.

الملخص

زكريا، غريس دقي. 2015. تصميم الألعاب التقليدية الاطفال للسفريات في باتو. المشروع / الأطروحة النهائية. قسم عمارة كلية العلوم والتكنولوجيا في جامعة الدولة الإسلامية (UIN) مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: لولو مسلوحة، الماجستير. أجوس سبقين، الماجستير.

كلمات البحث: تصميم الألعاب التقليدية الاطفال للسفريات في باتو

.

ويوجد في اندونيسيا مجموعة متنوعة من أنواع الألعاب وخصوصا لعبة تقليدية مع خشان وفقا للثقافة الموجودة في الأرخبيل وسحرها الخاص، ولكنه يحتوي أيضا القيم الاجتماعية الواردة في المباراة التقليدية. الآن المشاكل المرتبطة بتطوير اللعبة في إندونيسيا لبدء دخول اللعبة الحديثة أن معظم استخدامات وسائل الإعلام الرقمية. والدليل على ذلك صعود اللعبة الحديثة يتم من قبل معظم الناس في إندونيسيا، الأمر الذي يؤدي إلى الفائدة تناقص في الألعاب التقليدية التي توجد من دون تعويض مع لعبة هذا هو التقليد، لعدم وجود الوعي العام من القيم والمعايير الواردة في الألعاب التقليدية فضلا عن المصلحة العامة التي بدأت تتلاشى إلى اللعبة التقليدية التي أصبحت السبب الرئيسي، لدرجة أن الناس لا يدركون أن اللعبة التقليدية تحتاج إلى الحفاظ عليها. للبحث عن وجود الحفاظ المستدام للألعاب التقليدية تحتاج لدور نشط من الآباء والأمهات والأطفال والأشخاص الذين يهتمون ثقافة الألعاب التقليدية التي كانت موجودة، وبالتالي فإن أهمية ألعاب الأطفال التقليدية في التخطيط للسفر في تطوير والحفاظ على الحفاظ على القيم والمعايير الواردة في ألعاب الأطفال التقليدية في.

أصبح تطبيق موضوع المعماري السلوكي أساس لتصميم جولة عبة الأطفال التقليدية من نقاط القوة في تصميم الأهداف التي أدت إلى تصميم وفقا للقيم التي تجسدها في تصميم السياحية اللعبة التقليدية للأطفال إلى جانب موضوع العمارة يمكن أن تتكيف مع سلوك المستخدم، في المقام الأول الأطفال، بدءا من تخطيط تصميم لعبة التقليدية والمباني تخطيط تصل إلى واجهة مبنى تنظر دائما بعض المبادئ المتعلقة سلوك الطفل في تصميم جولة الأطفال التقليدي لعبة، لمبدأ العمارة السلوكية، جنبا إلى جنب مع القيم الموجودة في اللعبة التقليدية، ونقاط الخروج للنقاط التي تظهر في الألعاب التقليدية هي: البصيرة، وخفة الحركة، واستراتيجي.،

والإبداع، والعمل الجماعي، والقيادة، لذلك سوف يؤدي إلى منطقة سياحية لها المساحات التي التكيف مع القيم التي تتجسد في لعبة الأطفال التقليدية كما أنه يحتفظ نمط أيضا نمط اللعبة وفقا لعبة تقليدية لعبت مرة واحدة مسلوح سبقيندقيمفهوم التناوب والحركية العالية التي تجسدها تطبيق التداول التي يمكن ان تتحرك للتحرك وفقا لمصالح الزوار والنظام القديم الذي يشبه الدائرة .بالإضافة إلى ذلك، لدعم بناء وفقا لخصائص الطفل واجهة المبنى استخدام جريئة وظيفة اللون اللون هو تقديم التشجيع للأطفال عندما لعب فضلا عن توفير الجر في محاولة اللعبة وتوفير الوثائق وكذلك تقديم أمثلة من لعبة التقليدية المباريات هناك ويؤيد أيضا الألوان الجريئة أعجب على كل تكمن من الألعاب التقليدية القائمة.