوم المنشطون بعمل عملية تعارف بين الأطفال حتى يتم الانسجام بينهم، وذلك بأن يقدم كل طفل النقاط التالية: الاسم، العمر، الهوايات، والميول المستقبلية.
- يقوم المنشطون بالتنويه لأفراد المجموعة بأهمية التفاعل والاتصال بين أفراد المجموعة بشكل مكثف ويضع كل منشط شروط يتم الاتفاق عليها من قبل الجميع وتكون بمثابة عقد وهي:
- الالتزام بالمواعيد

- الصدق والصراحة التامة
- الإنصات والاستماع للآخرين
- الرغبة في حل المشكلة
- الالتزام بمواعيد الحلقات
- المحافظة على المكان
- المحافظة على الأدوات

والألعاب والأنشطة التي تضمنها البرنامج قسمت كالآتي:

أولًا: لعبة كرة السلة

1- اسم اللعبة: التمريرة الصدرية
المكان: ملعب كرة السلة
الوسائل المعينة: كرة السلة
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: تناقل الكرة بين اللاعبين
إجراءات اللعبة:

التمرير هو وسيلة لتناقل الكرة بين اللاعبين حيث تكون معظم التمريرات مصحوبة بالقيام بخطوة للأمام لزيادة قوة تمرير الكرة تتمثل التمريرة الأساسية في كرة السلة في التمريرة الصدرية، حيث يتم تمرير الكرة مباشرة باليدين من صدر اللاعب الممرر إلى المستقبل وتنطوي التمريرة الصحيحة على القيام بتحريك إصبعي الإبهام بحركة خارجية سريعة وخاطفة لإضفاء سرعة التمريرة كما تعد التمريرة المرتدة نوعا آخر من التمريرات، وفي هذه التمريرة يقوم اللاعب بتمرير الكرة بيديه من صدره إلى اللاعب المستقبل ولكن مع مراعاة أن تضرب في الأرض عند نقطة تعادل ثلثي المسافة بينه وبين اللاعب المستقبل ومن ثم فإن الكرة تضرب في أرض الملعب ثم ترتد إلى أعلى ليستلمها المستقبل كما وتستغرق التمريرة المرتدة وقتا أكبر من التمريرة الصدرية ولكن صعوبة اعتراضها من قبل الفريق المنافس أكبر، كما ويمكن للممررين الجيدين أن يمرروا الكرة بدقة عالية وقراءة ما يدور في أذهان أي من زملائه والتعرف بالضبط على المكان الذي يود أي منهم استلام الكرة فيه.

2- اسم اللعبة: الشديدة
عدد المشاركين: 13
المكان: ملعب كرة السلة
الوسائل المعينة: كرة السلة
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: إحراز النقاط
إجراءات اللعبة:

الشديد هو محاولة لإحراز نقاط من داخل قذف الكرة داخل السلة. ينبغي أن يكون اللاعب في وضع معراجه للسلة مع تباعد القدمين عن بعضهما البعض مع مراعاة أن تكون الركبتان مثنيتين قليلا مع

استقامة الظهر. حيث يمسك اللاعب بالكرة لتستقر بين رؤوس أصابعه مع اليد الأخرى على جانب الكرة. ويتم شديد الكرة عن طريق ثني وسط الركبتين وسط الذراع المسددة بحيث تصبح مستقيمة، وتتحرك الكرة للإمام وهي تلامس أطراف الأصابع في حين يكمل معصم اليد حركة انثنائية كاملة نحو الأسفل. وغالبا ما يقوم اللاعبون بحركة دوران خلفي للكرة للتخفيف من حدة اصطدامها بحافة السلة. ومن الشديدات الشائعة في كرة السلة الشديدة بكلتا اليدين حيث يكون اللاعب في وضع الوقوف دون رفع أي من القدمين وهو عادة ما سيخدم عند تنفيذ الرميات الحرة أما النوع الثاني الشديدة بالعرثب حيث يقوم اللاعب بتسديد الكرة وهو في منتصف مرثبة في الهواء وهو ما يزود الشديدة بقوة أكبر ونطاق أبعد. بالنسبة للنوع الثالث وهو الشديدة بالمتابعة حيث يكون اللاعب في وضع حركة باتجاه السلة وأن يسقط الكرة من أعلى داخل السلة وأخيرا النوع الرابع وهو الشديدة الاعتراضية حيث تكون الكرة خلالها متأرجحة أو متقلبة نتيجة شديدها بعد جهد كبير وعادة ما تكون نسبة نجاحها منخفضة.

3- اسم اللعبة: المراوغة
عدد المشاركين: 13
المكان: ملعب كرة السلة
الوسائل المعينة: كرة السلة
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: التقدم بالكرة للأمام
إجراءات اللعبة:
المراوغة هي فن تنطيط الكرة (تكرار ضرب الكرة بالأرض لترتد إلى اليد) على نحو متواصل باستخدام إحدى اليدين، وهو متطلب أساسي يتعين على اللاعب القيام به للتقدم بالكرة، ولكي يتمكن اللاعب من المراوغة فإن عليه أن يدفع الكرة باتجاه الأرض بأطراف أصابعه بدلا من ضربها براحة اليد وذلك لضمان تحكم أكبر بالكرة. عند المراوغة في حراسة أحد لاعبي أو مدافعي الفريق المنافس يتعين المراوغة باليد البعيدة عن هذا المدافع حيث يصعب عليه بشكل أكبر إمكانية وصوله إلى الكرة والحصول عليها. عادة ما يميل المراوغون الجيدون بالكرة إلى ضرب الكرة في الأرض من على بعد منخفض لتقليل مسافة انتقال الكرة من الأرض لليد وهو ما يجعل الأول أكثر صعوبة على المدافع لخطف الكرة، علاوة على ذلك، فإن المتحكم الجيد بالكرة عادة ما يراوغ بها من وراء ظهره ومن بين يديه، ويغير من اتجاهاته في عملية المراوغة. كما ويمكن للاعب الماهر المراوغة بالكرة دون النظر إليها حسب الخبرات، وذلك باستخدام النزعة الداخلية التي ترشد العقل إلى حركة المراوغة أو الرؤية المحيطة.

4- اسم اللعبة: الاستحواذ على الكرة
عدد المشاركين: 13
المكان: ملعب كرة السلة
الوسائل المعنية: كرة السلة

الزمن: ساعة
هدف اللعبة: السيطرة على الكرة
إجراءات اللعبة:
حيث يمكن الهدف من الاستحواذ على الكرة المرتدة في النجاح في السيطرة على الكرة بعد محاولة خاطئة لإحراز هدف داخل اللعبة أو رمية حرة. وذلك عندما ترتد الكرة من طرف السلة أو لوحة الهدف الخلفية. ويلعب الاستحواذ على الكرة دورا رئيسيًا في فعاليات المبادرة لأن معظم استحواذ أي من الفريقين على الكرة تنتهي عندما يخطئ أي منهما في تسديدة ما. وهناك نوعان من الاستحواذ على الكرة المرتدة:

1- الاستحواذ الهجومي: وذلك عندما يستعيد الفريق المهاجم الكرة ولا تنتقل عملية الاستحواذ للفريق المدافع.
2- الاستحواذ الدفاعي: وذلك عندما يتمكن الفريق المدافع من الاستحواذ على الكرة الطليقة. حيث إن غالبية عمليات الاستحواذ على الكرة المرتدة يحصل عليها الفريق المدافع لأنه يكون في وضع لاستعادة الكرات الطليقة الناتجة عن التسديدات الخاطئة.

5- اسم اللعبة: اعتراض مسار الشديدة
عدد المشاركين: 13
المكان: ملعب كرة السلة
الوسائل: المعينة: كرة السلة
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: الاستحواذ على الكرة
إجراءات اللعبة:
يتم اعتراض مسار كرة السلة عندما يحاول المدافع تغيير مسار الشديدة بعد تصويبها من قبل المهاجم وذلك عن طريق لمس الكرة وفي معظم أشكال اللعب المختلفة، فإنه من غير القانوني لمس الكرة وهي في طريقها إلى السلة في مسارها المنحني ويعرف هذا بالإعاقة غير القانونية لتسجيل هدف كما أنه غير القانوني اعتراض مسار شديدة ما بعد طمس الكرة للوحة الهدف الخلفية أو عندما يكون أي جزء من الكرة فوق حافة السلة مباشرة. ليتسنى للاعب مسار شديدة ما، فإن عليه أن يكون قادرا على الوصول إلى نقطة أعلى من النقطة التي انطلقت منها هذه الشديدة، وبصفة عامة، يسجل أي لاعب يلعب في مركز المهاجم القوي والطويل أو في مركز وسط الملعب القيام بعمليات اعتراض لمسار الكرة أو القيام بصدات bloks بشكل يفوق أي لاعب يلعب في أي من مركزي لاعبي الدفاع القصيرين ومع ذلك، فإنه ومع التفاعل مع الشديدة في توقيت مناسب والعرثب الرأسي بشكل كاف، من الممكن أن يتمتع اللاعبون الأقصر هم الآخرون بفاعلية كبرى في اعتراض مسار أي من الشديدات.

ثانيًا: لعبة كرة اليد

1- اسم اللعبة: كرة يد "مهارة مسك الكرة"
عدد المشاركين: 15
المكان: ساحة أو صالة مغلقة
الوسائل المعينة: كرة يد
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: تعلم المهارات الأساسية لكرة اليد
إجراءات اللعبة:
يبدأ المنشط بعمل التمرينات النظامية للأطفال، وذلك ليسهل عليه عملية شرح المهارة ومن ثم يعطيهم بعض تمرينات الإحماء سواء التقليدية أو من خلال لعبة صغيرة أو حرة ولمدة 15 دقيقة. يجمع الأطفال في مربع ناقص ضلع أو نصف دائرة وتعطى لهم المهارات الفنية لأداء مهارة مسك الكرة وأهمها انتشار الأصابع على جانبي الكرة "مسك الكرة باليدين" ويتلو ذلك تطبيق النشاط حيث أداء المهارة من وضع صغير متقابلين وتطبيق لعبة صغيرة "الكرة المتقاطعة" ولمدة 30 دقيقة وأخيرا تطبيق التمرينات الختامية نشاط وعودة جسم الطالب لحاله من تمرين واسع وتذكيره بالمهارة لمدة 15 دقيقة.

2- اسم اللعبة: كرة اليد "مهارة استقبال الكرة"
عدد المشاركين: 15
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: كرة يد
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: التعرف على النواحي الفنية الصحيحة لأداء المهارة
إجراءات اللعبة:
الإحماء العام، الجري المتنوع حول الملعب مع الجلوس عند سماع الصافرة ودوران الذراعين، الإحماء الخاص يبدأ النشاط التعليمي بإعطاء النواحي الفنية للكرة والتشديد على الاستقبال المرتد للكرة حيث الارتداد والامتصاص وكذلك اتخاذ الوضع الصحيح لليدين في استقبال الكرة في مستوى الصدر يتلون ذلك النشاط التطبيقي حيث أداء المهارة من وضع الوقوف في أربع قاطرات متقابلة حيث يرجع اللاعب الذي يرسل الكرة إلى خلف قاطرته أما الذي سيستقبلها فيقوم بإرسالها مرة أخرى للاعب آخر ويرجع هو خلف القاطرة ويطبق أيضا لعبة صغيرة معهم وهو مسك الكرة وفي نهاية النشاط يطبق تمرينات ختامية وأسئلة وأجوبة حول المهارة.

3- اسم اللعبة: كرة اليد "التمريرة"
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: كرة يد
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: تعلم التمرير الصحيح ومهارات كرة اليد الأساسية

إجراءات اللعبة:

1- الإحماء من خلال الجري المتنوع حول الملعب ولعبة صغيرة أو نشاط حر كاللعب بالكرات المختلفة.

2- يبدأ النشاط التعليمي بإعطاء شرح حول أنواع التمريرات والتمريرة التي سوف يتم دراستها وتعليمها ويبدأ بشرح النواحي لمهارة البندولية في ارتفاع الحوض حيث نواحيها الفنية تأرجح الذراع للأمام والخلف بسرعة بحركة بندولية وحركة دفع الكرة ومن ثم يتم الانتقال إلى النشاط التطبيقي بإعطاء تمرينات لتعلم هذه المهارة حيث وقوف اللاعبين في صفين متقابلين وتمريرة الكرة وأيضا تطبيق لعبة صغيرة تعطي النشاط بهجة وسعادة وهي المناولة في الكرة وفي نهاية النشاط يعطى الأطفال تمرينات ختامية لعودة الجسم إلى حالته الطبيعية.

4- اسم اللعبة: كرة اليد "تنطيط الكرة"
عدد المشاركين: 8-13
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: كرة يد وأقماع
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: إكساب اللاعب بعض عناصر اللياقة البدنية وتعرفه على المهارة
إجراءات اللعبة:

يبدأ النشاط بالجري حول الملعب للإحماء ومن ثم يعطى الأطفال لعبة حرة يجمع الأطفال بمربع ناقص ضلع ويبدأ المنشط بشرح المهارة وبما يعرف بالرياضة بالنشاط التعليمي حيث شرح الخطوات الفنية لأداء تنطيط الكرة حيث تنفيذ إحدى مهارات تنطيط الكرة وهي تنطيطها باستمرار وبعد ذلك تطبيق النشاط حيث وضع الطلاب في قاطرات متقابلة يتم فيها نقل الكرة بالتنطيط إلى القاطرة الأخرى وهكذا وينفذ بعدها لعبة صغيرة وهي اجتياز العراقيل حيث يوضع أقماع بطريقة غير منتظمة في طريق اللاعب وعليه أن يمر بينها وهو يقوم بتنطيط الكرة وأخيرا يتم تنفيذ النشاط الختامي.

5- اسم اللعبة: كرة اليد "مهارة التصويب"
عدد المشاركين: 8-13
المكان: مكان واسع
الوسائل المعنية: كرة يد واقماع
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: اكتساب القدرة على الإبداع والابتكار

إجراءات اللعبة: يبدأ النشاط بالجري حول الملعب مع إعطائهم بعض التمارين الإحمائية المختلفة وكذلك نشاط حر ينقل بعده اللاعب لأخذ النشاط التعليمي "الفني" تعلم بعض الفنيات حول طرق التصويب على المرمى والتركيز على التصويبة الكرباجية التي هي الهدف المراد تعلمه ويتلو ذلك النشاط التطبيقي من خلال الوقوف في قاطرتين والتصويب على المرمى ويتبع ذلك لعبة صغيرة

وهي التصويب على هدف ثابت وهي الدفاع عن الشاخص حيث يحاول اللاعبون إصابته ويقوم حارس الشاخص بالدفاع عنه وفي نهاية النشاط يطبق بعض التمرينات الختامية وإعادة تذكيره بالمهارة.

ثالثًا: ألعاب حركية

1- اسم اللعبة: الذئب والخروف
عدد المشاركين: 13طفل
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: -
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: تفريغ انفعال
إجراءات اللعبة:
نقوم بصف الأطفال على شكل دائرة واختيار طفل يمثل خروفًا وطفل آخر يمثل ذئبًا، ونضع الطفل الذي يمثل خروفًا في نصف الدائرة، والطفل الذي يمثل ذئبًا خارج الدائرة، ويقوم الذئب بمحاولة الدخول في الدائرة للإمساك بالخروف، فإذا استطاع الذئب الدخول في الدائرة فتح الأطفال للخروف لكي يهرب والإغلاق على الذئب ويكرروا ذلك حتى يستطيع الذئب الإمساك بالخروف، ثم نقوم بتغير الأطفال لكي يشارك كل طفل في اللعبة.

2- اسم اللعبة: حبل الغسيل
عدد المشاركين: 10 أطفال
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: حبل + ملاقط
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: الحركة وتفريغ الانفعال
إجراءات اللعبة: إحضار حبل وعدد من الملاقط ثم نشبك الملاقط بالحبل وإحضار حبل آخر ووضعه في الجهة المقابلة للحبل الأول، ويقوم خمسة أطفال بنقل الملاقط من الحبل الأول ووضعها في الحبل الثاني ويديه خلف ظهره ثم نقوم بفرز الملاقط وعدها ونقوم بتكريم الطفل الذي استطاع نقل أكبر عدد من الملاقط في الوقت المحدد. وهكذا نكرر اللعبة مع عشرة أطفال آخرين.

3- اسم اللعبة: الكراسي
عدد المشاركين: 13
المكان: مكان واسع
الوسائل المعينة: 12 كرسي
الزمن: ساعة

هدف اللعبة: تفريغ انفعال
إجراءات اللعبة:
يقوم المنشط بإحضار 12 كرسيًا، و13 طفلًا، ويقوم كل طفل بالجلوس على كرسي فيبقي طفل لم يجد له كرسيًا فيقف في نصف الدائرة، ويقوم الأطفال بتغيير أماكنهم مع بعضهم، فإذا استطاع الطفل الذي في نصف الدائرة بالجلوس على كرسي يقوم صاحب الكرسي بالوقوف والبحث عن مقعد له وهكذا. فإذا أخطأ طفل ثلاث مرات يقوم الأطفال بالحكم عليه.

4- اسم اللعبة: سرعة الرؤية
عدد المشاركين: 13
المكان: مكان واسع
الوسائل المعنية: -
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: تفريغ الانفعال عند الطلاب
إجراءات اللعبة:
يقوم الأطفال باختيار طفل لكي يغمض عينيه ويقوم بالعد لرقم 30 وفي أثناء العد يقوم باقي الأطفال بالهروب والإختفاء في أماكن متفرقة، ثم يفتح عينيه الطفل الذي كان يعد ويبدأ بالبحث عن الأطفال، فإذا وجد طفلاً يجب أن يضع يده على رأسه فإذا وضع يده على رأسه يقوم هذا الطفل بالعد وتغميض عينيه مكان الطفل الأول وهكذا.

رابعًا: بركة السباحة

1- اسم اللعبة: السباحة على الظهر
عدد المشاركين: 13 طفلاً
المكان: البركة
الوسائل المعنية: سلم السباحة
الزمن: ساعة
هدف اللعبة: الترفيه والتعلم
إجراءات اللعبة:
1- لعبة إحماء للأطفال قبل القيام بالنشاط.
2- يقسم الأطفال إلى مجموعات لكي يمارس كل الأطفال حقه في اللعبة.
3- يتعرف الأطفال كيف يسبح على ظهره وذلك بعد خطوات وآليات السباحة على الظهر يقوم بها المنشط للأطفال.
4- يطلب المنشط من الأطفال القيام بذلك ولكن بحذر شديد حتى لا يغرق الطفل.
5- في نهاية اللعبة يكتسب الطفل الآليات والخطوات التي تؤهله بالسباحة على الظهر.

2- اسم اللعبة: السباحة على البطن.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: البركة.
الوسائل المعنية: سلم السباحة.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التعلم والترفيه.
إجراءات اللعبة:
1- لعبة إحماء للأطفال قبل القيام باللعبة.
2- تقسيم الأطفال إلى مجموعات.
3- يتعرف الأطفال على آلية اللعبة أو النشاط.
4- يتلقي الأطفال والتعليمات والمهارات قبل البدء بالنشاط.
5- يتدرب الأطفال على المهارات بطريقة حذرة.
6- يترك الأطفال بتطبيق المهارة لوحدهم ولكن بمتابعة شديدة.

3- اسم اللعبة: الطفو على الماء.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: البركة.
الوسائل المعينة: سلم السباحة.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه والتعلم.
إجراءات اللعبة:
- لعبة إحماء الأطفال قبل النشاط.
- تقسيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة.
- يتعرف الأطفال على آلية المهارة وكيفية تطبيقها.
- يتلقى الأطفال التعليمات والمهارات قبل النشاط.
- يتدرب الأطفال على المهارة في البركة باتباعهم الآليات والخطوات الصحيحة.
- يترك الأطفال بتطبيق المهارة لوحدهم بمتابعة شديدة.

4- اسم اللعبة: الغوص في الماء.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: البركة.
الوسائل المعينة: سلم السباحة.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التعلم والترفيه.

إجراءات اللعبة:
-القيام بلعبة إحماء للأطفال قبل النشاط.
- تقسيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة لأن حجم البركة لا يتسع لعدد الأطفال الكبير.
- يتعرف الأطفال على آليات اللعبة والخطوات الصحيحة لتطبيق المهارة.
- يتدرب الأطفال على المهارة في البركة بمساعدة المنشط.
- ترك الأطفال تطبيق المهارة لوحدهم بصورة صحيحة.

5- اسم اللعبة: القفز من سلم السباحة.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: البركة.
الوسائل المعينة: سلم السباحة.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه.
إجراءات اللعبة:
1- لعبة إحماء للأطفال قبل النشاط.
2- تقسيم الأطفال إلى مجموعات صغيرة.
3- يتعرف الأطفال على آليات اللعبة والخطوات الصحيحة لتطبيق المهارة.
4- يتدرب الأطفال على المهارة في البركة بمساعدة المنشط.
5- ترك الأطفال لوحدهم لتطبيق المهارة بصورة صحيحة وبمتابعة المنشط.

خامسًا: الألعاب الشعبية.

1- اسم اللعبة: العصا والأرقام.
عدد المشاركين: 20-10.
المكان: غرفة أو مساحة تتسع للعدد في دائرة.
الأدوات: عصا مكنسة أو ما يشابهها.
الزمن: ساعة.
إجراءات اللعبة:
يقف المشاركون في دائرة. يقف المنشط بالوسط موقفا العصا في مركز الدائرة ويقوم بنداء أحد المشاركين باسمه يقوم المنادى عليه التقدم بسرعة لالتقاط العصا قبل أن تميل أو تسقط على الأرض إذا أمسكها قبل أن تميل وتسقط على الأرض يعود مكانه، ويكمل المنشط النداء لواحد آخر، وإذا سقطت العصا قبل وصول المشارك يقوم بأخذ دور المنشط ويبدأ المشارك أو الطفل في المناداة على شخص آخر.

2- اسم اللعبة: لعبة صيد البط.
عدد المشاركين: 15 فما فوق.

المكان: مساحة تتسع للمجموعة ـ ساحة خالية.
الوسائل المعينة: كرة طائرة خفيفة.
المدة: ساعة.
إجراءات اللعبة:
يقسم المشاركون إلى فريقين، كل فريق يمرر لأعضائه عن طريق دحرجة الكرة على الأرض، على الفريق أن يقوم بإصابة الفريق الآخر بالكرة، لكي تحتسب نقطة على الفريق أن يلامس بالكرة ساق أي من أعضاء الفريق الآخر، يتم الاتفاق على مدة للشوط الأول.
في الشوط الثاني يتم تكوين فريقين جديدين من نفس المشاركين بحيث يندمج المشاركون حتى لا يشعروا بسوء بسبب النتيجة التي قد تكون لغير صالحهم ولكي نعزز روح المشاركة بين الجميع.

3- اسم اللعبة: الشبكة والصيد.
عدد المشاركين: 10 فما فوق.
المكان: مساحة تتسع للمشاركين (كبيرة).
الوسائل المعينة: ـ
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: ترفيه وتفريغ نفس.
إجراءات اللعبة:
1- يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين متساويتين العدد، المجموعة الأولى تشكل دائرة ويطلق عليها (الشبكة) والثانية تكون حرة الحركة.
2- مجموعة الدائرة (الشبكة) يتفق أعضائها على رقم فيما بينهم ويكون سريًا دون علم أفراد المجموعة الثانية، مثلا (5) بعدها يصطفوا في الدائرة ممسكا كل بين جاره ويبدؤوا بالعد بصوت مرتفع 1، 2، 3 في هذا الوقت على أفراد المجموعة الثانية الخروج والدخول من الدائرة بشكل مستمر.
3- حينما يصل العدد الرقم المتفق عليه (5) يجلس أفراد الدائرة الأولى جلسة القرفصاء لكي يغلقوا على أفراد المجموعة الثانية حينها من يكون من المجموعة الثانية في وسط الدائرة يتم اصطياده ويصبح جزءًا من مجموعة الدائرة.
4- بعدها يعود أفراد مجموعة الدائرة للاجتماع مرة أخرى ليختاروا رقمًا جديدًا، وتتكرر اللعبة من جديد وهكذا لحين اصطياد كافة أفراد المجموعة الثانية.
5- بعدها يمكن تبادل الأدوار فيما بين المجموعتين وتعاد اللعبة من جديد.

4- اسم اللعبة: أحمر وأزرق.
عدد المشاركين: 10 فما فوق، فريقان في ملعب مربع.
المكان: مساحة تتسع لـ 18 شخصًا، ملعب أو محيط مربع.
الوسائل المعينة: ـ
الزمن: ساعة.

هدف اللعبة: ترفيه للأطفال.
إجراءات اللعبة:
- يصطف الفريقان بشكل متقابل كما في الشكل، وتحدد منطقة آمنة خلف كل فريق.
- يسمى أحد الفريقين الأحمر، ويسمى الفريق الآخر الأزرق "أو أي اسم".
- يقوم المنشط بسرد قصة.
- عند ذكر لون أحمر مثلا من خلال القصة يهرب الفريق الأحمر إلى المنطقة الآمنة، ويلحق بهم الفريق الآخر للإمساك بهم.
- من يمسك منهم يصبح مع الفريق الأحمر.
- لا يحق إمساك اللاعب إذا تعدى الخط الآمن.

5- اسم اللعبة: حارس الجوهرة.
عدد المشاركين: 30-25 طفلاً فما فوق.
المكان: مساحة تتسع للمشاركين.
الوسائل المعينة: جسم يمكن إمساكه مثل علبة" أسبرين".
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: تفريغ نفس.
إجراءات اللعبة:
1- يطلب المنشط من أحد الأطفال أن يكون متطوعا وبذلك يصبح هو حارس الجوهرة التي هي علبة الأسبرين.
2- بعدها يطلب المنشط من الطفل المتطوع أن يضع الجوهرة خلفه ويقف أمامها بخطوة واحدة وباقي المجموعة تقف أمامه لتحاول سرقة الجوهرة من خلفه.
3- يمكن لحارس الجوهرة أن يتحرك في كل الاتجاهات ولكن لا يتحرك أكثر من خطوة واحدة، وهنا على المجموعة أن تحاول مشاغلة الحارس وسرقة الجوهرة وفي حال لمس الحارس أي مشارك من المجموعة عليه أن يقف مكانه ولا يتحرك، وهكذا يستطيع الحارس بناء سور حوله يحمي جوهرته، كما أن أي مشارك يلمس هذا السور يقف بجانبه.
4- لا يحق للمجموعة أن تأتي من خلف الحارس لسرقة الجوهرة ومن يفعل يقف ليكون جزء من السور.
5- إن استطاع أحد سرقة الجوهرة يأخذ هو دور الحارس وتعاد كما في السابق.
6- وهكذا تستمر اللعبة إلى أن يشعر المنشط بأن الأطفال استمتعوا وقد اكتفوا من اللعب.

سادسًا: نشاطات الفن الشعبي:

1- اسم اللعبة: الدحية.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: مكان مغلق واسع.

الوسائل المعنية: المسجل + الدف + الطبلة.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التفريغ والترفيه.
إجراءات اللعبة:
1- لعبة إحماء أو تعارف للأطفال قبل بدء النشاط.
2- جلوس الأطفال بشكل دائري ويتعرف الأطفال على الدحية وصلتها بالتراث الفلسطيني.
3- يقف الأطفال بجانب بعضهم ويقوموا بعمل دحية على أغاني المسجل، وبعد ذلك يطلب منهم أن يقوموا بعمل الدحية وحدهم وبدون مساعدة من المنشط ويشارك جميع الأطفال في عمل الدحية.

2- اسم اللعبة: مسرح.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: مكان واسع مغلق.
الوسائل المعينة: لا يوجد.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التفريغ والترفيه.
إجراءات اللعبة:
1- لعبة تعارف يقوم بها المنشط قبل البدء في النشاط.
2- يطلب المنشط من الأطفال الجلوس بشكل دائرة كبيرة ويتعرف منهم من لديه موهبة التمثيل والمسرح.
3- يطلب من الأطفال أي دور يحبوه لكي يمثلوه أو إنشاء سكتش مسرحي من خيالهم.

3- اسم اللعبة: أغاني الأطفال.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: مكان واسع مغلق.
الوسائل المعينة: المسجل.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه.
إجراءات اللعبة:
1- لعبة تعارف يقوم بها المنشط قبل البدء في النشاط.
2- يقوم الأطفال بعمل دائرة كبيرة أو يجلس الأطفال وراء بعضهم بطريقة ثلاثية أو رباعية.
3- يتعرف المنشط على الأغاني التي يحفظها الأطفال ويغني الطفل الأغنية أمام الأطفال ويردد الأطفال الأغنية مع الطفل.
4- يقوم المنشط بفتح المسجل للأطفال ويطلب من الأطفال أن يرددوا مع المسجل بصوت عال وموحد.

4- اسم اللعبة: زفة العريس.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: مكان واسع مغلق.
الوسائل المعينة: طبلة + دف + كرسي.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التعرف على الزفة الفلسطينية.
إجراءات اللعبة:
1- يتعرف الأطفال على آليات عمل الزفة الفلسطينية.
2- يتعرف الأطفال على المواويل التي تقال أثناء الزفة.
3- يختار الأطفال عريسًا من بينهم حتى يطبقوا عليه خطوات الزفة.
4- يقف الأطفال بجانب بعضهم على شكل دائرة حيث يكون مع طفل الطبلة وطفل آخر الدف.
5- يبدأ الطفل بالمواويل بصوت عال ويردد بقية الأطفال وراءه بصوت موحد وعال.
6- يعيد الأطفال الزفة مرة أخرى بدون مساعدة المنشط.

5- اسم اللعبة: دبكة شعبية.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: مكان واسع مغلق.
الوسائل المعينة: مسجل.
الزمن ساعة.
هدف اللعبة: التعرف على الدبكة.
إجراءات اللعبة:
يتعرف الأطفال على الدبكة, وبعد عملية التعرف يقف الأطفال بجانب بعضهم ويتعلموا كيفية الوقفة الصحيحة للدبكة وكيفية وضع اليدين على كتف زميله ويتعلم الأطفال أيضا على الدخلة والمعروفة بأول ما تبدأ الدبكة وكيفية رص الأطفال مع بعضهم البعض، ويتعلم الأطفال مهارات تحريك الأرجل بطريقة موحدة مع بعضهم البعض ويتعرف الأطفال أيضا على كيفية الانتهاء من الدبكة.

سابعًا: نشاطات القلعة.
1- اسم اللعبة: القلعة.
عدد المشاركين: 13.
المكان: ساحة المدرسة.
الوسائل المعينة: القلعة ومتور الهوى.
الزمن: ساعة.

هدف اللعبة: الترفيه وتعليم الأطفال النظام.
إجراءات اللعبة:
ينظم المنشط الأطفال في طابور ويقوم المنشط بإعطاء الأطفال بعض التمارين التنشيطية قبل اللعب على القلعة وبعد ذلك يقوم الأطفال باللعب على القلعة بنظام كل طفلين على حدة وعند الانتهاء من النشاط يقف الأطفال في طابور ويغادرون المكان بنظام.

2- اسم اللعبة: القلعة.
عدد المشاركين: 13.
المكان: ساحة المدرسة.
الوسائل المعينة: القلعة وجنود الهوى.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه وتعلم الأطفال النظام.
إجراءات اللعبة:
يقف الأطفال في طابور ويتم إجراء بعض التمارين قبل إجراء النشاط ومن ثم ينتقل الأطفال إلى القلعة في طابور وكل طفلين على حدة وعند الانتهاء من النشاط يقف الأطفال في طابور ويغادرون المكان بنظام.
3- اسم اللعبة: القلعة.
عدد المشاركين: 13.
المكان: ساحة المدرسة.
الوسائل المعينة: القلعة وجنود الهوى.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه وتعليم الأطفال النظام.
إجراءات اللعبة:
يقف الأطفال بنظام ويتم عمل بعض التمارين الرياضية بتنشيطهم قبل اللعب على القلعة ومن ثم يقف الأطفال في طابور الصعود للقلعة، ثم يعود كل طفلين على حدة وعند الانتهاء يقف الأطفال بنظام لمغادرة المكان.

4- اسم اللعبة: القلعة.
عدد المشاركين: 13.
المكان: ساحة المدرسة.
الوسائل المعينة: القلعة ومتور الهوى.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: الترفيه وتعليم الأطفال النظام.
إجراءات اللعبة:
يقف الأطفال في طابور ويقوم المنشط بإجراء بعض التمارين التنشيطية للأطفال قبل اللعب على القلعة ومن ثم ينتقل الأطفال إلى القلعة بنظام كل طفلين على حدة وعند الانتهاء من النشاط يقف

الأطفال في طابور ويغادرون المكان بنظام.

ثامنًا: نشاط الفن التشكيلي والرسم الحر.

1- اسم النشاط: تلوين رسومات مطبوعة.
عدد المشاركين: 13 طفلاً.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: رسومات مطبوعة بالحاسوب، أوراق, ألوان خشبية وشمعية، أقلام رصاص وبراية.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة:
1- المتعة والتفريغ الانفعالي.
2- عدم إخراج الألوان عن حدود الصورة المطبوعة (التحكم في كيفية التلوين).
إجراءات النشاط
لعبة تنشيطية قبل نشاطات الزاوية (السفينة والمنار) يجلس الأطفال على الكراسي وخلف كل طفل جالس طفل واقف ويغمز الطفل الواقف الطفل الجالس على الكرسي وعلى الطفل الموجه إليه الغمزة مغادرة مكانه فورا والجلوس أمام من غمزه إلا في حالة لمس ظهره من قبل الطفل الواقف ورائه ومن يخطئ ثلاث مرات يتم الحكم عليه بأحكام سبق ذكرها في ورقة النشاط الأولى، يقوم المنشط بتوزيع الرسومات والأدوات على الأطفال وتكون الرسومات ليس بناء على ذوقه توزع على الأطفال، ولكن على الأطفال اختيار الصورة التي تعجبهم وانتقاؤها من ضمن صور معطاة، ودور المنشط هنا موجه ومرشد كتعريفهم بالتلوين في اتجاه واحد وليس في اتجاهات متضادة.

2- اسم النشاط: رسم حر.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: ورق A4، أوراق برستول, ألوان خشبية وشمعية، أقلام رصاص وبراية.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة:
1- المتعة والتركيز والانتباه والاصغاء.
2- التعرف على ما يجول في خواطر الأطفال من خلال إخراجها على لوحاتهم.
إجراءات النشاط:
لعبة تنشيطية قبل نشاطات الزاوية (إذا كنت زاهي) يجلس الأطفال على كراسي ويجلس المنشط أيضا ويقول إذا كنت زاهي فرحان اضرب الكف وعلى الأطفال ضرب الكف، ومن يخطئ يأخذ دور المنشط ومن يخطئ ثلاث مرات يتم الحكم عليه بأحكام سبق ذكرها في ورقة النشاط الأولى.
إضافات شيقة للعبة:

إذا كنت زاهي فرحان اضرب الفخذ. إذا كنت زاهي فرحان اضرب الأرض. إذا كنت زاهي فرحان اضرب اصباع. إذا كنت زاهي فرحان قل: الله. إذا كنت زاهي فرحان اعمل الكل.
يوزع المنشط الأدوات والوسائل على الأطفال فقط ويلتزم الصمت إلى حين انتهاء الأطفال من رسوماتهم وعدم تدخله في رسومات الأطفال مهما كانت ولا يتدخل إلى في حين طلب الأطفال منه ذلك كطلبهم أن يبري لهم الأقلام أو الألوان مثلا، وأن يجمع الرسومات بعد الانتهاء منها، ويقوم بمساعدة الأطفال بتعليقها في المكان المخصص لذلك.
ملاحظة: لا يتدخل المنشط في رسومات الأطفال بتاتا ولو كان أحدهم يرسم منظرا جميلا وبعدها تم مسحه بالممحاة أو سكب الألوان عليه.

3- اسم النشاط: رسم وتشكيل مجسم لملعب تشكيلي مع رسومات لأطفال يلعبون.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: ورق مقوى, ورق A4, ألوان خشبية وشمعية، أقلام رصاص, سليكون، عيدان خشبية, ألوان كواش، فرشاة, خيط صوف، وبراية.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة:
1- هدف اللعبة: المتعة والتركيز والانتباه والإصغاء.
2- الدمج بين الفن التشكيلي والرسم الحر.
إجراءات النشاط: تتم لعبة تنشيطية يجلس الطلاب على شكل حلقة ويجلس المنشط على كرسي ويقوم بالعد ابتداءً من 1 وعندما يقول المنشط 1 على الأطفال قول 2 وعندما يقول المنشط 3 على الأطفال قول 4 وهكذا ويكمن سر اللعبة أنه عندما يقول المعلم مثلا 1 على طفل واحد أن يقول 2 فقط وفي حالة أن قال 2 أكثر من طفل يبدأ المنشط العد من البداية وهكذا وحتى لو وصل العد إلى 15 وقال أكثر من طفل 16 تعاد اللعبة من البداية معطيًا المنشط الأطفال رقما معينا تنتهي عنده اللعبة وهو العدد 21. وبعد الانتهاء من اللعبة التنشيطية يقوم المنشط ببلورة الفكرة الرئيسية وهى إعطاء الأطفال مسمي النشاط الرئيسي "ملعب كرة قدم" ومن ثم استنباط الأفكار من الأطفال وجعلهم يعبرون عن أفكارهم بإخراجها في المجسم ومن ثم بعد انتهائهم من صنع المجسم التشكيلي لملعب كرة القدم يقوم بالرسم على الملعب من قبل الأطفال وبمساعدة المنشط إن لزم الأمر.

4- اسم النشاط: رسومات الحقوق.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: ورق برستول, ورق A4, ألوان خشبية وشمعية، أقلام رصاص, ألوان كواش، فرشاة, أقلام لباد، وبراية.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبـة:

1- المتعة والتركيز والانتباه والإصغاء.
2- التعرف على رسومات الأطفال من خلال ما يكتبون عليها من حقوق.
إجراءات النشاط:
لعبة تنشيطية (عنتر وعبلة) يقف الأطفال على شكل مربع ناقص ضلع ويسمى كل ضلع باسم معين منها عنتر, عبلة، وشيبوب، ويقف المنشط في الوسط شارحا اللعبة بإدلاء قصة تشتمل على الأسماء المذكورة أعلاه وعلى المجموعة التي تسمع اسمها الهبوط إلى أسفل هاتفين "هوب هوب" ومن يخطئ يقف مكان المنشط ساردا القصة للأطفال، والقصة ليست بالقصة التعقيدية ولكن أي شيء يشتمل على الأسماء المذكورة ولو قالها الطفل بطريقة تمويهية أوقت بالغرض ومن يخطئ ثلاث مرات يتم الحكم عليه بأحكام سبق ذكرها في ورقة النشاط الأولى وعلى المنشط إعطاء أفكار لجعل اللعبة أكثر متعة منها لنرى من المجموعة التي لم تخطئ مما يجعل اللعبة أكثر متعة مع الانتباه إلى عدم التجريح بالطالب المخطئ ويكون الحكم على شكل مجموعات للتباعد الشخصي وعدم الإحراج.
بعد الانتهاء من اللعبة التنشيطية يتعرف الأطفال عن حقوقهم من خلال المناقشة والعصف الذهني، ومن ثم يوزع المنشط الأدوات والوسائل المعينة للأطفال ويتركهم يعبرون عن كل ما يجول بخاطرهم دون تدخل من قبل المنشط ومن ثم جمع اللوحات وتعليقها من قبل الأطفال وبمساعدة المنشط.

5- اسم النشاط: رسومات تنشيطية.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: ورق برستول, ورق A4, ورق مقوى، ألوان خشبية وشمعية، أقلام رصاص, ألوان كواش، فرشاة, أقلام لباد وبراية.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة:
1- المتعة والتركيز والانتباه.
2- رسومات تنشيطية من عمل المنشط ودور الطلاب التلوين داخل الحدود.
إجراءات النشاط:
لعبة تنشيطية (بام بوم) حيث يقف الأطفال على شكل حلقة ويقف المنشط في الوسط لشرح اللعبة التي يقوم من خلالها الطفل الواقف وسط المجموعة بالتأشير على أحد الأطفال قائلا "بام" وعلى الطفل المختار أن يقوم بالهبوط إلى أسفل وعلى الأطفال الذين على يمينه وشماله إطلاق أصابعهم عليه هاتفين "بوم"، ويحكم على من يخطئ ثلاث مرات بحكم لا يكون محرجًا، ويكون من اختيار الأطفال مثل أغنية, نكتة أو فزورة، ويختار الطفل من يحكم عليه باختياره رقم من 1 إلى 13 مثلا يختار الرقم 5 يقوم المنشط أو الطفل بالعد العشوائي من أحد المناطق وصولا للعدد (5)، والطفل الخامس يقوم بالحكم على الطفل المخطئ وهكذا مع إعطاء المنشط أفكارا تمويهية للطلاب كالدوران المفاجئ وانتقاء الأطفال مما يعطي اللعبة متعة ورونقا ممتعا، وبعد الانتهاء من اللعبة التنشيطية، يبدأ المنشط برسم رسومات تنشيطية جميلة راسما حدودها وإعطاء الفرصة للأطفال لتلوين تلك

الرسومات وإعطائهم الفرصة لاستنباط الحقوق من الرسومات وكتابتها، وفي النهاية يكوّن الأطفال من الرسومات التي لونوها قصة متكاملة.

6- اسم النشاط: رسومات إبداعية.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: كافة الأدوات التي تلزم الرسم الحر.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التعبير المطلق والتعرف على ميول الأطفال.
إجراءات النشاط:
يتم ترك جميع أدوات الرسم الحر داخل الغرفة وترك الأطفال يختارون أي شيء للرسم من ورق مقوى أو ورق برستول أو ورق A4 وغيرها من أدوات الرسم كالتلوين والكواش وجميع المستلزمات وكل طفل يختار ما يريد فعله.

7- اسم النشـاط: رسومات طباشيرية.
عدد المشاركين: 13 طفلا.
المكان: صالة واسعة.
الوسائل المعينة: طباشير, ورق مقوى, أقلام رصاص, ورق برستول.
الزمن: ساعة.
هدف اللعبة: التلوين والمتعة في التلوين.
إجراءات النشاط:
يرسم الأطفال رسومات حرة على ورق مقوى ويتم تعبئتها بالطباشير الملون يقوم المنشط بعمل لوحات جميلة مبينا حدودها ويقوم الأطفال بتلوين تلك الحدود بالطباشير مما يعطي اللوحات رونقا يدخل السرور والمتعة على الأطفال ويشعرهم بالإنجاز.

The Effectiveness of Summer Games Programme in Decreasing the Manifestations of Aggressive Behavior of Gaza Children

Dr. Hisham A. Ghorab
University College of Applied Sciences
Gaza - Palestine
Dr. Ayman Y. Hejaze
UNRWA
Gaza - Palestine

Abstract:
This study aimed at evaluating the effectiveness of the summer games programme in decreasing the manifestations of the aggressive behavior of children after the war on Gaza. The sample of the study included 75 children as an experimental group. The two researchers designed a measurement instrument for measuring the manifestations of the aggressive behavior of the children. The measurement tool included 30 elements. The summer games programme was applied on the study sample. The experimental method was used to evaluate the effectiveness of the summer games programme. It was found that the percentage of the manifestations of the aggressive behavior was high as it scored 88.52% on the measurement as a whole and this happened before applying the summer games programme. Statistically significant differences were found at the significance level (0.01) between the averages of the students' marks in both the pre- and post- measurements of the aggressive behavior, where the differences were in favor of the post-tests. The average of the pretest application marks was (62.80) with a normative deviation of (5.69) , whereas the mathematical average for the post application marks was (43.68) with a normative deviation of (4.96) . The value of (T) was (15.27) that is higher than the value of the schematic value at the level of (0.01) between the average marks of both the pre- and post- applications in all the items of the measurement instrument.