المستخلص

عنوان البحث:تطوير الألعاب الشعبية بالمملكة العربية السعودية وإعادة صياغتها بشكل معاصر	
اسم الباحثة: إيمان حسن عبد الله المنتصر	الدرجة العلمية: دكتوراه الفلسفة في التربية الفنية
السنة الدراسية:١٤٢٩هـ / ٢٠٠٨ م	الجهة العلمية: جامعة الملك عبد العزيز
الكلية:كلية التربية للاقتصاد المترلي والتربية الفنية	القسم: التربية الفنية
عدد الصفحات: (٤٩٠) صفحة	إشراف: أ.د. ليلى احمد حسن علام

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير الألعاب الشعبية في المملكة العربية السعودية وإعادة صياغتها بشكل معاصر ؛ حيث اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والتجريبي . وقد تناولت الدراسة التطبيقية للبحث تصميمات لألعاب شعبية مبتكرة من خلال مجموعة من الضوابط ؛ وهي : نظرية (جيلفورد) للتفكير المتشعب وبنائياتها من خلال مستطيل القطاع الذهبي ، وتطبيقها ببرامج الرسم بالحاسب الآلي.

وقد وضعت الباحثة مجموعة من الفروض هي :

١- إمكانية حصر وتوصيف الألعاب الشعبية السعودية .

٢- يمكن استحداث ألعاب مبتكرة بأسلوب علمي منظم من خلال القطاع الذهبي ونظرية التفكير (جيلفورد) .

٣- استخدام تقنية برامج الرسم في الحاسب الآلي قد يسهم في إثراء استحداث تصميمات ألعاب معاصرة قائمة على تطوير الألعاب الشعبية السعودية .

ولقد كانت أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة :

١- أن عدد الألعاب بالمملكة العربية السعودية (٢٨٨) لعبة .

٢- تتفق بعض المدن في مسميات اللعبة نفسها . وأحياناً تكون اللعبة نفسها ، ولكن باسم مختلف . وتارةً تكون بالاسم نفسه ، ولكن طريقة اللعب مختلفة .

أما أهم توصيات البحث ، فتتلخّص في التالي :

١- أن تتبنى الدولة إعادة تصميم وتنفيذ الألعاب بصورة معاصرة ؛ لما لها من دور تربوي ونفسي واجتماعي على الطفل .

٢- إقرار هذه الألعاب في مناهج التربية والتعليم ، ودور الأطفال ؛ بديلاً عن الألعاب المستوردة .

Research Summary

Research Summary: Development of Folk games in Saudi Arabia &its reformulating in a contemporary shape	
Research Name: Iyman Hassan Abdullah Al-Muntisr	Scientific Degree: PHD in Art Education
Study year: 1429H-2008G	Scientific authority: king . Abdulaziz University
College: College of Education for Home Economics & Art Education	Section: Art Education
Number of pages:p(490)	Supervisor: Prof.Laila Ahmed Hassan Alam

This research aims at the development of folk games in Saudi Arabia and its reformulating with contemporary shape. The researcher has followed experimental analytic description method. The study has tackled the applicable designing of folk games created through from adjusting group. Guilford theory of random thinking and its constructions through golden sector rectangle and applicable to drawing program by computer.

The researcher has laid down group of proposals; they are:

1. The possibility to enumerate and describe the Saudi folk games.
2. Modernization of games created by an organized scientific method through golden sector and the thinking theory of (Guilford).
3.Using drawing technological programs in computer may effectively contribute in modernization of contemporary games designs which will develop Saudi Arabian folk games.

The most important results reached by the researcher are:

1. The number of games in Saudi Arabia is (288) games.
2.Some cities agreed upon names of games but sometimes , the same game with different name and sometimes bearing the same name but the way it is played is different.

The most study recommendations are:

1. The state should reformulate the design and executing the game in contemporary form because of its educational, psychological and social role on the child.

2.the Adoption of these games in education curriculum and kids Care homes as an alternative to the imported ones.