فيما يخص اللعب

juli 2019

رؤيتنا فيما يخص اللعب

لقد تم تقييم المصلحة الفلمنكية لخدمة ساحات اللعب (VDS) لرؤيتها القوية فيما يخص اللعب. اللعب ثم اللعب هما شيئان اثنان. بالنسبة لمصلحة VDS فإن 'اللعب' لا يحمل نفس المعنى مثل 'اللعب في ساحة اللعب'. عندما يتم اللعب في ساحة اللعب، فإنه يتم تقديم تفسير ملموس لكيفية تنظيم اللعب على أحسن وجه وفقا لطريقة 'خدمة ساحات اللعب'. أما اللعب نفسه فهو مفهوم أوسع بكثير.

الحرية هي شرط أساسي

يكون اللعب أثناء وقت الفراغ، و هو الوقت الذي يتم التمتع فيه. جانب مهم من تلك المتعة يكمن في تدبير ذلك الوقت. يجب أن يكون هناك قدر معين من الحرية. كلما زادت نسبة الحرية في اللعب، كلما زادت فرص المشاركة. حينما يقول لك شخص ما باستمرار ما الذي عليك فعله، فإنك حينها تقوم فقط بالتقليد. حيث يكاد يكون من المستحيل أن تكون هناك مشاركة، لأن مسألة اللعب تلك لا تعنيك شخصيا. حينما تكون هناك نسبة كبيرة من الحرية، فإنه يكون من السهل على الطفل أن يقوم بما يريد.

الحرية في اللعب لا تعني فقط حرية الاختيار. بالرغم من أن اللعب في غالب الأحيان يشكل مفهوما مفتوحا، إلا أنه يمكن للطفل أن يجد حرية في لعبة 'إلزامية'. أفضل طريقة لوصف الحرية داخل لعبة 'إلزامية' هو وصفها على أنها عمل فاعل. يعتبر الطفل عنصرا فاعلا في لعبته الخاصة به إذا كان بإمكانه وضع الأشياء كما يحلو له. في غالب الأحيان لا يجب القيام بالكثير من أجل الوصول إلى درجة معينة من الحرية.

"اللعب و الالتزام يتعارضان مع بعضهما البعض. إذا كان اللعب إلزاميا، فهل لا يزال الأمر يتعلق حينها باللعب؟"

اللعب بشكل عارم كهدف
يمكنك اللعب من أجل تمضية بعض الوقت، يمكنك اللعب لأنك لا تستطيع أن تقاومه، يمكنك اللعب عن وعي من أجل الوصول إلى هدف ما، و لكن يمكنك أيضا الانغماس تماما في اللعب. المتعة العارمة لا تعني بالضرورة حماسا زائدا. في بعض الأحيان يستطيع الأطفال أن يكونوا منشغلين بكل هدوء و تركيز و هم يعيشون متعة عارمة.

يمكن التحدث عن اللعب بشكل عارم عندما تكون هناك مشاركة. حين يكون لك ارتباط باللعبة، فإن الأمر يبدو – لوهلة قصيرة – و كأن اللعب فقط هو الشيء الوحيد الموجود. بجانب الحرية كشرط أساسي، فإن هناك 3 ميزات مقوية:

الاهتمام
من أجل التوصل إلى مشاركة في اللعب فإن هناك حاجة إلى جرعة صحية من الاهتمام. على سبيل المثال، لن تتمكن لعبة الغابة المتعلقة بموضوع 'الجيش' من جعل مجموعة من الفتيات يشاركن، حتى و لو كان مستوى التحدي جيدا تماما. من ناحية أخرى، لا يبدو أن حلقات ماكرامي تشكل تحديا كبيرا، و لكنها أقرب ما تكون لاهتمامات بعض الأطفال. حيث أنهم يستلهمون التحدي الكافي من خلال إيجاد تركيبة ألوان جميلة أو من خلال الحصول على ذراع مليئة كليا بالأسورة.

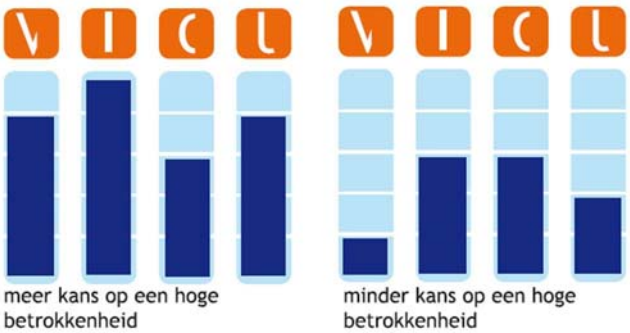
الراحة
من أجل إطلاق كافة المكابح أثناء اللعب، و بهدف الاندماج و الانخراط كليا في اللعب، فإنه عليك ان تشعر بالراحة. يمكنك الحصول على شعور بالراحة كمزيج من الأمان (الراحة الجسدية) و الطمأنينة (الراحة النفسية).
كلما زاد إحساسك بالراحة، كلما قلت نسبة تشتت ذهنك. قد تبدو الراحة و التحدي كأنها مفاهيم متضادة و لكن يمكنهما التلازم معا بشكل مثالي. لا يمكن مع الأسف تحقيق تحد معين إلا إذا كان داخل مقدراتك.
التحدي الكبير جدا لا يكون آمنا و بالتالي عليك أن تدعه يمر جانبا.

مثال: مضمار الحبال يعتبر تحديا و لكن سلامتك تكون مضمونة بتلك الحبال. يشرح لك المشرفون بالتمام ما الذي يجب عليك فعله. مثال آخر: مباراة كرة قدم تجمع أطفالا تتراوح أعمارهم بين 6 و 7 سنوات ضد فريق من المراهقين، ذلك يعتبر تحديا كافيا لأولئك الأطفال الصغار لأن عليهم منافسة لاعبين أقوياء، و لكن مجموعتهم أكبر بعض الشيء ما يجعلهم يشعرون بالطمأنينة من خلال مجموعتهم. بالنسبة للمراهقين فإن العكس هو الذي يحصل بالضبط. حيث يكمن التحدي في اللعب ضد مجموعة أكبر، أما الطمأنينة فتكمن في إيمانهم بقدراتهم...

التحدي
عندما تجد التحدي المناسب، فإنك تكون حينها متواجدا على حدود إمكانياتك. غالبا ما ينتهي بك الأمر حينها في وضع يسمى 'التدفق', إنه المكان الذي تلتقي فيه قدراتك مع تحدياتك. هذه الوضعية تعتبر مجزية للغاية لأنك تتصدى لشيء جديد و لكن انطلاقا من قاعدة معروفة. يمكنك أن تفقد نفسك فيها تماما. يمكن تحفيزك من طرف المحيط من أجل الدخول في مثل وضع التدفق ذلك. و لكن يمكنك أيضا وضع نفسك في مثل هذا الوضع عن طريق إضافة دوافع إلى اللعبة: قواعد جديدة، معدات أخرى، لاعبين إضافيين. لا يجب على التحدي أن يكون باستمرار 'خارقا' أو يتسم بطابع المغامرة. تغيير صغير في اللعبة قد يكون في بعض الأحيان كافيا من أجل إضفاء صبغة التحدي.

بعض الأمثلة: أن تضع لعبة الباربي الخاصة بك لأول مرة في حوض الاستحمام، أن تقذف كرة فوق الشجرة، أن تقوم برسم تفاحة قدر الإمكان، أن تضع منديلا خلف المشرف، أن تقوم بدفن مجرفة صغيرة في حوض الرمل، أن تخدع شخصا ما...

مقياس VICU (الحرية – الاهتمام – الراحة – التحدي)
كلما كان حضور هذه الخصائص أكثر وضوحا، كلما زادت فرص وجود مستوى مشاركة أعلى و بالتالي كلما ارتفعت فرص الحصول على متعة لعب عارمة. من أجل تصوير هذا المبدأ، تم تطوير مقياس VICU، و الذي يتم داخله تصوير عناصر الحرية، الاهتمام، الراحة و التحدي. يتم داخل أربعة خانات إظهار مدى قوة حضور كل عنصر.



فرصة أكثر لوجود قدر عالي من المشاركة
فرصة أقل لوجود قدر عالي من المشاركة

خيارات الأطفال هي خياراتنا نحن أيضا

يتضح من خلال جميع الدراسات الحديثة بأن الأطفال، إذا ما أتيحت لهم إمكانية الاختيار، يفضلون مقاربة تحررية فيما يخص اللعب. الجانب المنفتح من اللعب، العفوي و غير الملزم، يقدم الفرص الأكبر من أجل اللعب بشكل عارم. هنا تكمن المتعة العارمة التي يبحثون عليها. حينما تكون هناك متعة، فإنه تنتج عن ذلك رغبة في الاستمرار في اللعب، كما تنتج ذكريات و ينتج إحساس جيد.

رؤيتنا للعب في ساحات اللعب

إن رؤيتنا لوقت الفراغ و رؤيتنا فيما يخص اللعب، تشكلان الأساس الذي تقوم عليه رؤيتنا للعب في ساحات اللعب.

المنطلق: التنوع و الاختيار

العطلة بالنسبة للأطفال لا تختلف عن مثيلتها بالنسبة للكبار. فهي مرادفة لما يمكن و ما لا يجب. إنها تعني اختيار ما تحبه. في ذلك الوقت تشعر بإحساس العطلة الحقيقي!
اللعب هو الهدف الرئيسي، واللعب بشكل عارم هو الهدف المنشود. الأطفال في عطلة، تسعى مصلحة VDS إلى تحقيق استمتاع بالعطلة! إذا كانت ساحات اللعب تريد أن يستمتع الأطفال الذين يرتادون مراكزها بإحساس عطلة حقيقي، فإنه لا بد من توفير الاختيار و التنوع.

كل طفل مختلف عن الآخر. هناك طفل يريد اللعب في حوض الرمل، بينما آخر يود المشاركة في نشاط للطبخ، و آخر يود الرقص مع صديقات له. هناك طفل يشعر بالتحدي من خلال مضمار للمغامرة، و آخر يبحث عن الراحة في معسكر يقوم هو بنفسه بإنشائه أو يقوم بقراءة قصص مصورة. هذا المنطلق يحدد لنا مهمة ساحات اللعب: خلق محيط للعب يحتوي على أكبر قدر ممكن من إمكانيات اللعب لكل الأطفال! تسعى مصلحة VDS إلى توسيع نطاق إمكانيات اللعب تلك و استغلالها بشكل أفضل (برنامج) بحيث يتمكن كل طفل من العثور على ما يحب فعله في أكبر عدد ممكن من أوقات اليوم و تكون له حرية الاختيار.

اللعب بانتقائية هو بمثابة توفير فرص لعب مفتوحة!

نظام اللعب الذي يناسب بأفضل شكل رؤيتنا، و ذلك في إطار سياق العطلة الذي يتم فيه تقديم خدمات ساحات اللعب، هو نظام 'العرض المفتوح للعب' و الذي تم تطويره بشكل قوي. يعتمد ذلك المفهوم على مسألة الاختيار و التنوع. يقوم الإشراف بتوفير أنشطة متنوعة و يمكن للأطفال اللعب بعفوية تامة. يمكنهم إحداث تغييرات و يتم تحفيزهم عن طريق دوافع و زوايا اللعب. يقوم الأطفال بانتقاء قائمة ألعابهم و يستمتعون بشكل تام بعطلة حقيقية!

لا تعتبر مصلحة VDS مراكز ساحات اللعب التي لديها رؤية أخرى على أنها أقل جودة.
كما أنه في المقابل لا تعتبر مصلحة VDS ساحات اللعب التي تتماشى كليا مع رؤيتنا على أنها تلقائيا ذات جودة أعلى. الجودة مرتبطة بالسياق. . فمن الناحية العملية يتعلق الأمر بكيفية تطبيق ساحات اللعب لرؤيتها، و ذلك كيفما كانت تلك الرؤية. يتعلق الأمر بمدى استمتاع كل الأطفال بعطلة حقيقية في ساحات اللعب.

'GOE GESPEELD' لقد لعبت بشكل جيد

سوف تجد على موقع www.goegespeeld.be نصائحا عملية و خلفية حول اللعب و مواضيع اللعب.
انطلاقا من سعيها نحو تحقيق فرص أكثر و أفضل لكل طفل، فإن مصلحة VDS قد قامت في سنة 2009 و بالتعاون مع مجموعة من الشركاء بإطلاق مشروع 'Goe Gespeeld!' (لقد لعبت بشكل جيد!) و هو نداء من أجل اللعب الحقيقي و يسعى إلى خلق جو لعب إيجابي في كل بلدية. إلى غاية يومنا هذا تعتبر مصلحة VDS بمثابة رائدة لهذا المشروع.

نحن ندافع عن الحق في اللعب

مصلحة VDS لا تدافع عن الحق في اللعب في فلاندرن فقط. حيث تقوم مصلحة VDS بتمثيل بلجيكا دوليا في رابطة اللعب الدولية (IPA). هذا التحالف الذي يضم 50 دولة تقريبا موجود منذ عام 1961 و يهدف إلى الدفاع عن الحق في اللعب (كما هو محدد في المادة 31 من اتفاقية حقوق الطفل) بصفته حقا أساسيا من حقوق الإنسان، حمايته، الحفاظ عليه و تعزيزه. و قد كنا حاضرين سنة 2016 على مائدة المشاورات في إسطنبول.
و في سنة 2017 كنا ضيوفا على المؤتمر في كندا.

أهمية اللعب الحر

"من يفكر بطريقة اقتصادية و يريد منح أطفاله جميع الفرص من أجل مستقبل مشرق، فالأفضل أن يمنحهم 'وقت فراغ' أكثر شيئا ما. فوقت الفراغ يعني الحرية"