



آموزش خلاق کودک محور

روان شناسی بازی

نویسنده: محمد علی احمدوند

جست و جو و آماده سازی:

مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان



مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان



تعریف بازی

برای بازی تعاریف متعددی بیان شده است. می‌توان معتبرترین تعریف را به این صورت مطرح کرد؛ بازی عبارتست از: «فعالیتی که بدون وجود نیروی خارجی (زور و اجبار) و کاملاً اختیاری و بدون هدف و منظور خاصی انجام می‌گیرد، به طوری که انجام آن سبب آرامش و لذت گردد». بازی با کار تفاوت زیادی ندارد. تنها اختلافی که می‌توان بین آن دو دانست، در انگیزه انجام فعالیت می‌باشد.

اگر فعالیتی به منظور رسیدن به هدفی خاص و معین دنبال شود، آن را کار می‌نامند. ولی اگر هدف صرفاً لذت و خوشی باشد آن فعالیت را بازی می‌نامند. بنابراین، بازی برای کودکان طبق تعریفی دیگر، «یک راه میان بر برای دسترسی به مسائل دنیاست.» و به قول عده‌ای «بازی عبارتست از ابراز خود، بدون ترس.» بازی جزو طبیعت کودکان بوده و در حکم یک نیاز غریزی مثل آب و غذا می‌باشد.

راسل می‌گوید: علاقه به بازی بارزترین علامت ممیزی بچه‌هاست که در بچه‌های حیوانات و کودکان دیده می‌شود. ولی در کودک با شوق و شغف زیادی همراه است. وی معتقد است که تربیت عبارتست از: پرورش غرایز نه از بین بردن آن. بی‌شک یکی از غریزه‌های مهم که باید پرورش یابد، غریزه بازی است. پیاژه معتقد است؛ برای آنکه بتوان فعالیتی را بازی نامید، بایستی دارای شرایط زیر باشد:

۱. دارای هدف خارجی نباشد.
۲. اختیاری باشد.
۳. لذت‌بخش باشد.
۴. سازماندهی نداشته باشد.
۵. از هرگونه کشاکش و پرخاشگری آزاد باشد.

فروید معتقد است؛ کودک در هنگام بازی با وسایل و کار با آنها به‌طور ناخودآگاه حوادث را به میل خود تغییر می‌دهد. کودک را باید از نظر جسمی، عاطفی و ذهنی پرورش داد و یکی از وسایلی که در پرورش جنبه مزبور مؤثر می‌باشد: «بازی» است. «فروید» را پیغمبر بازی می‌نامند، زیرا او مدرسه خود را به باغ و کودکستان تبدیل نمود. وی معتقد بود که بازی یکی از مواردی است که کودک می‌تواند یاد بگیرد، کشف کند و کنج‌کاویش را ارضاء نماید. وی اقدام به تهیه وسایل بازی متعددی برای کودکان نمود.



۱- ارزش جسمانی

کودک در بازی جست‌وخیز می‌کند، از پله‌ها بالا و پایین می‌رود، خم و راست می‌شود، اسباب و وسایل بازی خود را جابجا می‌کند. در تمام این حالات از عضلات و اندام‌های مختلف کمک می‌گیرد. این اعمال سبب تقویت عضلات می‌گردد. بازی مکانیزم‌های داخلی بدن مانند گردش خون، تنفس، اعصاب، هضم و جذب و دفع را تنظیم می‌کند. رویهم رفته بازی موجب تقویت جسمانی کودک می‌گردد.

۲- ارزش درمانی

فریود را پدر بازی درمانی می‌نامند، وی از طریق تداعی آزاد بیماران را درمان می‌کرد. امروزه بازی درمانی برای درمان اختلالات روانی کودکان جایگاه خاص خود را پیدا کرده است.

همان‌طوری که می‌دانیم، نیازهای انسان بر دو گونه هستند جسمی و روانی. بازی نه تنها می‌تواند به کودک برای رفع نیاز جسمی او کمک کند، بلکه فرصتی بوجود می‌آورد تا کودک بتواند از نظر روانی نیز ارضاء گردد. 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.

منظور از تعادل؛ ایجاد سازش در جامعه‌ای است که در آن زندگی می‌کند. در جریان فعالیت‌های روزمره، از اطراف مختلف به کودک فشار وارد می‌شود و کودک در معرض انواع تشنجات و سرخوردگی‌ها قرار می‌گیرد. بازی به او کمک می‌کند تا از میزان فشارها بکاهد. به‌طور مثال کودکی که دوست دارد رهبر باشد، چون در زندگی خانوادگی به وی چنین فرصتی داده نشده است، توسط بازی نقش رهبر را بازی کرده و سر فرزندان خود داد می‌کشد و آن‌ها را محکوم می‌کند، می‌بخشد و یا از بازی آنان جلوگیری می‌کند و خلاصه به فرزندانش امر و نهی می‌نماید.

۳- ارزش اجتماعی

کودک در ماههای اول تولد به وجود خود پی می‌برد و این شناخت را در خلال حرکات وی می‌توان دید. تربیت و آموزش صحیح می‌تواند در میزان این شناخت مؤثر واقع شود. یکی از بهترین وسایلی که می‌تواند آموزش تربیت را ایجاد کند، بازی است. کودک در خلال بازی به کشف محیط خود می‌پردازد و از طریق بازی نخستین گام‌ها را برای اجتماعی شدن برمی‌دارد. او تعاون و همکاری با گروه را می‌آموزد. یاد می‌گیرد که چگونه بر دیگران تأثیر





گذارد و چگونه از دیگران تأثیر پذیرد. بازی کودک را از افسردگی و خمودی خارج کرده و سبب شرکت وی در گروه می‌شود و به وی یاد می‌دهد که برای پذیرش و موفقیت در گروه باید چه توانایی‌هایی داشته باشد و چگونه می‌تواند از توانایی‌های دیگران برای رفع نیاز خود و از توانایی‌های خود برای رفع نیاز دیگران استفاده کند.

دکتر «ماریا مونته سوری» معتقد است؛ شناخت هرچه بیشتر کودک باعث تربیت هرچه بهتر وی خواهد شد. این شناخت بستگی به محیط کودک و آمادگی او خواهد داشت. کودک از جهات مختلف (جسمی، ذهنی، روانی) باید آماده باشد و محیط نیز بایستی محرک باشد تا بتواند انگیزه حرکت، کشف و تعقیب را به وی بدهد.

خانم مونته سوری از وسایل بازی مختلفی برای آموزش و افزایش اطلاعات کودک استفاده می‌کند. کودک در خلال بازی از حواس مختلف خود کمک می‌گیرد. او صداهای مختلفی از قبیل صدای رعد، قطار، غرش هواپیما، ترمز اتومبیلی که روی آسفالت کشیده می‌شود، صدای ظروفی که شکسته می‌شود و صداهای حیوانات مختلف را می‌شنود و ادا می‌کند. نازکی، ضخیمی، نرمی و زبری اشیاء و همچنین بوهای مختلف را حس می‌کند و این کارها سبب تقویت حواس او می‌گردد.

عوامل مؤثر در بازی

۱- سن

روشن است که کودک در هر سنی، بازی خاصی را می‌پسندد. نوزاد بیشتر دست و پا زدن را دوست دارد. وقتی بزرگ‌تر شد، از اینکه چشمانش را با دست ببندد و با او دالی بازی کنند، لذت می‌برد. قبل از ورود به مدرسه معمولاً بازی‌های کودکان بیشتر حالت انفرادی دارد و اگر بازی گروهی انجام شود، بنا به نظر پیاژه حالت موازی با «پارالل» دارد.

کودکان چهار تا هفت ساله در یک محل جمع می‌شوند. ولی هر کدام برای خود بازی می‌کنند. اگر یکی از آن‌ها را از جمع خارج کنید، مخالفت کرده و گریه می‌کند ولی هیچ‌کدام حاضر به انجام یک بازی گروهی و مشترک نیستند.

۲- جنسیت

بازی پسرها با دخترها تفاوت دارد. پسرها بازی‌هایی را دوست دارند که دشوار بوده و نیاز به فعالیت‌های فیزیکی داشته باشد و دخترها غالباً بازی‌های ساکت و آرام ظریف را ترجیح می‌دهند. در سنین ۸ تا ۱۰ سالگی اختلاف بازی بین دو جنس کاملاً مشهود است و اکثر اوقات ترجیح می‌دهند که با هم جنس خود بازی کنند. دخترها بازی با عروسک، شیر دادن، نوازش کردن و خواب کردن آن را دوست دارند و حتی بیشتر اوقات با عروسک خود به خواب می‌روند. پسرها فعالیت‌های ورزشی که نیازمند به نیروی عضلانی و جسمانی است مانند کشتی گرفتن، توپ بازی، دویدن و... را دوست دارند.



کودکان در سراسر دنیا، در شهر و روستا، کوه و دشت و هر جا که باشند بازی می‌کنند و محیط فقط در نوع بازی آن‌ها تأثیر می‌گذارد. مثلاً کودک آمریکایی از کلاغ پر و یا یک‌قل دوقل چیزی نمی‌داند و کودک ایرانی هم ممکن است از بازی گلف سر در نیاورد.

طبق مطالعاتی که انجام شده، روشن است که کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیت‌های غیررسمی و گروهی علاقه نشان می‌دهند. در حالی که بچه‌های آمریکایی به بازی تیمی و رقابتی تأکید دارند. کودکان آمریکایی در مراحل اولیه دوران کودکی به بازی‌های مهیج علاقه‌مند هستند و کودکان ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی‌تری حفظ می‌کنند.

نه تنها بازی‌های دو کشور، بلکه بازی‌های شمال و جنوب یک کشور و احتمالاً بازی‌های محله‌های یک شهر نیز با هم تفاوت دارند.

فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می‌گذارد. بازی کودکان به نوعی منعکس کننده فرهنگ آن جامعه می‌باشد. کودکان بازی‌های مختلف را براساس تسلسل سنت‌های فرهنگی از نسلی به نسل دیگر منتقل شده‌اند، انجام می‌دهند. در مناطق محروم و مستضعف به دلیل آنکه افراد توان اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب‌بازی برای کودکان خود ندارند، آن دسته از بازی‌های سنتی را که برای خودشان مورد قبول بوده است به کودکان خود می‌آموزند. البته بازی‌های سنتی نیز از اهمیت درمانی، آموزشی و اجتماعی برخوردار هستند که به ذکر نمونه‌ای از آن‌ها اکتفا می‌شود.

در بازی کلاغ پر، اهداف آموزشی زیر وجود دارد:

الف) طبقه‌بندی را به کودک می‌آموزد. کودک یاد می‌گیرد که میان پرندگان و اشیایی که می‌پزند و آن‌هایی که نمی‌پزند تفاوت گذارد.

ب) تقلید و پیروی را به کودک می‌آموزد. کودکی که تمرکز ندارد و به هیچ‌وجه مایل به همکاری نیست با تقلید به همگامی با گروه پرداخته و با اطاعت به پذیرفته شدن در گروه نائل می‌شود.

۴- هوش

هوش می‌تواند چگونگی استفاده و انتخاب انواع بازی‌ها را تغییر دهد. کودک معلول ذهنی ماشین بازی خود را به اطراف می‌کوبد و یا آن را متلاشی می‌کند. اما یک کودک تیزهوش کوشش می‌کند به بازی رمزی یا سمبلیک بپردازد. ممکن است اسباب‌بازی را کنجکاوانه بررسی نموده و از هم بازنماید. همچنین کودکان تیزهوش سعی



می‌کنند وسایلی را انتخاب کنند که بتوانند با آن به ابتکار و ابداع دست زنند و قوای ذهنی خود را بکار گیرند. چنین به نظر می‌رسد که کودکان تیزهوش و عقب‌مانده هر دو بازی انفرادی داشته باشند.

کودک تیزهوش به دلیل توانایی بیشتر و کودک عقب‌مانده به دلیل توانایی کمتر، معمولاً به خوبی در گروه پذیرفته نمی‌شوند.

طبقه‌بندی و سیربازی

دانشمندان بازی را به صورت‌های مختلف طبقه‌بندی کرده‌اند. در اینجا به‌طور خلاصه به توصیف تقسیم‌بندی ژان‌پیاژه به‌عنوان معتبرترین نظریه می‌پردازیم.

پیاژه بازی را در سه مرحله مطرح می‌کند:

۱- مرحله تمرینی (حسی-حرکتی) کودک از بدو تولد تا حدود ۲ سالگی به این بازی می‌پردازد. ۲) مرحله تخیلی که از ۲ سالگی تا ۵ الی ۶ سالگی انجام می‌شود و شامل بازی‌های سمبلیک یا نمادین است. ۳) مرحله با قاعده که از ۵ الی ۶ سالگی به بعد است و در این مرحله بازی طبق قاعده و قانون صورت می‌گیرد.

۱- مرحله تمرینی

بازی‌های این مرحله، اکثراً جسمی است و تخیل کمتر در آن به کار می‌رود. این مرحله شامل چند قسمت است:

الف) کودک با اعضای بدن خودش بازی می‌کند، مثل مکیدن انگشتان. کودک در حدود چهار ماهگی به بعد با دو دست خود و به هم زدن آنها به بازی می‌پردازد.

ب) کودک روی اعضاء و اشیاء محیط کار می‌کند و با آنها بازی می‌کند، مثل پا بر زمین کوبیدن که کودک این کار را آنقدر ادامه می‌دهد که در آن مهارت یابد و از احساس لذت ناشی از آن ارضاء شود؛ همچنین کودک وسایل را به دهان می‌برد یا تکان داده و یا لمس می‌کند. لمس کردن اشیاء برای کودک اهمیت شناختی دارد. وقتی کودک شیء را تکان می‌دهد، صدای آن محرک خوبی برای ادامه بازی است.

کودک از به دهان بردن اشیاء لذت می‌برد ولی به تدریج علاوه بر لذت، برای شناخت وسایل، آنها را به دهان می‌برد و این عمل تا ۱۸ ماهگی ادامه دارد. ولی اگر کودکی بعد از این زمان باز شیء را به دهان برد، باید به رشد طبیعی کودک مشکوک شد. از حدود ۱۲ ماهگی به بعد هرچه در محدوده دست کودک قرار گیرد آن را به اطراف می‌کوبد که تا ۱۵ ماهگی این عمل به حداکثر می‌رسد و در حدود ۱۸ ماهگی تقریباً از بین می‌رود.

علت این موضوع آنست که کودک تا قبل از این سن فکر می‌کند که اشیاء خودبه‌خود حرکت می‌کند ولی در این



سن است که می‌فهمد اشیاء تنها با وارد کردن نیرو به حرکت درمی‌آیند. اگر این عمل از سن ۱۸ ماهگی به بعد انجام شود، کودک و رشد او زیر سؤال می‌رود.

ج) مرحله بعدی بازی کودک، بازی با محتویات اشیاء است. که در حدود ۱۹ الی ۲۰ ماهگی از بین می‌رود. یکی دیگر از بازی‌های تمرینی، بازی کوپه‌ای است که کودک اشیاء را رویهم می‌چیند (۱۵ ماهگی) سپس کودک بازی ارتباطی انجام می‌دهد و اشیایی را که به نوعی باهم ارتباط دارند و یا ندارند کنار هم می‌گذارد. مرحله بعدی، رسیدن به طبقه‌بندی و گروه‌بندی است و اشیایی را که کاربرد و خاصیت یکسان دارند در کنار هم قرار می‌دهد. (۱۲ تا ۱۸ ماهگی) چهار بازی اخیر یعنی بازی با محتویات، بازی کوپه‌ای، بازی ارتباطی و طبقه‌بندی را «بازی فضایی» می‌نامند.

۲- مرحله تخیلی

در این مرحله کودک، واقعیت اشیاء را تغییر می‌دهد و یک شیء را که وجود ندارد به وسیله شیء دیگر نشان می‌دهد. به‌طور مثال: کودک قوطی کبریت را در دست می‌گیرد ولی آن را یک قوطی کبریت تصور نمی‌کند بلکه آن را در مخیله خود به‌عنوان یک ماشین‌بازی در دست می‌گیرد و شروع به بوق زدن، عقب و جلو بردن، ترمز کردن و پارک کردن می‌کند. در این بازی شیء به‌عنوان نماینده و سمبلی از شیء اصلی به کار می‌رود. مرحله تخیلی خود شامل دوره‌های مختلف به شرح زیر می‌باشد:

الف) کودک روی خودش عمل می‌کند. مثلاً: دست‌هایش را در هوا به هم می‌مالد و می‌گوید دارم دستهایم را می‌شویم.

ب) کودک روی دیگران عمل می‌کند و یا آن‌ها را وادار به عمل می‌کند. مثلاً: قاشق خالی را برداشته و به سمت دهان مادرش می‌برد و می‌گوید، مادر این غذا را بخور.

ج) استفاده از اشیاء مشابه بجای اشیاء حقیقی. مثلاً: عروسک را به جای فرزند خود، یا ماشین اسباب‌بازی را به جای ماشین واقعی تصور می‌کند و با آنها به بازی می‌پردازد.

د) همانندسازی خودش با دیگران. مثلاً: وقتی مادر جارو می‌کند او هم با حرکات خاصی، تقلید مادر را می‌کند، یعنی من هم در حال جارو کردن هستم.

ه) همانندسازی با اشیاء. خودش را به شکل هواپیما درمی‌آورد و از این سو به آن سو و با صدای غرغرش حرکت می‌کند.

و) همانندسازی با حیوانات. مثلاً: خودش را به شکل یکی از حیوانات تصور می‌کند و صدای آن‌ها را درمی‌آورد.



ز) به کار بردن یک شیء به جای شیء دیگر. مثلاً: از تکه‌ای چوب به جای جارو و یا از قوطی کبریت به جای ماشین استفاده می‌کند. این بازی عموماً تا ۵ یا ۶ سالگی در مقیاس بالایی به کار می‌رود ولی تا سالهای زیادی به صورتی جزئی در فرد دیده می‌شود.

۳- بازی یا قاعده

در این بازی که تا پایان عمر ادامه دارد، کودک از قوانین جمعی پیروی می‌کند. در این بازی قانون و قرارداد یعنی قول دوجانبه با انتظارات متقابل و رقابت وجود دارد. بنابر آنچه گفته شد، کودک در هر مورد با یک وسیله ثابت، به نحوی متغیر بازی میکند. در مرحله تمرینی کودک با یک تاب برای لذت بردن بازی می‌کند. ولی همان تاب در بازی تخیلی در حکم سفینه‌ای می‌شود که او در حال تاب خوردن، خود را با آن در عالم فضا می‌بیند و در مرحله بازی با قاعده، کودک توسط آن با دیگران مسابقه می‌دهد و رقابت می‌نماید. این بازی از سن ۵ و ۶ سالگی شروع می‌گردد، قبل از این مقطع سنی، کودک از قانون پیروی نمی‌کند و اگر بازی گروهی انجام دهد، قوانین بازی را رعایت نمی‌کند. و به قوانین رقیب خود توجهی نمی‌کند و هر کدام از طرفین بازی به هر روشی که می‌پسندند بازی می‌کنند و هیچ‌گونه هماهنگی بین آن‌ها وجود ندارد و مفهوم برنده شدن را درک نمی‌کنند. اگر در پایان بازی بپرسیم چه کسی برده یا باخته، می‌بیند، هم بردیم و هم باختیم. فکر می‌کنند، بردن یعنی تفریح کردن کودک در مقطع ۵ و ۶ سالگی به بعد متوجه می‌شود که برنده کسی است که پس از یک رقابت مبتنی بر قاعده بر حریف خود پیروز شود.

نقش والدین علاقمند در فراهم آوردن شرایط مساعد برای بازی کودک در مراحل سنی مختلف متفاوت می‌باشد. کودک با استفاده از حواس خود، در محیط کندوکاو می‌کند و تجربه می‌اندوزند. والدین باید حواس کودک را برای انجام بازی به کار اندازند. و او را به تجسس و کندوکاو تشویق نمایند. باید به کودک فرصت دهند تا عواطف خود را در بازی بیان کند.

طبق تحقیقات انجام شده کودکانی که بازی تخیلی انجام می‌دهند، بسیار سرزنده‌تر و شاداب‌تر هستند. بازی‌های کودکان معمولاً در یک شکل خاص انجام نمی‌گیرد. و در هر بازی کودک جنبه‌های مختلف رفتاری دیده می‌شود.

منبع: مجله رشد معلم، اسفند ۱۳۷۱، شماره ۹۰



مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان، نهادی غیردولتی و ناسودبر است. این نهاد در سال ۱۳۷۹ از سوی پژوهشگرانی که در حوزه ادبیات کودکان فعال بودند، پایه گذاشته شد و اکنون با بیش از ده سال پیشینه از فعالیت های گسترده، در سطح ملی و بین المللی به کار خود ادامه می دهد.

دفتر این مؤسسه در تهران است و شیوه همکاری با این نهاد به دو شکل کار رسمی و داوطلبانه است. مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان هزینه های سازمانی خود را از راه کمک های مردمی و اجرای پروژه های فرهنگی و انتشاراتی به دست می آورد. چنانچه مؤسسه درآمدی داشته باشد، این درآمد را در راه گسترش هدف های خود هزینه می کند.

پیوندگاه:

koodaki.org	مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان	کودکی
iranak.org	ایران کودکی	ایرانک
ketabak.org	پنجره ای به جهان خواندن	کتابک
amoozak.org	آموزش خلاق کودک محور	آموزک
khanak.org	با من بخوان	خوانک
rootak.org	پایگاه ارتباط فرهنگی کودک و نوجوان	روتک
dabire.org	درست بیاموز، تا درست بنویسی	دبیره
koodakar.org	سندوق آموزش و توانمند سازی کودکان کار و محروم	
hodhod.com	گزید هترین کتاب های کودک و نوجوان	کتاب هدهد