ملاحظات حول الألعاب التراثية بالبلاد التونسية

حمد غضباني . محافظ تراث

المعهد الوطني للتراث / تونس

مقدمة:

بدأ البحث في موضوع الألعاب التراثية بالبلاد التونسية على يد بعض الاثنوغرافيين والفلكلوريين الأجانب منذ ثلاثينيات وأربعينيات القرن الماضي[1]. ومنذ أكثر من عقدين من الزمن شرع بعض الباحثين التونسيين من اختصاصات مختلفة في القيام ببعض الأبحاث والدراسات في هذا الموضوع[2]، إلى جانب تنظيم بعض التظاهرات والملتقيات في الغرض[3]. ولعلّ أهم ثغرة في هذا المجال هو أنّ تلك المحاولات ظلّت مجرّد محاولات تقودها إرادات فردية، ولم تتمأسس حتى تصل إلى حدّ إنجاز جرد شامل للألعاب التراثية، فضلا عن هدف صون تلك الألعاب وفق مقتضيات صون التراث الثقافي غير المادّي ودمجها في منظومة التنمية المستديمة.

تعريف اللعب:

يعتبر اللّعب نشاطا أساسيّا في حياة الطفل وكلّما تقدّم الانسان في السّنّ وازدادت أعباؤه والتزاماته تقلّصت مساحة اللّعب لديه. وتُمارس الألعاب عادة في أوقات الفراغ والرّاحة وفي بعض المناسبات الخاصّة. ومثلما أنّ لكلّ مجتمع ألعابه الخاصّة، فإنّ هناك ألعاب تشترك فيها عدّة مجتمعات، مع وجود بعض الإختلاف في جزئيات وتفاصيل معيّنة مستمدّة من الخصوصيّة الثقافيّة لكلّ مجتمع والتي تخضع في جانب منها لمؤثّرات البيئة الطبيعيّة.

وتُجمِع مختلف الدّراسات على أنّ النّشاط اللّعبي هو نشاط حرّ وإراديّ يمارسه الإنسان بعيدا عن الإكراه والإرغام، وكذلك بمعزل عن أي فائدة أو نفع مادي[4]– الشّيء الذي يميّزه عن العمل–، وله بُعدين، ذهني وحركي/عضلي، ولكنّه يختلف في درجة الإعتماد على هذا الجانب أو ذاك حسب طبيعة كلّ لعبة. وكلّ لعبة هي "منظومة من القواعد" (système de règles)، بحيث كلّما طرأ اختلاف على هذه المنظومة اختلفت معه اللّعبة، وإن كانت هذه القواعد مرتجلة وحينيّة – وذلك بالنسبة لما يسمّيه البعض "أشباه الألعاب" (quasi-jeux)– فهي التي تحدّد هيئة (physionomie) اللّعبة[5]. وتتوزّع الألعاب حسب الفئات العمريّة والجنسيّة وحسب الزّمان والمكان. وغايات اللّعب الأساسية هي التّسلية والتّرفيه والمتعة الحسيّة، ويرى (مارسيل موس) أنّ له كذلك جوانب جماليّة بنسبة معيّنة[6]. ويرى بعض الباحثين في اللّعب رمزا للصراع: صراع ضدّ الموت (الألعاب الجنائزية) وضدّ الطبيعة (الألعاب الفلاحية) وضدّ القوى العدوانية (الألعاب الحربية) وضدّ الانسان ذاته (ضدّ خوفه وضعفه وشكوكه ...)، وحتّى في ألعاب التّسلية الخالصة يوجد فيها إشارات النصر، على الأقل من ناحية الفائز فيها[7]. ونفس هذه الخصوصيّة يشير إليها (ج. هيزينغا)، حيث يرى أنّ اللّعب يبدو من خلال وظائفه وكأنّه "صراع من أجل شيء ما أو تمثيل لشيء ما" (une lutte pour quelque chose ou une représentation de quelque chose)[8]. واللّعب من وجهة نظر التّحليل النّفسي هو عبارة عن تحويل لطاقة نفسانية، يقع تبادلها بين اللاّعبين، أو عن طريق بثّ الحياة في الأشياء (أدوات اللّعب)[9]. وللّعب وظائف مختلفة ومتداخلة، وهي تتمثّل عموما في الترفيه والتسلية والتعليم وتنشيط القدرات الذّهنيّة، كما يقوم أيضا بوظيفة صحيّة من خلال النّشاط العضلي وبوظيفة بسيكولوجيّة وسوسيولوجيّة تُسْهم في خلق توازن نفسيّ وتُمكّن الفرد من ربط علاقات مع محيطه الاجتماعي.

تأثّر النّشاط اللّعبي بالتّطوّرات التّكنولوجيّة:

يعرف المجتمع التونسي – كغيره من المجتمعات في العالم– تنامي حالات الفراغ الرّوحي وفقدان المرجع الذي على ضوءه يُموقع الفرد ذاته في علاقته بنفسه وبالآخر، جراء انتشار القيم الاستهلاكيّة والإستعمال المكثّف لوسائل الإتّصال والتكنولوجيات التي أثّرت على مختلف تفاصيل حياته، ومن بينها نشاط اللّعب. وقد دفع ذلك الطّفل و/أو الشّابّ إلى الإقبال النّهم على الألعاب الرقميّة مثل "البلايستيشن" و"الإكس بوكس" و"النينتندو"...الخ[10]، وهي ألعاب ساهمت في خلق قطيعة بينه وبين ثقافة مجتمعه وعمّقت وعيه بفرديّته وانبتاته، ومن خلالها وفدت سلوكيّات ثقافيّة واجتماعيّة خطيرة تهدّد هويّة المجتمع[11]. ويؤكّد خبراء علم النفس أنّ الانغماس المفرط في هذه الألعاب يصيب الطّفل بالعزلة وغيرها من الانعكاسات السلبيّة على نفسيّته نظرا لفقدان التّفاعل بينه وبين بيئته الثقافيّة والاجتماعيّة. وفي مقابل ذلك، تساهم الألعاب التراثية في تشرّب ثقافة المجتمع وبناء علاقات اجتماعيّة سويّة بين الطّفل ومحيطه الإجتماعي فضلا عن تحقيق غرض التّسلية والتّرفيه والتّوازن النّفسي. هذا وقد أدّى شيوع الألعاب الرقميّة إلى دخول الألعاب التراثية في تحدّيات ورهانات صعبة، وجعلتها تلِج شيئا فشيئا دائرة الإهمال والنّسيان واندثر بعضها حتى أنّنا نكاد لا نسمع عنها شيئا سوى ما يَرِد على ألسنة كبار السّنّ.

وأمام هذه الوضعية، وجب على الباحثين والمختصّين في التّراث والمشرفين على قطاعيْ الثقافة والتربية والتعليم، العمل على إعادة الإعتبار إلى الألعاب التراثية، وهو ما يُعدّ مساهمة مباشرة في تأصيل المرجعيّات الثّقافيّة والحضاريّة للمجتمع وتكريسا لعملية التحرّر من الهيمنة الثقافيّة.

من أجل تأسيس مكنز (Thésaurus) للألعاب التراثية:

تستلزم المحافظة على التّراث بصفة عامّة والألعاب التراثية بصفة خاصّة الجَرْدَ والتّوثيقَ اللذين يمثّلان الأساس في كلّ عمليّة تثمين واستثمار أو بحث بالنّسبة للمخزون التّراثي، إذ المحافظة على الهويّة وتعميق الوعي بها يستدعي ضرورة التّعرّف على مختلف مكوّناتها أوّلا.

وبخصوص الألعاب التراثية فإنّ الحلّ، بتقديرنا، يكمن في تشكيل فرق بحث تأخذ على عاتقها القيام بعمليّات جرد منهجيّ شاملة لها في مختلف جهات البلاد ورقمنة (l'informatisation) جذاذات ذلك الجرد[12]. ونسجّل في هذا السّياق أنّ الكثير من الألعاب التّراثية دخلت في غياهب النّسيان، وهو ما يُعدّ خسارة كبيرة لهذا الرّصيد التّراثي والثّقافي.

ومن هذا المنطلق تأتي أهمية تأسيس مكنز للألعاب التراثية، يكون عبارة عن بنك معلومات حول هذه الألعاب، ويشتمل على مختلف الجوانب الوصفيّة الخاصّة بها، مع توخّي الدّقّة في ذلك، بالإضافة إلى قابليته للتّحيين والإثراء. وهو ما يمثّل مادّة ثمينة، تبرز خارطة توزّع تلك الألعاب وتسمح للمهتمّين بالظّاهرة اللّعبيّة، من مختلف الإختصاصات العلميّة، بمقاربتها في بُعدها الشّمولي والتّفصيلي بأكبر قدر ممكن من الموضوعيّة. ويُسْهِم مكنز الألعاب التراثية، إلى جانب ما يتضمّنه من تثمين للتّراث الثّقافي غير المادّي، في بناء جسور التّواصل بين الثّقافات والشّعوب، خاصّة وأنّ الكثير من الألعاب تمثّل قاسما مشتركا بين عديد الشّعوب بالإضافة إلى البُعد السّلمي للنّشاط اللّعبي، الشّيء الذي يعزّز نشر ثقافة السّلم والأمن في العالم والنأي عن نزعات الخلاف والصّراع.

تصنيف الألعاب:

رغم أنّ التّوزيع النّسقي "يحجب المقوّمات الثريّة والمتعدّدة – على مستوى الدّلالة والدّور الإجتماعي والتّرفيهي – التي تنطوي عليها الألعاب"[13]، إلاّ أنّ كلّ الباحثين في مجال الألعاب، وخاصّة منها تلك التي تنتمي إلى قسم الألعاب التّقليديّة/التراثية، يحضر لديهم هاجس التّصنيف. ونظرا لتعقّد وتشعّب النّشاط اللّعبي فهو يطرح جدلا كبيرا بين الباحثين والمختصّين في هذا المجال[14]. ومن بين الآراء المقدّمة في هذا الشأن بالنّسبة للألعاب التراثية في الوطن العربي، نذكر على سبيل المثال، اقتراح الأستاذ عبد الرحمان أيوب، الذي يصنّفها إلى ستّة فئات (catégories)[15]: الألعاب الطقوسيّة (les jeux rituels)، ألعاب الذّكاء/الألعاب الذهنيّة (les jeux d'intelligence)، ألعاب الدقّة والتّصويب/القذف (les jeux de précision et d'adresse)، ألعاب المباراة/الاختبارات البدنيّة (les

(jeux de compétition)، ألعاب تقوم على الإبداع/الإختراع (les jeux de création)[16]، ألعاب تقوم على الحظّ/الصّدفة (les jeux de hasard). ويعتمد الباحث قيس مرزوق الورياشي على السّمات الشكلية المشتركة للألعاب كعنصر للتصنيف[17]، وقد قام بتطبيق ذلك على الألعاب الشعبية في شمال المغرب وجنوب إسبانيا. وفضلا عن صعوبة اعتماد هذا التّصنيف للألعاب التراثية بشكل عام، فهو بدوره لا يخلو من ثغرات حتى بخصوص النّماذج اللّعبية التي استعرضها. فـ"التّسلية والرّهان" اللذين يمثّلان صفتان وثيقتيْ الإرتباط باللّعب عامّة يصعب جعلهما عنوانا لصنف مستقلّ بذاته ضمن قسم ألعاب الرّاشدين، وكذلك الأمر بالنسبة لما يسمّيه "ألعاب خاضعة لقواعد معيّنة"، إذ أنّه مثلما ذكرنا سابقا أنّ لكل لعبة قاعدة يجب التقيّد بها، هذا إلى جانب سمات بعض الألعاب التي يشترك فيها الأطفال والرّاشدين على حدّ سواء مثل ألعاب الأيادي أو ألعاب المصارعة أو الألعاب الرياضيّة.

ومهما يكن من أمر وجاهة مقترحات التّصنيف آنفة الذّكر أو غيرها من المحاولات، فإنّ عمليّة التّصنيف تستوجب النّأي عن التّعاطي مع النّشاط اللّعبي بطريقة جافّة لا تراعي تشعّبه وثراءه. ومع ذلك فهي تبقى دائما موسومة بسِمة الإجرائية ويظلّ التّصنيف المنهجي المكتمل الشّروط غاية يعسر إدراكها. فمثلا اللّعبة التي نضعها في خانة الألعاب الذّهنيّة تحتوي كذلك على عنصر الحركة – التي بدورها تختلف درجة الإعتماد عليها وطبيعتها من لعبة إلى أخرى– كما يمكن أن تضمّ عناصر أخرى كالإختبار البدني والإختراع/الإبداع وغيره أو أن ترتبط بممارسة طقسيّة أو احتفاليّة. ولكي يكون تصنيف الألعاب التراثية على أساس منهجيّ، بأكبر قدر ممكن، يجب الإحاطة بمجمل الممارسة اللّعبية من مختلف جوانبها والأخذ بعين الاعتبار المسائل والجزئيات الفرعيّة في ذلك. وما يشترط في التّصنيف عامّة هو أن يستنفد كلّ التصوّرات الكليّة التي يشتمل عليها التّصوّر، وأن تكون المشابهات بين موضوعات الصّنف الواحد أكثر ممّا يكون بينها وبين موضوعات تنتسب إلى صنف آخر، وأن يكون الأساس الذي انبنى عليه التّصنيف واحد خلال عملية التّصنيف برمّتها. وبعبارة أخرى أن تُؤخذ السّمات الجوهريّة لكلّ لعبة كأساس لتصنيفها، هذا مع العلم بأنّ الكثير من الألعاب يمكن أن توضع ضمن أكثر من صنف واحد، نظرا لكونها من النادر أن تكون "صرفة/خالصة".

وبشكل عام، لا يمكن تصنيف الألعاب التراثية – بالنّسبة للبلاد التونسية أو غيرها– ما لم يقع إنجاز مسح شامل لها في كامل جهات القطر، مع الأخذ بعين الإعتبار عنصر **التّواقت** (synchronie). وذلك لكون "تحديد المعطى التّراثي في **التّواقت**، أي زمن المعاينة الميدانيّة (وهو زمن محدّد في سياق مكاني وحدثي محدّد) تسمح لاحقا بمقارنته بغيره من المعطيات التّراثية المماثلة والتي تحتضنها، في التّواقت نفسه، مجالات أخرى (على مستوى بلد واحد أو عدّة بلدان)"[18]. هذا دون إغفال مسألة التّعاقب (diachronie)، أو ما يسمّيه عبد الرحمان أيوب "منهج الإستقراء التّحليلي التّعاقبي (التّعاقب الزّمني)"[19]، أي تتبّع وتقصّي مسار اللّعبة عبر الزّمن، وذلك عن طريق "سبر الذّاكرة"[20] واستجواب مختلف الوسائط التي تحيل عليها مهما كانت طبيعة المحمل – سواء كان أرشيف مصوّر أو مكتوب أو صوتي أو مرسوم أو منحوت...الخ–.

البحث الميدانيّ والجرد المنهجي للألعاب:

ككلّ بحث ميدانيّ اثنوغرافي، يُعتمد في جرد الألعاب التراثية على تقنيات **الملاحظة** و**الملاحظة بالمشاركة**، بالإضافة إلى إجراء **إستجواب** لمجمل فئات المجتمع (الفئات العمرية والجنسيّة والاجتماعيّة) محلّ الدّرس وخاصة لـ"لكنوز البشرية الحية"[21]، إن وُجدت، ولحملة الذاكرة الجماعيّة بصفة عامّة. ومن شأن **الإستجواب** إعطاء معلومات إضافيّة ضروريّة حول بعض جوانب الألعاب، علاوة على ما يتيحه من إمكانيات للتعرّف على ألعاب أخرى، نظرا لأنّ النّشاط اللّعبي منثور في الزّمان والمكان بحيث يصعب على من يقتصر على تقنية **الملاحظة** أن يُلمّ به. هذا إلى جانب القيام بتقصّي تاريخ المعطى التّراثي (اللّعبة) عن طريق "سبر ذاكرة" كبار السّن، وذلك عبر استدراج وتحفيز الذّاكرة لكي تُلقِي بما تختزنه حوله بواسطة "التّمثّل الشّفوي" والأداء الحركي (إن كان ذلك مُتيسّرا).

ولجرد وتوثيق الألعاب التراثية، نقترح الجذاذة التالية، لضبط مختلف العناصر الضروريّة لمعرفة اللّعبة والإحاطة بها:

جذاذة جرد الألعاب التراثية

- منطقة البحث:
- اسم اللّعبة: (إذا ما توفّرت معلومات حول إسم/ أسماء اللّعبة في منطقة/مناطق أخرى غير التي يجري فيها البحث يجب الإشارة إليها)
- الأداء: (ألعاب ذهنيّة أو حركيّة أو شفويّة أو مزيج من هذه وتلك، ألعاب فرجوية/ جماهيرية وأخرى غير فرجوية، هل تقوم على الحظّ أم لا؟ وهل تتّطلب دقّة ومهارة أم لا؟ وهل تقوم على التّمثيل؟)
- عدد اللاّعبين: (لعبة جماعيّة أو زُمريّة أو فرديّة)
- الجنس: (إناث أو ذكور أو مختلطة)
- الفئة العمرية: (أطفال أو شباب أو كهول أو شيوخ)
- زيّ اللّعب: (وصفه إن وُجِد)
- زمن/توقيت اللّعب: (هل اللّعبة نهاريّة أو ليليّة أو في كلاهما؟)
- مدّة اللّعب: (التّوقيت الزّمني الذي تستغرقه اللّعبة)
- المناسبة: (الأيام العادية، احتفالات، طقوس عبور، طقوس دينيّة، ...الخ)
- المجال الطبيعي للّعبة: (مدينة/ ريف/ قرية، سهل/ جبل/ صحراء/ ساحل...)
- مكان اللّعب: (ساحة عامة، وسط البيت، في غرفة، ملعب خاص باللّعبة...)
- المكوّنات والأدوات: (هل هي مواد خام أو مُحوَّرة؟ وإذا كانت مُحوَّرة كيف تُصنع؟ ومن طرف من؟ وما هو شكلها وقياساتها...الخ)
- قواعد اللّعبة: (قواعد ممارسة اللّعبة وطريقة/طرق الفوز)
- اللّعبة في الماضي: (وصف اللّعبة كما كانت تُلعب في القديم والإشارة إلى مختلف التحوّلات التي طرأت عليها)
- المادة التوثيقية: (رسوم توضيحية، صور فتوغرافية، تسجيلات صوتية، أفلام مصورة ... الخ)
- أهداف اللعبة: (الأهداف النفسيّة والثّقافيّة الإجتماعيّة والتربويّة والبيداغوجيّة)
- ثبت الألفاظ المحلية: (قائمة لشرح المفردات المحلية المعتمدة)
- بيبليوغرافيا: (المراجع والوثائق [صور، أفلام، تسجيلات صوتية...] التي تناولت هذه اللّعبة أو أشارت إليها سواء كان ذلك في نفس الميدان [المنطقة الجغرافية] الذي أنجز فيه البحث أو في مناطق وجهات أخرى)
- اسم الباحث وتاريخ إجراء البحث:

يُعتبر تأسيس مكنز للألعاب التراثية خطوة هامّة في برنامج حماية عناصر التّراث الثّقافي غير المادّي، مثلما نصّت على ذلك **اتفاقية اليونسكو لحماية التّراث الثّقافي غير المادّي**[22]، والتي أشارت إلى أنّ ضمان استدامة هذا "الوجه" من التّراث[23] يمرّ حتما عبر تحديده وتوثيقه وإجراء البحوث بشأنه وحمايته والمحافظة عليه وإحيائه ونقله إلى اللاّحق من الأجيال. ويمثّل هذا المكنز أداة عمليّة لإبراز الخصوصيّات الثّقافيّة للمجموعات المشاركة فيه وكذلك المشترك الثّقافي الإنساني ويفتح آفاقا واسعة للحوار والتّموقع في مسار المساهمة في الفعل الحضاري الإنساني بصفة عامة وخطوة من بين عديد الخطوات الواجب قطعها والهادفة إلى تقارب مستديم بين الشعوب.

وإلى جانب مكنز الألعاب التراثية لا بدّ من توفّر آليات أخرى لتعزيز مشروع صون الألعاب التراثية بالبلاد التونسية والتعريف بها، من ذلك:

- سنّ قوانين ووضع تراتيب إداريّة لصون التّراث الثّقافي غير المادّي.
- تشكيل فرق عمل من الباحثين المختصين للقيام بعمليات مسح (prospection) وجرد شاملة لكلّ الألعاب الموجودة في مختلف جهات القطر.
- توثيق ورقمنة الألعاب التي يتمّ جردها ووضعها في المكنز المقرّر تأسيسه ضمن شبكة تفاعليّة افتراضيّة.
- تثمين الألعاب التّقليدية وإدراجها ضمن البرامج التّعليميّة الرسميّة لدى الأقسام التحضيرية والإعداديّة والثانويّة ونشرها عن طريق وسائل الإعلام والوسائط الإعلامية (CD وDVD وغيرها من المحامل الرقمية) والشّبكات التّفاعليّة.
- تشجيع الطّلبة والباحثين في التّراث على التوجّه لدراسة الألعاب التّقليديّة.

- إدراج الألعاب التّقليديّة ضمن البرامج الرسميّة في المؤسّسات التّربويّة والتّعليميّة.
- إقامة تظاهرات دوريّة للألعاب التّقليديّة لتثمينها ونقلها من جيل إلى آخر.

الهوامش:

1. . نذكر منهم على سبيل المثال:

- Crosse (E.), « Les jeux de la rue de Mateur », **IBLA**, VII, 1944, pp. 303-328.
- Dupuy (A.), «Les jeux des enfants tunisiens » », **Outremer**, V, 1933, pp. 308-319.
- Quemeneur (J.), « Le jeu de Kharbaga », **IBLA**, n°27, 1944, pp. 463-471.

2. نذكر على سبيل المثال:

- بوزيد (عز الدين)، **ألعاب من الذاكرة التونسية**، [د.ن.]، تونس، 1995.
- الزربي (محمد بن عامر)، **اللعب والألعاب**، المنظمة الوطنية للطفولة، تونس، 1998.
- الجليدي (عبد القادر)، "التراث الشعبي، التوظيف والهوية واللعبة الشعبية: الريف التونسي نموذجا"، **ندوة التراث الشعبي العربي: وحدة الأصل والهدف**، وزارة التعليم العالي- المجلس الأعلى لرعاية الفنون والآداب والعلوم الاجتماعية، دمشق من 14 إلى 16 مارس 2005، وزارة التعليم العالي، دمشق، [د.ت.]، ص ص19-96.
- البياوي (نور الدين)، **الألعاب الشعبية التقليدية بالريف**، دار سحر، تونس، 2008.

هذا إلى جانب الدراسات والبحوث والندوات التي أنجزها أو أشرف عليها الأستاذ عبد الرحمان أيوب، ونذكر منها:

- Ayoub (Abderrahman), « Jmal limlaya : un jeu de Dhehiba (Sud tunisien) », **Cahiers des Arts et Traditions Populaires** (Revue dsu centre des atrs et traditions populaires à Tunis), n°10, 1990, pp. 187- 194.
- Ayoub (Abderrahman), « 100 jeux traditionnels du sud de la Tunisie »,in Abderrahman Ayoub (Dir.), **Jeu et sports en méditerranée, Actes du colloque de carthage 7-8-9 nov.1989**, éd. Alif, Tunis, 1991, pp. 13-54.
- أيوب (عبد الرحمان)، "من الألعاب التقليدية بالجنوب التونسي"، **دراسات مسرحية**، العدد 4-5، 1995، ص ص41 - 63.

3. نذكر على سبيل الذكر لا الحصر: ملتقى قرطاج حول **اللعب والرياضات في البحر الأبيض المتوسط** (قرطاج من 7 إلى 9 نوفمبر 1989) و**الملتقى الأورومتوسطي للألعاب التراثية** والذي انعقد في ثلاث دورات متتالية (الدورة الأولى إلتأمت من 19 إلى 21 أفريل 2008 والدورة الثانية من16 إلى 18 ماي 2009، الدورة الثالثة من 14 إلى 16 ماي 2010).

4. يشير "روجي كايوا" (Roger Caillois) إلى مجموعة من الألعاب التي تشتمل على مبدأ الرّهان ويُرجى منها مصلحة ماديّة على غرار ألعاب القمار، هذا وإنّ اللّعب يبقى نشاطا غير منتج (activité improductive) حتى وإن كان هناك انتقال للملكية بين اللاعبين.

(**Encyclopaedia Universalis**, France S.A., 1995, Corpus 13, p 23.). وعليه فمهما تشابه اللّعب والعمل يبقى موقف الانسان من هذا النّشاط أو ذاك هو الذي يحدّد طبيعته إن كان لعبا أو عملا.

5. Jacob (André) (Dir.), **Ecyclopédie philosophique universelle, Les notions philiosophiques, Dictionnaire 1** (volume dirigé par Sylvain Auroux), PUF, 2ème ed., Paris, 1998, p1390.
6. Mauss (Marcel), **Manuel d'ethnographie**, Payot, Paris, 1947, p73.

7. Chevalier (Jean) et Gheerbrant (Alain), **Dictionnaire des symboles**, Robert Laffont/Jupiter, Paris, 1982, p538.
8. **Encyclopaedia Universalis**, France S.A., 1995, Corpus 13, p 23.
9. Chevalier (Jean) et Gheerbrant (Alain), **op. cit.**, p540.

10. تجدر الاشارة إلى أنّ تراجع الألعاب التقليديّة لم يشمل فقط فئة الشباب بل شمل كذلك الكهول والمتقدّمين في السّنّ وخاصّة منهم الذين يسكنون المدن والقرى، حيث نلاحظ اتّجاههم شبه الكلّي نحو ألعاب الورق والدومينو (les dominos) والدّامة (les dames)...الخ.

11. فضلا على أنّ هذه الألعاب تساهم في تقليص تفاعل الانسان مع محيطه الاجتماعي فهي تحمل كذلك مضامين سلوكيّة وقيَميّة ثقافيّة أجنبيّة تشكّل غزوا ثقافيا. وهكذا تغدو هذه الألعاب بمثابة عملية محو للثقافة (déculturation) تتسرّب مع نشاط التّسلية لتُجهِز على ثقافة المجتمعات المحليّة.

12. يجب التّنبيه هنا إلى أنّ جزءا كبيرا من تراثنا الثّقافي الشّفوي وغير المادي قد اندثر وبعضه في طريقه إلى الإندثار نظرا لوفاة الكثير من حفظته ولتعقّد الحياة وانصراف شرائح مهمّة من المجتمع عن التعرّف عليه وحفظه، ومن ناحية أخرى لغياب أرشيف سمعي وبصري خاص بهذا الصّنف من التّراث وتواضع الإمكانيات المادية المرصودة لذلك.

13. أيوب (عبد الرحمان)، "من الألعاب التّقليديّة بالجنوب التونسي"، **مرجع سابق**، ص 43.

14. حول بعض هذه الآراء، انظر:

- Mauss (Marcel), **op.cit.**, pp. 73-76.
- Caillois (Roger), **Les jeux et les noms**, Gallimard, Paris, 1967.
- Parlebas (Pierre), **Eléments de sociologie du sport**, PUF, Paris, 1986.

15. Ayoub (Abderrahman), « 100 jeux traditionnels du sud de la Tunisie », in Abderrahman Ayoub (Dir.), **Jeu et sports en méditerranée, Actes du colloque de carthage 7-8-9 nov.1989**, éd. Alif, Tunis, 1991, p. 15.

16. ما يمكن ملاحظته هو تقاطع هذا الصنف من الألعاب في كثير من الأحيان مع "الألعاب الرمزية" (les jeux symboliques)، بعبارة ج. بياجيه (J. Piaget)، أو الألعاب التي تقوم على التّمثيل.

17. صنف الباحث الألعاب التي درسها على النحو التالي:

الورياشي (قيس مرزوق)، "إثنولوجية الألعاب الشّعبيّة في شمال المغرب وجنوب إسبانيا"، **اللّعب والرّياضات في البحر الأبيض المتوسّط**، أعمال ملتقى قرطاج 7 و8 و9 نوفمبر 1989، أليف (منشورات البحر الأبيض المتوسط)، تونس، 1991، ص ص 207-248.

18. أيوب (عبد الرحمان)، **دليل مسيّر أنظمة الكنوز الانسانية الحية بالمغرب العربي**، اليونسكو، الإيسيسكو، المعهد الموريتاني للبحث العلمي، نواكشوط، 2007، ص 14.

19. نفس المرجع، ص 15.

20. حول موضوع تقنية "سبر الذّاكرة" واختيار حامل الذّاكرة التّراثية راجع: أيوب (عبد الرحمان)، **دليل مسيّر أنظمة الكنوز الانسانية الحية بالمغرب العربي**، مرجع سابق، ص ص 26 -28.

21. "الكنز البشري الحيّ" هو حامل التّراث الثّقافي الذي ينقل المعرفة التّراثيّة أو حذق مهارة عن سلف حامل للذّاكرة توفّر فيه هذا الشّرط أيضا، أي أنّه "مريد تواجد في سلسلة انتقال الذّاكرة وقام بتأمين نقل المعارف أو حذق المهارات التّراثيّة إلى مريد آخر أو عدّة مريدين". نفس المرجع، ص 28.

22. صدرت إثر المؤتمر الثاني والثلاثون الذي عقدته منظمة اليونسكو بباريس من 29 سبتمبر إلى 17 أكتوبر 2003.

23. يعتبر الفصل بين التّراث المادّي والتّراث غير المادّي فصل إجرائيّ وليس فصل منهجيّ، لأنّهما يتوحّدان، في غالب

الأحيان، كما يتوحّد وجه الورقة وقفاها، والحديث عن أحدهما يستدعي بالضّرورة الحديث عن الآخر.

ألعاب الأطفال										ألعاب الرّاشدين			
ألعاب تعتمد على الحركة البسيطة والمفاجأة			ألعاب تعتمد على الخفة الجسميّة والحركات الرياضيّة				ألعاب تعتمد على الخفة وسرعة الانتباه		ألعاب تعتمد على الحركة المسرحيّة	ألعاب خاضعة لقواعد معيّنة		التّسلية والرّهان	القناع والتّمثيل	اللّعب بالنّار واللّعب حول النّار	المخاطرة بالنّفس والكبرياء
ألعاب الأيادي	ألعاب التّخبئة	ألعاب المطاردة والبحث	حركات رياضيّة فقط	حركات رياضيّة مع قذف (شيء ما)	حركات رياضيّة وخطة حربيّة	ألعاب المصارعة	خفة اليدين والتّركيز	سرعة الانتباه والذاكرة		ألعاب خاضعة لقواعد معقّدة	ألعاب خاضعة لقواعد بسيطة				

الورياشي (قيس مرزوق)، "إثنولوجية الألعاب الشّعبيّة في شمال المغرب وجنوب إسبانيا"، **اللّعب والرّياضات في البحر الأبيض المتوسّط**، أعمال ملتقى قرطاج 7 و8 و9 نوفمبر 1989، أليف (منشورات البحر الأبيض المتوسط)، تونس، 1991، ص ص 207-248.

24. أيوب (عبد الرحمان)، **دليل مسيّر أنظمة الكنوز الانسانية الحية بالمغرب العربي**، اليونسكو، الإيسيسكو، المعهد الموريتاني للبحث العلمي، نواكشوط، 2007، ص 14.
25. نفس المرجع، ص 15.
26. حول موضوع تقنية "سبر الذّاكرة" واختيار حامل الذّاكرة التّراثية راجع: أيوب (عبد الرحمان)، **دليل مسيّر أنظمة الكنوز الانسانية الحية بالمغرب العربي**، مرجع سابق، ص ص 26 -28.
27. "الكنز البشري الحيّ" هو حامل التّراث الثّقافي الذي ينقل المعرفة التّراثيّة أو حذق مهارة عن سلف حامل للذّاكرة توفّر فيه هذا الشّرط أيضا، أي أنّه "مريد تواجد في سلسلة انتقال الذّاكرة وقام بتأمين نقل المعارف أو حذق المهارات التّراثيّة إلى مريد آخر أو عدّة مريدين". نفس المرجع، ص 28.
28. صدرت إثر المؤتمر الثاني والثلاثون الذي عقدته منظمة اليونسكو بباريس من 29 سبتمبر إلى 17 أكتوبر 2003.
29. يعتبر الفصل بين التّراث المادّي والتّراث غير المادّي فصل إجرائيّ وليس فصل منهجيّ، لأنّهما يتوحّدان، في غالب الأحيان، كما يتوحّد وجه الورقة وقفاها، والحديث عن أحدهما يستدعي بالضّرورة الحديث عن الآخر.