الجرد الوطنيّ للتّراث الثقافيّ اللاّماديّ

بطاقة جرد عنصر رقم 5/057

1- تحديد العنصر

- الاسم المتداول للعنصر في المجتمع المحلّي المعني

لعبة الخربقة: معارف ومهارات

- أسماء أخرى إن وجدت

الخربقة، لعبة الخربقة أم 3 "الثلوثية"، الخربقة أم 3 "تليشة"، الخربقة أم 5 "الخموسية" ولعبة الخربقة أم 5 "عدّي أكول"، الخربقة أم 6 "السدوسية" ولعبة الخربقة أم 7 "السبوعية".

- الإطار الجغرافيّ لانتشار العنصر



بتتبع التوزيع الجغرافي للخربقة، يتضح أنها تشكّل تراثا وطنيّا مشتركا بين مختلف جهات البلاد، حيث تنتشر لعبة الخربقة جغرافيّا في أغلب ولايات الجمهورية وتبدو أكثر كثافة في الجنوب التونسي. وتجدر الإشارة إلى أن لعبة الخربقة ليست حكرا على الشيوخ أو الكهول من الذكور، كما يتصور البعض، بل إنها أيضا لعبة الأطفال والشباب من الجنسين. وهي تمارس في المدن وفي القرى والأرياف.

- مجال أو مجالات انتماء العنصر

- الألعاب الشعبية التراثية.
- التقاليد الشفويّة وأشكال التعبير الشفويّ والفنون وتقاليد أداء العروض.
- الممارسات الاجتماعية والطقوس والاحتفالات
- المهارات المرتبطة بالحرف التقليديّة.

2- وصف العنصر

- الوصف التّفصيليّ

تعد الألعاب الاستراتيجية الذهنية التراثية بمختلف أشكالها وأنواعها من أقدم التظاهرات التعبيرية والثقافية التي رافقت حضارات الإنسان، وهي تستمد شرعيتها من النظام الاجتماعي الطبيعي النابع من عادات المنطقة وتقاليدها وكذلك من تراثها الشعبي، لذلك فهي تحتل المنزلة الأكثر نبلا في سلم ألعاب الشعوب. وبالرغم من تجذرها في تاريخ البلاد التونسية، فمن الصعب تحديد زمن ظهور لعبة "الخربقة". وحسب الذاكرة الجماعية لممارسي العنصر، فإنها تعود إلى عهد البايات، وهذا العنصر معروف ببلدان المغرب العربي ولدى الكثير من الدول العربية بتسميات مختلفة. إلاّ أنها أخذت في التراجع في العديد من المناطق العمرانية ذات الكثافة السكانية بتونس وبالوطن العربي، وذلك تحت تأثير عوامل طارئة مثل دخول الألعاب الإلكترونية.

عائلة ألعاب الخربقة

إثر العمل الميداني الممتدّ على مختلف أنحاء البلاد، تمّ حصر ما يزيد عن 33 من الألعاب الإستراتيجية الذهنية البسيطة والمعقدة موزعة على 8 عائلات، وتحديد صنفين لألعاب عائلة "الخربقة":

- الصنف الأول: ألعاب الخربقة ذات استراتيجيات ذهنية غير معقدة وتشمل لعبة الخربقة أم 3 "الثلوثية" ولعبة الخربقة أم 3 "تليشة" ولعبة"طشة".
- الصنف الثاني: ألعاب الخربقة ذات استراتيجيات ذهنية معقدة وتضمّ لعبة الخربقة أم 5 "الخموسية" ولعبة الخربقة أم 5 "عدي أكول" و"خطيوة" ولعبة الخربقة أم 6 "السدوسية" ولعبة الخربقة أم 7 "السبوعية".

I - ألعاب الخربقة ذات استراتيجيات ذهنية غير معقدة

1- لعبة الخربقة أم 3 "الثلوثية": تحتل لعبة الخربقة أم 3 أو "الثلوثية" المرتبة الأولى بين عائلة ألعاب الخربقة من حيث تواجدها بمختلف ولايات الجمهورية التونسية. بصفة عامة يشارك الأطفال من الجنسين في اللّعب بداية من خمس سنوات فما فوق. حيث تدار اللعبة بين متنافسين اثنين أو أربعة من الذكور أو الإناث. واللّعبة لا تتطلب تجهيزات كبيرة أو مكانا شاسعا. يحدد فضاء اللّعب برسم هندسي (مربع 30 صم 30x صم) أو مستطيل ينحته الأطفال على الأرض أو على ورق أو لوح ويقسم إلى 6 مثلثات متطابقة. ومن بين أدوات اللّعب المستعملة :بلح ونواة التمر(علف) أو نواة المشمش والحصى وغيرها من الأدوات الموجودة في البيئة الاجتماعية والجغرافية للممارسين.

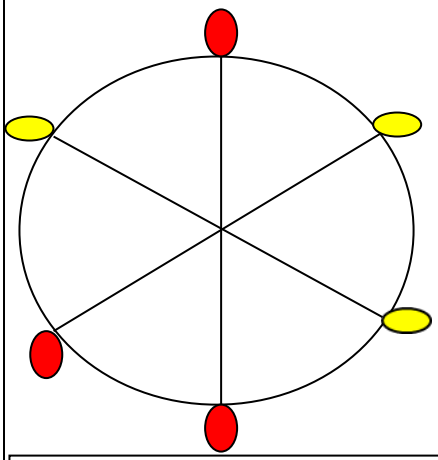
وصف طريقة اللّعب:

يستعمل اللاعبون تقنية الاقتراع "عربي- سوري" لترتيب الأدوار ومفادها أن يختار كل لاعب وجها من وجهي قطعة نقدية 20 مليم مثلا ثم يقوم أحد منهما برميها إلى فوق لتسقط على الأرض. يستفيد اللاعّب الذي اختار وجه القطعة النقدية البارز للعيان بحق بداية اللّعب.

- وضع النّصبة : تشكل العملية الأولى لترتيب القطع على رقعة اللّعب حيث يجلس المشاركون على الأرض حول رقعة اللّعب التي تتكون من 8 مثلثات جميعها قائمة الزوايا. يختار كل لاعب 3 قطع من الخشب أو الحجارة أو نواة التمر (علف) على أن تكون مختلفة في اللون بالمقارنة بين المنافسين. ثم يضع كل مشارك قطعه الثلاثة الواحدة بعد الأخرى بالتداول مع المنافس على نقاط تقاطع الأسطر لرقعة اللّعب لغاية توزيع القطع الثلاث على 3 نقاط تقاطع متتالية أفقيا أو عموديا أو على نقاط تقاطع الخطوط المحورية محققا بذلك نقطة انتصار على المنافس. يتداول اللاعبان على نقل القطع من نقطة تقاطع إلى نقطة أخرى مجاورة فقط. ثم تكرر المحاولات بين الطرفين لسد الطريق أمام منافسه. ينتصر اللاعب الذي يضع قطعه الثلاث على خط مستقيم قبل منافسه. ويمكن تنظيم عدة مباريات بين المتنافسين.

2- لعبة الخربقة أم 3 "تلّيشة": هي متغير للعبة "الثلوثية" ويمارسها الفتيان والفتيات بمنطقة الرقاب من ولاية سيدي بوزيد (من 5 إلى 16 سنة)، في أي وقت من النهار. حيث يتنافس لاعبان من لإناث أو الذكور أو من الجنسين. ويتكون فضاء اللّعب من رسم دائري يقسم إلى 6 مثلثات متطابقة المساحة. وتخصص للّعب أدوات تتكون من 3 نوى تمر و 3 "بعرورات" (جلة الجمل) أو من العلف (نواة التمر) يتم جمعها من البيئة الطبيعية. بالنسبة لترتيب الأدوار تستعمل تقنية الاقتراع "الوجه والخلف" لقطعة نقدية بقيمة (20 أو 50 مليم) حيث يختار كل لاعب أحد الوجهين للقطعة ثم يقذفها أحدهما باليد إلى فوق حتى تقع على الأرض والوجه الذي برز إلى العيان يعطي الأسبقية للاعب الذي اختاره لبدء اللّعب.

وصف طريقة اللّعب :



رسم هندسي 1 : يبرز الشكل الهندسي للعبة " تلّيشة

- بداية اللّعب :إعداد أدوات اللّعب وترتيب الأدوار عبر تقنية الاقتراع.

- وضع النّصبة :استنادا إلى مبدأ تداول الأدوار يضع اللاعب الأول "بعرورة" في النقطة المركزية لتقاطع الخطوط ثم يليه منافسه ليضع "نواة التمر" على نقطة تقاطع أخرى على محيط الدائرة. ثم يتواصل التداول على الأدوار لنقل القطع من نقطة تقاطع نحو أخرى إلى حين تمكن أحدهما من ترتيب قطعه على 3 نقاط تقاطع قطر واحد من الدائرة. وبذلك ينتصر بالشوط ثم يواصلان اللّعب عدة أشواط مع احتساب النقاط وفق عدد الانتصارات لكل منهما.

3- لعبة الخربقة أم 3 "طشّة"

الخصائص الأثنولوجية: تعريف المفاهيم

طشّة : كما جاء في المعجم العربي لابن الكثير "طشأ رجل طوشأة بمعنى لا يضر ولا ينفع، وطشّش الطش من المطر، وقيل أول المطر الرّش ثم الطّش ومطر طشيش يعني قليل" والطشّة. تقال إذا إستنثر صاحبها طش كما يطشّ المطر وهو الضعيف القليل، وتصغيره طوشية إذا كان ضعيفا. ويقال "الطشّة" أم الصبيان. ولعل تعلق مفهوم "طشّة" بالضّعف والصغر وإطلاق التسمية على أم الصبيان، ليكشف على صغر رتبة "طشّة" في منظومة تصنيف عائلة لعبة "الخربقة" بأنها أصغر أنواعها وأبسطها من حيث عدد القطع ومساحة الرقعة التي لا تتجاوز 9 ديار وكذلك استراتجياتها الذهنية غير معقدة. يرسم في مكان به تراب كثير مربع (40 صم x 40 صم) يقسم إلى 9 حفر صغيرة متطابقة حيث بتقنية النحت بالأيدي تسع. ثم يجمع اللاعب الأول 3 قطع (نواة التمر) من نفس المادة واللّون، ويجمع اللاعب الثاني 3 قطع من الحصى (3 كلاب).

وصف طرق اللّعب : يمارس لعبة "طُشّة "بنات وبنين ولاية قبلي بالجنوب التونسي، ويكون عدد اللعبين بين 2 أو 4 في وضع الجلوس على الأرض الوجه للوجه ابتداء من 5 سنوات فما فوق. ويمكن ممارستها بطريقتين اثنين:

- الطريقة الأولى : يوزع اللاعب الأول ثلاثة نواة تمر(3 كلاب)، داخل 3 حفر (3 بيوت) بمعدل نواة واحدة في كل حفرة، شرط أن لا تكون جميعها متجاورة أفقيا أو عموديا.ثم يضع المنافس 3 نواة قطع من الحصى بنفس الطريقة داخل بقية الحفر الثلاث الفارغة. ثم يبدأ الطفل الأول نقل إحدى قطعه الثلاث إلى حفرة فارغة مجاورة قصد تشكيل خطا مستقيما بقطعه أو سد الطريق أمام المنافس قبل تحقيق هدفه. ثم يلي دور الطفل الثاني لنقل قطعته الأولى باتباع نفس شروط اللعب وهكذا يتداول اللاعبان على الأدوار إلى حين نجاح أحدهما في هذه المهمة.

- الطريقة الثانية : يجلس لاعبان أو أربعة لاعبين مثنى مثنى الوجه للوجه ويفصل بينهما الرسم الهندسي للعبة. ثم يختار كل لاعب 3 قطع مغايرة لقطع المنافس من حيث المادة واللّون (3 قطع من "العلف" و 3 قطع من الحصى). يضع اللاعبان قطعهما بالتداول الواحدة بعد الأخرى داخل المربعات الصغيرة المرسومة على لوحة اللّعب. لكل لاعب محاولة واحدة لنقل قطعة واحدة إلى مربع مجاور في اتجاه عمودي أو أفقي، إلى أن يشكل بالقطع الثلاث خطا مستقيما. كما يعمل كل لاعب على سد الطريق أمام خصمه لمنعه من ترتيب قطعه الثلاثة على خط مستقيم.

- نهاية اللّعبة : عندما يتوصل اللاعب الأسرع لترتيب قطعه الثلاث متجاورة على خط مستقيم ينتصر في هذا الشوط. كما يمكن تنظيم عدة مباريات ويحتسب عدد الانتصارات لكل لاعب.

II - ألعاب الخربقة ذات الاستراتيجيات الذهنية المعقدة

- لعبة الخربقة "عدّي أكول" أو "خطيوة" أو "كُلْ بِزَيده" ولعبة الخربقة أم 8 "ثمونية"، جميعها تمارس بنظام القفز.

- لعبة الخربقة أم 5 "خموسية"، والخربقة أم 6 "سدوسية" والخربقة أم 7 "سبوعية"، جميعها تمارس

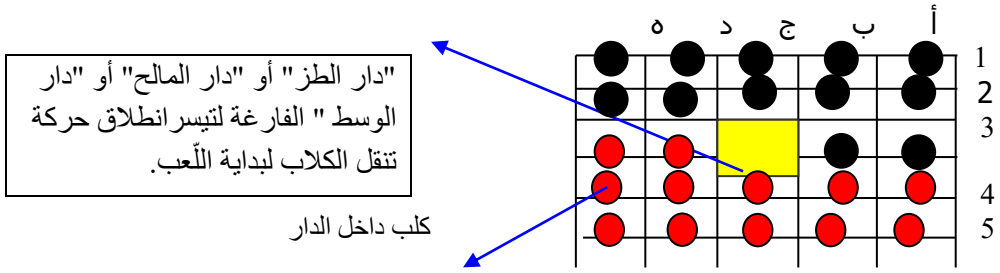
بنظام الحصر.
- لعبة "الخموسية" ولها عدة أسماء : خْطِيوَةْ، عدّي أكوُلْ و"كُلْ بِزَيده" تمارس بنظام القفز فوق الكلاب. كما نجد لعبة الخربقة أم 8 "الثمونية" بإتباع نفس النظام.

1- لعبة الخربقة أم 5 "الخموسية"

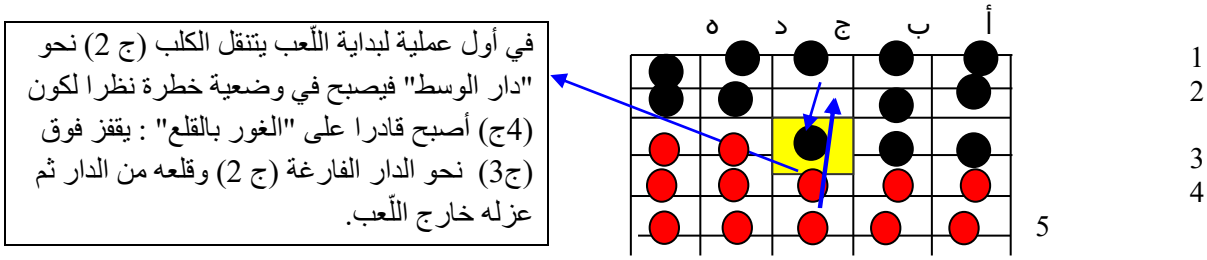
تمارس لعبة "عدّي أكول" من قبل كل الفئات العمرية بمنطقة رمادة بأقصى جنوب تونس، تقوم على أساس وجود متنافسين أو مجموعتين للتباري قصد التسلية، محفوفان عادة بمجموعة من المساعدين.
- كيف تعد النصبة " للنزل "؟ : رقعة اللّعب مربعة الشكل الهندسي، وضلعها قرابة (30 صم) وتقسم المساحة إلى 25 حفرة صغيرة متطابقة (25 دارا) تنحت على الرمال بأنامل أصابع يدين الطفل أو الشاب أو الكهل أو كبير السن. تسمى الحفرة المركزية بأقصى الجنوب التونسي (دار الوسط) أو (دار المالح) أو (دار الطّز).يضع أحد المتنافسان 12 "كلبا" (من الحصى) يوزعهم على 12 "دارا" متجاورة من الجهة التي يجلس فيها. بينما يوزع منافسه 12 "كلبا" (من نواة التمر: علف) على 12 "دارا" أمامه، وتبقى "دار الوسط" فارغة.

وصف طريقة اللّعب: لتحديد المستفيد بأسبقية اللّعب يتكفل لاعب متطوع أكثرهما خبرة أو أكبرهما سنا بتنظيم تقنية الاقتراع التي مفادها أن يخفي نواة تمر "علفة" في يد واحدة ثم يمد كميه للمنافس كي يكتشف اليد التي تخفي النواة، وإذا نجح يستفيد بأسبقية اللّعب. وفي صورة الاخفاق تسند الأسبقية إلى منافسه. بعد الاقتراع يبدأ صاحب الأسبقية في اللّعب نقل كلبه بأصابع اليد ليضعه داخل الدار المركزية المجاورة له. وتسمى هذه الحركة "كلب غائر"، ثم يحيل الدور للمنافس الذي بإمكانه أن يقفز بكلبه فوق كلب الخصم المجاور له ليعزله "يقلعه" ويضعه كلبه في دار فارغة مجاورة للكلب المعزول، ثم يسند الدور للمنافس. تسمى هذه الحركة (الغور بالقلع). للمتباريين الحق في نقل الكلاب في اتجاه أفقي أو عمودي فقط. كما يمكن في بعض الحالات عزل أكثر من كلب بقفزات مسترسلة ومتواصلة لكلب واحد. (أنظر تسلسل الخطط في الرسوم الهندسية الموالية).

تنتهي اللّعبة بعد نفاذ كلاب أحد المتباريان أو عدم تمكنه من مواصلة نقل كلابه لأنها محاصرة من طرف كلاب الخصم، وينتصر اللاعب الذي يبقى له أكثر عدد من الكلاب داخل ديار النصبة.



رسم هندسي 2: يبرز نصبة لعبة الخربقة "عدّي أكول" بعد مرحلة النزل.



رسم هندسي 3: يبرز وضعية "الغور" الأولى بدون قلع ثم مرحلة "الغور بالقلع"

- لعبة الخربقة أم 7 " السبوعية"

تتميز عن غيرها من الألعاب الاستراتيجية الذهنية من حيث أهمية انتشار ممارستها بالنسبة لمختلف الألعاب الذهنية التراثية السابقة الذكر، ومن أنماط الأفضية المكانية التي يتواجد فيها لاعبو الخربقة أم 7،السّبوعية في البلاد التونسية: الهواء الطلق مثل الواحة و الصحراء، أمام وداخل الدكاكين، ساحة

السوق الأسبوعية، الواحة والغابة، على شاطئ البحر، في ركن من أركان الحومة بالمناطق الشعبية، بالمدن العتيقة مثل "الحومة العربي"، في الأزقة و المقاهي، أمام المدارس الابتدائية، تحت جدران المساجد والمعالم الأثرية، مراعي الحيوانات الأهلية وفوق الهضاب و الدوّار...). وجميعها فضاءات وظيفية للحياة اليومية أيام الاسبوع ممارسي الخربقة وألعاب أخرى قصد الترفيه الجماعي.

- كيف تتشكل "النصبة" ؟

النصبة هي الشكل الهندسي لرقعة الخربقة بالنسبة لمتساكني المنشية بالجنوب التونسي. وتتكون النصبة من مساحة بالرمل تقسم إلى تسعة وأربعون مربعا (49) صغيرا وجميعها متجانسة لا تتجاوز مساحة النصبة بين خمسين (50) أو ستين (60) صم^2. وترسم أو تنحت بسبابة وسطى اليد في أي مكان رملي. كما يمكن تخطيط مربعات متناظرة على الإسمنت أو الورق المقوى أو الخشب باستعمال الطباشير أو الفحم أو الآجر أو الأعواد. ويقترب شكلها الهندسي إلى المربع المتساوي الأضلاع. وتسمى الحفر الصغيرة (دِيَارْ) بينما تسمى الدار المركزية على النصبة (دار "المالح" أو "الطَّزْ" أو دار "الوسط") وهي الدار الأولى التي تستعمل لبداية "الغور" (أي الهجوم)، ويتم عادة ردمها بالتراب أو إبرازها بلون آخر أو علامة ضرب في الحساب (x)، كما تبرز في الصورة الموالية. حيث تتواجد 24 قطعة من جلّ البعير للّاعب الأول ونفس العدد من نواة التمر للّاعب الثاني وجميعها تساوي 48 "كلب" لحراسة ديار المتنافسين. لكن من العادات التي تنفرد بها هذه اللّعبة أنها تمارس في بعض الأحيان بين مجموعتين من الكهول وكبار السن وبمشاركة المشجعين قصد مساعدة المتنافسان على البحث عن الحلول الذكية لقلع الكلاب المغيرة على بعضها البعض.

تمارس لعبة الخربقة أم سبعة على مرحلتين اثنين متتاليتين ومتكاملتين لبعضهما البعض. وتسمى الأولى "الغور بالنزل" و الثانية "الغور بالقلع".

- ما هي مرحلة"الغور بالنزل " ؟

هي مرحلة أساسية في اللّعب لأنها تساعد على اكتساب الأسبقية في التنافس على بناء الاستراتيجيات الذهنية الملائمة للخطط للهجومية والدفاعية والإعداد لمرحلة"الغور بالقلع".

في بعض الجهات يعتمد اللاعبون على المثل القائل"إلي يبني الحفر إعمّرْ"، بمعنى أن الذي يبادر برسم البيوت على النصبة أو نحتها بالرمل له أولوية الإنزال "الغور". كما يمكن أن يسود التشاور بين اللاعبين والاتفاق بالتراضي على من يبدأ الغور في مرحلة النزل. لكن في ولاية الكاف تتم عملية الاقتراع بين الخصمين بالتداول ومفادها أن يمسك كل لاعب عدد محدد من القطع في كفه ثمّ يرميها قليلا إلى الأعلى لتحط على وجهها الخلفي. ومن يتحصل على أكبر عدد من الحجارة فوقها هو الذي يبدأ اللّعب. إثر ذلك يسمح لصاحب الدور الأول أن يوزع كلبين في دارين كبداية لعملية الغور على النصبة لاحتلال الديار الفارغة تدريجيا وبذكاء كبير للغاية. ثم يغور اللّاعب الثاني ويضع كلب ينفي دارين آخرين من مجموع 48دارا. وهكذا يتم التداول على "الغور بالنزل" لاحتلال جميع ديار "النصبة" باستثناء دار الوسط التي تبقى فارغة كما يبينه الرسم الهندسي الموجود على الصورة الموالية:

- ما هي مرحلة "الغور بالقلع"؟ هي المرحلة التي تلي مرحلة "الغور بالنزل".

في هذه المرحلة، تسند الأولية لبداية الغور للّاعب الذي تحصل على الدّور الأول في مرحلة "الغور بالنزل". حيث يشرع بنقل أحد كلابه المجاورة لدار الوسط أو "دار المالح" إلى داخلها. وفي صورة تمكنه من حصر كلب الخصم بين كلبين من كلابه المجاورتان بالحد له، يقلع كلب المنافس المحاصر ويقصيه خارج النصبة "مات" ويضعه بجانبه. ثم يغور اللاعب الثاني في على كلاب خصمه بنفس الطريقة. ويمكن بواسطة حركة نقل كلب واحد محاصرة مجموعة من كلاب المنافس. كما يمكن لنفس المهاجم الاستمرار في محاصرة كلاب أخرى متتالية عبر مواصلة تحريك نفس الكلب الغائر. ينتصر اللاعب الذي يقتل أكثر عدد من الكلاب خصمه أو يسد الطريق أمامها.

- العناصر الماديّة واللامادية المصاحبة للممارسة أو المهيكلة لها (الفضاء/ الأزياء/ الأدوات...)

من أدوات اللّعب: (الكلاب) والمتمثلة في القطع التي يحركها اللاعبون تتخذ هيئات مادية مختلفة كبعير الإبل ونواة التمر (العلف) والحصى وقطع الآجر وأغطية القوارير البلاستيكية وغيرها.

- فضاءات ألعاب عائلة الخربقة: على الرمال والصخور والخشب أو نسجها بالصوف أو بسعف جريد النخل أو رسمها على الإسمنت أو الورق وغيرها من المواد.
كما يصاحب ممارسة اللعبة حضور المشجعين بما يضفي على ممارستها طابعا فرجويا.

- الممارسات العرفية التي تنظّم أو تمنع الوصول إلى العنصر

لا توجد ممارسات تمنع الوصول إلى العنصر، فهو ساحة مفتوحة على الجميع ولا قواعد ضابطة له غير تلك التي تفرضها قواعد اللعبة دون سواها من الضوابط والاعتبارات.

- كيفيّة التعلّم وطرائق النشر بين الأعضاء والتمرير للنّاشئة

يمرّر العنصر تلقائيا من جيل إلى جيل عبر ممارسته في الفضاءات والمناسبات المختلفة، فتكون المحاكاة وسيلة لتأمين استمراره. أما اليوم، فقد توفرت وسائل أخرى من الجمعيات والوسائط الحديثة التي أمست تساهم في المحافظة على العنصر وإعادة الاهتمام به من قبل الشباب.

3- الفاعلون المعنيون بالعنصر

- حملة العنصر من الممارسين له بشكل مباشر

يمارس العنصر حاليّا من قبل مختلف الفئات العمرية، حيث كان يلقى إقبالا من قبل كبار سنّ والكهول بالدرجة الأولى ثمّ اتسعت ممارسته لتشمل الشباب وحتى الأطفال فضلا عن انتشاره مؤخرا بين صفوف النساء والفتيات في إطار نشاط الجمعيّات وهياكل متنوّعة. ولم تقتصر الممارسة على الأوساط الريفية وإنّما شملت أيضا الأوساط الحضرية في مناطق انتشار العنصر.

- مشاركون آخرون

تنضاف إلى الفئات المشار إليها أعلاه شرائح مهنية واجتماعية أخرى تظهر في مناسبات علمية وثقافية وترفيهية أو برامج مستنبطة من قبل المؤسسات الحكومية والمجتمع المدني وكذلك في المناسبات الاحتفالية المتعلقة بالبيئة وحقوق الطفل وشهر التراث وتنشيط الفضاءات العمومية. وجميعها تهدف عادة إلى تنشيط أفراد المجتمع (من الطفل إلى الكبار السن) لمزيد التعريف بتراثه الثقافي غير المادي.

- منظّمات غير حكوميّة/ المجتمع المدنيّ

- الجمعيّات وأفراد من المجتمع المدني ونوادي الأطفال ومراكز الترفيه ونوادي الألعاب.

- هيئات رسميّة

- وزارة الشؤون الثقافية/ المعهد الوطني للتراث / مركز الفنون والثقافة والآداب "القصر السعيد".
- المندوبيات الجهوية للشباب والرياضة والمندوبيات الجهوية للثقافة/ المركز الوطني للإعلامية للطفل
- ولايات كل من أريانة ومنوبة وبنزرت والمهدية وقابس وقبلّي وتوزر ومدنين وصفاقس
- المعاهد العليا للتربية البدنية والتربية المختصة بقصر السعيد والمعهد العالي لإطارات الطفولة والمعهد العالي للتنشيط الشبابي والثقافي.

4 - مدى قابليّة العنصر للاستمرار: العراقيل والتهديدات

- تقلص ممارسة العنصر في كلّ البلاد التونسية بصفة ملحوظة.
- ضعف انتقال العنصر من الآباء إلى البنين كإرث ثقافيّ مشترك في إطار المجموعات المحليّة المعنية.
- تراجع إقبال الشبّان والأطفال على الألعاب الإستراتيجية الذهنية.
- كما كان لظهور ثورة تكنولوجيا المعلومات والوسائط السمعية البصرية الحديثة منذ الربع الخير من القرن العشرين التأثير الكبير ومنتشر لكي يعوض الإنسان نشاطه الجسدي والذهني بمشاهدة الصور

ومتابعة البرامج الرقمية التي تصاحبه إلى داخل البيت وخارجه عبر شبكات الأقمار الصناعية.
- ما تمارسه التقنيات الحديثة من إغراءات دفعت الناشئة والكهول إلى التخلّي عن المعارف والمهارات التقليدية للألعاب الفكرية التراثية وبالأخص لعبة الخربقة، حيث نتج عن هذه الظاهرة تقطّع سلسلة تمرير العنصر إلى الناشئة بفعل عزوف الكثير عن نقل هذا الموروث إلى أبنائهم وأحفادهم، مع عدم وجود بدائل كافية وناجعة تؤمّن هذه الوظيفة على الوجه الأكمل في العديد من الجهات، استثناء بعض الجهات، على غرار الجنوب التونسي.

5 - برامج التّثمين وإجراءات الصّون

من أهم البرامج اللوجستية التي تمّ إنجازها لتثمين التراث اللعبي الفكري منذ سنة 1998 استكشاف العنصر وتصنيفه قصد صونه بإتباع مراحل متدرجة في الزمان والمكان:
- التثمين التربوي والثقافي لعائلة لعبة "الخربقة"
- تدريس الألعاب التراثية بشكل عام والذهنية بشكل خاص في عدة معاهد عليا من 1998 إلى 2020: تكوين مدرسي التربية البدنية والرياضية بكل من صفاقس وتونس والكاف - تكوين إطارات الطفولة بقرطاج درمش- للتنشيط الشبابي والثقافي ببئر الباي - للتنشيط السياحي بباب العسل.
- إقامة 40 تظاهرة علمية ومعارض وثائقية و ورشات تعليمية وتنشيطية لعدة فئات مستهدفة على المستوى الوطني والدولي، وأغلبها مدعمة من المؤسسات الحكومية (وزارة الشؤون الثقافية والبلديات ومندوبيات الثقافة واللجنة الوطنية الأولمبية الدولية والتونسية).
- تأطير المشاريع العلمية حول تثمين الألعاب التراثية في مجال المرحلة الثانية والثالثة من التعليم العالي.
- تأسيس متحف رقمي للعب وألعاب الأطفال والكهول بتونس من 2005 إلى 2009
- إعداد متحف مادي لحفظ أدوات اللّعب التي تم جمعها من مختلف الجهات وصون البحوث المتصلة بألعاب ولعب الطفل التونسي.
- تنظيم البطولة الوطنية الأولى للعبة الخربقة خلال فعاليات مهرجان دوز الدولي في ديسمبر 2007.
- تركيز نادي الألعاب الفكرية لفائدة الأطفال بدار الثقافة بقمّرت و 12 دار ثقافة ومكتبات عمومية و 12 مدرسة ابتدائية بأريانة.
- تدريب العديد من الفرق لتنشيط ورشات ألعاب عائلة الخربقة في ميدان الطفولة والشباب والرياضة والثقافة والسياحة.
- تأثيث مؤسسات الطفولة والثقافة ومراكز رعاية كبار السن بأدوات الألعاب الفكرية الحركية المستوحاة من التراث التونسي.
- تكوين المربين العاملين بدور الشباب المتنقلة ووحدات تنشيط الأحياء لتصنيع لوحات وأدوات ألعاب عائلة الخربقة.
- ابتكار تطبيقة رقمية تعليمية للعبة الخربقة أم 7 تحت شعار "من النواة إلى الإنترنيت."
- إصدار كتاب حول لعبة الخربقة باللغة العربية و الإنقليزية (2015).
- إحراز الجمعيّة التونسية للمحافظة على الألعاب والرياضات التراثيّة على الجائزة الأولى لأحسن ابتكار درس تعلمي رقمي عن بعد سنة 2007 مجال "بيداغوجيا اللّعب"شهر جوان 2007.
- إنجاز بعض الفيديوهات سنة 2020 حول التعريف بألعاب عائلة الخربقة لمساعدة الأسر التونسية لاستعمالها بالبيت كأدوات ترفيهية وكذلك لتمتين التواصل بين أفراد العائلة كما يظهر في الرابطين الآتيين:

https://www.facebook.com/watch/?v=237343450681113
https://www.facebook.com/M.AFFAIRES.CULTURELLES/videos/257366095312728/

6- التوثيق الفوتوغرافيّ للعنصر



الخربقة بأقصى الجنوب التونسي (2013)



لعبة الخربقة في مهرجانات دوز وقبلي وتطاوين (الترا تونس)



تعليم الألعاب الإستراتيجية الذهنية لأطفال المدارس الابتدائية بأريانة 2018



الخربقة في التنشيط السياحي بمناسبة زيارة وفد سياحي فرنسي للقرية البربرية الزيبة العليا (2017).



تعليم الألعاب الذهنية الإستراتيجية لكبار السن بمركز رعاية المسنين بقمرت (2020)



حوار حول التربية عبر اللّعب مع وزيرة شؤون المرأة بشارع الحبيب بورقيبة 2018



إعداد رقع الألعاب التراثية الفكرية لتسجيل تلفزي خلال شهر التراث بمدينة أريانة 2017



رسم منحوت على الصخر للعبة الخربقة أم 7 أمام القرية البربرية الزريبة العليا. (2017)

7 - هويّة الشخوص المرجعيّة المعتمدة في استقاء البيانات

اعتمد الجرد مقاربة تشاركيّة كانت فيها العديد من المتعاونين من الشبان والكهول وكبار السن من الجماعات والمجموعات المحليّة الممارسة للعنصر ومصدر من مصادر صونه له، وهو ما سمح بالحصول على جمّ من البيانات التي اعتمدت في مجملها على حملة ذاكرة العنصر من كبار السنّ في مختلف تمظهراته وأبعاده، كما ساهمت في هذا الجرد مجموعات عديدة من الباحثين الشبان من طلبة المرحلة الثانية والثالثة بست معاهد عليا للتعليم العالي بين سنة 1998 و2010.

8-المصادر والمراجع

- المكتوبة

- ابراهيم (عواطف)، **تعليم الأطفال في دور الحضانة بين النظرية والتطبيق**، الانجلو المصرية 1983.
- أحمد (بدر الدين)، **ألعابنا الشعبية التراثية القطار نموذجا**، جمعية صيانة مدينة القطار، 2013.
- ببلاوي (فيولا)، الأطفال واللعب، **مجلة عالم الفكر** العدد 3 نوفمبر 1979.
- بلقيس (أحمد)، توفيق مرعي، سيكولوجية اللعب، دار الفرقان عمان 1982
- بن عامر الزريبي (محمد)، **اللّعب والألعاب**، المطبعة التعاضدية العمالية للطباعة والنشر صفاقس، تونس 1998.
- بوزيد (عز الدين)، **كتاب المربي لتنشيط الألعاب التراثية**، تونس 2015.

- بوزيد (عز الدين)، **تاريخ الألعاب والرياضات التقليدية للأطفال والكهول لفترتين تاريخيتين للبلاد التونسية**، أطروحة دكتوراه، الجزء 1 و2، جامعة السربون ، باريس، 2005.
- جبر (نادرة صالح)، **أهمية اللعب في العملية التربوية**، رسالة المعلم، العدد 3، السنة 15، 1972.
- زائر(عبد الحميد)، **اللّعب وعلاقته بالصحة النفسية لدى الطفل**، كراسات الطفولة التونسية عدد 8-9 سبتمبر تونس، 2000
- فريجة (محمد الهادي)، **ألعاب من ذاكرة الصحراء**، مطبعة الخدمات السريعة بشني، 2007.
- منصوري (علي يحي)، **أهمية الألعاب و الرياضات الشعبية وضرورة تطويرها**، المركز البيداغوجي ببن عروس، تونس، 1996.
- Bouzid Ezzeddine, *Les jeux à travers la mémoire tunisienne*, Editions SOGIC, Sfax 1995, en langue arabe.
- Bouzid Ezzeddine, *Les jeux populaires des Iles Kerkennah*, DEA, Institut Supérieur de Sports et d'Education Physique de Sfax en collaboration avec la Faculté des sciences humaines de Sfax 1992.
-Bupry Aimé, «Les jeux des enfants tunisiens », In *Outremer v*, 1933, pp.208-319.
- Caillois Roger, *Les jeux et les Hommes*, Editions Gallimard, Paris 1958.
- Dominique Mercier, *Cent jeux de théâtre à l'école maternelle*, Eric Erikson, cité par le Dr Serge Lobovici, la connaissance de l'enfant par la psychanalyse, bibliothèque de l'institut de psychanalyse, Presses Universitaires de France, Paris 1970.
- Ivic Ivan, « Les jeux traditionnels d'enfants et l'éducation d'aujourd'hui » In *La Place du jeu dans l'éducation histoire et pédagogie*, Editions. F.F.E.G. et de gymnastique volontaire, Paris 1989, p. 161-168.
- Jean Château, *Le jeu de l'enfant*, Librairie philosophique J.VRIN, Paris 1979.
- Parlebas Pierre, *Jeux, sports et sociétés, lexique de praxéologie motrice*, Editions INSEP, Paris 1999.
- Parlebas Pierre, *Jeux d'enfants et culture ludique à la Renaissance*, non publié, Paris, 1992.

- السّمعيّة البصريّة

- قرص رقمي حول عائلة لعبة الخربقة "الخربقة من النواة إلى الإنترنيت" (الخربقة أم 3 والخربقة أم 5 و الخربقة أم 7. من إعداد د. عز الدين بوزيد و إنتاج 10 س. د. مايند. 2005. يصاحب القرص كتابين حول تفاصيل التعريف بهذا العنصر باللغة العربية والانقليزية).

Des origines de la Karbagha
http://palaisskanes.blogspot.com/2018/02/des-origines-de-la-karbagha.html
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AE%D8%B1%D8%A8%D9%82%D8%A9
https://ara.reuters.com/article/entertainmentNews/idARACAE59D0TM200910 :

- المواد الوثائقية المحفوظة في المتاحف والأرشيفات والمجموعات الخاصّة

- المتحف البيداغوجي بالمعهد العالي لتكوين إطارات الطفولة: تأسّس سنة 2006 وقام بجمع الأدوات المستعملة في الألعاب الحركية والألعاب الإستراتيجية الذهنية التراثية بما في ذلك ألعاب عائلة الخربقة وتوثيقها، بهدف صون الأدوات اللّعبية التقليدية المصنوعة من المواد الطبيعية والمتوارثة أب عن جدّ.
- المجموعات الخاصّة بالجمعيّة التونسية للمحافظة على الألعاب والرياضات التراثية المحفوظة داخل

مقرّها الرسمي منذ سنة 2009 لغاية تثمينها خلال الملتقيات العلمية والثقافية التي تنظمها الجمعيّة.

9- معطيات تقنية حول عمليّة الجرد

- تاريخ البحث الميدانيّ ومكانه

استندت البطاقة إلى الأعمال الميدانية العديدة التي أنجزها الأستاذ عز الدين بوزيدي والتي امتدت على فترات متعاقبة آخرها خلال جانفي 2020، وذلك في أطار مشروعه العلمي والجمعياتي في الموضوع.

- جامع أو جامعو المادّة الميدانيّة

الجمعية التونسية للمحافظة على الألعاب والرياضات التراثية/ الأستاذ عز الدين بوزيدي / 89 طالب من المعاهد العليا للرياضة أشرف على تأطيرهم الأستاذ عز الدين بوزيد في فترات مختلفة.

- تاريخ إدخال بيانات الجرد

أفريل 2020.

- محرّر البطاقة

- عزالدين بوزيد/ أستاذ باحث ورئيس الجمعية التونسية للمحافظة على الألعاب والرياضات التراثية.
- د. عماد صولة، مدير بحوث/ أستاذ تعليم عال. (تحرير الجذاذة باللغة الفرنسيّة)
- د. إسمهان بن بركة، مكلفة بالبحوث/ أستاذة جامعيّة. (تحرير الجذاذة باللغة الفرنسيّة)

- الإشراف العلمي والمراجعة

د. عماد صولة، مدير بحوث/ أستاذ تعليم عال.
د. إسمهان بن بركة، مكلفة بالبحوث/ أستاذة جامعيّة.

تحيين بيانات الجرد

نوفمبر 2025