

تعریف بازی

ارائه تعریف جامع و مانعی از بازی که مورد تأیید همه نظریه پردازان روان شناسی باشد وجود ندارد.

هر صاحب نظری بر اساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد، نگرش و دیدگاه خود بازی را به نوعی تعریف کرده است. و هر یک از این تعاریف با برجسته نمودن جنبه ای از بازی دیدگاه خاصی را ارائه نموده است. بین تعاریفی که از بازی شده وجود اشتراک و تشابه زیادی وجود دارد.

پیاژه روان شناس معروف سوئیسی برای تمیز و تشخیص بازی از کار، پنج معیار را به عنوان شاخصهای بازی معرفی می کند:

۱ - بازی دارای هدف در خود است.

۲ - بازی اختیاری است نه اجباری.

۳ - بازی دلپذیر و خوشایند است.

۴ - بازی فاقد سازمان می باشد.

۵- بازی از قید کشاکش و پرخاش آزاد است..

به طور کلی نمی توان فعالیتی را به طور مطلق بازی و یا کار نامید. اینکه فعالیتی متعلق به کدام یک از این دو دسته است بستگی به فعالیت ندارد بلکه بستگی به انگیزه و نظر شخص در مورد آن فعالیت دارد. مثلاً نقاشی را می توان به عنوان یک فعالیت دلپذیر و لذت بخش (بازی) در نظر گرفت که منظور شخص کسب لذت از آن است، ولی وقتی انگیزه فرد از نقاشی این باشد که از طریق نقاشی امرار معاش کند نقاشی نوعی کار محسوب می شود نه بازی. هر نوع فعالیتی را که به جای لذت بردن صرف به سوی یک هدف هدایت شود، دیگر نمی توان بازی نامید.

بازیها و ورزشها برای خردسالان بازی محسوب می شود، چون به فکر برنده شدن و رقابت با دیگران نیستند، بلکه هدف آنها تفریح و لذت بردن از آن است. به تدریج که کودکان بزرگتر می شوند مسأله رقابت و برنده شدن از بازی برایشان لذت بیشتری ایجاد می کند. به همین خاطر این فعالیتها بیشتر کار محسوب می شوند تا بازی.

تعریف بازی:

هر نوع فعالیتی که توسط کودکان به منظور تفریح انجام میگیرد بازی نامیده میشود. مربیان ورزش از بازی تلقی جامع تری دارند. آن ها معتقدند که "بازی عبارتی است از فعالیتی که افراد با میل و رغبت در اوقات فراغت انجام میدهند." برخلاف نظریات که بازی را تنها وسیله ای برای اتلاف انرژی مازاد بدن میدانستند، کودکان به هنگام بازی بخشی از نیروی ذهنی و بدنی خود را بکار میگیرند و بازی را بخشی از زندگی خویش به حساب می آورند، اما نباید این نکته را فراموش کرد که کودک از انجام این فعالیت لذت میبرد.

بازی خون جاری در رگ های کودک است.

اگر در اندیشه آن هستید که فرزندان شما از شخصیت کاملی برخوردار شوند و در آینده نزدیک به دیدگاه های سنجیده دست یابند . باید آنها مراحل مختلف رشد را به خوبی طی نمایند . یکی از راه هایی که در این مرحله از رشد ممکن است به نحو موفقیت آمیزی حاصل شود برخورداری از فرصت کافی برای بازی آزاد است.

برای آشنایی با دیدگاه های نظریه پردازان به تعارف زیر توجه فرمایید:

ماریا مونتته : بازی حرفه کودک است.

جان دیویی : بازی چیزی است که در حال انجام دادن از آن لذت میبریم . اما کار چیزی است که پایان آن خوشایند است.

زیگموند فردید : بازی موقعیت هایی را فراهم می آورد که عواطف بطور واضح بیان شده و همچنین رشد پیدا کنند.

ژان پیاژه : آیا این بازی نیست که به کودک اجازه میدهد تا نشانه ها را جایگزین واقعیت های زندگی کند ؟

بازی باعث میشود تا کودک رفتارهای غیر ارادی خود را بهتر کنترل نماید و تعاملات اجتماعی را تمرین کند ، همچنین کودک را ناگزیر مینماید تا ماهیت اشیا را درک نماید و این امر موجب میگردد کودک تفاوت خیال و واقعیت را دریابد.

در بازی کودکان آنچه را که دوست دارند باید انتخاب کنند آنها اجازه دارند بر اساس عقاید خودشان بازی کنند زیرا بازی یک عملکرد هدفمند است و کودکان در هنگام بازی باید احساس رضایت کنند حتی اگر بازی برای کودکان نتیجه ای نداشته باشد . کودکان از بازی کردن لذت میبرند.

بازی فعالیتی خود جوش، ارادی و اختیاری، لذت بخش و انعطاف پذیر است، که شامل ترکیبی از فعالیت های جسمی، اشیا، نمادها و روابط بین فردی می شود. معمولا سازمان نیافته است. و اغلب بازی برای بازی انجام می شود بدین معنی که فرآیند مهم است نه هدف.

بازی مجموعه ای از حرکت ها و فعالیت های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می شود (فرهنگنامه کودک و نوجوان، ج ۶، ص ۸۵).

اندیشمندان متفاوت، ویژگی های متفاوتی برای بازی در نظر گرفته اند.

بازی:

تنها مختص کودکی نیست (غزالی) - خمیر مایه تفکر است (سیامک رضا مهجور)

کار کودک و همه ی زندگی اوست که بسته به مراحل رشدی وی متفاوت است (پیاژه)

در حکم کلام برای بزرگسالان است (لندرث)

وسیله ی ابراز احساس برای کودکان است (سوزان ایساکی)

نوعی حرفه است (آدلر)

و در آخر باید گفت که نمی توان تعریف دقیق و کاملی برای بازی بیان نمود. و همه تنها گوشه ای از این مفهوم بزرگ را توصیف می کنند.

به طور کلی: بازی فعالیتی مفرح است، که از یک یا چند بازیکن تشکیل شده است. و عبارت است از: الف: هدفی که بازیکنان در پی به دست آوردن آن هستند. ب: یک سری از قوانین و مقررات که مشخص می کند، بازیکنان چه کاری را باید انجام دهند. بازی عموماً برای کسب لذت و سرگرمی انجام می شود. بازی ها ممکن است شامل یک بازیکن انفرادی باشند. ولی در اغلب اوقات بین دو یا گروهی از افراد انجام می شود. انجام فعالیت هایی که خارج از قانون و مقررات باشد معمولاً به تغلب و خطا می انجامد. در تاریخ بشری، مردم برای سرگرمی و ایجاد اوقاتی شاد به بازی و مسابقه مبادرت می ورزیدند؛ و بسیاری از اشکال بازی با تمام جزئیات و نحوه انجام آن در جوامع بشری موجود می باشد. نظریه ها

پروفسور دیوید کلی در مقدمه کتاب معروف خود به نام هنر استدلال، مفهوم بازی را به عنوان یک تفریح و سرگرمی قانونمند که به وسیله یک هدف مورد توجه قرار می گیرد، تعریف کرده است. این تعریف به خوبی اکثر مفاهیم بازی را دارد اما کاملاً تمام جوانب آن را دربر نمی گیرد. برای مثال بازی های جنگی و ورزش هایی که اغلب برای سرگرمی و لذت انجام نمی شوند، از این مقوله مجزا هستند. در بررسی های علمی که توسط دکتر لودوینگ ویتگنس تین انجام گرفته است اشاره می شود که نمی توان مفهوم بازی را به یک نوع تعریف و مفهوم ساده بیان کرد بلکه آن بازی ها را باید تحت قوانین و مقررات و شباهت های بین آنها مورد بررسی قرار داد.

نتیجه می گیریم ، به هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار که به صورت فردی یا گروهی انجام می پذیرد و موجب کسب لذت و اقتناع نیاز ها ی کودک شود بازی می گویند.

فعالیتی که با میل و اختیار و باهدف سرگرمی و تفریح در اوقات فراغت انجام می شود، بازی نام دارد. بنابر این تعریف، بازی دارای ویژگی های زیر است:بازی، فعالیتی اختیاری است.کودک می تواند آن را به دلخواه خود رها کند و به فعالیت دیگری بپردازد.بازی برای کودک خوشایند، لذت بخش و سرگرم کننده است.بازی کودک،ساعت کار و وقت معین ندارد.در بازی از کشمکش و پرخاش خبری نیست.

نگاه های موجود به بازی:

به طور کلی دو تصور نسبت به بازی وجود داردبازی برای سرگرمی و مشغول شدن کودک یکی اینکه چون کودک مزاحم زندگی بزرگترهاست!، بازی و اسباب بازی لازم است تا کودک را سرگرم کند. در زندگی امروزی غالباً هدف از بازی این است، در زندگی به سبک مدرنیسم هر ابزاری که به والدین کمک کند تا به برنامه های خود برسند، مفید تلقی می شود. منظور از برنامه، چیزهای ارزش زاست و ارزش، تولید پول است. برنامه هایی مثل کلاس رفتن، مدرک گرفتن، یادگیری، کار، کسب پول و خرج کردن آن،

ایجاد رفاه، استراحت، ورزش و...، ابزار این کار باید فراهم شود. کودک به هر نحوی باید مشغول شود!! تا والدین به کار خود برسند، به مهد کودک فرستاده شود، ساعتها به تماشای برنامه های تلویزیون بپردازد و ...، یک نگاه به بازی این است. بازی بستری برای بالندگی کودک

یک نوع نگاه هم این است که بازی و وسایل بازی باید کودک را رشد دهد، آموزنده باشد و باعث ارتقای کودک شوند. اتفاقاً در این نوع نگاه برخلاف نگاه اول، والدین باید برای کودک وقت بیشتری بگذارند، مثلاً در یادگیری نقاشی، توجه از دور به کودک کافی نیست باید از نزدیک نظارت و آموزش انجام شود. در رویکرد رشددهندگی بازی شاید بهتر باشد به دو نیمرویکرد هم اشاره شود: بازی یک فرایند متفاوت از فرایند اصلی زندگی کودک است. کودک زندگی می کند، بازی هم یک فرایند پشتیبان است. کلاً زندگی کودکانه، بازی است. در واقع باید ابزارها و امکاناتی را فراهم کرد تا زندگی کودکانه تسهیل شود. مثل اسباب و لوازمی که برای تسهیل زندگی بزرگترها وجود دارد. مثل اتومبیل که برای تسهیل حمل و نقل بکار می رود یا پول برای تسهیل ارتباطات و دانشگاه و مدرسه برای تسهیل سیستم آموزش. در مورد کودک هم باید اینگونه باشد، باید ابتدا فرایندهای زندگی کودک شناخته شده، سپس ابزارهای لازم برای تسهیل این فرایندها طراحی و ساخته شود. این ابزارها نباید زندگی کودک را به یک سمت خاص سوق دهد و نیاز کاذب ایجاد کند. کودک نیاز ندارد یک اتومبیل اسباب بازی داشته باشد که فقط عقب و جلو برود، این جزء فرایند زندگی کودک نیست. رویکرد باید به گونه ای باشد که نگاه رشد دهنده اسباب بازی، فرایند زندگی کودکانه را تسهیل کند و کودک از زندگی لذت ببرد، راحت باشد، بیاموزد، رشد کند، نه اینکه یک ابزار کاذب تولید شود. کودک نیاز دارد ساختن و خراب کردن را تجربه کند، انرژی خودش را تخلیه کند، شاد باشد، تشویق شود، سیستم محرک و پاسخ را بیازماید، با مفهوم شانس آشنا شود، برای سوالات خود درباره دنیای پیرامون پاسخ درست و قابل قبول بگیرد، قوانین طبیعت مثل جاذبه، مغناطیس و الکتروسیسته را با آزمایش و بصورت شناختی بفهمد. به عنوان یک مثال ساده فهمیدن این نکته که تخم مرغ خام نمی چرخد، و تشخیص تخم مرغ خام و پخته با فرایند چرخش برای کودک لذت بخش است. شاید رویکرد درست این است که زندگی کودکانه پر بار، آرام، ساده، شاد، مفید و رشد دهنده شود.

بطور خلاصه می توان گفت برای بازی دو رویکرد وجود دارد: یکی اینکه کودک برای آنکه مزاحم کار بقیه نشود، باید سرگرم شود. یک رویکرد دوم هم وجود دارد که اصل حاکم بر آن این است که بازی، زندگی کودکانه است. یک سری از مولفه های کودک باید رشد کند، بازی هم زندگی کودک است برای رسیدن به رشد و کمال. اسباب بازی نباید به معنی شوخی گرفتن زندگی کودک باشد وگرنه رویکرد سرگرمی تا آخر عمر ادامه پیدا می کند، کودک بزرگ می شود، اسباب بازیهایش هم بزرگ می شود، همه چیز برایش بازی قلمداد می شود، بازی در اینجا به معنی سرگرمی و سرگرمی همان لهو و لعبی است که در اسلام آمده است. بازی باید زندگی کودکانه باشد، اینکه پیامبر می فرماید وقتی سر و کارتتان با کودکان می افتد باید مثل او رفتار کنید، یعنی مثل او کودکانه زندگی کنید، که این در زندگی امروزی بسیار سخت است.

تعریف اسباب بازی

وسایل زندگی عبارت است از ابزار و وسایلی که زندگی را تسهیل می بخشد. به عنوان مثال برای حمل و نقل از چارپایان هم می توان استفاده کرد ولی اتومبیل، حمل و نقل را آسان می کند. اسباب بازی هم با رویکرد دوم اینگونه تعریف می شود: ابزار و

وسایلی که در زندگی کودکان یا نیازها را برطرف می کند یا رفع نیازها را آسان می سازد. چون کودک فطرت پاک و دست نخورده ای دارد فطرت‌های خدایی در وجودش بیشتر است. خلق کردن، بخشیدن و ... چنانچه بستر مناسب فراهم شود، این ویژگی ها بروز پیدا می کنند. برای ساختن، در زندگی واقعی کارگاه و طرح و نقشه لازم است، کودک هم به اقتضای خودش باید لوازم ساختن داشته باشد. مثلاً برای کاردستی کاغذ و قیچی یا برای ساخت خانه چوب و اره و لوازم دیگر در مقیاس کوچک. کودک به هدیه دادن بسیار علاقه دارد، برخلاف بزرگترها که در بخشیدن حساب و کتاب مالی را در نظر می گیرند. ارزش مالی برای کودک بی معنی است. دوست دارد تشویق شود، دیده شود. اسباب بازی عبارت است از ابزار و وسایلی که ویژگی های بالقوه درون کودک را به فعلیت می رساند، در جهت درست یا غلط. بازی کامپیوتری هم اسباب بازی مجازی است که قوه واهمه را تقویت می کند و کودک خیالپرداز و متوهم بزرگ می شود، چون در محیط مجازی بازی محدودیتهای عالم واقعی وجود ندارد، ذهن کودک هم با آن شکل می گیرد. پسابزازی که باعث رفع نیاز یا تسهیل رفع نیازهای کودک می شود، اسباب بازی است. البته این تعریف یک تعریف قراردادی است، ممکن است تعریف علمی اسباب بازی چیز دیگری باشد.

کودکان روحيات متفاوتی دارند و با توجه به ویژگی های خود بازی های مختلفی را تجربه می کنند.

عواملی که در انتخاب نوع بازی دخالت دارد عبارتند از : تفاوت های فردی و میزان سلامتی و سطح رشد جسمی و حرکتی و بهره ی هوشی و جنسیت و خلاقیت و فرهنگ خانواده و موقعیت جغرافیایی بر همین اساس بازی به انواع گوناگون تقسیم می شود.

۱- بازی های جسمی: از قدیمی ترین نوع باز یهاست ،به ابزار مخصوص نیازمند است، هم به صورت انفرادی و هم به صورت گروهی انجام می شود . برای مصرف انرژی اضافی بدن و نجات یافتن از خستگی و کسالت بسیار مفید است و رفتارهای نا آرام و پر خاشگری توام با عصبانیت کودک را کاهش می دهد. ۲- بازی تقلیدی: کودک به تقلید نقش ها پی می پردازد که آن ها را باور ها کرده است . معمولاً بهترین شخصیت ها برای شروع ایفای نقش والدین ،برادران ،خواهران و دوستان هستند. کودک از ایفای نقش آنان لذت برده و تجربه کسب می کند . در دوره دبستان بیشتر نقش معلمان را تقلید می کند و در حالی که در دوره نوجوانی از تقلید رفتار بزرگسالان دوری می کند و به تقلید رفتار های همسالان می پردازد که این خود آغازی است برای هماهنگی و همسو شدن با گروه های اجتماعی و ایفای نقش های واقعی زندگی . ۳-بازی های نمایشی: کودک در تقلید از بزرگتر ها از لباس و وسایل مخصوص آن ها نیز استفاده می کند مانند پسر کوچکی که کت پدر را به تن کرده ، عینک او را به چشم می زند و یا دختری بچه ای که کفش پاشنه دار مادر را می پوشیده و به زحمت راه می رود. ۴- بازی های نمادی: زمانی که کودک دستیابی به ابزار و وسایل مورد نیاز خود را غیر ممکن می بیند ، نیاز های و آرزوهای خود را با استفاده از وسایل نمادین و از طریق بازی بیان می کند برای مثال بر تکه ای چوب سوار شده این طرف و آن طرف می رود مانند این که سوار بر اسبی شده و آن را هدایت میکند این نوع بازی یکی از بهترین شیوه های بازی درمانی محسوب می گردد. ۵-بازی های آموزشی: مهمترین وسیله آموزش کودک ، استفاده از وسایل باز مناسب است مانند مکعب های چوبی که با جور کردن و دسته بندی کردن آنها با مسائل اساسی کودک با واقعیت موجود زندگی می توان کرد.

بازی های آموزشی موجب تقویت حواس و رشد قوای ذهنی و اجتماعی می شوند به شرط آنکه سعی کنیم کنترل اصلی بازی در اختیار کودک باشد . و جهت مسیر آن را او تعیین کند ۶- بازی های خلاقیتی: کودک از طریق به وجود آوردن چیزی، عقاید و

احساساتش را اظهار می کند، مانند نقاشی، موسیقی، خمیر بازی، شن بازی و یا استفاده از لغات که قادر می سازد تا در آینده داستان شعر و نمایشنامه بنویسد.

توصیه هایی برای والدین:

- ۱- به بازی کودکان اهمیت دهید زیرا زندگی آنها در بازی شکل واقعی به خود می گیرد.
- ۲- تلاش کنیم تا بازی های کودکان متناسب با فرهنگ و ارزش های خانواده باشد.
- ۳- با دقت در تفکرات خلاق و پویایی کودکان در حال بازی می توانیم با چگونگی شخصیت آنها بیشتر آشنا شویم.
- ۴- در بازی کودکان دخالت نکنیم اما راهنما و کمک کننده خوبی باشیم.
- ۵- با همبازی شدن با کودکان راه دوستی ها را باز کنیم و راه پنهان کاری های دوره ی نوجوانی را ببندیم.
- ۶- کاری کنیم که بازی به صورت تجربه ای لذت بخش در ذهن کودک باقی بماند.
- ۷- برای توقف کردن بازی از امر و نهی استفاده نکنیم.
- ۸- با توجه به روحیه ی کنجکاو کودک به گونه ای او را راهنمایی کنیم که به تفکر مثبت و اندیشه خلاق و سازنده دست یابد.
- ۹- مراقب باشیم که محیط بازی موجب آسیب جسمی فکری و یا روانی نشود.
- ۱۰- وسایل بازی را مناسب سن و رشد کودک تهیه کنیم.

ارزش های بازی در روانشناسی بازی

۱- ارزش جسمانی بازی

کودک در بازی جست و خیز می کند، از پله ها بالا و پایین می رود، خم و راست می شود، اسباب و وسایل بازی خود را جابجا می کند. در تمام این حالات از عضلات و اندام های مختلف کمک می گیرد. این اعمال سبب تقویت عضلات می گردد. بازی مکانیزم های داخلی بدن مانند گردش خون، تنفس، اعصاب، هضم و جذب و دفع را تنظیم می کند. رویهم رفته بازی موجب تقویت جسمانی کودک می گردد.

۲- ارزش درمانی بازی

فریود را پدر بازی درمانی می نامند، وی از طریق تداعی آزاد بیماران را درمان می کرد. امروزه بازی درمانی برای درمان اختلالات روانی کودکان جایگاه خاص خود را پیدا کرده است. همان طوری که می دانیم، نیازهای انسان بر دو گونه هستند جسمی و روانی. بازی نه تنها می تواند به کودک برای رفع نیاز جسمی او کمک کند، بلکه فرصتی بوجود می آورد تا کودک بتواند از نظر روانی نیز

ارضاء‌گردد. او از طریق بازی، فشارهای درونی خود را تخلیه می‌نماید. کودک در هنگام ارضای نیاز روانی خود آگاهی ندارد و این کار به صورت ناآگاهانه انجام می‌گیرد. ولی در حالتی که کودک نیازهای جسمی خود را برطرف می‌سازد، از کار خود مطلع بوده و این عمل با قصد و اراده قبلی صورت می‌گیرد. می‌توان گفت که بازی سمبلیک (نمادی) روزنه امیدی است که کودک توسط آن می‌تواند از فشارهایی که از اطراف به وی وارد می‌شود، خود را رها می‌سازد. کودک توسط بازی، رفتار خود را متعادل می‌سازد.

و در حاشیه برگزاری چهارمین جشنواره ملی اسباب‌بازی، سهیل رحیمی، دکتری روان‌شناسی تربیتی، به تشریح کارکرد انواع اسباب‌بازی‌ها و تأثیر بازی‌درمانی بر کودکان پرداخت. مدرس رسمی آموزش مهارت‌های زندگی از دانشگاه تهران ضمن تأکید بر اهمیت بازی کردن پدر و مادر با کودک بیان کرد که این بازی‌ها بر رشد توانایی‌های حرکت‌روانی و ذهنی‌شناختی کودکان تأثیری مستقیم دارد.

سوال: کارکرد اسباب بازی در فرآیند رشد کودکان چیست و برای هر دوره سنی چه اسباب‌بازی‌هایی مناسب است؟

ما اسباب بازی را برای کودک یک‌جور غذای روان می‌دانیم. اسباب بازی یکی از نیازهای واقعی و حیاتی کودک است و اصلاً بخشی از زندگی او با اسباب‌بازی تعریف می‌شود. در این رابطه دانشمندان مختلف روان‌شناس نظریه‌های مختلفی را مطرح کرده‌اند. مشهورترین آن‌ها ژان پیاژه است که پدر علم روان‌شناسی رشد به شمار می‌رود و راجع به انواع بازی‌ها صحبت کرده است. همچنین افراد دیگری مثل پارت، کارل گروز و ژان ژاتو نیز راجع به بازی‌ها و اثرات بازی و اسباب بازی نظریه‌پردازی کرده‌اند. در یک جمع‌بندی از این نظرها می‌توان گفت که وقتی کودک بازی می‌کند، خصوصاً وقتی از اسباب بازی استفاده می‌کند، یک‌سری از جنبه‌های فکری و آموزشی خودش را تقویت می‌کند. این بازی سبب می‌شود که فعالیت‌های مختلف حرکت‌روانی و ذهنی‌شناختی کودک گسترش پیدا کند و به تکامل برسد. بنابراین وجود اسباب بازی و بازی جزوی از مراحل رشد سالم کودک محسوب می‌شود.

❖ بخشی از اسباب‌بازی‌ها جنبه تجاری دارد و پدر و مادر فکر می‌کنند اسباب‌بازی فقط کافی است سرگرم‌کننده باشد. البته ما منکر این بحث نیستیم، اما یک اسباب بازی خوب برای این که بتواند سبب ارتقای سلامت روان کودک شود و به رشد فکری او کمک کند باید ویژگی‌های دیگری هم داشته باشد. بنابراین والدین باید توجه کنند که هر چیزی به عنوان اسباب بازی برای کودکان تهیه نکنند.

از نظر ما اولین ویژگی این است که اسباب بازی متناسب با سن و توانایی‌های ذهنی و رشدی او باشد تا کودک با اسباب بازی ارتباط برقرار کند. برای مثال یک کودک ۶ تا ۱۸ ماهه برای این که بتواند دست‌ورزی کند به اسباب بازی نیاز دارد. او باید بتواند اسباب‌بازی را با انگشتانش بگیرد و از آن‌جا که دارد دندان درمی‌آورد دوست دارد اسباب بازی را در دهانش بگذارد. پس اسباب‌بازی این کودک باید نرم، قابل شست‌وشو و نشکن باشد و نوک تیز، لبه‌دار و فلزی نداشته نباشد. از حدود ۱۴ ماهگی تا ۳ سالگی از آن‌جا که حس دیداری بچه در حال رشد است، هر چیزی برای او یک دنیای جدید است و می‌خواهد محیط را بشناسد؛ پس باید حتماً اسباب‌بازی‌های رنگی برای او تهیه شود. در واقع هر قدر رنگ در اسباب‌بازی‌ها به کار رفته باشد، برای کودکان در این بازه سنی جذاب‌تر است. در حدود ۴ تا ۵ سالگی، والدین می‌توانند کودک را با کتاب‌های مصور، رنگی و قابل شست‌وشو آشنا کنند. کودک با این کتاب‌ها که داستان‌های ساده‌ای دارند بازی می‌کند و شکل‌های آن را می‌بیند.

ویژگی دوم این است که اسباب‌بازی باید کمک کند تا کودک بتواند حرکت و تفکر کند. در واقع اسباب‌بازی باید هر دو فاکتور حرکت و تفکر را هم‌زمان داشته باشد. زمانی که کودک می‌خواهد شروع به حرکت کند، اسباب‌بازی باید برای این کار به او کمک کند. او باید بتواند اسباب‌بازی را بگیرد و با آن راه برود. برای مثال قدیم بچه‌ها را در روروئک می‌گذاشتند و امروزه هم مدل‌های مختلف آن در بازار وجود دارد که عموماً به شکل حیوانات مختلف است. کودک این روروئک‌های جدید را می‌گیرد، سراپا می‌ایستد و حرکت می‌کند. این اسباب‌بازی ترمز دارد، آرام حرکت می‌کند و درعین حال که کودک زمین نمی‌خورد به تفکر می‌افند که این وسیله را هدایت کند. هدایت یک وسیله برای کودک نوپا تفکر حساب می‌شود.

در دل این تفکر مبارزه با ناتوانی هم وجود دارد. ما معتقدیم در دوران کودکی یکی از مشکلات کودکی بحث عقده حقارت است که اگر نتوانند بر آن غلبه کنند در بزرگسالی دچار مشکل می‌شوند. کودک ناتوان است و از این که نمی‌تواند چیزی را انجام بدهد احساس تحقیر می‌کند. او برای هر چیزی نیازمند دیگران است و پدر و مادر باید به او برسند. حال ما اگر وسایلی را در اختیار کودک بگذاریم که این حس تحقیر کاهش پیدا کند و او ببیند می‌تواند کاری را انجام بدهد، مانع رشد احساس حقارت شده‌ایم. در نتیجه عزت‌نفس کودک با بزرگ‌تر شدن بالاتر می‌رود. این اسباب‌بازی‌ها برای کودکان زیر دو سال مناسب است. حتی بعضی از نظریه‌پردازها می‌گویند که در یک سال اول هم می‌توانیم از این اسباب‌بازی‌ها استفاده کنیم. باین حال از آن جا که در یک سال اول عملاً کودک نمی‌تواند راه برود، زمانی که شروع به خزیدن، چهاردست‌وپا رفتن و بلند شدن می‌کند، استفاده از این اسباب‌بازی‌ها خیلی مهم است. درضمن فرآیند بازی کودک با این اسباب‌بازی‌ها باید توأم با تحسین والدین شود. پدر و مادر باید از این که می‌بینند کودکشان می‌تواند روروئک را حرکت بدهد ابراز شادمانی و او را تشویق کنند. این کار در روحیه بچه‌ها تأثیر فوق‌العاده‌ای دارد.

ویژگی سوم این است که اسباب‌بازی‌ها باید انگیزه و محرک مناسبی برای کودک به ارمغان بیاورند. زمانی که کودک با اسباب‌بازی بازی می‌کند، باید احساس خوبی به او دست دهد و موفقیتی کسب کند تا برای ادامه بازی انگیزه پیدا کند. برای مثال می‌توان لگوهای ساده که هر طرفشان به یک رنگ است برای کودک تهیه کرد و او وقتی سه قطعه از آن را کنار هم گذاشت ببیند یک رنگ تشکیل شده است. کودک از این کار احساس موفقیت می‌کند و در نتیجه دوست دارد بازی را دوباره تکرار کند.

ویژگی چهارم این است که اسباب‌بازی باید حواس پنج‌گانه کودک را تقویت و بین این حواس هماهنگی ایجاد کند. برای مثال وقتی کودک چیزی را می‌بیند، باید بین دیدن و استفاده از انگشتانش برای گرفتن آن چیز هماهنگی ایجاد شود. حال اگر یک ماشین اسباب‌بازی کنترلی به کودک بدهیم که وقتی دکمه آن را می‌زند ماشین با سرعت فراوان حرکت می‌کند، کودک خردسال به آن نمی‌رسد و احساس خوبی نخواهد گرفت. پس به کودک دوسه‌ساله نباید ماشین کنترلی بدهیم. در این سن می‌توان از ماشین‌های پلاستیکی استفاده کرد که کودک بتواند پایه‌پای اسباب‌بازی‌اش حرکت کند، آن را با دست بگیرد و نگاه دارد. این کار باعث هماهنگی بین حرکات چشم و دست‌وپا می‌شود.

ویژگی پنجم این است که اسباب‌بازی خوب باید بتواند تصورات کودک را شکل بدهد و حس کنج‌کاوی او را پرورش بدهد و مهارت‌های بدنی‌اش را تقویت کند. پرورش حس کنج‌کاوی یعنی این که اسباب‌بازی باید گاهی کمی پیچیدگی هم داشته باشد. برای مثال قطعات یک اسباب‌بازی باید قابلیت جداسدن از هم داشته باشد تا کودک ببیند می‌تواند با کمی اندیشه دوباره آن‌ها را

روی هم وصل کند. پازل‌های پنج شش تکه‌ای برای کودک دو سه ساله مناسب است و با افزایش سن می‌توان قطعه‌ها را بیش‌تر کرد.

❖ هم‌چنین لگوهایی که به راحتی در هم چفت می‌شوند و تعدادشان اندک است برای کودکان دو سه ساله مناسب است. من همین موضوع را در کنفرانسی مطرح کردم. پدری گفت من این نکته را می‌دانم و برای کودک هفت ساله‌ام یک پازل ۳۰۰ قطعه‌ای خریده‌ام، ولی او از آن خسته شده است. به او گفتم آخر خود تو هم نمی‌توانی چنین پازلی را سرهم کنی. بیش‌ترین تعداد قطعه مناسب برای پازل یک بچه هفت ساله ۲۰ تا ۲۵ قطعه است. منظورم این است که ما گاهی هم از آن طرف بام می‌افتیم و زیاده‌روی می‌کنیم که اشتباه است.

ویژگی ششم این است که اسباب بازی‌ها باید امن و بی‌خطر باشند. خیلی مهم است که اسباب بازی سطح تیز و برنده نداشته باشد و فلزی، شیشه‌ای و شکستنی نباشد. برای کودکان زیر دو سال چون کودک اسباب‌بازی را به دهان می‌برد، این وسیله باید قابلیت شست‌وشو و ضد عفونی کردن داشته باشد. بعضی از والدین به کودک یکی دو ساله عروسک گران‌قیمت می‌دهند. این اسباب بازی اولاً به راحتی خراب می‌شود و کودک اصلاً نمی‌داند ارزش آن چیست. پدر و مادر هم می‌گویند من برای کودک یک اسباب بازی گران خریده‌ام، درحالی‌که برای کودک در آن سن ابعاد مهم است. می‌توان یک چیز بزرگ، اما ارزان‌قیمت برای او خرید تا بتواند به راحتی بازی کند. هم‌چنین اسباب‌بازی‌ها این گروه سنی به‌تر است طناب نداشته باشد تا باعث بریدن دست نشود یا قطعات آن‌ها ریز نباشد تا کودک آن‌ها را بلعد. ما این‌ها را ویژگی‌های یک اسباب‌بازی مناسب می‌دانیم.

سوال: دسته‌بندی اسباب بازی‌ها به‌طور کلی به چه شکل است؟

به‌طور کلی ما اسباب بازی‌ها را به شش دسته تقسیم می‌کنیم. دسته اول اسباب‌بازی‌های کودکان زیر دو سال است و شامل لگوهای خیلی بزرگ دو سه تایی، جغجغه و آویز یا کرا دل‌ها (قطعاتی که روی گهواره بچه نصب می‌شود و با تکان خوردن کودک تکان می‌خورند) می‌شود.

دسته دوم اسباب‌بازی‌هایی است که از آن‌ها به عنوان اسباب‌بازی‌های جالب یاد می‌کنیم و هدفشان جلب‌توجه کودک است تا به نوعی او را متوجه چیزی کنند. برای مثال در این اسباب‌بازی‌ها کودک احساس می‌کند که با زدن دکمه، صفحه‌ای حرکت می‌کند یا چراغی روشن و خاموش می‌شود. در این دسته هر چیزی که توجه کودک را جلب کند مناسب است و باید اضافه کنیم که این اسباب‌بازی‌ها کم‌کم وارد حیطة درمان می‌شوند.

دسته سوم اسباب‌بازی‌هایی است که در کودک ایجاد تحرک می‌کند. طناب‌زدن، سرسره‌بازی، نردبان، لی‌لی، الاکلنگ، تخته‌های قرقره‌دار، توپ و وسایل غلتیدنی و وسایل کشیدنی مثل فرغون‌های کوچک، سه‌چرخه و ماشین‌هایی که با طناب آن‌ها را می‌کشند. این‌ها اسباب‌بازی‌های محرک‌اند و قدرت تحرک بچه را بالا می‌برند. با این اسباب‌بازی‌ها به راحتی می‌توان جلوی ضعف عضلانی بچه‌ها را گرفت. امروزه آپارتمان‌نشینی باعث شده است که اکثر بچه‌ها از لحاظ عضلانی ضعف داشته باشند. درواقع تغذیهٔ آن‌ها مناسب است، اما عضلات آن‌ها به خاطر فقر حرکتی ورزیده نیست. اگر پدر و مادر نمی‌تواند کودک را به پارک برود، چه اشکالی دارد که پارک را به خانه بیاورد؟ می‌توان سرسره و الاکلنگ کوچک و قابل نصب در خانه گرفت، از دو طرف در اتاق برای کودک

تاب درست کرد یا اسباب‌بازی‌های کشیدنی برای او گرفت. سوای این‌ها بالاخره در هر آپارتمانی هم یک پارکینگ هست. خوب است ما پدر و مادرها هم کمی همت کنیم و در پارکینگ ساختمان با بچه‌ها توپ‌بازی کنیم.

بچه توپ‌بازی کردن را دوست دارد و در سلامتش هم اثرگذار است. باید بگویم امروزه مشکل ما در کشور این توهم در والدین است که ما بچه بیش‌فعال داریم. هر که را می‌بینید می‌گوید بچه من بیش‌فعال شده است. متأسفانه هم‌کاران پزشک ما هم بلافاصله برای آرام‌شدن بچه دارو تجویز می‌کنند. این درحالی‌است که میزان شیوع بیش‌فعالی در جهان و از جمله در ایران در هر ۷۰۰ هزار زایمان تنها یک مورد است. آمار کودکان بیش‌فعال این‌قدر کم است، منتها تمام کودکان نیاز به حرکت دارند. زمانی بچه‌ها در کوچه بازی می‌کردند، ولی امروزه چنین فضایی وجود ندارد. حال کودک روی مبل‌ها می‌پرد و می‌خواهد حرکت کند، ولی والدین می‌گویند حرکت نکن چون هم‌سایه‌ها ناراحت می‌شوند.

از آن‌جا که بچه نمی‌تواند آرام بگیرد او را بیش‌پزشک می‌برند که این بچه خیلی شیطنت می‌کند. متأسفانه پزشکان ما هم با دل والدین راه می‌آیند و به کودکان دارو می‌دهند که مشهورترین آن‌ها ریتالین است. این بزرگ‌ترین خطایی است که الان پزشکان ما انجام می‌دهند و کودکان را از حرکت وامی‌دارند. ما در تمامی روش‌های درمانی برای بیش‌فعالی واقعی می‌گوییم باید رفتاردرمانی انجام شود و نه دارودرمانی. رفتاردرمانی یعنی به بچه اجازه حرکت بدهیم تا او انرژی‌اش را تخلیه کند و پدرومادر هم باید با بچه همراهی کنند. با این حال گاهی اوقات ما آن‌قدر بی‌حوصله به خانه می‌آییم که حتی یک راه‌رفتن معمولی کودک را پرسروصدا تصور می‌کنیم. از طرفی وقتی شیوع جهانی بیش‌فعالی این‌قدر کم است، پس ما نباید به کودکان چنین انگ‌هایی بزنیم.

چهارمین دسته مربوط به اسباب‌بازی‌هایی است که برای تقویت و هماهنگی مهارت‌های دست‌وچشم به‌کار می‌رود. برای مثال بچه‌های چهار پنج ساله باید بتوانند مهره‌های بزرگ رنگی را به هم وصل کنند و نخ‌ها را از داخل آن‌ها بگذرانند. کودک از این طریق دست‌ورزی می‌کند. او باید بتواند سوراخ‌های یک شکل را پیدا کند و با قرار دادن قطعات مناسب در سوراخ‌ها شکل‌ها را پر کند. او هم‌چنین باید بتواند چیزها را پیچ کند. انواع اسباب‌بازی‌هایی که پیچ‌ومهره‌های پلاستیکی دارند در بازار ایران وجود دارد. می‌توانیم این وسایل را برای کودک تهیه کنیم تا دو تخته را به هم پیچ کند. هم‌چنین کودک باید بتواند قطعات مختلف یک آدم را به هم وصل کند.

دسته پنجم اسباب‌بازی‌های تشخیصی است که معمولاً برای سنین پیش‌دبستانی استفاده می‌کنیم. از این تشخیص هدفی داریم و برای مثال می‌خواهیم اشکال هندسی یا حجم و اندازه را به کودک یاد بدهیم. این اسباب‌بازی‌ها هم جنبه درمانی دارد. کودکی ممکن است مفاهیم این‌چنینی را بلد نباشد و بعد به او انگ می‌زنند که کودک ما کندذهن است. این در حالی است که وقتی ما با همین اسباب‌بازی‌های تشخیصی شرایط کودک را بررسی می‌کنیم می‌بینیم فقط با او کار نشده است. درعین‌حال با این اسباب‌بازی‌ها می‌توانیم هوش بچه را هم افزایش بدهیم.

آخرین گروه از اسباب‌بازی‌ها برای تقویت قدرت تکلم و بیان زبانی کودک استفاده می‌شوند. ما برای این کار می‌توانیم از کارت‌های قصه‌گو یا کارت‌های تصویری که صوت پخش می‌کنند استفاده کنیم. برای این‌که کودک بتواند توصیف کند می‌توانیم پازل‌های

مختلف را به او بدهیم تا جور کند و به ما توضیح بدهد که چه طور توانسته این کار را انجام بدهد. برای مثال انواع دومینوها در این گروه قرار می‌گیرد.

این دسته‌بندی کلی ما است، اما برای مثال ما برای افزایش خلاقیت بچه هم اسباب‌بازی‌های دیگری داریم. منظورم از خلاقیت وقتی است که احساس می‌کنیم کودک می‌تواند هنری مثل نقاشی داشته باشد. در این شرایط وقتی به بچه مدارنگی و آبرنگ می‌دهیم تا نقاشی بکشد هم جزو اسباب‌بازی‌ها است. در نتیجه می‌توانیم انواع وسایل طراحی و نقاشی را در اختیار کودک بگذاریم تا آزادانه نقاشی کند. همین‌طور می‌توانیم انواع مکعب‌ها را به کودک بدهیم تا با آن‌ها حجم‌های مختلف بسازد. این‌ها باعث افزایش خلاقیت او می‌شود.

در کنار این برای این‌که تصویرسازی ذهنی کودک افزایش پیدا کند هم می‌توانیم از اسباب‌بازی‌هایی مثل عروسک استفاده کنیم. ما خصوصاً در درمان‌ها از این اسباب‌بازی‌ها استفاده می‌کنیم. برای مثال کودک می‌تواند با عروسکش بازی کند و به ما داستان بگوید. همان کاری که قدیم‌ها می‌گفتیم «خاله‌بازی» کردن. خاله‌بازی یکی از بهترین روش‌ها است برای این‌که هم قدرت تخیل کودک را بالا ببریم و هم بفهمیم که او چه مشکلی دارد.

کودک مثل ضبط صوتی است که می‌تواند اتفاقات‌های روزمره را در دل بازی‌ها بگوید. وقتی او دارد خاله بازی می‌کند و بعد از زبان عروسک پدر دادو فریاد می‌کند، می‌فهمیم که او از پدر رنجیده است. در شرایطی که روابط پدر و مادر مشکل دارد، می‌بینیم او خودش را در قالب عروسک کوچکی قرار داده است که زیر میز قایم شده است. خاله‌بازی برای ما نشان‌دهنده تمامی اتفاقات یک خانواده و تاثیرات روانی آن بر کودک است.

نوع دیگر این اسباب‌بازی‌ها خمیرهای بازی و مجسمه‌سازی است. خیلی خوب است که کودک انواع خیال‌پردازی‌اش را می‌تواند با خمیر به ما نشان بدهد. کودک می‌تواند چیزهایی که دیده و افکارش را با خمیر بسازد. این کار هم تصویرسازی او را تقویت می‌کند و هم باعث می‌شود ما تفکراتش را بفهمیم. در این حوزه شن‌بازی هم برای کودک هم بسیار عالی است. دلیل این‌که ما بازی با شن را خیلی مهم می‌دانیم این است که اولاً در خاک عنصر کم‌یابی به نام سلنیوم است که از طریق تماس با خاک جذب می‌شود.

این‌ها کارکردهای مختلفی است که ما برای اسباب‌بازی قائلیم و می‌توانیم از همه آن‌ها در بازی‌ها استفاده کنیم.

سوال: بازی درمانی و تأثیر آن در کمک به کودکان چیست؟

علاوه بر نظریه‌های دانشمندان در مورد بازی که پیش‌ازین به آن اشاره کردم، دانشمندانی مثل لوتی و سولومون هم هستند که بر بحث بازی درمانی متمرکز شده‌اند. این‌ها اصلاً بازی درمانی را ابداع کرده‌اند. نوعی از بازی درمانی را دانشمندی به نام مورنو ابداع کرد که اسم آن نمایش درمانی بود. او می‌گفت برای کمک به بچه‌ها نمایش اجرا کنید و برای مثال با اجرای یک نمایش عروسکی یک مورد اخلاقی را به کودک یاد بدهید.

اکثر مشکلات بچه‌ها بحث‌های رفتاری است. برای مثال کودک، پرخاش‌گری یا حسادت می‌کند، یا روی خود کنترل ندارد و شبا‌دراری می‌کند. تمامی این‌ها را می‌توان در قالب بازی به بچه آموزش داد. علاوه بر بازی قصه‌گویی هم کارکرد درمانی بسیار

موثری دارد و برای ما نوعی بازی حساب می‌شود. البته در بازی درمانی باید به بچه اجازه بدهیم او بازی را انتخاب کند. فرض کنیم بچه‌ای کم‌رو و خجالتی است. ما باید این بچه را وارد بازی‌های گروهی کنیم و بگذاریم با هر کسی که دوست دارد بازی کند. وقتی که او یار هم‌تیمی‌اش را انتخاب کرد، اصلاً نباید جلوی حرکت کودک را گرفت. بچه باید آزادانه با هر کسی که دوست دارد صحبت کند، هرطور دلش می‌خواهد بازی را انجام بدهد و آزادی حرکتی داشته باشد.

البته ریشه بازی‌درمانی خیلی قدیمی‌تر از مواردی است که گفتیم و شاید به صد سال پیش برگردد. در آن دوران برای درمان ترس‌ها در کودکان از روش‌های بازی استفاده کردند. به‌عنوان مثال اگر بچه‌ای از موش می‌ترسید، شاید با استفاده از اسباب‌بازی‌های پلاستیکی شبیه موش در فاصله خیلی دوری از کودک و نزدیک کردن تدریجی آن این ترس از بین برود. در این روش کودک را به مرور به این اسباب‌بازی‌های موشی شکل نزدیک می‌کنیم و وقتی او با آنها انس گرفت می‌توانیم یک موش واقعی را هم از دور به او نشان بدهیم. این‌ها روش‌های شرطی‌زدایی یا حساسیت‌زدایی در درمان کودکان است.

البته در درمان‌ها خود درمان‌گر هم باید با کودک بازی کند. درواقع بازی‌درمانی فقط این نیست که کودک را با یک‌سری اسباب‌بازی سرگرم کنیم، بلکه یک شاخه از رشته روان‌شناسی بازی‌درمانی است که در آن بازی‌درمانگر تربیت می‌شود که چه‌چیز اسباب‌بازی‌ای را به بچه بدهد و چه نوع بازی‌ای را برای او طراحی کند. قطعاً بازی یک کودک پرخاش‌گر با یک بچه‌خجالتی متفاوت است. در پرخاش‌گری شاید باید از کاراکترها و نمایش‌هایی استفاده کنیم که کودک متوجه عواقب پرخاش‌گری باشد. بالعکس برای کودکی که خجالتی است شاید درمان‌گر باید با بچه آن‌قدر بازی کند و او را وارد بازی‌های گروهی کند تا خجالتش بریزد.

در کنار این مسائل بحث هیجان‌ات در بازی‌درمانی اهمیت دارد. بازی‌ها و استفاده از اسباب‌بازی‌ها باید در بچه هیجان مثبت ایجاد کند و نه هیجان‌اتی چون ترس و دلهره. برای مثال ما بچه‌های کوچک را بی‌دفاع می‌گذاریم تا بازی‌های کامپیوتری انجام بدهند. البته تا حدودی هیجان‌ات مثبت این بازی‌ها خوب است، اما اکثرشان ایجاد ترس می‌کنند. برای مثال این بازی‌هایی که با استفاده از واقعیت مجازی و دوربین‌های سه‌بعدی فرد ناگهان از بالای یک بلندی سقوط می‌کند هیجان‌ات منفی می‌سازند. بنابراین ما نباید اجازه بدهیم که کودکان تا حدود ۱۲ یا ۱۳ سالگی از بازی‌های کامپیوتری استفاده کنند. همین‌طور است بازی‌هایی که بچه‌ها در آن احساس باخت می‌کنند.

حال اگر بخواهیم بازی‌هایی مثل شطرنج را به کودک یاد بدهیم هم نباید با او مثل یک شطرنج‌باز حرفه‌ای بازی کنیم. ما باید کاری کنیم که همیشه بچه ببرد تا حس اعتمادبه‌نفس و موفقیت او که به‌خصوص در نوجوانی مهم است شکوفا شود. پس ما باید متوجه این موارد ظریف هم باشیم و این‌ها در بازی‌درمانی هم مطرح است. اصلاً بسیاری از روش‌های تربیتی به کودکان در قالب بازی ارائه می‌شود، نه این‌که نصیحت کنیم. بچه‌ها از نصیحت شنیدن بیزارند و تا پدرمادر بخواهد حرف بزند می‌گویند بس است دیگر خسته شدیم. دلیلش این است که کودک به دنبال هیجان و بازی است.

❖ پس من والد باید بازی‌های متنوعی یاد بگیرم، به کودک آموزش بدهم و هر مورد اخلاقی را در دل آن بگذارم. فرض کنیم کودکی از تاریکی می‌ترسد. ما می‌توانیم چراغ‌ها را خاموش کنیم، نور شمع به اتاق بدهیم و یک نمایش سایه‌ای برای بچه اجرا کنیم. کودک می‌بیند که در نور شمع سایه‌ها حرکت می‌کنند و ترسش از حرکت سایه‌ها در تاریکی

بی دلیل است. در همه این مراحل هم جلب هم کاری کودک و با حوصله پیش رفتن بسیار مهم است. اصلاً ما در برخورد با کودک عجله نداریم. والدین ما اشتباه می کنند و اسباب بازی را می خرند و جلوی بچه می گذارند تا بازی کند.

این در حالی است که ما باید بنشینیم و با کودک بازی کنیم. او به دنبال هم بازی می گردد. در خانواده های الان هم که تعداد فرزندان کم است یا تک فرزند هستند، پدر و مادر وظیفه دارند نقش اسباب بازی را برای بچه بازی کنند. این یعنی خیلی از اوقات پدر و مادر وسیله بازی بچه است، پس باید مراقب باشد وسیله مناسبی برای کودکش باشد تا بچه از او الگوی مثبتی بگیرد. حال در سنین نوجوانی می توان بازی هایی طراحی کرد که در دل آن آموزش های خاصی هم انجام شود.

برای مثال برای آموزش های خانه داری می توان از فرزند نوجوان خواست که بیا با هم کیک درست کنیم و بخشی از کارها را او انجام بدهد. بچه آرد ریختن و هم زدن تخم مرغ ها را به چشم بازی نگاه می کند، ولی از این که به او مسئولیت می دهیم و اجازه می دهیم مزه کیک را انتخاب کند احساس شادی می کند. هم چنین خوب است که به نوجوان ها ابزار بدهیم یا حتی خودشان جعبه ابزار داشته باشند و گاهی بخواهیم او بعضی از کارهای بی خطر را انجام بدهد. یادمان هم باشد که همیشه باید نوجوان مان را تشویق کنیم. مهم نیست اگر چیزی را خراب کند، ولی نباید او را سرزنش کنیم.

مراحل متفاوت بازی کودکان: محققین بر این باورند که بازی از مراحل تکاملی مختلفی میگذرد:

۱- بازی های کاربردی و کشف اعضای بدن: فعالیت های ساده و تکراری که در آن کود اعضای بدن خود را لمس میکند و نکاتی را یاد میگیرد. مانند لوله کردن خمیر بازی

۲- بازی های سازنده: بازی هایی که دارای هدف و منظور خاصی هستند مانند: ریختن آب برای پر کردن سطل

۳- بازی های نمایشی (دراماتیک): در این بازی ها کودک انجام کاری را نشان میدهد و سعی بر یادگیری کاربرد آنها میکند.

۴- بازی های قانون مندانه: این نوع بازی ها برای کودکان بالاتر از ۷ سال و کودکان بزرگسال مناسب است و برنامه های رقابتی در این بازی ها توسعه بیشتری پیدا میکند.

۵- بازی های غیر اجتماعی: کودک در این مرحله فعالیت های اجتماعی محدودی را انجام میدهد و بازی موازی انجام میدهد یعنی کودک در نزدیکی کودک دیگر با وسایل مشابه به او به بازی میپردازد اما کودک برای تاثیر نهادن بر او اقدامی را انجام نمیدهد.

۶- بازی هایی با فعالیت های اجتماعی محدود: در این مرحله کودکان به تنهایی بازی میکنند اما در هنگام بازی با یکدیگر به تبادل رفتار میپردازند و نظرات خود را به یکدیگر بیان می کنند.

عامل مؤثر در بازی

عوامل متعددی در بازی کودکان تأثیر دارد که مهمترین عوامل آن عبارتند از سن، جنس، هوش و محیط.

کودک در هر سنی بازی خاصی را می‌پسندد، مثلاً طفل در همان روزهای اول علاقه به لگد زدن و حرکت دادن دستها دارد. از اینکه باد در گلو اندازد و از حنجره و دهان صدا خارج کند و لبها را به حرکت در آورد لذت می‌برد. کمی که بزرگتر می‌شود اطرافیان با او بازی می‌کنند و مثلاً خود را مخفی می‌کنند و بعد ظاهر می‌شوند و می‌گویند «دالی» و موجب شادمانی و لذت کودک را فراهم می‌سازند.

در سالهای اولیه کودکی، الگوی بازی کودکان نشانه تغییر رشدی آنهاست. کودک خردسال بیشتر به بازی انفرادی نیاز دارد که بعداً با بازی موازی دنبال می‌شود، یعنی دو کودک در کنار هم و نه با یکدیگر به بازی می‌پردازند. آنها ممکن است از یک وسیله نیز استفاده کنند، ولی مستقل از یکدیگر و بدون ارتباط زیاد با یکدیگر به کار و بازی بپردازند.

کودکان ۳ تا ۴ ساله، بیشتر به بازی ارتباطی می‌پردازند، یعنی آنها با کودکان دیگر نیز بازی می‌کنند و می‌توانند وسایل خود را تا حد معینی به دیگران بدهند و با آنها شریک شوند ولی در عین حال نمی‌توانند علایق فردی خود را فدای گروه کنند و به اصطلاح از گروه تبعیت کنند. از سن چهار و چهار و نیم سالگی تا شش سالگی است که کودک بیشتر و بیشتر به بازی اشتراکی روی می‌آورد، یعنی در موقعیتهای گروهی که هدف مشترکی را دنبال می‌کنند به بازی گروهی می‌پردازند. بهترین تقسیم بندی در این باره مربوط به ژان پیاژه می‌باشد. او معتقد است: (در جریان رشد سه نوع بازی مشاهده می‌شود که از نظر ساختار با یکدیگر متفاوتند و به ترتیب یکی پس از دیگری ظاهر می‌شوند).

الف) بازیهای تمرینی (۲ - ۰ سالگی): در بیان چگونگی بازیهای تمرینی، پیاژه بازی را وسیله ای برای لذت بردن از حواس می‌داند، زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکت اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیا را از راه به کارگیری حواس درمی‌یابد و این جریان سبب لذت بردن او می‌گردد. کودک با استفاده از حواس، از تقلید پا فرا می‌گذارد، به تکرار می‌پردازد و حرکاتش از شکل ابتدایی آزمایش و خطا به مهارت می‌رسد. این حرکات تقلیدی مقدمه ای می‌شوند تا کودک بتواند به اعمال پیچیده تری دست بزند.

ب) بازیهای نمادی (۵ - ۲ سالگی): در این مرحله از بازی که از دو سالگی تا پنج سالگی ادامه می‌یابد، عناصر جدیدی وارد بازی کودکان می‌شوند. واقعیتها تغییر شکل می‌یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیا دیگر نمایش داده می‌شوند. از تکه چوبی اسب و با قرار دادن چند بالش در کنار هم خانه و یا باغچه ای می‌سازند. کودک در این مرحله به تمرین تجربیات زندگی می‌پردازد و آنها را به شکلهای مختلف تجربه و آزمایش می‌کند.

ج) بازیهای باقاعده (۱۱ - ۷ سالگی): در این مرحله اثرات بازی برای تمام عمر باقی می‌ماند و همزمان با رشد کودک و گذشت زمان به صورت کاملتری انجام می‌شود. بازیهای باقاعده معمولاً قواعد آنها از بزرگترها به کوچکترها یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. در بازیهای باقاعده رقابت وجود دارد و علاوه بر آن در هر بازی قراردادهایی وجود دارد که نهادی شده است و با قراردادهایی که ممکن است دایمی بوده و یا بر اساس موافقت موقتی خود بازیکنان باشد.

همان طور که ملاحظه می کنید در هر سنی کودک بازیهای خاصی را می کند و بعضی از آنها را رها می کند، مثلاً بچه های کودکستان، بازی با مکعبهای چوبی را رها می کنند زیرا اشیایی از قبیل رنگ، گل رس، مداد رنگی و ... فعالیتهای جالبتر و متنوع تری را به آنها عرضه می کنند. وقتی اسباب بازی ها و عروسکهای خود را نمی تواند جاندار فرض کند این بازیها نیز جذابیت خود را از دست می دهد و کم کم به سوی بازیهای مثل فوتبال، بسکتبال، شطرنج و بازیهای فکری پیچیده می رود که نیازهای فکری، جسمی، روانی و اجتماعی را بهتر برآورده می کند.

تأثیر جنس:

جنسیت یکی از عوامل موثر در بازی است و از این رو می توان گفت که بازی پسرها با دخترها تفاوت دارد. در تفاوت بین بازی دختران و پسران عواملی موثر است که عمده ترین آنها عبارت است از:

الف) مربوط به طبیعت و فطرت کودک می شود، بعضی از دختران طبیعتاً به سوی بعضی از بازیها علاقه نشان می دهند و بعضی از پسران به سوی بازیهای دیگر.

ب) انتظارات و توقعات والدین و جامعه از دختر و پسر نیز کم کم آنان را به سوی تفاوت بین بازیهای دخترانه و پسرانه سوق می دهد.

ترمن فهرستی از بازیها را تنظیم و ارائه داده است که دختران و پسران علاقه چشمگیری به آنها از خود نشان می دهند. بازیهای که پسران بیشتر انتخاب و به آن علاقه دارند عبارت است از: استفاده از ابزارها، تیراندازی، بادبادک بازی، دوچرخه سواری، تیله بازی، کشتی، بکس، فوتبال، فرفره بازی، کامیون و ماشین بازی، دویدن و ... بازیهای مورد علاقه دختران عبارت است از: عروسک بازی، طناب بازی، مهمان بازی، پذیرایی، تشکیل کلاس درس، بافندگی، خیاطی، فروشندگی، معمابازی و ...

لازم به یادآوری است که بازیهای وجود دارد که هر دو جنس به آن علاقه دارند. لمان و ویتی با استفاده از پرسشنامه و ضمن تحقیق گسترده ای به این نتیجه رسیده اند که پسران بازیهای فعال و پرتحرکی را که مستلزم صرف انرژی و مصرف نیروی بدنی، چابکی، مسابقه و رقابت است به انواع دیگر بازی ترجیح می دهند در حالی که دختران معمولاً به بازیهای که ساکن تر، کم تحرک تر و آرام تر است، علاقه مند هستند. این مطلب را تحقیقات یگری نیز تأیید کرده است.

ماژروری هونزیک و اریکسون بازی ساختمان سازی کودکان ۱۱ تا ۱۳ ساله را مورد مطالعه قرار داده اند. پسران اغلب اوقات از مکعبها، ماشین، آدمکهای یک شکل با لباسهای متحدالشکل استفاده می کردند و با آنها، ساختمان، جاده، کوچه و فروشگاه درست می کردند. دختران بیشتر به نظافت داخلی خانه می پرداختند و صحنه های خانوادگی را نشان می دادند.

در دوران کودکی تفاوت زیادی بین بازی دختران و پسران مشاهده نمی شود ولی به محض اینکه سن ورود به دبستان فرا می رسد، اختلافات آشکارتر می شود و ارزشهایی که جامعه برای هر جنس قایل می شود خود را در بازیها نشان می دهد. در حدود ۷ یا ۸ سالگی، تفاوتهای جنسی آشکارتر می شود، پسران بیشتر تمایل دارند با همدیگر بازی کنند و این در دختران نیز به چشم می

خورد. پسرها به جای بازی با دخترها آنها را آزار می دهند و مسخره می کند. اگر پسری با گروهی از دخترها بازی کند، پسرهای دیگر او را مسخره می کنند.

تأثیر محیط:

تأثیر محیط بر بازی کودک از دو دیدگاه قابل بررسی است:

۱- غنا بخشیدن به محرکاتی که کودک با آنها به بازی می پردازد. ۲- تفاوت بازیهای کودک در محیطهای مختلف از نظر

جغرافیایی

۱- برخی از روانشناسان تنوع محرکات را مهمترین عامل محیطی در رشد هوش می دانند، هر چقدر کودک بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند و از حواس خود بیشتر استفاده کند در سالهای بعدی زندگی به دیدن، شنیدن، لمس کردن و استفاده از سایر حواس خود علاقه بیشتری نشان خواهد داد و البته باید تواناییها و محدودیتهای فکری کودک را شناخت و کیفیت و کمیت محرکها را با آن تطبیق داد، یعنی محرکهای محیطی باید به جا و به اندازه باشند و گرنه، نه تنها اثر مثبتی ندارند بلکه ممکن است سبب اغتشاش فکری و اختلال در یادگیری کودک شوند. کمبود محرکهای لازم برای رشد منجر به رشد ناکامی سلسله اعصاب مرکزی و بخصوص مغز می شود، در نتیجه شخص از نظر هوش که عملکرد مغز خصوصاً قشر مغز است رشد کافی نمی کند.

همان طور که وجود نور برای رشد و تکامل چشم لازم است و اگر انسان در خردسالی از نور محروم باشد در آینده حتی با وجود چشم سالم، حس بینایی طبیعی نخواهد داشت، در مورد سایر حواس نیز وضعیت به همین منوال است. کودک باید دنیای اطراف خود را بشناسد، مثلاً انسانها، حیوانات و اجسام را ببیند، اشیا را لمس کند، صداها را بشنود، کودک باید امکان تجربه رفتارهای گوناگون را داشته باشد. لذا تأکید می شود که تنوع و تحرکات محیطی را برایش فراهم نمایید و اسباب بازی های مختلفی بخرید تا هر چه بیشتر به پرورش حواس او کمک کند یعنی هر چقدر بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند، گفتگو کند در واقع به رشد عقلانی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی، روانی او کمک کرده اید.

۲- تفاوت بازیهای کودک در محیطهای مختلف از نظر جغرافیایی:

طبق مطالعات انجام شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیتهای غیر رسمی گروهی نشان می دهند در حالی که بچه های آمریکایی به بازیهای تیمی و رقابتی تأکید دارند. کودکان آمریکایی تنها در مراحل اولیه دوران کودکی به بازیهای مهیج علاقه مند هستند، ولی بچه های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی تر حفظ می کنند.

نه تنها بازیهای دو کشور بلکه بازیهای شمال و جنوب یک کشور و حتی محله های یک شهر نیز با هم تفاوت دارد. فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می گذارد و می توان گفت که بازی کودکان به نوعی منعکس کننده فرهنگ آن جامعه می باشد.

در مناطق محروم، به علت اینکه افراد از توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان برخوردار نیستند، آن دسته از بازیهای سنتی را که نیاز چندانی به آلات و اسباب ندارد به کودکان خود می آموزند.

در این جوامع کودکان یاد می‌گیرند که برای خود اسباب بازی بسازند. این تولید و سازندگی به نوبه خود یک بازی و فعالیت دلچسب برای این قبیل کودکان محسوب می‌شوند.

تأثیر هوش:

هوش می‌تواند بر نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تأثیر بگذارد. در اینجا به نحوه برخورد کودکان باهوش و کم‌هوش با بازی و اسباب بازی اشاره می‌شود.

کودکان تیزهوش سعی می‌کنند وسایل و اسباب بازیهای را انتخاب نمایند که بتوانند با آنها به ابتکار و ابداع دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند. زیرا خواهان تنوع هستند و از تنوع لذت می‌برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازیهای که متضمن فعالیتهای ذهنی و جسمی است می‌پردازند، مثلاً جمع‌آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت بخش تر می‌باشد.

کودکان تیزهوش به دلیل تواناییهای بیشتر، به انجام بازیهای انفرادی تمایل نشان می‌دهند و معمولاً انرژی بدنی را در حد زیادی مصرف نمی‌کنند به نظر می‌رسد که کودکان عقب مانده بیشتر به بازیهای انفرادی می‌پردازند زیرا کودکان تیزهوش به علت توانایی زیاد و کودکان کم‌هوش به علت توانایی کم، معمولاً به خوبی در گروه پذیرفته نمی‌شوند.

اگر یک ماشین اسباب بازی در اختیار کودک عقب مانده گذاشته شود ممکن است آن را به اطراف بکوبد یا آن را متلاشی کند ولی یک کودک تیزهوش سعی به انجام بازی رمزی خواهد نمود و حتی ممکن است آن را کنجکاوانه بررسی نموده و از هم باز نماید تا از محتویات آن آگاهی یابد.

نظریه های روان شناختی بازی

در نیمه دوم قرن هیجدهم و اوایل قرن نوزدهم دو تن از متخصصان تعلیم و تربیت به نام یوهان هزیک پستالوزی سوئیسی و فریدریک فروبل آلمانی این نظر را مطرح کردند که بازی در تعلیم و تربیت عاملی است ضروری. پستالوزی بر این اعتقاد بود که بازی کودکان را در اعمالشان یآوری می‌کند و درگیریهای رقابتی که در بازی وجود دارد موجب انسجام روح و جسم آنان می‌گردد.

فریدریک فروبل بر این باور بود که بازی نه تنها موجب اختلال رشد کودکان نیست بلکه یکی از عوامل مهم رشد آزاد کودک است و بد و امکان می‌دهد که از جهت جسمانی، فکری و عاطفی رشدی هماهنگ داشته باشد

نظریه کارایی یا نیروی اضافی:

این نظریه ریشه ای بس کهن دارد و بنا بر توجهی که صاحبان این نظریه می‌کنند بازی فعالیتی است که انرژی مازادی را که در کودکان وجود دارد و نمی‌توان از آنها برای فعالیت سازمان یافته استفاده کرد به کار می‌گیرند اسپنسر و شیلر بر این باورند که

بدن مقدار انرژی را که در خود ایجاد کرده است به دو صورت مصرف می کند یکی به صورت فعالیت های با هدف یعنی کار و دیگری به صورت فعالیت های بی هدف یعنی بازی هرگاه انرژی موجود در بدن بیش از حد نیاز کار باشد صرف بازی می شود.

نظریه تنش زدایی (رفع خستگی و تجدید نیرو):

دو تن از روان شناسان بنام شالر و موریس لازاروس بر این باورند که بازی نیرو مصرف شده را بار دیگر جبران می کند یعنی تن آدمی پس از مدتی کار و فعالیت خسته کننده به نوعی فعالیت که بتواند بدن تنش را زدود، یعنی؛ به بازی نیاز دارد این نظریه را لازاروس در تضاد با شیلرو اسپنسر آورده و پاتریک روان شناس آمریکایی ضمن مطرح کردن مبنای فیزیولوژیکی بازی این نظریه را تأیید کرده است. به نظر سی شور بازی فعالیتی اجتماعی است و یکی از مهمترین نتایج آن برقراری حس دوستی و حسن معاشرت میان آدمیان است.

نظریه تکرار و سیر تکاملی (یا تجدید فعالیت های نیاکان):

(هال) اعتقاد دارد که کودکان بازی می کنند تا صحنه ها و محتویات موقعیت ها و فعالیت های نیاکان خویش را بر حسب نیاز زندگی آن ها تولید شده است تجدید کنند و از آنجا که کودکی برای تصفیه اعمالی که در آدمی در آینده از آن بی نیاز می شود بهترین دوره است این تجدید فعالیت در آن صورت می گیرد و در جای دیگر می گوید که بازی فعالیتی است غریزی که پیشینه آدمی را بازگو و تکرار می کند نه تمرینی برای آینده آدمی.

نظریه پیش تمرین:

کارل گروس این نظریه را مطرح کرده است این دانشمند نخستین روان شناسی است که بازی را یکی از مهمترین فعالیت های کودکان شمرده و آن را عامل مهمی برای فعال شدن ذهن کودک دانسته است.

گروس بر این باور است که بازی عاملی است برای تبای حیوانات، زیرا بازی وسیله تمرین و عامل تکامل مهارتهایی است که در بزرگسالی به کار می آید. گروس در کتاب بازی و انسان بازی را به چهار نوع مهم تقسیم کرده است.

۱- بازی عاطفی ۲- بازی جنگی ۳- بازی اجتماعی ۴- تقلیدی و نمایشی

نظریه تخلیه یا آرام کردن احساسات زیانبخش:

این نظریه در اوایل قرن بیستم گسترش یافت « کار » روان شناس معروف آمریکایی می گوید مقصود از پالایش، تخلیه نیرویی است که امکان دارد آن نیرو موجب کارهایی شود که مخالف قراردادهای اجتماعی باشد ورزشهایی از قبیل کشتی، بوکس که وسیله ای برای رقابتهای جسمانی است برای کم کردن میل به ستیزه گری و جنگجویی پسر بچه ها بسیار مؤثر است. اگر این نوع بازی ها سازمان یافته نبود که به وسیله آنها انرژی انباشته شده کودکان تخلیه شود کار معلمان بسیار وحشتناک می شد.

نظریه جبران:

از سال ۱۹۲۰ میلادی به بعد عده ای از روان شناسان از جمله « وینی » ورابنیسون بر این عقیده شدند که با وجود کثرت و تنوع بازی های رمزی می توان آنها را مبنای تبیین بازی های جبرانی کودکان شمرد باید به این نکته توجه کرد که فقط بخشی از بازیهای رمزی را می توان به عنوان بازی های جبرانی پذیرفت نه همه آنها را.

نظریه دهلیز فعالیتهای غریزی:

کار می گوید بازی همچون دهلیزی است که غرایز کودک از آن سر در می آورند به این معنی که کودک از طریق بازی با عروسک غریزه مادری خود را نشان می دهد و به وسیله بازی های جنگی غریزه جنگاوری خود را نشان می دهد.

❖ بازی تخلیلی و نمایشی بیشتر مورد توجه کودکان کم سن و سال است این کودکان از حدود دو سالگی با بازیهای نمایشی آشنا می شوند و در حدود پنج سالگی شدیداً به آن علاقه مند می شوند کودکان باهوش از این جهت که نسبت به کودکان دیگر زودتر به واقعگرایی می رسند بازی های نمایشی را به سرعت به کنار می گذارند. یکی از آثار بازی های نمایشی آن است که کودک را در فرار از واقعیت های تحمیلی یآوری می کند و اثر دیگر آن وسعت بخشیدن به دامنه تخیل کودک است تا از این راه آرزوهای وی که اعمال آنها در جهان واقعیت عملی نیست در عالم خیال عملی شود. کودکان زیر سه سال به بازیهای نمایشی به سه دلیل اهمیت می دهند:

۱- شخصیت سازی یا جاندار انگاری یعنی کودک با نیروی خیال به عروسکها و اشیاء بی جان جان می دهد.

۲- نمودگار سازی که کودک با نیروی خیال اشیاء را از چیزی به چیز دیگر تبدیل می کند و به کار می گیرد مثلاً چوبی را اسب می شمارد و بر آن سوار می شود و می تازد.

۳- واقعی نمایی نمودگارها این مورد در حقیقت تکمیل مورد دوم است در مورد دوم کودک به نیروی خیال چوب را نمودگار اسب قرار داده بدون اینکه زین و افساری به نمودگار اسب بدهد اما در مورد سوم کودک برای اینکه نمودگارها را واقعی جلوه دهد سعی می کند لوازم و متعلقات اصل شی را به نمودگار آن شی بدهد مثلاً اگر قصد دارد چوبی را به نمودگار آدمی اضافه کند کلاه و لباس بر آن می پوشاند.

❖ -موضوع بازی های نمایشی متفاوت است و با سن کودک ارتباط دارد که از شکل ساده آن شروع می شود و کم کم کار به نقش های شخصیت های قصه ها می دهد از جمله تقلید از حیوانات، مهمانبازی ، پدر و مادر بازی، بچه داری ، پلیس بازی و در مراحل کاملتر بازی در نقش سیندرلا و بابانوئل و جز آنهاست.

❖ بازی های سازنده به تدریج که کودک بزرگ می شود خیالبافی را رها می کند از بازیهای تخلیلی روی گردان می شود و به بازی های سازنده روی می آورد مشهورترین این بازیها بازی با ماسه و گل برای خانه سازی ، کوه،

جاده یا بازی با مکعب های چوبی مهره ها ، رنگ و مواد رنگی ، گل رس و یا خمیر بازی برای ساختن انسان، حیوان، درخت و اشیاء دیگر ، البته دختران بیشتر از وسایل آشپزخانه که در اندازه های کوچک ساخته شده است و به تقلید از بزرگترها به عنوان آشپزی استفاده می کند.

فروبل:

بازی، نقش بزرگی را در تئوری آموزشی فروبل بر عهده دارد. او نه تنها بازی کردن را تشویق می کند بلکه به آن کارکردی اجتماعی و آموزشی می بخشد. در زمانی که بازی کردن تحت تاثیر آموزه های کالونیستی در غرب، جلوه ای از تنبلی و بیکاری تلقی می شد که باید از زندگی بشر حذف می شد و جای خود را به فعالیت های مفید با جنبه اقتصادی می داد، فروبل بازی را جزو جدانشدنی و طبیعی از زندگی انسان معرفی کرد که به خصوص برای رشد کودکان ضروری است. به جرئت می توان فروبل را "پدر بازی در تاریخ آموزش غرب" معرفی کرد.

او به دفاع از اهمیت بازی در زندگی پرداخت و بازی را دست کم دارای سه کارکرد مهم دانست: یکی بازنمایی رشد فرهنگی انسان در طول تاریخ، دیگری تقلید فعالیت های بزرگسالان و سوم کمک به جامعه پذیر شدن کودکان. او بر این باور بود که انسان ها در حین بازی تمام مراحل رشد تکاملی خود را در طول تاریخ تکرار می کنند. برای مثال نقاشی کشیدن کودکان روی دیوارها نمادی از نقاشی بر دیوار غارها توسط اجداد انسان است و یا بازی هایی نظیر کشتی گرفتن، گردآوری اشیاء و غیره بازگشتی نمادین به دوران شکار، گردآوری آذوقه و جنگ های تن به تن دوران باستان است.

از طرف دیگر او معتقد بود که بازی کرن به کودکان امکان می دهد زندگی و فعالیت های بزرگسالان را تمرین کنند و با تقلید اعمال والدین و سایر افراد اجتماع، کارورزی کنند. جامعه پذیر شدن و اجتماعی کردن کودکان نیز کارکرد سوم بازی است که به آنها زندگی در جمع را می آموزد و با روابط اجتماعی و بین فردی آشنا می کند و روابط قدرت را از همان کودکی به آنها می آموزد.

مونته سوری:

کلاس درس به روش مونته سوری: کلاس های مونته سوری محل های آرام و شادی هستند که برای رفع نیازهای رشد کودک در هر مرحله از زندگی آنها طراحی شده اند. این کلاس ها دارای مکان های زیادی برای کودکان برای یادگیری و بازی، به روش های مختلفی هستند:

بازی های تکی، دوتایی، در گروه های کوچک، در گروه های بزرگ، در داخل کلاس، بیرون از کلاس، روی میزها، روی زمین و...

همه این آیتم ها و وسایل در محیط به اندازه کودکان ساخته و اندازه گیری شده اند. از جمله مبلمان، قفسه ها، وسایل آشپزخانه، وسایل آشپزی، ابزار تمیز کردن و مواد مونته سوری. هیچ مرکز کانونی برای کلاس وجود ندارد؛ این نشان می دهد که معلم مرکز تمرکز و توجه کودکان نیست، بلکه همه آنها یک گروه هستند.

رنگ های روشن و جذاب، مواد طبیعی، اشیاء فرهنگی و شگفت انگیز، تصاویر جالب بر روی دیوار، به کودکان و نوجوانان تجربه های حسی و فکری پیچیده ای می دهد. هنگامی که کودکان برای اولین بار وارد محیط مونته سوری می شوند، وقتی متوجه می شوند که این مکان برای آنها است، لحظه شگفت انگیزی فوری و آنی را لمس می کنند. در کلاس های مونته سوری، به کودکان آموزش می دهند که چگونه تعاملات اجتماعی خود را تنظیم کنند.

معلم ها از طریق فعالیت های سرگرم کننده، نقش بازی کردن و مدل سازی مناسب، بهترین راه برای پاسخ دادن به استدلال ها یا موقعیت های جدید را به بچه ها نشان می دهند، به طوری که کودک، زمانی که مشکل واقعی برایش بوجود می آید قادر به انجام کارهایش با اعتماد به نفس و روابط اجتماعی قوی است.

در نتیجه محیط کلاس یک محیط خودگردان است که در آن تنش های اجتماعی و طبیعی بیشتر توسط خود کودکان حل می شوند.

کودکان به صورت آزاد در سراسر محیط زندگی می کنند، فعالیت هایی که مورد علاقه شون هست را انتخاب می کنند. با معلم، به صورت جداگانه یا در گروه های کوچک کار می کنند.

حرکت و شور و اشتیاق آنها توسط معلم محدود نمی شود مگر اینکه خودشان، دیگران یا محیط اطراف خود را به خطر بیاندازند محیط های بیرونی نیز در مدارس مونته سوری و روش مونته سوری بسیار مهم هستند و فرصت هایی برای ارتباط با دنیای طبیعی ارائه می دهند.

اصول راهنمای مونته سوری :

احترام گذاشتن:

محیط فراهم شده :

تجربه عملی در یادگیری :

کشف کردن :

بزرگسالان آموزش دیده مونته سوری :

خیال پردازی :

آزادی انتخاب :

استقلال :

انواع بازی:

اینکه کودک چگونه بازی می کند و چه نوع بازی می کند تا حد زیادی بستگی به سن او و حد تکامل او دارد.

بازیها با توجه به محتوای آنها و تمایلات و گرایشهای کودک که نشأت گرفته از اوضاع و احوال درونی اوست و بر اساس نگرش و دیدگاهی که نظریه پردازان روان شناسی نسبت به کودک دارند به انواع مختلفی تقسیم می شوند.

در بین بازیها، بازیهای تقلیدی، نمایشی، نمادی، و تخیلی به دلیل اهمیتی که در شناخت و بررسی وضعیت روحی، روانی و درمانی کودک دارند، و از آنجا که کودکان هم تمایل بیشتری به این بازیها دارند و وجوه اشتراک این بازیها که تشخیص آنها را قدری مشکل می سازند لذا اولویت را به بررسی و بیان این بازیها داده ایم.

بازیهای تقلیدی

غریزه تقلید یکی از غرایز نیرومند و ریشه دار در انسان است. به برکت وجود همین غریزه است که کودک بسیاری از رسوم زندگی، آداب معاشرت، غذا خوردن، لباس پوشیدن، طرز تکلم، ادای کلمات و جمله ها را از پدر و مادر و سایر معاشران فرا می گیرد و به کار می بندد. انسان در تمام طول عمر کم و بیش از دیگران تقلید می کند اما در سنین بین یک سالگی تا پنج سالگی بیشتر از این قوه استفاده می کند.

کودکان ابتدا تقلید را از پدر و مادر خود شروع می کنند، به این ترتیب که اکثر فعالیتهای والدین خود را در خانه تقلید می کنند. پسران کارها و مشاغلی را تقلید می کنند که بیشتر مربوط به مردان است و دختران علاقه مندند که فعالیتهای مربوط به مادران را تکرار کنند. مثلاً پسرها دوست دارند که نقش بنا، دست فروش، مغازه دار، راننده، پزشک، خلبان، پلیس و ... را بازی کنند در حالی که دخترها ذوق فراوان دارند که در نقش مادر و پرستار کارهایی از قبیل تمیز کردن خانه، آشپزی، شستشو و اطو زدن لباسها و غیره را به صورت بازی انجام دهند.

بازیهای تقلیدی نقش مهمی در رشد کودکان دارند. کودکان به فرصتهایی نیاز دارند تا خود را مثل بزرگترهایی که می شناسند بیارایند و همچون آنها عمل کنند. از جمله وسایلی که امکان چنین بازیهایی را فراهم می کند چیزهایی نظیر لوازم خانه داری، عروسکها، پارچه های مخصوص خیاطی، ظرفها، قطعات گوناگون و مکعبها، انواع ماشینها، هواپیما، قایق، تانک، تفنگ، میز و صندلی کوچک که به کودک کمک می کنند با فرو رفتن در نقش بزرگسالان دنیای واقعی پیرامون خود را تجربه کند و برای زندگی در آن آماده شود. این گونه بازیها از سه سالگی به بعد مورد توجه کودکان هستند و کودک بسیاری از مسایل عاطفی و اجتماعی را به وسیله آنها می آموزد.

بازیهای نمایشی

کودکان نه تنها به تقلید فعالیتهای بزرگسالان می پردازند بلکه همچنین مشتاقانه علاقه دارند که مانند آنها لباس بپوشند و مانند آنها گفتگو کنند. اولین بازیهای نمایشی کودک در خانه انجام می شود و آن موقعی است که مثلاً دختر کفشهای مادرش را می پوشد و یا پسر به تقلید از پدر روزنامه می خواند و یا تلفنی با مخاطبهای فرضی به مکالمه می پردازد و نقش آنها را به نمایش می گذارد.

اگر چه بازیهای تقلیدی و نمایشی با هم مشترکند و در حقیقت بازی نمایشی خود نوعی از بازی تقلیدی است، اما نکته ظریف اینجاست که در بازی تقلیدی کودک سعی به تقلید نقش دارد، در حالی که در بازی نمایشی کودک علاوه بر تقلید نقش، انتظار خود از آن نقش را بیان می دارد. به طور مثال هر گاه کودک دارای پدری سختگیر و مستبد باشد، در بازی تقلیدی خود سختگیر و مستبد می شود اما در بازی نمایشی انتظار محبت و همدردی پدر با فرزند را منعکس می کند.

بازیهای نمایشی، به تواناییها برای فرار از محدودیتهایی که واقعیت به او تحمیل می کند، می افزاید. این بازیها او را قادر می سازد که آرزوهای خود را جامه عمل بپوشاند و به او فرصت می دهد تا خود را از شر بدخلقی ها برهاند و بر موقعیتهایی که در زندگی واقعی او را آزار می دهند فایق آید. کودک هر چه سرخورده تر باشد بیشتر به بازیهای نمایشی رو می آورد.

کودکی که انطباق اجتماعی ضعیفی دارد بیشتر از کودکی که انطباق صحیح و کافی دارد به بازیهای نمایشی می پردازد.

مطالعه بر روی بازیهای کودکان در مهد کودک، نشان داده است که کودکانی که بیشترین وقت را صرف بازیهای قاعده دار می کنند کمترین میزان نگرانی و دلشوره را دارند در حالی که کودکانی که دچار نگرانی هستند وقت بیشتری را صرف بازیهای نمایشی می کنند. بازی نمایشی به کودک فرصت می دهد تا شخصیت درونی خویش را بیرون بریزد و یا به عبارت دیگر به آشکارسازی شخصیت خود همت گمارد. در واقع مهمترین بازی که در آن احساسات، نیازها و عواطف کودکان می تواند بروز و ظهور کند بازی نمایشی است. (۷) موضوعات عادی بازیهای نمایشی و تخیلی کودکان خردسال عبارتند از:

۱- الگوهای خانگی از جمله میهمان بازی، آشپزی، مواظبت از بچه ها و ایفای نقش پدر و مادر

۲- تقلید از حیوانات که می خزند و می پرند

۳- مراقبت از بیماران و تقلید نقش دکتر و پرستار

۴- فروشگاه بازی کردن

۵- سفر کردن و سایر فعالیتهای مربوط به حمل و نقل مانند راندن اتومبیل، قطار، هواپیما و کشتی

۶- ایفای نقش پلیس و به طور کلی بازی با اسلحه

۷- بازی آتش نشانی

۸- کشتن و کشته شدن

۹- مهمانی دادن و عروسی کردن

۱۰- ایفای نقش قهرمانان افسانه ای.

بازیهای نمادی (سمبولیک)

بازیهای نمادی که نقطه اوج بازیهای کودکانه است از حدود یک و نیم یا دو سالگی آغاز می شود و در پنج و شش سالگی به کمال خود می رسد و تا هشت و نه سالگی نیز ادامه می یابد. در واقع بازی نمادی زمانی آغاز می شود که کودک نیز به تدریج زبان می گشاید و توانایی کاربرد علائم و نمادهای زبان را دارد. بازیهای نمادی با تقلیدی و نمایشی متفاوت است، در بازیهای تقلیدی و نمایشی کودک با استفاده از وسایل موجود به برون فکنی یا درون فکنی امیال و خواسته های خود می پردازد و از این طریق به لذتی درونی و برونی دست یافته و خود را از قید تنشها رها می سازد.

در هر دوی این بازیها (تقلیدی و نمایشی) کودک سعی دارد تا به اشیا و وسایل واقعی موجود در محیط خود دست یافته و با آن وسایل به بازی مبادرت ورزد، اما در بسیاری از اوقات محدودیتهای مانع دستیابی کودک به ابزار و وسایلی است که در بازی به آنها نیاز دارد.

در این مرحله است که کودک برای حل مشکل خود به بازیهای نمادی رو می آورد، عناصر جدیدی وارد بازی کودکان می شوند. واقعیتها تغییر شکل می یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیا دیگر نمایش داده می شوند.

مثلاً تکه چوبی را اسب خود می داند، قوطی کبریت را در دست می گیرد و آن را ماشین خود می داند و شروع به استارت زدن، بوق زدن، ترمز گرفتن، عقب و جلو رفتن و پارک کردن می کند یا قاشق چایخوری را به عنوان هواپیما در فضا حرکت می دهد، بعد آن را در فرودگاه به زمین می نشاند. در این بازیها شیء مورد استفاده به عنوان نماینده و نمادی (سمبولی) از شیء اصلی در نزد کودک تلقی می شود.

در این طور مواقع کمک تخیل بسیار قابل ملاحظه است و کودک، برای اینکه تخیلش بتواند خوب کار کند، به اشیا و مواد بسیاری نیاز دارد، اما در این میان چیزهایی را که می شناسد و از آنها دانش مختصری دارد محدودند.

نیروی تخیل به کمک کودک می شتابد تا او نشانه ها را بسازد، نشانه هایی که جانشین اشیا، حیوانات و اشخاص واقعی می شوند.

در حقیقت می توان گفت که نشانه ها عبارتند از تصویری که کودک از دنیای درون و برون خود اخذ کرده است و تخیل این خاصیت را دارد که آن تصورات را رشد و گسترش می دهد. در اینجاست که ارزش و اهمیت اسباب بازی ها روشن می گردد، زیرا تنوع و گستردگی آنها کمک می کند تا کودک بتواند به توسعه هر چه بیشتر نشانه ها و در نتیجه به تصورات خود نایل آید.

برخی معتقدند که این نشانه ها در واقع زبان فردی کودک است که وی می تواند با آنها احساسات درونی خود را آشکار سازد. مثلاً اگر کودکی تنبیه شده باشد، ممکن است عروسک خود را کتک بزند و یا با خرس کوچولوی خود اوقات تلخی کند و یا کودکی که دارویی را با اکره نوشیده بود و به این خاطر کارش به مشاجره با مادرش کشیده بود، به طور نمادی دارو را به عروسکش می خوراند و در باره مزایای دارو با عروسک سخن می گوید. این گونه بازیها را برخی بازی جبرانی می نامند.

متخصصین بازی درمانی، متخصصینی که بر روی کودکانی که دارای ناراحتیهای عاطفی هستند کار می کنند، در اتاق بازی درمانی از وسایلی مانند عروسکها، و خانواده های عروسکی استفاده می کنند زیرا کودکان ممکن است نتوانند احساسات خود را به وسیله کلمات منتقل کنند. کودکان از طریق بازی با اسباب بازیها احساسات و ناکامیهای خود را نشان می دهند، اسباب بازیها در واقع کلمات کودکان هستند و حالت نمادی دارند که روان درمانگر می تواند اوضاع و احوال درونی را تفسیر نماید.

بازیهای تخیلی

تخیل به آن گونه فعالیت عالی ذهن گفته می شود که اشیاء یا حوادثی را در ذهن خلق می کند بدون اینکه مستقیماً از داده های حسی استفاده کند. به عبارت دیگر، ذهن هنگام تخیل، روابط تازه ای را ایجاد می کند و آنها را به شکلهایی در می آورد که قبلاً آنها را تجربه نکرده است.

کودک آنچنان دارای تخیلی قوی است که می تواند جریان آب باریکی را به صورت رودخانه بزرگی تخیل کند و کوبه کوچکی خاک را، تپه ای فرض نماید. کودک مانند یک اتومبیل حرکت می کند و دور می زند. خویشتن را به منزله راننده و بدن خود را به مثابه اتومبیل به کار می اندازد. تخیل کودک اسباب بازی ها را بزرگ می کند و مواد بازی را تغییر می دهد تا به این ترتیب، کودک بتواند در عالم خیال وارد گشته موجودات خیالی را واقعی فرض کند و از بازی خود لذت ببرد.

هر چند کودک ذهن فعال و قوی دارد، با این حال اسباب بازی ها در نظر او مواد واقعی هستند و او هر دو قلمرو واقع و خیال را نیک می شناسد. در انواع بازیهای تخیلی، این پرتو تخیل است که اسباب بازی ها و مواد را جان می بخشد و هنگامی که خلق و خوی طفل دگرگون می شود، اسباب بازی ها ممکن است در نظر او تغییر کنند، مثلاً جریان باریکی از آب صورت خندق بگیرد، یا تکه چوبی که قایق بود به خیال او جزیره ای جلوه کند. برای کودک بسیار آسان است که صندوقخانه کوچکی، گاهی محل اختفای دزد، و زمانی محل تاجگذاری پادشاه باشد. این بازیها در سن یک و نیم سالگی آشکار می شود ولی معمولاً در سه سالگی آغاز می شود و در طی چند سال غنی تر و پیچیده تر می شود و گسترش می یابد. تحقق این مرحله مستلزم گذراندن مطلوب در مراحل قبلی است.

در این بازیها کودک در ابتدا برای تظاهر به نوشیدن، یک فنجان خالی را به کار می برد، در مرحله بعد این عمل را با یک برگ که به شکل فنجان در آمد، و یا با کف دست خود که آن را گود کرده است و بین آنها و شیء واقعی شباهت ظاهری وجود دارد انجام می دهد، در مرحله بعدی از اشیای مناسبی استفاده می کند که شباهتی به شیء واقعی ندارد و سرانجام به مرحله ای می رسد که اصولاً بدون استفاده از اشیا و با حرکات نمایشی صامت این کار را انجام می دهد.

این مراحل، میزان «فاصله گرفتن» تدریجی کودک از اشیای واقعی و افزایش مهارت وی در نمادسازی را نشان می دهند.

✓ تفاوت این نوع از بازیها با بازیهای نمادی آن است که در بازیهای تقلیدی و نمایشی و حتی نمادی کودک از آنچه دیده و تجربه کرده الگوبرداری می کند در حالی که در بازیهای تخیلی کودک با استفاده از تجربه های گذشته خود، رویدادی جدید که در سابق برخورد چندانی با آن نداشته است به وجود می آورد.

با استفاده از بازیهای نمادی، کودک کبوتر اندیشه را به دوردستها پرواز می دهد. با نیروی تخیل خود اشیا و موجودات مورد علاقه را حاضر کرده در آنها تغییراتی می دهد تا مناسب بازی او گردند، و آن گاه با اسباب بازیهای نمادی خود آنها را فعال می کند. کودک با استفاده از نیروی تخیل خود موجودات یا اشیایی را که باعث زحمت و آزار او هستند بدون ترس از گزند آنها و با رضایت خاطر حاضر می نماید و آن گاه با اسباب بازی های نمادی خود آنها را هلاک می سازد یا از آنها انتقام خواهی کرده و آنها را تنبیه می کند.

رشد تخیل باید هدف اصلی آموزش و پرورش کودک باشد. همه مخترعان، نویسندگان، نقاشان و موسیقی دانان مسلماً دارای تخیلی قوی بوده اند. بازی کودکان می تواند برای رشد تخیلی فوق العاده مفید واقع شود و تخیل نیز به نوبه خود فرصتهای ثمربخشی را برای یادگیری و شناسایی کودکان از جهان فراهم می آورد.

وسایل و لوازمی که به کودکان در بازیهای تخیلی کمک می کند:

فعالیتهایی مانند خانه بازی، بازی در نقش پدر و مادر، آشپزی، خرید و فروش و شکار از اشکال متداول بازیهای تخیلی می باشند که برای این بازیها هر چه وسایل بازی بیشتر باشد کودکان بهتر می توانند بازیهای تخیلی را انجام بدهند. وسایلی که برای این منظور به کار می رود لازم نیست نو و یا دقیق دوخته شده باشد. اگر این وسایل ناقص باشند کودک با کمک تخیل خویش آنها را تکمیل می کند.

وسایل لازم برای بازیهای تخیلی ۱- لباسهای زنانه ۲- لباسهای مردانه ۳- تلفن اسباب بازی یا چیزی شبیه آن که کودک را تشویق به صحبت کردن کند ۴- انواع عروسکها و خانواده عروسکی ۵- بطری شیر نوزاد ۶- زنگ اخبار که برای ورود استفاده می شود ۷- شیلنگ پلاستیکی به طول دو یا سه متر ۸- جعبه های محکم که کودکان از آنها به عنوان تاقچه، صندلی، میز، ماشین، ترن، قایق و هواپیما استفاده می کنند. ۹- ملافه، پتو، رومیزی، روتختی کهنه که دیگر مورد استفاده قرار نگیرد. ۱۰- کلاه مأمور آتش نشانی، کلاه افسر پلیس، روپوش سفید و لوازم پزشکی و ...

انواع بازی از لحاظ چگونگی اجرا :

بازی از لحاظ چگونگی اجرا بر دو نوع تقسیم می‌شود: ۱- بازی فردی ۲۰ بازی گروهی یا جمعی

بازی‌های فردی

در بازی‌های فردی کودک به تنهایی اقدام به بازی کرده و دیگران در بازی او دخالتی ندارند. کودکان کم سن و سال که قادر به ایجاد رابطه با دیگران نیستند و همچنین کودکانی که بر اثر برخی از عوامل دسترسی به کودک دیگری ندارند به بازی فردی می‌پردازند. به طور استثنایی، کودکانی که از نظر هوش پیشرفته یا عقب‌مانده هستند نیز ممکن است به شیوه غیرطبیعی به سوی بازی‌های فردی گرایش داشته باشند. به طور کلی گرایش به بازی‌های فردی با افزایش سن در کودکان کم می‌شود و بازی‌های گروهی مورد توجه قرار می‌گیرند. خانواده به عنوان اولین محیط اجتماعی کودک شناخته می‌شود و اعتبار و اهمیتی که خانواده با توجه به امکانات خود برای کودک و فعالیت‌های او قائل می‌شود موجب برخوردهای عینی و سالم او با محیط و مسائل گوناگون می‌گردد.

بازی به عنوان فعالیت اصلی و اساسی کودک در دوران قبل از دبستان تابع امکانات مختلف خانواده می‌باشد. به عنوان مثال کودکی که در خانواده و محله پرجمعیت متولد می‌شود طبیعتاً به علت وجود همبازی‌های زیاد تمایل به بازی‌های گروهی و بازی‌هایی که احتیاج به وسایل چندانی ندارد پیدا می‌کند. اما بازی‌های فردی برای کودکانی که هنوز قادر به بازی جمعی نیستند طبیعی می‌باشد. مثلاً این کودکان ممکن است دقایق بسیاری را با شیء مخصوصی که برای آنها تازگی دارد به بازی بپردازند. بازی‌های فردی به دلیل خاصیت ویژه‌ای که دارند احتیاج زیاد به خیال‌پردازی و قوه تخیل دارند. گاه کودکان در حین بازی، تقلید چندین نفر را درمی‌آورند که این امر خود موجب تقویت و گسترش قوه تخیل و ذهن کودک می‌شود. باید دانست که این‌گونه کودکان به تدریج که رشد می‌کنند این‌گونه ویژگی‌ها را به خصوصیات جمعی وجود دارد، تبدیل می‌کنند و اگر این کار صورت نگیرد، کودک دچار نوعی عدم تعادل روانی می‌شود.

بازی‌های گروهی

بازی جمعی به آن دسته از بازی‌هایی اطلاق می‌شود که در آن دو یا چند نفر شرکت دارند. بازی جمعی معمولاً دارای قوانین خاصی بوده و افرادی که در آن شرکت دارند باید از این قواعد خاص پیروی نمایند. اصولاً لذت بردن از بازی جمعی بستگی به رعایت همین قوانین دارد در غیر این صورت بازی بی‌نتیجه خواهد بود. بازی‌های جمعی موجب اجتماعی شدن کودک و سبب کسب مهارت لازم در برخوردهای اجتماعی می‌شود. این بازی‌ها معمولاً ارتباط زیادی با جامعه و روابط آن و نظام اجتماعی خاص از ویژگی‌های بازی‌های جمعی می‌توان گفت که این بازی‌ها از سن سه .جامعه دارد و معمولاً دارا مسیر تکامل خاص نیز می‌باشد سالگی شروع شده و حداکثر نفرات شرکت‌کننده در بازی سه نفر است که این گروه هم به زودی از هم پاشیده می‌شود. در ۵ سالگی جمع بازیکنان شامل ۴ یا ۵ کودک است که می‌توانند برای مدتی بیشتر به بازی خود ادامه دهند. از این رو گفته می‌شود که کودکان در سن دو یا سه سالگی در آن واحد می‌توانند توجه خود را فقط به یک نفر معطوف دارند. اگر سه کودک دو یا سه ساله را در کنار هم قرار دهیم همیشه دو نفر از آنها با هم بازی خواهند کرد و در تمام مدت بازی یکی از آنها در بازی شرکت

نخواهد کرد. دلیل این امر آن است که تکرار صحیح و به موقع حرکات بازی دسته‌جمعی برای این‌گونه کودکان کاری مشکل می‌باشد، به علاوه آنها نمی‌توانند توجه خود را بیش از چند لحظه به یک موضوع معطوف دارند.

بازی درمانی:

۱- مطهری، محمدرضا، شرحی بر جلوه‌های رفتاری امام خمینی با کودکان و نوجوانان، ص ۴۵.

منبع: کتاب بازی‌های آموزشی

مولفان: مصطفی مقدم- منوچهر ترکمان

۲- قاضی، قاسم، سه گفتار و یک آزمون، ص ۵۲.

۳- شهرآرای، مهرناز، راهنمای انتخاب اسباب بازی، ص ۸.

۴- بازرسان سلطنتی انگلستان، آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، ص ۱۹۷.

۵- مهجور، سیامک رضا، روان‌شناسی بازی، ص ۲۵۶.

۶- هارلوک الیزابت، بازی (ترجمه وحید روان دوست)، ص ۳۰.

۷- بازرسان سلطنتی انگلستان، آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، ص ۱۹۸.

۸- هارلوک الیزابت، بازی (ترجمه وحید روان دوست)، ص ۳۴.

۹- توفیق، زینت، چهار مقاله در باره کودکان، ص ۴۳.

۱۰- مهجور، سیامک رضا، روان شناسی بازی، ص ۲۵۷.

۱۱- احمدوند، محمدعلی، روان شناسی بازی، ص ۶۲.

۱۲- بازرسان سلطنتی انگلستان، آموزش و پرورش پیش دبستانی و دبستانی، ص ۲۰۲.

۱۳- سینگر دورتی جی - رونسن تریسی. آ، مقدمه ای بر پیازه کودک چگونه فکر می کند، ص ۶۱ - ۶۰.

۱۴- شعاری نژاد، علی اکبر، روان شناسی رشد، ص ۲۱۲.

۱۵- قاضی، قاسم، سه گفتار و یک آزمون، ص ۵۷.

۱۶- نویسندگان و مؤلفان کشورهای جهان، نگاهی به آموزش و پرورش پیش از دبستان در جهان امروز (ج ۱)، ص ۴۲ - ۴۱.

۱۷- مهجور، سیامک رضا، روان شناسی بازی، ص ۲۶۰.

۱۸- قاضی، قاسم، سه گفتار و یک آزمون، ص ۵۸ - ۵۷.

۱۹ - واثقی، مینو، آموزش ضمن بازی، ص ۱۵ - ۱۴.

منابع:

... احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۱). روانشناسی بازی: تهران. چاپ سوم. انتشارات پیام

... :پیترهیوز، فرگاس (۱۳۸۴). روان شناسی بازی کودکان بازی و رشد

... .رضامهجور، سیامک (۱۳۷۶). روانشناسی بازی: شیراز. چاپ پنجم. انتشارات راهگشا

... شریدان، مری (۱۳۸۲). بازی و رشد کودکان: (ترجمه رضا توکلی،

... قاسم‌زاده، حسن (۱۳۶۸). پرورش استعداد همگانی ابداع و خلاقیت: انتشارات

مهدی زاده، مجید؛ رضوانی، احمد (۱۳۶۸). آموزش کودکان تیزهوش: انتشارات

۱- هارلوک الیزابت، بازی، ص ۵، ترجمه وحید روان دوست.

۲- Piaget, Play, Dreams and Imiation in child hood, london, pp.۱۴۶ _ ۱۵۰.

۳- اسپادک برنارد، آموزش در دوران کودکی، ص ۲۷۴ - ۲۷۳.

۴- جلالی، مهدی، روان شناسی کودک، ص ۳۳۷.

۵- کول ونیتا، برنامه آموزش و پرورش در دوره پیش از دبستان، ص ۵۰.

۶- ترکمان، منوچهر، مقدم مصطفی، بازیهای آموزشی، ص ۲۰ - ۱۹.

۷- توفیق، زینت، چهار مقاله در باره کودکان، ص ۴۳.

۸- سینگر دورتی. جی - رونسن تریسی. آ، مقدمه ای بر پیازه، کودک چگونه فکر می کند، ص ۶۳.

۹- شریفان، احمد، رشد تکنولوژی آموزشی، اردیبهشت ۷۳، ص ۳۷ - ۳۶.

۱۰- اسکوئیلر نادر و همکاران، ماهیت و ساختار هوش، ص ۳۵ - ۳۴.

۱۱- احمدوند، محمدعلی، روان شناسی بازی، ص ۱۱ - ۱۰.

۱۲ - همان، ص ۸.

۱۵- روان شناسی بازی. انتشارات دانشجویی دانشگاه آزاد اسلامی واحد مهاباد

پیام گیران کودک و نوجوان ۷۵/۷/۲۵ - ۷۵/۶/۳۰ - ۷۵/۱/۲۹ مرکز تحقیقات، مطالعات و سنجش برنامه ای صدا و سیما. ۲- پیام (پیغام گیران کودک و نوجوان بهار ۷۵ مرکز تحقیقات مطالعات برنامه ای صدا و سیما. ۳- دانشنامه جهان اسلام

آموزش در دوران کودکی ، برنارد اسپادک . ۱۳۶۹ ، گروه ترجمه بنیاد پژوهشهای اسلامی -۲

محقق: کبری صفرزاده - دانشجوی دوره کارشناسی - رشته آموزش ابتدایی دانشگاه آزادری بازی اثر می گذارد و می توان گفت که بازی کودکان به نوعی منعکس کننده فرهنگ آن جامعه می باشد.