توظيف الفخار والخزف في صناعة الألعاب في الحضارة المصرية القديمة "دراسة تحليلية"

The use of pottery and ceramics in the games industry at the ancient Egyptian civilization " An analytical study"

م.د/ منى ابراهيم

مدرس بكلية التربية النوعية جامعة اسوان

Dr. Mona Ibrahim

Lecturer, Faculty of Specific Education, Aswan University

mona2001tarek2001@gmail.com

المستخلص:

أبدع قدماء المصريين في العديد من المجالات كالزراعة والصناعة والفنون والعمارة والنحت والخزف، كما أبدعوا في الجانب الترفيهي سواء للكبار أو الصغار كالرقص والموسيقى والألعاب الخلوية كلعب الكرة والتحطيب والسباحة والكثير من الألعاب التي نرى الأطفال يلعبونها في القرى والأحياء الشعبية حالياً، وكذلك في صنع الألعاب كالشخشيخة والدمى المتحركة بخيوط والنحلة الدوارة وألعاب الذكاء مثل لعبة "السنت" و"الثعبان" و" الكلب وبن آوى" وإستخدم في صنعها العديد من الخامات كالفخار والخزف والخشب والعاج.

وساعد توافر الطينات المحلية والمعادن المختلفة في توظيف الفخار والخزف في صنع العديد من تلك الألعاب سواء كانت مصنعة كلها من الفخار أو من الخزف أو أستخدم كلاهما في تطعيم خامات أخرى .

ومن هنا تأتي مشكلة البحث في التساؤل التالي:

1- كيف تم توظيف الفخار والخزف في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة؟

2- ما هى تقنيات الفخار والخزف التى أستخدمت في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة؟

فرض البحث: إن دراسة الألعاب في الحضارة المصرية القديمة تساعد في التعرف على تقنيات الفخار والخزف المستخدمة في صنعها.

الهدف : يهدف البحث إلى إستخلاص أهم تقنيات الفخار والخزف المستخدمة في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة.

النتائج: من خلال دراسة وتحليل مجموعة من الألعاب التى أستخدم الفخار والخزف في صنعها صنفت الباحثة تلك الألعاب إلى ألعاب ترفيهية وكان الغرض منها اللهو والتسلية للأطفال وإدخال السرور عليهم، وألعاب ذهنية التي إهتمت بإعمال العقل قبل التسلية ، وألعاب موسيقية التي إستخدموها في الحفلات والطقوس الدينية، مع التعرف على التقنيات المستخدمة في صنع الألعاب من حيث أساليب التشكيل والزخرفة، والخامات المستخدمة وكذلك من حيث اللوان والطلاءات الزجاجية التى تميزت بها هذه الألعاب

الكلمات المفتاحية :

فخار- خزف- ألعاب- حضارة مصرية قديمة

Abstract:

The ancient Egyptians excelled in many fields such as agriculture, industry, arts, architecture, sculpture and ceramics, as well as in the entertainment side, whether for adults or children, such as dance, music, and cellular games such as playing ball, firewood, swimming, and many games

that we see children playing in villages and popular neighborhoods today, as well as in making games such as aging and dolls. Moving with strings, a rotating bee, and intelligence games such as "Cenet", "Snake", "Dog and Jackal", and was used in making many materials such as pottery, porcelain, wood, and ivory.

The availability of local clay and various minerals in the use of pottery and pottery helped in making many of these games, whether they were all made of pottery or porcelain, or both were used to inoculate other materials.

Hence the research problem comes in the following question:

1- How was pottery and pottery used to make toys in ancient Egyptian civilization?

2- What are the pottery and porcelain techniques used in making games in the ancient Egyptian civilization?

Research imposition: The study of games in ancient Egyptian civilization helps in identifying the pottery and ceramics techniques used in their manufacture.

Objective: The research aims to extract the most important pottery and ceramics techniques used in making toys in ancient Egyptian civilization.

Results: Through studying and analyzing a set of games that pottery and ceramics were used in making, the researcher classified these games into recreational games, the purpose of which was fun and entertainment for children and to introduce pleasure to them, mental games that concerned with the realization of the mind before entertainment, and musical games that they used in parties and religious rituals, With recognition of the techniques used in making games in terms of formation and decoration methods, and the materials used, as well as in terms of color and glass coatings that characterized these games

Key words:

pottery, ceramics, toys, ancient Egyptian civilization

مقدمة:

نشأت الحضارة المصرية القديمة على ضفاف نهر النيل فتوافرت لها كل مقومات الزراعة كما توافرت لديها المعادن في منطقة الوادى والمناطق الصحراوية بالإضافة للتجارة مع البلدان المجاورة لها ، وبرع قدماء المصريين في النحت والرسم والخزف ويتضح ذلك في استغلال المحاجر وبناء الأهرامات والمعابد والمسلات بالإضافة إلى براعتهم في اللغة والكتابة والرياضيات وعلوم الفلك والطب وبناء السفن وصناعة الزجاج والنسيج والنجارة وجميع الحرف اليدوية، ونرى هذا من خلال الحفريات والرسوم على جدران المعابد والمقابر والبرديات .

وبجانب براعة قدماء المصريين في العلوم والفنون والرسم والنحت والعمارة برعوا أيضاً في الجانب الترفيهى من رقص وموسيقى وألعاب خلوية وترفيهية وذهنية كما برعوا أيضاً في صناعة الألعاب لجميع الأعمار سواء الألعاب الخلوية كحمل الأثقال والقفز واللعب بالكرة والتحطيب والسباحة والتجديف وغيرها من الألعاب التى نرى الأطفال حتى الآن يماروسنها وخاصة في القرى، وصنع الألعاب من الخامات المختلفة، حيث وجد في الحفريات والرسومات على المقابر ألعاب مختلفة في النوع والخامة فمنها الدمى التى صنعت من الخزف والفخار والعاج والخشب والحجر الجيرى، والشخشيخة التى صنعت من السمار والخزف، والنحلة الدوارة صنعت من الخزف والخشب المطعم بالخزف، وكل هذه الألعاب نراها الآن في عصرنا الحالى وخاصة في الأوساط الشعبية، ويعتبر المصرى القديم أول من صنع عرائس أشبه بعرائس الماريونيت الحالية (المتحركة بخيوط) ، وعمل على زخرفة اللعب بالألوان والأكاسيد وزخرفتها بملامس بارزة وغائرة ونقوش تمثل القلادات والملبس والشعر الذى أبدع في تشكيله سواء بالخيوط المجدولة أو خرز من الفخار.

وكذلك إهتم بالألعاب الذهنية كلعبة "السنيت" التى لعبها جموع الشعب وصنعت من خامات متعددة منها الخزف ولعبة "الثعبان" "وبن آوى"، واهتم بقطع البيادق التى تتحرك على تلك اللعب حيث أن المشكلة منها بالخزف إما مخروطية الشكل أو على شكل بكرة وأعطاها ألوان تشبه الرخام، أو شكلها على هيئة آلهة أو حيوانات مقدسة وزخرف اللعبة نفسها بالألوان والرموز التى أشتهر بها الفن المصري القديم.

ولعل التعدد في الخامات المصنع منها الألعاب أى من الخشب والخزف والفخار والحجر والعاج لكى تتناسب مع إمكانات الأسر المختلفة [16- ص601].

ولكن بالنظر للالعاب الموجودة حالياً فللأسف أغلبها مستورد ولا تحمل أي طابع مصري فالدمى الموجودة تمثل شخصيات أجنبية يتأثر بها الطفل في سلوكه، النحلة الدوارة أصبحت تعمل بالبطارية في حين الموجود عند المصري القديم كانت تعمل على تنمية مهارة يدوية وعقلية ، لعبة السلم والثعبان أصبحت لا تمت للبيئة بصلة وتنتج بخامات رديئة حتى أن كثير منها يصنع من بلاستيك معاد تدويره مما له الأثر السلبى على صحة أطفالنا، وغيرها من الألعاب الكثير التى لا تنتمى لتراثنا وعاداتنا، بالإضافة لانصراف الأطفال والكبار للألعاب الإلكترونية والإنصراف عن المهارات اليدوية من خلال اللعب، علماً بأن أن في الحضارة المصرية القديمة كان الطفل يشارك أبويه في عمل لعبته أحياناً كثيرة وهذا يعزز العلاقات الأسرية في المجتمع المصري.

والخزف من أقدم الحرف والفنون التى أبدع فيها المصري القديم ويتميز بتعدد خاماته وطيناته فهو مجال خصب ليس له حدود في التشكيل والزخرفة والالوان، وخامة التشكيل الأساسية فيه هى الطين التى تتميز بالمرونة مما يسهل تشكيلها وصبها وإنتاج العديد من الأشكال والأوانى الفخارية منها، كما أنها تدخل في تركيب الطلاء الزجاجى وإنتاج طلاءات زجاجية عالية الحرارة .

صنع قدماء المصريين نوعين من الفخار أجودهما من الفاينس الذي أستعمل فيه الكوارتز وحده لصنع الجسم الأصلى، والآخر الأكثر إستعمالاً من طمى النيل عادة ، وأحياناً من الطمى المأخوذ من كفر بلاص"المحروسة حاليا" وقنا وتتميز بأن سطحها قليل اللمعان ولونها إما أسود أو احمر أو رمادى أو أحمر وأسود معاً تبعاً لنوع الطينة وعملية الحريق[15- ص636]

وصنع منها التماثيل والتمائم والحلى والمزاهر والمكاحل وكذلك الألعاب سواء ترفيهية أو ذهنية أو موسيقية، كما أستخدم الخزف في تطعيم الخامات الأخرى لصناعة ألعاب غاية في الإتقان والإبداع، مما دعى الباحثة لعمل دراسة تحليلية لبعض المختارات من الألعاب الخزفية في الحضارة المصرية القديمة وإلقاء الضوء على دور الخزف في صناعة تلك الألعاب من حيث التشكيل والزخرفة واللون.

مشكلة البحث:

3- كيف تم توظيف الفخار والخزف في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة؟

4- ما هى تقنيات الفخار والخزف التى أستخدمت في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة؟

فرض البحث:

إن دراسة الألعاب في الحضارة المصرية القديمة تساعد في التعرف على تقنيات الفخار والخزف المستخدمة في صنعها.

الهدف :

يهدف البحث إلى إستخلاص أهم تقنيات الفخار والخزف المستخدمة في صنع الألعاب في الحضارة المصرية القديمة.

أهمية البحث:

1- إلقاء الضوء على الألعاب الذهنية والترفيهية والموسيقية في الحضارة المصرية القديمة والاستفادة منها.
2- المساعدة على معرفة تراثنا المصري في مجال الألعاب والعمل على إنتشار الألعاب الخزفية بدلاًمن الألعاب المستوردة.
3- إتاحة الفرصة لشباب الخريجين للعمل بالسوق المحلى وفتح أفاق جديدة للعمل فى ذلك المجال من خلال عمل ألعاب خزفية كمشروع صغير.

حدود البحث :
دراسة بعض النماذج من الألعاب في الحضارة المصرية القديمة التى أستخدم الفخار والخزف في صنعها.

منهجيه البحث :
يتبع البحث المنهج الوصفى التحليلي

الإطار النظري:
أولاً: نبذة عن الألعاب والرياضة في الحضارة المصرية القديمة.
ثانياً: تعريف اللعبة.
ثالثاً: تصنيف اللعب.
رابعاً: الخامات الخزفية التى إستخدمها المصري القديم في صنع الألعاب.

الإطار العملي:
يتضمن وصف وتحليل لبعض النماذج من الألعاب التى تم توظيف الخزف والفخار في صنعها في الحضارة المصرية القديمة.

الاطار النظرى:

أولا: الألعاب والرياضة عند المصري القديم:

اهتم قدماء المصرين بالالعاب والرياضة كالتالى[10- ص 102، 103] :

العاب منزلية:
مثل لعبة الكرة يلعبها الرجال والنساء ولها أكثر من طريقة للعب حيث شوهدت في الرسم بمقابر بنى حسن الأسرة 12، ولعبة الأكواب حيث توضع كرة تحت كوب من أربعة أكواب ويراهن أحد اللاعبين على أية كوب تحتوى الكرة، لعبة أخرى تعتمد على إخفاء حصى في أحد اليدين وتخمين الآخر على اليد التى تحتوى الحصاه، كما وجد أيضاً نقوش على مقابر بنى حسن بلعبة تتلخص في جلوس شخصين خلف بعضهم البعض ملتصقين الظهر ثم يبدأ أحدهم بالقيام من على الأرض دون لمسها بيديه، كذلك لعبة تسمى الإلتفاف ويشترك فيها شابان وفتاتان وهى تعتمد على التوازن.

ألعاب خلوية :
وجدت على حائط مقبرة الفيلسوف بتاح حوتب بسقارة كإلقاء العصا أو السهام المدببة على الأرض كما يشاهد شابين جالسين على الأرض وأرجلهم ممتدة للأمام بحيث يكون كعب الرجل ملامس أصابع القدم الأخرى لأعلى ويتقدم شاب آخر مسرعاً يتخطى هذا ثم يزداد الإرتفاع بوضع الأيدى كما يشاهد مناظر للصيد والقنص.
شوهد بمقبرة خيبي رقم 17 ببنى حسن الأسرة 12 نقش لثلاثة رجال يرقصون أمام ثلاثة آخرين يصفقون لهم مع بعض حركات للأيدى والأرجل بحركات أشبه بالإيقاعية.
كما شوهد شخص يقوم برفع كيس محشو بالرمل أو ما يشبهه بيده اليمنى وتزداد كمية الرمل وتقل حسب التمرين كذلك حركة اليد التى ترفع لأعلى وهي ترفع الأثقال. ووردت صور كثيرة في مقابر المملكة القديمة تظهر المبارزة بالنبوت، وهذه

تختلف عن المبارزة بالعصا فالأخيرة أقرب ما يكون إلى مبارزة الشيش الآن أو السيف، كما وردت بمقبرة بتاح حوتب مناظر للمصارعة الحرة [17- ص335: 342].

"كانت هناك عدة ألعاب مختلفة للأولاد كصيد الطيور بالنبال، وكرة اليد، وجمال الملح •، ومنها أن يجلس ولد ويخفى وجهه في حجر آخر ثم يأتى عدد من الأولاد فيضربونه واحداً واحداً حتى يعرف من هو الضارب فيجلس مكانه" [9- ص33]

"كما عرف المصريون القدماء الموسيقى وشغفوا بها واختاروا الاله "احى" أو "إهى" معبوداً للموسيقى ووالذي يصور قابضاً على شخشيخة يهزها وهو يتقدم الطقوس الدينية التى تؤدى لأمه حتحور وأيضاً المعبود "بس" يلعب على إحدى الآلات الموسيقية والمعبودتان "مرتى" للجنوب والشمال اللتان تشتركان في الطقوس الدينية"[5- ص177، 178]

كما وجد لكل سن صغيرة ما يناسبها من لعب كالدمى التي صنعت من الخشب والعاج والطين والجلد والحجر والتى لا تختلف كثيرا عن العرائس بالاوساط الشعبية في مصر الان ، كما كانت توجد اللعب المتحركة مثل لعبة الأقزام الراقصة التي صنعت من العاج على خشبة مسرح صغير متصلة اقدامها بخيوط متينة لتتحرك من خلالها كما في الصورة رقم(1)، كما وجدت لعب أخرى يمكن تحريكها منها يمثل تمساح ذو فك متحرك يحركه الطفل وضفدعة عاجية صغيرة ذات فك متحرك أيضا ، ولبؤة خشبية ذات فك متحرك وعينين مطعمتين، ولعبة متحركة تجمع بين انسان وحيوان وتمثل رجلاً مذعوراً ومن ورائه كلب يستطيع الطفل أن يحركه فيبدو كأنه يلاحق فريسته.

صورة رقم (1) المتحف المصري]33]
لعبة الأقزام مصنوعة من العاج الدولة الوسطى
الأبعاد: العرض 4.5 × الطول 15.8 × الارتفاع 7.8 سم [33]

كما شاعت العرائس والدمى بين لعب الأطفال ومثلت أشكالا إنسانية وأخرى حيوانية واخرى جمعت بين الاثنين وصنعت بما يناسب إمكانات الأسر المختلفة كالخشب والفخار والخزف والحجر والعاج، وصنع شعرها أحيانا من شعر طبيعى وشعر مستعار وحبات خرز من الفخار والصوف والخيوط المجدولة ، وتميز بعضها بأذرع تتصل بوصلات خشبية بأجسامها لكى يستطيع الطفل تحريكها.

ومن الدراسات التي تناولت الألعاب الخزفية للأطفال دراسة مها محمود النبوى الشال "لعب الأطفال الفخارية والخزفية في تراثنا الفنى والإفادة منها في تعليم الخزف بكلية التربية الفنية" 1987م عرفت فيها اللعبة "أنها كل ما يلهو به الطفل ويتسلى فترضي ميوله وعواطفه وتوفر له الرضا والارتياح النفسي وعن طريقها يحصل على كثير من المعارف والخبرات والمعلومات وتغرس فيه بعض السلوكيات" [2- ص9]

وهدفت الدراسة إلى إظهار ما في هذه اللعب من قيم فنية وتقنية وربط مجال تدريس الخزف في الكلية بالتراث وانعكاس ذلك على مجال التعليم العام حيث قامت بدراسة عينة مختارة من لعب الأطفال من تراثنا الفني (المصري القديم، اليونانى والرومانى في مصر،، القبطى، الاسلامى والتراث الشعبي) وشملت تلك اللعب دمى وتماثيل لطيور وحيوانات وإنسان كلها تشير إلى احتمال أنها أنتجت لتكون بمنزلة لعب فخارية متنوعة لكل من الذكور والإناث وتكون في الوقت نفسه مصدر فأل حسن أو تميمة أو حفظ لهم من شرور الآفات والحسد والضياع حيث كان على أجسام بعضها بعض رسوم ورموز ربما تكون سحرية لمثل هذه الأغراض.

أما الجانب التشكيلي لتلك الدمى فقد وجد العديد من القوالب المحفوظة بالمتحف المصري القديم دليل على استنساخ عدد كبير منها كما وجدت بالقوالب بقايا من الطين المصبوب بداخلها. كما اقتصرت على عينات من الدمى والثماثيل لبعض الطيور والحيوانات المختارة من المتحف المصري والمتحف القبطى والمتحف الإسلامى وعينات من مراكز الفنون الشعبية والمتحف الإنثوجرافى بمقر الجمعية الجغرافية المصرية ثم قامت في الجانب العملى للدراسة بتشكيل مجموعة من السيارات والطيور بالطين كوسائل تعليمية كذلك لعب تعليمية من الحروف باللغة العربية مفردة ليقوم الطفل بترتيبها وبعض الأعداد لتعليم الطفل الجمع والطرح.

ويستفيد البحث الحالى من تلك الدراسة في التعرف على أهم سمات هذه اللعب ومدلولاتها وخاماتها في التراث المصري القديم علماً بأنها إقتصرت على الآتي:

- لعب الأطفال فقط.
- وصف ألعاب الدمى وتماثيل لحيوانات وطيور كانت يستخدمها الطفل ليؤنس بها.
- تناولت كل ما هو تماثيل صغيرة وتمائم تحت مسمى دمى ولعب للأطفال وبعض هذه التماثيل لها أغراض جنائزية وعقائدية دينية ولا تستهدف الأطفال.

أما البحث الحالى إهتم بالتالي:

- لعب الأطفال والكبار.
- لعب ذهنية وترفيهية وموسيقية.
- لعب فخارية وخزفية ولعب صنعت من خامات أخرى وطعمت بالخزف.

ثانياً : تعريف اللعبة:

تعريف اللعبة في معجم المعانى هي : الدمية وكل ما يلعب به [30]

فاللعب هو سلوك تمارسه صغار الكائنات الحية وعلى رأسها الأطفال ولا يخلو من الحركات والأنشطة فهو ينمى القدرات الجسدية والنفسية والعقلية والمهارية والمعرفية، فهو مجموعة من النشاطات أو الفعاليات المنظمة يمارسها الأطفال سواء كان ذلك بشكل فردى أو جماعى ولا بد أن يسير وفقاً لقواعد محددة ومنظمة ومتفق عليها بين الأطفال الذين يمارسونه كما أن الذي يمارسها لا بد أن يتكون لديه شعور بالمتعة كما أنه يشجع على روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين فاللعب له أهمية في العملية التربوية والاستكشاف والتعبير عن الذات، أما اللعبة هى نشاط أو عمل إرادى يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها بحيث تكون ملزمة ونهائية بحد ذاتها كما أن اللعبة تقضي إلى البهجة والسرور فهى الوجه التطبيقى للعب وفقاً لمجموعة من إجراءات منظمة ومتسلسة [14-ص25: 27].

وتعرف الباحثة اللعبة أن أى أداه يستخدمها الفرد تدخل السرور والبهجة عليه فهى لعبة فمن يستخدم الألوان ليرسم او مجرد شخابيط فهذا لعب ومن يعزف الموسيقى فالأداه الموسيقية لعبة والطفل الذي يستخدم الدمى ويتخيلها فرد حقيقي ويتحدث إليها فهى لعبة

ثالثاً : تصنيف اللعب:

صنف نبيل عبد الهادى اللعب إلى [14- ص212: 217] :

ألعاب داخلية: ألعاب الدمى، ألعاب الحل والتركيب، استخدام الألوان والطباشير، ألعاب الدومينو والعزف على الآلات الموسيقية.

ألعاب خارجية: اللعب بالرمال والجرى والقفز والأراجيح والكرة والحبل.

كما توجد ألعاب اجتماعية وأطلق عليها اجتماعية لأنها تتطلب عند ممارستها مجموعة من الأطفال كلعبة الشرطى واللصوص فاللعب يتسم بأنه نشاط حر لا قسر فيه ولا إجبار مرن متنوع موجه وغير موجه إيهامى وواقعى يساهم في نمو الفرد من جميع النواحى يمتاز بالسرعة والخفة تلقائي وغاية في حد ذاته هدفه تحقيق الثقة والسرور كعازفى الآلات الموسيقية الذي يعزف من أجل الشعور بالمتعة فهذا لعب. [3- ص16، 17]

مما سبق يمكن تصنيف الالعاب في الحضارة المصرية القديمة إلى:

ألعاب رياضية ، ألعاب حركية، ألعاب ترفيهية، ألعاب ذهنية وألعاب موسيقية .

وما يهمنها في البحث الحالى هو الألعاب الترفيهية والذهنية والموسيقية التى صنعت من مادة الفخار والخزف أوصنعت بخامات أخرى وأستخدم فيها الفخار والخزف كمكمل (توليف خامات).

رابعاً: الخامات الخزفية التى إستخدمها المصري القديم في صنع الألعاب:

تفرد المصري القديم بعمل عجينة خزفية ذات الوان زاهية (faience) لتشكيل التمائم والتماثيل وكذلك الألعاب الخزفية وهى تتكون من الكوارتز المطحون أو الرمل مخلوط مع أملاح قلوية (كان مصدرها النطرون أو رماد النباتات) وكمية طفيفة من الجير وأكاسيد ملونة كأكاسيد النحاس وأثناء الحريق تتفاعل المواد القلوية (كمساعد صهر) والجير مع السيليكا لتشكيل سطح الطلاء الزجاجي . [35].

وأجريت دراسات عديدة على الخزف المصري القديم وجد أن هناك ثلاث طرق لإحداث التزجيج وهي كالتالي:

1- تزجج ذاتى للجسم الذي يتكون من كوارتز مطحون أو رمل مع كميات صغيرة من الحجر الجيري $Caco_3$ والنطرون أو رماد النبات وبعض الأكاسيد الملونة كالنحاس CuO مع الماء ويحرق في درجة حرارة 1000 درجة مئوية وكانت الألوان الناتجة الأخضر والأزرق ألوان نموذجية مماثلة تماماً للأحجار الكريمة كالفيروز واللازورد ، وعند تبخر الماء من الجسم المشكل تصعد الأملاح على السطح الخارجي مكونة طبقة خارجية يختلف سمكها حسب كمية الأملاح المترسبة على السطح وبالتالي طبقة التزجج. [28- p113]

2- "إسلوب ثاني للتزجج الذاتى وفيه يتم غمر الجسم بعد الجفاف في مسحوق التزجج (يتكون من القلويات وأكسيد النحاس CuO ،وكوارتزSio_2) ثم تجفف لمدة يومان أو ثلاثة أيام ثم تحرق عند 1000درجة مئوية فينصهر الطلاء على سطح الجسم مكوناً طبقة مزججة متساوية على السطح "[25- p114] وبفحص هذه الأشكال بالميكرسكوب الإلكتروني تظهر فواصل زجاجية ضئيلة داخل الجسم لأن إختراق مادة التزجيج يحدث من خلال السطح الخارجي على عكس الطريقة الأولى ولم يستخدم هذا الإسلوب قبل الدولة الوسطى ." [25- p33]

3- تطبيق طلاء مادة التزجج على سطح الجسم ، في هذا الاسلوب تتكون مواد التزجج من السيليكا SiO_2 والجير CaO والمادة القلوية وبعض المواد الملونة كأكسيد النحاس CuO ويتم سحقها إلى أجزاء صغيرة الحجم ومزجها مع الماء لتكون

الطبقة التي يتم وضعها على الجسم المشكل سواء بالقرشاة أو بالصب أو الغمس ، وكان التطبيق شائعا في الرسم والزخرفة على سطح الجسم المشكل وتم التعرف عليها من خلال ظهور خطوط الفرشاة أثناء التطبيق والاختلاف في سمك الطلاء . [23- p764] ".

ورتب "ألفرد لوكس" التزجيج فى الحضارة المصرية على النحو التالى : [4- ص23:27]

- حجر الكوارتز المزجج , ويحتمل أن يكون اكتشاف هذا النوع قد حدث بطريقة الصدفة ,وأنه هو نقطة الابتداء فى صناعة الطلاء الزجاجى
- مسحوق الكوارتز المزجج , وفى هذه الحالة يتم صحن الكوارتز وصبه فى قالب أو تشكيلة على أى منوال آخر ,وهذه طريقة بارعة لتفادى قطع مثل هذا الحجر الصلب وهذا منذ أواسط عصر الأسرات .
- حجر الإستياتيت , وهو حجر طبيعي لين يمكن نحته بسهوله وهذا منذ عصر حضارة البدارى فقد شهد عصر الأسرة الثانية عشرة طلاءً زجاجياً أزرق وقد حل محله فيما بعد طلاء زجاجى فيروزي لامع وفى أواخر الأسرة الثامنة عشرة كان استعمال الطلاءات الزجاجية المتعددة الألوان شائع الاستعمال.
- الفخار المزجج , ويحتمل أن يكون قد أجريت محاولات فى العصور الغابرة لتزجيج الفخار المحروق.

ولقد كانت الألوان يغلب عليها اللون الأزرق أو الأخضر أو الأزرق الضارب إلى الخضرة وأحياناً بيضاء أو ملونة بلونين أو أكثر . وتحليلها الكيميائى سيليكات مزدوجة للكالسيوم والصوديوم أو سيليكات مزدوجة للكالسيوم والبوتاسيوم. ولقد قام العالم (جاكسون) بتحليل جزئي لمادة التزجيج الموجودة على خرزة من حجر الصوان غير النقي من عصر ما قبل الأسرات تبين أنها تتكون فى جوهرها من سيليكات الصوديوم مع كمية صغيرة من الكالسيوم وملونة بمركب من مركبات النحاس. [13- ص42]

الإطار العملى (الدراسة التحليلية):

وصف وتحليل لبعض النماذج من الألعاب التي تم توظيف الفخار والخزف في صنعها في الحضارة المصرية القديمة وتصنيفها كالتالي:

أولا: ألعاب ترفيهية (تسلية)

ثانياً: ألعاب ذهنية

ثالثاً: ألعاب موسيقية

أولا: ألعاب ترفيهية (تسلية):

حظيت الألعاب الترفيهية بالعديد من التنوع والإبتكار مثل الدمى سواء آدمية أو حيوانية التى يصنعها الآباء لأولادهم أو يصنعها الطفل نفسه، الحيوانات المتحركة ذات المفصلات والنحلة الدوارة حيث نراهم موجودين حتى الآن في عصرنا الحالي ولكن مصنوعين من خامات أخرى غير الخزف كما في الصور أرقام من (2: 9)

1- ألعاب الدمى:

أ- لعبة دمية صورة رقم (2)

الخامة: فخار

التقنية: نحت خزفى

الوصف والتحليل:

دمية من عصر ما قبل الاسرات من الفخار شكلت باليد أكتشفت بمحافظة قنا موجودة بالمتحف المصري ، الإرتفاع 15.5 سم [33]

تم نحت الدمية بالتشكيل المباشر في كتلة من الطين وإعطاء التفاصيل والملامح لها حيث تمثل هذه الدمية امرأة واقفة عارية صفف شعرها على هيئة ذيل حصان مخروطي الشكل يصل إلى كتفيها، لا توجد تفاصيل لملامح الوجه عدا نقطتان محفورتان تمثلان العينين، رسمت على جسدها نقاط غير متصلة محفورة راسمة خطوط منقطة تمثل قلادة طويلة تتدلى بين ثدييها.

والثديان شكلا نصف كرة بهما ثقوب للحلمات، كما رسمت أيضاً السرة بنقطة وحولها نقاط في شكل مستدير يمكن أن تعبر عن وشم حولها أو خرز للزينة .

وتوجد عدة نقاط متراصة بجانب بعضها أسفل السرة راسمة خطوط عرضية يحددها خط مستقيم بارز من أعلى وأخر منحنى من أسفل وكأنه يخبئ الجزء السفلى من الجسد

وتوجد خطوط أخرى حول معصميها راسمة سواراً .

صورة رقم (2) المتحف المصري][33

يلاحظ براعة التشكيل والاهتمام بالتفاصيل المعبرة عن الشكل مع البساطة الغير مخلة له، واهتمامه بالأطراف تشكيلياً حتى لا تتعرض للكسر حيث قام بلصق الأطراف والأصابع على الفخذين، والساقين ملتصقتين ببعضهما البعض مع وضع تفاصيل الأصابع لكل منهما، كذلك الشعر حيث لصق أطراف الشعر بالكتف لكى لا تكون نقطة ضعيفة سواء تشكيلياً أو تقنياً

ب- لعبة دمية صورة رقم (3)

الخامات المستخدمة:

خشب لجسم الدمية وقماش أسود اللون للرأس وخزف للشعر

التقنية :

توليف خامات أستخدم فيها خرزات مشكلة من الخزف لعمل شعر العروسة وقماش لعمل الرأس مع الجسم الخشبي ، كما أستخدم الرسم لزخرفة الجسم .

الوصف والتحليل :

دمية خشبية مسطحة لها شعر طويل مصنوع من خرزات خزفية، من الدولة الوسطى، موجودة بالمتحف المصري الارتفاع: 23 سم[33]

الدمية نموذج رائع ومتقن في توليف الخامات حيث برع المصري القديم في اختياره لعمل الشعر بالخزف حيث يصدر أصواتاً بسيطة من خلال الخرزات المثبتة بخيوط في الرأس التى صنعت من قطعة من قماش أسود اللون مخاط بها خرزة بيضاء تمثل عين أما العين الأخرى مفقودة .

صورة رقم (3)
33][المتحف المصري

الجسم منحوت من الخشب على شكل مجداف بيدين صغيرتين، زخرف الجزء العلوى منه برسومات باللون الأسود عبارة عن نقاط وخطوط منحنية تصور صدرية حول الرقبة، ثم فصل هذا الجزء عما يليه بخطوط مستقيمة بالعرض تقاطعها خطوط منكسرة، قم خطان مستقيمان ثم خطوط مستقيمة طولية تتقاطع معهم خطوط منكسرة تكراراً للخطوط في الأعلى في إيقاع بصري متناسق الخطوط ، وأستخدم فيها اللون الأحمر بالتبادل مع اللون الأسود في إنسجام لونى متبادل.

يليه بعد ذلك الجزء السفلي وهو عبارة عن مربعات ملونة باللون الأحمر والأسود كما استغل معهما اللون الأصلى للخشب. ثم انتهى بنقاط محددة بخطين منحنيين من كلا الجانبين ربما تدل على الأعضاء الأنثوية أو للبس الذي يغطى الجزء السفلى للجسم وهذا الجزء يتشابه مع الجزء المنحوت في الصورة رقم (2).

ونرى هنا براعة المصري القديم في اختياره للخامات ووضعها كل في مكانه، وزخرفته لجسم العروسه باستخدامه اللونين الأحمر والأسود واللون الفاتح للخشب كلون ثالث، وتكراره للوان الأسود في كل من الشعر والرأس المصنوع من القماش في إيقاع منتظم، كذلك استخدامه للخطوط المنحنية وتباينها مع الخطوط المستقيمة الطولية والعرضية كذلك الخطوط المنكسرة بشكل متناسق وتوزيعه لها في المساحة وانتهائه بالمربعات التى صنعت ثقلاً مميزاً في تصميم زخرفة العروسة.

صورة رقم (4) المتحف البريطاني [31]

ج- لعبة دمية صورة رقم (4)

الخامات المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية:

نحت خزفى – رسم

الوصف والتحليل:

دمية على شكل كلب

الأبعاد : الإرتفاع 3.73 سم× الطول 5.79 سم× العرض 2.47 سم[31]

تم تشكيله من العجينة المزججة "faience في قالب، الكلب يقف على قاعدة مستطيلة ذو ذيل ملتو وآذان قصيرة ، فيروزي اللون ورسم عليه بعض التفاصيل كالعينين والأصابع وبعض الخطوط على الذيل بلون أسود .

2-لعبة النحلة الدوارة:

كانت النحلة الدوارة من ألعاب الأطفال المصريين المحببة في العصور القديمة فضلا عن الحديثة، وصنعها المصري القديم بأشكال وخامات متعددة، حيث يلف حولها خيط فإذا ما قذف بها إلى الأرض يحل الخيط من حولها لفت حول نفسها بسرعة حتى تفقد قوة الدفع والحركة كما في الصور أرقام من (5: 7)

صورة رقم (5) المتحف المصري [33]

أ- لعبة نحلة دوارة صورة رقم (5):

الخامات المستخدمة:

خشب أبنوس لعمل النحلة الدوارة، قطع خزفية وعاج للتطعيم

التقنية :

تطعيم حيث أستخدمت قطع خزفية ذات لون أسود وعاج أبيض للتطعيم

الوصف والتحليل:

نحلة دوارة الارتفاع: 4.9 سم

أكتشفت بوادي الملوك من الدولة الحديثة [33]

مخروطية الشكل مصنوعة من خشب مزخرف، وهي إحدى نماذج هذا النوع من ألعاب الأطفال، التي عثر عليها في قبر توت عنخ آمون، وهي مطعمة بعاج وخزف زخرفت بثلاث خطوط عند الجزء المدبب في إيقاع تكراري للخطوط، ثم طعمت بقطع مستطيلة من الخزف والعاج بألوان متباينة مما أضفى شكل جمالي للنحلة الدوارة، ثم خطان ثم تطعيم وكرر مرة اخرى في قاعدة الشكل

ب-**نحلة دوارة صورة رقم (6)**

الخامات المستخدمة: أسيتايت ، ألباستر للتطعيم

التقنية : تطعيم – نحت بارز

الوصف والتحليل:

نحلة دوارة القطر: 9.5 سم

أكتشفت بسقارة الأسرة الأولى [33]

تم تشكيلها مباشر في الأسيتايت ذات وجهين الوجه الظاهر لأعلى عبارة عن منظر صيد، يصور كلبا يطارد غزالة ويقبض على رقبتها وآخر يهاجم غزالة أخرى عبر عنه من خلال نحت أحد الكلبين نحتاً بارزاً بينما تم تفريغ الكلب الآخر والغزالتين وتطعيمهم بالألباستر، كما زخرف الإطار الخارجى بخطوط منكسرة تتباين مع الخطوط المنحنية للرسم الداخلى، مثلت الأشكال بتباين رائع في الألوان، حيث نجد صورة أحد الكلاب وقرون وحوافر الغزال من نفس درجة لون القرص نفسه، بينما اجسام الكلب الثاني والغزالتين الآخرتين بالألباستر وردى اللون .

33][صورة رقم (6) المتحف المصري

زود القرص بثقب في منتصفه يوضع فيه عود خشبى ليدار به القرص حول محوره بسرعه فيبين منظراً لكلب يصيد غزال.

ج- نحلة دوارة صورة رقم (7) :

صورة رقم (7) المتحف البريطاني [31]

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة 'faience"

التقنية:

صب في قالب

الوصف والتحليل:

نموذج آخر للنحلة الدوارة من العجينة المزججة 'faience" زرقاء اللون مخروطية الشكل تشبه براعم زهرة اللوتس مزخرفة بنحت غائر .وتوجد فيها بعض التفاصيل الغائرة بلون أسود، عثر عليها بطيبة موجودة بالمتحف البريطانى

الارتفاع : 5.60 سم

الوزن : 60 جرام

العرض : 4.10 سم

العمق: 4.10 سم [31]

يلاحظ البراعة في تعدد الخامات والتقنيات في تشكيل وزخرفة النحلة الدوارة من خشب مطعم بالخزف عجينة مزججة ومن الأسيتايت المطعم بالألباستر.

3-الألعاب المتحركة:

هي ألعاب تفاعلية بين الطفل واللعبة تعددت فيها الخامات المستخدمة، تجذب الطفل بحركتها وتثير خياله، وتعمل على تنمية الإدراك لديه حيث يمكن من خلالها عمل حوارات خيالية معه كما في الصور أرقام (8، 9).

أ- لعبة الفأر صورة رقم (8)

صورة رقم (8) المتحف البريطاني [31]

الخامات المستخدمة:

خزف، خشب

التقنية:

نحت خزفى– رسم

الوصف والتحليل:

فأر لعبة من الدولة الحديثة .[31]

الأبعاد: 12 × 3.8 سم

من الألعاب الحركية حيث تم تشكيل الجسم من الطين وتم تفريغ البطن لكي يتخلله قطعة الخشب التي تمثل الفك السفلي والذيل، الجسم لونه بني رسم عليه خطوط سوداء اللون من الطلاء الزجاجى على سطحه لزخرفته، خط بمنتصف الجسم يصل للأنف موازي لخط الأرجل متقاطعة مع خطوط عمودية عليها تنحنى مع خط الجسم المشكل، كما حدد به الأرجل الأمامية، ورسمت العينان أيضاً بنفس اللون.

أستخدم الخشب لصنع الفك السفلى والذيل قطعة واحدة متحركة مثبتة بمنتصف جسم الفأر بمسمار خشبي لتكون هي مركز التحرك من خلال الجسم الرئيسي مما يسمح بتحريك الفك والذيل حركة عكسية تبادلية وهذه الحركة تستخدم أثناء اللعب فعند رفع الذيل لأعلى يتحرك الفك لأسفل وبذلك يمكن عمل حوار من خلال الفأر أثناء اللعب مع حركة الفك والذيل بشكل جذاب للطفل.

يلاحظ اختزال الأيدي والأرجل وربطهم معاً بتشكيلهم كأنهم كيان واحد وذلك لعدم إضعاف الشكل وعدم تعرضه للكسر.

ب - لعبة الفأر صورة رقم (9)

الخامات المستخدمة:

خزف، خشب، خيط

التقنية:

نحت خزفى

الوصف : الابعاد: 15× 3.2× 33 سم

من الدولة الحديثة موجود بالمتحف البريطانى

صورة رقم (9) المتحف البريطاني [31]

تم تشكيل الجسم من الخزف وطلاؤه بلون أرجواني.

أستخدم الخشب لعمل الفك السفلى المتحرك، كما أستخدم الخشب لعمل مسامير خشبية لتثبيت الفك بالجسم لتكون هي مركز التحرك من خلال الجسم الرئيسي، يتم توصيل مسمار خشبي إلى الفك السفلي من الخلف للتمكن من تحريك الفك بحركات موازية للكلام أثناء اللعب [31] كما تم اختزال الشكل من الأرجل والأيدي ونحته أسطوانى الشكل لتدعيم الشكل وعدم إضعافه .

ويمكن إستخدام هذه الألعاب في سرد القصص لتعليم الأطفال من خلالها القيم والمبادئ والسلوك الصحيح.

ثانياً: الألعاب الذهنية:

لم تقتصر الألعاب على الألعاب الترفيهية فقط بل عرفوا أيضاً ألعاب تعتمد على الفكر ومن أشهرها ألعاب تشبه الشطرنج الحالية، ولعبة الثعبان وهى تعتمد على فريقان يلعبان معا ولعبة بن أوى، وعلى الرغم من وجود العديد من الرسومات لهذه الألعاب على جدران المقابر فلم يعرف كيفية لعبها المتبعة كاملة كما في الصور أرقام من (10: 20).

1- لعبة السنت Senet:

لعبة السنت تعنى المرور وهى من أهم ألعاب التسلية عند المصري القديم وأتخذت أشكال وأسماء عديدة حيث تقوم على الحظ وإعمال العقل ومن خلال الرسومات على جدران المقابر نرى الخدم يلعبونها وصورت مع غيرها من الألعاب في مقبرة "حسي رع" من الأسرة الثالثة وكذلك رمسيس الثالث على جدران معبد هابو مصوراً وهو يلعبها مع بناته [6- ص54] كما كان يلعبها "توت عنخ آمون"، وهي لعبة بين اثنين شاعت بين الأمراء وبيت الملك وأيضا كافة أفراد الشعب، وهى كانت من الألعاب المحببة عند المصريين القدماء التى إعتمدت على التفكير يلعبها شخصان يحرك كل منهما قطعة حول رقعة مقسمة الى خانات كالشطرنج وعلى اللاعب أن يراوغ خصمه حتى يستطيع أن يتغلب عليه [32].

حيث لكل لاعب بيادق مختلفة اللون عن الخصم أمامه وتبدأ بتحريك النرد لرؤية من يلعب أولاً ثم يضع اللاعب قطعة خاصة به في أحد المربعات ثم اللاعب الثانى ثم يقوم بتحريكها بطريقة ما لينتقل من الصف الأول للثانى حتى يصل إلى خط الوسط

وإذا وضعت القطعة على مربع الخصم فتتم إزالة قطعة الخصم وهكذا. [p18 -19] وبذلك فهى تشبه لعبة الشطرنج الحديثة، وقد اختلفت شكل رقعة السنت باختلاف العصور الا أن أكثرها شيوعاً تتكون من ثلاثون مربع مقسمة إلى ثلاثة صفوف في كل صف عشرة مربعات وكان هذا اللوح المستطيل يوضع على مائدة منخفضة أو صندوق مستطيل به مكان لحفظ قطع اللعب.

وكان لهذه اللعبة أهمية دينية حيث كانت ترمز إلى الصراع من أجل الوصول إلى العالم الآخر حيث يعتقد أنها وسيلة للمتوفى للوصول إلى حقول "الأيارو"• إذا فاز على خصمه ، واللعبة كانت تبدأمن المربع الخامس عشر وتنتهى عند المربع السابع والعشرين الذي كتبت فيه علامة الماء بالهيروغليفية حتى يستطيع الغالب أن يلقى بخصمه في الماء ولأهميتها الدينية والدنيوية أصبحت من الأثاث الجنائزى الذى يزود به المتوفى. وأقدم نموذج لهذه اللعبة عثر عليه قسم سطحه ل 18 مربع في ثلاثة صفوف [7- ص18: 20].

ووجد منها عدة أشكال كما في الصور أرقام من (10: 15)

أ- لعبة سنت خزفى صورة رقم (10)

الخامات المستخدمة:

عجينة مزججة مزججة "faience"

التقنية:

صب في قالب- رسم

الوصف:

صورة رقم (10) متحف بروكلين [32]

اللعبة في الصورة رقم (10) من الخزف عبارة عن درج منزلق، وثلاثة عشر قطعة لعب منفصلة، اللعبة تنسب لامنحتب الثالث من عصر الدولة الحديثة (حوالي 1390-1353 قبل الميلاد) الاسرة الثامنة عشر. موجودة بمتحف بروكلين للآثار المصرية

أبعاد الأشكال المخروطية 2.6× 1.7 سم وشكل البكرة 1.3 × 2 سم

تم تشكيلها من خلال صب العجينة المصرية في قالب، ثم رسم خطوط بلون أسود لتقسيم السطح لمربعات اللعب وزخرفة الجوانب.

الزخرفة على الجوانب هي ما يميزها حيث تشمل على اسم الملك أمنحتب الثالث، لذا يتكهن العلماء بأن هذه المجموعة تخص الملك نفسه، كما تمثل العلامات المنمقة في نهاية اللوحة بعض العقبات التي يعتقد أن الروح تواجهها في الرحلة إلى الحياة الآخرة

في الصورة رقم (11) وهو أحد جوانب اللعبة يظهر الصقر على اليمين واقفا فوق شكل يمثل قصر، يعرف هذا النقش باسم السرخ •

في الصورة رقم (12) تشير الرموز في آخر مسافتين إلى أن هذه المساحات خاصة بطريقة ما في اللعب لا يعرف بالضبط ما هي حيث أنه لم يتم العثور على قواعد مكتوبة للعبة، العلامة الأولى (ابتداءً من اليسار) هي علامة "نفر" "nefer" والتي تعني الخير أو الجمال ولقد توصل العلماء إلى أن هذه المساحة لها علاقة بالخير أو الحقيقة أو التوازن الكوني (المعروف باسم ماعت في مصر القديم)، استنادًا إلى لوحات الألعاب الأخرى ذات الزخارف الأكثر تفصيلاً ، قرر العلماء أن " X "

لها علاقة بصيد فرس النهر، الخطوط الثلاثة تعبر عن الماء، الخطان يمثلان شخصين أو آلهة قد يكونوا أصدقاء أو الأخوات إيزيس ونفتيس، المربع الأخير فارغ ربما يرمز لبداية اللعب. [32]

صورة رقم (11) متحف بروكلين [32]

صورة رقم (12) متحف بروكلين [32]

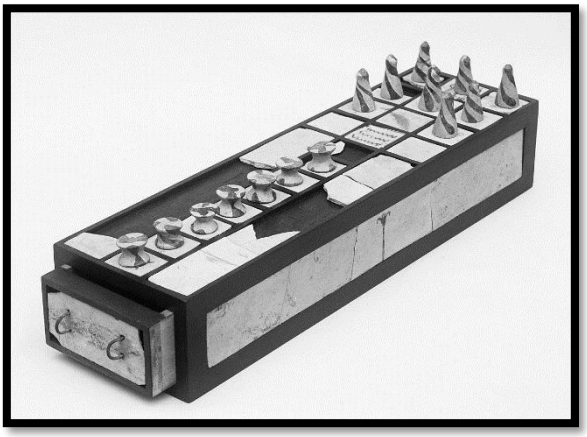
جانبي الصندوق مقسم إلى سبعة مستطيلات كل مستطيل به علامة "التيت" وعمود "جد" بالتناوب الزخارف على جانبي الصندوق منفذة بالرسم .

عمود "جد" هو أحد أكثر الرموز قدماً وشيوعاً في الأساطير المصرية .عبارة عن رمز في شكل عمود تعلوه أربعة طبقات من زهرة اللوتس، ويرمز إلى الدوام أو الاستقرار. يُكتب كثيراً إلى جانب اسم الملك مع عنخ رمز الحياة وصولجان رمز السلطة، بمعنى "عسى أن يبقى الملك حاكماً حياً على الدوام"، ويعتقد أنه يمثل ظهر ورقبة المتوفى حيث كان يصور على ظهر التابوت واعتبر ممثل عن شخصية أوزير حيث أنه العمود الفقري للمعبود أوزير ويرمز للخصوبة والتناسل كما يعمل على تثبيت وتأكد شرعية الملك في الحكم والاستمرارية الزمن والخلود والسرمدية في الكون كما كان يعتقد أنه العمود الفقرى لإزوريس [16- ص24، 25]

علامة "التيت" هى رمز لدم إيزيس وايزيس هى من أضفت الحماية على إبنها حورس من المخاطر وعليه فهى المسؤلة عن حماية الأطفال أيضاً" [18 – ص134] وهو رمز يشبه علامة عنخ فيما عدا الذراعين مضمومين لأسفل وفي كتاب الموتى العلامة كانت تخاطب ب "يا دم ايزيس" وكانت توضع مع المتوفى في القبر وغالباً ما تتحد مع عمود جد وخاصة في زخرفة جدران المعابد والتوابيت وعندما تتحد فإن الرمزين يشيران عن طريق إيزيس وأوزوريس إلى وحدة القوى التى لا تقهر[18-ص 67]

كما أنه يمثل الاجتماع الروحاني لإيزيس وأوزيريس الذي كان له تأثير على وفرة مياه النيل وهو رمز الاستقرار والقوة كما تم إستخدامه تمثيلاً لتجدد وحماية الشخص من سوء الحظ وجلب الخير [22- ص59]

ب - لعبة سنت خشبية مطعمة بالخزف صور أرقام (13، 14)



صور رقم (13) متحف المتروبوليتان [35]

شكل رقم (14) متحف المتروبوليتان [35]

الخامات المستخدمة: عجينة مزججة 'faience"، خشب

التقنية: تطعيم

الوصف والتحليل:

هذه اللعبة من الأسرة 18 فترة حكم تحتمس الثالث 1295- 1550 ق.م

الأبعاد : طول43 سم × عرض 13.5 سم × إرتفاع 9 سم

صورة رقم (13) نموذج أخر للعبة السنت مثال للألعاب المطعمة بالعجينة المصرية 'faience" تم اكتشافها في مقبرة في أبيدوس عبارة عن صندوق خشبي مطعم 'faience" أزرق اللون ومعه القطع الخاصة باللعب.هذه الصورة أثناء الترميم حيث فقد بعض أجزاء من 'faience"المطعم له

صورة رقم (14) اللعبة بعد الترميم ووضع بلاطات خزفية حديثة مكان المفقودة على صندوق خشبي حديث [35].

ويختلف هذا النموذج عن النموذج بالصورة رقم (10) حيث تم إستخدام العجينة المصرية 'faience" في تطعيم الخشب لعمل لعبة السنيت ببراعة واتقان وتوافقه كخامة مع الخشب، كذلك البراعة في اختيار اللون الأزرق مع لون الخشب بنى، كما أستخدم الخشب في عمل الفواصل بين مربعات الفاينس الخاصة باللعب، كما شكلت قطع اللعب بدمج عجائن ملونة لاعطاء شكل الرخام بخطوط متماثلة مع شكل القطعة وفي تباين مع الأرضية الزرقاء ذات اللون الواحد للعبة نفسها.

ج- لعبة سنت فخارية صورة رقم (15):

شكل رقم (15) المتحف البريطاني [31]

الخامات المستخدمة: فخار

التقنية: تشكيل يدوى – حز

الوصف:

طبق فخار دائري من الاسرة 26

الابعاد: الارتفاع 2.5 × العمق 31.5× العرض 31.5 سم

– موجود بالمتحف البريطاني

لونه بنى محمر مع بطانة لونها كريمى فاتحة اللون متآكلة في بعض أجزاء منه.

تم تجميعه من أربعة أجزاء فقد منه جزءان صغيران.

السطح العلوي لمركز الطبق عبارة عن شبكة من الخطوط متعامدة على بعضها البعض مكونة مربعات عددها 10 × 3 مربعات لاستخدامها في اللعب ويشير عدد المربعات وتوزيعها إلى أن الجسم عبارة عن لوحة لعبة السنيت المصرية التقليدية.

تحتوى تركيبة الطينة المشكل منها على رمل خشن مخلوط بالأعشاب والقش،تم حرقه عند درجة حرارة منخفضة، الشكل غالباً إنبعج أثناء الحريق كما أن حوافه غير منتظمة السمك. [31]

1- لعبة تشبه السنت: صورة رقم (16)

الخامات المستخدمة:

عجينة مزججة**"faience"**

التقنية: ترخيم بالعجائن الملونة

الوصف:

واحدة من الألعاب الأكثر شعبية ودائمة في مصر القديمة. 1938 – 1700 قبل الميلاد الدولة الوسطى

أبعاد قطع اللعب: 2.7 × 1.9 سم متحف بروكلين

شكل رقم (16) متحف بروكلين [32]

تتكون من واحد وعشرون مربع ثلاثة مربعات x سبعة مربعات على لوح مستطيل الشكل فهو يشبه لعبة السنت مع اختلاف عدد المربعات الذى يصل عدد المربعات فيها إلى ثلاثون مربع، تنتقل قطع اللعب بطول اللوح المستطيل [32]

القطع المستخدمة في اللعب من الفيانس الازرق ذات شكل مخروطى أستخدمت فيه العجينة المزججة 'faience"التى تميز بها المصري القديم، كما أستخدم فيها عجائن ملونة بلونين الأزرق والأسود ودمجهم معاً لاعطاء الشكل الرخامى لتشكيل قطع اللعب وهى ما تعرف بطريقة التشكيل بالترخيم "وهى تعتمد على دمج طبقتين من العجائن الملونة الفاتحة والداكنة ودمجهم معاً وتلف لتتحول إلى كتلة ثم تؤخذ منها قطعة للتشكيل أو شريحة حسب الشكل المطلوب كما يمكن أن تضغط في قوالب وهو ما يعرف بالنيرياج" [12- ص316، 317].

2- لعبة (بدون اسم) صورة رقم (17)

الخامة: فخار، حجر

التقنية: تشكيل يدوى

الوصف والتحليل:

لعبة مكونة من قطعة من الحجر كقاعدة للعب مقسمة إلى مربعات يستخدم فيها تسعة قطع فخارية مستديرة الشكلة ومختلفة الألوان ولم يذكر كيفية اللعب

شكل رقم (17) المتحف البريطاني [31]

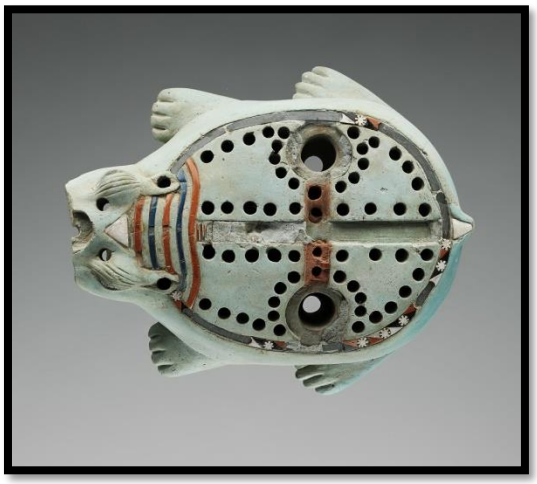
الأبعاد: الارتفاع :7 سم × العرض 19 سم × العمق 15.30 سم

الوزن : 601 جرام

الفترة المتأخرة (الأسرة 21: 25)- ممفيس [31]

تتشابه هذه اللعبة مع "لعبة تشتهر بها الأسرة الرابعة تعتمد على خدش لوح حجرى لعمل مربعات حيث وجدوا بجنوب سقارة ومحجر قديم بأبيوس العديد من الكتل الحجرية محفور عليها 5مربعات ×5 مربعات" [27- p14, 15]، كما تتشابه مع لعبة السيجا أو لعبة O,X التى يلعبها الأطفال حالياً.

1- لعبة الكلاب وابن آوى Jackal أشكال رقم (18، 19)



صورة رقم (18)
متحف اللوفر [34]

صورة رقم (19)
متحف اللوفر [34]

الخامات المستخدمة: عجينة مزججة "faience"

التقنية: نحت خزفى

الوصف والتحليل:

لعبة كلاب الصيد وبن آوى مشابهة للعبة الطاولة الحديثة وتحتوى على ثقوب ومسارات للاعبين [27- ص40].

هذه اللعبة الخزفية صور أرقام (18،19) فريدة من نوعها على شكل فرس النهر يطلق عليها "لعبة الكلاب وابن آوى" 664- 332 ق.م

الأبعاد :الارتفاع 7.40 سم × العرض 21.50 سم × الطول 18 سم .

تتكون من سطح بها ثقوب وقطع لعب خشبية تشبه الدبوس مزينة برؤوس كلب (آذان منخفضة) وابن آوى (آذان مستقيمة). قطع اللعب الخشبية في هذ الشكل قديمة لكنها ليست الأصلية، تلعب بلاعبان، وتتكون من مجموعتين من 58 ثقب وضعت بشكل متناظر، وحسب نتيجة رمي النرد يتقدم أحد اللاعبين باللعب، يبدأ اللعب من خلف الرأس في منتصف الظهر، تم العثور على أشكال من هذه اللعبة بأشكال وخامات مختلفة، وهذا النموذج الخزفي يعتبر من أفضلهم حيث تم زخرفتها بعناية بالطلاء الزجاجى الملون. [34]

الشكل بيضاوى تم نحته بدقة لاعطاء تفاصيل فرس النهر، ثم نحتت الأرجل متلاصقة للجسم لعدم إضعافه وتعرضه للكسر مع بعض الحزوز فيها تمثيلاً للأصابع، الذيل في الصورة رقم (18) نحت على هيئة مثلث صغير متلاصق مع الجسم لعدم كسره، كما ثبتت الأذن أيضاً متلاصقة بثقب في طرف كلاً منها مع الجسم ، تم تحديد العينين بثقبيت في الرأس،
حدد ثقبان اللعب الكبيران بلون أسود وزخرفت الرأس بلونى الأحمر والأزرق الداكن وردد اللون الأحمر في خط المنتصف الذي يفصل حدود اللاعبين لذا ربنا تكون الخطوط عند الرأس لها علاقة باللعب

2-لعبة الثعبان • Mehen:

لعبة الثعبان من الألعاب الذهنية المفضلة كانت تلعب فوق لوح مستدير رسم أو نفش على سطحه ثعبان ملتو التواءاً حلزونياً ورأسه في المركز وأجزاء جسمه قد قسمت بخطوط كأنها مربعات ويكون للوح غالباً مقبض يزود به وكان اللاعبون يستعملون في اللعب تماثيل صغيرة على شكل أسود ولبؤات ثلاثة من كل نوع وكرات بيضاء وحمراء وعندما ينتهى اللعب كانت هذه القطع تجمع وترتب في صندوق من الابنوس وهدف اللعبة إدخال الكرات إلى مركز الدائرة، أما عن رمزيتها الدينية فربما تكون مرتبطة بالالهين حورس وست ولقد عثر على نماذج موجودة حالياً بمتحف ليدن بهولندا [5- ص22] "ميهين" هو الثعبان الذي كان يلتف حول قرص الشمس لحماية رع من كل شر ، في النصوص الدينية، يقسم جسد الثعبان بخطوط مكونة مربعات توضع بها البيادق كما لوحظ أنه من خلال إكتشاف العديد من تلك اللعبة فكل منها تختلف عن الأخرى في عدد المربعات المقسمة وعدد لفات الثعبان وكذلك اتجاه اللفات سواء في اتجاه عقارب الساعة أو عكسها" [20- ص 34]

كما وجدت اللعبة في المقابر المدنية والملكية، ورسمت على جدران مقابر كبار المسؤولين حيث نرى لاعبين اثنين يتنافسان على جانبي الطاولة الدائرية، إلى جانب مشاهد الموسيقى والرقص من حولهم والبيادق الخاصة بها وجدت من خلال أعمال التنقيب تتكون من تماثيل صغيرة لأسود من الرخام، وبفضل النقوش القصيرة المصاحبة لمشاهد المقابر المدنية لممارسة تلك اللعبة تبين أن اسمها Mehen وهى تشير إلى صورة الثعبان الملفوف على نفسه على سطح طاولات اللعبة ، مع وجود الرأس في الوسط والذيل على نهاية طرف الطاولة، كما وجدت اللعبة في مصر حقبة ما قبل الأسرات، مثل السنت لكن لم تمارس لفترة طويلة وكان إنتشارها أقل، ولا تزال مشاهد اللعب على جدران المقابر في الدولة القديمة تشهد على وجودها حتى اختفت في نهاية عصر الدولة القديمة بشكل غامض دون أى أسباب [34] .

صورة رقم (20) متحف اللوفر [34]

لعبة الثعبان ميهن صورة رقم (20)

الخامة: عجينة مزججة"faience"

التقنية: نحت خزفى

الوصف والتحليل:

وجدت تلك القطعة بمقبرة الملك "بر - إيب - سن" في أبيدوس الأسرة الثانية 2750 ق.م موجودة بمتحف اللوفر

الابعاد :19.30 سم ×3,4 سم

كما وجدت عدة أجزاء من تلك اللعبة أعيد تجميعها ليعاد تشكيل ثلاثة منها ومن الملاحظ أنها لا تشبه اللعبة المعتادة في الشكل الحلزونى للثعبان حيث الرأس في المركز والذيل في الطرف

ولكن أقتصرت على العديد من الدوائر دون رأس وذيل الثعبان كما أن قطرها لا يتجاوز 20 سم في حين أن الأخرى كان يبلغ قطرها 30 سم. [34]

القطع التى أستخدمت في اللعب (البيادق):

هناك مصدران يسمحان بمعرفة البيادق: [34]

- الحفريات التي من خلالها تم إكتشاف العديد من الألعاب والقطع التى تستخدم معها في اللعب وخاصة لعبة "السينيت" التى وجدت بأشكال وخامات متعددة.
- الرسوم على جدران المقابر التى كانت تمثل اللعبة حيث تقدم لنا المتوفى وهو يلعبها وبيده البيادق التى يحركها للعب، وكانت مرسومة بشكل جيد بما فيه الكفاية ليتم مقارنتها بالأشياء المحفوظة في المتاحف.

كما أن عدد وأشكال قطع اللعب والمواد التي صنعت منها إختلفت من وقت لآخر، ففي الدولة القديمة كان أسطوانى الشكل وذو رأس كروى وفي الدولة الحديثة كان الشكل المخروطى وشكل البكرة أكثر إنتشاراً، كما إختلفت شكل ولون القطعة من خصم لأخر في اللعبة الواحدة ولكن تبقى الخامة كما هي، وأشهر الخامات التي صنعت منها قطع اللعب الحجر الجيري والعاج حتى نهاية الدولة القديمة وتنوعت بعد ذلك من حجر وفاينس وزجاج وفخار، أما بالنسبة للون فهى قد تكون ثنائية أو ثلاثية اللون بشكل رخامى كما في القطع المصنعة من العجينة المزججة "faience"، وأكثرها يتميز ببساطة تصميمها وإرتفاعها إرتفاع الأصبع، والصور أرقام من (21: 26) توضح بعض النماذج من قطع اللعب كالتالي:

1- قطع لعب على شكل (مخروطي – بكرة):

إنتشرت الأشكال المخروطة وشكل البكرة كقطع بيادق للعب في مختلف الألعاب كالسنت وتم تشكيلها بطرق مختلفة كما في الصور أرقام (21، 22):

صورة رقم (21) متحف المتروبوليتان [35]

أ- صورة رقم (21)

الخامات المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية:

ترخيم بالعجائن الملونة

الوصف:

قطع لعبة على شكل بكرة من مقبرة نفركهاوت 1447- 1504 ق.م

من الدولة الحديثة ، الأسرة 18 ، فترة حكم تحتمس الثالث – طيبة

الأبعاد : الارتفاع 1.8 سم × القطر 1.9 سم

عثر علي المجموعة في مقبرة رجل يدعى" نفركهاوت " من قبل البعثة المصرية لمتحف متروبوليتان للفنون في عام 1935م وهي مجموعة غير كاملة من قطع الألعاب، خمسة على شكل بكرة وخمسة مخروطية الشكل كما في الصورة رقم (21) كانت تستخدم للعب ألعاب "السينيت" ولم يجدوا أي أثر للعبة المصاحبة فقد كان التابوت نفسه متضرراً بشكل كبير[35]

إن قطع الألعاب الخمس المخروطية متجانسة الشكل والحجم واللون .أربع قطع على شكل بكرة متشابهين ما عدا وقطعة متشابهة معهم في الشكل أما اللون مختلف.

الأشكال المخروطية تم تشكيلها بطريقة العجائن المدمجة التى يستخدم فيها اكثر من عجينة ملونة ودمجها معاً لإعطاء الشكل الرخامى، أما الشكل البكرة فذو لون أخضر جنزارى غامق يعتمد على نسبة أكسيد النحاس في الطينة المستخدمة حيث تم دمج الأكسيد مع العجينة، ويلاحظ حسن إختيار الشكلين وإسلوب التشكيل لهما مما يساعد على الإمساك بالقطع وسهولة تنقلها أثناء اللعب.

صورة رقم (22) متحف المتروبوليتان [35]

صورة رقم (22)

الخامات المستخدمة: عجينة مزججة "faience"

التقنية: تشكيل - رسم

الوصف:

ثلاث قطع ألعاب على شكل بكرة وواحدة مخروطية الشكل من الأسرة 18،عهد تحتمس الثالث أكتشفت بأبيدوس

الأبعاد: متوسط الارتفاع 1.5 سم

من الفاينس الأزرق ورسم عليها بخطوط سوداء اللون [35] بشكل مائل مع دوران الشكل بالنسبة للشكل المخروطى أما شكل البكرة فالخطوط في الجزء العلوى تنعكس في الجزء السفلة كانها مرآه ويتخللها نصف دائرة في الجزء السفلى ليعطى تباين في التصميم الخطى للقطعة، وهى تختلف في تقنية التلوين عن شكل رقم (21) الذي تم فيه خلط الأكسيد مع العجينة وتم دمج لونين معاً ، أما في شكل رقم (22) أستخدم التلوين على سطح الشكل من الخارج لزخرفته

صورة رقم (23) المتحف البريطاني [31]

2- قطع بيادق للعب على هيئة حيوانات كالتالي:

أ- بيدق على شكل بن آوى صورة رقم (23)

ب- بيدق على شكل الاله بس صورة رقم (24)

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة" faience"

التقنية :

صب في قالب

الوصف والتحليل:

الصورتان عبارة عن قطع من لعبة السينيت مزججة بالاخضر

الاسرة 20

هذه المجموعة من قطع ألعاب السنت المزججة الخضراء الفريدة في شكلها ، شكلت عن طريق الصب في قوالب وهى عبارة عن (سبعة قطع ابن آوى وعشر شخصيات برأس بس) كانت مصحوبة بلوحة السنت

بن آوى :

الارتفاع 4.20 سم – الوزن 15جرام – العرض 3.50 سم – القطر 3.20 سم
ابن آوى الذي يجسد سيد العالم السفلى ومرشد الأرواح في الحياه الآخرة كما كان يُنظر إليه على أنه حامى الموتى. [31]
وفي الصورة رقم (23) بن آوى تم عمل الإستطالة التى في رقبته لكى تسمح بمسكها ونقلها على اللعبة بسهولة واستخدامه للون الأخضر الذي يرمز للحياة

الاله بس صورة رقم (24)

صورة رقم (24) المتحف البريطانى [31]

الارتفاع 4.20 سم - الوزن :14 جرام – العرض3 سم – القطر 3.20 سم[31]

"بس" عُبد كإله للرقص والموسيقى كما عُبد كحامى الأطفال والنساء الحوامل وباعد الكوابيس عن الناس وعدو الأرواح الشريرة، وحامى للموتى في العالم الآخر كما إشتهر بدوره كمحارب يستطيع أن يقضى على الأعداء وينتصر عليهم . [9- ص92: 94]

و بنفس الطريقة كان يعتقد أنهم حلفاء للاعب للدفاع عنه أثناء اللعب، وكذلك بعد وفاته حيث كانت تدفن مع "المتوفى" في رحلته للعالم الآخر.
والقطعة عبارة عن رأس "بس" فقط يلبس تاج من الريش بزاويتين منفرجتين ليتمكن اللاعب من مسكها وتحريكها، ذو وجه عبوس وجبهة صغيرة يتدلى عليها الشعر وعينان نحتتا نحتاً بارزاً وأنف أفطس وشفتان غليظتان وشارب يتدلى مع اللحية الكثيفة له كتفان بارزان

ج- بيدق رأس صورة رقم (25)

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية :

نحت خزفي

الوصف والتحليل:

5 قطع ألعاب خزفية برأس أسد

1630 – 1938 ق.م الدولة الوسطى

الابعاد : 1.9 × 2.1 سم [32]

صورة رقم (25) متحف بروكلين [32]

تم نحتها وإظهار تفاصيل الشكل بتفاصيل بسيطة بطينة مزججة زرقاء اللون بعضها يوحى بشكل أسد وأخرى شكل قط
والأسد عند قدماء المصريين هو حيوان يرمز لإله الشمس في الدولة الحديثة ويرمز للميلاد الجديد لذا صنعت أرجل أسِرَة المومياوات على شكل أسد أو أقدام الهرة، كما أنه يثير الرعب وبذلك أتخذ معنى الحماية"[19- ص44، 45]
"والإله الأسد (سخمت) في منف هو اله الحرب والمعارك عند قدماء المصريين "[1- ص71]
أما "باستت" فهى أتخذت شكل قطة وهى أم للإله سخمت في الدولة المبكرة [1- ص200]

د- قرد وكرة شكل رقم (26)

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية :

نحت خزفي – ضغط في قالب

الوصف والتحليل:

1390- 1539 ق.م الأسرة 18

قطعاتان لعب على شكل قرد وأخرى على شكل كرة كانا يستخدمان في إحدى اللعب ويحتمل أن تكون الكرة أستخدمت بداخل شخشيخة لاحداث صوت عند الإهتزاز.

صورة رقم (26) متحف بروكلين [32]

فترة الدولة الحديثة

أبعاد الكرة: 3.1 سم ×3,2 سم

أبعاد القرد : 4.7 × 2.8 سم

تم تشكيل الكرة بنفس العجينة المزججة التى إشتهر بها المصري القديم وتم استخدمها لعمل المجوهرات ، والتمائم ، والتماثيل ، والتطعيمات ، وقطع الألعاب[32]

تم زخرفة الكرة بمساحات من اللون الأسود محددة بخطوط منحنية من مركز الكرة تتناسب مع انحنائها .

أما القرد تم تشكيله بالضغط في قالب وطبق عليه طلاء زجاجي أزرق زاهي لامع [32]، تم تشكيل القرد جالس قرفصاء والشعر حدد بخطوط للخلف بلون أسود.

"وكان القرد يعتبر في الدولة القديمة صورة حقيقية للإله تحوت الذي كان راعياً للكتّاب وابتكر اللغة المصرية القديمة" [18- ص197]

الألعاب الموسيقية:

1- الشخشيخة:

"استُخدمت الشخشيخة في مصر القديمة من أجل الترفيه عن الأطفال والمواليد وظلت على هذا النحو إلى أن حرصت الكاهنات بعد ذلك على إدخالها ضمن النطاق الكهنوتي في المعابد المصرية القديمة من خلال إمساكها بالصلاصل وهزها لكي تعطى صوتاً موسيقيا رناناً يسر الآلهة بما يتماشى مع المعتقدات المصرية القديمة واستمر استخدام الشخشيخة على هذا النحو حتى دخول المسيحية مصر فقد استخدم الأقباط عدد من الآلات ذات الصليل للإعلان عن الاحتفال بطقوسهم الدينية المختلفة خلال حفلات القداس وكانت الشخشيخة من أهم تلك الآلات، ألا أن دورها الاساسى الذى صُنعت من اجله لم يختفي بعد فقد ظلت تستخدم كلعبة موسيقية للأطفال حتى عصرنا الحالي [29]

صنعت الشخشيخة في الحضارة المصرية القديمة من نبات السمار ثم من البرونز أو الخزف وأستخدمت في الطقوس الدينية لإبعاد الشر والأرواح الشريرة وارتبطت بالاله حتحور ربة البهجة والموسيقى [p145 -21]

ولم يقتصر استخدامها على شعائر الإله حتحور فقط بل أستخدمت في شعائر وطقوس العديد من الآلهة ، كما أن مغنيات المعابد إستخدمنها لعمل فواصل الغناء لتنظيم الإنشاد، وصور مشهد ثلاث سيدات يمسكن بها بمقبرة "أمنمحات" ومعبد آمون بالكرنك ومعبد دندرة، كما كان هناك لاعب شخشيخة الإله أنوبيس. [11- ص51] كما في الصور أرقام (27، 28)

أ- لعبة الشخشيخة صورة رقم (27):

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية :

نحت خزفي

الوصف والتحليل:

الشخشيخة من الدولة الحديثة، عثر عليها بالاقصر

الابعاد : الارتفاع 14.5 سم × العرض 3.5 سم [33]

وهي من أبدع الأمثلة المصنوعة من الفاينس المكتشفة في مصر للآن. على شكل عامود صغير، عبارة عن مقبض لتمسك منه ورأس، المقبض محاط برأس مزدوج للمعبودة حتحور؛ بوجه شبه-آدمي وأذني بقرة، وترتدي حتحور باروكة شعر مستعار بطيات طويلة متدلية محفورة بخطوط رأسية وأفقية؛ في محاكاة لأربطة تثبتها في مكانها. وتزين أفعى الكوبرا جانبي الرأس. ولا يزال الجزء العلوى من المقصورة يحتفظ بقضيبين معدنيين تعلق فيهما الأقراص أو القضبان المعدنية الحرة التي تحدث الإيقاع الصوتي للآلة. ويظهر شكل الأفعى وكأنما هي خارجة من المقصورة؛ لكي تحمي رأس البقرة.

صورة رقم (27)
المتحف المصري [33]

ب- جزء من شخشيخة شكل رقم (28):

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية :

نحت خزفي

الوصف والتحليل:

جزء من شخشيخة على شكل صندوق، الاسرة 26 – وجدت بتل بسطة

الأبعاد :الطول 26 سم × العرض 8.9 سم × القطر 3.2 سم - الوزن 0.760 كجم.

مزججة بلون أخضر فاتح مثبت على رأس حتحور، يعلوه نسر بين جناحيه الممدودة ثعبان، يوجد ثلاث ثقوب على كلا الجانبين لتركيب قضبان من المعدن عند تحريكها تصدر صوت، يوجد حية في قاعدة الصندوق وخمسة عشر أخرى في الصف السفلى في الأمام وستة عشر من الخلف، وسبعة على كل جانب، رأس حتحور من الأمام والخلف لديها شعر مستعار مثبت على الجانبين. عليها قلادة من سبعة صفوف مزخرفة بخطوط منكسرة وزهرة اللوتس هناك أربعة أصناف جانبية ، على جانب واحد اثنان مع التاج الأبيض ، على الجانب الآخر مع التاج الأحمر والآخر مع التاج المفقود. يوجد ثقب أدناه لمقبض مفقود. [31]

شكل رقم (28)
المتحف البريطاني [31]

ج- شخشيخة على شكل قنفذ• شكل رقم (29):

شكل رقم (29)

متحف بروكلين [32]

الخامة المستخدمة:

عجينة مزججة "faience"

التقنية :

نحت خزفي

الوصف والتحليل:

شخشيخة على شكل قنفذ بيضاوي الشكل أزرق اللون ذو قاعدة مسطحة به كريات صغيرة من الداخل لإحداث الصوت عند الإهتزاز.

نحتت الرأس نحت بارز من الجانب السفلى للجسم أما اليدين والذيل فقد تم إضافتهم، تم التأكيد على الأذنين والعينين والأنف بالرسم عليهم بأكسيد المنجنيز كما رسم بالأكسيد أيضاً خطان مستقيمان متوازيان بمنتصف الشكل بينهما خطوط مستقيمة مائلة محدثة أشكالاً هندسية في تباين مع الشكل المنحنى البيضاوى المكون للشكل الرئيسي لزخرفة هذا الجانب .

أما القاعدة فهي مسطحة الشكل تم من خلالها تفريغ الشكل من الداخل أثناء التشكيل ووضعت به كريات صغيرة لتصدر أصواتاً عند إهتزاز الشكل .

الأبعاد : 7.6 سم × 4.4 سم × 3.5 سم [32]

النتائج:

1- أستخدم قدماء المصريين الفخار والخزف في صنع الألعاب وتنوعت أساليب التشكيل والتلوين كالتالي:

من حيث أساليب التلوين إستخدم العجائن الملونة.

ومن حيث تقنيات الزخرفة :

- الزخرفة بالحز والنحت البارز والغائر .
- التطعيم حيث طعمت الألعاب المشكلة من الفخار والخزف بخامات أخرى والعكس.
- الترخيم في زخرفة قطع اللعب بدمج العجائن الملونة.
- الزخارف الخطية ورسم بعض الرموز المصرية القديمة في زخرفة أسطح الألعاب.

2- أستخدم أكسيد النحاس وأكسيد الكوبلت بنسب مختلفة للتلوين .

3- تنوعت أساليب التشكيل في صنع الألعاب كالنحت الخزفى والصب والضغط في قوالب والتشكيل المباشر.

4- لجأ إلى التجريد والإختزال في تشكيل بعض الألعاب مع الحفاظ على شكل اللعب دون الإخلال بالشكل.

5- أبدع في توليف الخامات ودمج الفخار والخزف ببراعة ودقة وإتقان مع خامات أخرى كالخشب والعاج والقماش لعمل الألعاب.

6- تشكيل اللعبة بطريقة تحافظ على استدامتها مثل لصق الأيدي والشعر والأرجل بالجسم أو اختزالهم مع الإحتفاظ بالشكل العام للعبة.

7- تم صنع العرائس المتحركة سواء بمفصلات أو بالخيوط (أشبه بالماريونيت حالياً).

التوصيات:

1- الإهتمام بعمل ألعاب خزفية مصرية تحمل الطابع المصري القديم للحفاظ على تراثنا وعلى عقول أطفالنا الذين يتأثرون بتلك الألعاب بدلاً من الألعاب المستوردة.

2- إستخدام خامات الخزف وتوظيفها في صنع ألعاب تتحمل الصدمات.

3- توظيف تقنيات الخزف المتعددة في صنع ألعاب خزفية.

4- دراسة الألعاب التي تعتمد على إعمال العقل وتنمية المهارات اليدوية وتنفيذها بخامات الخزف

المراجع:

1- أرمان، أدولف ترجمة عبد المنعم أبو بكر ، أحمد أنور شكرى: ديانة مصر القديمة نشأتها وتطورها ونهايتها في أربعة ألف سنة، مصر- وكالة الصحافة العربية - 2019

Arman, Odelf, Tagamat Abd al Monem abo Bakr w Ahmed Anwar Shokry: DeanatMisr al Qadema Nashatha w Tataworha w Nehayatha fe Arbaa Alaf Sana, Misr, Wekalat al Sahafa al Arabea, 2019

2- الشال، مها محمود النبوي: لعب الأطفال الفخارية والخزفية في تراثنا الفنى والإفادة منها في تعليم الخزف بكلية التربية الفنية" رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان1987م

Al Shal, Maha Mahmoud al Nabawy: Leab al Atfal al Fokharya w al Khazafeya fe Torathna a; Fane w al Efada Menha fe Talem al Khazaf be Kolyat al Tarbya al Fanya, Gameaa Helwan,1987

3- العناني، حنان عبد الحميد: اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، الأردن-عمان، دار الفكر،ط9، 2014

Al Anane, Hanan Abd Al Hamed: al Laeb End al Atfal al Osos al Nazarea w al Tatbeqea, Aman, Dar al Fekr, t9, 2014

4- جمعة ، طارق صبحى: استحداث طلاءات زجاجية بالمعالجات المعملية لبعض المخلفات البيئية لإثراء الأسطح الخزفي، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، 2009

Goma,Tarek Sobhy: Estehdath Telaat Zogagea be al Moalagat al Mamalea ge Bad al Mokhalafat al Beaya le Ethraa al Astoh al Khazafea, Resalat Doktora Ghaer Manshora, Kolea al Tarbea Anaweya , Gamea, En Shams, 2009>

5- حواس، زاهي و رمضان عبده على: حضارة مصر القديمة منذ أقدم العصور حتى نهاية عصور الأسرات الوطنية،وزارة الثقافة، المجلس الأعلى للآثار، الجزء الثالث، 2005

Hawas, Zahe w Ramadan Abdo Aly: Hadarat Misr al Qadema Monzo Aqdamal Osour Hata Nehayat Osour al OsoRat al Watanya, Wezarat al Saqafa, al Magles al Aala gw al Asar, al Goza 3, 2005

6- حواس، زاهي: الأسرة أيام الفراعنة، نهضة مصر، 2007

Hawas, Zahe: al Osra Ayam al Faraena, Nahdet Misr, 2007

7- حواس، زاهي: الألعاب والتسلية والترفيه عند المصرى القديم ، مكتبة الاسرة ، 2007

Hawas, Zahe: al Alaab w al Taslea w al Tarfeh End al Mesry al Qadem, Maktabat al Osra, 2007

8- سيد، عزة فاروق: الإله بس ودوره في الديانة المصرية ، القاهرة ، مكتبة مدبولى، 2006

Sayed, Aza Farouk: al Elah Beth w Dawro fe al Deana al Mesrya, al Qahera, Maktabat Madbouly, 2006

9- صابر، محمد: صفحات من حياه الفراعنة، القاهرة، بدون، 1935.

Saber,Mohamed: Safahat men Hayat al Faraena, al Qahera, 1935

10- صالح، عبد العزيز: الأسرة المصرية في عصورها القديمة، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1988

Saleh, Abd Al Azeez: al Osra a; Masrya fe Osoureha a; Qadema, a; Hayaa al Misrya a; Ama le al Ketab, 1988

11- عبد الرحيم، محمد: موسوعة الثقافة التاريخية والأثرية والحضارية -الموسيقى فى مصر القديمة، القاهرة، دار الفكر العربي،2006
Abd al Raheem, Mohamed: Mawsouaa al Saqafa al Tarekhya w al Hadarya- al Mousyqa fe Misr al Qadema, al Qahera Dar al Fekr al Arabe, 2006
12- عبد العزيز، عمر وآخرون: التقنيات الحديثة لمعالجة الأسطح الخزفية ، مجلة العمارة والفنون ، العدد الثانى عشر ، الجزء الثانى ، 2018
Abd Al Azez Omar w Akharoun: al Taqneat al Hadesa le Moalaget al Astoh al Khazafea, Megla Alemara w al Fenoun w Al Eloum Al Ensania, Al Adad al Thane Ashar, al Goza al Thany, 2018
13- عبد المجيد، محمد عبد الفتاح وفاطمة نبوي حامد :تكنولوجيا الخامات والمواد، وزارة التربية والتعليم قطاع التعليم ، القطاع الفني، 2003
Abd Almaged, Mohamed Abd al Fatah w Fatma Nabawe Hamed: Teknologya al Khamat w al Mawad, Wezarat al Tarbea w al Talem , Qetaa al Talem al Fane, 2003
14- عبد الهادى، نبيل:سيكولوجية اللعب وأثرها فى تعلم الأطفال، عمان، دار وائل للنشر،ط1، 2004
Abd Al Hady , Nabel: Sayckologya al Leab w Atharoha fe Talem al Atfal, aman, Dar Wael le al Nashr, taba 1, 2004
15- عزيز، سمير أديب: موسوعة الحضارة المصرية القديمة ، العربي للنشر والتوزيع، ط1، 2000
Azez, Samir Adeb: Mawsouaa al Hadara al Misrya al Qadema, al Araby le al Nashr w al Tawzea, taba1, 2000
16- عزيز، سمير أديب: تا- ور مفهومه ورمزيته في مصر القديمة دراسة تحليلية في طبوغرافية الموقع، مركز عبد الرحمن السديري الثقافى، دار المنظومة، مجلة أدوماتو، عدد 27 ، 2013
Azez, Samir Adeb: Ta- Wer Mafhoumo w Ramzeatho fe Misr al Qadema Derasa Tahlelea fe Toboghrafya al Mawqea, Markaz Abd al Rahman al Sedery al Thaqafe, Dar al Manzouma, Megalat Odomato, Adad 27, 2013
17- كمال، حسن: الطب المصري القديم، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ط3، 1998
Kamal , Hasan: al Teb al Misry al Qadem, al Hayaa al Misrya le al Ketab, taba 3, 1998
18- لوكر، مانفرد ترجمة صلاح الدين رمضان ، محمود ماهر: معجم المعبودات في مصر القديمة ، القاهرة، مدبولى، ط1، 2000
Loker, Manfred Targamat Salah al Deen Ramadan, Mahmoud Maher : Moagam al Maboudat fe Misr al Qadema,al Qahera, Madbouly, Taba1, 2000

19- Cindy, Barden:Ancient Egypt (ENHANCED eBook),Milliken Puplishing company, Lorenz Educational Press, 2002
20- Crist, Walter, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, **Alex de Voogt: Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders,London,Bloomsbury Publishing, 2016**
21- Jennings, Ken: Ancient Egypt Ken Jennings' Junior Genius Guides ,New york, Simon and Schuster, 2015
22- Kete, Molefi Asante, Ama Mazama:Encyclopedia of African Religion, United State of America,SAGE, 2009
23-Matin, Mehran, Moujan Matin, Egyptian faience glazing by the cementation method part 1: an investigation of the glazing powder composition and glazing mechanism, Journal of Archaeological Science, Research Laboratory of Shex Porcelain, Volume 39, Issue 3, Iran , March 2012

24-M.S. Tite , P. Manti, A.J. Shortland : A technological study of ancient faience from Egypt, Journal of Archaeological Science 34, Cranfield University, Shrivenham, Wiltshire SN6 8LA, UK, 14 November 2006
25-P.B. Vandiver, Appendix A, Egyptian faience technology, in: A. Kaczmarczyk, R.E.M. Hedges (Eds.),Ancient Egyptian Faience: an Analytical Survey of Egyptian Faience from Predynastic to Roman Times, Aris and Phillips, Warminster, 1983
26- Sety, Omm & Nicole Hansen: Living Egypt: Surviving Folkways from Pharaonic Times, Chicago,USA,, Glyphdoctors, 2008
27- **Van Vleet, Carmella: Great Ancient EGYPT Projects:United States;you can build yourself, Nomad Press, 2014**
28- Veronica Formisano, Enrico Ciliberto; Laboratory production of Egyptian faiences and their characterization, Journal of Cultural Heritage 9, Chemistry Department, Catania University, viale A. Doria 6, 95125 Catania, Italy , 25 June 2008
29- https://www.abou-alhool.com/arabic1/details.php?id=37586 7/6/2020
إسلام محمد سعيد: الشخشيخة في الحضارة المصرية القديمة، جريدة أبو الهول ،العدد2، 2017
30-https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9/ 2يونيو 2020
31- https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA15747 2020 يونيو 17
32- https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/35372020 2أبريل
33http://www.eternalegypt.org/EternalEgyptWebsiteWeb/HomeServlet?ee_website_action_key=action.display.element&story_id=&module_id=&language_id=3&element_id=1511 23 مايو 2020
34- https://www.louvre.fr/oeuvre-notices/jeu-du-serpent-du-roi-peribsen 2020 15مايو
35-https://www.metmuseum.org/art/collection/search/590426 2020 10 أبريل

• جمال الملح لعبة شوهدت مرسومة في مقبرة بتاح حتب بسقارة وهي عبارة عن شخص منحنى يسند بكلتا يديه وساقيه على الأرض وظهره في وضع أفقى مواز للأرض ويجلس عل ظهره طفلين.

• حقول "الأيارو" هيي جنة "أوزوريس" التي يتمنى المتوفى أن يحيى فيها من جديد. [5- ص31]

• السرخ هو إطار مستطيل الشكل يحتوى على أسم الملك وفي الأسرات الأولى كان السرخ الطريقة المعتادة لكتابة الاسم الملكى مثل استخدام الخرطوش البيضاوى ويعلوه صقرو هو حورس: معجمالمعبودات مانفرد لوكر [19- ص153، 154]

• الثعبان كان أحد القوى الخالقة للحياة وظهر في عدة أشكال ومعاني منها "واجيت" وهو الكوبرا رمزها المقدس تلف نفسها حول تاج الملك، والثعبان "أبو فيس" وهو أكثر قوى الشر تفوقاً وهو عدو الإله "رع"، أما الثعبان "ميهن" الثعبان الملفوف كان رفيقاً معاوناً لإله الشمس في رحلته أثناء الليل وكان يمثل وهو مغطى بالعديد من اللفائف أعلى قمرة السفينة وأصبح رمز للبقاء على قيد الحياة لأنه يسلخ جلد ويتجدد مرة أخرى [19– ص96، 97]

• أستخدم القنفذ كشخشيخة لطرد القوى الشريرة كالثعابين والعقارب أو الأرواح الشريرة ، فعند الهجوم عليه يتدحرج القنفذ ككرة ويتحول لكتلة من الأشواك المدببة إتجاه أعدائه وبذلك كان رمزاً للحماية ، كما ارتبط أيضاً بالولادة فعند نفاذ الطعام يذهب ألى وكره تحت الأرض لفترات طويلة ثم يعاود الظهور مرة أخرى في أوقات توافر الطعام لذا صنعه قدماء المصريين على شكل تمائم وتماثيل صغيرة مع المتوفى في المقابر حيث ولادة المتوفى في الحياه الأخرى [34]