Converted by Tiff Combine - (no stamps are applied by registered version)

فهو الذى يعزى وجوده الى عصور سحيقة ، حيث يدور حول الجان ، او الشياطين ، او المخلوقات الغريبة(١) .

٤ - **القصص التهذيبى** : هو الذى يستهدف بطريقة مباشرة غرس القيم العليا الصحيحة ، والاخلاق الفاضلة ، والمثل السامية فى ذهن الطفل .

٥ - **اللغز والاحجية** : سؤال يتضمن أوصافا لشىء ما ، يطلب من المخاطب تعيين ذلك الشىء ، بقصد الاختبار الذهنى أو الترفيه . مثال ذلك : ما الشىء الذى يمشى فى الصباح على أربع ، وفى الظهيرة على اثنين ، وفى المساء على ثلاث والجواب هو الانسان ، وجوهر كل قيمة تعليمية أو ترويحية ، إنما يكون بغرض المنفعة والتسلية : لأن الحل يتطلب النظر إلى الشىء من جميع جوانبه ، وزيادة الإمعان فى التفكير ، ثم يعقب ذلك الإحساس بالمتعة .

٦ - **قصص المغامرات** : وهى تلك القصص التى لا تلتزم حدود الواقع ، ولا المألوف من أعمال البشر وقدراتهم وأفكارهم . ويمكن أن تكون المغامرة عملية ، او الرحلة الى أماكن مجهولة . وهذا النوع من القصص يعتمد على إتقان الحبكة ، بحيث لا يتوقع نهايتها . والمتعة فى هذه القصة متعة إعمال العقل ، واستنفار الذكاء ، وتنمية المهارات العقلية العليا للطفل ، ويستبعد - بطبيعة الحال - مغامرات القتل ، والاجرام ، والجاسوسية ، واختطاف السيارات ، والسطو على البنوك ، لأنها ليست تربوية خالصة .

٧ - **قصص الفكاهة** : هى تلك القصص التى ينبع المرح فيها من الاحساس العميق بالعلاقات بين الأشياء(٢) . ويدخل فى القصص الفكاهية الحكايات الهزلية ، والمضحكة . وهى ذات فائدة كبيرة

---

(١) أحمد زلط ، مرجع سابق ، ص ٦٢ .
(٢) على الحديدى ، مرجع سابق ، ص ١٩٢ .