



Available online at <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/548>

مجلة النشاط البدني الرياضي المجتمع التربوية و الصحة.

Journal of Physical Activity and Sport, Society, Education and Health

مجلة: 02 عدد: 02 السنة 2019 ISSN: 2602-747X, EISSN: 2661-7277



التحليل البنيوي للألعاب التقليدية في الجزائر: لعبة ببشاك (Pitchak) نموذجاً.

سبع بوعبدالله¹، تركي أحمد¹، موسى فريد¹

مخبر النشاط البدني والرياضي، المجتمع، التربية والصحة¹
جامعة حسبية بن بوعلي بالشلف، الجزائر
b.sba@univ-chlef.dz

معلومات متعلقة بالمقال:

تاريخ الاستلام: 2018/04/30
تاريخ القبول: 2019/08/05
تاريخ النشر: 2019/09/15

الملخص

تهدف الدراسة إلى التعرف على لعبة الببشاك التي كانت تمارس بين أواسط أطفال وشباب الأحياء السكنية في الجزائر، وبعد جمع المعلومات من عينة كانت تمارس هذه اللعبة في الستينات والثمانينات والتسعينات عن طريق استمارة التحليل البنيوي لبيار بارلوبا، تحصلنا على مجموعة من صيغ ممارسات اللعبة التي كانت تستخدم نفس الأداة المتمثلة في الببشاك، منها صيغة العد الفردي، صيغة الأهداف عن طريق الدوائر الفردي والجماعي، وفي الأخير صيغة التسديد على المرمى، حيث قام أعضاء فريق الدراسة بتحليل المنطق الداخلي والخارجي لمختلف الصيغ المتحصل عليها.

الكلمات المفتاحية:

التحليل البنيوي
الألعاب التقليدية
لعبة الببشاك

Structural Analysis of Traditional Games in Algeria: Pitchak Model.

SBA Bouabdellah¹, MOUISSI Farid¹, TORKI Ahmed¹

1-Laboratory of Physical Activity and Sport, Society, Education and Health

Hassiba Benbouali university, Chlef, Algeria

b.sba@univ-chlef.dz

ARTICLE INFO

Received: 30/04/2019

Accepted :05/08/2019

Published :15/09/2019

Keywords:

Structural Analysis

Traditional Games

Pitchak game

ABSTRACT

The study aims to identify the game of Pitchak, which was practiced among the children and youth of the neighborhoods in Algeria, After collecting information through the structural analysis form of Pierre parlobas from a sample that was playing this game in the sixties, eighties and nineties, We were get a set of formulas for gameplay practices that used the same tool as the Pitchak, Of which the formula of individual counting, the formula of goals by individual and collective circles, in the end the form of shooting on goal, The members of the study team analyzed the internal and external logic of the different formulas obtained

1- مقدمة:

انهارت الكثير من الايديولوجيات والأفكار بتحولات جذرية في قيمها وتراثها تحت سيطرة الثورات العلمية والتقنية وأدخلتها ضمن عناصر ومكونات الثقافة المعولمة، حيث تناقست قضايا الثقافة الوطنية، والهوية وانحصرت الخصوصيات القومية. ويتجدد الإشكال الثقافي في كل مرة، نتيجة لتصادم الالتزام الغربي بمقتضيات الكونية الناتجة عن مسار توحد البشرية واقتران مصائر أبنائها، من خلال ثورة الإعلام والاتصال المتميز والاندماج في الاقتصاد العالمي. وينعكس الثاني في الإقرار القيمي والمعياري بحق الثقافات في الاختلاف والتمايز وتمائلها من حيث القيمة والمشروعية. إن التنوع الثقافي أمر طبيعي وواقع يشهد على الكثير من الثقافات المتنوعة والتميزة التي يشهدها عالمنا الحالي، وتختلف الجزائر عن المجتمعات الأخرى في تنوعها الثقافي المتبلور من الآلاف السنين، إلا أنها تأثرت بالثقافة الكونية وتبلورت لدى أفرادها مجموعة من الثنائيات متناظرة كالمحلي والعالمي التقليد والتجديد، المحافظة والتحديث، الجمود والتحرر، الرجعية والتقدمية...، ناهيك عن تعرضها لمحاولات الطمس والاستلاب الثقافي التي تعرضت لهما طيلة حقبة الاستعمار.

تتميز كل الشعوب بنوع من الألعاب تحمل في طياتها سلوكيات ثقافية، إنها نتاج لتاريخ، لا تختلف عن الموسيقى والأدب وطرق البناء والملابس وطريقة الغذاء وطرق المرح وأساليب التنزه، إذ تعبر كلها عن تراث مجتمع، كما نعتبرها نتاج يتعلق بأصول اجتماعية لأساليب التصرف والتعامل والتواصل مع الآخرين، والألعاب الحركية والرياضية التقليدية جزء من التراث الثقافي يركز على إشراك الجسم المتمحور حول الفعل الحركي، ويتنوع هذا الأخير بتنوع مختلف الجماعات، فالكثير من هذه الألعاب تطورت وأصبحت عالمية تقام في المحافل الدولية ومنها ما بقيت حبيسة حدود محلية، وهي حاملة لشعار ثقافة كما عبر عليها Pierre Parlebas 2005، كما تعتبر الألعاب مكانا للذاكرة غالبا ما نتغاضى عنها، وهي في الحقيقة غنية بالرموز الموحية، وهذا ما عبر عنه Ulmann إذ يقول: "يجب على الممارس أن يخضع للامتثال المعنوي لأن اللعبة جزء من السلوك الاجتماعي" (Ulmann, 1993).

يمكن لدراسة هذه الألعاب أن تعبر عن الممر التاريخي لطبيعة المجتمع (نفس المرجع السابق)، فالألعاب الحركية قديمة ومرتبطة بتواجد الإنسان عبر العصور، وقد مارستها معظم الشعوب على اختلاف ثقافتهم لما لها من فوائد في حياتهم بشكل مباشر وغير مباشر، حيث مثلت هذه الألعاب دلالات مختلفة عند الشعوب، وتطورت بعدما نظمت لها دورات واحتفالات.

لقد أوصلنا التنميط الثقافي وعولمة الاقتصاد إلى منتج النظرية الشاملة التي عملت على طمس الثقافة المحلية، إلا أنها تعثرت نتيجة للصراع الطاحن مع الخصوصية، حيث سحق النظام العالمي الثقافات المحلية وأصبحت هذه الأخيرة لا تساوي شيئا بالنسبة لكل حيث عملت الرياضة الحديثة على ترسيخ قيم عدة منها (الرجل الحديث، الكوني، العالمي)، فبدون الخصوصية، تصبح المجتمعات تحدد بالموقع الجغرافي لا بالخصوصية الثقافية.

انتقلت الألعاب الرياضية الحديثة من مجالها المحلي الى المجال العالمي وغزت جميع أنحاء العالم انها حاملة ومحولة لثقافة معينة تعمل على إنقاص الثقافة المحلية، واختفت الألعاب القديمة مع ظهور نماذج الألعاب الحديثة نتيجة لتخلي أفراد المجتمع في القرن الماضي على ممارسة الألعاب الرياضية التقليدية لصالح الألعاب الرياضية المؤسسية الجديدة. إن الألعاب الحركية التقليدية ظاهرة ثقافية تشكل الخصائص الأصلية للمجتمع، والاعتراف بنوعية التراث الثقافي يدخل في سياق التنوع الثقافي، حيث تم التعامل مع هذا الموضوع في الكثير من المؤسسات الإقليمية والدولية، ومن بين هذه المؤسسات نجد منظمة اليونسكو التي أخذت على عاتقها حماية وتعزيز هذه الألعاب للتقريب بين الشعوب وتثبيت الشعور بالفخر في الجذور الثقافية للمجتمعات، واعتبرتها جزء من التراث الثقافي غير المادي ووسيلة فعالة لنقل القيم وأكدت على أنها جزء لا يتجزأ من استراتيجيات التنمية الوطنية (سبع ب وآخرون، 2018)

ونتيجة لما سبق ذكره، سنتناول في هذه الدراسة إحدى مكونات هذه الكنوز الثقافية التاريخية وهي لعبة حركية تقليدية مورست في الجزائر منذ عهد بعيد تسمى لعبة البيشاك (Pitchak)، ثم انتقلت إلى جنوب فرنسا في الستينات عن طريق المهاجرين وكذلك عن طريق عودة الفرنسيين إلى بلدهم، وسنحاول تسليط الضوء على أهم خصائص اللعبة ورمزيتها،

انطلاقاً من تحليل بنياتها، وفي تحليلنا سنتناول منطق الداخلي للعبة وهي السمات المميزة للألعاب الحركية التي تتدخل في النتيجة، بالإضافة الى منطق اللعبة الخارجي وهي مجموعة العناصر الخارجية التي تعكس إعادة تأويل المنطق الداخلي للعبة من طرف جماعة اجتماعية معينة، من خلال انسابها، دلالات أو رمزيات معينة .

2-المنطق الداخلي للعبة البيشاك(Pitchak):

يعتبر المنطق الداخلي للعبة بمثابة بطاقة هويتها، وهو يمثل نظام السمات المميزة لوضعية حركية ما والنتائج التي تنتجها في إتمام فعل حركي مناسب، وتندرج ضمنه أربع عناصر:

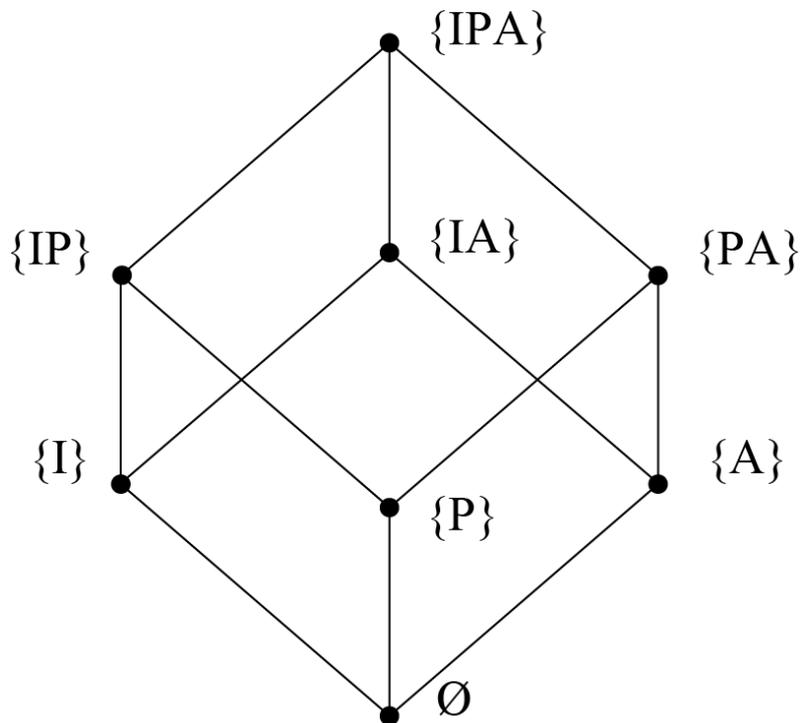
العلاقة مع الفضاء

العلاقة مع الأداة

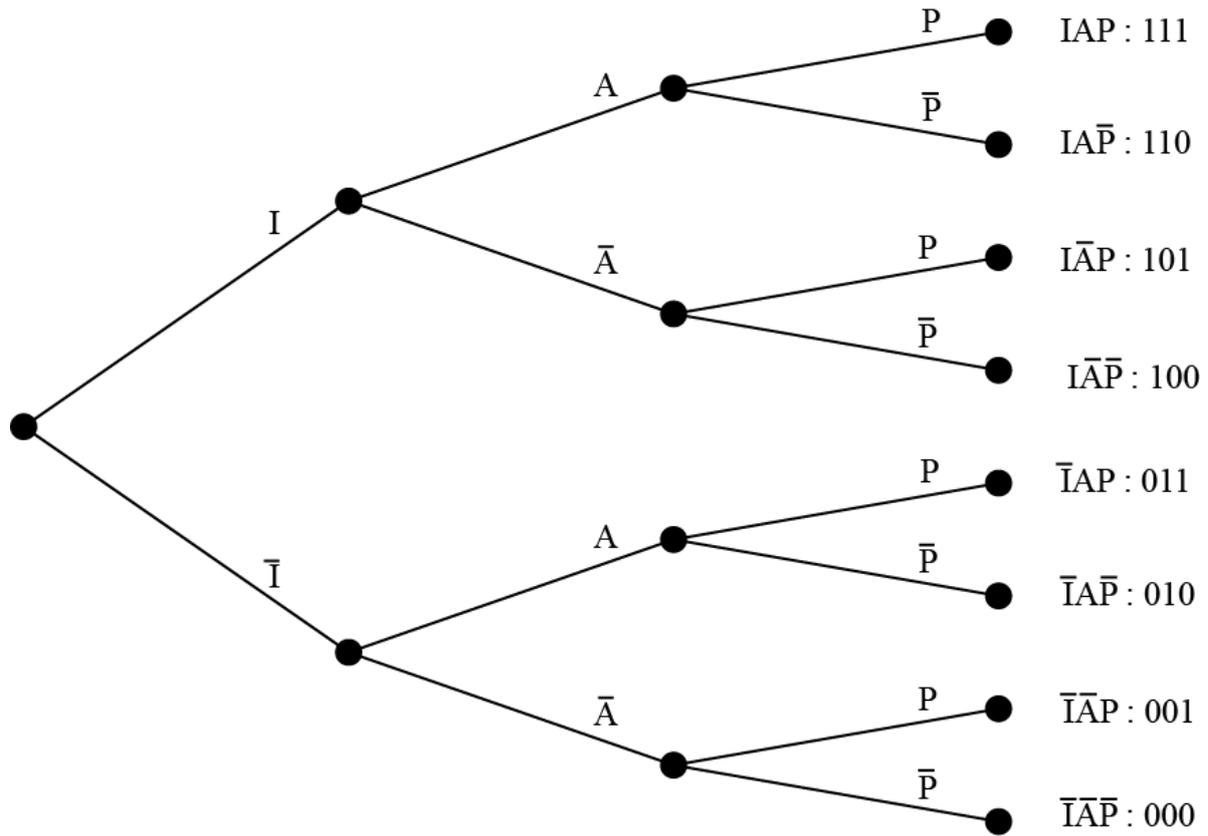
العلاقة مع الآخر (زميل، خصم)

العلاقة مع الزمن.

انطلاقاً من تحليل المنطق الداخلي للعبة البيشاك واستناداً الى تصنيف بيار بارلويو للألعاب يوجد ثمانية ميادين الحركية(انظر الشكل 1)، يمكننا تحديد أربع صيغ تمثل أربعة ألعاب مختلفة باستخدام نفس أداة البيشاك:



الشكل 1 - تصنيف الألعاب الحركية والمكون من مجموع ثمانية أجزاء من المجموعة {IPA} المبنية على أساس علاقة الاحتواء، وقد تم اعتماد هذا المبسط S_3 لأنه يسمح بمقروئية أكبر لمخرجات هذا التصنيف.



الشكل 2 - شجرة التقسيم الثنائي لتصنيف الألعاب الحركية، وهي تمثل وجود أو غياب الخصائص الثلاثة على الترتيب P A I وتجدر الإشارة أن ترتيب تتابع الخصائص هو من باب اصطلاحي، حيث من الممكن استخدام AIP أو (111) أو PAI فما يتغير سوى العرض

الصيغة الأولى:

مسابقة تلعب عن طريق مداعبة الأداة بالجسم ما عدا الذراعين يتم فيها العد الفردي. وهي وضعية نفسية حركية، فالمواجهة تكون بصفة منعزلة، في محيط ثابت، و تكون طبيعة الحركة تشاركية (كل لاعب يلعب لحسابه)، بمعنى غياب الحركية البينية: أين يكون هناك ارتباط بين الأداة وبين اللاعبين خلال انجاز الفعل الحركي، أي غياب التفاعل الحركي الأساسي. ويمكن تصنيفها في الفئة $\{ \emptyset \}$ وتتميز هذه الفئة بالنمطية الحركية والبرمجة الحركية القبلية، وانعدام التشفير السميائي، ويكتسب الأداء بالتدريب المكثف.

الصيغة الثانية:

يتم رسم دائرتين متقابلتين لا يتعدى البعد بينهما أربعة أمتار ولا يقل قطر كل واحدة منهما واحد متر ونصف، حيث يكون التنافس بين اللاعبين عن طريق تمرير الأداة بالقدمين واستخدام أجزاء الجسم ما عدا الذراعين إلى دائرة الخصم، فإذا سقطت الأداة في الدائرة تحتسب نقطة، وإذا تحصل عليها المستقبل بدون أن تسقط على الأرض، يسمح له قانون اللعبة أن يمشي بالأداة عن طريق المداعبة سواء برجل واحدة أو بالإنثين لينتقل إلى دائرة المنافس ويحاول خداعه واسقاط

البشاك داخل دائرة بدون أن يتعدى خطوط الدائرة، ولا يمكن للمنافس الخروج من الدائرة، إلا أنه يستطيع أن يدافع من داخل دائرته، وإذا سقطت الأداة في هذه الحالة في الدائرة يحتسب نقطتين وهكذا ترتفع النقاط حسب عدد التمريرات بين المتنافسين بدون أن تلمس الأداة الأرض، تبدأ رمية اللعب من داخل الدائرة في كل مرة عندما لا يلمسها المنافس، وفي الحالة التي يلمس فيها اللاعب المستقبل الأداة يمكنه إرجاع الأداة من المكان الذي سقطت فيه.

و في هذه الحالة تكون المباراة بالواجهة الثنائية، وهي وضعية اجتماعية حركية تنتمي الأخيرة إلى الفئة {A} ، حيث تكون الواجهة بين متنافسين في محيط ثابت ومحدد، ويغلب على مثل هذه الوضعيات التواصل العكسي (ضد الخصم)، وتتميز بالتفخيخ والتصنع، بغية خداع المنافس، كما تعتمد استراتيجيات التهيو الحركي، وفك تشفير المدلول الحركي لسلكات المنافس العامل الأساسي لإيجاد المخرج والحركات الخاطئة، فيحاول منافس أن يقدم صورة مغالطة لما يفكر فيه (Parlebas,P,p53)

الصيغة الثالثة:

في هذه الحالة الثالثة يتم التنافس بين فريقين يتكون كل فريق من لاعبين، تخضع هذه الحالة لنفس الشروط الحالة السابقة، إلا انه في هذه الحالة يتم التمرير الأداة من داخل الدائرة إلى الشريك الذي بدوره، يمكنه أن يكون في أية جهة من دائرة الخصم ليحاول مخادعة المنافس الموجود داخل الدائرة، كما يمكن للشريكين تمرير الأداة بينهما ومخادعة الخصم لإسقاط الأداة داخل الدائرة. وهي بالتالي وضعية اجتماعية حركية تنتمي الى الفئة {PA} تتميز بالتفاعل الحركي المباشر وغير المباشر.

الصيغة الرابعة:

يتم التنافس بين فردين حيث يرسم الهدف على الحائط يشبه هدف كرة القدم، فيحاول المصاحب للأداة التسديد على المرمى من مكان متفق عليه ويؤدي اللاعب الثاني دور الحارس ثم يتم تبديل الأدوار. وفي هذه الحالة الوضعية ذات طبيعة اجتماعية حركية، وتعتمد مثل هذه الوضعيات على فك شفرات الآخر، حيث تحتل الحيلة والمخادعة دورا مفتاحيا، وهنا يمكننا الحديث عما وراء الاتصال الحركي بالإضافة إلى أهمية التشفير وفك التشفير السيميائي الحركي.

خصائص اللعبة:

-العلاقة مع الفضاء: يحدد الملعب حسب طبيعة الاختيارات المتفق عليها مسبقا، فإذا تم الاتفاق على العد، المتنافسين لا حاجة لهم بمكان محدد، يمكنه تأدية اللعبة في أي مكان مسطح، أما في الاختيار الثاني والثالث يتم رسم دوائر قطر كل دائرة لا يقل عن 1.5م والبعد بينهما لا يزيد عن 04 م، ويشترط أن يكون المكان مسطح نوعا ما، أما في الحالة الرابعة يشترط أن يكون جدار يرسم عليه هدف يشبه هدف لعبة كرة القدم أو اليد.

- مكان الممارسة: تمارس اللعبة في كل مكان، سواء في الريف أو المدينة، في الملاعب أو الشوارع (أماكن مسطحة).

- **العلاقة مع الأداة:** تسمى الأداة بالببشاك، وتصنع من أوراق النباتات أو الأشجار شريطة أن تكون مقاومة لضربات القدمين، عادة تزن أقل من 100غ، كما تصنع من حلقات غرف الهواء الدرجات الهوائية.



الشكلين 3 و4 - أداة الببشاك مصنوعة من نوعين من النباتات

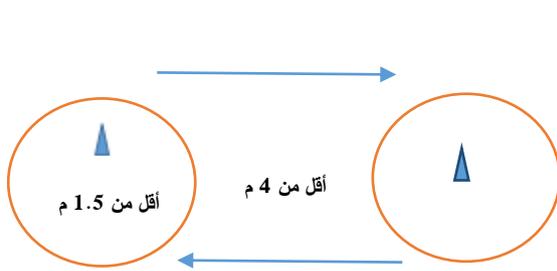


الشكل 5- أداة الببشاك مصنوعة من حلقات غرف الهواء للدرجات الهوائية

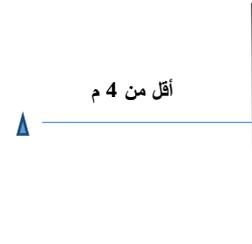
- **العلاقة مع الزمن:** يختلف زمن المنافسة تبعاً للاتفاق بين المتنافسين حيث تنتهي المنافسة عند نهاية العدد المتفق عليه، وفي الحالات الأخرى لا يوجد وقت للمنافسة، يمكن أن تلعب المنافسة بحساب عدد الدرجات ويمكن أن تلعب بال جولات وأكثر الأوقات ممارسة فصل الربيع لتزامن نمو أوراق النباتات والأشجار.
- **وقت الممارسة:** يتم ممارسة هذه اللعبة في كل الأوقات.
- **فصل الممارسة:** يتم ممارسة اللعبة في كل الفصول.

3- المنطق الخارجي للعبة:

- اللباس: لا يوجد زي محدد للباس المتنافسين، يمكن أن يتنافس المتنافسين بلباسهم العادي، أو الرياضي.
- الأصل الاجتماعي للممارسين للعبة: لا يوجد تمييز في الممارسة على أساس الترتيب الاجتماعي أو الفوارق الجنسية (وفيما يتعلق بالجنس، يتم الفصل بين الجنسين ابتداء من سن البلوغ).
- السن: من 06 سنوات فما فوق.
- الحكام: لا يوجد حكام.
- بداية اللعبة: كما ذكرنا سابقا في مبدأ اللعبة تجلب الأداة باليد من الأرض وطريقة اللعب بالرجلية ويمكن للاعب أن يستخدم رأسه أو جسده ويمنع استخدام اليدين في اللعب.
- طريقة اللعب: في حالة العد يتم مداعبة الأداة بالرجلين والرأس وكذلك الجسد ويمنع الاستخدام اليدين، وكذلك في كل الحالات.
- وفي حالة اللعب بالدوائر أو الهدف يتم تمرير الأداة بالقدمين إلى المنافس لتسجيل نقطة إذا سقطت البيشاك داخل الدائرة أو تعدت الهدف في الحالة التمرير على الهدف.



شكل 7- مخطط اللعبة وفق الصيغتين الثانية والثالثة



الشكل 6- مخطط اللعبة وفق الصيغة الرابعة

4- التحليل البنوي لنموذج اللعبة:

نموذج اللعبة:

تجرى اللعبة بين لاعبين أو مجموعة من اللاعبين حسب الاتفاق الأولي، كل منافس له نفس الحقوق والمكانة ونفس الدور، ولهما نفس الشروط المتماثلة بخصائص متماثلة:

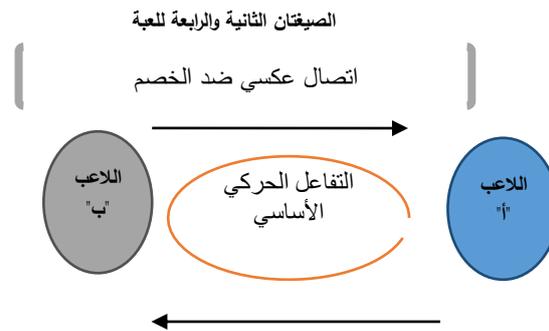
حيث تعتبر الصيغة الأولى للعبة وضعية نفسية حركية، تغيب فيها شبكة التفاعل الحركي لغياب التفاعل الحركي الأساسي، إذ يتعامل المنافس مع الأداة لكي يبدأ العد بأكبر قدر من المداعبة للبيشاك، وهنا تتحول المواجهة الى تنافس بسيط، حيث لا تنحصر علاقة المواجهة في الأفعال الحركية، وإنما تصبح علاقة مقارنة وترتيب، تأخذ بعين الاعتبار النقاط والنتائج حسب الأداءات المحققة، في حين أن في الصيغتين الثانية والثالثة والرابعة تكون المنافسة ضمن وضعيات حركية سوسيو

إجتماعية تعكس تواصل حركي معاكس بين المتنافسين، وفي الصيغة الرابعة للعبة يتم حساب التسديدات الناجحة كما يتم تبديل الأدوار ويظهر في كل حالات التضاد ضد المنافس، أين تتعارض مصالحهما تماما، ما يفوز به الأول يخسره الثاني، حيث ينطبق عليه المصطلح التقني لنظرية الألعاب حسب بيار بارلوبا في كتاب مصطلحات البراكسيولوجيا الحركية (Parlebas.P ,1999)



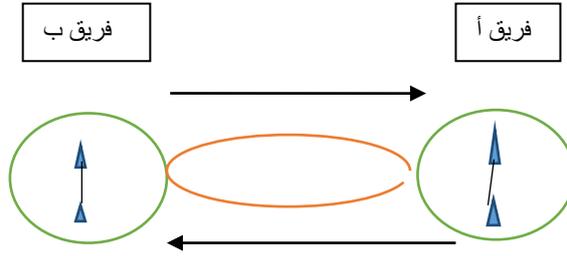
الشكل 7- يمثل شبكة التنافس للعبة حيث يغيب الاتصال الحركي بين المتنافسين.

تتضوي الصيغة الثانية والرابعة للعبة تحت بنية التضاد بين متنافسين، حيث يحاول أحد المنافس الهجوم كما يحاول الشخص المقابل الدفاع عن منطقته.



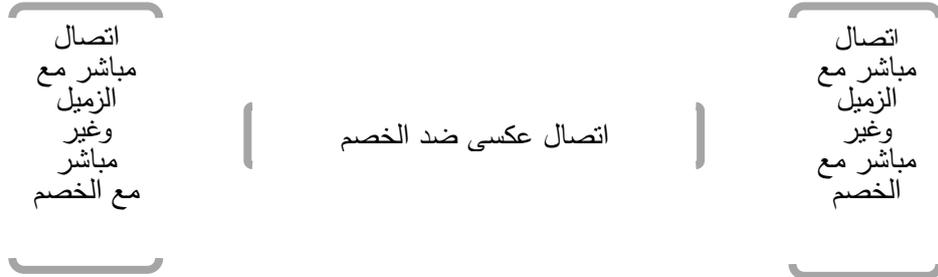
الشكل 8- يمثل شبكة الاتصال الحركي العكسي بين المتنافسين

الصيغة الثالثة للعبة



الشكل 9- يمثل منحنى شبكة الاتصال الحركي

يكون تفاعل ايجابي داخل اللعبة من خلال عمليات الاتصال الحركي المباشر والعكسي.



نظام الأدوار الاجتماعية الحركية:

تغير الأدوار في الصيغة الثانية من لعبة البيشاك

الدور	العلاقة مع الأخر	العلاقة مع الوقت	العلاقة مع المساحة	العلاقة مع الأداة
اللاعب المرسل	يحاول اللاعب المرسل أن يمرر الأداة في الوهلة الأولى إلى المدافع الموجود في الدائرة	يحاول اللاعب أن يسجل أكبر عدد ممكن من النقاط	لا يمكن له الخروج من دائرته.	استخدام البيشاك بإتباع قواعد اللعب ومحاوله اسقاطها في دائرة المنافس
اللاعب المدافع	يحاول اللاعب المدافع أن يدافع، عن الدائرة	يمنع خصمه من تسجيل النقاط ويحاول ان يسجل نقاط ضد منافسه	يتحرك في المساحة المحددة للعب (مساحة الدفاع تتمثل في الدائرة).	يحاول منع الأداة من السقوط داخل الدائرة

تغير الأدوار في الصيغة الثالثة من لعبة البيشاك

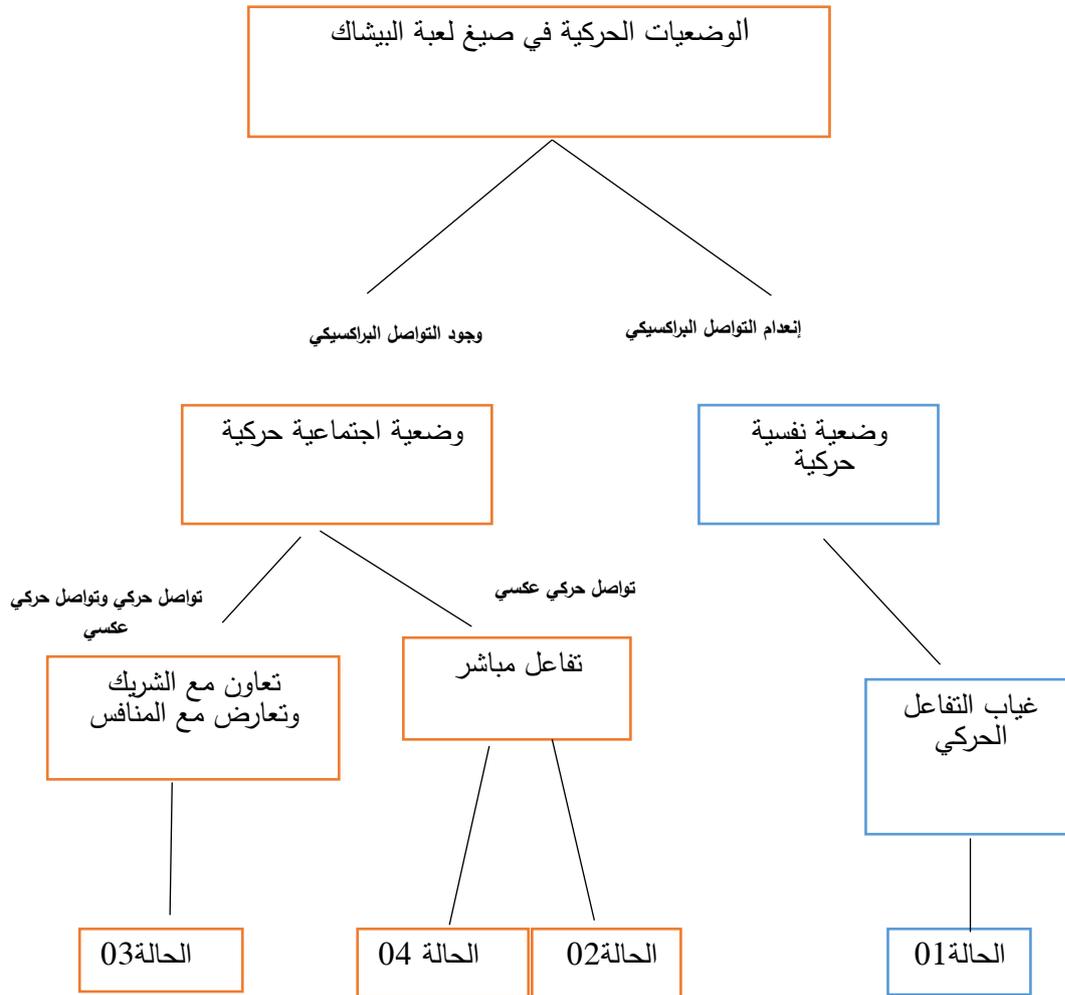
الدور	العلاقة مع الآخر	العلاقة مع الوقت	العلاقة مع المساحة	العلاقة مع الأداة
اللاعب المرسل	يمر الأداة الى لاعب الميدان الذي بدوره إما تبادل التمريرات بينه وبين المرسل أو محاولة مباغته الخصم داخل الدائرة لتسجيل.	تسجيل أكبر عدد من النقاط	يمكن له الخروج من دائرته لتبادل التمريرات مع زميله لاعب الميدان لمباغته اللاعب المدافع.	استخدام البيشاك بإتباع قواعد اللعب ومحاولة إسقاطها في دائرة المنافس
لاعب الميدان	يحاول اللاعب مباغته الخصم مباشرة أو تبادل التمريرات مع اللاعب المرسل من أجل التسجيل	يحاول اللاعب أن يسجل أكبر عدد ممكن من النقاط	يجب إسقاط الأداة (بيشاك) داخل الدائرة	استخدام البيشاك بإتباع قواعد اللعب ومحاولة إسقاطها في دائرة المنافس
اللاعب المدافع	يحاول اللاعب المدافع أن يدافع، عن الدائرة	يمنع خصمه من تسجيل النقاط ويحاول ان يسجل نقاط ضد منافسه	يتحرك في المساحة المحددة للعب (مساحة الدفاع تتمثل في الدائرة)	يحاول منع الأداة من السقوط داخل الدائرة

نظام تغير الأدوار:

في الصيغة الثالثة يمكن ان يبقى لاعبين متضادين الكل في دائرته وواحد منهما يمرر البيشاك إلى شريكه الذي بدوره ينتقل بالأداة عن طريق المداعبة من أجل محاولة إسقاطها في دائرة الخصم، وفي هذه الحالة يوجد تفاعل لثلاثة لاعبين.

الدور	المرسل	لاعب الميدان	المدافع	المجموع
المرسل	0	1	1	2
لاعب الميدان	1	0	1	2
المدافع	1	1	0	2
المجموع	2	2	2	6

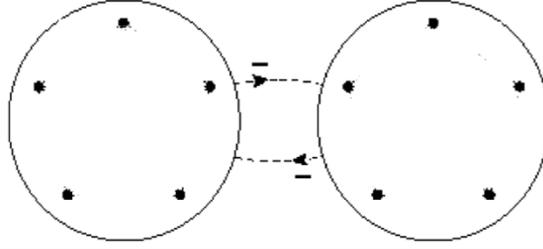
يمثل الجدول تغير الأدوار السوسيو اجتماعية في الحالة الثالثة



الشكل رقم (09) يمثل مختلف الوضعيات الحركية حسب أشكال صيغ لعبة البيشاك

شبكة تفاعلات التسجيل:

وهو مخطط بياني للعبة الحركية ويمثل مجموع تفاعلات التسجيل والتعاون و / أو التضاد المفروض بين كل اللاعبين، والتي تحددها قوانين اللعبة. من خلال تحليل المنطق الداخلي لأشكال اللعب الأربعة المذكورة آنفا يبين غياب تفاعل التسجيل في الصيغة الأولى للعب، بينما تقتصر الصيغ المتبقية للعب على تفاعل التسجيل المبني على علاقة التضاد كما هو مبين في الشكل أسفله.



..... تفاعلات التسجيل بين الخصمين وهي شبكة تضاد حصري

الشكل 10- يمثل شبكة تفاعلات التسجيل في لعبة البيشاك

خاتمة:

لقد سمح التحليل البنيوي للعبة البيشاك بتحديد أشكال للعبة تختلف اختلافا جوهريا، فالبرغم من استخدام الأداة نفسها إلا أن التباين في خصائص المنطق الداخلي كانت واضحة جدا، فاللعبة يمكن أن تكون بصيغة وضعية نفسية حركية كما يمكنها أن تكون بصيغة وضعية اجتماعية حركية، وتتنوع كذلك في العلاقة مع الفضاء، وهذه المعطيات ليست سطحية وإنما تحمل أبعادا ذات دلالات تربوية هامة كالتعاون والتضامن والمسؤولية والحس الجماعي والعلاقة مع البيئة والطبيعة، وهذا ما يؤكد مرة أخرى بالغمى القيمي والتربوي للألعاب التقليدية التي لاتزال للأسف الشديدة مستبعدة عن زوايا المدرسة الجزائرية، مقابل الأنشطة الرياضية التي تستهدف الجوانب المهارية البدنية التنافسية عند طفل، نسعى أن تتغير نظرتنا من حركته الى شخصيته المتحركة.

المراجع:

- 1- أبو قاسم سعد الله، التاريخ الثقافي، الجزء الأول، ط 1، دار الغرب الإسلامي، بيروت، 1998.
- 2- القانون رقم 98-04 المؤرخ في 15/06/1998 المتعلق بحماية التراث الثقافي الجزائري.
- 3- سبع بوعبدالله وآخرون، التحليل الثقافي والبنيوي للألعاب التقليدية: لعبة المبارزة بالعصا (المطرق) نموذجا، مجلة النشاط البدني والرياضي، المجتمع، التربية الصحة، المجلد 2 العدد 02، صص 35-47، 2019.
- 4-DURING .B.Des sports aux jeux, repères et documents en histoires des pratiques activités physiques, Paris, Vigot, 1984.
- 4-Lagardera, F. (1994). La praxiología como nueva disciplina aplicada al estudio del deporte. Educación Física, 55. pp. 21-30.
- 5- Parlebas, P ,(1999). Jeux,Sports et Societé.Lexique de praxéologie motrices, INSEP.
- 6-Parlebas, P. (2005) « El joc, emblema d'una cultura » in ENCICLOPEDIA -CATALANA « Jocs i Esports tradicionals », Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volume 3 Barcelone: Enciclopèdia Catalana; P. 13-20.
- 7-Ulmann Jacques,(1993.) Corps et civilisation, Education physique, médecine, sport, Paris,