مجلة الإحياء، المجلد: 23، العدد: 33، أكتوبر 2023، ص - ص: 245 – 256
الترقيم الدولي: 1112-4350 الترقيم الدولي الإلكتروني: 2588-2406

ألعاب الطفل في الفترتين البونية والرومانية من خلال قطع أثرية مكتشفة بالجزائر

Children's games in the Punic and Roman periods through archaeological objects discovered in Algeria

طالبة دكتوراه فتيحة عمار
Fatiha Ammar
معهد الآثار - جامعة الجزائر2
fatiha.ammar@univ-alger2.dz

تاريخ الإرسال: 2023/06/02 تاريخ القبول: 2023/08/14

الملخص:
تحفظ بالمتحف العمومي الوطني للآثار القديمة بالجزائر، مقتنيات متعددة مصنوعة من مواد متنوعة، ترجع لمختلف الحضارات التي تعاقبت على الجزائر من الفترتين القديمة والإسلامية، لغرض فحصها ودراستها لمعرفة مراحل تطور الحياة البشرية وإنجازاتها الحضارية. عند دراسة القطع الأثرية التي ترجع للفترة القديمة يتبين أنها استخدمت لغرض ديني أو عقائدي أو جنائزي أو استعملت في الحياة اليومية. ولقد لفت انتباهي من بين المقتنيات التي يمتلكها المتحف، قطع أثرية ترجع للفترتين البونية والرومانية، فبدت لنا أنها مجموعة متنوعة من ألعاب الطفل، مما جعلنا نرغب بدراسة موضوع الألعاب الخاصة بالطفل في الفترة القديمة، وذلك بالاعتماد على القطع الأثرية المكتشفة في الجزائر، وأيضا لإثراء هذا الموضوع لجأنا إلى ذكر قطع أثرية مكتشفة في روما أو مقاطعاتها، وهذا لعدم وجود قطع مماثلة لها في الجزائر.

يتناول الموضوع ألعاب الأطفال في فترة المجتمعات البدائية والتي تتمثل في التقليد لأعمال الكبار لإعدادهم للمستقبل، كما تهدف الدراسة إلى إبراز اهتمام المجتمعات القديمة بالطفل وتخصيص لعب له، فكانت صناعة الألعاب من مواد مختلفة كالفخار والبرونز والعظم وغيرها، وتسليط الضوء لمختلف اللعب والألعاب للطفل قديما

وأنواعها حسب الفئات العمرية والجنس، فمنها الموجهة للطفولة المبكرة، أو للصبي وللبنت. كما يتطرق البحث لتنوع الألعاب الفردية أو الجماعية التي مارسها الطفل، منها الألعاب الرياضية كالسباحة والكرة، والألعاب الذهنية والترفيهية.

الكلمات المفتاحية: فترة بونية؛ فسيفساء؛ نرد؛ تيبازة؛ برونز.

Abstract:
Preserved in the National Public Museum of Antiquities in Algeria, many acquisitions made of various materials, belonging to the different civilizations that came to Algeria from the ancient and Islamic periods, for the purpose of examining and studying them to know the stages of development of human life and its civilizational achievements.

When studying archaeological objects dating back to the ancient period, it turns out that they were used for a religious, ideological or funeral purpose, or were used in daily life. Among the acquisitions owned by the museum, artifacts dating back to the Punic and Roman periods caught my attention, so it seemed to me that they were a variety of children's games, which made me want to study the subject of children's games in the ancient period, relying on archaeological

objects discovered in Algeria, and also to enrich this topic, I resorted to mention artifacts discovered in Rome or its provinces, and this is because there are no similar pieces in Algeria.

The topic deals with children's games in the period of primitive societies, which is represented in imitating the works of adults to prepare them for the future. The study also aims to show the interest of ancient societies in the child and the reservation of toys for him, which were made of different materials such as pottery, bronze, bone, etc., and to shed light on the various toys and games for the child in the past and their types according to age; groups and gender, some of them are directed to early childhood, or for boys and girls. The research also deals with the variety of individual or collective games practised by the child, including sports such as swimming, ball, and recreational games.

Key words: Punic period; mosaic; dice; Tipasa; bronze.

مقدمة:

اتسمت التربية لدى المجتمعات البدائية بتربية هدفها الوحيد أن يقلد الناشئ عادات مجتمعه وطراز حياته، حيث كان تكوينهم تكوينا آليا يقتصر على إعدادهم إعدادا يمكنهم في إرواء الحاجات المادية من مأكل وملبس ومأوى[1]، وأيضا ليندمج الطفل بمجتمعه الذي يتولى هذه المهمة لينقل له المعتقدات والعادات السائدة فيه، ويتم ذلك على مراحل عبر مسيرة الطفولة والمراهقة، حيث في البداية يترك للأطفال مجالا واسعا من الحرية فيركنون إلى الكثير من الألعاب الممتعة، إذ يقلدوا أعمال الكبار ويتدربوا عليها، ففي المجتمعات المحاربة يفضلون أن يساهموا في صنع الرماح وغيرها من آلات الحرب، كما يقلدون ما يقوم به الكبار من معارك وما ينصبونه من كمائن.

وفي المجتمعات المسالمة يقلد الأطفال الأعمال التي تقع على أعينهم مثل النسيج وبناء الأكواخ وصنع الآنية وأعمال الحقول والصيد وغيرها، وتعد هذه الألعاب المسلية بمثابة تمارين تعدهم للحياة الفعلية[2]. أما التربية الفكرية فهدفها أن تجعل الطفل قادرا على تلبية حاجاته ثم حاجات أسرته فيما بعد، وهذا التكوين الفكري الذي يغلب عليه الطابع العملي فإنّه يختلف حسب جنس الطفل، وأيضا تبعا لطراز حياة القبيلة. حيث يدرب الصبي أولا إذا كان يحيا من صيد البر والبحر، على اكتشاف جذور النبات ويرقات النمل والديدان، ثم بعدها على قتل الضباب (حيوان من فصيلة الزواحف) وصغار حيوانات أخرى التي تغتذي منها قبيلته. ويدرب أيضا على استخدام السلاح وتسلق الأشجار وإعداد آلات الصيد والطراد وعلى اقتفاء أثر الحيوانات. وإذا كان الطفل يعد للأعمال الزراعية فيدرب على شحذ الأدوات وصقلها، وعلى رعي الماشية[3]. وبالنسبة للفتاة فإنها تتعلم أن تحتطب في الغابة وتصنع السلال أو تهيئ الطين لصنع الآنية، وفي تنقية الحب وطحنه وخبزه، كما تتعلم أن تبني الكوخ[4].

كانت ألعاب الطفل لدى المجتمعات البدائية عبارة عن تدريب للحصول على ضروريات الحياة، ولكن تغيرت أهدافها في ضوء التغير الاجتماعي الذي يصحبه التغير الفكري في العصور اللاحقة عند المجتمعات القديمة.

ألعاب الطفل: كانت الألعاب في العصور القديمة منتشرة في كل مكان في الحياة اليومية سواء في المناطق الحضرية أو الريفية، كما كانت تختلف باختلاف العمر والجنس وكذا الوضع الاجتماعي والأصل العرقي وهي متوفرة مع اختلافات في المكان والزمان[5]، ومن هذه الألعاب:

أولا/ ألعاب الأطفال الرضع

الخشخشة: تعتبر من الألعاب التي تصدر أصواتا رنانة عند هزها، بفعل وضع بداخلها كرات صغيرة، وتستعمل لإسكات الأطفال الرضع عند بكائهم، ومن المرجح أن تكون القطعتين الأثريتين المحفوظتين في المتحف العمومي الوطني للآثار القديمة بالجزائر، المصنوعتين من الطين على شكل طائر وترجعان للفترة البونية، عبارة عن لعبة الخشخشة الخاصة بتسلية الأطفال حديثي الولادة، (الصورة 01 والصورة 02).

صورة 01: خشخشة على شكل طائر، طين مشوي، تيبازة -الجزائر، الفترة البونية

صورة 02: خشخشة على شكل طائر، طين، الجزائر، الفترة البونية

عند الإغريق والرومان، بمجرد أن يأتي الطفل إلى العالم، فإنه يرحب به في الحياة من خلال الهدايا، وعند وضعه في مهده تأتي صديقات والدته لرؤيته، ويجلبن بما يسمى بهدية النظرة الأولى، ومن الممكن تقديمها بعد فترة طويلة من ولادة الطفل عندما يشاهد لأول مرة.

في اليوم الخامس من ولادته، تقدم هدايا جديدة بمناسبة دخول الطفل إلى دين الأسرة، وتمارس مراسم تتمثل في القيام بجولة له في المنزل العائلي.

الهدايا الأولى هي ألعاب صوتية مثل "كريبوندیا" و"كربيتاكولا" وهي نوع من الخشخشة من الطين أو المعدن، على شكل قرص أو حيوان يحتوي على الحبوب والحصى والأجراس وغيرها، بعضها كان على شكل خنزير لإبعاد الأمراض، تصدر صوتا عند الاهتزاز، وتعتبر أقدم الأشياء التي يتم تحديدها على أنها مرتبطة بالطفولة المبكرة[6]. وبمجرد إضافة جرس صغير إليها تصبح مسلية للأذن، فأثناء هز هذه الأجراس أو الخشخيشات تردد المربيات للأطفال أغاني بطيئة، والتي أطلق عليهن الإغريق اسم "المنومات"[7]. يمكن أن يكون شكلها متنوعًا، وأي شيء يصدر صوتا يمكن أن يحل محل الخشخشة، وقد عثر على بعض من هذه الألعاب الطفولية في مدينة بومبيي-إيطاليا، منها دائرة صغيرة مثبتة على عمود ومجهزة بأجراس وأفاعي جرسية مكونة من نصلتين من الخشب أو المعدن، تلتقيان عند أحد طرفيها، وتضربان بعضهما البعض[8].

ثانيا/ ألعاب الأطفال مع الحيوانات

لعب الأطفال في العصور القديمة بوضع الفخاخ للفأرة، حيث يصف الكاتب والشاعر "أوبيان" الذي عاش في القرن الثاني الميلادي الطريقة باختصار: «ففي منتصف صندوق يوضع الطعم ويغلق فجأة على الفأرة، وبمجرد أخذها يتم ربطها بسرعة بعربة صغيرة»[9]. من اللقى الأثرية التي تجسد هذا الحيوان، تمثال

لفأرة من البرونز عثر عليه بمنطقة القنطرة-الجزائر يرجع للفترة الرومانية، ومن خلال حجمه المصغر يتبين أنه شكل خصيصا لغرض التسلية واللعب للأطفال (الصورة 03).

صورة 03: تمثال صغير لفأرة، برونز، القنطرة– الجزائر، الفترة الرومانية

بالتأكيد عرف الأطفال عربات تجرها الماعز، وقد عثر على لوحات جدارية في بومبيي تحمل العديد من الرسومات لهذه الموضوعات المتنوعة، منها التي تحاكي سباقات لأطفال جنيين بعربات تجرها الغزلان، أو الطفل "كيوبيد" على عربة مربوطة ببجعتين[10]. كما عثر في مدينة شرشال بالجزائر على تمثال من الطين المشوي للطفل إيروس يرجع للقرن الرابع الميلادي، مثل فيه الطفل يركب على عربة بعجلتين مربوطة بحمامتين (الصورة 04).

صورة 04: تمثال إيروس، طين مشوي، شرشال-الجزائر، ق.4 م

يخبر الشاعر الإغريقي هوميروس في الكتاب السابع عشر من الأوديسة، أنّه إلى جانب الكلب الذي يدرب على خدمة مفيدة للصيد أو للحراسة، هناك أيضًا الكلب الفاخر رفيق البيت والصديق للأطفال الذين يستمتعون بتعليمه كيفية القيام بالتمرين. اعتبر الكلب مثل أي كائن أو أي شيء من الحياة اليومية للقدماء، ولعب بالأحرى دورا مهما في تاريخ الفن[11].

كان الكلب عند الرومان الرفيق وحارس المنزل، ولديهم أيضا الكلاب الصغيرة التي تسر الأطفال[12]، كما تشكل لهم تماثيل صغيرة تجسد حيوان الكلب للعب بها سواء من الطين المشوي أو البرونز.

كما يروي المؤرخ الروماني بليني الأكبر (23 م-79 م) قصة تتعلق بطفلين كانا يلعبان مع الدلافين على حافة البحر[13]. ومثل هذا الحيوان على قطعة من الفسيفساء عثر عليها بأودنة- تونس، وهي محفوظة

في المتحف العمومي الوطني للآثار القديمة بالجزائر، تمثل الطفل إيروس يقف فوق دلفين، وأيضا عثر بمدينة شرشال بالجزائر على تمثال صغير من البرونز يمثل دلفينا يرجع للفترة الرومانية، ومن المرجح أنّه عبارة عن لعبة للأطفال (الصورة 05).

صورة 05: تمثال صغير لدلفين، برونز، شرشال، الفترة الرومانية

ثالثا/ الألعاب الرياضية

1- لعبة الطوق: الطوق ليس لعبة مخصصة للأطفال، بل ينصح به أبقراط الكبار للحفاظ على شكلهم. ويتم تحريك الطوق الروماني بواسطة عصا منحنية تسمى "كلافيس" مما يجعل من السهل تعديل مساره[14].

2- ألعاب الكرة: من بين ألعاب الكرة المستخدمة بين القدماء، الكرة المشتركة والكرة المرتدة والكرة السماوية وكرة الحائط[15]. نصح الطبيب الإغريقي جالينوس (129م-216م) بممارسة ألعاب الكرة باعتبارها أفضل تمارين لجميع أجزاء الجسم. فعند انصراف الأطفال لممارسة الركض، كانت كل تلك التمارين والألعاب الرياضية في تهيئة جسد الطفل لممارسة في الميادين المخصصة لذلك[16].

مارس الرومان ألعاب الكرة بأنواعها المختلفة وكانت منتشرة بين الإناث والذكور، وكان الأساس من هذه الألعاب هو الرمي والقذف، ومنها كرة الكف وكان يحاول فيها اللاعب ضرب الكرة مع إبقاء يديه مفتوحة موجهة إلى الحائط، ويكرر العملية بعد تلامس الكر ة الأرض.

لعبة الهارباستم: كرة محشو ة بالصوف أو الريش أو الزغب والأساس من هذه اللعبة هي تناقل الكرة من لاعب إلى آخر، ويوجد هناك خصم يحاول أخذ الكر ة منهم[17].

3- السباحة: يشير نص مقتبس من رسائل بلينيوس الأصغر (61 م -112م) لوجود لعبة أو رياضة السباحة، حيث يذكر تنافس أطفال مدينة هيبوريجيوس-عنابة (الجزائر) على الصيد والسباحة لدرجة أنهم كانوا يسبحون مع الدلافين[18]. وقد جسد الفنان الفسيفسائي مشهدا للعب طفل مع دلفين يسبح في البحر، الممثل على إطار للوحة فسيفسائية لغراميات جوبيتر، عثر عليها في منطقة أولاد عقلة – برج بوعريريج (الجزائر) وترجع للقرن الثالث الميلادي (الصورة 06).

صورة 06: جزء من إطار لفسيفساء غراميات جوبيتر، أولاد عقلة، برج بوعريريج-الجزائر، بداية ق.3م

رابعا/ ألعاب الحظ

1- لعبة النرد: يحاول الصغار دائما في كل الأزمنة تقليد الكبار في كل الأشياء ومنها أيضا اللعب[19]، مثل لعبة النرد وهي مكعبات كانت تصنع من عاج أو من كهرمان أو بلور نفيس، وأحيانا من عظام الماعز والخرفان[20]. تزين قطعة النرد بزخرفة تتمثل في دوائر وهي في حد ذاتها تمثل أرقاما؛ من واحد إلى ستة، تُسجل في كل وجه من النرد[21]، مثلما يتبين على قطعة النرد المحفوظة في المتحف العمومي الوطني للآثار القديمة بالجزائر (الصورة 07) والتي ترجع للفترة الرومانية. تمارس اللعبة باعتماد اللاعبين على ثلاثة أو أربعة مكعبات صغيرة[22]، وبعد هزها في قدح يتم رميها على لوحة. ومن الواضح أن الرقم ستة هو أفضل رمية[23].

صورة 07: نرد، عظم، الجزائر، الفترة الرومانية

وعثر في مقبرة ليليبون (فرنسا) على تابوت لطفل عمره خمس أو ست سنوات، احتوى بداخله على أربعة من لعبة النرد وهي من العظم وصغيرة، كما وجدت لعب أخرى تتمثل في ستة وعشرين قريصة من العظم مزينة بدوائر، وسبع عشرة كرات صغيرة من الزجاج المنفوخ، تؤرخ للقرن الثاني ميلادي[24] (الصورة 08).

صورة 08: أثاث جنائزي لطفل، ليليبون-فرنسا، القرن 2م

2- لعبة العظيمات: ظلت العظمة رمزًا للطفولة ولم تكن لعبة العظيمات محتكرة للأولاد الصغار فقط، ولكن أيضًا للفتيات الصغيرات[25]. كانت تجلب من عظام الكاحل للأرجل الخلفية للثور أو الخروف أو الماعز[26]، كما استخدمت في كثير من الأحيان عظيمات مصنوعة من العاج، البرونز وحتى من الذهب أو مواد أثمن[27].

كان الوجه الذي تثبت عليه العظيمة له أهميته[28]، حيث اتخذت للأوجه الأربعة للعظمة قيمة عددية كما يلي:

الجانب المستوي (المنبسط) planum = 1

الجانب المقعر supinum = 3

الجانب المحدب pronum = 4

الجانب المتعرج tortuosum = 6

كانت هذه اللعبة تقوم ببساطة برمي العظام مثل النرد وتفسير الضربة وفقًا لقواعد اللعبة، حيث كانت قائمة على القيمة العددية للوجوه[29].

خامسا/ ألعاب ترفيهية أخرى

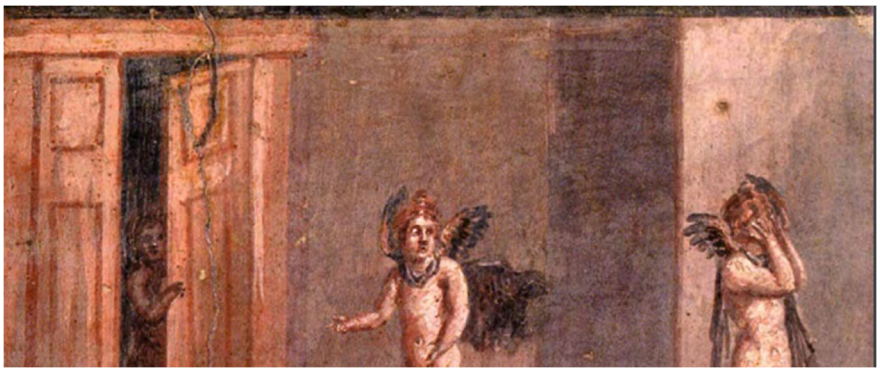
1- الدوامة Tutbo: لعبة تصنع من الخشب أو الطين أو الزجاج، مثل تلك الدوامة الصغيرة الاستثنائية التي عثر عليها في منزل في منطقة نانت بفرنسا وترجع للقرن الثاني الميلادي ، ويتم تشغيلها عن طريق عمود مركزي[30] (الصورة 09).

صورة 09: دوامة ذات عمود مركزي، نانت- فرنسا، زجاج، القرن 2 م

ونموذج آخر مصنوع من خشب شجرة البقس، عثر عليه في موقع فندونيسا بسويسرا يرجع للقرن الأول الميلادي، لديه تاج من البرونز يسمح بلف الخيط لرمي اللعبة[31] على الأرض وتدور بشكل كبير لمدة معينة ثم تتوقف عن الدوران (الصورة 10).

صورة 10: دوامة، خشب، فندونيسا - سويسرا، القرن 1م
(متحف فندونيسا، بروغ - سويسرا)

2- لعبة الغميضة: تمارس هذه اللعبة من طرف الأطفال إلى يومنا هذا عن طريق الاختفاء والبحث، وقد مثلت هذه اللعبة التي يبدو أنها مورست من طرف الأطفال في الفترة القديمة، في رسم ذو موضوع مستوحى من الميتولوجيا الرومانية. فعلى لوحة جدارية عثر عليها في بيت الأيائل بمدينة "إركولانوم" – إيطاليا، صور مشهدا في الهواء الطلق للعبة الغميضة بين ثلاثة أطفال جنيين بأجنحة، مثل على اليمين أحد الأطفال واقفا ويداه موضوعتان على عينيه المغلقتين، وفي المركز مثل طفل ثاني يركض للاختباء ويستدير كما لو أنه يتأكد أن عيني رفيقه مغمضتين، ويظهر الطفل الثالث قد تسلل إلى منزل ويطل من خلال الباب النصف مفتوح[32] (الصورة 11).



صورة 11: جزء من رسم للوحة جدارية يمثل لعبة الغميضة، إركولانوم -إيطاليا، الفترة الرومانية
(المتحف الوطني نابولي)

Dasen (V.), Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Question méthodologiques, article in Kentron revue pluridisciplinaire du monde antique, France, 2018.

3- **لعبة بالقطعة النقدية:** تتمثل في تثبيت الطفل بمسمار قطعة نقدية (من البرونز أو النحاس) على الأرض، ومراقبة من بعيد خيبة أمل المارة الذين ينحنون معتقدين أنهم عثروا على قطعة نقدية[33].

عثر في الجزائر على مصباح زيتي من الفخار يرجع للقرن الثاني الميلادي، ويلاحظ أنه قد شكل بنسب مصغرة عن المصباح الزيتي المعتاد مما يوحي أنه شكل خصيصا لطفل، وعثر أيضا مع المصباح الزيتي على قطعة نقدية ومن المحتمل أنها استعملت من طرف طفل ما، ليلعب بها اللعبة المذكورة أعلاه، وقد أودعت بعد وفاته من طرف أهله في قبره كأثاث جنائزي (الصورة 12).

صورة 12: مصباح زيتي صغير وقطعة نقدية، الجزائر، ق. 2 م

4- اللعب بثمار الجوز: إن الألعاب التي قد تبدو أكثر ما يميز العصور الرومانية القديمة هي تلك التي يتم لعبها باستخدام ثمرة الجوز، ووفقًا لنص للشاعر اللاتيني "أوفيد" (43 ق.م – 17أو 18 م) حيث تشتكي فيه شجرة الجوز سوء معاملة الأطفال لثمارها، ويسرد الاستخدامات المختلفة التي يمكن أن يقوموا بها ومنها: «هذه الثمار، الطفل، إما واقفًا، يسقطها جميعًا دفعة واحدة، أو مستلقيًا، يصوب عليه ثمارالجوز بإصبعه، مرة أو مرتين، كل الحظ يكون على أربعة جوزات لا أكثر، يتم إضافة واحدة إلى ثلاث أخريات وضعت تحتها. البعض الآخر ينزل جوزة من مكان منحدر ويحاولون جعلها تلمس أحد تلك الموجودة على الأرض. تُستخدم الجوزات أيضًا في لعبة الفردية والزوجية، والمحظوظ هو الذي يحوز على الثروات التي خمنها! أحيانًا أيضًا وباستخدام الطباشير، يرسمون شكل دلتا، وهو أيضًا الحرف الرابع لليونانيين، ويمررون عليه عدد معين من الأسطر، كل واحد يلقي بعصا ويأخذ العديد من المكسرات كما هو محدد في المكان الذي توقفت فيه. وفي كثير من الأحيان، يضعون أيضًا على مسافة ما، إناء مجوفا حيث يجب أن تسقط الجوزة المرسلة بيد خفيفة».

5- لعبة الدمية: عرفت صناعة الدمى عند اليونانيين وكان أوجّ ازدهارها في القرن الخامس قبل الميلاد، وكان الهدف من لعب الفتيات الإغريقيات بالدمى، هو تربيتهن على دورهن كأمهات ثم تتخلى عنها في حالة الزواج[34]. كانت الدمى الأولى تصنع من الخشب أو الطين أو العاج ثم أتقنت فيما بعد وصممت بالشمع[35]، وكانت أغلى الدمى ثمناً لكنها أكثر هشاشة لذلك لم يصل أيا منها إلينا.

الاسم الذي يطلق على الدمى في روما ب "پوپا " يعني الفتاة الصغيرة[36]، فهي إذن مقتصرة للفتيات تحضيرا لهن لممارسة واجباتهن المنزلية المستقبلية، حيث يمثلن دور الأم مع الدمية.

تم العثور على المئات من الدمى من العظم والعاج ذات المفاصل المتحركة في العالم الروماني، منها نموذجين من مجموعة سامبو ميلانو -إيطاليا، وهما من العظم تحتويان على أذرع وأرجل تم تجميعها في الجسم عن طريق لسان.

ترجع الدمية الأولى إلى ما بين نهاية القرن الأول ميلادي وبداية القرن الثاني الميلادي (الصورة 13)، أما الدمية الثانية فمن المرجح أنّها صنعت في النصف الأول للقرن الثالث ميلادي[37] (الصورة 14).

صورة 13: دمية، عظم، ميلانو-إيطاليا،
نهاية القرن1 م – بداية القرن 2 م

صورة 14: دمية، عظم، ميلانو- إيطاليا،
النصف الأول للقرن 3 م

6- الأدوات المصغرة: اكتشفت في العديد من المواقع الأثرية، التي تعود لحضارات مختلفة منها المصرية واليونانية والرومانية والبونية وغيرها، أدوات مصغرة صنعت خصيصا للأطفال، وتعتبر من النماذج التي تستعمل في الحياة اليومية للبالغين[38] كالأواني والأثاث، مثلما تبينه هذه اللعب المصغرة لأثاث وأوان صنعت من الرصاص (كرسي ذو مسند، مائدة مستديرة بثلاث أرجل، صحون، جرات، أقداح، مصابيح زيتية)، المكتشفة في مقبرة لفتاة تبلغ من العمر خمسة عشر سنة في مدينة "ريدجو إميليا" بإيطاليا، وترجع ما بين 100- 150م[39] (الصورة 15).

صورة 15: أثاث وأواني مصغرة،
رصاص، ريدجو إميليا " -إيطاليا، 100- 150م
(المتحف المدني - ريدجو إميليا)

وأيضا المصباح الزيتي من الفخار الصغير (الصورة 12)، فصغر حجمه يبدو أنه صنع خصيصا لطفل أو طفلة ليس لاستخدامه مشتعلا، ولكن لغرض اللعب به، وقد أودع مع الطفل في القبر لربما يعتبر من ضمن الألعاب المستغلة من طرفه في حياته اليومية وكذا القطعة النقدية المرافقة له، وقد رأينا آنفا طريقة اللعب بالقطعة النقدية.

الخاتمة:

تناول هذا البحث دراسة أحد الجوانب الاجتماعية للمجتمعات في الفترة القديمة وهو ألعاب الطفل، وخلص إلى جملة من النتائج أهمها:

- تبين أن الألعاب كانت تمارس عند طفل المجتمع البدائي، كتقليد لأعمال الكبار لإعداده لأعمال المستقبل.

- كان لدى أفراد المجتمعات القديمة إدراك ووعي بطرق الاهتمام بالطفل الرضيع في الأشهر الأولى من الولادة، وذلك بتخصيص لعبة الخشخشة التي تصدر أصواتا رنانة عند هزها وتستعمل سواء لتهدئته عند بكائه، أو للعب معه كتحريكها بحيث يمكن متابعتها بعينيه وتحريك رأسه نحوها، وقد وجدت آثار لهذه اللعبة المسماة " الخشخشة" في الجزائر وترجع للفترة البونية.
- وجود صناعة الألعاب من مواد مختلفة كالفخار والعظم والزجاج والبرونز وغيرها، منها الخاصة للطفل الرضيع كالخشخشة، أو للصبي كالدوامة والطوق أو للبنت كالدمية، أو المستعملة من كلا الجنسين كلعبة الكرة أو نماذج مصغرة للحيوانات حيث وجدت لها أيضا آثار في الجزائر ترجع للفترة الرومانية.
- تنوع الألعاب التي استحب الطفل ممارستها مع أقرانه للترفيه عن نفسه وتسليته، مثل لعبة الغميضة، اللعب بثمار الجوز، اللعب بالقطعة النقدية المثبتة في الأرض والتي توحي بالدهاء الطفولي.
- عرف الطفل الاستمتاع بوقته بألعاب ذهنية وألعاب الحظ ليروح عن نفسه كلعبة النرد والعظيمات، كما مارس ألعابا رياضية، منها السباحة والكرة.

قائمة المصادر والمراجع:

1- رضا بن علال، الرياضة والترفيه عند شعوب البحر الأبيض المتوسط في العصور القديمة، مجلة الاتحاد العام للآثاريين العرب، الاتحاد العام للآثاريين العرب واتحاد الجامعات العربية، مصر، العدد01، المجلد 15، 2014.

2- وفاء بوغرارة، التعليم في بلاد المغرب القديم، مجلة المفكر، جامعة الجزائر 2 ، الجزائر، العدد 01، المجلد 02، جانفي 2018.

3- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، جامعة الزقازيق، مصر، العدد 100، المجلد 47، يناير 2022.

4- Bianchi (CH), Poupées romaines, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019.

5- Dasen (V.), Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain- Questions méthodologiques, article in Kentron, revue pluridisciplinaire du monde antique, France, 2018.

6- Dasen (V.) et Mathieu (N.), Dînette de Iulia Graphis, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019.

7- Dasen (V.), sabots, toupies et totons, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019.

8- Manniez (Y.), Pièces de jeu en contexte funéraire, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France., 2019.

9- Martin (M.), Objets quotidiens de l'époque romaine, Suisse, 1994.

10- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869.

11- Kastner (M.O), L'enfant et les jeux dans les documents d'époque romaine, article in bulletin de l'association Guillaume Budé, France, 1995.

الهوامش:

[1]- رويدا وفاء بوغرارة، التعليم في بلاد المغرب القديم، مجلة المفكر، جامعة الجزائر 2، الجزائر، العدد 01، المجلد 02، 2018، ص 15.

[2]- رويدا وفاء بوغرارة، التعليم في بلاد المغرب القديم، مجلة المفكر، (م.ن)، ص 19.

[3]- رويدا وفاء بوغرارة، التعليم في بلاد المغرب القديم، مجلة المفكر، (م.ن)، ص 20.

[4]- رويدا وفاء بوغرارة، التعليم في بلاد المغرب القديم، مجلة المفكر، (م.ن)، ص 24.

[5]- Dasen (V.), Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain- Questions méthodologiques, article in Kentron, revue pluridisciplinaire du monde antique, France, 2018, p.23.

[6]- Dasen (V.), Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain- Questions méthodologiques, article in Kentron, revue pluridisciplinaire du monde antique, France, 2018, p.34.

[7]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.5.
[8]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.6.
[9]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.138.
[10]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.138.
[11]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.139.
[12]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.142.
[13]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.144.
[14]- Kastner (M.O), L'enfant et les jeux dans les documents d'époque romaine, article in bulletin de l'association Guillaume Budé, France, 1995, p. 93.
[15]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.185.
[16]- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، (م.ن)، ص 379.
17- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، (م.ن)، ص 380.
18- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، (م.ن)، ص 379.
19- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، (م.ن)، ص 378.
20- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب، (م.ن)، ص 384.
[23]- Martin (M.), Objets quotidiens de l'époque romaine, Suisse, 1994, p.43
[22]- رويدا عليوة الهواري، ألعاب الأطفال والموسيقى والرقص في شمال إفريقيا في العصر الروماني، مجلة كلية الآداب - (م.ن)، ص 384.
[25]- Martin (M.), Objets quotidiens de l'époque romaine, Suisse, 1994, p.43.
[26]- Manniez (Y.), Pièces de jeu en contexte funéraire, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France., 2019, p. 103.
[27]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.326.
[28]- Martin (M.), Objets quotidiens de l'époque romaine, Suisse, 1994, p.43.
[29]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.328.
[30]- Martin (M.), Objets quotidiens de l'époque romaine, Suisse, 1994, p.43.
[31]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.331.
[32]- Dasen (V.), sabots, toupies et totons, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019, P 52.
[33]- Dasen (V.), sabots, toupies et totons, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019, P 52.
[18]- Dasen (V.), Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Question méthodologiques, article in Kentron revue pluridisciplinaire du monde antique, France, 2018, p.29.
[20]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.274.
[34] - رضا بن علال، الرياضة والترفيه عند شعوب البحر الأبيض المتوسط في العصور القديمة، مجلة الاتحاد العام للآثاريين العرب، الاتحاد العام للآثاريين العرب واتحاد الجامعات العربية، مصر، العدد01، المجلد 15، 2014، ص 106.
[35]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p.27.
[36]- L. Becq (De. F.), Les jeux des anciens, Paris, 1869, p 29.
[37]- Bianchi (CH), Poupées romaines, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019, P 46.
[38]- Kastner (M.O.), L'enfant et les jeux dans les documents d'époque romaine, in Bulletin de l'association Guillaume Budé, n.1, France, 1995, p.91.
[39]- Dasen (V.) et Mathieu (N.), Dînette de Iulia Graphis, in Ludique ! Jouer dans l'antiquité, France, 2019, P 50.