يونيسف
لكل طفل

قوة اللعب

قصة عالمية ترويها البيانات





© مكتب الاستراتيجية والأدلة (إينوشنتي) لدى منظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسف)، حزيران/يونيو 2026.

يلزم الحصول على إذن لاستنساخ أي جزء من هذا المنشور أو تداوله أو الاستشهاد به.

لطلب إذن أو أي معلومات أخرى، يُرجى التواصل مع:
مكتب اليونيسف للاستراتيجية والأدلة – إينوشنتي
Via degli Alfani, 58
50121, Florence, Italy
بريد إلكتروني: data@unicef.org

الصيغة المُقترحة للاستشهاد بهذا المنشور:
صندوق الأمم المتحدة للطفولة، *قوة اللعب: قصة عالمية ترويها البيانات*
اليونيسف، فلورنسا، حزيران/يونيو 2026.

حقوق صورة الغلاف
© UNICEF/UNI313390/McIlwaine (red block),
© UNICEF/UNI925996/Serif Arslan-TKV (green block),
© UNICEF/UNI752937/Arcos (pink block),
© UNICEF/UN0538998/Goga (blue block),
© UNICEF/UN0120468/Sharma (purple block),
© UNICEF/UNI857644/Hearfield (yellow block)

شكرٌ وتقدير
أشرفت كلوديا كابا ونيكول بيتروفسكي (قسم البيانات والتحليلات، مكتب اليونيسف للاستراتيجية والأدلة – إينوشينتي) على إعداد هذا المنشور، بدعمٍ في معالجة البيانات من مونخبادار جوغدر، وفي إعداد التقديرات ومراجعة التقرير من كولين موراي (قسم البيانات والتحليلات، مكتب اليونيسف للاستراتيجية والأدلة – إينوشينتي)، وفي إجراء مراجعات الأدبيات من إيزابيل خيخون (استشارية مستقلة).

وقدّم كلٌّ من خاترة أفغان، ومايكل باندا، وراديكا ميتر، وتشيمبا راغافان (فريق نماء الطفولة المبكرة، شعبة البرامج العالمية، مركز التميز، نيروبي، اليونيسف)، وبنجامين بيركس (قسم المناصرة، شعبة الاتصال العالمي والمناصرة، اليونيسف)، ولورين باندولفيلي (قسم البيانات والتحليلات، مكتب اليونيسف للاستراتيجية والأدلة – إينوشينتي)، وراميا سوبراهمانيان ودانيال كارديفلت وينثر (قسم البحوث والاستشراف، مكتب اليونيسف للاستراتيجية والأدلة – إينوشينتي) ملاحظاتٍ قيّمة ورؤىً أسهمت في إثراء هذا التقرير.

تولّت لويس جنسن وغريتشن لوخسينغر تحرير التقرير، وقامت أليس فولياتا كريسويل بمراجعته اللغوية والتحريرية، بينما تولّت إيرا بورث تصميمه (وهما استشاريتان مستقلتان).

أُنجز هذا التقرير بفضل التمويل الأساسي المقدّم إلى اليونيسف، وبفضل منحةٍ سخية من مؤسسة LEGO.

4
مقدمة

6
أبرز البيانات والحقائق

12
اللعب في المنزل مع القائمين على الرعاية: المستويات والاتجاهات الحالية

22
وسائل اللعب في المنزل: المستويات والاتجاهات الحالية

28
من البيانات إلى العمل

30
ملاحظات فنية و الحواشي الختامية



© UNICEF/UNI497747/Aldhaher



© UNICEF/UNI92485/Aldhaher

"عندما نلعب معاً، أشعر بالسعادة من جديد"،

تقول لمار، وقد أضاءت البهجة وجهها. وبينما تبتسم وتمازح صديقاتها، تتلاشى - ولو للحظات - قسوة المصاعب اليومية التي ترافق نشأتها في ظل النزاع الدائر في سوريا. إنها ببساطة فرصة لتمارس طفولتها. فقد أدت حالة عدم الاستقرار التي تعم مناطق سوريا إلى نزوح آلاف الأطفال مثل لمار. ولتقديم الدعم لهم، تواظب فرق متنقلة على زيارة الملاجئ التي آوت إليها أسرهم، وتقدم لهم ملابس نظيفة، ومعلومات عن السلامة، وإرشادات للقائمين على رعايتهم. كما تقدم لهم الألعاب ومواد الرسم والتلوين، وهي الأشياء التي تنتظرها لمار والأطفال الآخرين بشغف أكثر من أي شيء آخر.

يمكن للعب أن ينقل أطفال سوريا والبيئات الهشّة الأخرى إلى عالمٍ آخر تماماً. فهو يشكّل درعاً يحميهم من مشاعر عدم اليقين والضغوط الناجمة عن المصاعب المستمرة. كما يمنحهم وسيلة آمنة لاستيعاب العالم من حولهم واستعادة شعورهم بالتوازن والقدرة على التأثير والاستقرار، حتى في أصعب الظروف.[1]

غير أن أهمية اللعب لا تقتصر على أوقات الشدائد. فاللعب غايةٌ في حد ذاته - بصفته مصدراً للمتعة والبهجة للأطفال - وفي الوقت نفسه وسيلةً لتحقيق غاية أسمى، حيث يُعدّ ضرورياً لنموهم البدني والاجتماعي والعاطفي واللغوي والمعرفي، ما يجعله مساراً أساسياً للتعلّم في مرحلة الطفولة المبكرة *(انظر الإطار 1)*. يمثّل اللعب اللغة العالمية للطفولة؛ فهو مغامرة مُبهجة يختارها الطفل بإرادته، ولا يحدّها سوى خياله.[2] تكمن خصوصية اللعب في طبيعته الفريدة التي تجعله مميزاً؛ فهو يوفّر للأطفال مساحة آمنة لاستكشاف مشاعرهم، وتجربة أفكارهم، وتنمية إحساسهم بالقدرة على التأثير واتخاذ المبادرة، دون تعريضهم لعواقب العالم الواقعي.[3] وهناك توافق كبير على أنه، مهما كان شكل اللعب، ينبغي أن يشعر الأطفال بأنهم أصحاب القرار في ممارسته.

لا يقتصر دور اللعب على بناء علاقات الأطفال بأقرانهم وتعزيزها، بل إنه أيضاً يقوّي الروابط بينهم وبين والديهم والقائمين على رعايتهم، وكذلك الروابط مع مجتمعاتهم وثقافاتهم، ولا سيما خلال السنوات الأولى من العمر، وهي مرحلة حاسمة تتكوّن فيها الوصلات العصبية الأساسية في الدماغ. حتى أصغر الأطفال سناً يتعلّمون التواصل مع القائمين على رعايتهم عبر ألعاب بسيطة تقوم على التفاعل والاستجابة. وكمية اللعب وجودته على السواء مُهمتان: فكلما كان القائمون على الرعاية أكثر دفئاً واستجابةً أثناء اللعب، كلما شعر الأطفال بأمان أكبر، وهذا يعزز نموهم الاجتماعي والعاطفي.[5] ونظراً لأن الأطفال الصغار يقضون معظم وقتهم مع القائمين على رعايتهم في المنزل، فإن تفاعل هؤلاء معهم يؤثر بدرجة كبيرة على طريقة فهمهم للعالم وتفسيرهم لما يدور حولهم.[6]

يتضمن هذا التقرير بيانات قابلة للمقارنة عالمياً، جُمعت من نحو 100 بلد طوال عقدين من الزمن، وتغطي مجموعة مختارة من المؤشرات المتعلقة بلعب الأطفال الصغار في بيئة منزلية *(انظر الإطار 2)*. ورغم أن التقرير يركّز على اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة، فإن اللعب يستمر في جميع مراحل الطفولة، مروراً بمرحلة الطفولة الوسطى وحتى المراهقة، لكن أشكاله تتغير وأهدافه تتطور بمرور الوقت *(انظر الإطار 3)*. ونظراً لأهمية الرعاية التفاعلية واللعب في تشكيل نمو الأطفال وتعلّمهم، يستخدم هذا التقرير البيانات العالمية والإقليمية المتاحة لإبراز جوانب اللامساواة والاختلافات في لعب الأطفال الصغار، بهدف تحديد الفئات التي تُحرم من هذه الفرص الحيوية.

تشترك تجارب اللعب في سمات أساسية عدة[4]

ذات معنى
يلعب الأطفال لفهم العالم من حولهم وفهم تجاربهم الشخصية.

ممتعة
يستمتع الأطفال بالمشاركة النشطة في اللعب ويشعرون بالبهجة والحماس والتحفيز.

تتضمّن مشاركة نشِطة
ينغمس الأطفال في اللعب بكل جوارحهم، فيجمعون غالباً بين النشاط البدني، والتفكير، والتعبير اللفظي.

تكرارية
يلعب الأطفال لممارسة المهارات، وتجريب الإمكانات المختلفة، واكتشاف تحديات جديدة، ما يُسهم في تعلّمٍ أكثر عمقاً.

تُعزّز التفاعل الاجتماعي
يتبادل الأطفال الأفكار ويتعلمون فهم الآخرين من خلال اللعب، ما يمهّد الطريق لبناء علاقات اجتماعية أعمق وأقوى.



أبرز البيانات والحقائق عن اللعب

هناك أكثر من 80 مليون طفل بعمر 2-4 سنوات (أي واحد من كل خمسة أطفال في العالم) لا يمارسون اللعب بانتظام مع القائمين على رعايتهم في المنزل.

يعيش أكثر من 90 مليون طفل دون سن الخامسة (أي واحد من كل سبعة أطفال في العالم) في منازل تخلو من وسائل اللعب.

هناك ثلاثة من كل أربعة أطفال محرومين من العلاقة القائمة على اللعب مع القائمين على رعايتهم يعيشون في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى وجنوب آسيا.

نسب الأطفال الذين يلعبون مع أمهاتهم أو مع أشخاص آخرين قائمين على رعايتهم في المنزل متقاربة، لكن نسب الأطفال الذين يلعبون مع آبائهم تقل إلى النصف تقريباً.

احتمالات لعب الأطفال في البلدان منخفضة الدخل مع القائمين على رعايتهم أقل بنسبة 25% من أطفال البلدان مرتفعة الدخل.

احتمالات مشاركة الأطفال في أنشطة اللعب مع القائمين على رعايتهم تكون أقل لدى الأطفال الذين لديهم إعاقات متعددة، أو يعيشون في الأرياف أو في أسر فقيرة جداً أو لديهم أمهاتٍ مستويات تعليمهن غير كافية.

يمتلك نحو نصف بلدان العالم اليوم بياناتٍ قابلة للمقارنة عالمياً عن فرص لعب الأطفال مع القائمين على رعايتهم في المنزل، مقارنة بعشرة بلدان فقط قبل عقدين من الزمن عندما بدأ جمع هذه البيانات الموحّدة لأول مرة. وهذا التوسع المُطّرد يعكس التزاماً متزايداً بفهم جميع العوامل والتجارب التي تساعد الأطفال في النمو والازدهار، بما في ذلك اللعب.



الإطار 1

دور اللعب في نمو الأطفال وتطورهم


© UNICEF/UN957767/Feyzioglu


© UNICEF/UN928191/Filippov

يقول عالم النفس جان بياجيه إن «اللعب هو عمل الطفولة».[7] فهو الوسيلة الرئيسية التي يطوّر من خلالها الأطفال مهاراتهم البدنية والاجتماعية والعاطفية والمعرفية، ويُعدّ محوراً أساسياً لتنمية القدرات والمهارات طوال مراحل الطفولة.

النمو البدني. يُسهم اللعب النشيط، العفوي والمنظم على السواء، في تعزيز النمو البدني للأطفال. فعندما يُمسك الأطفال الأشياء أو يرتبونها أو يبنون منها شيئاً أو يقفزون أو يركضون أو يتعلمون رياضة جديدة، تفرز أجسامهم الإندورفينات التي تخفف الألم، وتتحسن مهاراتهم الحركية عموماً، وتنمو عضلاتهم.[8] وقد أظهرت البحوث أن تصميم أماكن لعب الأطفال مهم ويمكن أن يشجع النشاط البدني، ما يسهم في تحسين صحتهم في الحاضر والمستقبل.[9] وبالمقابل، فإن حرمان الأطفال من فرص اللعب لا يُفوّت عليهم المتعة فحسب، بل يحرم أجسامهم أيضاً من الحركات الضرورية لبناء القوة، والتناسق الحركي، والصحة مدى الحياة.[10]

النمو الاجتماعي. يُتيح اللعب للأطفال أيضاً تنمية مهاراتهم الاجتماعية. فالأطفال الصغار يشعرون بالأمان والقرب من القائمين على رعايتهم عندما يلعبون معهم.[11] ولعب الأطفال مع أقرانهم قبل دخول المدرسة يعلمهم حل المشكلات معاً، ومناقشة الأفكار، والتعاون، وبناء مشاعر التعاطف.[12] واللعب عنصر أساسي في تكوين الصداقات حتى عند بلوغ الأطفال سن المراهقة. وهو يساعدهم، في جميع مراحل الطفولة، في بناء الروابط الاجتماعية ومناقشتها، ويهيئُهم للتعامل مع علاقات اجتماعية أكثر تعقيداً في المستقبل.

النمو العاطفي. في المساحة الآمنة والتخيلية التي يتيحها اللعب، يستطيع الأطفال التعبير عن مشاعر المتنوعة وتعلّم كيفية التحكم بها.[13] فمشاعر الفرح والحزن والإحباط والغضب شائعة أثناء ممارسة الرياضة والألعاب وتخيل السيناريوهات. ومن خلال اللعب، يتذوق الأطفال متعة النجاح ويواجهون الإخفاق في بيئة آمنة؛ فهو يدربهم على كيفية التعامل مع مشاعرهم. وتُظهر البحوث أن الطفولة الخالية من اللعب قد تؤدي إلى تحديات عاطفية طويلة الأمد. ولأن اللعب يساعد دماغ الطفل في بناء «مركز التحكم» لديه، فإن حرمانه من اللعب يُعيق نموه النفسي والعاطفي.[14]

النمو المعرفي. أثناء اللعب، يُظهر الأطفال إبداعهم ويوظفون مهاراتهم في حل المشكلات. كما يُنمّون مجموعة من المهارات المعرفية، كالتفكير المعقد والذاكرة والتركيز وسرد القصص والتعبير عن المشاعر والتفكير المجرد.[15] ويحفّز الفرح مراكز المتعة في الدماغ الذي يفرز الدوبامين، وهو مادة كيميائية طبيعية تمنح شعوراً بالارتياح وتُعزّز قدرة الأطفال على التركيز والتذكر وحل المشكلات بطرق إبداعية.[16]

الإطار 2

قياس اللعب ورصده على مستوى العالم

تتطلب متابعة اللعب عالمياً إنتاج إحصاءات موحّدة وقابلة للمقارنة بين البلدان. ولا يتحقق ذلك إلا باستخدام مجموعة موحّدة من أدوات جمع البيانات، تتضمن مجموعة أساسية من الأسئلة يسهل إدراجها في الجهود الوطنية القائمة لجمع البيانات.

ولتلبية الحاجة إلى بيانات سكانية قابلة للمقارنة دولياً، أدرج برنامج المسوحات العنقودية متعددة المؤشرات، الذي تنفذه اليونيسف، أسئلة معيارية لتقييم جودة البيئة المنزلية للأطفال الصغار، كاللعب مع القائمين على الرعاية وتَوفُّر الألعاب في المنزل، ضمن الجولة الثالثة من المسوحات (التي أُجريت في عامي 2005 و2006). وقد أُدرجت هذه الأسئلة ضمن أدوات المسح الأساسية في جميع الجولات اللاحقة من البرنامج، وأحدثها الجولة السابعة، ما جعله أكبر مصدر للبيانات القابلة للمقارنة دولياً عن مجموعة من مؤشرات اللعب في المنزل. ويجري تجميع البيانات المتعلقة باللعب، من المسوحات العنقودية متعددة المؤشرات ومن المسوحات الأسرية الوطنية التي تستخدم الأسئلة المعيارية لهذه المسوحات أو نسخاً معدّلة منها، في قواعد بيانات عالمية تُحدَّث بانتظام، وتتولى اليونيسف حفظها ونشرها لرصد أوضاع اللعب في العالم.

تضطلع اليونيسف أيضاً بدور محوري في بناء أدوات جديدة لجمع البيانات، بما في ذلك في مجال نماء الطفولة المبكرة. فهي، على سبيل المثال، تقود جهوداً تهدف إلى تنقيح وتوسيع نطاق الأسئلة الحالية للمسوحات العنقودية متعددة المؤشرات عن اللعب وتَوفُّر الألعاب في المنزل للأطفال دون سن الخامسة. وستركز الجهود المستقبلية على سدّ النقص الحالي في البيانات المتعلقة بلعب الأطفال بعمر خمس سنوات فأكثر، عبر إعداد أسئلة جديدة للمسوحات والتحقق منها، بما يتيح إنتاج بيانات قوية وقابلة للمقارنة دولياً. وهذا سيُكمِّل مجموعة جديدة مستقلة من الأسئلة عن استخدام الوقت، أُتيحت للبلدان ابتداء من الجولة السابعة الحالية للمسوحات. وغرضها هو جمع معلومات عن اليافعين بعمر 10-14 عاماً (استناداً إلى إجابات الأم أو المسؤول الأساسي عن الرعاية)، وعن اليافعين بعمر 15-17 عاماً (استناداً إلى إجاباتهم). وترصد هذه الأسئلة جميع الأنشطة التي مارسها الطفل في اليوم السابق لإجراء المقابلة، بما فيها الأنشطة الروتينية وأنشطة العناية الذاتية كالنوم وتناول الطعام، وكذلك الدوام في المدرسة والأنشطة الترفيهية وأوقات الفراغ، مع تحديد الزمن الذي أمضاه في كل نشاط. والأهم أنها تهدف إلى رصد إن كان الأطفال يمارسون اللعب والوقت الذي يقضونه فيه (باستثناء الألعاب عبر الإنترنت)، وكذلك جمع معلوماتٍ أكثر تفصيلاً عن استخدامهم الوسائط الرقمية والإنترنت، كالألعاب الإلكترونية ومشاهدة التلفزيون أو الأفلام، واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي. وستوفر البيانات الناتجة معلومات مهمة عن كيفية قضاء اليافعين لأوقاتهم، بما في ذلك الوقت الذي يخصّصونه للعب، عبر الإنترنت وغير الإنترنيت.



© UNICEF/UN056331/Urdaneta

اللعب عبر مراحل الطفولة

يلعب الأطفال في جميع مراحل نموهم، ولكن مع انتقالهم من مرحلة إلى أخرى، تتغير أيضاً طبيعة لعبهم، ومَن يشاركونهم اللعب، والوقت الذي يقضونه فيه، والأغراض التي يحققها. فالأطفال منذ الولادة حتى سن الثالثة يميلون إلى اللعب بمفردهم أو مع القائمين على رعايتهم، فيستكشفون البيئة المحيطة بهم. ويبدأ الأطفال بعمر 3-5 سنوات اللعب مع الآخرين أكثر، وغالباً ما يمارسون اللعب المتوازي، وكذلك اللعب التخيلي أو الإبداعي. وعندما يلتحق الأطفال بالتعليم النظامي (بعد سن الخامسة في معظم البلدان)، يميلون إلى أشكال لعب أكثر تنظيماً وتنافسية وتعقيداً، كالألعاب التي تنفذ قواعد واضحة[17]. أما اليافعون، فيميلون إلى تفضيل الرياضة أو ألعاب الفيديو أو الأنشطة الإبداعية[18].

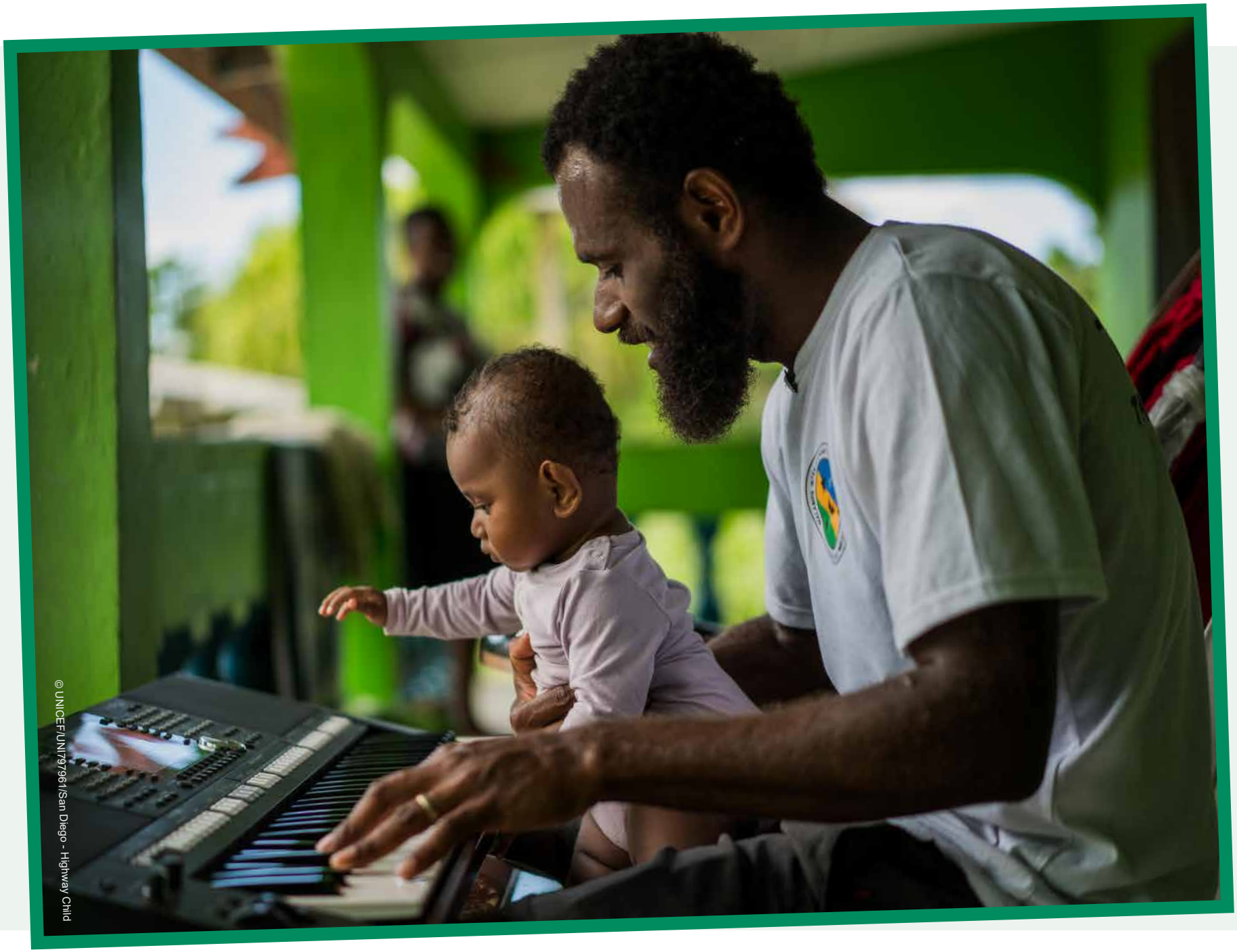
ورغم أن اللعب مهم في جميع مراحل الطفولة، فإن الأطفال الأكبر سناً يواجهون قيوداً متزايدة على الوقت الذي يمكنهم تخصيصه للعب الحر، نتيجة لمتطلبات الدراسة والأعمال المنزلية وضيق المساحات المتاحة والأنشطة اللامنهجية. وتُظهر البحوث أن الآباء والأمهات يوجّهون الأطفال الأكبر سناً بصورة متزايدة للتركيز على أنشطة يحددها الكبار، وعلى التعليم والأعمال المنزلية[19]. وقد استهدفت دراسة استطلاعية حديثة أجرتها مجموعة LEGO عبر الإنترنت عينتين منفصلتين في 30 بلداً[20]: واحدة لأولياء أمور أطفال بعمر 1-12 سنة والثانية لأطفال بعمر 5-12 سنة. وبينت الدراسة أن الغالبية العظمى (94%) من أولياء الأمور المشاركين يدركون أهمية اللعب لسعادة أسرهم ورفاهها، وأن معظمهم (89%) يتمنون لو أتيح لهم وقت أطول للعب. وذكر أولياء الأمور أن أعباء العمل، والأعمال المنزلية، والوقت الذي يقضيه أفراد الأسرة في استخدام الأجهزة الإلكترونية، والواجبات المدرسية للأطفال، تمثل أبرز العوائق التي تحدّ من الوقت الذي تخصصه الأسرة للّعب. كما عبر أكثر من واحد من كل أربعة أطفال شملهم الاستطلاع عن عدم رضاهم عن الوقت الذي يقضونه في اللعب. وهذه النتائج تؤكد أن الأسر والأطفال، على حدٍّ سواء، يدركون قيمة اللعب وأهميته، ولكنهم لا يستطيعون تخصيص وقت كافٍ له.

ومع تقدم الأطفال في العمر، يُصبح لعبهم أكثر تعقيداً، وأكثر تفاعلاً اجتماعياً، وأكثر اعتماداً على النشاط البدني، كما يتزايد تأثّره بالتكنولوجيا. فقد أحدث انتشار الإنترنت والتكنولوجيات الرقمية تحولاً كبيراً في أنماط لعب الأطفال من مختلف الأعمار، ولا سيما الأطفال في سن الدراسة. وتتنوع أشكال استخدام الأطفال للتكنولوجيا في اللعب، بدءاً من ألعاب الفيديو، مروراً بمشاهدة الآخرين وهم يلعبون عبر منصات التواصل الاجتماعي مثل YouTube وTikTok، ووصولاً إلى بناء عوالم افتراضية في ألعاب مثل Roblox وMinecraft[21].

يحقق اللعب الرقمي فوائد عديدة للأطفال، إذ يساعدهم في الحفاظ على صداقاتهم خارج المدرسة، والمشاركة في القضايا الاجتماعية أو السياسية[22]. وقد حددت البحوث ستة دوافع رئيسية للعب الرقمي لدى الأطفال، وهي: (1) التحكم في عالمهم وتنظيمه، بما يعزز شعورهم بالاستقلالية؛ (2) مواجهة التحديات واكتساب المعارف والمهارات، بما يُنمّي شعورهم بالكفاءة؛ (3) بناء علاقاتهم الأكثر أهمية ورعايتها وإدارتها؛ (4) اختبار مشاعرهم وتنظيمها؛ (5) تطوير قدراتهم الإبداعية والتعبير عنها؛ (6) تكوين هوياتهم واستكشافها[23].

وتُعد ألعاب الفيديو تحديداً وسائل فعالة في التسلية، إذ تعلّم الأطفال حل المشكلات والمثابرة وإدراك العلاقة المكانية بين الأشياء[24]. كما يكتسب الأطفال الذين يمارسون هذا النوع من اللعب ثقافة رقمية وشعوراً بالقدرة على التعامل بفاعلية مع البيئات والأنظمة الرقمية. وتتيح الفنون الرقمية وبناء العوالم الافتراضية للأطفال أيضاً فرصاً للتعبير عن أنفسهم وتجريب هوياتهم. ويكتسب ذلك أهمية خاصة في الظروف التي تكون فيها فرص الإبداع الأخرى محدودة[25].

ورغم فوائد اللعب الرقمي، من الضروري مساعدة الأطفال في تحقيق التوازن المناسب بينه وبين الأنشطة الأخرى. فالإفراط في اللعب عبر الإنترنت لا يسبب الخمول في نمط حياة الأطفال ولكنه يترافق مع قلة الحركة، وقد يؤثر سلباً على نومهم ومزاجهم وسلوكهم[26]. كما أن بيئات اللعب الرقمية التي تتضمن أساليب تسويق تلاعبية، كتشجيع مشتريات معينة أثناء الألعاب أو بث إعلانات مموّهة يصعب على الأطفال تمييزها أو تجنبها، ينبغي ألا تستهدف الأطفال ويجب تنظيمها بموجب سياسات مناسبة[27].



© UNICEF/UNI797961/San Diego - Highway Child

اللعب
في المنزل مع القائمين على الرعاية

المستويات والاتجاهات الحالية

لأغراض القياس، يُترك تحديد الأنشطة التي تُصنف ضمن اللعب لتقديرات القائمين على الرعاية المشاركين في الاستطلاع. وبالتالي، ينبغي فهم «اللعب» بمعناه الواسع، الذي يشمل طيفاً واسعاً من الأنشطة وأشكال التفاعل الممكنة.

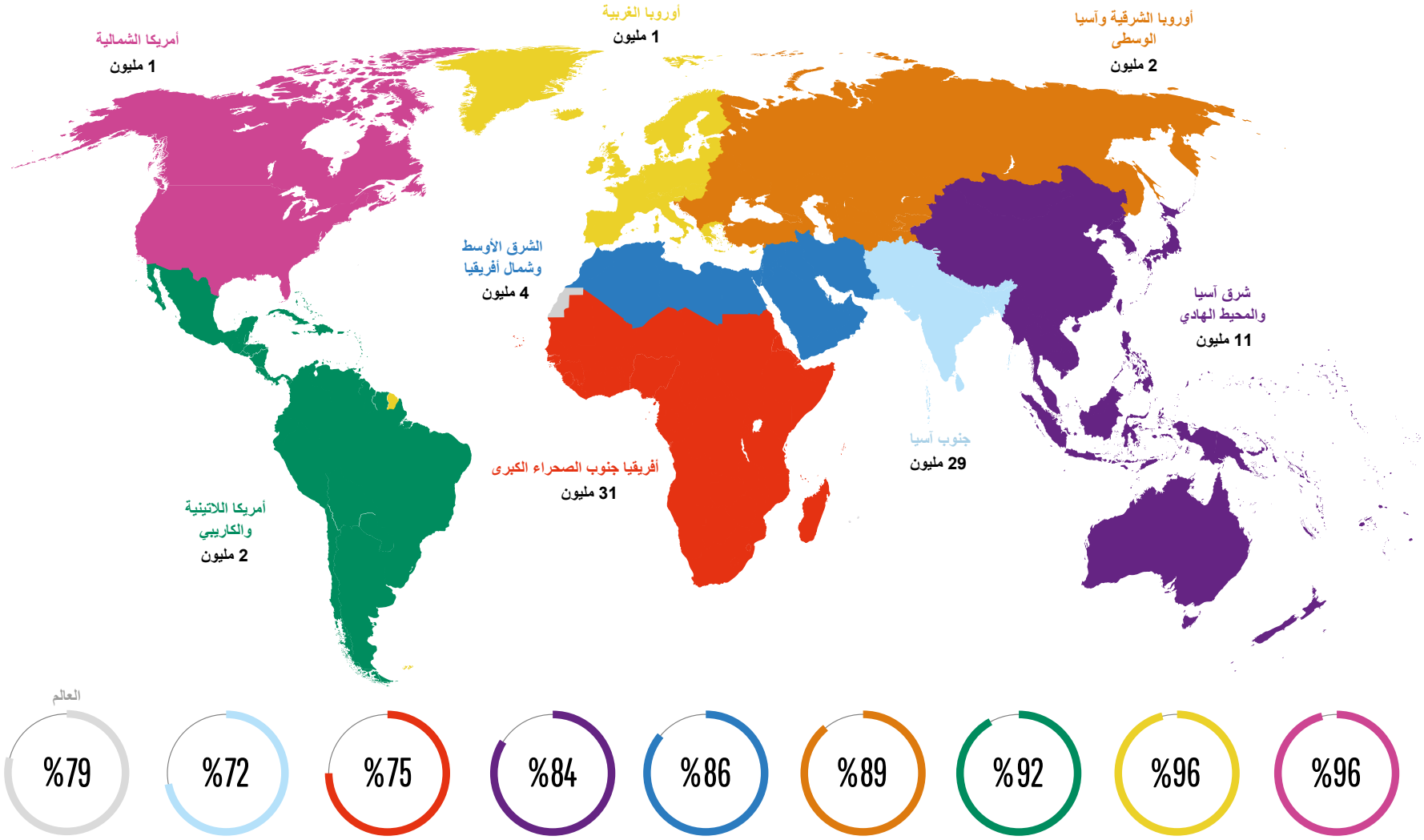
ورغم أهمية اللعب وأهمية أن يمارسه الأطفال من مختلف الأعمار، فإن البيانات القابلة للمقارنة دولياً المتوفرة حالياً تغطي فقط الأطفال بعمر 2-4 سنوات. وثمة جهود متواصلة لسدّ النقص في البيانات عن اللعب لدى الأطفال دون سن الثانية، وكذلك الأطفال بعمر خمس سنوات فأكثر.



© UNICEF/UNI88367/Marin

هناك أكثر من 80 مليون طفل بعمر 2-4 سنوات (أي واحد من كل خمسة أطفال في العالم) لا يمارسون اللعب بانتظام مع القائمين على رعايتهم في المنزل. وهناك ثلاثة من كل أربعة أطفال محرومين من العلاقة القائمة على اللعب مع القائمين على رعايتهم يعيشون في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى وجنوب آسيا.

عدد الأطفال بعمر 2-4 سنوات ولم يلعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة (الخريطة)، ونسبة أطفال الفئة العمرية نفسها الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة (الدوائر)، حسب المنطقة



ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات وإخلاء المسؤولية عن الخريطة.

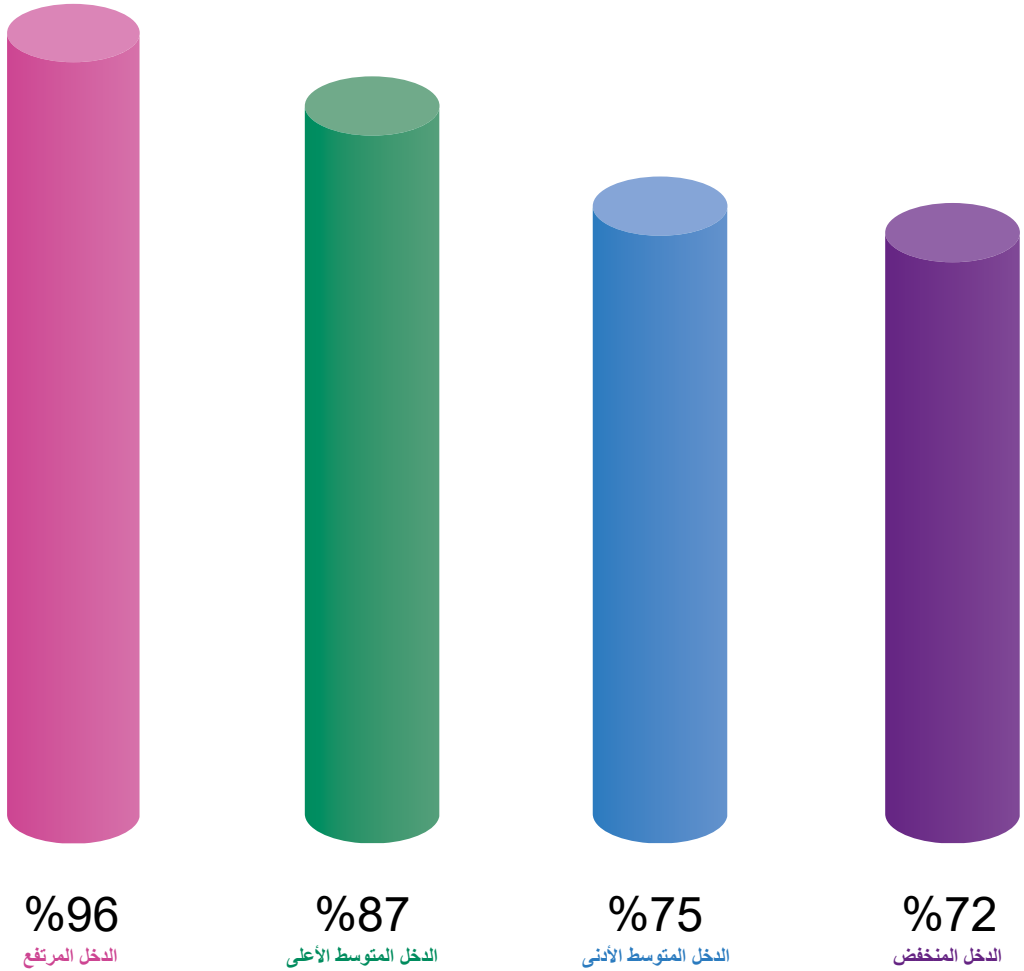






احتمالات لعب الأطفال في البلدان منخفضة الدخل مع القائمين على رعايتهم تقل بنسبة 25% مقارنة بأطفال البلدان مرتفعة الدخل

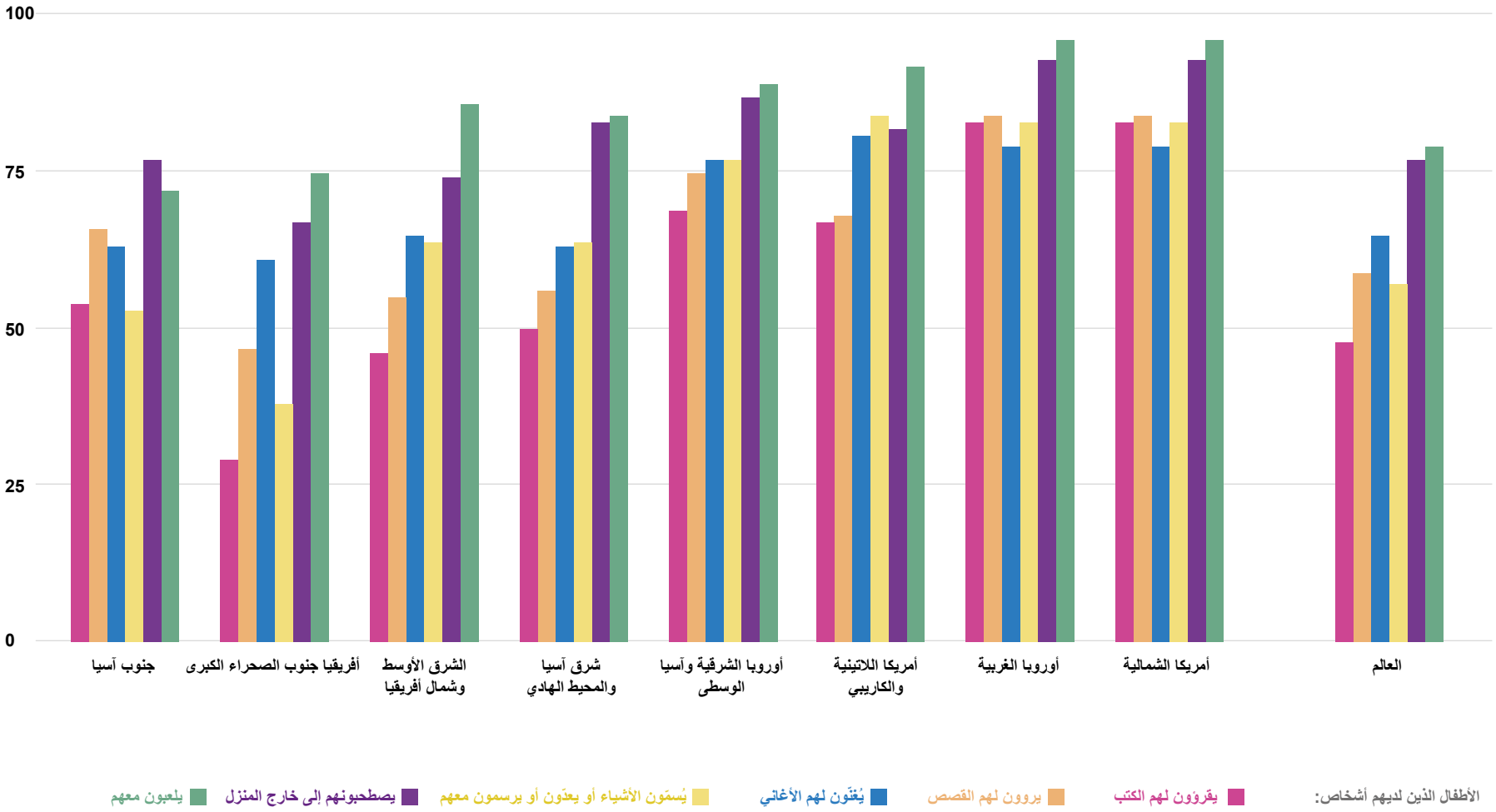
نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، حسب مستويات الدخل في البلدان



ملاحظة: تستند هذه التقديرات إلى تصنيف البلدان حسب مستويات الدخل، استناداً إلى بيانات مجموعة البنك الدولي عن نصيب الفرد من إجمالي الدخل القومي لعام 2024، المحسوبة بطريقة أطلس والصادرة بتاريخ 1 تموز/يوليو 2025. ويوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

يُعدّ اللعب أكثر أشكال التفاعل المحفِّز شيوعاً بين الأطفال والقائمين على رعايتهم، بينما قراءة الكتب هي أقل هذه الأنشطة شيوعاً في جميع مناطق العالم

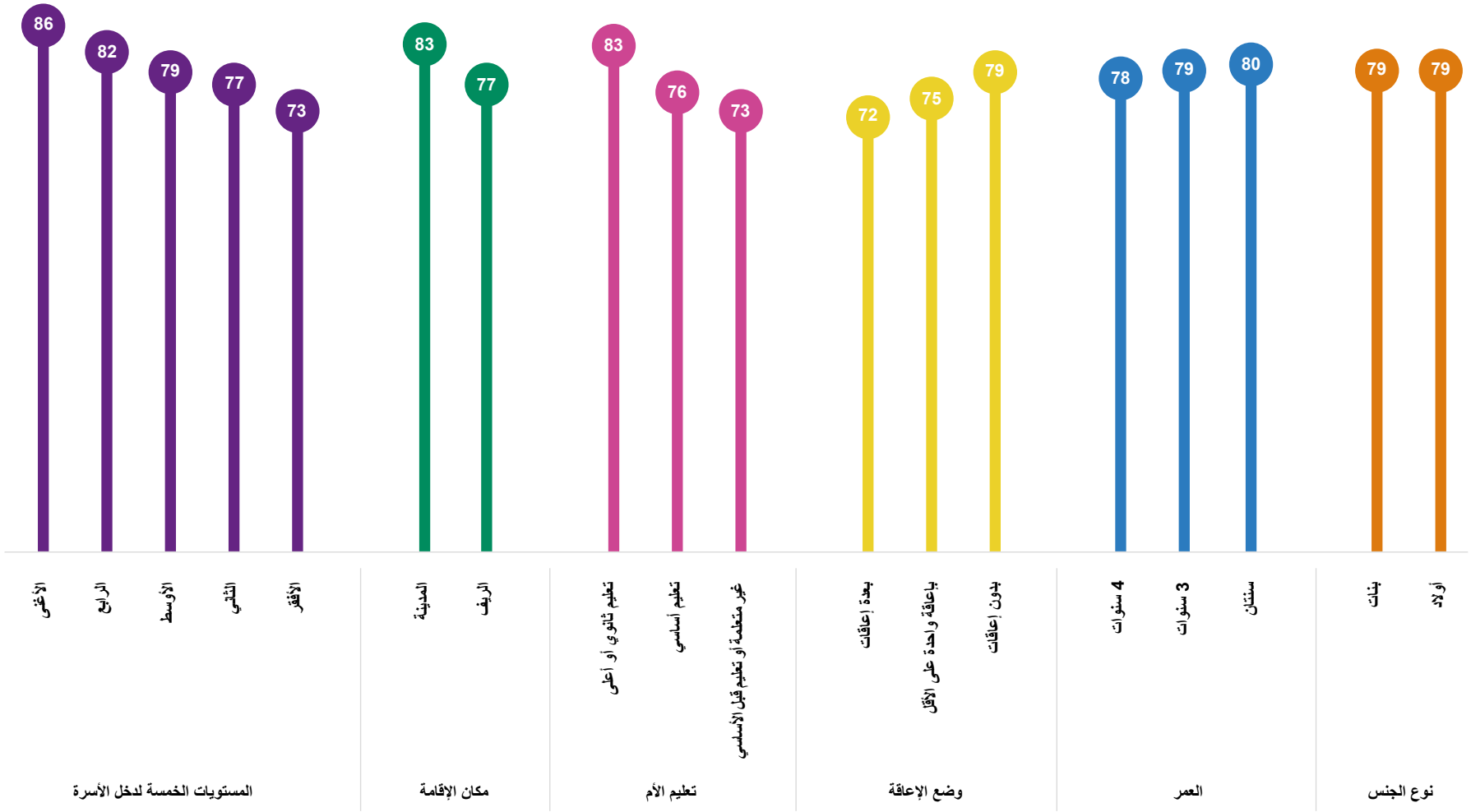
نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين شاركوا في أنشطة محفِّزة مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، حسب نوع النشاط والمنطقة



ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

احتمالات مشاركة الأطفال في أنشطة اللعب مع القائمين على رعايتهم تكون أقل لدى الأطفال الذين لديهم إعاقات متعددة، أو يعيشون في الأرياف أو في أسر فقيرة جداً أو لديهم أمهاتٍ مستويات تعليمهن غير كافية

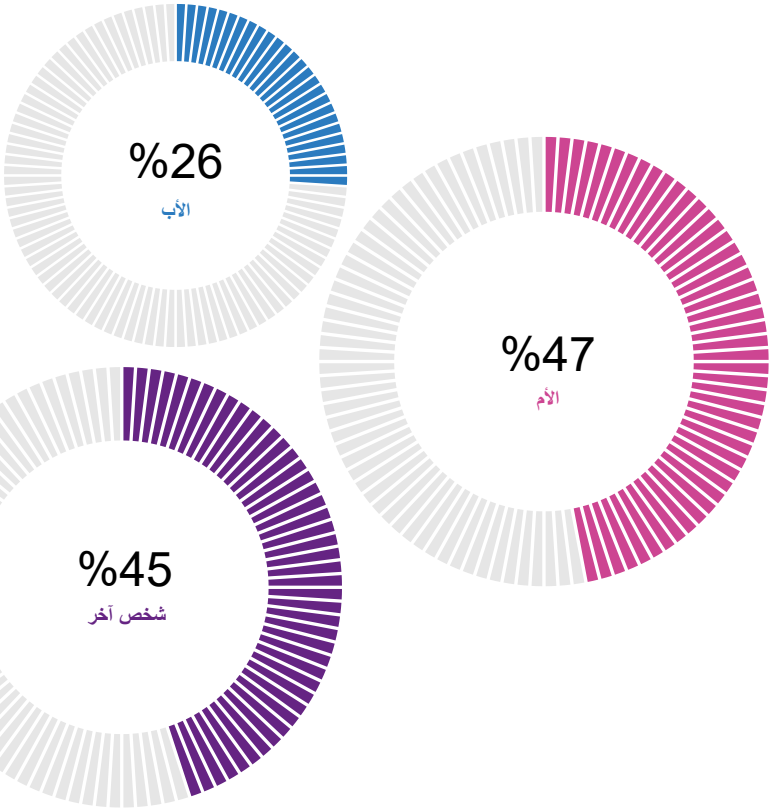
نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، حسب الظروف الاجتماعية والاقتصادية للأسرة



ملاحظات: «الأطفال ذوو الإعاقة» هم الأطفال الذين يواجهون صعوبات في واحدة أو أكثر من وظائف الأداء التالية: الإبصار، حتى مع استخدام نظارات؛ والسمع، حتى مع استخدام سماعة أذن؛ والمشي، حتى مع استخدام أجهزة أو مساعدة آخرين؛ والفهم أو التعبير عند التحدث؛ والتقاط الأجسام الصغيرة باليدين؛ والتعلّم؛ واللعب؛ وإدارة المشاعر. والأطفال ذوو الإعاقات المتعددة هم الذين يواجهون صعوبات أداء في أكثر من واحدة من الوظائف المذكورة. ويوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

نسب الأطفال الذين يلعبون مع أمهاتهم أو مع أشخاص آخرين قائمين على رعايتهم في المنزل متقاربة، لكن نسب الأطفال الذين يلعبون مع آبائهم تقل إلى النصف تقريباً

نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، حسب صلة القرابة التي تربطهم بهم




© UNICEF/UNI862047/Kryvopyshyn


© UNICEF/UNI922390/Sufari


© UNICEF/UNI594434/Dejongh

ديناميات النوع الاجتماعي في اللعب

تغيّرت الطريقة التي يلعب بها الأطفال اليوم بالتوازي مع التحولات التاريخية في بنية الأسرة، وتزايد المخاوف المتعلقة بالسلامة، وتسليع ألعاب الأطفال، وتغيّر الأعراف الاجتماعية بشأن ما يُعدّ «تربية جيدة». ولهذه التطورات والاتجاهات العالمية، التي أسهمت في تشكيل أنماط اللعب على مدى العقود الماضية، آثار مهمة على طرق لعب الصبيان والبنات، وعلى العبء الكبير غير مدفوع الأجر الذي تتحمله الأمهات لرعاية أطفالهن.

ورغم أن جميع الأطفال يلعبون، فإنهم لا يلعبون جميعاً بالطريقة نفسها. وقد كشفت البحوث عن وجود «فجوة في اللعب»: فالآباء والأمهات يميلون إلى تشجيع الصبيان أكثر من البنات، على اللعب بأشياء معينة كمكعبات البناء والألعاب العلمية[28]. وتشارك الأمهات عادة في اللعب التخيلي مع بناتهن أكثر من أبنائهن. ويميل الآباء لممارسة اللعب الخشن مع أبنائهم الذكور وليس الإناث[29]. وهذا التفاوت يعزز الصور النمطية المرتبطة بالنوع الاجتماعي. وتُركِّز ألعاب الصبيان على المنافسة وحل المشكلات والعلاقة المكانية بين الأشياء، في حين تروج ألعاب البنات، غالباً، للأعمال المنزلية والرعاية[30].

عندما نُقيّد طرق لعب الأطفال استناداً إلى نوعهم الاجتماعي، فإننا نفوّت فرصة ثمينة لبناء التواصل معهم. فنهي الولد عن ممارسة اللعب التخيلي يُحرمه من فوائده، كتعزيز الروابط الاجتماعية وتنمية الإبداع، تماماً كما أن نهي البنت عن اللعب بمكعبات البناء يفقدها فرصة تنمية مهاراتها المكانية.

وتسهم الأعراف المتعلقة بالنوع الاجتماعي، في جميع الثقافات، في تحديد طرق لعب الصبيان والبنات بطرق مختلفة. فالعبء الكبير للعمل غير مدفوع الأجر الذي تتحمله الفتيات، على سبيل المثال، يقلص وقت اللعب المتاح لهن. كما تبيَّن أن الفتيات يُعِدْن تمثيل موضوعات مرتبطة بالأنشطة الاجتماعية والمنزلية ضمن لعبهن[31]، ويُمارسن أنماطاً أكثر تنوعاً من اللعب التخيلي مقارنة بالفتيان[32]. ويُمنح الفتيان عادة حرية أكبر في التنقل، ويخضعون لرقابة أقل أثناء اللعب. كما يشغلون حيزاً أكبر أثناء اللعب، ويكونون أكثر ميلاً للعب في أماكن أبعد عن المدرسة أو المنزل[33].

تُظهر النتائج المسجلة في بلدان مرتفعة الدخل، كأستراليا وكندا والولايات المتحدة وعدد من بلدان أوروبا الغربية، أن الأمهات يقضين وقتاً أطول مع أطفالهن مقارنة بالآباء، بما في ذلك الوقت المخصص للعب[34]. وكلما ارتفع المستوى التعليمي للأم، ازدادت مشاركتها في أنشطة اللعب المنظم أو التعليمي، كقراءة الكتب والاستماع إلى الموسيقى وتعليم الأغاني والرسم والتلوين وممارسة الرياضة أو الألعاب داخل المنزل[35]. ورغم أن أعداداً متزايدة من النساء في البلدان مرتفعة الدخل يعملن اليوم بدوام جزئي أو كامل، فقد أظهرت دراسات عدة أن الأمهات العاملات يقضين حالياً وقتاً مماثلاً أو حتى أطول في الرعاية النشطة لأطفالهن، بما في ذلك اللعب، مقارنة بالأمهات المتفرغات لرعاية المنزل قبل بضعة أجيال[36]. وفي الوقت الحاضر، يعمد كثير من الأمهات إلى استخدامٍ مدروس وأكثر تنظيماً للوقت واللعب بدلاً من الأنشطة غير المنظمة التي كانت تمارَس سابقاً، كمشاهدة التلفاز أو تزجية الوقت[37]. وأحد الأسباب هو تزايد أهمية التربية الوالدية والمتطلبات والتوقعات الملقاة على عاتق الوالدين لتعزيز النماء المعرفي والاجتماعي لأطفالهم عبر اللعب التفاعلي والتعليمي.

عندما نقيد أساليب لعب الأطفال استناداً إلى نوعهم الاجتماعي، فإننا نفوّت فرصةً ثمينة لبناء التواصل معهم.

في جميع البلدان، بصرف النظر عن مستوى الدخل الوطني، ثمة عوامل عدة تجعل الأمهات يتحملن مسؤوليات أكبر في رعاية الأطفال مقارنة بالآباء، ومن بينها ترتيبات العمل وسياسات إجازة الوالدين والمواقف الثقافية تجاه النوع الاجتماعي والتربية من قِبَل الوالدين. وقد أظهر تحليل لبيانات استخدام الوقت في أستراليا والدنمارك وفرنسا وإيطاليا أن الأمهات يقضين وقتاً أطول في رعاية أطفالهن[38]، حتى في الأسر التي يعمل فيها الآباء بدوام جزئي فقط.



© UNICEF/UNI826493/Larrea Gutiérrez

كما تختلف الكيفية التي يقضي بها الآباء والأمهات أوقاتهم في الأعمال المنزلية غير مدفوعة الأجر؛ إذ تتركز مشاركة الآباء عادة في الأنشطة التفاعلية والترفيهية، كاللعب مثلاً، في حين تتحمّل الأمهات العبء الأكبر في إدارة الأمور الروتينية، والإشراف على الأنشطة، والاضطلاع بمهام الرعاية التي تتطلب الالتزام بمواعيد محددة[39]. وكما هو الحال مع الأمهات، تبيّن أن الآباء الأكثر تعليماً يقضون وقتاً أطول مع أطفالهم، بما في ذلك الوقت المخصّص للعب، مقارنة بالآباء الأقل تعليماً. وأظهرت دراسة أُجريت في إسبانيا أن الآباء الحاصلين على شهادة جامعية كانوا أكثر مشاركة في الرعاية التفاعلية، كالقراءة أو اللعب التعليمي[40]. كما وجدت دراسات أخرى أن الآباء يميلون إلى قضاء وقت أطول في رعاية أطفالهم واللعب معهم خلال عطلات نهاية الأسبوع، بينما تتحمل الأمهات النصيب الأكبر من رعايتهم خلال أيام الأسبوع[41].

وكشفت البحوث أيضاً عن وجود علاقة إيجابية قوية بين مشاركة الآباء في اللعب المُحفِّز وبين نماء الطفل[42]. ومع ذلك، لا يزال الآباء يقضون وقتاً أقل بكثير مع أطفالهم مقارنة بالأمهات، كما أن التدخلات المصمّمة لتحسين مهارات الأبوة والأمومة لا تزال تُوجَّه، في معظمها، إلى الأمهات[43].

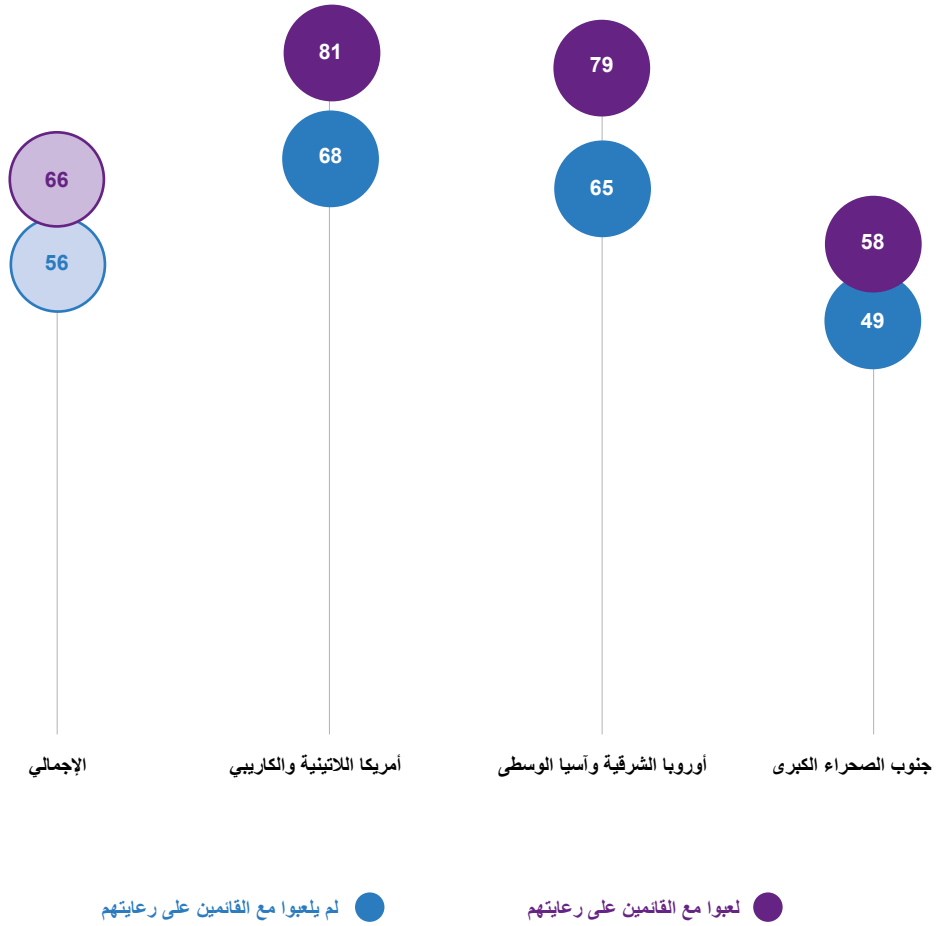

© UNICEF/UNI813584/Anthony


© UNICEF/UNI814767/Noisard


© UNICEF/UNI913650/Satti

في البلدان التي تتوفر لديها بيانات في جميع المناطق المختارة، يكون احتمال تمتع الأطفال الذين يلعبون مع القائمين على رعايتهم بمسار نمائي سليم أعلى مقارنة بالأطفال الذين لا يلعبون معهم

نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين يحظون بمسار نمائي سليم في مجالات الصحة والتعلّم والعافية النفسية والاجتماعية، حسب المنطقة وحسب اللعب مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة



ملاحظة: لا ينبغي تفسير هذا التحليل على أنه يشير إلى وجود علاقة سببية. كما أن هذا الترابط لا يراعي بيانات عوامل أخرى قد تؤثر في النتائج. ويوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

في العالم عموماً وفي المناطق المختارة، ظلّت نسب الأطفال الذين يلعبون مع القائمين على رعايتهم في المنزل مستقرة تقريباً بمرور الوقت

نسب الأطفال بعمر 2-4 سنوات الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، في عام 2014 وحالياً، حسب المنطقة



ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

وسائل اللعب في المنزل

المستويات والاتجاهات الحالية

تتضمن وسائل اللعب الألعاب المصنوعة في المنزل، كالدُّمى والسيارات وغيرها، والألعاب المُشتراة من المتاجر أو الألعاب المصنَّعة، وكذلك الأدوات المنزلية كالأوعية أو القدور، أو الأشياء الموجودة في البيئة الخارجية كالعصيّ أو الحجارة أو أصداف الحيوانات أو أوراق الأشجار التي تُستخدم في اللعب.

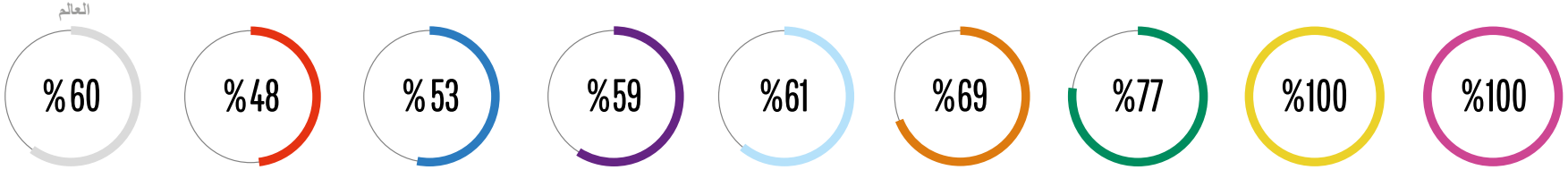
ووسائل اللعب الجيدة هي التي تكون آمنة، وملائمة للمرحلة النمائية للطفل، ومتعددة الاستخدامات، وتُتيح اللعب المفتوح. ويجب أن تدعم نماء الأطفال من خلال تنمية الخيال، وتحفيز الإبداع، وتعزيز اكتساب المهارات وزيادة المعرفة، أي أن لا تقتصر على الترفيه فحسب. والأهم من مصدر اللعبة هو وظيفتها، ومدى إسهامها في دعم نماء الطفل وتعلّمه.



يعيش أكثر من 90 مليون طفل دون سن الخامسة (أي واحد من كل سبعة أطفال في العالم) في منازل تخلو من الألعاب. وهناك ثلاثة من كل أربعة أطفال محرومين من العلاقة القائمة على اللعب مع القائمين على رعايتهم يعيشون في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى وجنوب آسيا

عدد الأطفال دون سن الخامسة الذين ليس لديهم ألعاب في المنزل (الخريطة) ونسب الأطفال دون سن الخامسة الذين لديهم نوعين أو أكثر من الألعاب في المنزل (الدوائر)، حسب المنطقة





ملاحظة: في منطقتي أمريكا الشمالية وأوروبا الغربية، يُفترض أن تبلغ النسبة 100%، استناداً إلى دراسات أُجريت في عدد من بلدانهما وأظهرت أن امتلاك الأطفال للألعاب يكاد يكون شاملاً. ويوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات وإخلاء المسؤولية عن الخريطة.

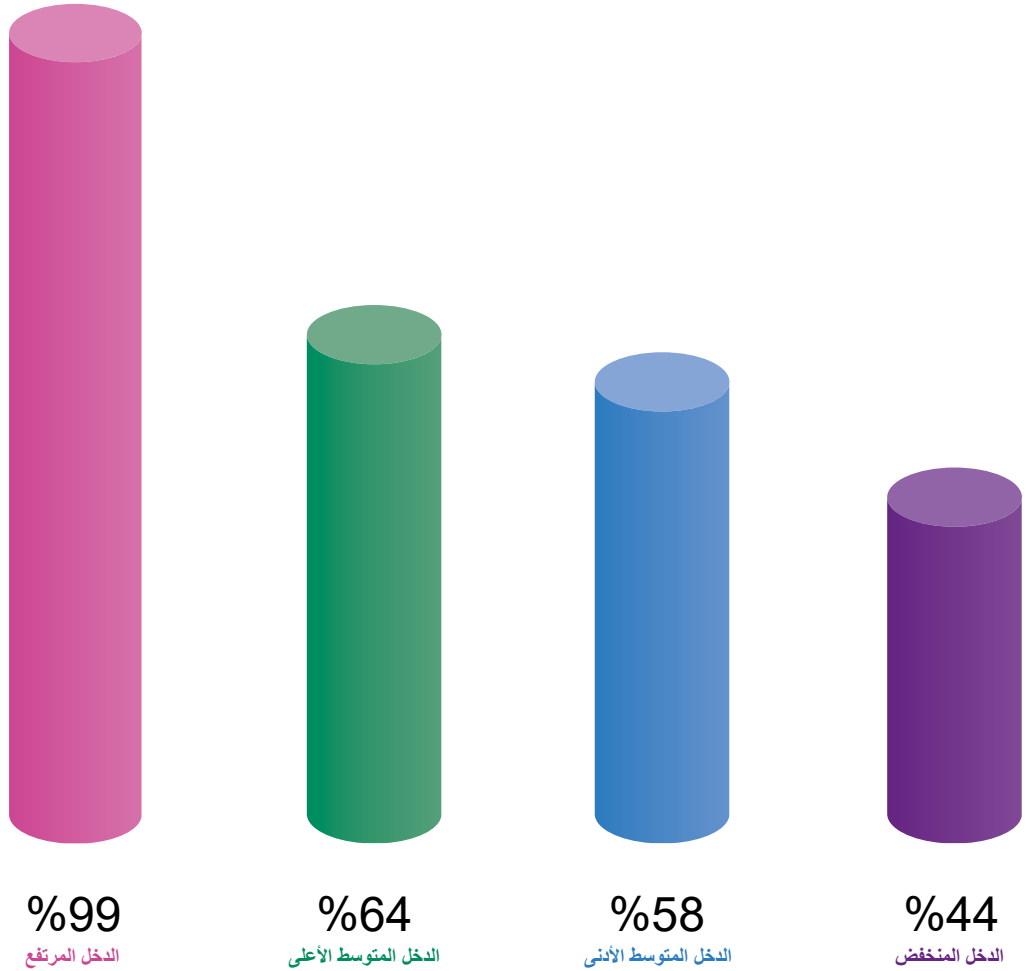
أقل من نصف الأطفال في البلدان منخفضة الدخل لديهم تشكيلة كافية من الألعاب في المنزل، مقارنةً بجميع الأطفال تقريباً في البلدان مرتفعة الدخل

نسب الأطفال دون سن الخامسة الذين لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب في المنزل، حسب مستويات الدخل في البلدان





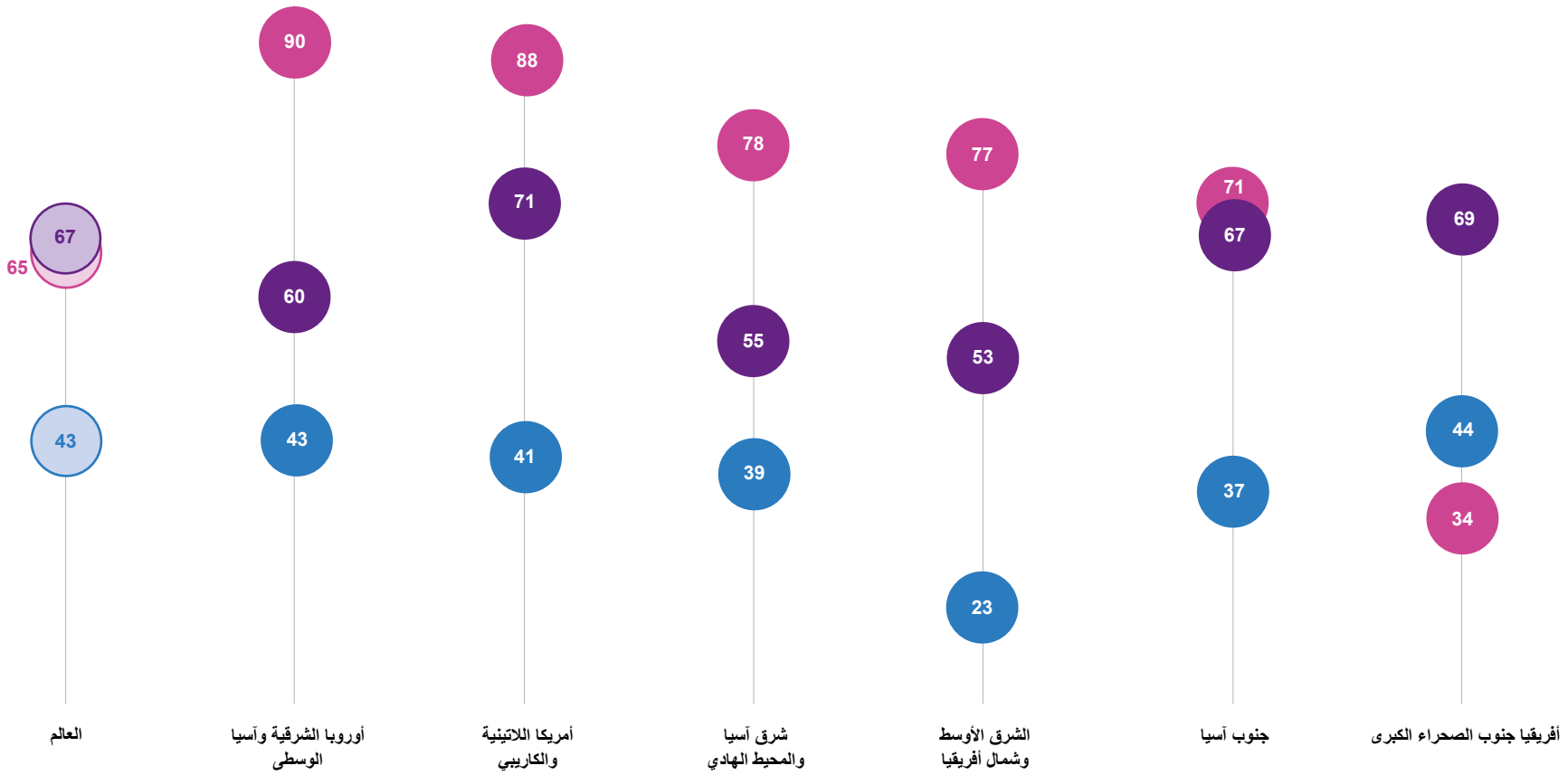




ملاحظة: تستند هذه التقديرات إلى تصنيف البلدان حسب مستويات الدخل، استناداً إلى بيانات مجموعة البنك الدولي عن نصيب الفرد من إجمالي الدخل القومي لعام 2024، المحسوبة بطريقة أطلس والصادرة بتاريخ 1 تموز/يوليو 2025. ويوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

الألعاب المُشتراة وتلك المصنوعة في المنزل هي الأكثر انتشاراً في العالم عموماً، ولكن هناك تباين بين المناطق. فأطفال أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى يلعبون غالباً بأشياء تصنع في المنزل أو يجدونها خارج المنزل، في حين يلعب أطفال معظم المناطق الأخرى عادة بألعاب مُشتراة

نسب الأطفال دون سن الخامسة الذين لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب في المنزل، حسب نوع الألعاب والمنطقة

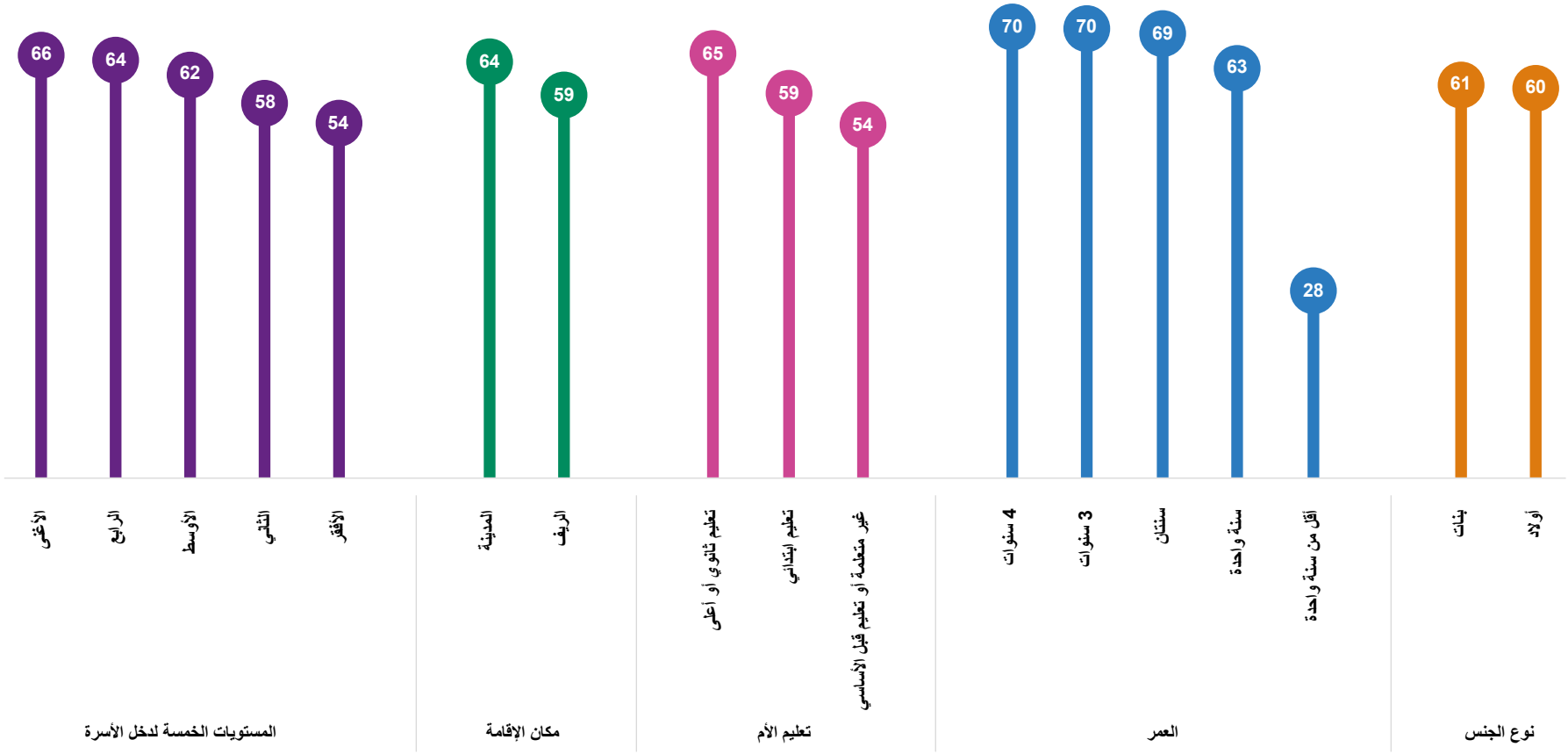


ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

احتمالات توفر تشكيلة متنوعة من الألعاب في المنزل تكون أقل لدى أطفال الأسر الفقيرة وأطفال المناطق الريفية، وكذلك الذين تكون أمهاتهم أقل تعليماً أو غير متعلمات

نسب الأطفال دون سن الخامسة الذين لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب في المنزل، حسب الظروف الاجتماعية والاقتصادية للأسرة

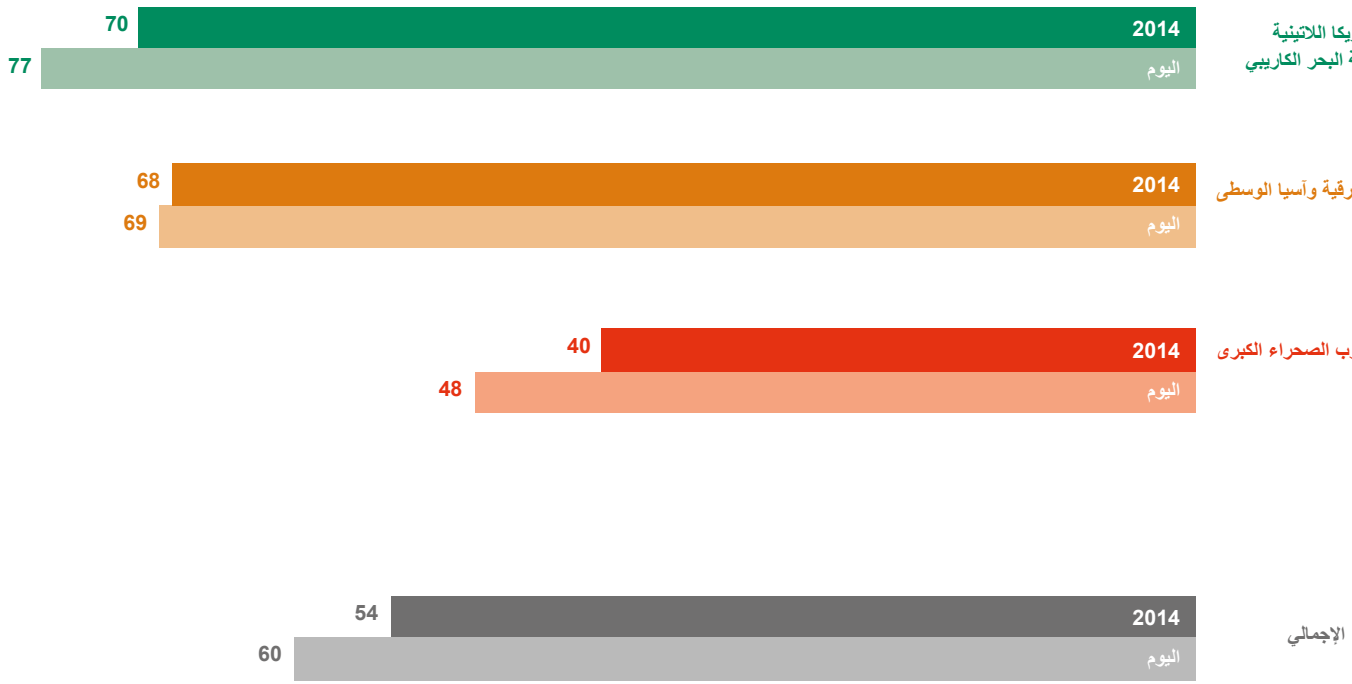
النسب المتدنية لتوفر الألعاب للأطفال الرضّع تعود على الأرجح إلى أن معظم المعلومات المتوفرة يتعلق بالألعاب المنتشرة عادة بين الأطفال بعمر سنة فأكثر.



ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

في جميع المناطق، وخصوصاً أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى وأمريكا اللاتينية والكاريبي، باتت ألعاب الأطفال في المنزل أكثر انتشاراً بدرجة طفيفة مما كانت عليه قبل عقد من الزمن

نسب الأطفال دون سن الخامسة الذين لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب في المنزل، في عام 2014 وحالياً، حسب المنطقة



ملاحظة: يوجد في الملاحظات الفنية تفاصيل إضافية عن المنهجيات وتغطية البيانات.

من البيانات إلى الأفعال

حركة عالمية لإبراز أهمية اللعب

اللعب في حياة الأطفال ليس ترفاً، بل ضرورة. وضمان أن يكون جزءاً محورياً ومقدساً من حياة كل طفل مسؤولية مشتركة.

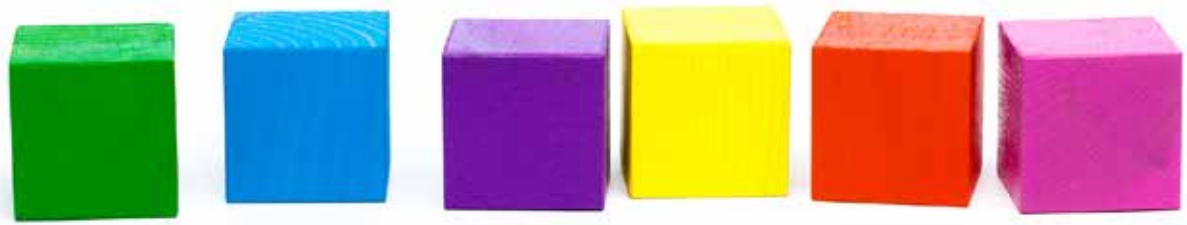
هناك اليوم 95 بلداً (قرابة نصف بلدان العالم) تجمع بيانات قابلة للمقارنة دولياً عن مستويات توفر فرص لعب الأطفال مع القائمين على رعايتهم في المنزل. وقبل عقدين فقط، عندما بدأ جمع هذه البيانات على مستوى العالم، لم يكن عدد هذه البلدان يتجاوز العشرة. وهذا التوسع المطّرد يؤكد تزايد الالتزام بفهم جميع العوامل والتجارب التي تساعد الأطفال على النماء والازدهار، والمقومات الأساسية للبقاء، كالصحة الجيدة والتغذية الكافية وخدمات المياه والصرف الصحي المأمونة.

ومن المهم التذكر أن البيانات التي تُظهر تفاوت فرص الأطفال في اللعب والحصول على الألعاب في المنزل قد تعكس أيضاً جوانب لامساواة بنيوية تحدّ من قدرة من يتولى الرعاية على بناء علاقات داعمة وقائمة على اللعب. وتؤكد البيانات الواردة في هذا التقرير الحاجة المُلحّة إلى إيجاد منظومة متكاملة لدعم القائمين على الرعاية، تتضمن سياسات ونظماً وبرامج داعمة، مثل إجازات الوالدين العاملين، والحماية الاجتماعية، والتعليم الجيد في مرحلة الطفولة المبكرة، وبرامج مبنية على الأدلة لدعم التربية الوالدية، بما يتيح لهم الوقت والموارد والخدمات اللازمة للمشاركة بصورة فاعلة في تربية أطفالهم.

يُعد هذا التقرير خطوة أولى نحو استخدام البيانات المتاحة لتوثيق عدد الأطفال المحرومين من اللعب بوصفه مكوناً أساسياً في مرحلة الطفولة. وهو يُبرهن على إمكانية رصد أوضاع اللعب على المستوى العالمي وأهمية ذلك، ويُظهر أن هناك بيانات قابلة للمقارنة دولياً متاحة بالفعل عن عدد كبير من البلدان. كما يمثّل دعوة إلى توظيف هذه الأدلة لحماية الأوقات والمساحات الثمينة المخصّصة للعب الأطفال والحفاظ عليها.

اليوم الدولي للّعب

في الحادي عشر من حزيران/يونيو من كل عام، يحتفل العالم باليوم الدولي للعب، وهو مناسبة عالمية بارزة تسلّط الضوء على اللعب بوصفه إحدى الركائز الأساسية للطفولة. وتدعو اليونيسف الحكومات وقطاع الأعمال والأطراف المعنية الأخرى إلى ضمان حصول كل طفل على أماكن آمنة وسليمة بيئياً للعب، مع تعزيز أسس اللعب من خلال دعم التربية القائمة على اللعب، وزيادة توفير التعليم القائم على التعلم من خلال اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة. وعبر هذه الجهود مجتمعة، يمكن تحويل حق كل طفل في اللعب إلى واقع ملموس.



لم ينعم مايكل أبداً بحياة مريحة. فقد نشأ في دار للأيتام. ولاحقاً في سن الرشد، لجأ مع زوجته وطفليهما إلى أوغندا هربا من أعمال العنف التي عصفَت بجنوب السودان.

إن وجود نظام روتين يومي في حياة تعصف بها الاضطرابات يمنح شعوراً بالأمان والحياة الطبيعية، وهو أمر يدرك مايكل أهميته جيداً. فهو يحرص كل يوم على اللعب مع أطفاله. ويقول ببساطة: «سأواصل اللعب دائماً، فهو يساعد الأطفال».

وهكذا، تتحول لعبة بالحصى على الأرض إلى لحظة عائلية تجمع بين الفرح والتعلم. ويهتم مايكل بأطفاله من خلال تقديم ما هو أكثر من الغذاء الصحي والتعليم الجيد والمكان الآمن للعيش؛ فهو يخصص وقتاً للتفاعل معهم عبر اللعب، وهو ما يحتاجون إليه لينموا ويزدهروا.



© UNICEF/UN0647160/Otsa

ملاحظات فنية

المؤشرات

يستخدم هذا التقرير نوعين من المؤشرات: العبء والانتشار. العبء هو إجمالي عدد الأطفال الذين لم يلعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، أو ليس لديهم ألعاب في المنزل؛ أما الانتشار فيشير إلى نسبة الأطفال الذين لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة، أو لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب في المنزل. فمؤشر الانتشار يقيس احتمال استفادة الأطفال من اللعب وتوفر تشكيلة كافية من الألعاب في المنزل، فيما يوضّح مؤشر العبء حجم المشكلة، أي عدد الأطفال المحرومين من اللعب ومن الألعاب في المنزل.

اللعب والأنشطة المُحفّزة مع القائمين على الرعاية

التعريف

يقيس مؤشر اللعب إذا ما كان الأطفال قد لعبوا مع القائمين على رعايتهم في المنزل خلال الأيام الثلاثة السابقة للمقابلة الخاصة بالاستطلاع. وتُجمع معلومات أيضاً عن مشاركة الأطفال مع القائمين على رعايتهم في المنزل، خلال الأيام الثلاثة السابقة للمقابلة، في أي من الأنشطة المحفزة التالية: قراءة الكتب أو تصفح الكتب المصورة؛ ورواية القصص، بما في ذلك أغاني ما قبل النوم؛ والغناء؛ واصطحاب الطفل إلى خارج المنزل؛ وتسمية الأشياء أو عدّها أو رسمها مع الطفل.

مصادر البيانات

تشكل المسوحات العنقودية متعددة المؤشرات المصدر الرئيسي لمعظم التقديرات الوطنية القابلة للمقارنة عن مستويات مشاركة القائمين على الرعاية في اللعب وغيره من الأنشطة المحفزة. وتجمع المسوحات المذكورة هذه البيانات عبر توجيه سؤال موحد عن الأطفال بعمر 2-4 سنوات إلى الأم أو إلى المسؤول الرئيسي عن الرعاية، إذا كانت الأم متوفاة أو لا تقيم مع الأسرة. يستفسر السؤال إن كان هناك أي شخص، بعمر 15 سنة فأكثر ويعيش ضمن الأسرة، قد شارك الطفل في أي من الأنشطة الستة خلال الأيام الثلاثة السابقة. وفي حال ممارسة الطفل لأي من هذه الأنشطة، يُسجّل أيضاً من هو الشخص الذي شاركه النشاط: الأم أو الأب أو فرد آخر في الأسرة، مع السماح بتعدد الإجابات.

وقد أدرجت بعض المسوحات الديموغرافية والصحية ودراسات وطنية أخرى، النسخة الموحدة من سؤال المسح العنقودي متعدد المؤشرات أو نسخة معدلة قليلاً منه.

التغطية والمنهجية

يمثل المعدل العالمي لانتشار اللعب والأنشطة المحفِّزة الأخرى مع القائمين على الرعاية متوسطاً لمعدلات المناطق مُرجّحاً حسب عدد السكان. في حين يمثل رقم العبء نسبة الأطفال الذين لا يلعبون مع القائمين على رعايتهم في المنزل في العالم من إجمالي عدد الأطفال في العالم.

ويمثل المعدل الإقليمي لانتشار اللعب والأنشطة المحفِّزة الأخرى مع القائمين على الرعاية متوسطاً مرجحاً حسب عدد السكان للمعلات الوطنية للبلدان التي تتوفر لديها بيانات ضمن كل منطقة. في حين يمثل رقم العبء نسبة الأطفال الذين لا يلعبون مع القائمين على رعايتهم في المنزل في كل منطقة من إجمالي عدد الأطفال في تلك المنطقة.

تستند تقديرات الأنشطة المحفِّزة مع القائمين على الرعاية، بما فيها اللعب، إلى بيانات جُمعت في الفترة 2010-2024 لمجموعة فرعية ضمت 95 بلداً، ويعيش فيها 60% من أطفال العالم بعمر 2-4 سنوات. وقد تجاوزت تغطية البيانات للسكان 50% في منطقة أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى ومنطقة أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى، بينما كانت أقل بقليل من هذا الحد في منطقة أمريكا اللاتينية والكاريبي (46%). أما في مناطق شرق آسيا والمحيط الهادي، والشرق الأوسط وشمال أفريقيا، وجنوب آسيا، فقد ظلت تغطية البيانات للسكان دون 50% بسبب عدم توفر بيانات وطنية دقيقة وقابلة للمقارنة عن أكبر بلد من حيث عدد السكان في كلّ من هذه المناطق. وقد بُذلت جهود للعثور على دراسات عن مشاركة الأطفال في اللعب مع القائمين على رعايتهم في البلدان المذكورة. ولكن، نظراً لغياب تقديرات دقيقة عن معدلات الانتشار فيها، تم تبني الافتراض القائل أن هذه المعدلات مماثلة على الأرجح لمعدلات البلدان المجاورة في المنطقة نفسها.

وفي المنطقتين اللتين لم تتوفر في أي بلد فيهما بيانات قابلة للمقارنة (أمريكا الشمالية وأوروبا الغربية)، استُخدمت منهجية بديلة. فقد استرشدت التقديرات بمعدل الانتشار في منطقة أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى، بعد استبعاد البلدان التي اختلفت فيها مستويات الانتشار المرصودة اختلافاً ملحوظاً عن متوسط هذه المنطقة.

وحُسِب معدل البلدان مرتفعة الدخل باستخدام البيانات المتاحة لعشرة بلدان (من مناطق عدة)، مع تطبيق معدل الانتشار لمنطقتي أمريكا الشمالية وأوروبا الغربية على البلدان مرتفعة الدخل الواقعة ضمن هاتين المنطقتين، لمراعاة ضعف تغطية البيانات.

التعديلات

في مجموعة فرعية تضم 27 بلداً، تستند أحدث البيانات عن الأنشطة المحفِّزة مع القائمين على الرعاية، بما فيها اللعب، إلى مصادر أقدم، وتغطي فقط الأطفال بعمر 3-4 سنوات. وقد أُجري تقييم للتحقق إن كانت هناك فروق

كبيرة على مستوى المناطق بين الفئات العمرية، بالاستناد إلى البلدان التي تتوفر لديها بيانات كاملة حسب العمر. بوجه عام، كانت الفروق بين مختلف المناطق محدودة، ولن تؤثر تأثيراً كبيراً في التقديرات الناتجة. ولذلك، لم تُجرَ أي تعديلات لهذه المجموعة الفرعية من البلدان.

لمراعاة البلدان التي كانت تفتقر إلى بيانات عن أي من المتغيرات الأساسية، تم تعديل قيم المناطق بحيث تتوافق مع القيم العالمية، التي استندت إلى مجموعة أكبر من البلدان. واستند هذا التعديل إلى نسبة بين قيمتين لكل منطقة: القيمة الإجمالية المحسوبة للبلدان التي تتوفر لديها بيانات كاملة ضمن كل فئة من فئات تفصيل البيانات، والقيمة الإجمالية المحسوبة لجميع البلدان التي تتوفر لديها بيانات. وفي جميع مستويات تفصيل البيانات، لم تكن الفجوات كبيرة، وكانت التعديلات طفيفة في معظم المناطق. والتقديرات العالمية الناتجة تمثل متوسطات مُرجّحة حسب عدد السكان لتلك التقديرات المعدَّلة للمناطق.

تحليل الاتجاهات

استندت منحنيات الاتجاهات العالمية والإقليمية إلى مجموعة فرعية تضم 62 بلداً توفرت لديها بيانات قابلة للمقارنة إلى حد كبير في نقطتين زمنيتين، ويعيش فيها 28% من أطفال العالم بعمر 2-4 سنوات. وتصف قيمة خط الأساس المستويات السائدة في عام 2014، حيث تمثّل بيانات تعود لسنة مرجعية ضمن خمس سنوات قبل أو بعد عام 2014، أو لأقدم نقطة زمنية متاحة. وقد حُسبت نسب قيم خط الأساس إلى أحدث القيم المسجلة على الصعيدين العالمي والإقليمي لتلك المجموعة الفرعية من البلدان التي تتوفر لديها بيانات عن الاتجاهات، ثم طُبقت هذه النسب على القيم العالمية والإقليمية الحالية المستمدة من مجموعة أكبر من البلدان.

اعتُبرت تغطية البيانات للسكان ضعيفة جداً في منطقة شرق آسيا والمحيط الهادي ومنطقة جنوب آسيا؛ ولذلك لم تُعرض أي اتجاهات لهاتين المنطقتين. وفي المناطق الأخرى، كانت التغطية: 55% في أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى؛ 39% في أمريكا اللاتينية والكاريبي؛ 34% في الشرق الأوسط وشمال أفريقيا؛ 49% في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى. وينبغي توخي الحذر عند استخلاص النتائج من تحليل الاتجاهات في المناطق التي تقل فيها تغطية البيانات للسكان عن 50%.

تحليل العلاقة بين النتائج النمائية واللعب

توفرت لدى مجموعة فرعية ضمت 87 بلداً بيانات عن النتائج النمائية للأطفال وعن مشاركتهم في اللعب مع القائمين على رعايتهم. ويعيش في هذه المجموعة 31% من أطفال العالم بعمر 2-4 سنوات. اعتُبرت تغطية البيانات للسكان منخفضة جداً في مناطق شرق آسيا والمحيط الهادي، والشرق الأوسط وشمال أفريقيا، وجنوب آسيا؛ ولذلك لم تُعرض أي تقديرات لهذه المناطق. وكانت التغطية في المناطق الأخرى على النحو الآتي: 63% في أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى؛ 43% في أمريكا اللاتينية والكاريبي؛ 57% في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى.

وسائل اللعب في المنزل

التعريف

يقيس المؤشر المعياري الخاص بوسائل اللعب مدى توفّر تشكيلة كافية من ألعاب الأطفال في المنزل. ويُعرَّف ذلك بأنه توفر نوعين مما يلي على الأقل: الألعاب المصنوعة في المنزل، كالدُّمى أو السيارات أو غيرها؛ الألعاب المُشتراة أو المصنَّعة؛ الأشياء التي يمكن أن تُستخدم ألعابًا داخل المنزل (كالأوعية أو القدور مثلاً) أو خارج المنزل (كالعصيّ أو الحجارة أو أصداف الحيوانات أو أوراق الأشجار). وبالتالي، فإن معدل الانتشار في هذا المؤشر هو نسبة الأطفال الذين لديهم نوعان أو أكثر من الألعاب، بينما العبء هو عدد الأطفال الذين ليس لديهم أية ألعاب.

مصادر البيانات

تشكّل المسوحات العنقودية متعددة المؤشرات مصدر البيانات الرئيسي لمعظم التقديرات الوطنية القابلة للمقارنة عن انتشار الألعاب أو توفّرها في المنزل. وتُجمع هذه البيانات من الإجابات على سؤال موحد يُوجَّه إلى أمهات الأطفال دون سن الخامسة (أو إلى المسؤول الرئيسي عن رعايتهم، إذا كانت الأم متوفاة أو لا تقيم ضمن الأسرة)، ويستفسر إن كان الطفل يلعب في المنزل بأي من الأنواع الثلاثة لوسائل اللعب.

وقد أدرجت بعض المسوحات الديموغرافية والصحية ودراسات وطنية أخرى، النسخة الموحدة من سؤال المسح العنقودي متعدد المؤشرات أو نسخة معدلة قليلاً منه.

التغطية والمنهجية

يمثل المعدل العالمي لانتشار الألعاب متوسطاً لمعدلات المناطق مُرجّحاً حسب عدد السكان. أما العبء فهو عدد الأطفال في العالم الذين ليس لديهم أي وسائل للعب مقسوماً على إجمالي عدد الأطفال في العالم.

يمثل المعدل الإقليمي لانتشار الألعاب متوسطاً مرجحاً حسب عدد السكان للتقديرات الوطنية للبلدان التي تتوفر لديها بيانات ضمن كل منطقة. أما العبء فهو عدد الأطفال في المنطقة المعنية الذين ليس لديهم أي وسائل للعب مقسوماً على إجمالي عدد الأطفال في تلك المنطقة.

تستند جميع التقديرات إلى بيانات جُمعت في الفترة 2010-2024 من مجموعة فرعية ضمت 93 بلداً، يعيش فيها 60% من أطفال العالم دون سن خمس سنوات. تجاوزت تغطية البيانات للسكان 50% في منطقة أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى ومنطقة أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى، بينما كانت أقل بقليل من هذا الحد في أمريكا اللاتينية والكاريبي (46%). أما في مناطق شرق آسيا والمحيط الهادي، والشرق الأوسط وشمال أفريقيا، وجنوب آسيا، فقد ظلت تغطية البيانات للسكان دون 50% بسبب عدم توفر بيانات وطنية ممثِّلة وقابلة للمقارنة لأكبر بلد من حيث عدد السكان في كلّ من هذه المناطق. وقد بُذلت جهود للعثور على دراسات عن مستويات توفّر الألعاب للأطفال في البلدان المذكورة.

وفي المنطقتين اللتين لم تتوفر في أي بلد فيهما بيانات قابلة للمقارنة (أمريكا الشمالية وأوروبا الغربية)، افتُرض أن نسبة الأطفال دون سن الخامسة الذين ليس لديهم أي وسائل للعب في المنزل يقل عن 1%، استناداً إلى بحوث أُجريت في عدد من بلدان هاتين المنطقتين وأظهرت أن جميع الأطفال فيها يمتلكون ألعاباً.

حُسب معدل البلدان مرتفعة الدخل باستخدام البيانات المتاحة لعشرة بلدان (من مناطق عدة)، مع تطبيق معدل الانتشار لمنطقتي أمريكا الشمالية وأوروبا الغربية البالغ 100% على البلدان مرتفعة الدخل الواقعة ضمن هاتين المنطقتين، لمراعاة ضعف تغطية البيانات.

التعديلات

لمراعاة البلدان التي كانت تفتقر إلى بيانات عن أي من المتغيرات الأساسية، تم تعديل قيم المناطق بحيث تتوافق مع القيم العالمية، التي استندت إلى من مجموعة أكبر من البلدان. واستند هذا التعديل إلى نسبة بين قيمتين لكل منطقة: القيمة الإجمالية المحسوبة للبلدان التي تتوفر لديها بيانات كاملة ضمن كل فئة من فئات تفصيل البيانات، والقيمة الإجمالية المحسوبة لجميع البلدان التي تتوفر لديها بيانات. وفي جميع مستويات تفصيل البيانات، لم تكن الفجوات كبيرة، وكانت التعديلات طفيفة في معظم المناطق. والتقديرات العالمية الناتجة تمثل متوسطات مُرجّحة حسب عدد السكان لتلك التقديرات المعدَّلة للمناطق.

تحليل الاتجاهات

استندت منحنيات الاتجاهات العالمية والإقليمية إلى مجموعة فرعية تضم 58 بلداً توفرت لديها بيانات قابلة للمقارنة إلى حد كبير في نقطتين زمنيتين، ويعيش فيها 27% من أطفال العالم دون سن الخامسة. تصف قيم خط الأساس المستويات السائدة في عام 2014، حيث تمثّل بيانات تعود لسنة مرجعية ضمن خمس سنوات قبل أو بعد عام 2014، أو لأقدم نقطة زمنية متاحة. وقد حُسبت نسب قيم خط الأساس إلى أحدث القيم المسجلة على الصعيدين العالمي والإقليمي لتلك المجموعة الفرعية من البلدان التي تتوفر لديها بيانات عن الاتجاهات، ثم طُبقت هذه النسب على القيم العالمية والإقليمية الحالية المستمدة من مجموعة أكبر من البلدان.

اعتُبرت تغطية البيانات للسكان ضعيفة جداً في مناطق شرق آسيا والمحيط الهادي، والشرق الأوسط وشمال أفريقيا، وجنوب آسيا؛ ولذلك لم تُعرض اتجاهات لهذه المناطق الثلاث. وفي المناطق الأخرى، كانت التغطية: 34% في أوروبا الشرقية وآسيا الوسطى؛ 39% في أمريكا اللاتينية والكاريبي؛ 48% في أفريقيا جنوب الصحراء الكبرى. وينبغي توخي الحذر عند استخلاص النتائج من تحليل الاتجاهات في المناطق التي تقل فيها تغطية البيانات للسكان عن 50%.

ملاحظة عامة بشأن تفسير النتائج

لا يعرض هذا التقرير نطاق الثقة بالبيانات. لذلك، يُنصح بتوخّي الحذر عند تفسير النتائج، لأن الاختلافات الظاهرة بين المناطق أو المجموعات قد لا تكون مهمة إحصائياً. وقد تمت مراعاة مجالات الثقة عند صياغة الرسائل الرئيسية للتقرير؛ فالحالات التي يُظهر العنوان فيها اختلافات بين المجموعات السكانية أو البلدان، تم اعتبارها مهمة إحصائياً.

قاعدة التقريب

تُقرَّب القيم التي تقل عن 100 مليون إلى أقرب مليون.

تصنيف اليونيسف لمناطق العالم

تُعرض تقديرات مناطق العالم وفقاً للتصنيف الذي تعتمده اليونيسف في تقاريرها. ويمكن الاطلاع على القائمة الكاملة للبلدان والمناطق حسب المجموعات الإقليمية لليونيسف في الملحق الإحصائي لحالة أطفال العالم 2025، اليونيسف، تشرين الثاني/نوفمبر 2025.

تنويه بشأن الخرائط

الخرائط الواردة في هذا التقرير للتوضيح فقط وليست مرسومة وفق مقياس محدد. وهي لا تعكس أي موقف لليونيسف بشأن الوضع القانوني لأي بلد أو منطقة، أو بشأن تعيين أي حدود أو تخطيطها.

الحواشي الختامية

1 Solis, Lynneth S., Claire W. Liu and Jill M. Popp, 'Learning to Cope through Play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity', The LEGO Foundation, Billund, Denmark, 2020.

2 Psychology Today, 'Play', <www.psychologytoday.com/ca/basics/play>, accessed 6 April 2026.

3 Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*, Beacon Press, Boston, 1955.

4 United Nations Children's Fund, *Learning through Play*, UNICEF, New York, October 2018.

5 Schneider, Mirjam, Irina Falkenberg and Philipp Berger, 'Parent-Child Play and the Emergence of Externalizing and Internalizing Behavior Problems in Childhood: A systematic review', *Frontiers in Psychology*, vol. 13, 2022, p. 822394.

6 *Learning through Play*.

7 Hurst, Kate, 'What Do We Mean by "Play"?', Paths to Literacy, <www.pathstoliteracy.org/playing-words-why-it-important-what-do-we-mean-play/>, accessed 2 March 2026.

8 Schipperijn, Jasper, et al., 'The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health – A Scoping Review', *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, vol. 21, no. 1, 2024, pp. 72–84; Stringer, Amy, et al., 'Do Playgrounds Help Develop Children's Fundamental Movement Skills? Using direct video observations to investigate', *Sports*, vol. 13, no. 9, 2025, p. 289.

9 Schipperijn et al., 'The Role of Playgrounds in Promoting Children's Health'.

10 World Health Organization, '*WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour*', WHO, Geneva, 2020.

11 Smith, Peter K., and Anthony Pellegrini, 'Learning through Play', *Encyclopedia on Early Childhood Development*, March 2023, <www.child-encyclopedia.com/play>, accessed 5 April 2026.

12 Veraksa, Nikolay E., Nikolay N. Veresov and Vera L. Sukhikh, 'The Play Matrix: A tool for assessing role-play in early childhood', *International Journal of Early Years Education*, vol. 30, no. 3, 2022, pp. 542–559.

13 Vigil-Dopico, Raúl, et al., 'A Comprehensive Analysis of the Relationship between Play Performance and Psychosocial Problems in School-Aged Children', *Children*, vol. 9, no. 8, 2022, pp. 1110–1122.

14 Whitebread, David, 'Free Play and Children's Mental Health', *The Lancet Child & Adolescent Health*, vol. 1, no. 3, 2017, pp. 167–169.

15 Ahmad, Saghir, et al., 'Play and Cognitive Development: Formal operational perspective of Piaget's theory', *Journal of Education and Practice*, vol. 7, no. 28, 2016, pp. 72–79; Bergen, Doris, 'The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development', *Early Childhood Research & Practice*, vol. 4, no. 1, 2002, pp. 1–12.

16 Rushton, Stephen, Anne Juola-Rushton and Elizabeth Larkin, 'Neuroscience, Play and Early Childhood Education: Connections, implications and assessment', *Early Childhood Education Journal*, vol. 37, no. 5, 2010, pp. 351–361.

17 Johnson, James E., 'Play Development from Ages Four to Eight Years', in *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, edited by Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen, Routledge, New York, 2015, pp. 21–30.

18 Parker, Rachel, Bo Stjerne Thomsen and Amy Berry, 'Learning through Play at School – A Framework for Policy and Practice', *Frontiers in Education*, vol. 7, p. 751801; Smith and Pellegrini, 'Learning through Play'.

19 Bergen, Doris, and Doris Pronin Fromberg, 'Play and Socialization in Middle Childhood', in *Play from Birth to Twelve: Contexts, perspectives, and meanings*, edited by Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen, Routledge, New York, 2015, pp. 31–34.

20 دراسة Play Well التي أجرتها LEGO® في عام 2026، وتتضمن معلومات وأفكاراً من إجابات 45,000 مشارك في 30 بلداً في الفترة بين كانون الأول/ديسمبر 2025 وكانون الثاني/يناير 2026. وضمت قائمة المشاركين 30,000 من أولياء أمور أطفال بعمر 1-12 سنة، و15,000 طفل بعمر 5-12 سنة. <www.lego.com/en-us/aboutus/news/2026/may/World-Play-Day-2026?locale=en-us>، تاريخ التصفح: 5 حزيران/يونيو 2026.

21 McClain, Colleen, et al., 'How Parents Describe Their Kids' Tech Use', Pew Research Center, Washington, D.C., 2025, <www.pewresearch.org/internet/2025/10/08/how-parents-describe-their-kids-tech-use/>, accessed 5 April 2026.

22 United Kingdom Office of Communications, *Children and Parents: Media use and attitudes report*, Ofcom, London, 7 May 2025.

23 United Nations Children's Fund, Global Office of Research and Foresight -- Innocenti, *Responsible Innovation in Technology for Children: Digital technology, play and child well-being*, UNICEF Innocenti, Florence, April 2024.

24 Bittner, Kelly, 'Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting young children's digital wellbeing', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, no. 19, 2021, p. 10179.

25 Instituto de Investigación en Ciencias del Comportamiento (IICC), Save the Children Bolivia and Child Found, *Riesgos y Oportunidades del Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en Adolescentes en Bolivia*, Universidad Católica Boliviana San Pablo, La Paz, 2025.

26 Ufholz, Kelsey E., Kyle D. Flack and James N. Roemmich, 'The Influence of Active Video Game Play upon Physical Activity and Screen-Based Activities in Sedentary Children', *PLOS One*, vol. 17, no. 6, 2022, e0269057.

27 United Nations Children's Fund, Global Office of Research and Foresight -- Innocenti, 'Protecting Children in Online Gaming: Mitigating risks from organized violence', Working Paper/Discussion Paper, UNICEF Innocenti, Florence, October 2025.

28 Brodin, Jesper, et al., 'What the Global "Play Gap" Means for our Children's Futures', World Economic Forum, 18 January 2019, <www.play-gap-hurting-/01/weforum.org/stories/2019childrens-skills-futures/#:~:text=Today%2C%20we're%20increasingly%20seeing,to%20play%20is%20under%20threat>, accessed 1 May 2026.

29 Lindsey, Eric W., and Jacquelyn Mize, 'Contextual Differences in Parent–Child Play: Implications for children's gender role development', *Sex Roles*, vol. 44, no. 3, 2001, pp. 155–176.

30 Davis, Jac T. M., and Melissa Hines, 'How Large are Gender Differences in Toy Preferences? A systematic review and meta-analysis of toy preference research', *Archives of Sexual Behavior*, vol. 49, no. 2, 2020, pp. 373–394.

31 Thorne, Barrie, *Gender Play*, Rutgers University Press, Rutgers, NJ, 2024.

32 Gosso, Yumi, and Ana Maria Almeida Carvalho, 'Play and Cultural Context', *Encyclopedia on Early Childhood Development*, June 2013, <www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/play-and-cultural-context>, accessed 16 March 2026.

33 Dodd, Helen F., et al., 'Children's Play and Independent Mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 18, no. 8, 2021, pp. 4334–4355.

34 المصدر لأستراليا: Cano, Tomás, Francisco Perales and Janeen Baxter, 'A Matter of Time: Father involvement and child cognitive outcomes', *Journal of Marriage and Family*, vol. 81, no. 1, 2019, pp. 164–184؛ المصدر للمملكة المتحدة: Bono, Emilia Del, et al., 'Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes', *The Economic Journal*, vol. 126, no. 596, 2016, pp. F96–F135؛ المصدر لكل من النمسا وكندا وتشيلي وإستونيا وفرنسا وألمانيا وإيطاليا وهولندا والنرويج والمملكة المتحدة والولايات المتحدة: Guryan, Jonathan, Erik Hurst and Melissa Kearney, 'Parental Education and Parental Time with Children', *Journal of Economic Perspectives*, vol. 22, no. 3, 2008, pp. 23–46.

35 المصدر للمملكة المتحدة: Bono et al., 'Early Maternal Time Investment and Early Child Outcomes'؛ المصدر لكل من النمسا وكندا وتشيلي وإستونيا وفرنسا وألمانيا وإيطاليا وهولندا والنرويج والمملكة المتحدة والولايات المتحدة: Guryan, Hurst and Kearney, 'Parental Education and Parental Time with Children'؛ المصدر لكل من أستراليا والدنمارك وفرنسا وإيطاليا: Craig, Lyn, and Killian Mullan, 'How Mothers and Fathers Share Childcare: A cross-national time-use comparison', *American Sociological Review,* vol. 76, no. 6, 2011, pp. 834–861.

36 Dotti Sani, Giulia M., and Judith Treas, 'Education Gradients in Parents' Child-Care Time across Countries, 1965–2012', *Journal of Marriage and Family*, vol. 78, no. 4, 2016, pp. 1083–1096.

37 Hsin, Amy, and Christina Felfe, 'When Does Time Matter? Maternal employment, children's time with parents, and child development', *Demography*, vol. 51, no. 5, 2014, pp. 1867–1894.

38 Craig and Mullan, 'How Mothers and Fathers Share Childcare'.

39 Craig and Mullan, 'How Mothers and Fathers Share Childcare'.

40 Gracia, Pablo, 'Fathers' Child Care Involvement and Children's Age in Spain: A time use study on differences by education and mothers' employment', *European Sociological Review*, vol. 30, no. 2, 2014, pp. 137–150.

41 Yeung, W. Jean, et al., 'Children's Time with Fathers in Intact Families', *Journal of Marriage and Family*, vol. 63, no. 1, 2001, pp. 136–154.

42 Robinson, Erin Louise, Jennifer StGeorge and Emily Elsa Freeman, 'A Systematic Review of Father–Child Play Interactions and the Impacts on Child Development', *Children,* vol. 8, no. 5, 2021, p. 389.

43 Jeong, Joshua, et al., 'Parenting Interventions to Promote Early Child Development in the First Three Years of Life: A global systematic review and meta-analysis', *PLOS Medicine*, vol. 18, no. 5, 2021, e1003602.



© UNICEF/UNI813696/Anthony

يونيسف | لكل طفل

