

اثر العاب التسلية المصغرة في تطوير بعض القدرات البدنية والحركية والعقلية والمعرفة الخططية بكرة القدم

أ.م.د. نوفل فاضل رشيد

العراق . جامعة الموصل . كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

Zangana_10@yahoo.com

المخلص

هدفت الدراسة الى الكشف عن اثر استعمال العاب التسلية المصغرة والبرنامج المعد من قبل المدرب في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية لدى لاعبي كرة القدم. اما الهدف الثاني فاشتمل على اجراء المقارنة بين اثر استعمال العاب التسلية المصغرة والبرنامج المعد من قبل المدرب في تطوير بعض المتغيرات البدنية العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم في الاختبار البعدي . وافترض الباحث وجود فروق معنوية بين نتائج الاختبارات القبالية والبعدية في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم ولمجموعتي البحث . وكذلك وجود فروق معنوية بين مجموعتي البحث في الاختبار البعدي. وتم تحديد مجتمع البحث من لاعبي نادي قرقوش الرياضي بكرة القدم للموسم ٢٠١٢-٢٠١٣ والبالغ عددهم (٣٠) لاعبا تم اختيارهم بصورة عمدية ، أما عينة البحث فقد تكونت من (٢٤) لاعبا بعد أن تم استبعاد حراس المرمى وعدد من اللاعبين لعدم تكافؤ مع بقية أفراد العينة ، قسموا إلى مجموعتين الاولى تجريبية والثانية ضابطة عن طريق القرعة وبواقع (١٢) لاعبا لكل مجموعة وقد استخدم الباحث مجموعه من الاختبارات البدنية والعقلية واختبار المعرفة الخططية الخاصة بلاعبي كرة القدم المقننة وقد تم اجراء الاختبارات القبالية وبعدها تم تطبيق التجربة الرئيسية والذي تلتته الاختبارات البعدية للحصول على بيانات البحث والتي تم تحليلها احصائياً باستعمال الحقيبة الاحصائية (spss) وتم التوصل الى مجموعة من الاستنتاجات التي كان اهمها تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم في الاختبار البعدي .

الكلمات المفتاحية : العاب التسلية المصغرة ، القدرات البدنية ، بكرة القدم

The effect of mini-entertainment games in developing some physical, motor, mental and schematic knowledge in football

Assistant. Prof. Nawfal Fadhil Rasheed

Iraq, University of Mosul, College of physical education and sport sciences

Zangana_10@yahoo.com

Abstract

The study aimed at detecting the effect of using mini-games and the program prepared by the trainer in developing some of the physical abilities, mental abilities and the schematic knowledge of football players. The second objective included a comparison between the use of mini-games and the program prepared by the trainer in the development of some physical and mental variables and schematic knowledge of football in the post-test. The researcher hypothesized that there were significant differences between the results of the pre and post tests in the development of some physical abilities and mental abilities and schematic knowledge of football and the two groups of research. There were also significant differences between the two research groups in the post-test. The search community was determined by the players of the Karkush sports club for the 2012-2013 season, totaling 30 players who were chosen in a vertical manner. The research sample consisted of (24) players after the goalkeepers were excluded and a number of players were not equal with the rest of the sample members. The sample was divided into two experimental and control groups by 12 players per group. The researcher used a set of physical and mental tests and the special test the schematic knowledge of the football players. The pre tests were carried out and the main experiment followed by the post- The results of the study were analyzed statistically using the statistical bag (spss). A number of conclusions were reached, the most important of which was that the experimental group surpassed the control group in some physical abilities, mental abilities and knowledge of football in the post-test.

Keywords : Mini-entertainment games , physical abilities , in football

ان حضارة اليوم هي حصيلة جهود مجتمعات عاشت في حقب التاريخ المتعاقبة ومنها التاريخ الحديث والمعاصر وقد شمل تطور الحضارة الاقتصاد والاجتماع والفكر والسياسة والادارة وغير ذلك مما يتصل بنظام حياة الانسان ، كما شمل الالعاب الرياضية التي تتصل بالنشاط البدني والحركي على وجه الخصوص وقد تفاعلت المجتمعات في حياتها وأخذ بعضها عن بعضها الاخر وأثر بعضها في بعضها الاخر . وكرة القدم واحدة من الفعاليات الرياضية البارزة التي حظيت باهتمام متزايد من مختلف البلدان وعلى صعيد المستويات كافة وأصبحت دون منازع اللعبة الشعبية الأولى في العالم يمارسها الجميع في أي وقت وأي مكان، وبسبب هذه الشعبية الكبيرة لها انصب اهتمام الباحثين إلى تطويرها من خلال رفع مستويات اللاعبين من الناحية البدنية والخططية والنفسية، فضلاً عن تطوير الجانب المهاري لديهم، وتشكل العاب التسلية المصغرة جزء هام من النشاط التعليمي والتدريبي حيث تمثل مكانة مرموقة بين مختلف الأنشطة المتعددة ، وتشكل حيزاً مهماً في التدريب على المهارات الحركية والبدنية والخططية والوظيفية وغيرها ، وأصبحت من المقومات التي يحتاج إليها أي برنامج تعليمي- تدريبية حيث يمكن وضع مناهج تدريبية مناسبة مستندة على هذه الألعاب بشكل مبرمج للوصول الى افضل النتائج في التطور وتحقيق مستوى أداء متقدم (الغزوي ، ٢٠٠٩ ، ص٣٦٥)

وتجمع العاب التسلية المصغرة حالات اللعب لتحتم على اللاعب الانتباه الشديد ليتحرك وفق المتغير الجديد بانسياب وبدون فقدان جهد كبير ليؤدي المهارة بشكل فعال .وتبرز اهمية البحث الحالي في امكانية تطوير الجوانب البدنية والخططية والعقلية للاعب كرة القدم ضمن برامج تدريبية تحتوي على العاب التسلية المصغرة وامكانية توظيف نتائج البحث في خدمة العملية التدريبية بكرة القدم . ومن خلال متابعة الباحث وخبرته المتواضعة كونه لاعباً ومدرباً وتدرسياً في مجال كرة القدم لاحظ أن بعض المدربين لا يولون اهتماماً بتلك الالعاب في وحداتهم التدريبية والتي تجعل اللاعب يعيش لحظات مشابهة او مواقف مشابهة لحالات اللعب .لذا ارتأى الباحث الى استعمال العاب التسلية المصغرة التي تعد من الالعاب الجديدة التي لم يسبق لاحد من الباحثين ان استخدمها حسب خبرة الباحث ولمعرفة مدى تأثير تلك الالعاب في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم. وقد هدفت الدراسة الى الكشف عن اثر استعمال العاب التسلية المصغرة والبرنامج المعد من قبل المدرب في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم. فضلاً عن المقارنة بين أثرهما في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم في الاختبار البعدي . واشتملت فرضيتا البحث وجود فروق معنوية بين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم ولمجموعتي البحث . وكذلك وجود فروق معنوية بين مجموعتي البحث في الاختبار البعدي.

٢- إجراءات البحث :

١-٢ منهج البحث : استخدم الباحث المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة مشكلة البحث .

٢-٢ مجتمع البحث وعينته :

تكوّن مجتمع البحث من لاعبي نادي قرقوش الرياضي بكرة القدم للموسم ٢٠١٢-٢٠١٣ والبالغ عددهم (٣٠) لاعباً تم اختيارهم بصورة عمدية ، أما عينة البحث فقد تكونت من (٢٤) لاعباً بعد أن تم استبعاد حراس المرمى وعدد من اللاعبين لعدم تكافؤ مع بقية أفراد العينة ، قسموا إلى مجموعتين الأولى تجريبية والثانية ضابطة عن طريق القرعة وبواقع (١٢) لاعباً لكل مجموعة

٣-٢ التصميم التجريبي :

استخدم الباحث التصميم التجريبي الذي يطلق عليه أسم (تصميم المجموعات المتكافئة العشوائية الاختيار ذات الملاحظة القبليّة والبعدية المحكمة الضبط) (فان دالين ، 1984 ، p407)

٤-٢ وسائل جمع البيانات :

استخدم الباحث الوسائل الاتية (المصادر العلمية ، الاستبيان،المقابلة ،الاختبار والقياس)

٥-٢ مقياس المعرفة الخططية :

تم استعمال مقياس (طويل ، ٢٠٠٥) والذي يحتوي على مجموعة من المواقف الخططية وعددها (٤١) موقفاً خططياً تقيس مدى المعرفة الخططية لدى لاعبي كرة القدم (أ.د. لؤي الصميدعي ، أ.د. محمد خضر اسمر ، أ.د. مكي محمود ، أ.م.د. وليد خالد رجب ، أ.م.د. معن عبدالكريم ، أ.م.د. نشأت الحسناوي ، م. جميل محمود)

وهذا المقياس مطبق على البيئة العراقية (الملحق ١ و ٢)

٦-٢ العاب التسلية المصغرة :

تم عرض مجموعة من العاب التسلية المصغرة على عدد من الخبراء والمختصين في مجال كرة القدم والذين قاموا بترشيح عدد من هذه الالعاب التي تخدم اهداف البحث ، وتم اعتمادها في هذه الدراسة بناءً على اراء هؤلاء السادة الخبراء والمختصين.

٧-٢ تكافؤ وتجانس مجموعتي البحث :

الجدول (١)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة لعينة البحث في متغيرات النمو

قيمة (ت) المحسوبة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المتغيرات
	ع ±	س-	ع ±	س-	
١,٣١٥	٣,٣٥٢	٦٦,١٦٧	٩,٠٥٣	٦٩,٨٣٣	الكتلة / كغم
١,٢٩٤	٢,١٦٧	٢١,٨٣٣	١,٩٢٨	٢٢,٩١٦	العمر / سنة
١,١٣٦	٤,٩٣٥	١٦٦	٤,٧٦٩	١٦٨,٢٥	الطول / سم

الجدول (٢)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) المحسوبة لعينة البحث في متغيرات البحث

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة (ت) المحسوبة
	س-	ع ±	س-	ع ±	
الكتلة / كغم	٦٩,٨٣٣	٩,٠٥٣	٦٦,١٦٧	٣,٣٥٢	١,٣١٥
العمر / سنة	٢٢,٩١٦	١,٩٢٨	٢١,٨٣٣	٢,١٦٧	١,٢٩٤
الطول / سم	١٦٨,٢٥	٤,٧٦٩	١٦٦	٤,٩٣٥	١,١٣٦
حدة الانتباه/ درجة	١٠٧,٦	١٤,٢٨٨	١٠١,٥٩٥	١٢,٣٣٨	١,٢٥٢
تركيز الانتباه/ درجة	٧,٢٧٣	٢,٤٩٤	٧,٤٢٥	٢,٤٩١	٠,١٦٧
تحويل الانتباه / درجة	٥,٤٥١	٢,٠٩٩	٦,٣٨٤	٣,١٧٠	٠,٩٤٩
التصور العقلي/ درجة	٥٨,٣٣٣	٢,٠٥٨	٥٦,٠٦٦	٤,١٨٢	١,٨٨٣
القوة الانفجارية للرجلين/ سم	٣٦,٧٣٣	٥,٥٣٥	٣٥,٢٠٠	٣,٦٢٩٢	٠,٨٩٧
السرعة الانتقالية / ثانية	٣,٩٩٦	٠,١١٨	٣,٩٩٣	٠,١١٥	٠,٠٦٢
الرشاقة / ثانية	٤,٩٨٢	٠,١٢٨	٥,٠١٦	٠,١٣٢	٠,٧١٣
المرونة / سم	١٠,٠٦٦	٤,٧٧٢	٨,٣٣٣	٥,٢٤٦	٠,٩٤٦
الدرجة/ ثانية	٢١,٩٥٠	٠,٨٢٩	٢١,٧٠١	٠,٥٣٠	٠,٩٨١
الإخماد/ درجة	٦	١,٣٠٩	٥,٨	١,٤٢٤	٠,٩٨٢
التمريرة القصيرة/درجة	٢٧,٥٣٣	٤,١٥٥	٢٥,٣٣٣	٤,٢٣٧	١,٤٣٥
التمريرة المتوسطة / درجة	٢٠	٢,٦١٨	١٩,٤٦٦	٢,٥٥٩	٠,٥٦٤
التهديف القريب/ درجة	٢٨,٦٦٦	٢,٢٢٥	٢٦,٦	٣,٥٦١	١,٩٠٥
التهديف البعيد / درجة	١١,٦٦٦	١,٨٣٨	١١,٤	١,٦٣٨	٠,٤١٩
المعرفة الخطئية / درجة	١٣١,٥٣٣	٨,٦٥٩	١٢٨,٦٦٦	١٠,١٦٠	٠,٨٣١

قيمة (ت) الجدولية عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية $(٢-٢٤) = ٢,٠٧$

يتبين من الجدول (١-٢) وجود فروق غير معنوية بين أفراد المجموعتين في كل المتغيرات المعروضة في الجدول ، وهذا يشير إلى تكافؤ وتجانس مجموعتي البحث في هذه المتغيرات.

٢-٨ الخطة الزمنية للبرنامجين التعليميين : تضمنت البرنامجين التعليميين (٢٤) وحدة تعليمية للأسلوبين التعليميين لمجموعتي البحث وبواقع (١٢) وحدة تعليمية لكل مجموعة، وقد استغرق تنفيذ البرنامج التعليمي ستة أسابيع ، وزعت خلالها الوحدات التعليمية بواقع وحدتين تعليميتين في الأسبوع لكل مجموعة ، وكان زمن الوحدة التعليمية (٩٠) دقيقة ولمجموعتي البحث .

٢-٩ تنفيذ التجربة الرئيسة للبحث :

بعد إجراء التجارب الاستطلاعية على عينات من مجتمع البحث وتلافي المعوقات والصعوبات التي واجهت الباحثان ، تم إجراء التجربة الرئيسة والتي امتدت من ٢٠١٤/٣/٦ ولغاية ٢٠١٤/٤/١٤ وعلى مجموعتي البحث

٢-١٠ الاختبارات القبليّة والبعديّة :

بتاريخ ٢٤-٢٨/٢/٢٠١٤ تم إجراء الاختبارات القبليّة للمهارات الأساسية والعناصر البدنية والحركية ومتغيرات النمو والقدرات العقلية المختارة ومقياس المعرفة الخططية بكرة القدم . وبتاريخ ١٦-١٨/٤/٢٠١٤ تم إجراء الاختبارات البعديّة والمتضمنة بعض العناصر البدنية والحركية والقدرات العقلية المختارة ومقياس المعرفة الخططية بكرة القدم

٢-١١ الوسائل الإحصائية :

استخدم الباحث الحقيبة الإحصائية (spss) لتحليل بيانات البحث وباستعمال الوسائل الآتية :

- الوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- النسبة المئوية
- اختبار (t) للعينات المستقلة
- اختبار (t) للعينات المترابطة

٣- عرض ومناقشة النتائج :

١-٣ عرض نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية لمجموعتي البحث :

الجدول (٣)

يبين المعالم الاحصائية للاختبارين القبلي والبعدي لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية لمجموعتين البحث

المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية			نوع لاختبار	وحدة القياس	العناصر البدنية
ت المحسوبة*	ع ±	س	ت المحسوبة	ع ±	س			
٤,٩٢٨	٣,٦٢٩	٣٥,٢٠٠	٦,٥٠	٥,٥٣٥	٣٦,٧٣٣	قبلي	سم	القوة الانفجارية للرجلين
	٣,٢١٧	٣٧,٢٦٦		٣,٩٣٦	٤١,٠٦٦	بعدي		
١,٨١٤	٠,١١٥	٣,٩٩٣	٩,٥٢٣	٠,١١٨	٣,٩٩٦	قبلي	ثانية	السرعة الانتقالية
	٠,٣١٧	٣,٨٢٧		٠,١١٠	٣,٨٩٤	بعدي		
٠,٣٤٦	٠,١٣٢	٥,٠١٦	٥,٩٨٢	٠,١٢٨	٤,٩٨٢	قبلي	ثانية	الرشاقة
	٠,١١٦	٥,٠٠٦		٠,١١٣	٤,٨٩٤	بعدي		
١,٥٢٦	٥,٢٤٦	٨,٣٣٣	٥,٤٩٤	٤,٧٧٢	١٠,٠٦٦	قبلي	سم	المرونة
	٥,٨٤١	١٠,٥٣٣		٢,٤٣٩	١٥,٣٣٣	بعدي		

معنوي عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (١٢-١) علما أن قيمة (ت) الجدولية = (٢,٢٠)

الجدول (٣) يبين ان جميع الفروق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في جميع الاختبارات البدنية والحركية هي فروق معنوية ولصالح الاختبار البعدي لان قيم (ت) المحتسبة اكبر من قيمة (ت) الجدولية عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (١١) والبالغة (٢,٢٠). اما بالنسبة الى المجموعة الضابطة فظهرت فرق معنوي في عنصر القوة الانفجارية للرجلين فقط.

٢-٣ مناقشة النتائج الاختبارين القبلي والبعدي لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية لمجموعتي البحث :

فيما يخص نتائج المجموعة التجريبية فيعزو الباحث سبب الفروق المعنوية الى استعمال مجموعة من الالعب التسلية المصغرة والتي تشابه نوعاً ما طريقة اللعب في المباراة ، اذ ان التمارين المهارية التي تم استخدامها على شكل الالعب مسلية طورت عناصر اللياقة البدنية والحركية لدى لاعبي المجموعة التجريبية ، اذ تم استعمال هذه التمارين على شكل مقارب للمنافسات والمباراة وتعد هذه الطريقة وسيلة مؤثرة ومنهجاً تعليمياً وتدريبياً في مرحلة التمرين من خلال استعمال مجموعة من الالعب التسلية المصغرة وتنظيمها وترتيبها وبتنوعات مختلفة ، وهذا ما جعل التدريب فعالاً ومؤثراً ، فضلاً عن المتعة والتغيير الذي حققه من خلالها ، كما أن هذا الاسلوب أدى إلى زيادة الممارسة القريبة من المنافسة الأمر الذي أدى إلى زيادة الحركة والنشاط في التدريب وبالتالي إلى تطور أكثر في عناصر اللياقة البدنية والحركية ، ويشير (القط) ” بأن التمرينات التعليمية أو التدريبية يقاس نجاحها بمدى التقدم الذي يحققه المتعلم او الرياضي في نوع النشاط الممارس من خلال المستوى المهاري والبدني والفسولوجي وهذا يعتمد على التكيف الذي يحققه المتعلم مع البرنامج الذي يطبقه “ (القط ، ١٩٩٩ ، ص١٢)

لذا فإن تنظيم الالعب التسلية المصغرة بصورة صحيحة وعلمية كان لها اثر كبير في زيادة قدرة المتدربين على الأداء وبالتالي أنعكس ذلك ايجابياً على مستوى عناصر اللياقة البدنية والحركية لدى المتعلمين، ويؤكد (إسماعيل) نقلاً عن (ادينكتن وادجيرتون) ” بأن التدريب المنظم ينتج عنه زيادة في قابلية الفرد ، فنتيجة لأداء التمارين لعدة أيام أو أسابيع أو اشهر ، فإن ذلك يؤدي إلى تطبع أجهزة الجسم على الأداء الامثل لتلك التمارين “ (إسماعيل ، ١٩٩٦ ، ص٩٨)

اما فيما يخص المجموعة الضابطة فيعزو الباحث الفرق المعنوي في عنصر القوة الانفجارية للرجلين الى ان طبيعة لعبة كرة القدم والذي يعتمد بشكل اساسي ورئيسي على استعمال الرجلين في جميع مهارات اللعبة اذ تعد لعبة كرة القدم من الفعاليات التي تتسم بالانقباض العضلي الذي تكون فيه السرعة عالية إذ تنقبض العضلة أو المجموعة العضلية بأقصى سرعة لها، ويكون الانقباض العضلي ناتجاً عن مشاركة عدد كبير جداً من الألياف العضلية والتي تتطلب قدرة عالية . فمن خلال استعمال مجموعة من التمارين البدنية والمهارية كالتهديف والمناولة والتي لهما علاقة مباشرة بعنصر القوة الانفجارية في الوحدات التدريبية وبتكرارات معينة باستعمال الكرة او بدونها كل ذلك ساهم في تطور ذلك العنصر ويشير (عبد الحميد وحسانين) (أن استعمال التمارين المناسبة تعمل بشكل مباشر على تنمية القدرات البدنية في كل وقت من أوقات التدريب) (عبد الحميد ، وحسانين ، ١٩٩٧ ، ص١٢٣)

٣-٣ عرض نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لبعض القدرات العقلية ومقياس المعرفة الخطئية:

الجدول (٤)

يبين المعالم الاحصائية للاختبارين القبلي والبعدي لبعض القدرات العقلية ومقياس المعرفة الخطئية لمجموعتين

المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية			نوع لاختبار	وحدة القياس	المتغيرات
ت المحسوبة	ع ±	س	ت المحسوبة	ع ±	س			
١,٥٩٧	١٢,٣٣٨	١٠١,٥٩٥	٢,٥٥٥	١٤,٢٨٨	١٠٧,٦٩	قبلي	درجة	حدة الانتباه
	٢٣,٤٢٤	٩٣,٢٦٩		١٩,٢١٩	١٢٢,٥٥٩	بعدي		
١,٦٩٦	٢,٤٩١	٧,٤٢٥	٠,٣٥٠	٢,٤٩٤	٧,٢٧٣	قبلي	درجة	تركيز الانتباه
	٤,٤٠٩	٩,٥٥٧		١,٨٧٧	٦,٩٨٧	بعدي		
٠,٣٥٠	٣,١٧٠	٦,٣٨٤	٢,٥٤٠	٢,٠٩٩	٥,٤٥١	قبلي	درجة	تحويل الانتباه
	٤,٠٤١	٦,٨٩٤		٢,٦٥٣	٣,٩٠٢	بعدي		
٣,٤١٨	٤,١٨٢	٥٦,٠٦٦	٦,٥٠	٢,٠٥٨	٥٨,٣٣٣	قبلي	درجة	التصور العقلي
	٢,٥٢٠	٦٠,٧٣٣		٤,٠٧٠	٦٦	بعدي		
٨,٤٨٨	١٠,١٦٠	١٢٨,٦٦٦	١١,٩٦٥	٨,٦٥٩١	١٣١,٥٣٣	قبلي	درجة	المعرفة الخطئية
	٨,٥٢٥	١٣٣,٦		٦,٦٤٩	١٤٠,٩٣٣	بعدي		

معنوي عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (١٢-١) علما أن قيمة (ت) الجدولية = (٢,٢٠)

الجدول (٤) يبين ان الفروق بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في معظم المتغيرات هي فروق معنوية ولصالح الاختبار البعدي لان قيم (ت) المحسوبة اكبر من قيمة (ت) الجدولية عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (١١) والبالغة (٢,٢٠) باستثناء تركيز الانتباه . اما بالنسبة الى المجموعة الضابطة فظهرت فرق معنوي في متغير التصور العقلي والمعرفة الخطئية فقط .

٣-٤ مناقشة نتائج الاختبارين القبلي والبعدي لبعض القدرات العقلية والمعرفة الخططية لمجموعتي البحث :

ويعزو الباحث هذه الفروق المعنوية الى تأثير استعمال المجموعة من الالعب التسلية المصغرة والتي تم ادخالها في البرنامج التدريبي لتطوير بعض المهارات العقلية التي يحتاجها لاعب كرة القدم اثناء اداء المهارات الحركية وهذا يتطلب اعلى درجة او مستوى من القدرات العقلية لغرض فهم اللاعب لكافة اجزاء المهارات الحركية المطلوب تعلمها والتدريب عليها الامر الذي يؤدي الى اعطاء صورة متكاملة عن طبيعة الاداء الحركي للمهارة المطلوب والذي ينعكس بصورة ايجابية على المعرفة الخططية او الخطة المطلوب التدريب عليها ، اذ ان المعرفة الخططية تتطلب من اللاعب أن يمتلك مستوى جيد من القدرات العقلية من اجل متابعة ومراقبة حركة الكرة والزملاء والخصم ، ويشير (مختار) (ان العمليات العقلية مهمة للاعب كرة القدم لكي يتمكن من الإدراك الحقيقي والتدقيق للموقف بحيث يستطيع أن يؤدي العمليات الذهنية بالسرعة المطلوبة وبالطريقة السليمة) (مختار، ١٩٨٤، ص ٣١٢)

كما ان استعمال الالعب التسلية المصغرة والتي تشتمل بحد ذاتها على عدد من المركبات الخططية ادى الى تطور بعض القدرات العقلية ، اذ ان المركبات الخططية أعطت لعينة البحث فرصة جديدة للسيطرة والتحكم في الافكار مما زاد على قدرة التركيز والانتباه والتصور لديهم وذلك بعزل العوامل المشتتة للانتباه ومحاولة التركيز على الجوانب المرتبطة بالأداء . اما بالنسبة للفروق المعنوية في متغيري التصور العقلي والمعرفة الخططية لدى المجموعة الضابطة فيعزو الباحث ذلك الى البرنامج التدريبي المستخدم من قبل المدرب، اذ ان أي برنامج تدريبي مستخدم من قبل المدربين لفئة الشباب او المتقدمين لا يخلو من بعض الجمل التكتيكية وان كانت ليس بالمستوى والاهتمام المطلوبين فان ذلك ادى الى تطور التصور العقلي والمعرفة الخططية، اذ ان البرنامج التدريبي المستخدم من قبل المدرب أعطت فرصة لأفراد المجموعة الضابطة لملاحظة الاحساس الحركي للمهارات ومحاولة اعادتها وتكرارها عقليا مما يعزز دقة الاشارة الحسية الذاهبة والاتيية من العضلات اذ ان الاحساسات الحركية تلعب دوراً مهماً في عملية التوافق بالنشاط للمركبات التي تتطلب التميز من أجزائها المختلفة

٣-٥ عرض نتائج الاختبارات البعدية لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية لمجموعي البحث

الجدول (٥)

يبين المعالم الاحصائية للاختبارات البعدية لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية في كرة القدم لمجموعي البحث

قيمة (ت) المحسوبة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		وحدة القياس	المعالم الإحصائية العناصر البدنية
	ع ±	س-	ع ±	س-		
٢,٨٩٤	٣,٢١٧	٣٧,٢٦٦	٣,٩٣٦	٤١,٠٦٦	سم	القوة الانفجارية للرجلين
٠,٧٧٦	٠,٣١٧	٣,٨٢٧	٠,١١٠	٣,٨٩٤	ثانية	السرعة الانتقالية
٢,٦٤٤	٠,١١٦	٥,٠٠٦	٠,١١٣	٤,٨٩٤	ثانية	الرشاقة
٢,٩٣٦	٥,٨٤١	١٠,٥٣٣	٢,٤٣٩	١٥,٣٣٣	سم	المرونة

معنوي عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (٢٤-٢) علماً أن قيمة (ت) الجدولية (٢,٠٧)

الجدول (٥) يبين وجود فروق معنوية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع العناصر البدنية المختارة

باستثناء عنصر السرعة الانتقالية ولصالح المجموعة التجريبية ، لان قيم (ت) المحسوبة اكبر من قيمة (ت)

الجدولية عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (٢٢) والبالغة (٢,٠٧)

٣-٦ مناقشة نتائج الاختبارات البعدية لبعض عناصر اللياقة البدنية والحركية :

يعزو الباحث تفوق المجموعة التجريبية الى ان استعمال تمارين خاصة على شكل العاب التسلية المصغرة ساهمت في تطوير القدرات البدنية والحركية لدى المجموعة التجريبية اذ ان تلك الالعاب التسلية المصغرة تشتمل على العاب لها ارتباط وثيق بالعناصر والقدرات البدنية الخاصة اذ انه بالرغم من استعمال الكرة في تلك الالعاب الا انه لا يمكن اداء أي لعبة من تلك الالعاب ما لم يقوم اللاعب بالركض او بالقفز او تغيير الاتجاه او بالمناولة او التهديف والتي تركز بالأساس على القوة الانفجارية والقوة المميزة بالسرعة ويؤكد (جاسم) " اذ ان هنالك ربط قوي بين القدرات الحركية ومستوى الاداء المهاري ، فالرياضي الذي لا يستطيع اتقان المهارات الاساسية لنوع النشاط الرياضي الذي يتخصص فيه في حالة افتقاره للقدرات البدنية والحركية "

ويشير (المولى والربيبي) " ان العاب التسلية المصغرة تلعب دوراً كبيراً كوسيلة لتنمية اللياقة البدنية "

(المولى والربيبي ، ٢٠١١ ، ص٨)

ويضيف الباحث ان طبيعة تنفيذ الواجبات الحركية في أسلوب العاب التسلية المصغرة يعتمد على مبدأ استعمال مجموعة من العاب التسلية المصغرة والتحول بين هذه الالعاب المختلفة خلال الوحدة التدريبية وهذا المبدأ يعد ضرورياً في تطوير تلك العناصر، حيث أن استعمال حركات ضرب الكرة بلمسة واحدة لغرض التهديف أو المناولة ولمسافات مختلفة والتحريك السريع لاستقبال الكرة والسيطرة عليها وحركات القفز ودرجة الكرة وحركات مرجحة الرجلين في عملية التهديف أو المناولة وحركات تنطيط الكرة كل هذه الحركات تعتمد بالدرجة الأولى على استعمال الأطراف السفلى وهذا خصوصية يتميز بها لاعب كرة القدم ، وأن استعمال هذه الحركات أو الالعاب خلال الوحدة التدريبية الواحدة فضلاً عن ذلك فإن وجود مبدأ التنوع في الالعاب كان لها دور في تطوير هذه العناصر ، كما أن اختلاف الالعاب وتنوعها يبعد عامل الملل عند اللاعبين ويزيد من حماسهم ودافعيتهم نحو أداء التمارين مهارية ، إذ يعد الدافعية من العوامل المهمة في عملية التعلم ويشير (الحميري) " أن من الشروط الأساسية للتعلم هو وجود دافع يدفع المتعلم نحو الموضوع الذي يتعلمه فالرغبة هي استثارة داخلية عضوية تجعل المتعلم مستعداً للقيام بالنشاط دون الإحساس بالضيق أو التوتر (الحميري ، ١٩٩٨ ، ص١٦)

٧-٣ عرض نتائج الاختبارات البعدية لبعض القدرات العقلية ومقياس المعرفة الخطئية لمجموعي البحث:

الجدول (٦)

يبين المعالم الاحصائية للاختبارات البعدية لبعض القدرات العقلية والمعرفة الخطئية لمجموعي البحث

قيمة (ت) المحسوبة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المعالم الإحصائية العناصر البدنية
	ع ±	س-	ع ±	س-	
٣,٧٤٣	٢٣,٤٢٤	٩٣,٢٦٩	١٩,٢١٩	١٢٢,٥٥٩	حدة الانتباه / درجة
٢,٠٨٧	٤,٤٠٩	٩,٥٥٧	١,٨٧٧	٦,٩٨٧	تركيز الانتباه / درجة
٢,٣٩٧	٤,٠٤١	٦,٨٩٤	٢,٦٥٣	٣,٩٠٢	تحويل الانتباه / درجة
٤,٢٦٠	٢,٥٢٠	٦٠,٧٣٣	٤,٠٧٠	٦٦	التصور العقلي / درجة
٢,٦٢٦	٨,٥٢٥	١٣٣,٦	٦,٦٤٩	١٤٠,٩٣٣	المعرفة الخطئية / درجة

معنوي عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (٢٤-٢) علما أن قيمة (ت) الجدولية = (٢,٠٧)

الجدول (٦) يبين وجود فروق معنوية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع اختبارات القدرات العقلية والمعرفة الخطئية ولصالح المجموعة التجريبية لان قيم (ت) المحسوبة كانت اكبر من قيمة (ت) الجدولية البالغة (٢,٠٧) عند نسبة خطأ $\geq (٠,٠٥)$ وأمام درجة حرية (٢٤-٢).

٣-٨ مناقشة النتائج البعدية لبعض القدرات العقلية ومقياس المعرفة الخطئية :

يعزو الباحث تفوق المجموعة التجريبية الى فاعلية برنامج الالعاب التسلية المصغرة ، اذ ان استعمال هذه الالعاب لعبت دوراً هاماً وكبيراً في تطوير القدرات العقلية ، حيث ان أداء تلك الالعاب الخطئية تفرض على اللاعب جملة من المهارات العقلية تبدأ من الانتباه ثم التوكيد و ثم تركيز الانتباه ثم التصور العقلي وصولاً الى الاستجابة الحركية لغرض حل الواجبات الحركية المطلوبة من اللاعب أدائها على أساس أن المركبات الخطئية ترفع مستوى أداء اللاعبين نتيجة لتأثير هذه الالعاب ، ويشير (Arnold) (أن المطلوب من اللاعب او المتعلم أن يقوم بتطبيق أشكال متنوعة لتنفيذ المهارة بأوضاع مختلفة وأن ينمون على أداء المهارة في مواقف مشابهة أو مقارب لحالات اللعب الحقيقية قدر الامكان) (Arnold. 1981.p78)

وتعد لعبة كرة القدم من الفعاليات التي تحتاج الى الكثير من المتطلبات الخاصة بها ومنها المهارات العقلية التي تلعب دوراً رئيساً في السلوك الحركي وذلك من خلال الإقلال من الحركات الزائدة والاقتصاد بالجهد المبذول ودقة في اتخاذ القرار نتيجة معلومات دقيقة وبرامج حركية متنوعة مخزونة في الذاكرة مما يؤدي الى حصول الاستجابة الحركية الدقيقة وبالتالي الوصول الى اللاعب المتكامل الذي تحتاجه لعبة كرة القدم

وتعد العمليات العقلية من أهم العوامل والمحددات في عملية تعلم المهارات الحركية والقدرات الخطئية وهناك مراحل تمر بها العمليات العقلية ابتداء من دخولها الى الجهاز العصبي المركزي ثم تحديدها ومن ثم البحث في الذاكرة عن معلومات لها علاقة بها ، وكما هو معروف أن انسجام وتفاعل العمليات العقلية يؤدي الى امتلاك القدرات الحركية الخاصة التي تتدخل فيها هذه العمليات بدرجة أو بأخرى " (محمد وغازي ، ٢٠٠٦ ، ص ٨٩-٩٠)

وتعد العاب التسلية المصغرة واحدة من أهم الاساليب التي تعمل على تطوير الجوانب المهارية للاعب كرة القدم كونها مشابهة لواجبات اللاعب في ظروف المنافسات ، إذ تجمع أكثر من مهارة في التمرين الواحد فضلاً عن نوعها مما يؤدي الى زيادة عنصرى الرغبة والتشويق عند ممارستها . وأن هذه الألعاب تجمع حالات اللعب جميعها لتحتم على اللاعب الانتباه الشديد ليتحرك وفق المتغير الجديد بانسياب وبدون فقدان جهد كبير ليؤدي المهارة بشكل فعال. ويشير (المولى والربيعي) (ان العاب التسلية المصغرة تسرع من عملية تطوير عناصر التكنيك الاساسية والتكتيك اذا ما تم استخدامها بطريقة ملائمة) ويضيف (مهدي وهيدان) " انه كلما زاد استعمال تمارين مشابهة للعب كلما حقق نتائج افضل في تطوير المهارات العقلية والخطئية في اللعبة " (مهدي ، وهيدان ، ٢٠١٠ ، ص ١٠٤)

كما أن المركبات الخطئية التي تحتويها بعض الالعاب التسلية المصغرة أدت الى تطور التصور العقلي لعينة البحث إذ أن التفكير بالصورة يسبق التفكير بالكلمات في اكثر الاحيان فضلاً عن ذلك فان الصور هي الناطق الفعلية التي يكتسب الانسان خبرته منها ، أما الكلمات فهي مجرد دلالات صوتية على تلك المناطق . فضلاً عن ان العاب التسلية المصغرة والتي تتضمن في محتواها عدد من الالعاب الخطئية تؤدي الى عزل الافكار غير مطلوب التركيز عليها إذ يكون التركيز على المهارات والخطة المطلوب تنفيذها من قبل اللاعب أثناء التمرين الواحد . وهذا يؤدي بالتالي الى تحسن قدرة القدرات العقلية وبالتالي تطوير المعرفة الخطئية لدى اللاعب .

٤- الاستنتاجات والتوصيات :

٤-١ الاستنتاجات :

- ١- كان لبرنامج العاب التسلية المصغرة والبرنامج المتبع من قبل المدرب تأثير فعال وايجابي في تطوير بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية لدى لاعبي كرة القدم قيد الدراسة وبدرجات متفاوتة.
- ٢- تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في بعض القدرات البدنية والقدرات العقلية والمعرفة الخططية في كرة القدم في الاختبار البعدي .

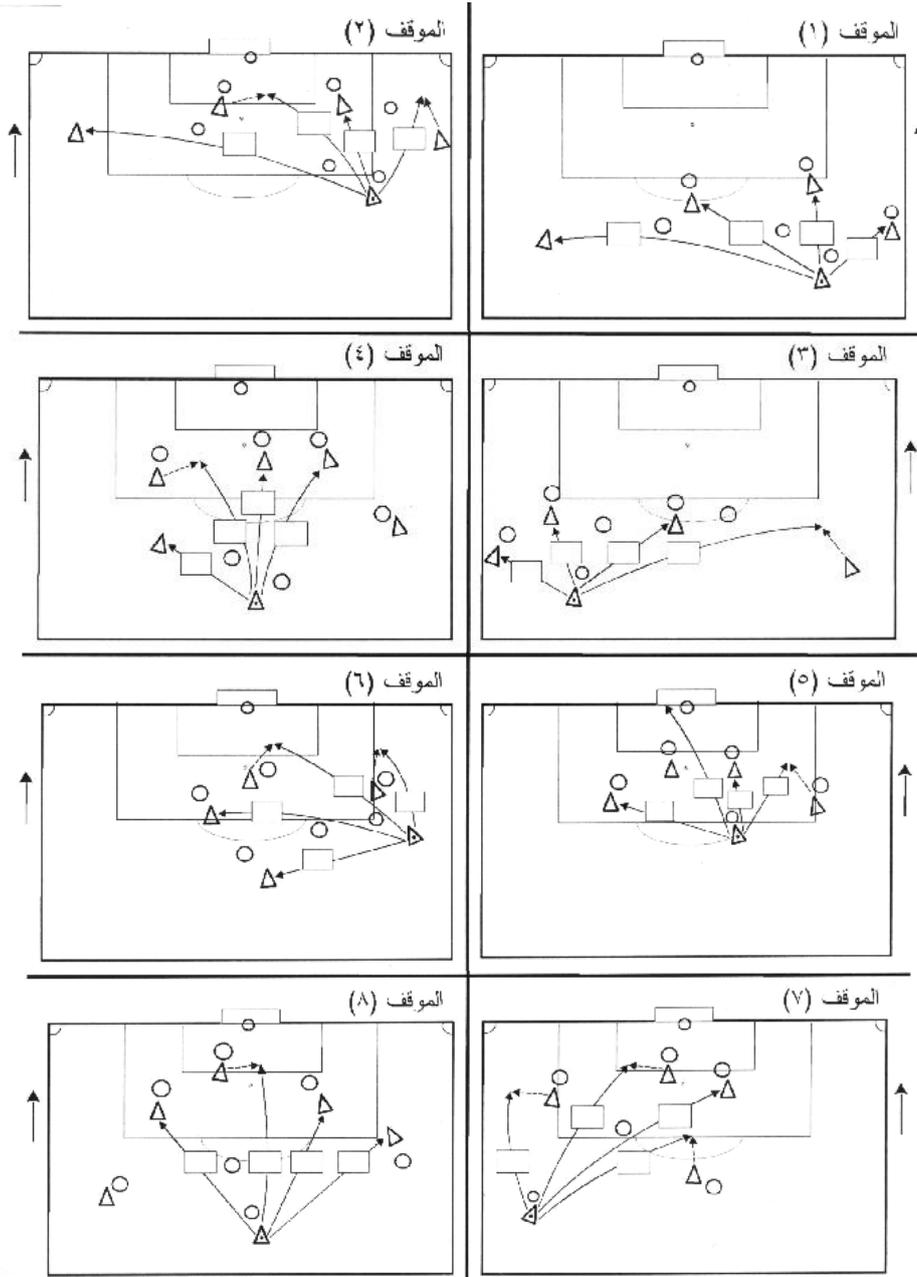
٤-٢ التوصيات :

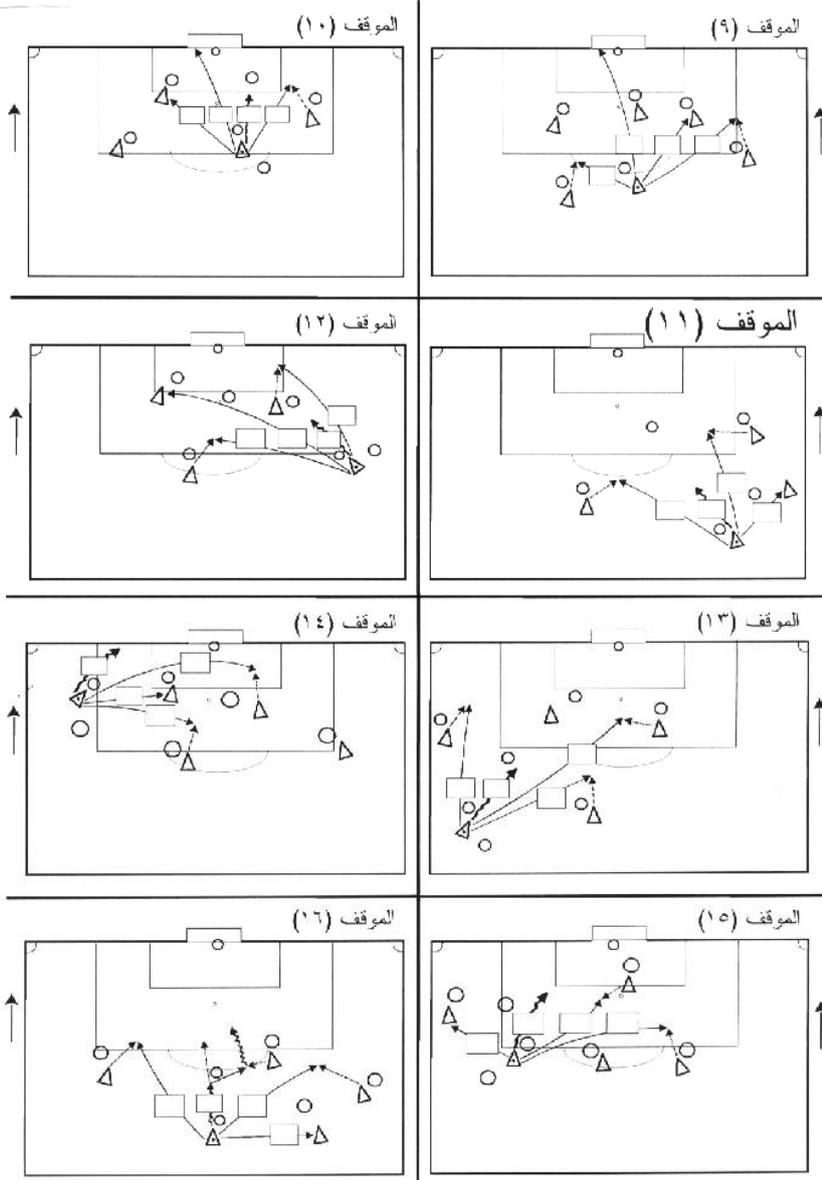
- ١- ضرورة استعمال العاب التسلية المصغرة في الوحدات التدريبية المخصصة للاعبين كرة القدم .
- ٢- اجراء بحوث مشابهة لمعرفة تأثير هذه الالعاب على بعض المهارات الحركية .
- ٣- يمكن استعمال بعض هذه الالعاب لدى فئة الشباب والناشئين

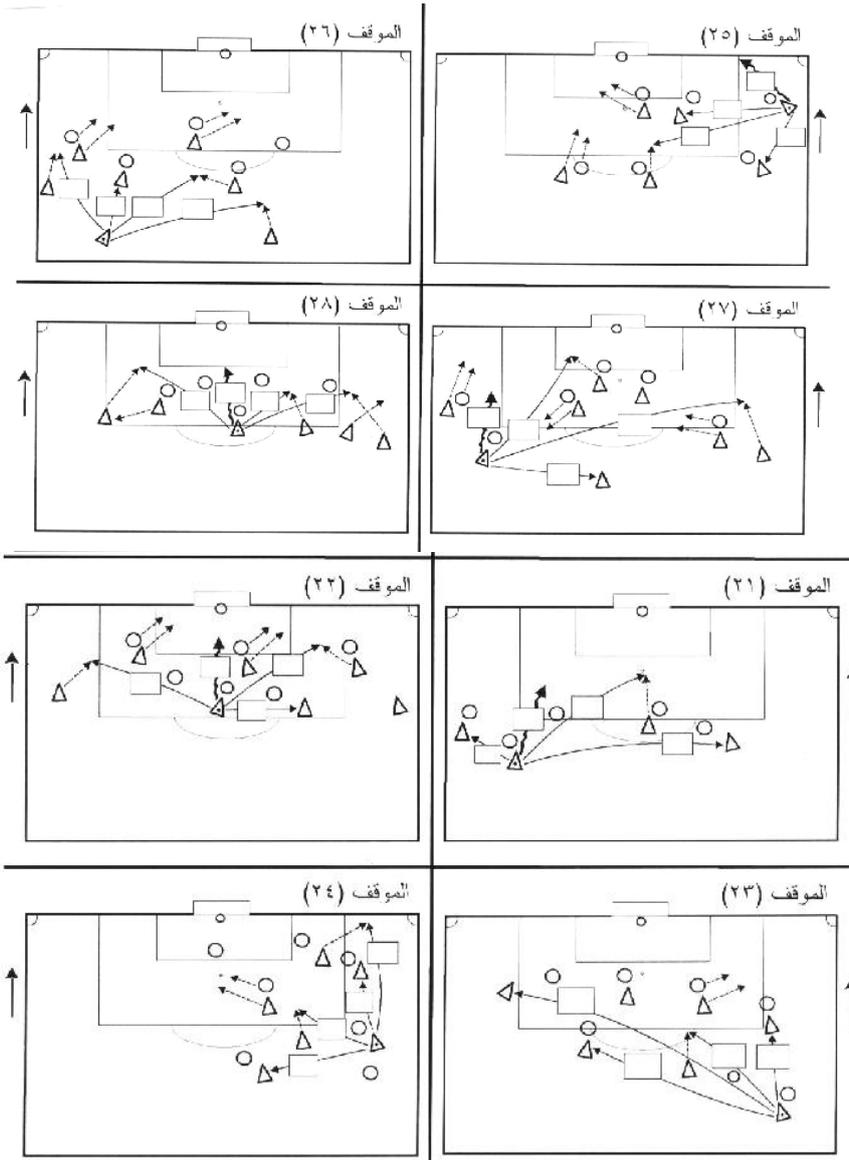
المصادر

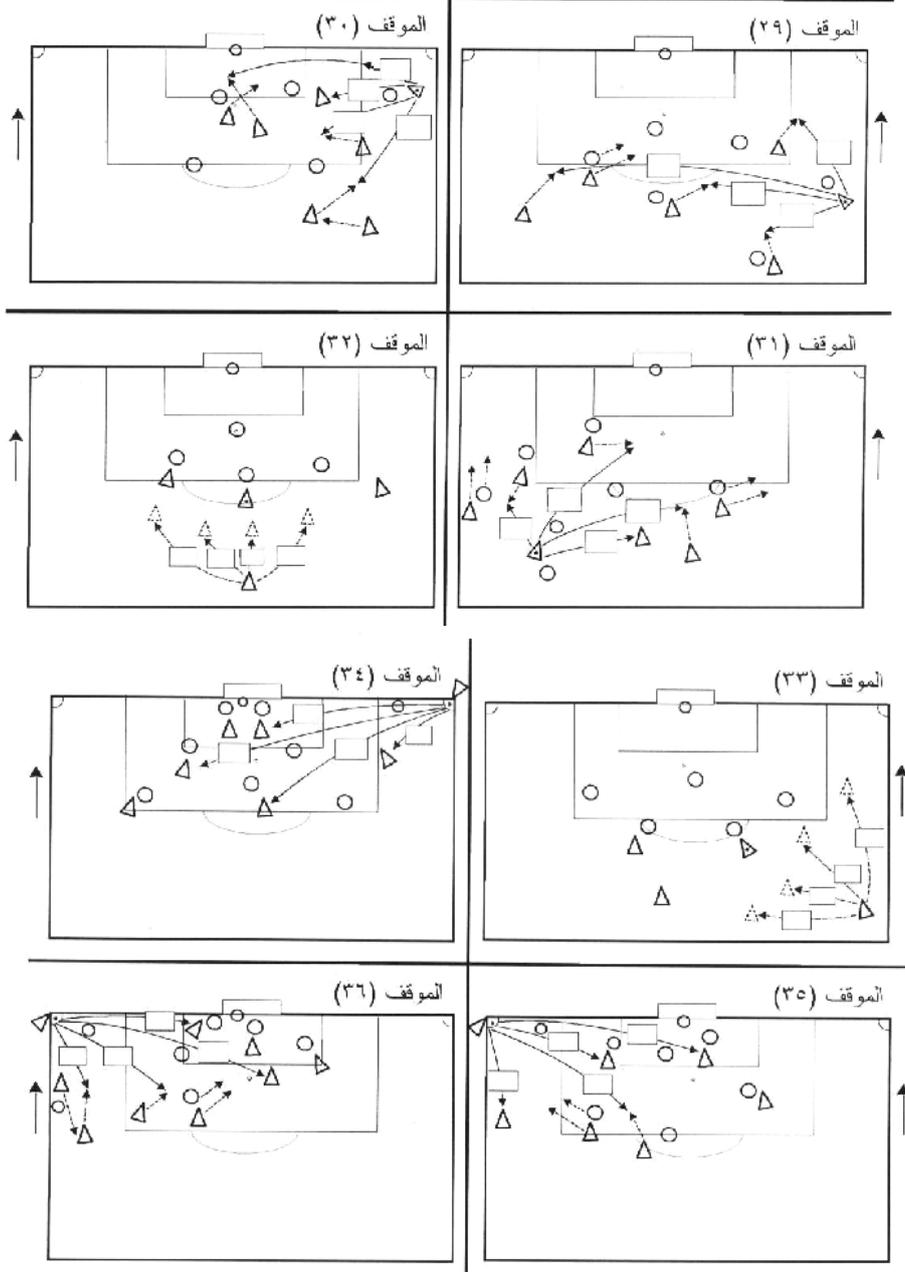
- إسماعيل، سعد محسن (١٩٩٦) " تأثير أساليب تدريبية لتنمية القوة الانفجارية للرجلين والذراعين في دقة التصويب البعيد بالقفز عالياً في كرة اليد " أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة بغداد
- جاسم، ليث ابراهيم (٢٠١٠) " التدريب الرياضي اساسيات منهجية " المطبعة المركزية ، كلية التربية الرياضية ، جامعة ديالى
- الحميري ، ميسر مصطفى إسماعيل (١٩٩٨) " تأثير برنامج تمهيدي- تعليمي باستعمال أسلوب التمرين المكثف والموزع في اكتساب بعض مهارات التنس المنفصلة والاحتفاظ بها " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الرياضية ، جامعة بغداد .
- طويل، علي حسين محمد احمد (٢٠٠٥) " بناء اختبار التفكير الخططي في الثلث الهجومي وعلاقته بالذكاء للاعبين الدرجة الممتازة بكرة القدم "رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل
- عبد الحميد ، كمال ، وحسانين ، محمد صبحي (١٩٩٧) : " أسس التدريب الرياضي لتنمية اللياقة البدنية في دروس التربية البدنية بمدارس البنين والبنات " دار الفكر العربي ، القاهرة .
- العزاوي ، قحطان جليل خليل (٢٠٠٩) " اثر استعمال الألعاب الصغيرة في تطوير بعض القدرات البدنية لدى حراس المرمى بكرة القدم "مجلة علوم الرياضة ، العدد الاول. جامعة ديالى .
- فان دالين، ديوبولد (١٩٨٤) " مناهج البحث في التربية وعلم النفس العام، ط3، ترجمة محمد نبيل نوفل وآخرون، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
- القط ، محمد علي (١٩٩٩) : " وظائف أعضاء التدريب - مدخل تطبيقي " ط١، دار الفكر العربي ، القاهرة.
- مهدي، شروق كاظم، وهيدان ، حسام محمد (٢٠١٠): " تأثير استعمال تمرينات مشابهة لحركات اللعب في تطوير بعض المهارات الهجومية في كرة اليد " مجلة علوم الرياضة ، العدد الاول
- المولى، موفق مجيد ، والربيعي ، كاظم عبد (٢٠١١) " العاب التسلية المصغرة بكرة القدم " ط ١ ، دار الكتب والوثائق، بغداد .
- Arnold , Aek (1981) Developing sport skills " New Jersey Monograph

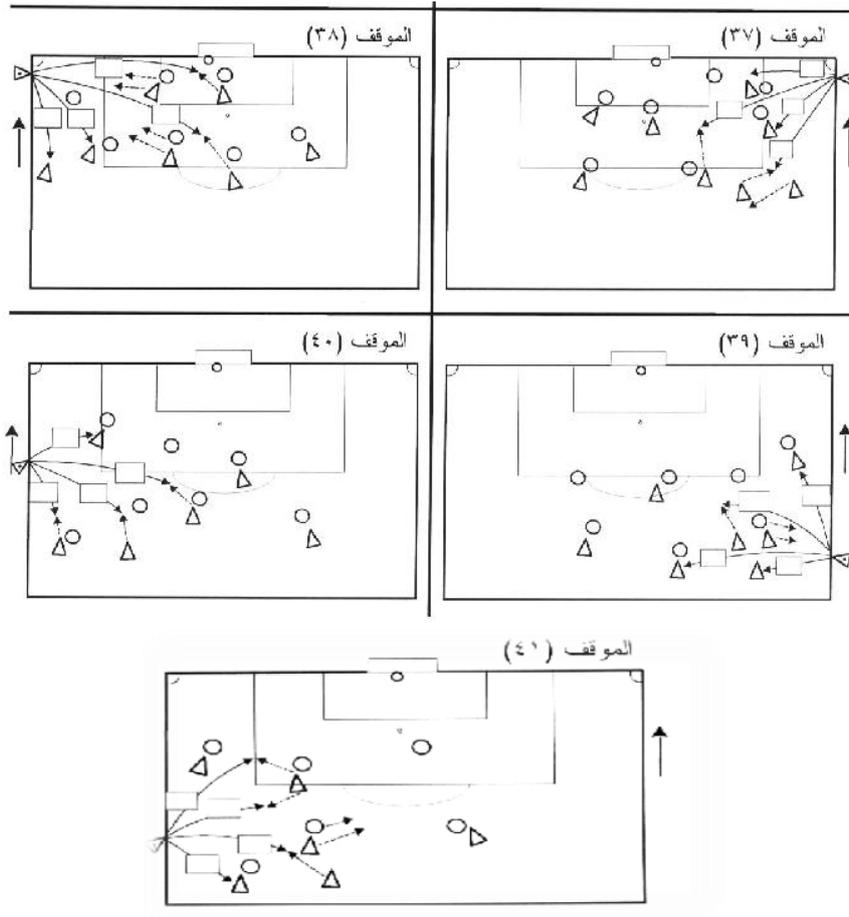
الملحق (١) مقياس المعرفة الخططية











الملحق (٢)

مفتاح التصحيح لاختبار التفكير الخططي الهجومي (المواقف الخططية الهجومية)

د	ج	ب	أ	رقم الموقف	د	ج	ب	أ	رقم الموقف
٣	٤	١	٢	٢٢	٤	٣	٢	١	١
٢	٣	٤	١	٢٣	٣	٤	١	٢	٢
١	٤	٢	٣	٢٤	١	٢	٣	٤	٣
٢	٣	٤	١	٢٥	٢	٤	٣	١	٤
٣	١	٤	٢	٢٦	١	٤	٢	٣	٥
٣	٤	١	٢	٢٧	١	٢	٤	٣	٦
٤	٣	٢	١	٢٨	٣	٤	٢	١	٧
٣	٢	١	٤	٢٩	١	٤	٢	٣	٨
٣	٢	٤	١	٣٠	٢	٤	١	٣	٩
٢	١	٤	٣	٣١	١	٤	٢	٣	١٠
١	٣	٢	٤	٣٢	٢	٣	٤	١	١١
١	٢	٣	٤	٣٣	١	٣	٢	٤	١٢
٢	١	٤	٣	٣٤	٣	١	٢	٤	١٣
٢	١	٣	٤	٣٥	٣	١	٢	٤	١٤
١	٤	٢	٣	٣٦	١	٣	٤	٢	١٥
٤	٢	١	٣	٣٧	٣	٤	٢	١	١٦
٢	١	٤	٣	٣٨	١	٢	٤	٣	١٧
٢	١	٣	٤	٣٩	٤	٢	٣	١	١٨
١	٤	٣	٢	٤٠	٢	١	٤	٣	١٩
٢	١	٣	٤	٤١	٤	١	٢	٣	٢٠
					١	٣	٤	٢	٢١