قراءة سوسيوأنثروبولوجية للألعاب الشعبية الترويحية

لعبة الخربقة أنموذجا

د. علي عليوة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

جامعة محمد الشريف مساعدية سوق أهراس

تمهيد: الألعاب الشعبيّة في كل المجتمعات لها تاريخ كبير، تاريخ يُحاكي العادات والتقاليد ويجمع بين الترويح واللعب والثقافة الشعبية، تتم ممارستها بشكل تنافسي سواءا كان جماعيا أو فرديا، يشارك فيها الذكور والنساء معا، أو تُلعب لجنس واحد فقط، وأغلب الألعاب الشعبية كانت للذكور فقط لأنّ المرأة كان دورها يقتصر على الأعمال المنزلية ولم يكن يُسمح لها باللعب، إلا في بعض المجتمعات القديمة المنفتحة على المرأة.

كما أنّ الألعاب الشعبية تتناسب مع الفصول الأربعة في تحديد مكان اللعب وطريقة اللعب وأشكال التجمعات، لذلك بعضها يلعب في أماكن مغلقة تحسبا للأمطار وبرد الشتاء وزوابع الخريف وأتربته، والبعض الآخر في مناطق مفتوحة أو تحت الأشجار وضلال المباني في الصيف والربيع.

وتكتسي الألعاب الشعبية الترويحية أهمية بالغة في الكثير من الجوانب سواء الثقافي بتعريف الفرد عن ألعاب أجداده وتاريخهم والانسجام الثقافي [1]، أو من الجانب الاجتماعي تلك اللعب التي تزيد من التماسك الاجتماعي والتعاون في روح الجماعة وزيادة الروابط الاجتماعية وتبني أولئك الأشخاص المنبوذين في أسرهم أو المعزولين في المجتمع واكتساب علاقات وصداقات جديدة، ومن جانب آخر الجانب النفسي في مساهمة الألعاب الشعبية الترويحية بالتفريغ النفسي للتوترات والقلق والانفعالات اليومية المتراكمة.

[1] Claude Dubar, « **socialisation et identité** » in revue des sciences sociales, vol 122, p 125.

وتختلف مسميات نفس اللعبة الشعبية من منطقة إلى أخرى ومن بلد إلى آخر، وقد تختلف في بعض التفاصيل لكن تبقى المبادئ الأساسيّة لتلك اللعب ثابتة عبر الزمان والمكان.

وتزخر المنظومة الاجتماعية الشعبية في الجزائر بكم هائل من الألعاب التي تمارس في الكثير من المناطق في كل الفصول وفي أطراف النهار والليل أيضا، تستقطب كما هائلا من الشرائح الاجتماعية من الأطفال والنساء والكهول والشيوخ[2] ، تُستخدم فيها وسائل بسيطة وبدائية ونذكر منها على سبيل المثال:

الغميضة، الحليلة، القيطان أو لبواس، الزربوط، النحل، لبّاشين، البف، الرُولما، العِشّة، لافليش، التربولات، لاباليت، الحد، الزريكة، السيرسو، الفرفارة، الفخّة أو السرايفة، الجعلولة، السراق والضراب، لكرود أو لكريدة ... والخربقة

وقد ركّزنا في ورقتنا البحثية هذه على هذه اللعبة التي يمارسها الشيوخ أكثر من غيرهم من الشرائح الأخرى لما تكتسيه من أهمية ولما تحمله من كم هائل من التعبيرات الشعبية والنفسية لممارسيها وللأماكن التي يتردّدون عليها.

1- الأصل اللُّغوي لكلمة خربقة: إنّ الألعاب الشعبيّة الجزائرية تحمل دلالات لغوية تراثية تحكي وتحاكي تاريخا مليئا بالتراكم اللغوي سواءا الأمازيغي أو العربي أو التركي أو الفرنسي، كلّها صنعت مزيجا هائلا ومتداخلا من اللّغات في لهجة الدارجة الشعبية، بالمقابل تفرض شساعة الرقعة الجغرافية الجزائرية تنوعا ثقافيا زاخرا أفرز فروقات واضحة بل ومختلفة تماما من العادات والتقاليد والقيم وأيضا اللهجة المتداولة في تسمية الأشياء.

خربقة: "تُستعمل كلمة خربقة في اللغة العربيّة، فنقول إنّ البيت مخربق، أي أنّه تالف مليء بالخروق بغير نظام، والأصل يُقال خربق العمل أي أفسده، ويُقال خربق في مشيه خربقة وخرباق أي أسرع فيه، وخربق الشيء بمعنى قطّعه، أو شقّهُ"[3].

---

[2] Ali, Allioua, « **les jeux traditionnels dans la société Algérienne** » in jeux et société, séminaire inter, Paris, p 421.

[3] محمد دواد، التنير، **ألفاظ عامية فصيحة**، ط1، دار الشروق، القاهرة، 2008، ص 71-72.

لذلك فاللعبة في أصلها عبارة عن مناطق لعب في الرمل أو التراب بعد "الحرب" بين الخصمين و "الكلاب" فإنها تترك مكانا مُخربقا أثار الدمار واضحة فيه من جراء نقل الكلاب من من بيت إلى بيت آخر من جراء المناورات التي يقوم بها اللاعبون.

"وتتمثل الخربقة في مربع يتكوّن عادة من تسعة وأربعين حفرة يرسمها اللاعبون بالإبهام على الرّمل أو يخطونها في شكل مربعات بما يشبه رقعة الشطرنج، ثمّ يبدأ اللاعبون في وضع قطع من الأحجار أو النوى في الحفر، أربع وعشرين قطعة لكل لاعب في حين تبقى الحفرة الوسطى فارغة ليبدأ منها اللعب وتسمى القطع في تونس ومصر والسعودية كلابا وفي الأردن وفلسطين جراء، وربما سميت في بعض جهات المشرق نسورا"[4]

2- **الأصل التاريخي للعبة الخربقة:** "لا تزال الخربقة تعرف بعض الانتشار في جنوب تونس وشرقه وفي الجهات الجزائرية القريبة خصوصا عند كبار السن من الرجال" [5]، وخاصة في المناطق الصحراوية وشبه الصحراوية، كما تنتشر أيضا في أغلب البلدان العربية، "فهي الكلابة في صعيد مصر وفي السودان، وهي السيجة[6] في المملكة السعودية والخليج، وهي ضاربة في القدم". [7]

"فبنوا هلال وسليم وغيرهم من أعراب التغريبة لم يأتوا فقط بقطعان الإبل وبالخيول الأصيلة وبالأشعار وبقصص سيف بن ذي يزن وعنترة بن شداد العبسي والزير سالم وأبي ليلى المهلهل وأبي زيد الهلالي حين قدموا إلى بلاد المغرب، جاؤوا بكل تراثهم الأصيل وتقاليدهم العريقة ومنها عدد من الألعاب التقليدية مثل الخربقة" [8] تلك اللعبة التاريخية التي أعتقد أنها جاءت بشكلها الحالي كحمولة ثقافية

---

[4] محمد العربي، الجليدي، **حكايات حب جبلية**، دار حروف منشورة، 2001، ص38.

[5] **المرجع نفسه**، ص37.

[6] قيل إنها اسمها مستمد من كلمة سياج لكونها «تسيج» بأربعة خطوط. لا تحتاج للكثير من الأدوات بل مجموعة من الحجارة أو الحصى الناعمة على أن يملك كل لاعب مجموعة متشابهة لناحية الشكل والملمس واللون ولكنها تختلف كلياً عن مجموعة الآخر وذلك كي يتمكنا من التمييز بينها.

[7] **المرجع نفسه**، ص 38..

[8] **المرجع نفسه**، ص 38.

جاء بها العرب من شبه الجزيرة العربية إلى دول شمال أفريقيا الذين تعلموا تلك اللعبة وانتشرت في أرجاء البلدان.

أما مسعد بن عيد العطوي مؤلف كتاب «تبوك المعاصرة والآثار حولها» [9] فيؤكد أن الخربقة كانت تحفر قديماً على صخور كبيرة كانت تشكل قاعدة للعبة وأن الآثار هذه ما تزال موجودة على طريق القوافل التي مر به النبي محمد.

إذ من المرجّح أن هذه القوافل التي كانت تجوب الصحراء والبادية آنذاك كانت حين تحط رحالها في مكان ما للاستراحة فإنّ المسافرين وحتى المحاربين كانوا يحفرون حفرا في الأحجار الكبيرة لا تزال آثارها لحد الساعة تشهد على تاريخية هذه اللعبة وعلاقتها بطريقة وعيش المجتمعات آنذاك.

أمّا الكاتب الأمريكي كارينغتون بولتون (الذي تعلم اللعبة من بدو سيناء وكان يمارسها مع أصدقائه) فقد أرجع تاريخ اللعبة إلى العصور القديمة، زاعمًا أن النبي موسى قد مارس هذه اللعبة مع بنات صهره شعيب في مدين، وينقل بولتون عن مصدر لم يسمّه أن أحد المصادر المكتوبة بالإنجليزية أتت على ذكر هذه اللعبة سنة 1694"[10]

[9] مسعد، بن عيد العطوي، **تبوك المعاصرة والآثار حولها**، ط1، دار الألوكة، السعودية، 2009.

[10] Bolton ،H. Carrington, **"Seegà, an Egyptian Game"**, in The Journal of American Folklore. Columbus, Oh: American Folklore Society, 1980, p153.

بينما توجد دلائل وقرائن تُؤكد أن اللعبة قديمة جدا وكانت تُلعب في الكثير من الأماكن في العالم، توجد آثار موجودة لحد الآن تؤكد على وجود لعبة تشبه الخربقة لدى البزنطيين موجودة في الأحجار والآثار التي تركوها في ولاية تبسة، تلك الأحجار الكبيرة التي بُني بها السور البزنطي في وسط المدينة، هذه الحجارة الكبيرة التي كان العمال يجرّونها لمسافات كبيرة تصل إلى 15 كيلومتر من مناطق كثيرة وخاصة محجر جبل الدكان أين مازالت الحجارة تشهد على ذلك والنقوش الموجودة عليها تحاكي تاريخا كبيرا لهذه المنطقة، منها من وجدنا عليه آثار لهذه اللعبة أو على الأقل لعبة شبيهة كما هو مبيّن في الصورة.

3- كيف تُلعب الخربقة: تعتبر الخربقة من أهم العاب المتقدمين في السن والمتقاعدين والمعزولين والمنبوذين من طرف أسرهم، وغالبا تُلعب في النهار طبعا في الساحات وفي الجلسات الخاصة، ولعبة السيجة تعتمد على الدقة في وضع الحجارة والدقة في نقلها.

وتتكون لعبة الخربقة غالبا من 49 حجرا يسمى كلبا أو أسناء أخرى لكل خصم 24 كلبا ويتم رمي 48 منها وتبقى الدار في الوسط فارغة تُسمى " **دار الوُسط** " ، وصاحب الدار هو الذي يبدأ اللعب بوضع حجرين في أغلب المناطق وحجر في مناطق أخرى ، ثم يليه خصمه بوضع حجرين وهكذا حتى انتهاء

الحجارة ، ثم يبدأ صاحب الدار بنقل أول حجر، ويتم قتل حجارة الخصم إذا وقع حجره بين حجرين

لخصمه أفقيا أو عموديا ولا يتم حساب الحصار القُطري، ومن تقل حجارته أو تنتهي ولا يجد ما يحركه يكون هو المهزوم وما تتميز به هذه اللعبة أن صاحب الدار يخرج حجرين لكل حجر لخصمه يتحرك في ثلاث خانات دون أن يتعرض الحجر للخط من صاحب الدار ، ومن يغلب يكون هو صاحب الدار في اللعبة القادمة وهو الذي يبدأ برمي الحجارة ، ضف إلى ذلك أن صاحب "دار الوسط" مطالب في كل مرة إذا استطاع خصمه أن يصنع حاجزا لا يمكنه اختراقه، أن يستبدل كل حجر حر بحجرين من عنه ، وان استكمل كل أحجاره ولم يستطع مجاراة خصمه فقد خسر اللّعبة.

تبدأ اللعبة ككل الألعاب الفكرية بالضغط على الخصم معنويا، وهذه الألعاب الترويحية تحتاج التركيز والدقة والرصانة في وضع الأحجار ، وفي حنكة اللاعبين في التلاعب النفسي بالخصوم، حيث أن مثل هذه الألعاب تُربح على جزئيات بسيطة أغلبها ذهنية ونفسية، فإن أحسّ أحدهم بالقلق بالتوتر ضاع كل تركيزه وخسر مبارياته الواحدة تلو الأخرى.

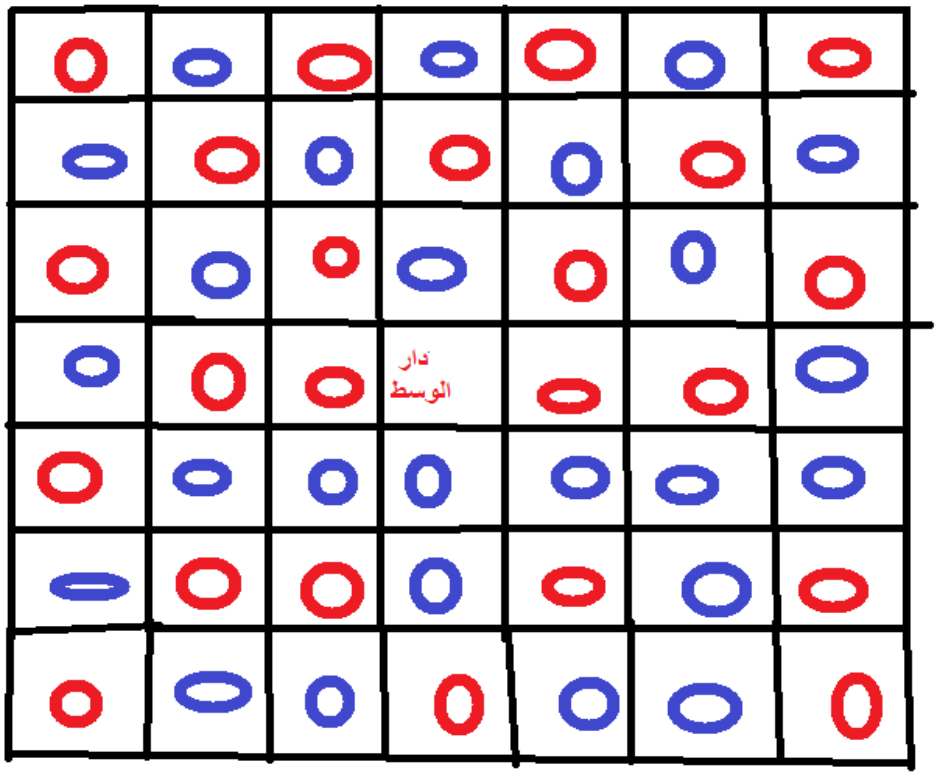
يبدأ لاعب الخربقة صاحب "دار الوُسط" بوضع حجرة وهو يستهزأ بخصمه بكلمات قد تكون نابية قبيحة، أو قد تكون تحمل طابعا قبَلِياً، أو قل كل تلك المعاملات التي تلعب على استثارة وهيجان الخصم والتي تُربكه وتدفعه للتهوّر في وضع الأحجار، فتسمع كلمات ومنافسة حادة في وسط حماس المتفرّجين الذين في كلّ مرّة يتدخّل أحدهم في مشورة لصديقه ودعمه لوجستيا لأجل حصار الخصم وهزيمته بكل أريحية، فتسمع "حُط هاذي" ، "أحْكِم هاذي" ، "شِد هاذي" ، "هاها" ... والكثير من الكلمات التي تتناسق وطبيعة الجلسة وشكلها ومنطقتها، ولعبة الخربقة هي اللعبة الوحيدة في شكلها التي تُلعب في المكان المخصص لها دون أحجار موجودة مسبقا، حين يبدأ اللعب فالرقعة تكون فارغة تماما والاختيارات تبدأ بوضع الأحجار وحجز الأماكن المهمة لها.

بعد وضع الأحجار، يبدأ اللعب مع تشجيع المتفرجين، والحماس بين الخصمين، هذه الأحجار التي تتشكل غالبا من أحجار جبل بيضاء وأحجار ياجور حمراء قرميدية، أو قواقع الحلزون أو قلوب الخوخ والمشمش أو الفرماس، أو أقفال قارورات مختلفة الألوان ... إنها معركة حقيقية، ودلالات رمزية يستخدمها الخصمين في اللعب، فيرفع أحدهم كلبه ويضع واثقا وهو يقول لخصمه "ألعبْ"، أما الخصم فيُحاول أن لا ينجرّ وراء استفزازات خصمه ويُعطي مهلة كافية لنفسه حتى يجد حلا مناسبا لما هو عليه.

إنها خطّة رياضية محكمة في أذهان هؤلاء، يدرسون تفاصيل أقل الحركات، وحين يرفع أحدهم كلبه ويضغط عليه داخل الرّمل أو التراب ضغطا شديدا قائلا بكل ثقة "أُشّ كَلْبكْ ماتْ"، أي أن الكلب يمكن أن يقع بين كلبي الخصم فيموت ويخرج من اللعبة، فإذا وقعت بين كلبين فأعلم أنّك ستموت حتما...حينها الفزع والرهبة تمتلك الخصم الآخر ويحمر وجهه وقد يتلفظ كلاما ساقطا يرفض به الانصياع لتهديد خصمه في حركة ومناورة ربما يُربك بها كلّ اللُعبة، دونما أن ننسى تدخّل المتفرجين الحماسيين، فمن من يتجرأ على اللعب وعدم ترك الفرصة تضيع، من اللاعبين من يقبل ذلك، خاصة إن كان لاعبا مبتدءا، ومنهم أولئك المتمرسون الذين لا يريدون تدخلا، وإن حاول أحدهم فإنه يسمع وابلا من الشتائم التي يمكن اعتبارها "وُدية" أو كما يفسرها بيار بورديو بـ "العنف اللّطيف"، فهو عنف لفظي وربما يكون عنف جسدي أو رمزي يمارسه الأفراد بينهم بطريقة هزلية ومقبولة، فهم ينصاعون لهذا النوع من العنف ويقبلون رغم قسوته ... وقد تنفلت أعصاب أحد الخصوم ليعبث بالرمل والحجارة فيبعثرها ويقف من مكانه هائجا مستثارا يلعن هذا المجلس وهؤلاء الأصدقاء.

وفي أغلب الأحيان تنتهي اللعبة بفوز أحدهم، وهذا سمو في أداء اللعبة إذ أن الفوز فيها يعتمد على الدقة والحسابات ولا يعتمد على خطأ يقع فيه الخصم. [11] ومن تعرّض للخسارة فيُقابل بنظرات استهزاء من خصمة وبسمة عريضة من المتفرجين الذين لا يشجعونه وتبدأ جولة أخرى من اللعب، يقوم فيها أحدهم بتسجيل عدد الانتصارات وقد تكون هناك ضريبة على الخاسر أن يشرب على حسابه الخصوم والمتفرجون وكل مار بالمجلس، أن يشرب قهوة أو شايا أو حبة مرطبات.

[11] عبد العزيز، أبو هدبة، **الألعاب الشعبية الفلسطينية**، جامعة النجاح الوطنية، عدد 10، 2011، ص 9.



مخطط تمثلي للعبة الخربقة

4- أماكن وأوقات لعب الخربقة: الخربقة بالنسبة لمحترفيها لعبة يومية سنوية، يلعبونها صيفا وخريفا، شتاءا وربيعا ... ليس لها موسم محدد، لكن تزدهر في مناسبتين:

أ/ شهر رمضان: إنّ أولئك الشيوخ والكهول الذين لا يطيقون الصوم بما تفرضه عليهم عاداتهم السيئة من تدخين وشمّة، وجوع وعطش في بعض الأحيان مع المزاجية المعروفة عند أغلبهم، لذلك فهم يتفادون البقاء داخل المنازل خشية الدخول في عراك مع أفراد الأسرة أو هروب من تكاليف إعداد

الإفطار، وخاصة أن النساء يردن طبخ ما لذّ وطاب من مأكولات ولا يتحرجن من الطلب مرارا وتكرار من الوالد الشيخ أو الكهل أن يشتري كذا وكذا ... لذلك يجد الفرصة للهروب من البيت وإمضاء ساعات من اللعب أو المشاهدة لقتل الوقت والروتين الممل.

كما يحافظ اللاعبون على صلواتهم في رمضان، فيقرّبون ملاعبهم من المساجد حتى يتسنى لهم الصلاة حين ينادي المؤذن، ويستخدمون مراحيض المائضة من حين لآخر لقضاء الحاجة حتى لا يلزمهم ذلك الرجوع للبيت.

ب- **فصل الصيف:** فصل الصيف موسم تشتد فيه المنافسات في لعبة الخربقة عكس كرة القدم، فطول ساعات اليوم والاستمتاع بالجلوس على الرمال والتراب عوامل جعل اللعبة تستقطب الكثيرين، فينتشرون هنا وهناك جماعات جماعات، وقد تستقطب في فصل الصيف بعض الشباب ممن كرهوا الروتين اليومي وبدؤوا يتطفلون من حين لآخر على هؤلاء الشيوخ، حتى يجدوا أنفسهم مشاهدين حقيقيين ومهتمين باللعبة، وربما يبدؤون رحلة اللعب مع بعضهم البعض قريبا، ثم منهم من يتحدى الشيوخ في اللعبة ومنهم من يربحهم لسرعة بديهته وقوة ملاحظته.

لا تحتاج لعبة الخربقة إلى إمكانيات كبيرة، فبعض الرمل وبعض الأحجار المختلفة تكفل صناعة ملعب كامل الأوصاف لهذه اللعبة البسيطة، كما أنها لا تحتاج إلى كراسي وطاولات، بل تُؤدى على الأرض وفي أماكن بسيطة خاصة في فصل الربيع والصيف، أما في الفصول الأخرى، منهم من يتوقف عن اللعب أما المحترفون فيتبرع أحدهم بركن في محله البسيط الذي يبيع فيه الخرداوات فيقيمون مبارياتهم في بعض الدفئ مع قلة العدد.

5- **قراءة بسيكوسوسيولوجية للعبة للخربقة** : إن لعبة الخربقة لعبة شيوخ وكهول بامتياز وهي تلك المرحلة التي يميل فيها الإنسان إلى الراحة والترويح عن نفسه وعن العمل الشاق الذي مر به خلال هذه السنوات، ولهذا نرى إن العاب هذه المرحلة تميل إلى الهدوء وعمق التفكير، ودقة الأداء في أي لعبة يؤديها ، كما انه يطمح دائما بالتغلب على خصمه وينال منه الشرط الذي تم الاتفاق عليه . كما تتميز

هذه المرحلة بقلة عدد المشاركين في أداء اللعبة وعدم تدخل الحضور في أدائها وإنما يجلسون كمراقبين[12]. وتستقطب لعبة الخربقة في العموم نوعين من اللاعبين:

أ- الشيوخ والمسنين: لعبة الخربقة تستقطب نوعا خاصا من الأفراد، من الشيوخ الذين أحسّوا بالعزلة في منازلهم، هم الذين أصبحوا يعتقدون أنهم أصبحوا عبئا ثقيلا على أسرهم، في مأكلهم ومشربهم ولباسهم ومرضهم، هم يشعرون دوما بالحرج داخل هذا النسق الاجتماعي الذي أصبح يفرض عليهم متغيرات اجتماعية جديدة لا يقبلونها ولا يستطيعون الانخراط فيها، فتجدهم غير مرحّب بهم داخل أسرهم حتى وإن أظهر أفراد الأسرة عكس ذلك فهم يجيدون الشعور جيدا بالروابط الاجتماعية، وبالتالي يلجئون إلى رفقائهم في الدرب والسن والحياة الاجتماعية، لتبادل الشكاوى والإفراغات النفسية.

إن شريحة المسنين التي تستقطبها لعبة الخربقة هي الشريحة التي مازالت لها على الأقل القدرة البدنية رغم أمراض المسنين من الضغط والسكري وغيره، هذه القدرة التي تسمح لهم على الأقل بالتنقل إلى عين المكان المتفق عليه للعب، وتجدهم في هذه المرحلة بحاجة إلى:[13]

- ✓ التكيف بالنسبة للضعف الجسمي والمتاعب الصحية المصاحبة لهذه المرحلة من الحياة .
- ✓ التكيف بالنسبة للإحالة على التقاعد أو نقص الدخل الشهري .
- ✓ التكيف لموت الزوجة.
- ✓ تنمية وتعميق العلاقات الاجتماعية القائمة بين الأقران .
- ✓ تهيئة الجو المناسب للحياة الصالحة لهذه السن.

---

[12] عبد العزيز، أبو هدبة، **الألعاب الشعبية الفلسطينية**، جامعة النجاح الوطنية، عدد 10، 2011، ص 8.

[13] فؤاد البهي السيد ,**الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة** , دار الفكر العربي ,القاهرة، 1975، ص 91.

لذا يزداد اهتمام الفرد بنفسه كلما تقدمت به السن نحو الشيخوخة وتضعف العلاقات الاجتماعية بين الشيخ ومعارفه ثم يزداد هذا الانكماش حتى تصبح دائرة نشاطه قاصرة على العلاقات السرية المحدودة.

لذا تصبح مرحلة الشيخوخة مرحلة العزلة والوحدة ويزيد من عزلة الشيخ بزواج أبنائه وموت احد الزوجين وتناقص أفراد جيله، وقد يكون لدى المسن الشعور بعدم القيمة والشعور إن الآخرين لا يقبلونه وقد يعزم على الانتحار وأيضا الشعور بقرب النهاية فقد يعيش الشيوخ كأنهم ينتظرون الموت ويتحسرون على أيامهم الباقية والتي مضت، هؤلاء الذين لا يجدون ما يُنسيهم ذلك ولا يجدون جو اهتمام مشترك سوى في هذه اللعبة التي توفر لهم أقرانهم والمكان واللعب والاهتمام الذي فقدوه داخل محيط شبكاتهم الاجتماعية[14].

2- **المتقاعدين:** هي أيضا شريحة كبيرة ومستهدفة تستقطبهم، وليس شرطا أن يكونوا كبار السن، بل فيهم الكثيرين خاصة متقاعدو الجيش الذين تمت إحالتهم على التقاعد لأسباب صحية أو غيرها ... هؤلاء الذين أصيبوا بالإحباط وخيبة الأمل خاصة وأنهم قدّموا خدمات كبيرة للوطن خاصة في إطار مكافحة الإرهاب وغيرها.

وكثيرا ما ينظر الناس إلى التقاعد عن العمل انه مشكلة حقيقية، وأنه البداية لمتاعب التقدم في السن و الإيذان بدخول الشخص إلى مرحلة الشيخوخة، ليمضي بها بقية سنوات حياته نهاية رديئة لرحلة العمل الحافلة .

وتشكل هذه النقلة الحتمية عند البعض هاجس مخيف، ومعاناة نفسية قد تشكل خطرا على الصحة في المراحل المتبقية من العمر، المشاكل النفسية خلال فترة التقاعد، و كيفية الإعداد لمواجهة المشاكل النفسية عند التقاعد وتنحصر أغلب المشكلات بعض التقاعد فيما يلي:[15]

- ✓ التخوف من الدخول إلى مرحلة الشيخوخة وآثارها ومتطلباتها.

---

[14] Kovasivic, T. et al , **contribution of traditionnel games**, in premerie education, vol 16, 2014, p 242.

[15] توفيق أحمد، كمال، **آثار الشيخوخة وإفرازاتها الاجتماعية والنفسية**، ط1، دار النشر الأثير، 1884، ص 147.

- ✓ الشعور بعدم القيمة و الدونية وأنه أصبح شخصا مهمشا.
- ✓ التفكير في خسارة المكانة الاجتماعية التي كان يشغلها بمركزه الوظيفي.
- ✓ الخوف من فقدان الكثير من الأدوار و المزايا المرتبطة بالعمل .
- ✓ القلق و الاكتئاب نتيجة خسارة الأجر الذي كان يحصل عليه من العمل وقد يعوضه إياه المعاش الذي يستحقه من مدة خدمته.
- ✓ الخوف من الفراغ و الشعور بالعزلة و الوحدة و الملل.

وركزت الكثير من الأبحاث و الدراسات على دور الأسرة في التقليل أو رعاية الأفراد عند فترة التقاعد فهي الملجأ الأول للمتقاعد كما أن للحكومة دورا مكملا في ذلك وأهم هذه الأدوار هي :[16]

1 : اختيار أفضل وسيلة لاستغلال الوقت كممارسة هواية ما أو ممارسة أي نشاط فكري فقد بينت الدراسات الدراسة الأثر الإيجابي للأنشطة الإدراكية المعرفية في مراحل العمر اللاحقة فهذه الأنشطة تساهم بشكل كبير في التقليل من خطر الإصابة بأمراض الشيخوخة كالزهايمر مثلا فقد وجدت دراسة بريطانية ارتباطاً بين تأخير التقاعد من العمل وتأخر ظهور أعراض مرض ألزهايمر (خرف الشيخوخة)، وأن الاستمرار في العمل بعد سن التقاعد قد يساعد على تجنب المرض، بحسب صحيفة الغارديان.

2 : التوجه نحو عمل بسيط أو عمل إنساني أو عمل له علاقة بالوظيفة السابقة حيث تؤكد دراسة أمريكية جديدة نشرتها "الدورية الدولية للصحة المهنية" أن الأشخاص الذين يعملون بعد سن التقاعد يتمتعون بصحَة أفضل مقارنة مع غيرهم من المتقاعدين. وتقول الدراسة التي صدرت عن الرابطة النفسية الأميركية إن الأفراد الذين يعملون بعد بلوغ سن التقاعد في مهن مؤقتة أو وظائف تتطلب العمل بدوام جزئي يعانون، بدرجة أقل، من المشكلات الصحية ويتمتعون بحيوية أكبر مقارنة مع المتقاعدين الآخرين.

---

[16] وجيه محجوب: علم الحركة، **التطور الحركي منذ الولادة وحتى الشيخوخة**، مطبعة جامعة بغداد، العراق، 1987، ص24.

وحسب فريق الدراسة الذي ضم مختصين من جامعة "ميريلاند" الأميركية فإن مرحلة ما بعد الحياة المهنية تشكل ما يمكن تسميته بالجسر الوظيفي، حيث يعمل الفرد في هذه المرحلة في وظيفة بدوام جزئي، أو وظيفة مؤقتة، أو لحسابه الخاص، وتقول الدراسة إن الأشخاص الذين عملوا بعد تقاعدهم ضمن مجال مهنهم السابقة أظهروا تحسناً في الحالة النفسية لديهم، فيما لم يرصد ذلك عند من عملوا خارج مجالهم الوظيفي .

3 : ترك الفرصة للتكفل ببعض المهام الأسرية اليومية .

4 : محاولة عدم التخلي عن أصدقاء العمل لأن العزلة هي باب الدخول للإكتئاب.

5 : ممارسة الرياضة للحفاظ على الصحة وقتل الفراغ و الملل.

6 : السفر _ تغيير الأماكن _

7 : استشارته في الأمور المنزلية و القرارات الشخصية لأفراد العائلة لتذكيره أن مكانته وقدراته لم تزل ولن تزول

8 : إشعاره بأنه العنصر الأساسي في وجود الأسرة والاعتماد على خبرته وتجاربه.

9 : الإعتماد على أسلوب الإرشاد ومساعدته على إدراك أن مصيره بيده وعليه ان يواجه حياته من خلال اختياراته الحرة وأنه مسؤول عن كل ما وصل إليه من نجاح أو فشل في الحياة .

كما أن بعض الدول تقترح بعض الطرق العلاجية للحد من الوقوع في المشاكل النفسية بعد التقاعد ومن بين هذه الطرق.

_ طريقة التقاعد المرحلي: حيث تقلل من ساعات وأيام العمل قبل عامين من التقاعد وتهيئته نفسيا لدخول هذه المرحلة.

_ العمل على تكريم هؤلاء المتقاعدين يوم خروجهم وعدم نسيانهم واستشارتهم عند الحاجة أو تكليفهم بأمور ربما خارج مكان العمل ولكن له علاقة به كجمع المعلومات أو أشياء أخرى حتى يشعر أنه لازال له دور في مجال عمله

_ نشر ثقافة مرحلة التقاعد بتوضيح أن التقاعد ليس نهاية الحياة وفتح جمعيات خاصة بإعانة الفرد نفسيا عند هذه الفترة واستغلاله في بعض المهارات و الأعمال التي من الممكن أن يقوم بها .

الكثير من هذه النقاط يمكن للعبة الخربقة أن توفرها وأن تخلق الجو المناسب لهؤلاء حتى ينسجموا جيدا مع رفقائهم، فهي لا توفر الأسباب، لمنها توفر البدائل النفسية والاجتماعية لمواجهة خطر هذه المرحلة.

خاتمة: لعبة الخربقة كلعبة تقليدية شعبية جزائرية، ليست مجرد لعبة ومباريات عادية، بل هي حمولة ثقافية ونفسية واجتماعية تحمل في طياتها الكثير من المتغيرات الحاصلة في المجتمع، فمن خلال هذه اللعبة وملاحظتها والشرائح الاجتماعية التي تستقطبها ... يمكن قراءة شبكة العلاقات الاجتماعية داخل المجتمع الجزائري.

إن فئة المسنين، والمتقاعدين فئتان مستهدفتان من طرف هذه اللعبة نظرا لحساسية وخطورة وجود الأفراد في هذه الفئات، فهم بحاجة لرعاية نفسية واجتماعية وتكفل يومي، وهذا ما استطاعت هذه اللعبة أن تفعل على الأقل جزء منه، فهي تمنح فرصة إعادة بناء علاقات اجتماعية وترميم نفسية لآثار التقدم في السن والتقاعد.

قائمة المراجع:

توفيق أحمد، كمال، **آثار الشيخوخة وإفرازاتها الاجتماعية والنفسية**، ط1، دار النشر الأثير، 1884.

عبد العزيز، أبو هدبة، الألعاب الشعبية الفلسطينية، جامعة النجاح الوطنية، عدد 10، 2011.

عبد العزيز، أبو هدبة، الألعاب الشعبية الفلسطينية، جامعة النجاح الوطنية، عدد 10، 2011.

فؤاد البهي السيد , **الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة** , دار الفكر العربي ,القاهرة، 1975.

محمد العربي، الجليدي، **حكايات حب جبلية**، دار حروف منشورة، 2001.

محمد دواد، التنير، **ألفاظ عامية فصيحة**، ط1، دار الشروق، القاهرة، 2008.

مسعد، بن عيد العطوي، **تبوك المعاصرة والآثار حولها**، ط1، دار الألوكة، السعودية.

وجيه محجوب: علم الحركة، **التطور الحركي منذ الولادة وحتى الشيخوخة** ، مطبعة جامعة بغداد، العراق، 1987.

Ali, Allioua, « **les jeux traditionnels dans la société Algérienne** » in jeux et société, séminaire inter, Paris. 2018

Bolton ،H. Carrington, **"Seegà, an Egyptian Game"**, in The Journal of American Folklore. Columbus, Oh: American Folklore Society, 1980.

Claude Dubar, « **socialisation et identité** » in revue des sciences sociales, vol 122.

Kovasivic, T. et al , **contribution of traditionnel games**, in premerie education, vol 16, 2014, p 242.