

الفصل الثاني  
أنواع ومعايير اختيار الألعاب  
الإلكترونية



## الفصل الثاني

### أنواع ومعايير اختيار الألعاب الإلكترونية

تختلف أنواع الألعاب الإلكترونية، فمنها ألعاب المنصات، والمغامرة، والآر بي جي (RPG)، وألعاب تصويب المنظور الأول (FPS)، وألعاب تصويب المنظور الثالث، والرياضة، والسباقات، والتصويب الفضائي، والقتال، والأكشن، والألغاز، والمحاكاة، وألعاب الأدوار، والألعاب الإستراتيجية (RTS)، هذا بالإضافة إلى ألعاب الويب التي تُلعب عبر الإنترنت، وهي غالبًا ألعاب جماعية، وتسمى MMORPG؛ حيث يلعبها في نفس الوقت عدد كبير من اللاعبين من مختلف المناطق<sup>(١)</sup>.

### أنواع الألعاب الإلكترونية:

تُصنّف ألعاب الفيديو حسب طريقة اللعب، والتفاعل مع اللعبة، وليس بناءً على الاختلافات الرسومية أو السردية، نوع لعبة الفيديو يُعرّف بمجموعة تحديات لنظام اللعب، فتُصنّف الألعاب بغض النظر عن وضعية اللعب أو العالم الذي تجري فيه اللعبة، فمثلاً: لعبة الأكشن تبقى لعبة أكشن، ولا يهم إذا وقعت في عالم الخيال أو في الفضاء الخارجي.

ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

#### ١- ألعاب الحركة أو الأكشن:

وجميعها تشابه ألعاب الفيديو، وهي تتطلب من اللاعب الحركة السريعة، وغالبًا ترتبط بالقتال:

(١) ويكيبيديا، الموسوعة الحرة، <http://ar.wikipedia.org>

من أمثلتها:

بيتم أب (Beat'em Up):

ألعاب البيتم أب تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في ألعاب الهاك آند سلاش (Hack & Slash) في العديد من المراحل أو المناطق، الهدف غالباً هو قتل جميع الأعداء في المنطقة، ومن ثم هزيمة زعيمهم، أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها (Final Fight).

القتال (Fighting):

ألعاب القتال عبارة عن مقاتلة لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة، وفيها يقوم اللاعبان بالضربات البدنية السريعة، وفي وقت قصير (غالباً دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضرراً أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور. تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة. من أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر (Street Fighter).

المنصات (Platform):

ألعاب المنصات هي نوع من ألعاب الأكشن؛ تركز على القفز بين المنصات وتفادي السقوط، وتشتمل أحياناً على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية، ومن أشهر ألعاب المنصات القنفذ سونيك (Sonic).

تصويب منظور الشخص الأول (FPS) (First-Person Shooter):

هي ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة، وخصوصاً المسدسات، يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الأول؛ حيث لا يرى من اللاعب سوى يده وسلاحه. من

أشهر ألعاب هذا النوع دوم (Doom) وكول أوف ديوتي (Call Of Duty).

#### تصويب المسدس الخفيف (Light Gun Shooter):

هي ألعاب تصويب، ولكن بخلاف تصويب المنظور الأول، لا يمكن للاعب التجول بنفسه، بل الهدف هو تحريك المؤشر أو توجيه المسدس نحو العدو وقتله، لكي يتقدم اللاعب في اللعبة. يفضل في هذا النوع من الألعاب استخدام المسدس الخفيف عوضاً عن أداة التحكم؛ حيث يكون توجيه المسدس نحو شاشة التلفزيون أسهل. من أشهر وأقدم ألعاب هذا النوع دك هنت (Duck Hunt).

#### شوتيم أب (Shoot'em Up):

في ألعاب الشوتيم أب يتم التحكم بمركبة فضائية، أو بشخصية خيالية طائرة؛ حيث يتم تفجير المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثرة في المراحل، ستار فوكس (Star Fox) من أشهر ألعاب هذا النوع.

#### التصويب التكتيكي (Tactical Shooter):

ألعاب التصويب التكتيكي هي مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب، ولكن الاختلاف هو أن الهدف في ألعاب التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء، بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة. نل من أشهر ألعاب هذا النوع توم كلانسيز جوست ركون (Tom Clancy's Ghost Recon).

### تصويب منظور الشخص الثالث (Third-Person Shooter) :

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرًا للمنظور الأول، الاختلاف الرئيس هو وضع الكاميرا بحيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، من الأمثلة على هذا النوع غراند ثفت أوتو (Grand Theft Auto).

### ٢- ألعاب المغامرات:

أغلب هذه الألعاب معتمدة على حل الألغاز، واستكشاف البيئة المحيطة، وهي ألعاب تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبًا ما تكون خالية من القتال، ومن أنواعها:

### الروايات المرئية (Visual Novel):

وهذا النوع من الألعاب سائد بشكل أساسي في اليابان، ولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها، وهي عبارة عن مغامرات رسومية متأثرة بفن الأنمي، ومن بينها ألعاب محاكاة المواعدة (Dating Sim)، ويمكن للاعب التحرك ومخاطبة الشخصيات، عندما يخاطب اللاعب شخصية ما فإن صورة هذه الشخصية تظهر كبيرة في وسط الشاشة، ويظهر مربع الحديث في الأسفل، من أشهر ألعاب الروايات المرئية التي صدرت لخارج اليابان لعبة آيس أتورني (Ace Attorney).

### الفيلم التفاعلي (Interactive Movie):

الفيلم التفاعلي يحتوي على مقاطع مسجلة مسبقًا، ولكن يمكن للاعب اختيار بعض الأمور. على سبيل المثال حينما تصبح الشخصية الرئيسة في خطر، يمكن للاعب أن يقرر ما إذا كان عليه الهروب أو استخدام السلاح، كلا الاختيارين يتبعهما مشهد مسجل من قبل، من أشهر ألعاب هذا النوع (Dragon's Lair).

### ٣- ألعاب تحاكي وسائل النقل:

هذه الألعاب تعتمد على تحقيق هدف معين، وتعتمد على نمط اللعب البسيط القابل للإدمان، وهي تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل، مثل الطائرات والسيارات:

#### الطيران (Flight):

في ألعاب محاكاة الطيران يتحكم اللاعب بطائرة مدنية أو حربية من الداخل، وفي ألعاب محاكاة الطائرات الحربية، يقوم اللاعب أيضًا بالتصويب والمشاركة في الصراع أيضًا، بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق، أشهر ألعاب الطيران هي مايكروسوفت فلايت سيمولتر.

#### التسابق (Racing):

أنواع ألعاب التسابق الفرعية عديدة، وفيها يقود اللاعب المركبة في مضمار ضد المتسابقين الآخرين، من الأنواع الفرعية: السيارات الرياضية، الدراجات النارية، إندي كار، ناسكار، فورمولا، الكارت، من أشهر ألعاب السيارات لعبة غران تورزمو (Gran Turismo).

#### الطيران الفضائي (Space Flight):

في هذا النوع يتم التحكم بمركبة للطيران في الفضاء الخارجي؛ حيث تختلف القواعد الفيزيائية عن كوكب الأرض، فتكون طريقة الطيران مختلفة، لعبة إليت (Elite) مثال على ألعاب الطيران الفضائي.

#### القطارات (Train):

ألعاب القطارات تحاكي المركبات والبيئات المتعلقة بخطوط سكك الحديد، من أشهر ألعاب هذا النوع (Microsoft Train Simulator).

### صراع المركبات (Vehicular Combat):

في ألعاب صراع المركبات، بالإضافة إلى التسابق، يحتاج اللاعب إلى استخدام الأسلحة؛ لكي يعرقل أو يقضي على الخصوم، تتيح معظم الألعاب مركبات مختلفة لكل منها نقطة قواها وضعفها، منها لعبة (Rock n' Roll Racing).

### ٤- ألعاب تمثيل الأدوار:

عادة ما تتضمن العديد من عناصر المغامرات والحركة، ويكون للبطل هدف يجب تحقيقه، وتسمى أيضًا آر بي جي، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، وتحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبًا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة، يقاتل المغامرون أنواعًا مختلفة من الوحوش، ابتداءً من الوحوش الأضعف، ومع حصول الشخصيات على النقاط يزداد مستواهم، ويتمكنوا من هزيمة الأعداء.

### تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب (Computer Role-Playing):

هو أحد أبرز أنواع ألعاب تمثيل الأدوار مخصصة غالبًا لجهاز الحاسوب، ولكن ليس بالضرورة أن تكون كذلك، تبدأ الألعاب بإنشاء اللاعبين، وتشمل على قصة غير خطية. وهذا النوع من ألعاب تمثيل الأدوار هو من تخصص شركات البرمجة الأمريكية والأوروبية، ومن أشهرها لعبة (The Elder Scrolls).

### تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية (Console Role-Playing):

بخلاف النوع السابق فإن هذه الألعاب تحتوي على شخصيات ثابتة محددة من قبل، لكل منها تأثير مختلف على القصة الخطية، وهذا النوع يصدر أيضًا على الأجهزة المحمولة ونادرًا للحاسوب،

وهو من اختصاص شركات البرمجة اليابانية، من أشهر ألعاب هذا النوع فاينل فانتسي (Final Fantasy).

#### تمثيل الأدوار الأكشن (Action Role-Playing):

وهو نوع يمزج بين عناصر ألعاب تمثيل الأدوار، وعناصر ألعاب الأكشن، والاختلاف الرئيس بينهما هو طريقة قتال الأعداء؛ ففي تمثيل الأدوار الأكشن يتم مهاجمة الأعداء بشكل مشابه لألعاب بيتيم أب، بينما في ألعاب تمثيل الأدوار يقاتل اللاعب الأعداء في معارك منفصلة. كينجدم هارتس (Kingdom Hearts) مثال على ألعاب تمثيل الأدوار الأكشن.

#### روجلايك (Rougelike):

ألعاب روجلايك تعتبر من ألعاب تمثيل الأدوار، وتدور في الزنزانة العشوائية التي تحتوي على الأعداء، والأدوات، وبعض الأمور الأخرى مثل السُّلَم الذي يقود للطابق الأعلى أو لخارج الزنزانة. من أقدم ألعاب روجلايك نت هاك (NetHack).

#### ٥- ألعاب المحاكاة:

وتعتمد تلك الألعاب على تكوين تجارب واقعية، مثل ألعاب محاكاة الطيران... إلخ، وهي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد، ومن أشهرها:

#### بناء المدن (City-Building):

في هذا النوع يقوم اللاعب ببناء المدن ابتداءً من البنية التحتية وموارد الطعام والحماية، وتوفير مراكز الصحة والرعاية وصولاً لإدارة اقتصاد المدينة، والنجاح في اللعبة هو بناء مدينة متكاملة ليعيش سكانها برفاهية، بالإضافة إلى توفير موارد اقتصادية

كبيرة. من ألعاب بناء المدن: سيم سيتي، آي بي إم سيتي ون.

#### **محاكاة الحكومة (Government Simulation):**

ألعاب محاكاة الحكومة، وكما يوحي الاسم تتيح للاعب التحكم بحكومة ما سياسيًا لتحديد مصير البلد، أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة.. بالانس أوف باور (Balance of Power) مثال على هذا النوع.

#### **محاكاة تربية الحيوانات الأليفة (Pet-Raising Simulation):**

هذا النوع يقوم اللاعب بتربية وتدريب والاهتمام بحيوان أليف رقمي، من أشهر ألعاب هذا النوع (Tamagotchi)، والمزرعة الحديثة.

#### **٦- ألعاب الرياضة:**

تتضمن أي لعبة مبنية على الواقع، وبعضها يسعى لمحاكاة جميع جوانب إحدى الرياضات، وهي ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية، يقوم اللاعب بالتحكم برياضي واحد أو فريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإداري للنادي.

من الألعاب الرياضية: فيفا، ومادن إن إف إل (Madden NFL) وهي لعبة كرة قدم أمريكية.

#### **٧- الألعاب الإستراتيجية:**

تتطلب من اللاعب حل المشاكل البسيطة والمعقدة، وعادة ما تجعل هذه الألعاب اللاعب في مقدمة جيش وتكون وظيفته إرشاد الآخرين، وهي تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر، في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تدرج معظم الألعاب الإستراتيجية من

حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة.

#### المدفعية (Artillery) :

هي ألعاب إستراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة، يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق أو الفرق الأخرى، كل شخص له دور خاص لتحديد ما سيقوم به.. جن باوند (GunBound) مثال على هذا النوع.

#### الإستراتيجية في الوقت الحقيقي (Real-Time Strategy) :

في هذا النوع تُعدّ أطراف المعركة نفسها، وتهاجم الأطراف الأخرى في نفس الوقت، أي ليس لكل طرف دور خاص به، وعلى اللاعب تجميع الموارد وإعداد الجيش، ويكون مستعداً للدفاع عن نفسه ضد أي هجوم يحدث، وفي نفس الوقت يهجم على الخصوم.. من أشهر ألعاب هذا النوع (StarCraft).

#### التكتيك في الوقت الحقيقي (Real-Time Tactics) :

وهو نوع مشابه لألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي، ولكنه لا يحتوي على إدارة الموارد والنقود والبناء، بل يركز على العمليات الحربية.. كلوز كومبات (Close Combat) مثال على هذا النوع.

#### الإستراتيجية المعتمدة على الأدوار (Turn-Based Strategy) :

نوع مشابه لألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية، ولكنه خالٍ من الكثير من عناصرها، مثل أهمية الشخصيات، ودورها في القصة، وأيضاً تشابه ألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي، ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب بالقيام به، مثل التقدم أو الهجوم.. أشهر هذه الألعاب (Heroes of Might and Magic).

#### ٨- ألعاب الرعب:

تكون هذه الألعاب في قالب من الرعب، فكل الشخصيات في



اللعبة مخيفة، فيسمى اللاعب للقضاء عليها، وكما هو واضح من الاسم فإن هذا النوع من الألعاب يدمج عناصر ألعاب الأكشن مع المغامرات والاستكشاف وحل الألغاز.

#### **رعب البقاء على قيد الحياة (Survival Horror):**

هي ألعاب تدور أحداثها مثل قصص الرعب، تحاول إفزع اللاعب في عدة مناسبات كما في أدب الرعب عن طريق الأجواء أو الموت أو ظهور الزومبي (Zombies) أو الدماء، وتحتوي الألعاب أيضًا على العديد من الألغاز بجانب الهجوم على الأعداء، غالبًا ما تكون ذخائر الأسلحة محدودة، مقارنة بألعاب الأكشن الأخرى. أشهر ألعاب هذا النوع ريزدنت إيفل إضافة إلى سايلنت هيل<sup>(١)</sup>.

(١) ويكيبيديا، الموسوعة الحرة، <http://ar.wikipedia.org>

## المخالفات الشرعية في الألعاب الإلكترونية

السمة العامة للألعاب الإلكترونية، بكافة أنواعها، امتلاؤها بالمخالفات الشرعية، سواء العقدية، أو الأخلاقية، أو التشريعية، ويمكن تقسيم المخالفات الواردة في هذه الأشرطة كالتالي:

### ١- المخالفات العقدية والفكرية:

حيث يعرض في بعض الألعاب ما يلي:

١- تصوير آلهة (باطلة)، وكأنه نازل من السماء ذو جسم كبير وقامة عالية ولحية طويلة، ونحو ذلك، تعالى الله عما يقولون ويفعلون علوًا كبيرًا.

٢- الحث على قتل المسلمين، فتجد أن المستهدف بالقتل في اللعبة، ويشار إليه بأنه عدو ويجب قتله يردد الكلمات العربية، ويهتف (الله أكبر) ويتكلم عن الشهادة!!

٣- إطلاق الرصاص والقذائف على المساجد، وقتل من يحتمي بها.

٤- تمزيق الكتب الدينية التي يظهر على بعضها جليًا اسم القرآن الكريم، أو رمي الكتب والمخطوطات العلمية والمشى عليها، وكل ذلك بتصوير دقيق ومحاكاة واضحة.

٥- وجود الصليبان في كثير من اللعب على غلاف الشريط، وداخل المنازل، وفي الشوارع وعلى الصدور، بل جعل جمع الصليب والبحث عنه في بعض الألعاب زيادة في قوة اللاعب وطول بقائه.

٦- محبة الكفار، والتشبه بهم، وتعظيمهم، والتسمي بأسمائهم؛

حيث يُغرم كثير من اللاعبين بالشخصيات التي صممت للعبة عليهم من مغنين ولاعبين، ونرى ذلك واضحاً جلياً في مواقع الإنترنت التي تتكلم عن هذه الألعاب، بل إن بعض الألعاب تتيح للاعب أن يضع اسمه على الشخصية التي يلعب بها أثناء اللعبة، مع التقليد في لبس السلاسل وقصات الشعر وغير ذلك، وذلك منتشر في أغلب الألعاب.

وبنظرة سريعة مثلاً إلى لعبة كرة القدم التي تُعتبر من أقل الألعاب في المخالفات الشرعية، تجد أن ممارس اللعبة يستطيع أن يغيّر قصة شعر اللاعب إلى أكثر من ثلاثمائة وثمانين قصة شعر ما بين قزح وحلق لبعض الشعر، وإبقاء لغيره، وكذلك لبس السلاسل، واختيار الرقصات والحركات عند تسجيل الهدف!!

٧- وجود الأصنام كصنم بوذا مثلاً، في عدد من الأشرطة، سواء كخلفية للعبة أو منظر في الطريق، أو تحفة في المنزل.

٨- تصوير العرب ورجال المقاومة بأنهم إرهابيون ومتخلفون، ويحاولون محاكاة ذلك بجعل اللاعبين يتكلمون اللغة العربية، ويلبسون اللباس العربي، ويصورون البيئة عربية (نخيل، صحراء) ونحو ذلك، وقد ورد في إحدى الألعاب تخصيص السعوديين بذلك.

## ٢- المخالفات الأخلاقية:

**ويتمثل ذلك فيما يلي:**

١- وجود العري في أكثر مراحل اللعب، وفي أغلب الأشرطة، سواءً كان ذلك من أصل اللعبة كأن تكون اللعبة لعبة حب، وعلاقات محرمة وإباحية، أو تكون الصور طارئة عليها، مثل إدخال صور النساء العاريات في سباق السيارات والدبابات، والدراجات، سواءً في بداية اللعبة أو بين المراحل، كما تحتوي بعض الأشرطة مقاطع

من الفيلم الذي صُمِّمَت عليه اللعبة.

٢- انتشار البارات والمراقص على جنبات الطريق، منها ما هو مغلق، ومنها ما هو مفتوح، يستطيع اللاعب أن يدخل فيها، ويشاهد الخمر والعري والراقصات، ويرمي عليهن المال، بل ويمارس معهن فعل الفاحشة بشكل واضح جدًا.

٣- الدعوة لتعاطي المخدرات من هيروين وحشيش وحقن بعدة أشكال وأنواع، والإيحاء باكتساب اللاعب القوة حين يتعاطى هذه الحبوب والمخدرات.

٤- إتاحة الفرصة للاعب التحكم بشكل الشخصية التي يريد أن يلعب بها، رجلاً كان أو امرأة، وتغيير كافة أجزاء الجسم (وجه، لون، صدر، ساقين، يدين، .. إلخ)، وكذلك الإكسسوارات، وأدوات التجميل، وقصات الشعر، والملابس الخارجية، وحتى الملابس الداخلية للمرأة!

٥- ظهور صور حقيقية لنساء شبه عاريات، يقمن بالرقص بين المراحل كمكافئة للاعب على إتمامه للمرحلة أو المهمة.

٦- لعب القمار، وإلزام اللاعب بذلك في بعض الألعاب لتخطّي المراحل.

٧- السباب والشتائم السيئة بين الشخصيات في اللعبة أثناء اللعب، سواء بالكلمات المعروفة باللغة الإنجليزية أو بالكلمات العربية.

٨- ظهور بعض الحركات الجنسية السيئة السوقية باليد والجسم في ثنايا اللعبة.

### ٣- المخالفات السلوكية:

تتضمن هذه الألعاب عددًا من الآثار السلوكية السيئة التي أكدتها عدة دراسات متخصصة قام بها عدد من المختصين، ويتمثل ذلك فيما يلي:

١- تنامي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات لدى اللاعب في حياته اليومية؛ حيث يظهر في كثير من الألعاب القتل بجميع أنواعه وأشكاله، وتقطيع الأجساد بشكل واضح بجميع الأسلحة.

٢- التهور في قيادة السيارات، والحث على التمرد على الأنظمة، وقطع الإشارات، والتفحيط، والهروب من الشرطة، بل وإطلاق النار عليهم، وكل ذلك يُعتبر في اللعبة من قوة اللاعب واحترافه، ومن ذلك ما كُتب على غلاف إحدى الألعاب (كن أنت الحرامي وحاول أن تقوم بإنجاز المهام المطلوبة بعيدًا عن عيون الشرطة).  
٣- الدعوة إلى السرقة، سواء سرقة النقود، أو سرقة السيارات، وغيرها.

٤- دعوة إلى جميع الظواهر السيئة كالكتابة على الجدران، والتحرش بالنساء، وتدمير المحلات والزجاج، والضرب بلا سبب.  
٥- تنامي روح العزلة لدى الطفل، وحب الانطواء؛ حيث لا يحتاج الطفل لمن يلعب معه؛ فهو يجلس الساعات الطوال أمام الشاشة بلا ملل أو كلل<sup>(١)</sup>.

(١) أطفالنا وألعاب «الجيمنز».. المخاطر والسلبيات، على الرابط التالي: <http://www.azizbellah.com/home/article/198.html>

معايير اختيار ألعاب تعليمية إلكترونية للأطفال<sup>(١)</sup>:

توجد بعض المعايير التي نستطيع عن طريقها اختيار اللعبة المناسبة للطفل، وذلك بوضع الضوابط التي بها نستطيع أن نحمي أطفالنا من أضرار هذه الألعاب، ومن هذه المعايير ما يلي:

١- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة؛ في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها، ولا تصادم قيمنا وأخلاقنا وعقيدتنا.

٢- أن تخلو من الضرر للإنسان أو الحيوان، كالتحرش بين الديوك والكلاب والكباش.

٣- وألا تشغل عن الصلاة أو الفرائض أو واجبات الأوقات، مثل المذاكرة مثلاً، أو القيام بالعمل والتأثير على العلاقات الاجتماعية.

٤- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.

٥- أن يراعى المحتوى المستوى العمري للطفل، وكذلك معدل نمو الأطفال.

٦- أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة؛ تنمّي روح الإبداع لدى الطفل.

٧- أن يؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات الأولية والمبدئية، قبل تعلم الجديد منهما.

٨- أن تعرض اللعبة بطريقة شيقة، وتستخدم الأسئلة، والأمثلة، والمحاكاة، والدعابة، وغيرها.

٩- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملاً أساسياً لزيادة الواقعية، وتخبر الطفل بخطئه في مسار اللعبة، وتوجّهه إلى

## الطريقة الصحيحة.

١٠- أن تستخدم المثيرات البصرية، كالصور، والأشكال، والرسوم، وتقدم المعاني بشكل ملموس، وتقدم الأشياء في شكل واقعي.

١١- سهولة استخدام اللعبة؛ من حيث تشغيلها من قبل الطفل، وإمكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة، وأن تكون الأيقونات والصور كبيرة وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة.

١٢- لا بد أن تحقق البرمجية التعليمية الأهداف التربوية والتعليمية، وتدعم المنهج بطرق مباشرة أو غير مباشرة.

