

شماره صد و بیست و هفتم ■ خرداد ۱۴۰۳ ■ ۱۲۰۰۰۰ تومان

ماهنامه اختصاصی بازی و اسباب بازی

ISSN: 2251 - 6778

تجهیزات شهر بازی و مبلمان پارکی
صنعت اسباب بازی، مهندسی بازی و سرگرمی



بازی و اسباب بازی

ماهنامه صنعت اسباب بازی و مهندسی بازی و سرگرمی

به نام آن که جان را فکرت آموخت

ماهنامه صنعت اسباب بازی و مهندسی
بازی و سرگرمی

شماره صد و بیست و هفتم
خرداد ۱۴۰۳

خبری- تحلیلی- اطلاع رسانی- آموزشی-
پژوهشی

فهرست:

- نقش بازی و اسباب بازی آموزش کودکان ۲
- اسباب بازی و روانشناسی کودک ۶
- دنیای کودک و بازی ۸
- ماهیت بازی های غیرساختاری تاثیر آن ها بر کودکان ۱۱
- بازی های گروهی ۱۴
- داستان بازی ها ۱۹
- مطالعات بازی و کودکان ۲۵
- کودکان خاص ۲۷
- فواید اسباب بازی ۲۹
- من و فرزندم ۳۵
- رشد کودک و اثرات بازی ۴۲
- رشد فکری و مغزی کودک ۴۶
- نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی ۴۹
- روش عرضه اسباب بازی به کودک ۵۲
- بازی های رایانه ای ۵۵
- تشکیل گروه بازی با توجه به خصوصیات ۵۸
- سنی فردی کودکان ۵۸
- راهنمای انتخاب اسباب بازی برای کودکان ۶۰

صاحب امتیاز:

موسسه مطالعات آینده نگر پارسیان

مدیر مسوول: مهندس محمدحسین دهقان

سر دبیر: دکتر سیده بقول هاشمی

همکاران تحریریه:

مهندس رعنا ابدطلب، مهندس فرزانه اصلانی، رضا اکبری،
مهندس کبری اکبری، شادی حسینی، سارا خلیلی، مژگان
خیراللهی، مهندس بیژن شادابی، معصومه شهپازی،
مهندس احمد رسولی، مینا عینی فر، یگانه فرشادی، ندا
نظر بلند

طراح لوگو: امیریهادر میرمحمدعلی رودکی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: یزدا

(کیلومتر ۱۱ جاده قدیم کرج، ابتدای جاده شهریار، شهرک صنعتی گلگون، خیابان پنجم
جنوبی، پلاک ۳۵، تلفن: ۰۲۶۱۱۸۰۹)

دفتر نشریه:

تهران، سعیدخندان، خیابان ارسباران، کوچه ی ستاری،
شماره ۲۲، ساختمان یزدا

تلفن دفتر نشریه: ۰۲۱-۲۲۸۸۳۵۰۵

امور مشترکین: ۰۲۱-۲۲۸۸۵۶۴۹

دورنگار: ۰۲۱-۲۲۸۸۵۶۵۱

- صحت و سقم مقالات از نظر فنی بر عهده مولف و مترجم می باشد.
- درج آگهی ها به معنای تایید یا عدم تایید مطالب آن و اطلاعات ارایه شده توسط ماهنامه بازی و اسباب بازی نیست.
- باز نشر مطالب ماهنامه با ذکر منبع و ماخذ مجاز می باشد.

پیام کوتاه (SMS):

۱۰۰۰۹۱۲۴۴۸۰۴۱۶

WWW.YAZDAMARKET.COM

<https://www.instagram.com/yazdamarket/>

نقش بازی و اسباب بازی آموزش کودکان



روانشناسی

مزایای بازی مدرسه

مقدمه

هر چند مزایای بازی مدرسه به طور گسترده تایید شده‌اند، ولی بعضی از مدارس اقدام به کاهش زمان بازی کرده‌اند. فشار برنامه‌های درسی و نگرانی‌های مربوط به سلامتی و ایمنی، از عوامل تاثیرگذارند. کودکان معتقدند که مدرسه فرصت اصلی را برای بازی آن‌ها با دوستانشان فراهم می‌کند.

تعریف بازی

بازی به شیوه‌های گوناگون درک و تعریف می‌شود؛ ولی بازی آزاد یا غیرساختاری مورد توجه محققین است. این نوع بازی یک فرآیند است که

آزادانه انتخاب و هدایت می‌شود. استراتژی بازی به ایده‌ها و تعاملات کودکان توجه دارد. بعضی از کودکان به بازی‌های ساختاری علاقه‌مند هستند. اهمیت چنین بازی‌هایی کم‌تر از بازی‌های آزاد یا غیرساختاری است.

بازی و سلامتی فیزیکی (جسمی)

زنگ تفریح و وقت ناهار در مدارس اهمیت زیادی دارند. تحقیقات متعدد خواهان وقت بازی بیشتر برای فعالیت‌های فیزیکی بیشتر است. وقتی قوانین بازی، سیاست‌ها و نظارت باعث تسهیل بازی‌های آزاد شوند، کودکان به سوی فعالیت‌های غیرساختاری جذب می‌شوند.

مزایای زیادی از جمله کاهش وزن در ارتباط مستقیم با فعالیت‌های فیزیکی مطرح می‌شوند؛ بنابراین، زمین بازی بیشتر به معنای سلامتی بیشتر کودکان است.

بازی و سلامتی ذهنی

ما سعی داریم که کودکانمان خیلی سریع رشد کنند؛ ولی فرصت‌ها و تجربیات لازم را برای ایمنی و اعتماد به نفس آن‌ها فراهم نمی‌کنیم. ما نسلی را پرورش می‌دهیم که با استرس‌های روحی بزرگ می‌شوند.

سلامتی جسمی باعث سلامتی فیزیکی کودکان می‌شود. فعالیت کم‌تر کودکان به منزله بروز نشانه‌های افسردگی روحی در آن‌هاست. بازی باعث می‌شود که کودکان برخورد درستی با استرس داشته باشند. کودکانی که بازی‌های مورد علاقه خود را انجام می‌دهند، اعتماد به نفس بیشتری را تجربه می‌کنند. کودکانی که خودشان تصمیم‌گیری می‌کنند، از ابتکار عمل استفاده می‌کنند و احساس خوبی نسبت به عزت نفس خود دارند. حس پیشرفت یکی از عوامل حفاظتی برای انعطاف‌پذیری است. مدرسه می‌تواند تجربیات مثبت را در ارتباط با موفقیت یا شادی کودکان فراهم کند.

بازی و مهارت‌های اجتماعی

ممکن است کودکان لذت و مزایایی را از انواع بازی به دست آورند که والدین با آن موافق نباشند. بازی، کودکان را قادر می‌سازد با دوستان هم‌سن و سال خود ارتباط برقرار کنند که شبیه ارتباط افراد بزرگسال با یکدیگر است. کودکان، بازی و هیجان آن را درک می‌کنند که ممکن است برای والدین ناشناخته باشد. احتمال دارد والدین تمام فرصت‌های یادگیری بازی را مثبت در نظر نگیرند. ما باید بپذیریم که گاهی کودکان مهارت‌های اجتماعی را از تجربیات منفی به دست می‌آورند. بازی، تماس‌های اجتماعی را ایجاد می‌کند که خود به بهبود مهارت‌های اجتماعی و گفت‌وگو منجر می‌شود. کودکان معلول یا بازمینه‌های قومی از بازی آزاد یا غیر ساختاری بهره می‌برند و مهارت‌های اجتماعی خود را توسعه می‌دهند. بازی کودکان اقوام مختلف را گرد هم جمع می‌آورد.

بازی و کلاس درس

کاهش زمان بازی یا محدود کردن آن به روزهای تعطیل باعث دور شدن کودکان از مکانیسم طبیعی یادگیری می‌شود. کودکان چه چیزی را از بازی کردن در کلاس درس یاد می‌گیرند؟ برای مثال، تمرین جسمی باعث بهبود عملکرد معرفتی و مهارت‌های یادگیری می‌شود.

فقدان زمان بازی یک تاثیر منفی بر عملکرد کودکان در کلاس درس دارد. فعالیت درسی بیش‌تر، بدون زنگ تفریح، باعث کاهش توجه کودکان می‌شود. رفتار نامناسب کودکان ارتباط مستقیم با بازی کودکان دارد که نهایتاً اختلال کمبود توجه، به بیش‌فعالی منجر می‌شود. این اختلال یک اختلال روان‌پزشکی است. رفتار کودکان با حداقل ۱۵ دقیقه بازی در مدرسه بین هر یک از درس‌ها بهبود می‌یابد.

مشکل بازی چیست؟

هر کسی که زمین بازی شلوغ یک مدرسه را مشاهده کرده باشد، متوجه می‌شود که کودکان برای بهره‌مند شدن از سلامتی فیزیکی (جسمی) یا

ذهنی، رشد مهارت‌های اجتماعی و بهبود عملکرد خود در کلاس درس بازی نمی‌کنند. وقتی کودکان به یک بازی آزاد و مستقل می‌پردازند، پیامدهای آن باعث بهبود یادگیری، سلامتی و رشد آن‌ها می‌شود. با وجود این، بعضی از مدارس اقدام به کاهش زمان بازی آزاد می‌کنند. مشکل بازی چیست؟

سیاست‌ها و روش‌های بسیاری از مدارس باعث محدود شدن حرکت کودکان در زمین‌های بازی می‌شود. تقسیم کودکان دختر و پسر و انجام بعضی از بازی‌ها در روزهای خاص از این‌گونه سیاست‌ها و روش‌هاست. آن‌ها کودکان را از بازی کردن در زمین‌های چمن یا بعضی از وسایل خاص منع می‌کنند. دودیدن، ایستادن روی دست، شوت کردن توپ، بازی کردن با چوب، تاب خوردن و امثال آن‌ها برای کودکان مدارس ممنوع می‌شود. این محدودیت‌های رفتاری در بازی گاهی به سردرگمی کودکان منجر می‌شود.

مداخلات عمدی باعث بروز مشکلاتی می‌شود. والدین نوعی ترس و نگرانی نسبت به بازی‌های آزاد یا غیر ساختاری دارند. تحقیقات نشان می‌دهد افزایش زمان بازی آزاد با افزایش آسیب‌دیدگی‌ها همراه نبوده است. ریسک‌پذیری، پیامدهای مثبت زیادی را به وجود می‌آورد. کودکانی که مطابق میل خود اقدام به بازی آزاد نمی‌کنند، دچار خستگی زود هنگام و نومیدی می‌شوند و مزایای فیزیکی، ذهنی و آموزشی بازی آزاد را از دست می‌دهند.

انگیزه‌های کودکان برای بازی‌های ویدیویی

بازی‌های الکترونیکی بخشی از زندگی کودکان امروزی است. چگونه می‌توان حداکثر استفاده را با حداقل زبان از بازی‌های الکترونیکی ببریم؟ ما باید انگیزه‌های کودکان را از بازی‌های الکترونیکی بشناسیم. تحقیقات کمی و کیفی بر انگیزه‌های گوناگون و عواملی از قبیل خلق و خو، محیط و شخصیت دلالت دارند که با پیشنهاداتی برای والدین، معلمان و مسئولین همراه است.

تعدادی از بررسی‌ها نشان می‌دهند که بازی‌های الکترونیکی بخشی از دوران کودکی و بزرگسالی افراد است. تا همین اواخر، این‌گونه بررسی‌ها بر زبان‌های بالقوه بازی‌های ویدیویی تاکید داشتند. بعضی از محققین به دستاوردهای چنین بازی‌هایی برای کودکان توجه دارند. مزایای بالقوه آن‌ها در ارتباط با انگیزه‌های کودکان شناخته می‌شوند. والدین به فکر انتخاب بازی‌های تفریحی مناسب و معلمان به فکر بازی‌های مکمل کلاس‌های درس هستند. طراحان بازی، بازی‌هایی را برای آموزش، سلامت ذهنی و احساسی کودکان خلق می‌کنند. تحقیقی در خصوص ۱۲۵۴ دانش‌آموز به عمل آمد که ۹۸٪ آن‌ها ۱۲ تا ۱۴ سال سن داشتند. پس از تحقیق، ۱۷ انگیزه برای بازی‌های ویدیویی کودکان شناخته شد. بهتر است از واژه بازی‌های ویدیویی به جای بازی‌های الکترونیکی استفاده شود.

شکل ۱ درصد پسران و دختران موافق با هر یک از دلایل را نشان می‌دهد. دلیل اصلی چیزی جز انجام دادن یک کار در زمان خستگی نیست. علاقه پسران به بازی‌های ویدیویی، بیش‌تر از علاقه دختران است. سرگرمی،

مخصوص افراد بزرگتر است. بازی‌های ویدیویی برای بعضی از پسران به منزله نوعی دوز و کلک است. مهارت یافتن در چنین بازی‌هایی برای پسران با به دست آمدن موقعیتی در بین دوستان خود همراه است. بعضی از افراد بررسی ما به ویژگی سرگرمی بازی‌های ویدیویی اشاره می‌کنند. غرور حاصل از رقابت و برنده شدن برای بعضی از افراد حایز اهمیت زیاد است. عزت نفس و اعتماد به نفس از انگیزه‌های اصلی رقابت است. چنین کودکانی از شکست در بازی‌های ویدیویی دشوار، احساس نومییدی می‌کنند و بعضاً بازی را رها می‌کنند.

بازی‌های ویدیویی چندنفره یک فضای مناسب را برای گفت‌وگو درباره قوانین و کشف حد و حدود رفتارهای قابل قبول و استراتژی‌های خلاق فراهم می‌کند. افرادی توانمند فعالیت‌های اجتماعی-تجاری، از قبیل بده و بستان، را از طریق بازی‌های ویدیویی تجربه کنند.

جوانان به یکدیگر آموزش می‌دهند

پسران و دختران در کنار رقابت‌های سالم و دوستانه از یاد دادن نحوه بازی به یکدیگر اظهار رضایت می‌کنند. ۳۶٪ پسران و ۳۰٪ دختران بررسی ما موافقند که یاد دادن نحوه بازی به یکدیگر برای آن‌ها جالب است. آن‌ها کدها و استراتژی‌ها و راه حل‌های بازی را با یکدیگر مبادله می‌کنند.

یادگیری مبتنی بر افراد هم‌سن و سال بسیار مثبت و موثر است. آن‌ها به علایق مشترک توجه دارند و یکدیگر را تشویق و تحریک می‌کنند که از طریق رقابت و ارتباط، چیزهای زیادی را یاد بگیرند. الگوهای یادگیری از قبیل مشورت به موقع جهت غلبه بر یک مشکل و نقش معلم و شاگرد در بین

هیجان، استراحت و مقابله با خشم از دلایل آن‌هاست. کودکان از بازی کردن با هرگونه سلاح لذت می‌برند. یک نسبت مساوی از پسران و دختران از روی خلاقیت و کنجکاوی به این‌گونه بازی‌ها علاقه‌مند هستند.

انگیزه‌های اجتماعی برای بازی‌های ویدیویی

بسیاری از والدین بازی‌های ویدیویی را به عنوان یک فعالیت فردی و منزوی در نظر می‌گیرند. آن‌ها کودک خود را در حال بازی کردن در یک اتاق یا زیرزمین تصور می‌کنند. بررسی‌های به عمل آمده این بازی را به عنوان یک فعالیت شدیداً اجتماعی در نظر می‌گیرند. این‌گونه بازی‌های یک منطق را برای سپری کردن زمان در کنار دوستان کودک فراهم می‌کند. آن‌ها به گفت‌وگوهای اتفاقی توجه دارند.

شادی حاصل از رقابت

شانس رقابت و برنده شدن یکی از قوی‌ترین انگیزه‌های کودکان برای بازی‌های ویدیویی است. بیش از چهار پنجم پسران بر رقابت و ۵۷٪ آن‌ها به شدت بر رقابت تاکید دارند. آن‌ها عاشق زد و خورد هستند. هیات طبقه‌بندی فیلم‌های ویدیویی بریتانیا بر انگیزه‌های رقابتی و برنده شدن کودکان تاکید دارد. دختران کم‌تر به چنین انگیزه‌هایی توجه دارند. با وجود این، ۶۱٪ دختران بررسی ما که به طور دایم مشغول بازی‌های ویدیویی هستند، رقابت را دوست دارند که ۲۸٪ آن‌ها به شدت به موضوع رقابت علاقه‌مندند.

تحقیقی در خصوص گروه‌های سنی دانش‌آموزی و دانشجویی در سال ۲۰۰۸ به عمل آمد. انگیزه بازی‌های ویدیویی متناسب با سن افراد است. رقابت



چنین دوستانی در دنیای واقعی نیستند، ولی چیزی از احساس دوستی آن‌ها کاسته نمی‌شود. ۵۴/۲٪ دختران و ۳۰٪ پسران ۱۲ تا ۱۷ ساله بررسی ما از این طریق اقدام به پیدا کردن دوستان جدید کرده بودند.

فرصت‌های رهبری

بسیاری از افراد احساس می‌کنند که مهارت‌های رهبری از قبیل میانجی‌گری، ترغیب و انگیزه دادن را از طریق تجربیات بازی‌های ویدیویی به دست می‌آورند. بازی‌های آنلاین فرصتی را برای پذیرفتن چند نقش از قبیل رهبری فراهم می‌کند. شما در دنیای واقعی نمی‌توانید دوستانی از سن ۱۱ تا ۶۹ سال پیدا کنید؛ ولی در دنیای مجازی امکان پذیر است.

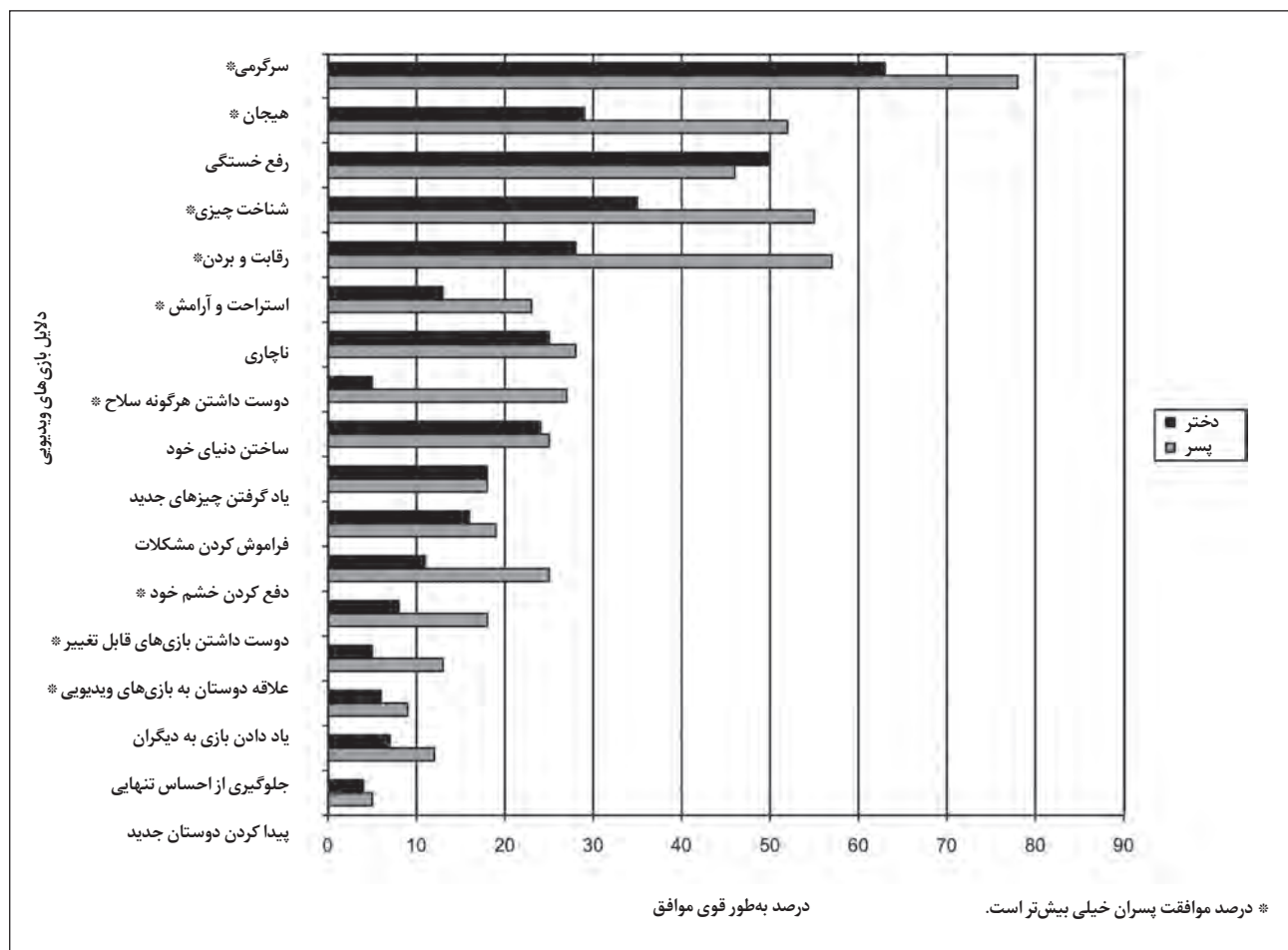
ادامه دارد...

این افراد مشاهده می‌شود. حل مسأله شراکت اطلاعات و بحث مستدل در بازی‌های ویدیویی با افراد هم‌سن و سال از اهمیت زیادی برخوردار است. این خصوصیات باعث بهبود عادات علمی-ذهنی می‌شود که به عنوان مکمل آموزش‌های علمی مدارس عمل خواهد کرد.

پیدا کردن دوست جدید

هر چند پیدا کردن دوست جدید از انگیزه‌های اصلی تمایل برای بازی‌های ویدیویی نبود، ولی این گونه بازی‌ها می‌تواند زمینه را برای پیدا کردن دوست جدید فراهم کند. می‌توان یک گفت‌وگو را با این پرسش آغاز کرد: آیا شما یک سیستم بازی دارید؟ بله، چه نوعی؟ معمولاً چنین افرادی منزوی هستند و خودشان دوستان زیادی ندارند.

پیدا کردن دوست جدید در بین بازی‌های ویدیویی رایج‌تر است. هر چند



شکل ۱: انگیزه‌های کودکان برای بازی‌های ویدیویی

اسباب بازی و روانشناسی کودک



ماشین مانند چرخ‌ها، فرمان و... هر یک باید ذهن کودک را به سوی بررسی و سپس نحوه اتصال آن با بخش‌های دیگر متوجه کند. به این ترتیب کودک با کاربرد بسیاری از قطعات و اشیای آشنا می‌شود.

اسباب بازی‌هایی که هر بار بتوان شی جدیدی را با آن ساخت، مانند انواع لگو (Lego)، بهترین گزینه هستند. خرید انواع عروسک، شخصیت‌های کارتونی و... که کودک با داستان آن‌ها از طریق تلویزیون یا فیلم آشنا گردیده، نیز مناسب است؛ چون حس کنجکاوی کودک را برای خلق داستانی جدید تحریک می‌کند. حتی خرید کتاب‌های نقاشی یا کتاب‌هایی که با استفاده از برچسب (عکس برگردان) شخصیت‌ها را می‌توان مشخص کرد، گزینه خوبی است؛ چرا که کودک سعی می‌کند با مراجعه به اندوخته ذهنی خود نکاتی را به یاد آورد.

به طور خلاصه می‌توان گفت بازی‌های سازهای-بازی‌هایی که کودک با اتصال قطعات به یکدیگر سازه‌ها یا ساختار واحدی را می‌سازد، مانند انواع لگو (lego)- به شدت روی ذهن کودک تاثیر (مثبت) داشته و به خوبی ذهن او را به سوی شناسایی و ساخت تازه‌ها سوق می‌دهد. یکی از نکات مورد توجه درباره این بازی‌ها، فعالیت آزادانه ذهن کودک و امکان ساخت وسایل جدید در هر بار بازی با این قطعات است.

تنوع تولید و اشباع بازار از انواع اسباب بازی‌ها، هر چند کودکان را هر لحظه با دنیای جدیدی آشنا ساخته و رویایشان را به واقعیت تبدیل می‌کند؛ اما همین تنوع، انتخاب بهترین گزینه را با اندکی دشواری روبه‌رو کرده است. توجه به خواست کودک از یک سو، ضرورت توجه به کیفیت اسباب بازی‌های انتخابی از سوی دیگر و تاکید روانشناسان بر انتخاب بهترین گزینه، والدین و کودکان را کلافه و سردرگم، و قدرت انتخاب را از آن‌ها سلب کرده است؛ اما می‌توان با توجه به چند نکته ساده، انتخاب اسباب بازی را به سرگرمی شیرینی تبدیل کرد.

آنچه در پی می‌خوانیم نگاهی است به ویژگی‌های یک اسباب بازی مناسب، به ویژه از ابعاد روان‌شناختی و آموزشی.

۱. نخستین ویژگی هر اسباب بازی برانگیختن حس کنجکاوی کودک است؛ به عقیده روانشناسان، اسباب بازی خوب نه تنها نباید برای او یادآور بازی خاص بوده و تکراری به نظر برسد، بلکه باید حس کنجکاوی او را برانگیزد. این ویژگی به طور شاخص باید جدا از هر خصوصیت دیگری مدنظر قرار گرفته و اسباب بازی با این ویژگی برای کودک انتخاب شود. از سوی دیگر هر یک از قطعاتی که با قرار گرفتن در کنار یکدیگر شی واحدی را می‌سازند، باید به تنهایی حس کنجکاوی کودک را برانگیزد. به طور مثال، قطعات مختلف یک

روانشناسان معتقدند این قبیل بازی‌ها نه تنها برای کودکان خلاق، وسایل بازی بسیار مناسبی است، بلکه برای فعالیت کودکانی که ذهن چندان پویا و خلاق نیز ندارند توصیه می‌شود؛ چراکه ذهن این کودکان را نیز به فعالیت تحریک می‌کند.

۲. اسباب‌بازی باید پرسش‌های زیادی را در ذهن کودک ایجاد کند. نو بودن و غیرتکراری بودن اسباب‌بازی شاخص‌ترین مشخصه‌ای است که می‌تواند ذهن کودک را به پرسیدن و جست‌وجو وادارد. این نو بودن به معنی خرید دائمی اسباب‌بازی نیست بلکه به این معنی است که کودک بتواند بارها و بارها بازی جدیدی را با اسباب‌بازی‌اش تجربه کند. حتا عروسک نیز باید از کیفیتی برخوردار باشد که کودک با هر بار دیدن این وسیله، به سوی بازی با آن جذب شود.

در برخی موارد کودک با تکرار بازی با وسیله‌ای از آن دل‌زده می‌شود؛ برای جلوگیری از این حالت می‌توان با پنهان کردن موقتی اسباب‌بازی و ارایه مجدد آن به کودک، حس کنجکاوی، اشتیاق و پرسش‌گری کودک را تحریک کرد.

۳. بازی و اسباب‌بازی باید پاسخ‌گویی حس خلاقیت کودک باشد؛ حس خلاقیت، حسی است که در همه کودکان با شدت و ضعف مختلف وجود دارد؛ بنابراین کافی است این حس در کودک بیدار شود. نقاشی، بازی با لگو، بازی با اسباب‌بازی‌های فکری، کار دستی و... به خوبی حس خلاقیت کودک را سیراب می‌کند.

۴. خط‌مشی بازی کودک را با ظرافت، تعیین و هدایت کنید؛ پژوهشگران به والدین توصیه می‌کنند بدون آن که مستقیماً کودک را به نقاشی کردن و یا به سمت بازی خاصی سوق دهند، خود، شروع به بازی با اسباب‌بازی با وسیله‌ای خاص کنند. مثلاً برای جلب نظر او با مدارنگی شروع به نقاشی کنید، به این ترتیب کودک بدون توضیح، کار شما را تکرار خواهد کرد. خواهید دید که با تکرار به شیوه‌ای صحیح او را به سمتی که خواسته‌اید هدایت کرده‌اید. مدارنگی، ماژیک و آبرنگ، پازل مناسب سن کودک، بازی‌های فکری، کار کردن والدین با این وسایل و... کودک را به بازی با این وسایل متوجه می‌کند.

۵. بازی باید مهارتی را به کودک بیاموزد، کودک با بازی باید مهارتی به مهارت‌هایش افزوده شود. این مهارت می‌تواند مهارت خواندن، نوشتن، صحبت کردن در جمع، برقراری ارتباط با دیگران، نقاشی، ساخت سازه‌های جدید، ارتقای حس مسئولیت‌پذیری و... باشد.

در حقیقت والدین باید با انتخاب صحیح وسایل بازی، مهارت‌هایی را به طور غیرمستقیم به کودک بیاموزند حتا این مساله درباره کودکان کم‌توان و ناتوان نیز مطرح است.

نکته جالب و پراهمیت این که کودکان با تکرار رفتار والدین، مهارت‌های

خود را ناخواسته افزایش می‌دهند. به طور مثال، بازی با عروسک‌ها (خاله‌بازی) تکرار زندگی واقعی آن‌ها و والدینشان بوده و در واقع، کودک با تکرار حرکت‌های والدین در بازی خود مهارت‌هایی چون همکاری، هم‌فکری، مسئولیت‌پذیری، خرید کردن، نظافت و... را می‌آموزد. بنابراین لازم است والدین نه تنها اسباب‌بازی‌های مناسبی را برای ارتقای مهارت‌های کودک خود انتخاب کنند، بلکه در رفتارهایشان نیز دقت و ظرافت لازم را به خرج دهند.

۶. اسباب‌بازی‌های کودکان پیش‌دبستانی باید آن‌ها را برای ورود به مدرسه آماده کند؛ به عقیده روانشناسان، بهترین شیوه آموزش، سوق دادن غیرمستقیم کودکان به سوی آموزش‌های لازم برای شروع مدرسه است چرا که آموزش مستقیم، کودک را از آموزش دل‌زده می‌کند.

پژوهشگران معتقدند والدین باید رفتارهایی چون نوشتن خاطرات روزانه، نامه، مطالعه کتاب و... را در حضور کودکان انجام دهند تا کودک به این رفتارها حساس شده و برای تقلید از والدین از آن‌ها کاغذ، قلم، دفتر، مدارنگی، کتاب و... درخواست کند. به این ترتیب کودک مهارت‌های اولیه را پیش از ورود به مدرسه می‌آموزد.

۷. اسباب‌بازی نباید کودک را به سوی خشونت و تکرار رفتارهای خشن سوق دهد، بنابراین از خرید انواع سی‌دی، شخصیت‌های کارتون‌ی عروسکی خشن، تفنگ، اسباب‌بازی‌ها با صدای گوش‌خراش و... خودداری کنیم.

۸. تعادلی میان خرید اسباب‌بازی‌ها برقرار کنید؛ به این معنی که در مقابل خرید مدارنگی، کتاب و... توپ و سایر اسباب‌بازی‌هایی را که باعث تحرک کودک می‌شود، نیز فراموش نشود. بازی‌های پرتحرک بخش دیگری از نیازهای روحی-روانی کودک را برآورده می‌کنند. از طرفی با بازی‌های گروهی، کودکان رفتارهایی چون مشارکت، گذشت، مسئولیت‌پذیری، رفتار با همسالان، یافتن دوست و... را می‌آموزند.

۹. اسباب‌بازی را مناسب سن کودک انتخاب کنید، بازی کودک با هر نوع اسباب‌بازی که از سن کودک پایین‌تر است او را از تلاش باز داشته و به دست‌یابی آسان به خواسته‌ها عادت می‌دهد. این مساله درباره بازی‌هایی که از سن او بزرگ‌تر است نیز صادق است. به این ترتیب که سختی نامناسب این بازی‌ها کودک را از تلاش دل‌زده کرده و او را از ادامه فعالیت بازی‌ها در دو تفکر شکست در مقابل تلاش را به ذهن او القا می‌کند. بنابراین وسایل بازی باید دقیقاً مناسب سن کودک انتخاب شوند.

۱۰. در نهایت این که وسیله بازی ابزاری برای رشد و بالندگی ذهنی و جسمی کودک است بنابراین باید طوری انتخاب شود که کودک با وسایل بازی‌اش، لذت بازی و تفریح را تجربه کند.

دنیای کودک و بازی



بازی‌های کامپیوتری

در دنیای حاضر عملاً استفاده از کامپیوتر به عنوان یک نوع سرگرمی حرفه‌ای، فعالیتی رایج و پرطرفدار به ویژه در میان پسران محسوب می‌شود. بازی با کامپیوتر بیش‌تر اوقات موجب کناره‌گیری از تماس و برخورد اجتماعی می‌شود که پیامدهای اجتماعی آن نه‌تنها موجب یادگیری اجتماعی و رشد مهارت‌های ارتباطی است، بلکه از نظر رشد حساسیت نسبت به احساسات و نیازهای دیگران نیز پیامدهایی به دنبال دارد. برای مثال، در بین بعضی از کودکان و نوجوانانی که به نوعی به این بازی‌ها اعتیاد پیدا کرده‌اند، نگرانی‌هایی وجود دارد و این خوددلیلی است بر این که باید به این موضوع توجه بیش‌تری مبذول شود؛ اما بازی‌های کامپیوتری جنبه‌های مثبتی نیز دارند؛ صرف‌نظر از برخی از لذت‌هایی که کودکان و نوجوانان از برنامه‌ها و بازی‌های آن می‌برند، این بازی‌ها می‌توانند به رشد برخی مهارت‌های فکری و ذهنی کمک فراوانی کنند. موقعیت این بازی‌ها می‌تواند عزت نفس و اعتماد به نفس کودکان یا نوجوانان را تقویت کند و موجب نگرشی مثبت به یادگیری رسمی‌تر کامپیوتر شود. بهترین توصیه‌ای که عقل سلیم پیشنهاد می‌کند این است که بازی‌های

کامپیوتری نباید جای فعالیت اجتماعی کودک یا نوجوان را بگیرد. انتخاب بازی‌ها باید با شناخت گسترده‌ای انجام شود؛ به طوری که کودک یا نوجوان زمان زیادی را بی‌دلیل صرف فعالیت‌هایی نکند که بیش از اندازه به استمرار فعالیت‌های تکراری یا خشونت‌فیزیکی بیش از اندازه‌وی منجر شود.

تاثیر بازی در رشد شخصیت کودکان

بازی، جزوی تفکیک‌ناپذیر از زندگی کودکان است. کودکان بیش از هر امر دیگر وقت خود را به بازی اختصاص می‌دهند. البته بازی مختص کودکان نیست بلکه بازی در تمام طول زندگی انسان مشاهده می‌شود منتها نوع بازی و مدت زمانی که افراد در سنین مختلف به آن اختصاص می‌دهند، متفاوت است؛ با این که بازی به عنوان بخش پذیرفته‌شده‌ای از زندگی کودک از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، اغلب مردم کم‌تر به نقش آن پی برده‌اند. حتا والدین هم کم‌تر به این نکته توجه دارند که کم‌بازی کردن، کودک را از بسیاری موفقیت‌های یادگیری محروم می‌کند؛ زیرا بازی موثرترین و پرمعناترین راه یادگیری برای کودک است و جبران آن از طرق دیگر امکان‌پذیر نیست. مهم‌ترین مشغولیت کودک در زندگی، بازی است. کودک در جریان بازی

در یک زمان، پرورش فکری، عاطفی، جسمی و اجتماعی می‌یابد و آن چه او از طریق بازی به دست می‌آورد به طور مثبت کسب می‌شود؛ زیرا اساس آن، تجربه است؛ تجربه‌ای که از طریق عضلات و حواس خود کودک به دست آمده است. با این که بازی به عنوان یکی از مهم‌ترین موضوعات تربیتی است که بسیار مورد توجه روانشناسان و علمای تعلیم و تربیت قرار گرفته است (از دوره رنسانس در فرانسه)، ولی در هیچ عصری به اندازه زمان ما مورد مطالعه و تحقیق دقیق روانشناسان واقع نشده است. تحقیقات جدید نشان داده است که بازی تاثیر بسیاری در رشد بدنی و ذهنی کودکان دارد؛ بدن، تنها وسیله‌ای است که کودک به وسیله آن می‌تواند جهان خارج را توسط حواس مختلف درک کند. بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان و اظهار خود است. آدلر، روانشناس معروف، می‌گوید: «هرگز نباید به بازی‌ها به عنوان روشی برای وقت‌کشی نگاه کرد. بازی برای کودک مساوی با صحبت کردن برای یک بزرگسال است. بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها، کلمات کودکان هستند». بازی، روش طبیعی شرکت

کودکان در فعالیتهایی است که سرانجام سبب کسب مهارت او در زندگی برای مقابله با مشکلات می‌شود. کودکان از طریق بازی احساسات، ناکامی‌ها و اضطراب‌های خود را بیان می‌دارند. پژوهش‌ها نشان می‌دهد کودکانی که فاقد هرگونه اسباب‌بازی اند و یا امکانات اندکی برای بازی دارند، از لحاظ شناختی از همسالان خود عقب‌تر هستند. علاوه بر این، فرزندان خانواده‌های کم‌درآمد نسبت به کودکان طبقه متوسط کم‌تر در بازی‌هایی که به شکل نقش بازی کردن انجام می‌شود شرکت می‌کنند. بعضی از روانشناسان معتقدند یکی از دلایلی که کودکان طبقه کم‌درآمد پس از ورود به مدرسه با مشکلات یادگیری روبه‌رو می‌شوند این است که کم‌تر بازی می‌کنند.

بازی یکی از مهم‌ترین عواملی است که در تربیت اخلاقی کودک نقش مهمی ایفا می‌کند. کودک هنگام بازی در می‌یابد که اگر بخواهد فردی قابل قبول به حساب آید باید درستکار، راستگو، عادل و... باشد.

کودک هنگام بازی پی می‌برد که خوب بودن یک عمل یعنی چه و دیگران چگونه با او برخورد می‌کنند. برای مثال، در بازی دزد و پلیس، کودک متوجه می‌شود کسی که دزد است عمل بدی انجام داده که منجر به تعقیب او به وسیله پلیس شده است و در نهایت با دستگیر شدن و پذیرش تنبیه، به زشت بودن عمل دزدی پی می‌برد و به عدالت اجتماعی احترام می‌گذارد. از طریق بازی می‌توان کودکی ترسو و بزدل را به فردی شجاع و باشهامت تبدیل کرد. از طریق بازی می‌توان حس برادری و تعاون را به کودک یاد داد و ناراحتی را از او دور کرد.

با توجه به اهمیت بازی در رشد شخصیت و درمان مشکلات عاطفی و روانی - اجتماعی کودکان، به این نتیجه می‌رسیم که کودکان سخت به بازی نیاز دارند. در اعلامیه جهانی حقوق کودکان از سوی سازمان ملل، اعلامیه حقوق روانی کودک به تصویب رسیده که بر طبق آن، حق استفاده از فرصت‌های کامل بازی و تفریح از جمله حقوق مسلم کودکان شناخته شده است.

تاثیر بازی در پرورش خلاقیت کودکان

خلاقیت، زیباترین و شگفت‌انگیزترین خصیصه انسان است. غنا و پویایی و بقای هر فرهنگ و تمدنی به خلاقیت مردمان آن بستگی دارد و این واقعیت در تاریخ بارها به اثبات رسیده است. از طرف دیگر، همان طور که می‌دانیم، دوران کودکی از نقشی حساس و تعیین‌کننده برخوردار است. توجه به این دوران تا آن جا است که اولاد دوره کودکی، خصوصاً در سنین آغازین آن، از جانب روانشناسان و صاحب‌نظران تعلیم و تربیت، غالباً به عنوان برجسته‌ترین مرحله در تکوین شخصیت انسان شناخته شده است؛ ثانیاً، وجود تعارضات، اختلافات و نابسامانی‌های روانی در این سنین را از عوامل اساسی در سراسر زندگی دانسته‌اند. پژوهش‌های روانشناسی و تعلیم و تربیتی و نیز تجارب



گران بهای کودکان نشان می‌دهند که آغاز رشد آفرینندگی در کودکان در سنین آمادگی و پیش از دبستان است. در این سنین رابطه جدیدی میان تفکر و عمل کودک، پدیدار و تلاش کودک برای شناخت عجایب و شگفتی‌های محیط پیرامونش جدی‌تر می‌شود. این فراگیری و شناخت عمدتاً از طریق تجربه عملی صورت می‌پذیرد. این تجربه عملی یا بازی، یکی از اعمال روزمره زندگی هر کودک است و کوششی است که به تمام وجود او بستگی دارد. بدون تردید می‌توان گفت که بازی، در شمار بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک و مناسب‌ترین راه برای بروز و رشد استعداد اوست.

در جریان بازی است که نیروهای ذهنی و جسمی کودک، یعنی: دقت، حافظه، تخیل، نظم و ترتیب، چالاکی و غیره رشد می‌یابد. علاوه بر این‌ها، بازی برای کودک، محرک و انگیزه‌ای در جهت کسب تجربیات اجتماعی است. با توجه به مقدمات فوق می‌توان گفت که به طور کلی بازی به معنی دقیق‌تر، شامل فعالیت‌هایی می‌شود که عاری از هدف خارجی بوده، اختیاری، دل‌پذیر و فاقد سازمان می‌باشند. بازی، متاثر از عوامل بسیار زیادی است که هر کدام از این عوامل به نوبه خود نوع و چگونگی بازی کودکان و نوع وسایلی را که کودکان برای بازی انتخاب می‌کنند و برای آنان در نظر گرفته می‌شود، تعیین می‌کنند. پاره‌ای از این عوامل عبارت‌اند از:

سن و رشد کودک: امروزه مابه‌گزارشات و مقالات بی‌شماری برمی‌خوریم که توضیح می‌دهند کدام اسباب‌بازی عملاً با کدام ماه از رشد و تکامل کودک متناسب است.

محیط زندگی: شرایط آب و هوایی، محیط روستایی و شهری، آب و هوای گرم و سرد و دیگر عوامل محیطی، هر کدام، بازی‌های خاص خود را ایجاد می‌کنند.

ظرفیت کودک: توانایی‌های کودکان نیز از جمله عوامل تعیین‌کننده در بازی‌های آنها می‌باشند.

وضعیت اقتصادی: بازی و وسایل آن در جوامع محروم و غنی و ثروتمندان تفاوت‌های فاحشی برخوردار است.

فرهنگ: در بسیاری موارد، فرهنگ، تعیین‌کننده بازی‌های خاص است. در اغلب موارد، این فرهنگ است که تعیین می‌کند دختران باید به چه بازی‌هایی و پسران باید به چه بازی‌هایی بپردازند.

جنسیت: در بسیاری از موارد جنسیت، خود عامل تعیین‌کننده و مشخص‌کننده بازی به شمار می‌رود.

علاوه بر اهمیتی که بازی در رشد کودک دارد، انسان به عنوان موجودی اجتماعی، نیاز دارد که به گروهی تعلق داشته باشد و خود را بخشی از آن بداند. در این رابطه، بازی و وظایف متعددی را در سطوح مختلف رشد به عهده می‌گیرد که در ارضای روابط با رشد شناختی باعث افزایش مهارت‌ها در برنامه‌ریزی، توانایی حل مشکلات، مهارت در وضعیت تحصیلی و دست یافتن به

دوران‌دیشی و غیره می‌گردد.

کودک از راه بازی می‌تواند به استعدادها، توانایی‌ها، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود پی‌ببرد و لذا با شناخت ویژگی‌های خود، ساخت شخصیتی خود را تحکیم بخشد. با توجه به اهمیت و محور بحث در رابطه با تاثیر بازی در پرورش خلاقیت کودکان، در صدد هستیم به تاثیر یکی از انواع بازی در پرورش خلاقیت کودکان بپردازیم. در میان اقسام بازی، بازی‌هایی که آفریده خود کودکان است و ما آن‌ها را بازی‌های ابتکاری یا موضوع‌دار و نقش‌دار می‌نامیم اهمیت ویژه‌ای دارند. در این بازی‌ها، خردسالان آن‌چه را که در محیط زندگی خود از فعالیت بزرگسالان می‌بینند، تقلید می‌کنند. بازی‌های ابتکاری به شخصیت کودک شکل می‌بخشد و از این‌رو وسیله پردازشی در تربیت او محسوب می‌شود. رفتار و حرکات کودکان در بازی همیشه حقیقی است. احساسات و تاثرات آن‌ها حقیقی و صادقانه است. به عنوان نمونه، کودک می‌داند که عروسک یک نوع بازیچه است، با وجود این، مانند موجودی جان‌دار دوستش می‌دارد. هنگامی که او در بازی نقش بزرگسالان را ایفا می‌کند، این تنها یک تقلید ساده نیست، ابتکار و خلاقیت نیز در آن دیده می‌شود. کودک از تجربیات شخصی خود نیز بهره می‌گیرد. ابتکار و خلاقیت کودکان در آفرینش موضوع بازی و در تجسس و وسایل جهت عملی ساختن آن‌ها ظاهر می‌گردد. با کمک بازی‌های ابتکاری می‌توان مسائل مهم تربیتی را حل کرد. نقشی که کودک در بازی‌های ابتکاری برای خود انتخاب می‌کند انعکاسی از خواسته‌ها و آرزوهای کودک است. فعالیت فکری کودک ضمن بازی ابتکاری، هم جوانب شخصیت او را در اتحاد و همکاری با هم بازی‌هایش شکل می‌دهد و هم خلاقیت و فعالیت فردی او را در بازی‌های جمعی (که به طرز صحیحی تشکل یافته‌اند) تکامل می‌بخشد. بدین ترتیب، بازی‌های ابتکاری چون وسیله‌ای پراهمیت در رشد همه‌جانبه کودکان با دیگر انواع فعالیت‌های آنان مربوط است و این خودارزش‌والای بازی‌های ابتکاری را در روند تربیتی کودک نشان می‌دهد. کودک ضمن ایفای نقش، خصوصیت شخصی خویش را نیز ظاهر می‌سازد. بنابراین، بازی‌های ابتکاری نقش مهمی در فعالیت ثمربخش و خلاقانه کودک ایفا می‌کنند. و اما مهم‌ترین نکته‌ای که در این رابطه وجود دارد و باید به آن اشاره شود این است که مری نباید موضوع بازی را به کودکان تحمیل کند. او در این صورت حس ابتکار و نیروی تخیل و استقلال را از آن‌ها سلب می‌کند. مریبان تعلیم و تربیت متذکر شده‌اند که بازی، فعالیت مستقلانه کودکان و آفریده خود آنان است و بسیار مهم است که بازی‌ها قالبی نباشند و راه را برای بروز ابتکار کودکان بگشایند. مهم آن است که بازی ساخته و پرداخته فکر خودشان باشد. فضای بازی هم باید به گونه‌ای باشد که رغبت و تخیل و تفکر را برای کودک فراهم آورد. در حقیقت کودک باید به سوی بازی‌های برانگیزنده سوق داده شود.

ادامه دارد...

ماهیت بازی‌های غیر ساختاری

تاثیر آن‌ها بر کودکان

نویسنده: پاول ای. استارلینگ از دانشگاه پنسیلوانیای آمریکا



را بدون دخالت یا هدایت افراد بزرگسال از خود نشان دادند. زمان بازی غیر ساختاری در طبیعت به کودکان این فرصت را داد که خودشان باشند، خود هدایت‌گر باشند و از فکر خود برای بازی کردن استفاده کنند.

تئوری طبیعت‌گرایی این ایده را مطرح می‌کند که انسان‌ها یک نیاز فطری برای ارتباط با طبیعت دارند. کودکان در هر یک از محیط‌های آزمایشی این بررسی به شیوه‌های مختلف با طبیعت تعامل داشتند. آن‌ها جنبه‌های طبیعت‌گرایی را در زمان بازی‌های غیر ساختاری از خود نشان دادند. برای مثال، حیطة تئوری طبیعت‌گرایی به نیاز انسان برای استفاده از محیط و تامین خواسته‌های اساسی خود مربوط می‌شود. ساختن قلعه چوبی از مواد طبیعی به عنوان سرپناه دلیلی بر این مدعاست.

نتایج

بازی کردن در داخل خانه و استفاده از رسانه‌های گوناگون در بین کودکان آمریکایی در حال افزایش است. وقتی اطلاعات کمی این بررسی به حمایت قوی از افزایش خودکارآمدی در بین کودکان بازی‌های غیر ساختاری در طبیعت منجر نشد، مشاهدات میدانی و مدارک محکم نشان می‌دهد که کودکان می‌توانند از بازی‌های غیر ساختاری در طبیعت بهره‌مند شوند. این بررسی مشاهدات و روابط مهمی را آشکار ساخت. کودکان از محیط طبیعی به عنوان یک زمین بازی استفاده کردند. آن‌ها از زمین، موجودات زنده، آب، تسهیم ایده‌ها، ابزارهای دستی و غیره برای بازی و روابط اجتماعی استفاده کردند. این کودکان، خلاقیت، مهارت‌های حل مساله و مهارت‌های اجتماعی

طوفان و رعد و برق فرار کنید، تمام کودکان پروژه ساخت قلعه چوبی درباره سلامتی و ترک قلعه چوبی نگران شدند.

میزان فعالیت کودکان در سراسر مدت آزمایش زیاد بود. آن‌ها به‌طور و فیزیکی (جسمی) خود را با زمین طبیعت و موجودات آن سرگرم کرده بودند. فرصت بازی کردن کودکان در طبیعت یک شیوه مناسب و موثر برای فعال کردن آن‌ها بود. مزایای فعال بودن در طبیعت مورد توجه فاجور توفت (۲۰۰۱) قرار گرفت. کودکان در بررسی وی با افزایش رشد ماهیچه‌ای ناشی از بازی با کنده‌های درخت، سنگ و امثال آن‌ها روبه‌رو شدند. آن‌ها راه رفتن روی کنده‌ها، بالا رفتن از درخت، عبور از رودخانه‌های کم‌عمق و مناطق ناآشنا را تجربه کردند. اگر کودکان مدت زمان بیش‌تری را صرف بازی در طبیعت می‌کردند، بارشده ماهیچه‌ای بیش‌تری روبه‌رو می‌شدند.

گینسبورگ (۲۰۰۷) به تمایل کودکان به فعال بودن، خلاق بودن و تخیلات در زمان بازی اشاره کرد. مشاهدات وی تمام موارد فوق را تایید می‌کند. ساختن قلعه چوبی به‌عنوان خانه خود و تزئین آن با مواد قابل دسترس در طبیعت مورد توجه گینسبورگ قرار گرفت. کودکان در رودخانه و جویبارها به‌صورت انفرادی و گروهی بازی کردند. هیچ‌گونه دستوری از جانب افراد بزرگسال برای فعال کردن کودکان وجود نداشت. آن‌ها در مدت بازی غیرساختاری فعال بودند و مشغول راه رفتن در آب کم‌عمق، کشف جنگل و جابه‌جا کردن سنگ

تجربیات لذت‌بخش طبیعی براساس شادی کودکان از بودن در طبیعت مشهود بود. حیطه علمی یا اکولوژیکی تئوری طبیعت‌گرایی بر تمایل انسان به تحقیق و شناخت دنیای موجودات زنده تاکید دارد. غالباً کودکان موجودات طبیعی را برای آزمایش و تحقیق جمع‌آوری کردند. بعضی از آن‌ها اشیای طبیعی را برای بررسی و آزمایش بیش‌تر به خانه بردند. حیطه انسانی تئوری طبیعت‌گرایی جنبه احساسی انسان‌ها را نسبت به موجودات زنده نشان می‌دهد. یک پسر در یک مورد خاص، سمندری را گرفت و از مسئولین تقاضا کرد که آن را با خود به خانه ببرد. کودک دیگری یک سمندرابی (نوعی مارمولک دوزیست) را گرفت. او هم می‌خواست آن را به خانه ببرد.

جنبه اخلاقی این تئوری نشان می‌دهد که انسان‌ها یک تمایل طبیعی به حفاظت از دنیای طبیعی دارند. کودکان این بررسی، بر کار یکدیگر در طبیعت نظارت داشتند. کسانی که خرچنگ، لاک‌پشت، سمندر یا ماهی می‌گرفتند دیگران آن‌ها را به آزاد کردن آن موجودات تشویق می‌کردند تا مبادا بمیرند. کودکان می‌خواستند حیوانات، زنده بمانند. سرانجام، حیطه منفی‌گرایی این تئوری بر ترس انسان از طبیعت و موجودات زنده اشاره دارد که شامل ترس از حشرات، مارها و عنکبوت‌ها است. کودکان در بسیاری از موارد در دل طبیعت از موجودات مختلف و رویارویی با آن‌ها احساس راحتی نمی‌کردند. از کودکان درباره شناخت گیاهان و مضر بودن یا نبودن آن‌ها سوال پرسیده شد. وقتی



و کنده چوب بودند. گینسبورگ (۲۰۰۶) بر نقش اجتماعی بازی تاکید داشت. یافته‌های وی چنین چیزی را نسبت به کودکان این بررسی نشان داد. آن‌ها به یکدیگر کمک می‌کردند و یک تبادل اطلاعات در بازی‌های غیرساختاری گروهی وجود داشت. این تبادل شامل کشفیات طبیعی آن‌ها بود.

بررسی‌های قبلی، مزایای طبیعی و فیزیکی (جسمی) بازی‌های غیرساختاری خارج از خانه را نشان داد (برندر، بورک و گلاس، ۲۰۰۵؛ باورز، ۱۹۹۶). این بررسی از ادعاها و یافته‌های بررسی‌های قبلی حمایت کرد.

اشارات

این بررسی به شیوه‌های مختلف به روش کلینیکی اشاره دارد. اعتقاد به خودکارآمدی در طول زندگی یک انسان موثر است. نتایج این بررسی نسبت به خودکارآمدی محیط بازی غیرساختاری طبیعی نشان می‌دهد که موسسات مرتبط با کودکان، سیاست‌ها و روش‌های خود را نسبت به کودکان، نحوه آزاد گذاشتن و زمان بازی آن‌ها بررسی مجدد می‌کنند.

معمول است که محیط‌های آموزشی از قبیل مدرسه با بودجه‌های محدود و بررسی دقیق پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان کار کنند. مولفه کیفی این بررسی در تایید بررسی‌های قبلی نشان می‌دهد که بازی غیرساختاری در طبیعت باعث تقویت خودکارآمدی و پیشرفت و موفقیت دانش‌آموزان می‌شود. تحقیق بیش‌تر برای درک کامل مزایای بالقوه و چالش‌های بازی‌های غیرساختاری در طبیعت ضروری است. باید پرسنل مدارس از هرگونه فرصت برای بازی‌های غیرساختاری استفاده کنند.

تأثیرات محیط‌های سرسبز بر توجه، خلق و خو، خودکارآمدی، مهارت‌های اجتماعی و سلامتی جسمی کودکان چشم‌گیر است. انتظار می‌رود که مدارس از طریق آموزش، حمایت از کار اجتماعی و آرایه اطلاعات به‌سوی تنظیم و اجباری کردن بازی‌های غیرساختاری حرکت کنند. چنین اقداماتی در ایالت پنسیلوانیا در جریان است. باید مدارس برنامه فعالیت جسمی را به اجرا درآورند که شامل ۳۰ دقیقه فعالیت بدنی متوسط تا شدید روزانه باشد. این الزام اضافه بر کلاس‌های آموزشی جسمانی است. این‌گونه مدارس با درختان، درختچه‌ها و چمن یک محیط جالب را برای کودکان فراهم می‌کنند که برای بازی‌های غیرساختاری بسیار مناسب است. مدارس شهری و روستایی زمین‌های بازی دارند که از پوشش‌های گیاهی و درخت برخوردارند. گاهی بعضی از مدارس نواحی جنگلی و علفزار دارند که پیاده‌روهای از میان آن‌ها عبور می‌کند. مدارسی که محیط‌های طبیعی در پیرامون خود دارند، می‌توانند استفاده کاربردی از آن‌ها داشته باشند و آن‌ها را به محیط‌هایی امن، قابل دسترس و عملی برای دانش‌آموزان تبدیل کنند.

سازمان‌های مسئول اردوهای تابستانی و تجارت‌های کودک‌محور به بررسی روش‌های خود نیاز دارند. بیش‌تر آن‌ها به فعالیت‌های گروهی در طبیعت توجه دارند. مانع بین بازی‌های داخل خانه و خارج از خانه باید برداشته

شود. مهم‌ترین که این سازمان‌ها باید توجه کاملی به بازی‌های غیرساختاری در برنامه‌های خود داشته باشند. چنین ابتکار عملی از دیدگاه‌های تحقیقی حمایت می‌کند و مقرون به‌صرفه است. کودکان و مسئولین نظارتی برای بازی‌های غیرساختاری فقط به چند وسیله نیاز دارند.

اطلاعات به‌دست آمده از این بررسی و بررسی‌های قبلی برای کاهش چاقی کودکان به کار می‌رود. چون چاقی کودکان در حال افزایش است، پزشکان و والدین و سازمان‌های مسئول درصدد یافتن راه‌های جدیدی برای فعال‌تر کردن کودکان هستند. همان‌طوری که قبلاً گفته شد، تشویق کردن کودکان به بازی‌های خارج از خانه برای رشد ماهیچه‌ای و جلوگیری از چاقی آن‌ها ضروری است.

خانواده‌ها و کودکانی که از این اطلاعات در اوایل کودکی استفاده می‌کنند، مزایای فراوانی را به‌دست می‌آورند. تشویق کردن کودکان به بازی‌های غیرساختاری خارج از خانه یک روش جدید برای زندگی کردن آن‌هاست. والدین این کودکان می‌توانند به فعالیت‌های خارج از خانه کودکان خود ملحق شوند. بازی‌های غیرساختاری به یک فعالیت خانوادگی تبدیل می‌شود و باید هم تبدیل شود.

به‌علاوه، مزایای بازی‌های غیرساختاری یا آزاد در طبیعت بر پایه علوم محض نیست. تماس با طبیعت برای ما و احساس ما خوب است. البته ممکن است این وضعیت برای همگان امکان‌پذیر نباشد.

محققین در تحقیقات بعدی خود بررسی‌های طولانی‌تری را انجام دادند. این بررسی حداکثر شامل پنج ساعت بازی غیرساختاری در هفته بود. تماس بیش‌تر با طبیعت، وجود یک گروه کنترل و اتفاقی بودن اعضای گروه‌ها به نتایج بهتری منجر می‌شود. محققین باید به زمان‌های بیش‌تری برای فعالیت کودکان به صورت بازی‌های غیرساختاری در طبیعت توجه کنند تا تجربیات بیش‌تری را به‌دست آورند. یک زمان ۴۰ دقیقه‌ای برای بازی کودکان کافی نیست؛ این زمان باید به یک ساعت برسد. محققین می‌خواهند معیارهای دیگر و مزایای بالقوه آن‌ها را صرف‌نظر از مقیاس خودکارآمدی بررسی کنند. مزایای بالقوه، از قبیل شادی، بهبود مهارت‌های اجتماعی و خلق و خو و روحیه از جمله معیارهای قابل توجه است.

ارتباطات با پرسنل اردوها پس از پایان بازی‌های غیرساختاری کودکان دلالت بر دل‌سردی آن‌ها و کودکان از بازی‌های غیرساختاری داشت. این نوع نظرات به میزان لذت مورد انتظار کودکان، برنامه بازی‌ها و نحوه اجرای آن مربوط می‌شود و ارتباطی با مزایای کلی بازی‌های غیرساختاری در طبیعت ندارد.

بازی‌های گروهی



تعدیل و تطبیق دادن بازی تشریح می‌شود. هر چند میان بازی‌ها تداخل و تقاطع بسیاری وجود دارد ولی می‌توان همه آن‌ها را با یک یا چند دسته‌بندی زیر هماهنگ کرد.

شرکت دادن دیگران / مشارکت، رعایت نوبت - بازی‌های زیر چند نمونه از این مقوله‌اند.

داستان اشتراکی - یک کودک قصه‌ای را شروع می‌کند و کودکان دیگر که به شکل دایره نشسته‌اند به نوبت بخش کوچکی به آن اضافه می‌کنند.

بازی زیرا - یک کودک حادثه‌ای را شرح می‌دهد، کودک دوم باید علتی برای آن حادثه ذکر کند و کودک سوم در مورد تاثیر احتمالی حادثه توضیح دهد.

مثال: «غذا سوخت»، «زیرا شعله اجاق گاز زیاد بود»، «امروز برای ناهار زغال داریم».

رفتار اجتماعی: گوش دادن به سخن دیگران؛ رعایت نوبت؛ هماهنگ

هر چند رفتارهای متعددی در زمینه همکاری را می‌توان از طریق بازی‌های گروهی شکل داد و تقویت کرد ولی بازی‌هایی که شرح آن‌ها خواهد آمد مبتنی بر چهار نوع رفتار مشخص زیرند که شاید بتوان آن‌ها را اهداف آموزشی ارتباط متقابل اجتماعی نامید:

۱. شرکت دادن کودکانی که نادیده گرفته شده‌اند؛ گشودن راه انواع بازی‌ها یا فعالیت‌های یک فرد برای دیگران؛ یافتن نقشی برای هر کودک؛

۲. مشارکت و رعایت نوبت؛

۳. تماس جسمی ملایم با سایر کودکان؛ کمک به برخاستن کودکانی که افتاده‌اند یا کمک به آن‌هایی که با مشکلی مواجه‌اند.

۴. صحبت ملایم با هم‌کلاسان؛ صدا زدن هم‌کلاسی به نامی که او دوست دارد؛ توجه و اشاره به نقاط قوت نه نقاط ضعف هم‌کلاسی.

هر بازی از بعد نحوه اجرا، رفتارهای اجتماعی نهفته در بازی و طریقه

کردن فعالیت با فعالیت سایر کودکان.

نکات/پیشنهادات: اجرای دو بازی فوق مستلزم شرکت منظم عده زیادی از کودکان است. کودکان کندتر نیازمند اشاره یا کمک بزرگسال یا سایر کودکان هستند که هم‌پای آنان در فعالیت شرکت می‌کنند.

ساختن شکل، اعداد یا حروف با همکاری یکدیگر (اورلیک، ۱۹۷۸) - کودکان دسته‌جمعی با بدن خود شکل‌های مختلف (دایره، مربع)، حروف الفبا یا عدد می‌سازند.

رفتار اجتماعی: تماس ملایم از طریق جسم؛ شرکت جمعی؛ حل مساله. نکات/پیشنهادات: برای توفیق در این فعالیت، کودکان باید به طور جمعی در مورد ساختن شکل حروف یا اشکال هندسی و بهره‌گیری از همه افراد تصمیم بگیرند. این تصمیم را می‌توان قبل از پاسخ به سوال‌هایی از این قبیل اتخاذ کرد: «به نظر شما ماز یا رکجا بایستد؟» یا «شهر زاد به چه شکلی در بازی شرکت کند؟»

صف بندی صامت به ترتیب تاریخ تولد - در این بازی، رهبر گروه فقط دستور کار را به شکل زیر می‌دهد: «بدون صحبت و در سکوت، به ترتیب ماه و روز تولد یک صف تشکیل دهید، یعنی ترتیب صف از اولین ماه تا آخرین ماه سال باشد». شرکت‌کنندگان باید خود روشی را در نظر بگیرند که بدون کلام با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و به نحوی آغاز و پایان صف و جای هر فرد مشخص شود.

رفتار اجتماعی: شرکت دادن دیگران، ارتباط غیرکلامی، ارتباط آرام از راه تماس جسمی.

نکات/پیشنهادات: تماشای گروهی از کودکان در حال اجرای این بازی همواره مسحورکننده است. در این فعالیت، معمولاً کودکان برای نشان دادن ماه و تولد خود از انگشتان دست استفاده می‌کنند، در مواردی عده‌ای از کودکان با چندبار کوفتن پا بر زمین، ماه تولد خود را نشان داده‌اند. به اعتقاد این مولف، معمولاً بهتر است گروه را تشویق کرد تا قبل از شمارش نهایی افراد با صدای بلند و در سکوت ترتیب ایستادن نفرات را چک کنند. این عمل غالباً حرکات دست و جابه‌جایی افراد را شوق‌انگیزتر می‌کند. گاه چند رهبر ظاهر می‌شوند که سعی دارند ترتیب افراد گروه را تنظیم کنند. این امر گاهی با نوعی مذاکره و مصالحه در سکوت همراه است زیرا صف مورد نظر تنها دارای یک ابتدا و یک انتهاست.

صف بندی موزیکال - این بازی شکل دیگری از بازی صندلی موزیکال است. کودکان گروه، صورت‌ها در یک جهت، نزدیک به هم یک صف حلقوی تشکیل می‌دهند و هر کودک کمر بند کودک جلوی خود را با دست می‌گیرد. با صدای موزیک همه به سمت جلو شروع به حرکت می‌کنند و با قطع موزیک، هر کودک روی زانوی کودک پشت خود می‌نشیند. اگر همه افراد گروه روی زانوی هم بنشینند و به زمین نیفتند آن گروه برنده می‌شود. اگر کودکان روی زمین قرار بگیرند، برنده بازی نیروی جاذبه زمین است. مفیدترین شکل این بازی هنگامی است که عده کودکان بیش از ۱۰ نفر با قدی‌کسان باشد.

صندلی موزیکال بدون حذف - هر چند در این بازی صندلی‌ها به ترتیب برداشته می‌شوند ولی هدف پیوسته بودن حضور همه کودکان در بازی است. همانند سایر بازی‌های گروهی، موزیک نواخته می‌شود و با قطع شدن آن در



هر نوبت، یک صدلی حذف می‌شود. در عین حال، کودکان همچنان در بازی حضور دارند و با سایر کودکان روی صدلی‌های مشترک می‌نشینند.

رفتار اجتماعی: تماس جسمی ملایم، مشارکت، همیاری، حل مساله گروهی.

نکات/پیشنهادهای: دو بازی فوق از این نظر منحصر به فرد محسوب می‌شوند که بی‌تردید جایگزینی برای بازی صدلی موزیکال معمول شده‌اند، که در آن حرکاتی چون هل دادن، تنه زدن و گلاویز شدن به برنده شدن می‌انجامد. در بازی صف‌بندی موزیکال مانع موجود، نیروی جاذبه زمین است. این بازی مورد توجه کودکان قرار می‌گیرد زیرا در اولین دور بازی که افراد با فاصله از هم می‌ایستند به ندرت توفیق جمعی حاصل می‌شود. هنگامی که همه روی زمین می‌افتند، گروه باید به حل مساله بپردازد؛ یعنی این سوال مطرح شود: «چه باید بکنیم تا موفق شویم؟»

مشاهدات نشان داده است که حتی کودکان خردسال در طرح‌ریزی و سنجیدن فرضیه‌ها شرکت می‌کنند. در نهایت وقتی گروه در کار جمعی خود موفق می‌شود، همه کودکان با هم فریاد شادی سر می‌دهند. نکته مثبت دیگری که در این بازی نهفته است این که کودکان با هم به زمین می‌افتند و کودک خاصی در این باخت نقش ندارد و این شکست همه افراد گروه را دربر می‌گیرد.

در بازی صدلی موزیکال بدون حذف، به جای آن که کودک (نظیر بازی سنتی صدلی موزیکال)، با هل دادن کودکان دیگر، صحنه را برای خود خالی کند، باید پیوسته به فکر پیدا کردن جای خالی برای آن‌ها باشد. رفتار کلامی معمول در این بازی عموماً جمله‌هایی از این قبیل است: «بیا با من بنشین» یا «برای الهه جا باز کنید».

این بازی نقطه آغاز مناسبی برای بحث درباره مساله «محدود بودن ابزارها» برای کودکان را ارائه می‌دهد بی‌آن که این عقیده را تایید کند که «هر کودک باید ابزار مخصوص به خود را داشته باشد». معلمان می‌توانند به کندوکاو درباره شیوه‌هایی بپردازند که از نظر کودکان بر حذف شدن ترجیح داشته باشد. مثلاً هنگامی که بیش از دو کودک بخواهند از الاکلنگ استفاده کنند به چه شکل باید عمل شود؟ (در هر طرف دو کودک بنشینند؛ دو کودک بشمارند و دو کودک دیگر بازی کنند و به عکس و نظایر آن).

بازی صدای حیوانات - کودکان در یک دایره بزرگ می‌ایستند، شش حیوان را در نظر می‌گیرند و هر کودک نام یک حیوان را برای خود انتخاب می‌کند (اگر افراد گروه کم‌تر از ۲۰ نفر باشند تعداد حیوانات می‌تواند کم‌تر باشد). آنگاه همه کودکان با چشم‌های بسته و تقلید صدای یک حیوان نظیر بره یا گربه سعی می‌کنند حیوان نوع خود را پیدا کنند. هنگامی که دو کودک یا به تعبیری دو حیوان از یک نوع با هم برخورد کردند، دست یکدیگر را می‌گیرند و به دنبال بقیه افراد نوع خود می‌گردند تا همه با هم جمع شوند. این بازی یک فعالیت سراسر

تفریحی است. باید توجه شود هدف اصلی پایان دادن هر چه زودتر بازی نیست بلکه پیدا کردن هم‌گروه است.

رفتار اجتماعی: تماس بدنی، همیاری، گوش دادن.

نکات / پیشنهادات: این بازی را می‌توان برای ایجاد ارتباط متقابل میان کودکان به خصوص به کار برد. برای مثال، وقتی برای دو کودکی که کم‌تر با هم ارتباط دارند نام یک حیوان مشترک مثل اسب را در نظر بگیریم، معلم اطمینان دارد آن دو یکدیگر را پیدا می‌کنند و عضو یک گروه می‌شوند. نام گذاری کودکان را نیز می‌توان به گونه‌ای انجام داد که یک کودک صمیمی و پرتحرک (که به راحتی در فعالیت‌ها شرکت می‌کند) با یک کودک منزوی یا آرام که به ندرت به فعالیت‌های گروهی علاقه دارد در یک گروه قرار گیرند و ارتباط آن دو تحقق پذیرد.

ماربزرگ - دو کودک در حالی که روی شکم خوابیده‌اند و یک کودک میج پای کودک دیگر را در دست دارد، یک مار می‌سازند که روی شکم می‌خزد. این مار تبدیل به مار چهار نفری، هشت نفری و... می‌شود تا جایی که افراد گروه یک مار بزرگ را تشکیل می‌دهند. آن‌ها می‌توانند در صورت تمایل و با هر تعدادی که باشند، بی‌آن که از هم جدا شوند، خود را وارونه کنند و به پشت بخوابند، از کوه یا از درخت بالا روند، از داخل حفره‌هایی عبور کنند، پیچ و تاب بخورند یا به خواب روند. اجرای این دو عمل مهم به هماهنگی حرکات مار بستگی دارد.

رفتار اجتماعی: رعایت نوبت، حرکات هماهنگ، اجابت خواسته‌ها، مشارکت در تعداد محدودی ابزار کار، ایجاد رابطه و راهنمایی گرفتن از سایر کودکان و تماس بدنی ملایم.

نکات / پیشنهادات: کودکان باید در این فعالیت به شکل گروهی عمل کنند و یک به یک وظیفه خود را انجام دهند. در موقعیتی که از طریق این بازی فراهم می‌شود می‌توان تعداد افراد را کم یا زیاد کرد و جسم و نیروی همه کودکان را به کار گرفت.

بعد از اجرای این نوع بازی‌ها، معلمان می‌توانند در هر موقعیتی که نیاز به همکاری و همیاری عدّه‌زایدی از کودکان باشد، به آن بازی اشاره کنند و مثلاً بگویند: «آیا به یاد دارید همه با هم یک مار بزرگ ساختید که در یک جهت مشترک حرکت می‌کرد؟» موقعیتی که در یک بازی مانند بازی مار بزرگ فراهم می‌آید ایجاد می‌کند برای توفیق در عمل، نظر هر فرد کودک با نظر سایر کودکان گروه هم‌سوئی داشته باشد. این حقیقت می‌تواند مطلع یک بحث باشد و در زمینه‌های زیر کندوکاو شود:

الف) چه کسی تصمیم‌گیرنده حرکات بود؟

ب) به چه نحو توانستید خواسته شخصی خود را برای او بیان کنید؟

ج) آیا می‌توانستید با هم تصمیم بگیرید؟ اگر پاسخ منفی است، چگونه برای تصمیم‌گیری نوبت را رعایت می‌کردید؟

د) از این که تصمیم خود را با نظر افراد دیگر هماهنگ می‌کردید چه

احساسی داشتید؟

کیسه لوییایی بیخ زده - این بازی، پرتحرک است و کودکان از طریق آن، راه کمک به دوستان خود را می آموزند. همه کودکان، در حالی که هر یک کیسه ای لوییایی روی سر دارد، با سرعت معمول در فضای بازی شروع به حرکت می کنند. آن ها باید سعی کنند کیسه را روی سر خود نگه دارند. رهبر گروه می تواند با صدور دستورهایی مانند پریدن، جهیدن، عقب رفتن، آهسته یا تند رفتن و نظایر آن، حالت یا سرعت بازی را تغییر دهد. اگر کیسه از روی سر کودکی به زمین بیفتد، آن کودک به حالت بی حرکت (بیخ زده) در جای خود می ایستد و کودک دیگری باید، در حالی که سعی دارد کیسه خود را روی سر ثابت نگه دارد، کیسه افتاده دوست بیخ زده اش را بردارد و روی سر او بگذارد تا آن بازیکن بتواند به بازی ادامه دهد. هدف از این بازی، کمک به دوستانی است که کیسه از سرشان می افتد. در خاتمه بازی، رهبر گروه از هر کودک تعداد دفعاتی را که کمک کرده یا به او کمک شده است می پرسد. در صورت تمایل می توان شمار دفعات یاری به دیگران را سریعاً مشخص کرد.

رفتار اجتماعی: هوشیار بودن و شناختن کسانی که نیاز به کمک دارند؛ یاری دیگران؛ تماس جسمی ملایم؛ مطمئن شدن از ادامه شرکت همه کودکان در بازی.

نکات / پیشنهادات: این بازی سبب آشنا شدن کودک با چند مفهوم مهم و حیاتی می شود:

الف) چگونه می توان فهمید شخصی نیاز به کمک دارد؟

ب) از چه راه هایی می توان به او کمک کرد؟

ج) شخص، بعد از دریافت کمک چه واکنشی باید داشته باشد؟

بعد از خاتمه بازی، معلم می تواند یک صحنه ایفای نقش ایجاد کند که در آن کودکی در حال کار یا انجام یک فعالیت است و دچار مشکل می شود؛ کودکان دیگر درباره کمک به او برای ادامه کار راه هایی را در نظر می گیرند، مثلاً به او کمک می کنند قطعات گمشده پازل را پیدا کند یا بتواند یک چهارپایه سنگین را از یک سوی اتاق به سوی دیگر ببرد.

گرم یا سرد - بازیکن از اتاق بیرون می رود تا یک شی در جایی پنهان شود. بعد از بازگرداندن بازیکن به اتاق، کودکان از او می خواهند شی پنهان شده را پیدا کند. باز نزدیک شدن او به شی مورد نظر همه کلمه «گرم» و با دور شدن او از شی همه کلمه «سرد» را به زبان می آورند. اگر بازیکن بتواند شی را پیدا کند، نوبت اوست که آن شی را در جایی پنهان کند و برای راهنمایی بازیکن دیگر با بقیه هم صدا شود. در این بازی برای راهنمایی بازیکن می توان از بلندکف زدن هنگام نزدیک شدن و ملایم کف زدن هنگام دور شدن استفاده کرد.

رفتار اجتماعی: پیروی از دستورات، دستورالعمل دادن به طریقه صحیح. **نکات/پیشنهادات:** در این بازی، برخلاف بسیاری از بازی ها که هر بازیکن نقش منحصر به خود را دارد، تمام افراد گروه تلاش می کنند مشکل یک فرد



را آسان تر کنند؛ یعنی مستقیماً سعی در موفق شدن او دارند. این نوع بازی ها شکلی از همکاری را ارائه می دهند؛ موفقیت فرد نه تنها با موفقیت گروه هم سویی دارد بلکه یکی عامل دیگری است. همه بازیکنان برای موفقیت یک کودک فعالیت می کنند.

تماس جسمی ملایم - این بازی ها شامل انواع زیرند:

گره - همه کودکان با چشم بسته حرکت می کنند و دست یکدیگر را به طور اتفاقی در دست می گیرند. هنگامی که دست ها همه به هم متصل شد، افراد چشم ها را باز می کنند. در این مرحله باید همه بتوانند بدون جدا کردن دست ها گره های ایجاد شده را باز کنند. موقعیتی بسیار سرگرم کننده پدید می آید زیرا در اکثر موارد یک یا دو گره، حتا دو یا چند دایره داخل هم یا جدا از هم تشکیل می شود.

نخ بلند - در این بازی، کودکان به شکل جالب در هم بافته می شوند. یک کودک گلوله ای از نخ ضخیم (یا نوار پارچه ای) به رنگ روشن در دست دارد. سر نخ را چند بار دور کمر خود می پیچید و گلوله را به کودک دوم می دهد. این عمل تا آخرین کودک ادامه می یابد تا تمامی کودکان با نخ به هم متصل شوند. در پایان کار، عکس مرحله اول انجام می شود. آخرین کودک با دوباره پیچیدن بخشی از گلوله، ادامه کار را به کودک قبل از خود می دهد تا در خاتمه که گلوله نخ کامل شده به دست کودک اول می رسد.

رنگ آبی - با فرمان مربی که می گوید: «همه رنگ آبی را نشان دهید» (یا رنگ یا شی ای دیگر) کودکان باید با دست رنگ آبی لباس کودک نزدیک خود را لمس کنند. جمله هایی نظیر «یک کفش را لمس کنید»، «به یک ساعت دست بزنید» نیز تماس جسمی به همراه دارد. به اشکال گوناگون می توان این هدف را دنبال کرد؛ مثل: «با شصت چپتان زانوی دوستان را لمس کنید».

بازی خنده - در این بازی به جای وسیعی مانند محوطه باز روی چمن نیاز است. یک نفر روی زمین به پشت می خوابد. کودک دوم نیز به شکلی کف زمین دراز می کشد که سرش روی شکم نفر اول قرار گیرد. کودک سوم به همین نحو سر را روی شکم کودک دوم می گذارد. بعد از قرار گرفتن تمامی افراد گروه به شکلی که ذکر شد، با دستور مربی، کودک اول یک بار می گوید: «ها!» کودک دوم دوبار: «ها! ها!» و کودک سوم سه بار: «ها! ها! ها!» الی آخر. خنده از یک کودک به کودک دیگر منتقل می شود.

رفتار اجتماعی: حل مساله گروهی، تماس جسمی ملایم.

نکات / پیشنهادات: برای بسیاری از کودکان فرصتی که بتوانند تماس جسمی ملایم و به دور از خشونت برقرار کنند کم تر پیش آمده است. هر چند برای ایجاد همکاری، این گونه تماس ها فی نفسه کافی نیست ولی بی تردید در ایجاد ارتباط میان کودکان موثر است و این ارتباط به احتمال زیاد به رابطه فیزیکی بادوام و ارتباط متقابل اجتماعی می انجامد. بزرگسالان با به کارگیری این بازی به کودکان نشان می دهند که با تماس جسمی می توان احساس خوبی را در دیگران ایجاد کرد. کودکانی که می بینند کودکی افسرده یا در حال گریستن است به مدد تجربه ای که قبلا از این بازی آموخته اند، این انگیزه را در خود احساس می کنند که آن کودک را در آغوش بگیرند، نوازش کنند یا به نحوی با او تماس جسمانی داشته باشند. این قبیل بازی ها برای بسیاری از کودکان، به ویژه پسران، که در خانه با لمس و نوازش چندان آشنایی ندارند، تماس اطمینان بخش ایجاد می کند.

صحبت دلنشین. نمونه های این قبیل بازی ها به قرار زیر است:

مرا بخندان - شرکت کنندگان به شکل دایره می نشینند. هر کودک با رعایت نوبت سعی می کند با کلام یا با حرکات مختلف کودک سمت راست خود را بخندان. این کار را می توان با راهنمایی معلم با بیان سخنی خنده آور یا تعارف آمیز یا شکلک در آوردن و نظایر آن انجام داد.

رفتار اجتماعی: به دیگران سخن دلنشین گفتن؛ حل مساله.

نکات/پیشنهادهای: این نوع بازی به این دلیل که به کودکان می آموزد چگونه می توان با تلاش نظم یافته دیگران را شاد کرد، یک فعالیت مفید محسوب می شود. بسیاری از کودکان معمولا بر این عادت اند که سایر کودکان (به ویژه کودکانی خاص) را برنجانند. فعالیت مورد بحث را می توان ضمیمه روش های اسپواک و شور (۱۹۷۴) در مورد حل مساله دانست.

بازی آشناسازی - برای رشد احساس هماهنگی با گروه و نیز دیدن و توجه کردن به کودک گوینده، کودکان را به شکل دایره بنشانید. در حالی که دایره را دور می زیند از هر کودک بخواهید خود را معرفی کند و به سوال هایی از این قبیل پاسخ دهد: «چه نوع دسر را از همه بیشتر دوست داری؟»، «از چه نوع بازی لذت می بری؟» یا «چه نوع سوپ را می پسندی؟». در مرحله بعد می توان از کودکان خواست داوطلبانه آن چه را درباره هر کودک می دانند بیان کنند؛ مثلا:

«بچه ها، امیر حسین از چه نوع اسباب بازی خوشش می آید؟». گاه بعضی از کودکان در پاسخ گویی شرکت نمی کنند.

مصاحبه مثبت - فعالیتی است که با یک گروه بزرگ اجرا می شود. یک کودک در مقابل تمامی افراد گروه می ایستد و مورد مصاحبه و توجه خاص قرار می گیرد. سوال ها باید ساده، ترغیب کننده و به حد لزوم جالب باشد تا توجه حاضران را برانگیزد. سوال هایی از این قبیل: چه نوع ساندویچی دوست داری؟ دوست داری به دیدن چه محلی بروی؟ از انجام چه کاری لذت می بری؛ در روزهای تعطیل یا بعد از مدرسه؟ تازگی چه فیلم خوبی را دیده ای؟ مصاحبه کننده باید مستقیما به مصاحبه شونده نگاه کند و سوال هایی متناسب با آن کودک بپرسد. او باید فردی بسیار مثبت باشد و مصاحبه شونده را تا حد امکان تشویق و تحسین کند. همچنین، در هر مقطع زمانی فقط یک یا دو کودک مصاحبه شوند تا آن ها بتوانند از توجه حاضران به قدر مساوی لذت ببرند.

رفتار اجتماعی: پرسیدن و پاسخ دادن، گوش دادن به دیگران و رعایت نوبت.

نکات/پیشنهادهای: این نوع بازی ها را می توان به سادگی با سن و سطح رشد کودکان هماهنگ کرد و با شیوه های منظم، نحوه گفت و شنود و بیان سخن زیبا را به کودکان آموخت.

تنها با اجرای بازی هایی که حس همکاری را در کودکان بر می انگیزد نمی توان رفتارهای خاصی را برای سایر موقعیت ها در آن ها تعمیم داد. معلم ناگزیر است این نوع بازی ها را با دیگر فعالیت ها پیوند دهد تا کودک نسبت به آن چه او را سرگرم کرده است و طریقه کاربرد رفتارهای بازی در زندگی واقعی شناخت پیدا کند. گاه ممکن است معلم بخواهد بعد از اجرای بازی جلسه بحثی تشکیل دهد و از کودکان بخواهد با مرور آن چه انجام دادند علت خوب یا بد اجرا شدن بازی و راه هایی را که می توانست به بهتر شدن بازی منتهی شود بیان کنند و رفتارهای مثبت و مشخصی را که انجام شده است نام ببرند.

کودکان می توانند به کمک معلم موقعیت های دیگری متناسب با رفتارهای بازی را ذکر کنند؛ مثلا بعد از بازی «کیسه لوبیای بیخ زده»، این بحث مطرح شود که چگونه می توان در مدرسه یا خانه یا زمین بازی و... به دیگران کمک کرد. بحث کمک به دیگران را می توان به مدت یک تا دو هفته ادامه داد و طی این مدت به تعمیم پروژه هایی تحت عنوان «کمک به دیگران» پرداخت. معلم این نوع بازی ها را مبنای حل مساله و ایفای نقش های مشابه زندگی واقعی قرار می دهد؛ مثلا می گوید: «اگر ۱۵ کودک باشند ولی فقط ۱۰ جعبه مداد رنگی داشته باشیم باید چه کنیم؟» یا «مریم و هلن مشغول بازی «بیمارستان» هستند، کاملیا هم می خواهد با آن ها بازی کند؛ چه نقشی می تواند داشته باشد؟» سرگرم شدن به بازی هایی که حس همکاری کودکان را بر می انگیزد به معلم این فرصت را می دهد در این مورد که کدام راه حل ها قابل قبول اند و چگونه می توان به آن ها رسید ثبات رای پیدا کند.

داستان بازی‌ها



مصر باستان

مصریان باستان جشن و پایکوبی را به هر تفریح و سرگرمی دیگری ترجیح می‌دادند. ضیافت‌هایی که در آن آوازخوانان، نوازندگان، رقصندگان، شعبده‌بازان، کشتی‌گیران و دلکان، کوشش می‌کردند مهمانان را به بهترین نحو ممکن سرگرم سازند. در میهمانی و بزم اشرافیان، به مهمان تاجی از نوعی چربی معطر داده می‌شد تا بر سر گذارده و به مدد آن فضا را عطرآگین سازد.

مصریان، عاشق شکار و ماهیگیری بودند (برای متمولان به مثابه تفریح و برای تهیدستان چاره‌ای برای معیشت). بهترین وسیله برای شکار پرنده، تور یا پرتاب چوب‌های خمیده بود و ماهی با قلاب یا نیزه شکار می‌شد.

مردان از انجام ورزش‌هایی مثل مشست‌زنی، کشتی‌گیری و تیراندازی لذت می‌بردند و شنا لحظه‌ای خوشایند برای زنان عهد مصر باستان محسوب می‌شد. اما ایستادن روی قایق و ضربه زدن با چوب به قایق تیم مقابل و انداختن سرنشینان آن به آب نیز از دیگر مشغولیات متداولی بود که مصریان باستان خود را به آن سرگرم می‌ساختند. کودکان آن‌ها هم مثل کودکان امروز با عروسک، حیوانات چوبی، توپ، سنگ، فرفره و... بازی می‌کردند.

ایران باستان

بازی چوگان از کهن‌ترین و زیباترین تفریحات یاب‌ه عبارتی ورزش‌های ایران باستان بود. چوگان ورزشی شورانگیز و فرحبخش است که جسم و جان

یونان باستان

بازی‌های المپیک

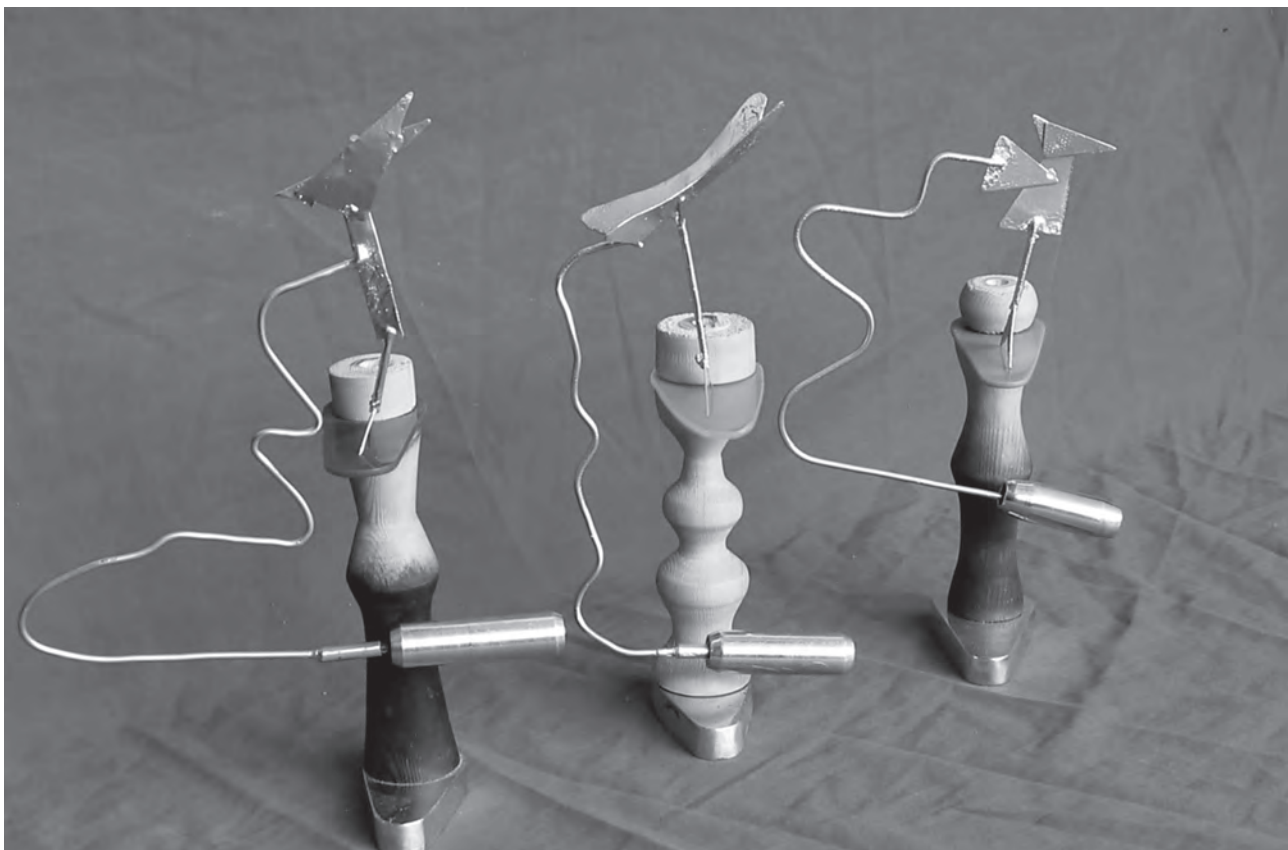
در هریک از شهرهای یونان باستان و در مراسم‌ها و ضیافت‌های مذهبی، رقابت‌های ورزشی بسیاری برگزار می‌شد. اما پیدایش بازی‌های المپیک به سال ۷۷۶ پیش از میلاد در شهر المپیا بازمی‌گردد که در قالب یک جشن مذهبی و برای ادای احترام به زئوس (پادشاه خدایان یونان) برگزار می‌شد. یونانیان از سرتاسر کشور برای حضور در این رقابت‌ها به این شهر سرازیر می‌شدند و به این ترتیب برای آنکه همه فرصت حضور در این مسابقات را داشته باشند، جنگ‌های بسیاری متوقف شد. اگرچه به برندگان مدالی داده نمی‌شد، اما در عوض به او تاجی از برگ اعطای می‌شد.

رم باستان

در شهرهای رم باستان، حمام‌های عمومی متشکل از یک فریگیداریوم (Frigidarium) یا اتاق سرد، یک تپیداریوم (Tepidarium) یا اتاق گرم و یک کلاداریوم (Caldarium) یا اتاق داغ وجود داشت که از آن‌ها نه صرفاً برای

آدمی رانیرومندمی‌سازد. عنوان نخستین ورزش دسته‌جمعی نیز به این ورزش تعلق دارد که در آن برخلاف سایر تفریحات عهد کهن، نبرد انسان‌ها نه علیه یکدیگر که بر سر یک «توپ» یا «گوی» است.

هخامنشیان، زمینه‌ساز پیشرفت و ترقی این ورزش شدند و در دوره ساسانیان نیز گوی و چوگان تدبیری شد برای کسب آمادگی نظامی، سرگرمی و تفریح سربازان. در آن زمان میدان‌هایی هم برای تماشا و برگزاری مسابقات آن ساخته و در پایان نیز جوایزی اهدا می‌شد. مغول‌ها پس از حمله به ایران، چوگان را فراگرفتند و این ورزش با گذشت زمان به شبه قاره هند و از آنجا به کره و ژاپن راه یافت. راه‌یابی بازی چوگان به چین احتمالاً در سال‌های ۶۶۰ و ۷۰۰ و از طریق ترکستان و تبت بوده است. پس از آنکه انگلیسی‌ها روانه هندوستان شده و آنجا را به تصرف خود درآوردند، آشنایی آن‌ها با ورزش چوگان و جذابیت آن، این ورزش را به اروپا و کشورهای آمریکای شمالی نیز معرفی کرد. پایه‌گذار قوانین چوگان انگلیسی‌ها هستند و بعدها انجمن چوگان آمریکا و انجمن چوگان آرژانتین هم برای آن قوانینی وضع کردند که جملگی از مبنا و اصول اولیه مشترکی پیروی می‌کنند و فرق چندانی با یکدیگر ندارند.





استحمام که به عنوان یک تفریح استفاده می‌شد. رومی‌ها در پایان کار پس از فرورفتن در استخر آب سرد، به پوست خود روغن و روی آن را برسی موسوم به بدن خراش یا برس مخصوص بدن می‌مالیدند. در آمفی‌تئاترهای شهرهای بزرگ‌تر مسابقاتی چون خروس‌بازی یا جنگ گلاادیاتورها برگزار می‌شد که در آن گلاادیاتورها تا پای مرگ با یکدیگر مبارزه می‌کردند. رومیان عاشق کالسکه‌سواری بودند؛ به چهار تیم سبزه، آبی، قرمز و سفید تقسیم می‌شدند و طرفداران هر تیم برای نتیجه مسابقه شرط‌بندی می‌کردند. کودکانشان با عروسک‌های چوبی یا گلی و حلقه بازی می‌کردند. بازی باتوپ و تخته‌بازی نیز از دیگر بازی‌های رایج کودکان رومی بود. آن‌ها خود را بارها به‌های اسباب‌بازی یا استخوان حیوانات سرگرم می‌ساختند.

قرون وسطی

در عصر آنگلوساکسون‌ها، ضعف و طبقه محرومان جامعه زندگی سخت و طاقت‌فرسای داشتند و تفریح و سرگرمی آن‌ها به بازی‌های بدون هزینه‌ای مثل کشتی، دویدن و انداختن تاس و... خلاصه می‌شد.

اما برای متمولان و ثروتمندان شرایط متفاوتی حکمفرما بود. آن‌ها در طول روز خود را سرگرم شکار می‌کردند و در طول شب ضیافت‌هایی برگزار می‌کردند و به خوش‌گذرانی می‌پرداختند. پس از صرف شام، نوازندگان و حماسه‌خوانان، ارباب و میهمانانش را با نواختن چنگ و آواز خوانی سرگرم می‌کردند. آن‌ها در عمارت‌های مجلل خود قش و باز نگهداری می‌کردند و شب‌هنگام پس از پایان میهمانی و ضیافت‌های پرزرق و برق، خود را به داستان‌سرایی، طرح چپستان و بازی‌هایی چون شطرنج مشغول می‌ساختند. در قرون وسطی نیز تفریح اصلی طبقه اشراف کماکان رفتن به شکار گوزن و گرازهای وحشی با نیزه بود؛ اما در اواسط قرن پانزدهم، رفته‌رفته ورق بازی در انگلستان به بازی متداول اشرافیان و اصیل‌زادگان مبدل شد. شوالیه‌ها نیز خیل گسترده‌ای از جمعیت را به نظاره نبرد خود فرا می‌خواندند. در این دوره، مبارزاتی موسوم به نیزه‌بازی سواره نیز رواج داشت که شوالیه‌ها با نیزه، شمشیر یا چماق به از پای درآوردن همدیگر می‌شتافتند. این مسابقات اغلب ۴ روز به طول می‌انجامید، دو روز برای نیزه‌بازی، یک روز برای مسابقات قهرمانی و یک روز برای مسابقات تیراندازی.

اگرچه اطلاعات دقیقی از زمان و خواستگاه پیدایش بازی شطرنج در دست نیست، اما تحقیقات حاکی از آن است که احتمال می‌رود این بازی در قرن ششم یا هفتم پس از میلاد یا حتی زودتر در هند خلق شده باشد؛ به هر ترتیب، تا قرن یازدهم شطرنج نیز در بخش‌هایی از اروپا بازی می‌شد.

در میان مصریان، یونانیان و رومیان باستان بازی‌هایی مشابه بازی چکرز رایج بود. اعراب همچنین بازی‌هایی انجام می‌دادند و در قرن یازدهم در اروپا نیز رواج یافت.

بازی بینگو به سال ۱۵۳۰ بازمی‌گردد. بینگو یک بازی بخت‌آزمایی

ایتالیایی موسوم به «Lo Giuoco del Lotto D'Italia» است که کماکان هر شنبه در ایتالیا انجام می‌شود. ایتالیایی‌ها در اواخر دهه ۱۷۷۰ میلادی، بازی بینگورا به فرانسه معرفی کردند و این بازی سپس به یک تفریح و سرگرمی جالب برای ثروتمندان فرانسوی مبدل شد. در دهه ۱۸۰۰ میلادی بینگوی آلمانی‌ها نوعی بازی کودکان محسوب می‌شد که به فرآیند یادگیری ریاضی، املا و تاریخ آن‌ها کمک می‌کرد.

اما حتا برای دهقانان و رعایای قرون وسطایی نیز زندگی به مشقت و کار سخت خلاصه نمی‌شد. آن‌ها اجازه داشتند در برخی روزهای مقدس استراحت کنند و در این اوقات به رقص و تفریحاتی چون کشتی بپردازند. رعایا نوعی فوتبال هم بازی می‌کردند. در این بازی مردان دو روستا با چوب در آب بازی می‌کردند و هیچ قاعده و قانون خاصی برای این بازی حکمفرما نبود؛ بنابراین شکستن اعضای بدن در جریان این بازی‌ها امری متداول بود.

قرن شانزدهم

در این سده، اگرچه عصر نبرد شوالیه‌های نیزه به دست به سرآمده بود، اما اصیل‌زادگان و اشراف کماکان از تماشای چنین مسابقاتی لذت می‌بردند. مبارزان با به تن داشتن پوشش‌های زرهی و با در دست داشتن نیزه‌های چوبی سوار بر اسب رویاروی یکدیگر قرار می‌گرفتند.

علاوه بر شکار، آموزش قوش و باز برای کشتن پرنده‌های کوچک‌تر، سرگرمی دیگر ثروتمندان این دوره محسوب می‌شد. موسیقی و رقص هم



تفریح دیگری بود. در این دوره چاپ کتاب رواج گسترده‌ای پیدا کرد و ثروتمندان در اوقات فراغت خود به مطالعه می‌پرداختند.

اماتماشای اجرای حکم اعدام مجرمان هم یک سرگرمی تازه بود! جنایتکاران در معرض عموم به دار آویخته می‌شدند و جمعیت زیادی به نظاره آن‌ها می‌نشست.

در دوران قرون وسطی غالب نمایشنامه‌ها مضامین مذهبی داشتند و بر پایه داستان‌ها و روایت‌های انجیل به اجرا در می‌آمدند تا به این ترتیب مردم ارزش‌های دینی را بیاموزند. اما در قرن شانزدهم تئاتر از مذهب جدا و کمدی یا تراژدی‌هایی غیر مذهبی به رشته تحریر درآمد. اگرچه حکومت‌های وقت نگرش مثبتی نسبت به بازیگران نداشتند و به آن‌ها به دیده‌اوباشی نگریسته می‌شد که کار مفیدی انجام نمی‌دهند، اما از سال ۱۵۷۲ بازیگران ملزم به داشتن مدرک شدند.

قرن هفدهم

ورق‌بازی، بولینگ و تنیس از تفریحات و بازی‌های اصلی مردمان قرن هفدهم بود؛ اما بازی‌های تخته‌ای مثل شطرنج، چکرز و تخته‌نرد نیز از محبوبیت خاصی برخوردار شدند.

طبقه ثروتمند جامعه به بازی انگلیسی به نام پال مال (Pall Mall) علاقمند بود و چالرز دوم نیز قایق‌رانی را به یک ورزش همگانی مبدل ساخت. در این قرن تئاتر کماکان مورد توجه بود؛ اما مسیحیان پروتستان مخالف آن بودند و در سال ۱۶۴۲ به‌طور کلی آن را ممنوع اعلام کردند. اما در سال ۱۶۶۰ یک بار دیگر توانست جایگاه خود را احیا کند و در سال ۱۶۶۰ بازیگران زن نیز توانستند پای به عرصه بازیگری و تئاتر بگذارند.

قرن هجدهم

محبوبیت بازی‌های سنتی چون شطرنج، چکرز، تخته‌نرد، تنیس و فوتبال تا قرن هجدهم تداوم یافت. اما در سال ۱۷۵۹ مردی به نام جان جفریز (John Jeffries)، بازی تخته‌ای کاملاً جدیدی به نام «سفر به اروپا» یا «بازی جغرافیا» را ابداع کرد که در آن بازیکنان از طریق نقشه اروپا با یکدیگر مسابقه می‌دادند. ابداع بازی دومینو نیز به چین دوران قرون وسطی باز می‌گردد که در قرن هجدهم به اروپا راه یافت.

اگرچه اسب‌سواری در تمام قرون یک ورزش و فعالیت متداول بوده است اما در قرن هجدهم شکل یک ورزش حرفه‌ای را به خود گرفت و در سال ۱۷۲۷ باشگاه سوارکاران تاسیس شد. مسابقات اسب‌دوانی دربی (Derby) نیز کار خود را از سال ۱۷۸۰ آغاز کرد. ورق‌بازی و قمار در میان ثروتمندان جامعه، از جمله بازی‌های رایج محسوب می‌شدند. اوایل قرن هجدهم، در اغلب شهرها ساختمانی خاص نمایش تئاتر وجود نداشت و نمایش‌نامه‌ها در امکونی مثل مسافرخانه‌ها به اجرا در می‌آمدند؛ اما در اواخر همین قرن رفته‌رفته در بیشتر

شهرها، ساختمان‌هایی مخصوص برگزاری تئاتر احداث شد.

بازی کریکت تا پیش از قرن هجدهم همواره یک ورزش محبوب محسوب شده است؛ اما در این دوره شکل مدرن تری به خود گرفت. نخستین چوب کریکت نیز در سال ۱۷۵۰ در همبلدون (Hambledon) همشایر (Hampshire) ساخته شد.

در این قرن، ثروتمندان توانستند خواص درمانی چشمه‌های آب معدنی را کشف و تجربه کنند و این روند تا اواخر قرن ادامه یافت تا آنکه به تدریج اوقات فراغت خود را در کنار دریا و با این اندیشه که برای سلامت مفید است، سپری می‌کردند؛ به این ترتیب تفریحگاه‌های ساحلی چون برایتون (Brighton)، بوگنور (Bognor)، ساوثپورت (Southport) و بلکپول (Blackpool) توانستند رونق خاصی به دست آورند.

اما مطالعه نیز یکی از سرگرمی‌های مورد علاقه مردمان این قرن بود و نخستین رمان‌ها در این عصر به انتشار رسیدند. اگرچه قیمت کتاب بالا بود ولی در بسیاری از شهرها امکان عضویت در کتابخانه وجود داشت. نخستین روزنامه در سال ۱۷۰۲ در انگلیس به چاپ رسید و آغاز انتشار روزنامه تایمز نیز به سال ۱۷۸۵ باز می‌گردد.

در سال ۱۷۶۷، جان اسپیلزبری (John Spilsbury) با هدف آموزش نقشه جغرافیا، نقشه جهان را به قطعات کوچک تقسیم و نخستین پازل جیگسا (Jigsaw Puzzle) را طراحی کرد. اما در مدت کوتاهی، بسیاری به ساخت پازل‌های تفریحی و سرگرمی مبادرت ورزیدند؛ این در حالی بود که در این قرن مردم کماکان به تماشای تفریحات خشونت‌آمیزی چون خروس‌بازی، گاو‌بازی

و شکار گروهی روباه علاقه نشان می‌دادند. اعدام‌های علنی نیز جذابیت خاص خود را داشت و جمعیت زیادی را به تماشا جذب می‌کرد؛ اما رفته‌رفته نمایش‌های عروسکی تماشاچیان برای خود پیدا کردند و در نهایت در اواخر این قرن نمایش سیرک به شکل محبوبی از سرگرمی و تفریح مبدل شد. اما در همین قرن، سیر و سیاحت اشراف‌زادگان انگلیسی نیز بخشی از تعلیم و تربیت و تفریح طبقه ثروتمند جامعه محسوب می‌شد.

قرن نوزدهم

در سال ۱۸۷۱، قانون تعطیلات رسمی به کارگران مجالی داد تا زمان کوتاهی را به تفریح و استراحت اختصاص دهند. در همین دهه برخی از کارمندان و کارگران ماهر نیز به تدریج، دارای یک هفته تعطیلات همراه با حقوق شدند؛ اما حتا تا اواخر قرن نوزدهم نیز اغلب افراد به غیر از تعطیلات رسمی، از مزایای تعطیلات همراه با حقوق برخوردار نبودند.

در اوایل قرن نوزدهم، در اغلب نقاط جهان، روز شنبه برای همه تعطیل رسمی اعلام شد. در دهه ۱۸۷۰ نیز به تدریج تعطیلات آخر هفته برخی از کارگران ماهر از بعد از ظهر شنبه آغاز می‌شد؛ اما در دهه ۱۸۹۰ اغلب کارگران از مزیت تعطیلات نیم‌روز شنبه‌ها بهره‌مند شدند و به این ترتیب تعطیلات آخر هفته پدید آمد.

در اوایل همین صده بود که بسیاری از مردم از سرگرمی‌های خوشونت‌آمیزی چون گلوبازی یا خروس‌بازی روی گردان شدند و در سال ۱۸۳۵ ورزش‌ها شکل سازمان‌یافته‌تری به خود گرفتند و در سال ۱۸۶۳، فدراسیون فوتبال لندن قوانین مدونی برای بازی فوتبال طرح‌ریزی کرد. نخستین بازی بین‌المللی هم در سال ۱۸۷۲ بین تیم‌های فوتبال انگلستان و اسکاتلند برگزار شد. در همین حال استرالیا نیز در سال ۱۸۸۵ قوانینی برای بازی فوتبال طراحی کرد. بازی دارت هم قرن هاست در مناطق مختلف بازی می‌شود؛ اما سیستم شماره‌بندی تخته‌دارت در سال ۱۸۹۶ توسط برایان گاملین طراحی شد.

در این قرن، بازی‌ها و ورزش‌های جدید بسیاری ابداع شد. ویلیام وب الیس (William Webb Ellis)، ورزش‌راگی را در سال ۱۸۲۳ در مدرسه‌راگی و پس از آن ابداع کرد که توپ فوتبال را برداشت و با آن فرار کرد. اگرچه از قرون وسطی شکلی از ورزش تنیس همواره مورد توجه مردمان عصرهای متعدد بوده است، اما ورزش تنیس روی چمن در سال ۱۸۷۳ شکلی حرفه‌ای به خود گرفت. جمیز نزمیت (James Nismith) در سال ۱۸۹۱ خالق ورزش بسکتبال و ویلیام مورگان (William Morgan) در سال ۱۸۹۵ ابداع‌گر ورزش والیبال شدند. ورزش واترپلو در سال ۱۸۶۹ توسط هندی‌ها به انگلیس معرفی شد و تصور بر آن است که بیسبال شکل تکامل‌یافته‌ای از بازی‌های بدوی است



ایجاد پارک‌های عمومی را به مرحله اجرا درآوردند و نخستین زمین بازی کودکان در سال ۱۸۵۹، در پارکی در منچستر ساخته شد. در آخر نیز نخستین فروشگاه زنجیره‌ای برای آنهایی که از خرید لذت می‌بردند، در سال ۱۸۶۳ در لندن افتتاح شد.

قرن بیستم

قرن بیستم، مجال بیشتری برای تفریح و استراحت به مردم داد. در سال ۱۹۰۰، میانگین ساعات کاری در طول یک هفته ۵۴ ساعت بود و این میزان تا دهه ۱۹۸۰ به ۳۹ ساعت کاهش یافت؛ اما به استثنای تعطیلات رسمی، هزینه‌ای برای هیچ تعطیلات دیگری پرداخت نمی‌شد. در سال ۱۹۳۹ قانون تازه‌ای به تصویب رسید، مبنی بر آنکه هر کس باید سالانه یک هفته تعطیلات با حقوق داشته باشد. تا دهه ۱۹۵۰ این تعطیلات به دو هفته و تا دهه ۱۹۸۰ به چهار هفته افزایش یافت.

بازی پینگ‌پنگ در سال ۱۹۰۵ و نخستین جدول کلمات در سال ۱۹۱۳ توسط آرتور وین (Arthur Wynne) ابداع شد. به دنبال جدول کلمات، بازی‌هایی چون Cluedo، Scrabble و Twister طراحی شدند.

عصر شکوفایی صنعت سینما به دهه ۱۹۳۰ بازمی‌گردد که در آن افراد دست‌کم یک بار یا گاهی دو بار در هفته به سینما می‌رفتند. فیلم‌ها ابتدا صامت و سیاه و سفید بودند؛ اما نخستین فیلم ناطق، به نام خواننده جاز، در سال ۱۹۲۷ و نخستین فیلم رنگی نیز در دهه ۱۹۳۰ ساخته شد.

پخش رادیو از سال ۱۹۲۲ کار خود را آغاز کرد و تا سال ۱۹۳۳ در نیمی از خانه‌ها رادیو وجود داشت. در بریتانیا پخش برنامه‌های تلویزیونی از سال ۱۹۳۶ آغاز شد؛ اما در طول جنگ جهانی دوم اجرای آن‌ها به حالت تعلیق درآمد و در سال ۱۹۴۶ مجدداً کار خود را از سر گرفتند. تا سال ۱۹۵۹ در تقریباً دو سوم از خانه‌ها تلویزیون وجود داشت. این میزان در سال ۱۹۴۶ به ۹۰ درصد افزایش یافت و به شکلی از سرگرمی تبدیل شد، اما به قیمت زوال صنعت سینما.

در دهه ۱۹۸۰ به تدریج کامپیوترهای شخصی وارد بازار شدند و در دهه ۱۹۹۰، اینترنت به یک پل مجازی گران‌بها به جهان خارج مبدل شد. بازی‌های کامپیوتری آنلاینی مثل Scrabble و Nine Mens Morris محبوبیت یافتند. رواج تماشای ماهواره و تلویزیون‌های کابلی نیز به همین دهه بازمی‌گردد.

قرن بیست و یکم

در دهه ۲۰۰۰، بازی عددی موسوم به سودکو (Sudoku) مورد استقبال قرار گرفت. در اوایل قرن بیست و یکم، بازی‌های اینترنتی به یک سرگرمی محبوب برای اوقات فراغت مبدل شدند و امروزه بسیاری از افرادی که به اینترنت دسترسی دارند، زمان فراغت خود را با انجام بازی‌های آنلاینی چون بینگو سپری می‌کنند.

که در سال ۱۸۴۵ به یک ورزش سازمان‌یافته مبدل شد. فوتبال آمریکایی نیز تا اواخر قرن نوزدهم سیر تکاملی خود را طی کرد و در سال ۱۹۲۰ فدراسیون فوتبال آمریکایی تاسیس شد. سازمان‌دهی ورزش‌های بیخ‌به‌دهه ۱۸۷۰ و تاسیس فدراسیون بین‌المللی این ورزش به سال ۱۹۰۸ بازمی‌گردد. اما تا پایان قرن نوزدهم دو چرخه‌سواری نیز محبوبیت یافته بود و در سال ۱۸۸۵ دو چرخه‌های ایمنی وارد بازار شدند.

تیراندازی ورزشی مناسب زنان عصر ویکتوریایی محسوب می‌شد و در همین حال، در سال ۱۸۱۱ نخستین مسابقات گلف زنان هم در اسکاتلند برگزار شد. محبوبیت مطالعه کتاب تا قرن نوزدهم ادامه یافت. در سال ۱۸۴۱، ادگار آلن پو (Edgar Allan Poe) نخستین کتاب جنایی به نام «قتل در سردخانه Rue» را منتشر کرد. نخستین مجموعه داستان‌های شرلوک هولمز به نوشته سر آرتور کانن دوپیل نیز تا سال ۱۸۸۷ به انتشار رسید. طبقه متوسط عصر ویکتوریایی نیز از جمع‌شدن گرد پیانو و آواز خوانی و البته تئاتر لذت می‌بردند؛ طوری که در اواخر همین سده سالن‌های موسیقی متعددی احداث شد و در آن‌ها نمایش‌های بسیاری به اجرا درآمد.

عکاسی از تازه‌ترین مشغولیات قرن نوزدهم به‌شمار می‌رفت و نخستین عکس در سال ۱۸۳۵ توسط ویلیام هنری فاکس تالبوت (Henry Fox Talbot) گرفته شد. اما هنر عکاسی تنها یک سرگرمی محسوب نمی‌شد. در سال ۱۸۷۱ به نوشته یک نویسنده، یکی از سرگرمی‌های طبقه کارگر داشتن عکس از عضوی از خانواده بود که در فاصله‌ای دور از خانه کار می‌کرد. این عکس به آن‌ها کمک می‌کرد سیمای او را از یاد نبرند.

نخستین دوربین عکاسی ارزان قیمت در سال ۱۸۸۸ توسط جورج ایستمن ابداع و پس از آن عکاسی به یک سرگرمی عمومی تبدیل شد. اما در اواخر همین دوره بود که شورای شهرها برای تفریح و سرگرمی مردم طرح



مطالعات بازی و کودکان



حس کنترل، حس تعلق و حس توانایی می‌بخشد و به این سه نیاز اولیه آدمی پاسخ می‌دهد. وی با اشاره به اثرات مثبت این بازی‌ها، تصریح کرد: «اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای مانند اعتیاد به مواد مخدر نیست؛ اما انجام بازی‌های خشونت‌آمیز، منجر به شکل‌گیری رفتار و افکار پر خاشاکانه‌ای در کودک خواهد شد.»

چرا اسباب‌بازی جای والدین را می‌گیرد؟

اگر والدین نحوه بازی با فرزندان‌شان را فراموش کنند، متعاقباً کودک نیز از یادگیری بسیاری از مهارت‌های مهم زندگی محروم خواهد شد. در یک گزارش تحقیقاتی جدید آمده است: پدران و مادرانی که از بحران اعتماد به نفس بازی رنج می‌برند، فرآیند رشد بازی در کودک را به عهده بازی‌های رایانه‌ای و الکترونیکی می‌گذارند. به گزارش محققان، ۹۲ درصد از والدین بر این باورند که در این زمینه انجام بازی‌های خیالی و ساختگی نقش مهمی ایفا می‌کند؛ اما ۱۶ درصد از والدین نمی‌دانند چطور باید آن‌ها را ابداع کنند. گفته می‌شود تنها ۳۲ درصد از کودکان هنوز خود را سرگرم بازی با اجسامی می‌سازند که در خانه یافت می‌کنند؛ این در حالی است که ۷۰ درصد از کودکان زمان خود را به انجام

ارتباط اعتیاد کودکان به بازی‌های رایانه‌ای با افسردگی

به گزارش محققان، کودکانی که به انجام بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد دارند، بیشتر در معرض خطر ابتلا به ناراحتی‌های روحی از جمله: افسردگی، اضطراب و جمع‌هراسی قرار خواهند گرفت. این در شرایطی است که در صورت بازگشت میزان بازی آن‌ها به سطح نرمال، مشکلات روان‌شناختی آن‌ها نیز تغییر و حالات روانی و عملکرد آن‌ها در مدرسه بهبود خواهد یافت. در همین راستا، داگلاس جنتیل (Douglas Gentile)، محقق ارشد در زمینه مطالعه اثرات روان‌شناختی اعتیاد به بازی‌های کامپیوتری در کودکان، می‌گوید: «دلایل قانع‌کننده‌ای برای نگرانی والدین وجود دارد؛ چراکه این شکل از اعتیاد ممکن است به روابط کودک با خانواده و دوستان‌اش صدمه زده و از سطح عملکرد آن‌ها در مدرسه بکاهد.» به گفته او این بیماری می‌تواند برای کودک به مشکل عدیده‌ای مبدل گردد که رهایی از آن به‌تنهایی امکان‌پذیر نخواهد بود. جنتیل الگوی روشنی از علت آسیب‌پذیر نشان دادن برخی از کودکان در رویارویی با این مشکل تعریف نمی‌کند و معتقد است درک این که چرا برخی از کودکان به انجام این بازی‌ها اعتیاد پیدا می‌کنند، ساده است. بازی‌های رایانه‌ای به آن‌ها



بازی‌های رایانه‌ای و ۹۰ درصد به تماشای دی‌وی و دی‌اختصاص می‌دهند. براساس این گزارش، به اعتقاد برخی از والدین، خرید اسباب‌بازی و بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند به برداشته شدن فشارهایی که ممکن است روی آن‌ها وجود داشته باشد، کمک کند. گفتنی است، بسیاری از والدین از این مساله که نمی‌دانند هنگام بازی با کودک، چه کاری باید انجام دهند، ابزار ناراحتی می‌کنند و از هر سه خانواده، دو والدین از عدم برخورداری از زمان کافی برای بازی با کودک خود خبر می‌دهند؛ این به آن معناست که تعداد قابل ملاحظه‌ای از کودکان ناگزیر باید ساعت‌هایی طولانی تنها بازی کنند.

کارشناس خانواده: بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان خوب است

اسکات اشتینبرگ (Scott Steinberg)، نویسنده مجموعه کتاب‌های پرفروش «راهنمای والدین مدرن»، با بیان این مطلب که برخی از بازی‌های رایانه‌ای و الکترونیک می‌توانند اثرات مثبتی بر کودکان و بزرگسالان داشته باشند، می‌گوید: «مطابق آمار و ارقام منتشره از سوی سازمان NP Group، امروزه ۹۱ درصد از کودکان نحوه انجام بازی‌های رایانه‌ای را می‌دانند و بیشتر کودکان بین سنین ۲ تا ۵ سال قادر به انجام بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای هستند؛ اما حقیقتی که اغلب شنیده نمی‌شود آن است که بخش اعظمی از این بازی‌ها دارای مضامینی هستند که برای خانواده‌ها، بی‌خطر و سرگرم‌کننده است و حتی می‌توانند اثرات مثبتی هم بر شیوه زندگی آن‌ها داشته باشند.»

یک کودک ۱۰ ساله برای مادر بزرگ نابینای خود بازی رایانه‌ای ابداع کرد.

بازی‌های رایانه‌ای عموماً برای سرگرمی و تفریح طراحی و ابداع می‌شوند و حالا یک پسر ۱۰ ساله آمریکایی هم برای تسهیم لذت زندگی خود با افرادی که دوستشان دارد، یکی از آن‌ها را طراحی کرده است. دایلان وقتی ۵ ساله بود، مثل سایر همسن و سالانش عاشق بازی‌های رایانه‌ای بود؛ اما برخلاف آن‌ها توانست به کمک نسخه رایگان یک برنامه طراحی بازی موسوم به GameMaker، نحوه ساخت آن‌ها را هم بیاموزد. او به خاطر مادر بزرگ پیر و نابینای خود، یاد گرفت که چگونه باید الگوهای اولیه‌ای را برنامهریزی، طراحی و حتی بسازد. او پس از دانلود برنامه GameMaker، شروع به مطالعه و یادگیری دستورالعمل‌های آرایه شده کرد و با دنیایی آشنا شد که در آن انسان‌ها می‌توانند بازی کنند و سرگرم باشند. دایلان در نهایت پس از یک ماه توانست بازی Quacky's Quest را ابداع کند. بازی‌ای که حتی افرادی که پیش از آن هیچ‌گاه بازی رایانه‌ای انجام ندادند هم به آن بهترین نمره را دادند.

یک فرمول ریاضی جدید برای حل مکعب روبیک

مکعب روبیک را «ارنور روبیک» در سال ۱۹۷۴ اختراع کرد. نسخه کلاسیک این اسباب بازی یک مکعب ۳ در ۳ در ۳ خانه در دو رنگ و سه ردیف

است که برای حل آن باید با حرکت دادن ردیف‌های خانه‌ها، رنگ‌های هر یک از ابعاد را به یک شکل واحد درآورد.

حل این مکعب در کوتاه‌ترین زمان و کمترین حرکت، یکی از معماهای بزرگ ریاضیدانان در طول دهه‌های اخیر بوده است.

در سال ۱۳۹۰، دانشمندان موسسه تکنولوژی ماساچوست با همکاری دانشگاه واترلو و دانشگاه تافتس توانستند الگوریتم جدیدی را ارائه کنند که بر پایه یکی از رایج‌ترین استراتژی‌های حل این معما قرار دارد.

این الگوریتم با حرکت دادن یک مربع رنگی در جهت مورد نظر و بدون تکان دادن بقیه‌های خانه‌های مکعب می‌تواند این پازل را حل کند.

بر پایه این فرمول جدید، تعداد حداکثر موقعیت‌های لازم برای حل این مکعب بر پایه نسبت تناسب $n^2/\log n$ تعیین می‌شود.

در این تناسب، متغیر n تعداد خانه‌های رنگی است که در یک طرف مکعب در کنار هم قرار می‌گیرند؛ به طوری که برای مثال در مورد یک مکعب کلاسیک فرمول به این شکل جایگزین می‌شود: ۹ به توان ۲ تقسیم بر لگاریتم ۹.

برای حل مکعب روبیک در حدود ۴۳ میلیارد ترکیب ممکن وجود دارد. این الگوریتم نشان می‌دهد که برای حل یک مکعب ۲۰ در ۲۰ در ۲۰ خانه تنها به ۵ حرکت نیاز است.

کودکان خاص



معلول که وسایل خاص خود را همراه دارند در کنار سایر عروسک‌ها، آمادگی لازم برای داشتن دوستی معلول را در سنین پایین به دست خواهند آورد. در مورد خود فرد معلول نیز می‌توان گفت کودک معلولی که از وسایل خاصی استفاده می‌کند با داشتن خانه‌ای عروسکی و ماکت‌هایی مشابه وضعیت و وسایل خود، می‌تواند چگونگی مدیریت و استفاده از آن وسایل را در هنگام بازی بیاموزد و با محدودیت‌ها و راه‌های برطرف کردن مشکلات آشنا شود و راحت‌تر و جود آن‌ها را بپذیرد.

در سال ۱۹۹۷ یک شرکت سازنده اسباب‌بازی، نمونه‌ای از عروسک‌های روی صندلی چرخ‌دار را ارائه کرد؛ با این امید که بتواند نگرش و نوع نگاه نسبت به معلولیت را به کمک آن تغییر دهد و از این راه به کودکان معلول اعتماد به نفس بدهد.

پس از به بازار آمدن این عروسک، شرکت تولیدکننده اعلام کرد که هم‌اکنون وقت آن رسیده که خود را بیش‌تر درگیر پیام‌های اخلاقی از طریق محصولاتشان کنند.

اسباب‌بازی‌ها یکی از عوامل مهم و تاثیرگذار بر شخصیت کودکان و نوجوانان هستند که بر رفتار، میزان اعتماد به نفس، آموزش، فرهنگ، رشد ذهنی و عاطفی، آرمان‌های اجتماعی و حتا رژیم غذایی آنان می‌توانند اثری مثبت یا منفی داشته باشند.

اسباب‌بازی‌ها در دوران کودکی نیاز فطری کودکان را ارضا می‌کنند و برای آنان شکلی نمادین دارند. معمولاً اسباب‌بازی‌ها ماکتی از افراد، ابزارها و وسایل حقیقی موجود در زندگی روزمره هستند که کودک در هنگام بازی با شکل و کاربردشان آشنا می‌شود. در طراحی اسباب‌بازی‌ها و تعدادی که در بازار مصرف در دسترس هستند، همواره سیاست‌هایی نهفته است که تاکنون برای شکل‌گیری آرمان‌های اجتماعی و نیازها و پوشش برنامه‌های دولت‌های مختلف استفاده شده است.

آنچه در اینجا مورد توجه است تاثیر اسباب‌بازی‌ها در شکل‌گیری شخصیت اجتماعی و آموزش به افراد دارای معلولیت و همچنین سایر افراد جامعه و آشنایی آنان نسبت به این موضوع است؛ چرا که کودکان به کمک عروسک‌های

سبب اسباب بازی کودکان معلول خالیست!

اسباب بازی ها اولین دارایی های کودکان هستند و تاثیر طولانی مدتی بر شخصیت آن ها می گذارند، در میان کودکان، کودکان با نیازهای ویژه در تمام جوامع وجود دارند و نیاز به بازی و سرگرمی در این کودکان اجتناب ناپذیر است. نقش اسباب بازی ها در شکل گیری شخصیت آینده کودکان حایز اهمیت است. نداشتن اسباب بازی مناسب و وضعیت جسمی کودکان معلول موضوعی است که چندان به آن پرداخته نشده است و داشتن اسباب بازی های مناسب سازی و طراحی شده برای کودکان معلول برای بسیاری از پدر و مادرهای ایرانی شاید یک رویا باشد. بر اساس آمارهای جهانی در هر ۱۰ کودک یک کودک دارای نوعی معلولیت است و همانند سایر کودکان و شاید بیش تر به بازی و سرگرمی نیاز دارند. با نگاه به اسباب بازی های موجود که عمدتاً وارداتی هستند به راحتی می توان دریافت که سبدهای اسباب بازی کودکان معلول خالیست و این کودکان ناخودآگاه و به علت در دسترس نبودن ابزار بازی مناسب منزوی و گوشه گیر می شوند و با در بهترین حالت ممکن با ابتکار والدین مشغول بازی های بسیار ساده هستند. امروزه عبارت Toys for Children with Special Needs در صنعت اسباب بازی کاملاً شناخته شده است و بسیاری از شرکت ها برای در دست داشتن بازار در کنار شعارهای فرهنگی خود، به نیازهای کودکان معلول توجه ویژه دارند که متأسفانه به دلیل ناآگاهی و عدم اطلاع متولیان واردات اسباب بازی و یا تولیدکنندگان داخلی، اقدامات موثری در این جهت صورت نگرفته است. محصولات و اسباب بازی های مناسب با نیاز کودکان، حلقه گمشده ای در رشد شخصیت کودکان دارای معلولیت است، کودکان نابینا و با معلولیت های شدید حرکتی و ناهنجاری ها در انجام های حرکتی، بیش ترین خلاء را احساس می کنند. ارائه دسته های بازی های کامپیوتری مناسب با وضعیت جسمی کودکان قابل کنترل تنها با یک دست، اسباب بازی هایی با حروف و دگمه های برجسته طراحی شده ویژه کودکان نابینا که به راحتی قابل کنترل کردن و یا روشن خاموش شدن هستند و با پخش صداهای مورد علاقه کودکان شور و هیجان مورد نیاز را به وجود می آورند تنها نمونه هایی از اسباب بازی های مناسب سازی شده هستند. بعد از حرکت ها و جنبش هایی که برای درک وضعیت معلولین صورت گرفت، توجه سیستم های حمایتی از معلولین به ویژه کودکان معلول به گونه ای بوده است تولیدکنندگان راغب شده اند تولیدات مناسب را در فروشگاه ها و وبسایت های متعددی عرضه کنند. حتی برای اسباب بازی ها حروف اختصار مشخص شده است که هر اسباب بازی مناسب چه نوع معلولیتی و با چه شدتی است که انتخاب وسیله بازی برای پدر و مادر راحت تر و دقیق تر انجام شود. با وجود تشکل ها و سازمان های مردم نهاد که درگیر مسائل معلولین هستند و همچنین سازمان بهزیستی، دسترسی به چنین کودکانی برای تولیدکنندهای داخلی و واردکنندگان این اسباب بازی هادشوار نخواهد بود و علاوه بر نگاه اقتصادی، کار موثر فرهنگی نیز صورت خواهد گرفت.

نایب رییس فروش در این شرکت می گوید: «ما مدت ها در دنیای عروسک تنوع در پیام های اخلاقی داشته ایم ولی در مورد ارائه دوستی معلول، دیر دست به کار شده ایم و کوتاهی کرده ایم.

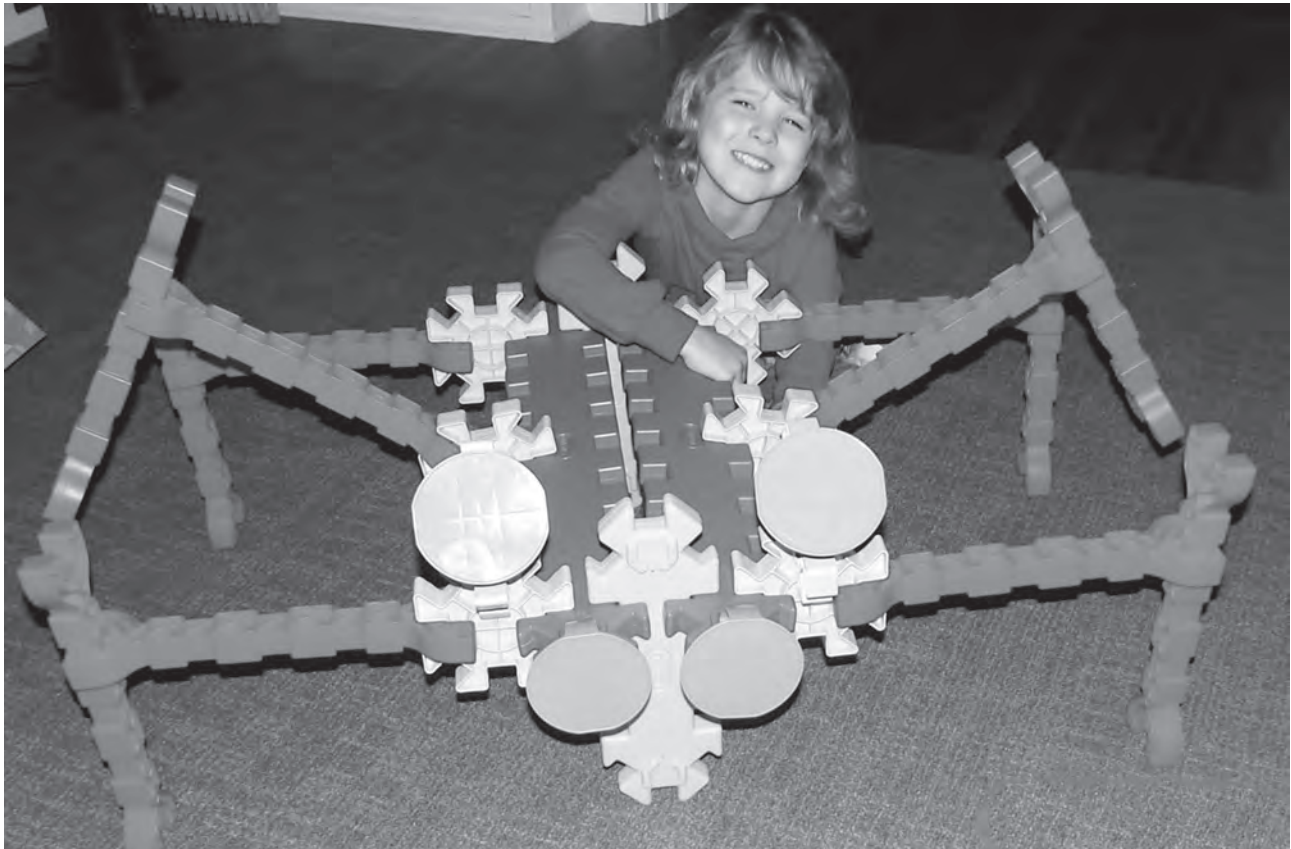
البته شرکت های دیگری هم محصولاتی همچون عروسک های پارچه ای روی صندلی چرخ دار، اتوبوس های رمپ دار، خانه عروسکی رمپ دار، عروسک هایی با عصا و واکر، عروسک های پارچه ای شبیه به چهره کودکان سندرم داون و همچنین کودکانی که موهای خود را به واسطه شیمی درمانی از دست داده اند نیز ساخته اند.

در کشور ما عروسک های دارا و سارا که متناسب فرهنگ ایرانی هستند، می توانند از پتانسیل بالایی برای رقابت با محصولات مشابه برخوردار باشند. ارائه مدل هایی طبیعی که از نظر ظاهر فیزیکی دور از انتظار نباشند و همچنین پوشش دهنده تمامی اقشار جامعه باشند از نکات مثبتی هستند که می توانند در جهت رشد عاطفی و ذهنی فرد تاثیر گذار باشند.

امید است شرکت های تولیدکننده اسباب بازی های کودکان و نوجوانان داخلی در تولیدات خود نیازهای عاطفی تمامی گروه های جامعه را در نظر داشته و با انجام تحقیقات بیش تر در مراحل طراحی، ساخت و تولید، در کنار پیام های فرهنگی و ملی، توجه لازم به معلولان را در دستور کار خود قرار دهند و از این طریق راه را برای حضور معلولان در جامعه فراهم آورند.



فواید اسباب بازی



بازی به اندازه تغذیه صحیح و احساس صمیمیت و امنیت برای رشد کودک مهم و ضروری است و عاملی است که به رشد تفکرات و خلاقیت‌های کودک کمک می‌کند. ویژگی‌های رفتاری کودکان در بازی‌هایشان کاملاً مشخص می‌شود. به عنوان مثال کودکی که در جست‌وجوی قدرت است، معمولاً در بازی نقش رهبر، رئیس، فرماندها حتا نقش مدیر مدرسه را بازی می‌کند یا یک کودک پرخاشگر ممکن است در بازی، عروسک‌هایش را بزند یا اسباب‌بازی‌هایش را بشکند. پرخاشگری به صورت مستقیم و غیرمستقیم در بازی کودک نمایان می‌شود. کودک پرخاشگر ممکن است به وسیله چاقو یا قیچی بر میز و اسباب‌بازی‌ها حمله کرده و محیط را بهک میدان جنگ تبدیل کند. در واقع کودک دنیای خود را با اسباب‌بازی‌هایی که در دسترس دارد، فرافکنی می‌کند.

بازی از ضروریات زندگی کودکان است. کودکان از طریق بازی افکارشان را بازگو می‌کنند و به همان راحتی که بزرگسالان احساساتشان را با کلمات بیان می‌کنند، آنان نیز همین کار را به وسیله بازی انجام می‌دهند. کودک در طول بازی توانایی حل مشکلات خود را پیدا می‌کند و به وسیله آن می‌تواند اعتماد به نفس و روحیه استقلال‌طلبی را در خود پرورش دهد. آنان احساساتی چون ترس، اندوه، شادی و عصبانیت خود را از طریق بازی بیان و به این ترتیب احساس امنیت و ارزشمند بودن می‌کنند. کودک در بازی نیازهای حسی— حرکتی خود را برآورده می‌سازد و انرژی خود را تخلیه می‌کند که این کار باعث افزایش آرامش او می‌شود، در غیر این صورت اگر این انرژی امکان بروز پیدا نکند، احتمالاً به اضطراب، افسردگی و پرتحرکی تبدیل می‌شود. در واقع

بازی درمانی

امروزه از بازی یا بازی درمانی به عنوان روشی برای درمان مشکلات کودکان استفاده می‌کنند. بازی درمانی به کودکان کمک می‌کند تا بتوانند مسائل و مشکلاتشان را حس کنند، با این هدف که ویژگی‌های روانی خود را بشناسند. در این نوع درمان، به کودک فرصت داده می‌شود تا احساسات آزاردهنده و مشکلات درون خود را از طریق بازی بروز داده و آن‌ها را به نمایش بگذارد.

در کودکان بی‌قرار حواس پرت که کنترل کمی روی حرکات بدنی خود دارند و به راحتی هم متوقف نمی‌شوند، بازی کمک می‌کند تا تنش آن‌ها آرام شود یا کودکانی که مورد ضرب و شتم و آزار جنسی قرار گرفته‌اند، می‌توانند از طریق بازی درمانی تا حد زیادی به آرامش و بهبود برسند. درمانگر از طریق بازی درمانی یک موقعیت بازی را به صورت کلی ایجاد می‌کند که کودک بتواند ترس و تنش خود را بیرون ببرد، در حقیقت در بازی درمانی کودک «خود درونی اش» را نشان می‌دهد. شدت احساساتی که برخی کودکان در طول بازی درمانی از خود نشان می‌دهند گاهی بسیار تعجب‌آور است، احساساتی چون تنفر، ترس، تنهایی، ناامنی، احساس شکست، بی‌کفایتی و احساس ناخواسته بودن از این گونه احساسات است و غالباً شروع این احساسات باعث محرومیت و انحراف شخصیت کودک می‌شود.

در حال حاضر ناآگاهی‌های والدین برخی کودکان سبب شده است که اختلالات عاطفی و رفتاری کودکان مانند ترس، خشم، دروغ‌گویی، حسد، شب‌اداری، وسواس، ناخن جویدن و... شیوع بیش‌تری پیدا کند.

در بازی درمانی پس از آن‌که کودک بازی با وسایل را شروع کرد، درمانگر با دقت اعمال و گفتار او را تحت نظر می‌گیرد و با مشاهده رفتارش در ضمن بازی به نگرانی‌های او پی می‌برد و پس از تفسیر و نتیجه‌گیری از عملکردهای کودک، راه‌حلی مناسب برای مشکلات او ارائه می‌کند. اگر کودک تمایل به بازی نداشته باشد، مشاور باید او را تشویق کند، اگر کودک ساکت بماند و بازی نکند، مشاور بازی با اسباب‌بازی‌ها را شروع می‌کند و به تدریج از کودک دعوت می‌کند که در بازی شرکت کند. درمانگر در طول درمان و هنگام کار با کودکان، باید بپذیرد که کودک دلایلی برای هر آنچه که انجام می‌دهد دارد و مسائل زیادی وجود دارد که ممکن است برای کودک مهم باشد در حالی که قادر نیست آن‌ها را با درمانگر خود در میان بگذارد. برای این‌که درمانگر در بازی درمانی موفق باشد، باید دارای ویژگی‌هایی چون قابل اعتماد بودن، پذیرا بودن و احترام به کودک باشد. در بازی درمانی باید شرایطی فراهم شود که کودک به درمانگر خود اعتماد نموده و احساس کند که افکار و احساساتش مورد توجه درمانگر قرار گرفته است.

ناآگاهی والدین

در حال حاضر ناآگاهی‌های والدین برخی کودکان سبب شده است که اختلالات عاطفی و رفتاری کودکان مانند ترس، خشم، دروغ‌گویی، حسد،

شب‌اداری، وسواس، ناخن جویدن و... شیوع بیش‌تری پیدا کند. در جلسات بازی درمانی منشاء اصلی این احساسات شناخته می‌شود و درمانگر به جای آن‌که احساسات و عواطف کودک را نادیده گرفته‌ها انکار کند، آن‌ها را می‌پذیرد و به کودک اجازه می‌دهد با مطرح کردن آن‌ها، آرام و سبک شود. در درمان کودکان، بازی به عنوان یک وسیله ارتباطی نیز به کار می‌رود. با مشاهده کودک هنگام بازی می‌توانیم به میزان توانایی و درک او در زمینه‌های گوناگون مانند ارتباط برقرار کردن با دیگران، درک او از مردم و همچنین درکی که از خود دارد، پی ببریم. رفتارها، نظرات، احساسات و چگونگی ابراز وجود کودک در بازی به ما کمک می‌کند که به مشکلاتش و این‌که او دنیای اطراف خود را چگونه می‌بیند، پی ببریم. به عنوان مثال، درمانگر برای کودکی که به علت ناتوانی در به‌کارگیری وسایل، قوانین بازی را رعایت نمی‌کند، با ایجاد فرصت‌هایی مناسب و تشویق به او کمک می‌کند تا بر اضطراب خود غلبه کند و به این ترتیب کودک از طریق بازی شیوه‌های گوناگون کنار آمدن را یاد می‌گیرد.



چگونه اسباب بازی را به کودک ارائه کنیم؟

در چگونگی ارائه اسباب بازی به کودکان دو دیدگاه وجود دارد. بعضی از روانشناسان معتقدند که به کودک فرصت دهیم تا با اسباب بازی ورزفته تا طرز کار آن را یاد بگیرد. آن‌ها معتقدند نباید طرز کار اسباب بازی را به کودکان یاد داد، باید آن‌ها را آزاد گذاشت تا خودشان آن را کشف کنند. اصولاً در هر کاری که بچه‌ها انجام می‌دهند باید به آن‌ها امکان داد تا خودشان آن را انجام دهند، مگر آن‌ها که قادر به انجام آن نبوده و یا از شما کمک بخواهند.

«ژان پیاژه» روانشناس شهیر فرانسوی معتقد است:

«هرگاه چیزی را به کودک یاد دهیم مانع شده‌ایم تا خود، آن را شخصاً کشف و یا اختراع کند». و همچنین می‌گوید اگر به کودک فرصت دهید تا به طور «طبیعی» حقیقتی را با صرف بیش از سه روز وقت آن را شخصاً کشف کند به تسریع رشد او بیش‌تر کمک کرده‌اید تا این‌که همان مطلب را فوراً به صورت «عاریه‌ای» از بیرون در اختیار او بگذارید.

در این دیدگاه تأکید بر این است تا جایی که امکان دارد به کودک اجازه دهیم خودش با طرز کار اسباب بازی‌ها آشنا شده و راه‌های به کارگیری آن را کشف کند.

به طور مثال، پدری برای فرزندش یک قطار اسباب بازی می‌خرد. پدر وقتی به خانه می‌رسد می‌خواهد هر چه زودتر قطار را به کار اندازد در حالی که پدر مشغول جور کردن و بستن تکه‌های ریل‌های قطار به‌کدیگر است، کودک یکی از واگن‌ها را می‌قاپد و به شدت آن را به طرف دیگر اتاق پرتاب می‌کند. پدر کودک با صدای بلند فریاد می‌زند: «این کار را نکن، چرا واگن را پرت کردی. آن را این طوری روی ریل‌ها بگذار». کودک واگن را برمی‌دارد و روی ریل‌ها می‌گذارد و آن را روی ریل حرکت می‌دهد ولی واگن در سرپیچ از خط خارج می‌شود و بار دیگر پدر فریاد می‌زند: «نگفتم این طور نکن؟! اول باید موتورش را کوی کنی تا موتور، قطار را روی ریل‌ها بکشد». اما کودک نیروی کافی برای کوی کردن موتور قطار را ندارد و یا نمی‌داند که چگونه آن را روی ریل سوار کند. کودک هنوز نسبت به واقعیات توجهی ندارد. بعد از آن که پدرش بی‌صبرانه و مثلاً به مدت پانزده دقیقه با او کلنجار رفت، حس نفرت شدیدی نسبت به قطارهای فلزی پیدا می‌کند و از این‌که قادر نیست آنچه را پدرش می‌خواهد انجام دهد، احساس خستگی و ناراحتی می‌کند. در نتیجه کودک از آن قطار صرف‌نظر کرده و به دنبال اسباب بازی دیگری خواهد گشت تا بتواند با آن بازی کند و از بازی با آن لذت ببرد.

وقتی مرتب به کودک بگویید چه بکند و چه نکند، کودک از بازی با اسباب بازی چیزی نخواهد آموخت و لذت نخواهد برد. هر کودکی به این روش بازی کند در آینده شخصی فاقد انکاب به نفس، محتاط و گوشه‌گیر خواهد شد و در هیچ کاری خلاقیت و ابتکاری از خود نشان نخواهد داد و به تنهایی قادر به رفع مشکلات خود نخواهد بود.



در بازی درمانی لازم است مواردی از سوی درمانگر رعایت شود، از جمله این‌که رابطه حسنه‌ای میان وی و کودک برقرار شود، به کودک آزادی عمل داده شود، کودک به خاطر اشتباهاتش مورد سرزنش قرار نگیرد و به گفتار و احساساتش کاملاً توجه شود. همچنین انتخاب صحیح اسباب بازی مناسب، بسیار مهم است، مثلاً کودکانی که وسواس دارند، میل به خمیربازی، گل‌بازی یا بازی‌های به ظاهر کثیف ندارند، درمان نکردن این کودکان باعث بروز مشکلاتی برای آن‌ها در آینده می‌شود؛ یا کودکی که بالای سن ۵ سال بوده و مشغول بازی‌های حسی-حرکتی است، ممکن است دچار اختلال «اوتیسم» یا «در خود در ماندگی» باشد.

در واقع بازی درمانی تنها راه کردن کودک با اسباب بازی‌ها نیست. هرگاه کودک بتواند از طریق مواجه شدن صحیح با مشکلات و رویدادهایی که موجب هیجان و اضطراب او شده‌اند روبه‌رو شود، می‌تواند با تنش حاصله از آن مقابله کند. کودک اگر نتواند هنگام رویارویی با اضطراب راهی منطقی برای خود پیدا کند، دچار ترس و دلهره خواهد شد.

به طور کلی می‌توان گفت که با کمک بازی درمانی می‌توان عملکردهای منفی و ناسالم عاطفی، احساسی و رفتاری کودکان را تشخیص داد و به‌معالجه زود هنگام ناتوانی‌هایی جسمی و روانی او پرداخت.

بار تکرار کنید....

همکاری بزرگ‌تر در بازی با کودک سبب جلب علاقه او به بازی خواهد شد. برای این که کودک به بازی علاقه مند شود و بتواند به مدت طولانی و با تمرکز حواس بازی کند، باید نحوه این کار به او آموخته شود. از کودک نباید انتظار داشت، حتا با وجود اسباب بازی های گوناگون، بتواند به بازی مشغول شود، چون او هنوز با راه های بازی آشنا نیست. والدین با شرکت در بازی های کودک خود، به طور مستقیم او را هدایت کرده و تجارب او را بالاتر می برند. وقتی ما چیزی به کودک یاد می دهیم و تجربیات متعددی را در ذهن و مخزن حافظه او می گنجانیم از یک دید، هم خود را راضی کرده ایم و هم کودک را؛ بدین معنی که توانسته ایم در یک زمان کوتاه تمامی دانسته های آماده و اطلاعات جمع آوری شده را مستقیما به طور دفعی و تراکمی به او منتقل کنیم و خیال خودمان را راحت کنیم که تجربیات چندین ساله و یافته ها و اطلاعات چند جانبه خودمان را بدون هیچ گونه زحمت و فرصت کشف از جانب کودک به او واگذار کنیم، غافل از آن که همین دانسته های آماده، مانع خلاقیت و ابتکار او در یادگیری می شود، در حالی که موقعی یادگیری واقعی و عمقی رخ می دهد که کودک در برابر ندانسته ها قرار گیرد تا خود دانسته ها را کشف کند.

اگر کودک در بازی احساس کند که نقش او کم رنگ است، آن بازی نه تنها برایش لذت بخش و مفید نخواهد بود بلکه مخرب و مضر نیز خواهد بود، زیرا در او احساس بدی شکل می گیرد و خود را شخصی بی عرضه و دست و پا چلفتی تصور می کند.

بعضی دیگر از روانشناسان معتقدند:

باید ابتدا والدین با اسباب بازی مقداری بازی کنند تا کودک با نحوه عملکرد اسباب بازی آشنا شود و سپس کودک را به حال خود واگذارند تا به بازی بپردازد.

ال. اف استروسکایا در این باره می نویسد:

والدین باید قبل از دادن اسباب بازی به کودک (به خصوص نوع جدید) به مدت کوتاه، در مقابل کودک با آن بازی کنند و نحوه استفاده از آن را به کودک نشان دهند.

مناسب ترین زمان برای بازی کردن با کودک، زمانی است که کودک سیر و آرام باشد و محیط اتاق آرامش لازم را داشته باشد تا او بتواند از تمرکز حواس کافی برخوردار شود. ابتدا نام اسباب بازی را بر زبان آورید؛ مثلا این عروسک با حلقه و میله است، سپس حلقه را بر روی میله سوار کنید و بگویید «حلقه را سوار کردم». بدین طریق، توجه کودک به بازی جلب خواهد شد. این کار را دو یا سه



رهنمودهایی برای والدین

- هنگام ارائه اسباب بازی بهتر است که به کودک آزادی بدهید تا خودش طرز کار و بازی با اسباب بازی را یاد بگیرد، در صورتی که مشاهده کردید کودک از به کاراندازی آن عاجز شده و حالت عصبانیت پیدا کرده است با شیوه‌ای مناسب، سعی در راهنمایی او داشته باشید.
- هنگام راهنمایی بهتر است به صورت کلی راهنمایی کنید و از توضیح جزء به جزء و خسته‌کننده خودداری نمایید.
- در زمانی که طرز کار با اسباب بازی را به صورت عملی یاد می‌دهید، اجزا و نحوه کارکرد آن را همزمان به صورت کلامی بیان کنید.
- با توجه به این که میزان توجه و دقت کودکان خیلی کم می‌باشد، کودک زیر سه ماهگی یک الی دو دقیقه و در شش ماهگی پنج الی ده دقیقه می‌تواند خودش را با اسباب بازی‌هایش سرگرم کند و در دو سالگی قادر است ده تا پانزده دقیقه بهک کار توجه نشان دهد.
- توصیه می‌شود که از کودک انتظار نداشته باشید که به مدت طولانی به توضیحات شما درباره عملکرد اسباب بازی گوش دهد و آن‌ها را به کار بندد.
- اگر چنانچه به مسافرتی رفته‌اید و برای کودکان چند اسباب بازی خریده‌اید، آن‌ها را بهک باره به کودک ندهید. بهتر است اسباب بازی‌ها را در جایی نگهداری کنید و هر هفته‌ای از آن‌ها را به کودک بدهید تا کودک فرصت بازی و کشف پیدا کند و از طرفی در هر هفته کودک را خوشحال و مسرور

کرده‌اید.

- اسباب بازی‌های زیادی در اختیار کودک قرار ندهید، زیرا تعداد آن‌ها باعث می‌شود که او نتواند توجهش را روی یکی از آن‌ها متمرکز کند و در بین اسباب بازی‌ها سرگردان شده و نمی‌داند که کدام یک را انتخاب کند. برای حل این مشکل پیشنهاد می‌شود که:
- اسباب بازی‌های کودک را دسته‌بندی کنید، آن‌هایی که مورد علاقه مخصوص کودک است، آن‌هایی که حرکت می‌کنند و بانج راه می‌افتند، وسایل ساختمانی، عروسک‌ها، آن‌هایی که به درد تماشا کردن می‌خورند و... از هر دسته، چندتایی را بردارید و به داخل سبد اسباب بازی‌های (سردستی) بگذارید، سپس بقیه را داخل جعبه بزرگی جای دهید و آن‌ها را حتی الامکان دور از دسترس کودک قرار دهید و در هر هفته اسباب بازی‌ها را عوض کنید. این روش را در مورد اسباب بازی‌های کودکانم اجرا کردم که نتیجه مثبت و سازنده‌ای داشته است.

اسباب بازی‌های مناسب کودکان پیش‌دبستانی

- کودکان زمان بازی را بسیار دوست دارند. به طوری که این زمان را بر هر چیز دیگری مقدم می‌دانند. انتخاب اسباب بازی مناسب برای کودکان در هر سنی بسیار حائز اهمیت است.
- بهترین و مناسب‌ترین اسباب بازی برای کودکان به ویژه در سنین پیش‌دبستانی اسباب بازی‌های آموزشی است؛ چرا که این گروه اسباب بازی‌ها





موجب پرورش تفکر، تخیل، سرگرمی، لذت و مهم‌تر از همه، یادگیری در کودکان می‌شود که او را با مفاهیم و دنیای پیرامون آشنا می‌سازد. علاوه بر این‌ها اسباب‌بازی باید از ایمنی و کیفیت لازم برخوردار باشد. به اعتقاد انجمن جهانی تعلیم و تربیت، دوران کودکی (ACEI)، اگر اسباب‌بازی‌های کودکان به دقت انتخاب شود، موجب ارتقای کیفیت بازی و رشد کودک می‌شود. اسباب‌بازی‌های آموزشی، نقش به‌سزایی در رشد کودکان پیش‌دبستانی ایفا می‌کند و موجب بالا رفتن هوش، مهارت‌های اجتماعی و همچنین رفتارهای احساسی کودکان می‌شود. این‌گونه اسباب‌بازی‌ها طراحی شده است تا دید وسیع‌تری در گروه‌های سنی مختلف ایجاد کند.

هدف از اسباب‌بازی‌های آموزشی

به طور کلی اسباب‌بازی‌های آموزشی، دو هدف عمده دارند:

۱. سرگرمی

۲. توسعه مهارت‌های کودکان.

اولین هدف کاملاً روشن است؛ کودکان دوست دارند بازی کنند. بنابراین تمام اسباب‌بازی‌ها به انضمام اسباب‌بازی‌های آموزشی، برای کودکان جنبه سرگرمی دارند مگر این‌که کودک، خودتمایلی به بازی کردن نداشته باشد. دومین هدف اسباب‌بازی‌های آموزشی برای همگان کاملاً واضح و روشن نیست. بیش‌تر والدین فکر می‌کنند؛ تنها هدف اسباب‌بازی‌ها، تفریح و سرگرمی است. آن‌ها نمی‌دانند که اسباب‌بازی‌های آموزشی برای کمک به آموزش بهتر کودکان طراحی شده‌اند. به همین دلیل در انتخاب اسباب‌بازی، بیش‌تر اسباب‌بازی‌های لوکس و فانتزی را برای کودکانشان خریداری می‌کنند.

انواع اسباب‌بازی

اسباب‌بازی‌های علمی و طبیعی

اسباب‌بازی‌های علمی برای این گروه سنی دنیایی از علم است. این‌گونه اسباب‌بازی‌ها این شانس را به کودک می‌دهد که دنیای اطراف را کشف کند و دامنه دانستنی‌های خود را افزایش دهد. اما متأسفانه والدین هنگام انتخاب اسباب‌بازی، کم‌تر به دنبال خرید این‌گونه اسباب‌بازی‌ها هستند.

پازل‌ها و بازی‌های حل مساله

امروزه پازل‌ها و بازی‌های حل مساله، در اشکال و ابعاد مختلف به وفور در بازار یافت می‌شود. کیفیت و طراحی آن‌ها نیز روز به روز بهتر و متنوع‌تر می‌شود. پازل‌ها با توجه به ماهیتی که دارند؛ قدرت تمرکز، تفکر خلاق و منطقی را در کودکان افزایش می‌دهند و آن‌ها را وادار به تفکر می‌کنند. کودک با تمرکز بر روی پازل به راحتی قطعه‌ها را جابه‌جا و آن‌ها را حل می‌کند. به طوری که در بعضی مواقع موجب حیرت والدین خود می‌شود. پازل‌ها و بازی‌های حل مساله، بهترین نوع اسباب‌بازی‌های آموزشی برای کودکان سنین پیش‌دبستانی است، زیرا آن‌ها چندبعدی و قابل لمس هستند، مدل‌های

مختلف آن برای سنین مختلف وجود دارد و کودک می‌تواند به تنهایی یا با دوستان خود به بازی بپردازد.

لگو

لگوها قطعه‌هایی هستند که کودکان از طریق متصل کردن آن‌ها به‌کدیگر، اشکال مختلفی را می‌سازند. این بازی بسیار مورد توجه و علاقه کودکان است. لگوها به تفکر، ابتکار و خلاقیت کودک کمک بسیاری می‌کنند.

ابزار و آلات موسیقی

موسیقی نقش به‌سزایی در رشد فکری و شخصیتی کودک دارد. اگر کودک شما کوچک‌ترین توجهی به موسیقی نشان می‌دهد، او را با یک ابزار واقعی موسیقی آشنا کنید. والدین با در اختیار گذاشتن آلات گوناگون موسیقی همچون پیانو، گیتار، سنتور و... دید کودک را در موسیقی گسترش داده و این فرصت را به او می‌دهند که نه تنها عشق و علاقه خود را به موسیقی افزایش دهد بلکه مهارت‌های هنری خود را نیز به معرض نمایش بگذارد و خود را کشف کند.

من و فرزندم



به راستی وظیفه یک پدر و مادر آگاه چیست؟

پدر و مادر آگاه چه ویژگی‌هایی دارد؟

پدر و مادر آگاه چگونه می‌تواند سنگ بنای شخصیتی نرمال را برای فرزند

خود پی‌ریزی کند؟

پدر و مادر آگاه باید چه هدفی را برای سیستم تربیتی فرزند خود دنبال کند؟

پدر و مادر آگاه باید فرزند خود را به کدام سمت هدایت کند.

من در جواب تمام این سؤال‌ها فقط یک جواب دارم خوشبختی. پدر

و مادر آگاه برای فرزند خود خوشبختی می‌خواهد و او را هدایت می‌کند تا از

زندگی خود لذت ببرد و به سمت خوشبختی حرکت کند.

اما از آنجایی که غالب ما بلد نیستیم خوشبخت زندگی کنیم حرفی هم

برای فرزند خود نداریم و نمی‌توانم غالب اوقات برای رسیدن به خوشبختی به

او یاری برسانیم.

ما همگی دچار یک اشتباه تاریخی هستیم و خوشبختی و موفقیت را با

برنده بودن اشتباه گرفته‌ایم. مادر نسخه‌ای که برای خودمان و برای فرزندانمان

در نظر گرفته‌ایم همه توان و انرژی و باورهایمان را خرج برنده شدن می‌کنیم

و برندگی کاملاً با موفقیت و خوشبختی متفاوت است. انسان برنده لزوماً

خوشبخت نیست. ما غالباً برای برندگی و خوشبخت بودن مرز مشخصی

نداریم. در حالی که تمام انسان‌های موفق دنیا برای این دو موضوع تعریف

مشخص و جداگانه‌ای دارند.

برنده بودن یعنی به هدف رسیدن.

برنده بودن یعنی صاحب چیزی شدن. وقتی ما اتومبیل تازه‌ای می‌خریم،

مدرک تحصیلی خاصی به دست می‌آوریم، خانه‌ای را تهیه می‌کنیم، در

ورزشی قهرمان می شویم و... ما یک انسان برنده هستیم که توانستیم صاحب چیزی مادی شویم.

نمی دانم انسان های دور و بر شما هم همین گونه هستند یا خیر اما من به علت شغل ویژه ای که دارم با انسان های بسیاری معاشرت کردم و غالباً انسان های برنده اگر در مسیر علاقه مندی های درونی خود حرکت نکرده باشند هیچ گاه انسان های خوشبختی نیستند؛ و خوشبختی حرکت کردن در مسیری است که ما را به احساس خوبی از خود می رساند.

متأسفانه وقتی در تربیت کودکی این دورا باهم اشتباه می گیریم و سعی می کنیم کودکی برنده تربیت کنیم او را به سمت نابودی و از دست دادن احساس رضایت و خوشبختی سوق می دهیم.

و متأسفانه چیزی که این روزها به عنوان سیستم تربیتی فرزندان هزاره تازه در کشور ما آغاز شده چنین است.



این روزها برای همه چیز فرزندان برنامه داریم برای تغذیه، سلامتی، خوش لباس بودن و... برای هر کدام یک لیست بلندبالا از مراکز فروشگاه ها و کتاب ها و جزوه ها و سایت های مختلفی داریم که به ما کمک می کند که چگونه کودکی خوش لباس تر، سالم تر و... داشته باشیم.

اما تعداد مراکز و مرجع هایی که به ما کمک کند تا بتوانیم فرزندان شاد و خوشبخت تربیت بکنیم بسیار کم است. در واقع ما برای همه چیز برنامه داریم، پلن داریم و هدفمندی؛ اما گویا خوشبختی اهمیتی برایمان ندارد مهم برنده بودن است و برای این سعی می کنیم در تربیت از روشی استفاده کنیم که از اساس اشتباه است.

یکی از دوستانم دیروز می گفت شاید حق با همه ما است چون ما پدر و مادری نداشتیم که به ما یاد بدهد چگونه خوشبخت باشیم. ما همیشه خوشبختی را به انتهای سال به بعد، از رفتن این رئیس جمهور به بعد، از پایان قسط های مختلف به بعد، از خریدن خانه به بعد، از هزار چیز دیگر موکول می کنیم و انگار یادمان رفته است ما یک بار بیشتر فرصت برای زندگی نداریم و باید این فرصت کوتاه را خوشبخت باشیم. زمان در گذر است و دنیا منتظر ما نمی ماند.

خوشبختی چیزی نیست که از بیرون به ما تزریق شود و همه چیز درون ما شروع می شود. ای کاش منتظر آمدن احساسی بیرونی نبودیم.

اما سؤال اساسی اینجا است که خوشبختی چه معنایی دارد؟

اگر چه چیزی را به دست بیاوریم خوشبخت هستیم؟ اگر فرزندم به چه چیزی برسد خوشبخت می شود؟ آدم خوشبخت کیست؟ آیا رسیدن به اهداف خوشبختی آوراست؟

پس چرا خیلی از مردم که به اهداف خود می رسند احساس خوشبختی نمی کنند. من بارها دیده ام که یک نفر با تمام وجود ساعت ها اضافه کاری می کند تا اتومبیلی بخرد اما به مجرد خرید آن اتومبیل زمان کوتاهی را با خوشبختی می گذارند اما خیلی سریع برایش عادی می شود و دیگر اعتبار و ارزش گذشته را ندارد؛ و اینکه تمام مادر زندگی در پی به دست آوردن چیزهای مختلفی بودیم اما به مجرد به دست آوردن آن کم کم نسبت به داشتن آن سرد و سردتر شدیم.

چرا احساس برنده بودن به ما خوشبختی نمی دهد و چرا در حالی که تجربه این بازی را داریم اصرار می کنیم که کودکی داشته باشیم برنده. برای برنده بودن او جایزه تعیین می کنیم و شرایط را برای برنده بودن او محیا می کنیم.

ما نیک می دانیم در بین همین مردم انسان هایی هستند که موفق شده اند نه برنده، آن ها احساس خوشبختی می کنند زندگی را دوست دارند. پیروز مندانه خوشبختند. شاید اکنون تمام چیزهایی مادی که می خواهند ندارند ولی بسیار خوشبخت هستند.

انسان خوشبخت نسبت به بودن خودش نگاهی مثبت دارد.



اعتماد به نفس دارد و باور دارد که هر آنچه می خواهد به دست می آورد. انسان خوشبخت خود را به فردی مؤثر و به درد بخور می شناسد. انسان خوشبخت باور دارد که می تواند.

و خوشبختی چیزی نیست جز پذیرفتن آنچه اکنون هستیم و حرکت در مسیر به دست آوردن آرامش و نشاط.

خوشبختی در مسیر به دست آوردن اهداف است.

هشتاد درصد شخصیت ما در هفت سال زندگی شکل می گیرد. نود و پنج درصد کلماتی که غالباً تا انتهای عمر از آن ها استفاده می کنیم را در پنج سال اول زندگی می آموزیم.

در هفت سال اول زندگی روابط خود را با دیگران می آموزیم و در واقع جهان پیرامون ما و انسان هایی که با آن ها ارتباط داریم فضایی تمرینی از آنچه تا انتهای عمر باید با آن زندگی کنیم را در اختیار ما می گذارد.

فرصتی یگانه برای ساختن شخصیتی متعادل و خوشبخت. اکنون و در جواب به این سؤال که شما چه کسی هستید چه ویژگی های مثبت و چه ویژگی های منفی دارید. هر جوابی که به خود بدهید با نخ نامرئی به آنچه بر شما گذشت در هفت سال اول زندگی تان بر می گردد.

گره هایی که در شخصیت ما در هفت سال اول می افتد گاهی تا انتهای عمر ما را آزار خواهد داد.

در این فرصت سعی می شود باهم عوامل گره های مختلف شخصیتی را مروری کوتاه داشته باشیم.

اولین عامل نابودی شخصیتی یک نفر نقد کردن پاپی او است. گیر دادن های مداوم و نقد کردن فعالیت هایی که یک کودک انجام می دهد و اصرار به اینکه کودک دائماً خود را در معرض شنیدن این درست است و این غلط غالباً شرایطی را ایجاد می کند که کودک در انجام ساده ترین فعالیت ها هم خود را ناتوان ببیند.

تصور کنید شما به تازگی شغل جدیدی یافته اید و به محل کار جدید خود رفته اید. رئیس شما در بدو ورود وقتی در می زنیید تا وارد اتاق او شوید به شما هشدار جدی می دهد که این سبک در زدن ابدأ خوب نیست بهتر است این گونه در بزنید. می خواهید روی صندلی خود بنشینید که رئیس شما ایراد می گیرد که این گونه نشستن در شرکت آن ها توهین به حساب می آید. اولین ارباب رجوع وقتی به شما مراجعه می کند رئیس شما تماماً نوع برخورد شما را مورد نقد قرار می دهد. پرونده ای که باید برای رئیس خود بفرستید مورد نقد قرار می گیرد. نوع راه رفتن، حرف زدن، ایستادن ارتباط برقرار کردن با دیگران و ... همگی به شکلی دوستانه و البته گاهی با خشونت غیر دوستانه مورد نقد قرار می گیرند. فعالیت های شما زیر سؤال می رود. نوع نگاه کردن شما، نوع استفاده از خودکار و جنس لباس ها و ... همگی مورد نقد قرار می گیرد و این داستان نه برای روز اول که یک ماه تمام هر روز به شکل های مختلف برای شما تکرار می شود.

سؤال من از شما این است که روز اول ماه بعد با چه باوری به محل کار خود می روید و کارهای خود را چگونه انجام خواهید داد؟ نسبت به رئیس خود چه احساسی دارید. نسبت به شغل، محل کار، ارباب رجوع و همکاران خود چگونه باوری دارید. آیا شما می توانید به راحتی در آن جو ایجاد شده ساده ترین کار ممکن را انجام دهید.

جواب به این سؤال بسیار ساده است. شما صبح که از خواب بلند می شوید کسل و ناامید به سراغ گنجی لباس های خود می روید. در انتخاب آنچه باید بپوشید شک دارید. در نوع مرتب کردن موها و صورت خود شک دارید. سوار تاکسی می شوید اما از رفتن به محل کار خود احساس خوبی نخواهید داشت. نسبت به کار خود بسیار منفی هستید. خود را فردی دست و پا چلفتی که قادر نیست هیچ فعالیتی را درست انجام بدهد می بینید. به اعتقاد شما با چنین باوری آیا امکان دارد که شما و شرکت متبوع به بهره وری مناسبی برسید. جواب ساده است نه.

یکی از نشانه های سیستم تربیتی این روزهای کشور ما متأسفانه همین سیستم مبتنی بر نقد است. کودک راه می رود و پدر و مادر سعی می کنند نقدش کنند تا بهتر راه برود. می خواهد غذا بخورد پدر و مادر سعی می کنند نقدش کنند تا غذا روی زمین نریزد. می خواهد بدود، بخوابد، بنشیند، بازی کند و ...

تهدید

تهدید کردن راه دومی است که این روزها ما پدر و مادرهای ایرانی از آن به عنوان اهرمی برای تربیت کودکانمان استفاده می‌کنیم و غالباً موفق می‌شویم تا لحظاتی را پیروزمندانه به خود و سیستم تربیتی که داریم ببالیم اما متأسفانه به مجرد کمرنگ شدن صدایمان دوباره کودک به همان رفتار ادامه می‌دهد.

تهدیدها هیچ سودی نخواهند داشت و برای این من دو علت یافتیم یکی اینکه انقدر تکرار شده‌اند که اعتبار اولیه خود را از دست داده‌اند و دومی به این علت است که کودکان می‌دانند تهدیدهایی مثل دیگه مامانت نمی‌شم، دیگه از پارک خبری نیست و... تهدیدهایی تو خالی است که هرگز به نتیجه نمی‌رسد. آن چند لحظه کوتاه پیروزی هم به همین خاطر است که کودک دارد تجزیه و تحلیل می‌کند که آیا این تهدیدی که شنیده است عملی است یا نه و به مجرد یادآوری تجربه‌های قبلی و به نتیجه نرسیدن این مدل از تهدیدات بدون شک

پدر و مادرها گاهی مثل یک عقاب بالایی سرفرزدان خود هستند و دائماً کودکان را از انجام فعالیت‌های مختلف منع می‌کنند و راه‌روش درست اجرا کردن را یادآوری می‌کنند.

- بین دخترم بهتر نیست این جور رفتار کنی.

- پسرم فکر نمی‌کنی این مدلی دستاتو آگه بشوری بهتر باشه.

- این جور غلطه بهتره این مدلی انجام بدی.

البته این بحث به معنی این نیست که به هیچ عنوان نباید برای کودکان درست و غلط چیزی را توضیح داد بحث مادر مورد تکرار و نوع بیان نقدهای مختلف است.

نقد کردن خود به تنهایی می‌تواند یک آدم را نابود کند و بدون شک نگاه نقادانه پدر و مادر به رفتارها، گویش و... کودکان هیچ سودی جز نابودی اعتماد به نفس کودک نخواهد داشت.



زنی را تصور کنید که صبح همسرش در حال آماده شدن برای رفتن به محل کار خود است. زن می‌آید و به همسرش می‌گوید اگر به من خیانت کنی به تو خیانت می‌کنم.

به اعتقاد شما این تیپ تهدیدات چه قدر موفقیت‌آمیز خواهد بود. تهدید کردن هیچ وقت موفقیت دائمی را همراه نخواهد داشت. مگر به موقع و درست استفاده شود.

برای مثال کودک پنج‌ساله‌ای خواهر کوچک خود را آزار می‌دهد شما از این موضوع بسیار کلافه هستید. قرار است عصر کودکان خود را به پارک ببرید. به پسر بچه پنج‌ساله خیلی قاطعانه می‌گویید اگر به اذیت کردن خواهرت ادامه بدهی امروز تو را به پارک نمی‌برم. در واقع ما با فرستادن این پیام حق تصمیم‌گیری به او می‌دهیم و فرصت برای جبران فعالیتی که انجام می‌دهد. اگر به رفتار خود ادامه داد حتماً و قاطعانه او را از بردن به پارک محروم می‌کنیم. نکته بسیار مهمی که در این روش وجود دارد این است که کودک متوجه می‌شود که ما حق تصمیم‌گیری به او دادیم اما او انتخاب کرد که به پارک نرود. معمولاً وقتی کودکان در چنین شرایطی قرار می‌گیرند. از روش مهمی

به رفتاری که عامل شنیدن آن تهدید بوده ادامه خواهد داد.

باری تهدیدهایی مثل اینکه مادر ناآگاهی تهدید به نبودن خودش می‌کند. (از دست تو می‌زارم میرم بالاخره) (ولتون می‌کنم میرم چون شما قدر منو نمی‌دونید) و... اضطراب‌آور است و غالب کودکانی که دچار ترس از جدایی هستند این جملات را شنیده‌اند. پدر و مادر شاغل دارند و گاهی دیر به دنبال کودک خود می‌آیند. حتی ممکن است که این جملات را نه به کودک بلکه به همسر خود بگوییم و کودک را از شنیدن این تهدید به سمت اضطراب جدایی بفرستیم.

در هر صورت ذات خود تهدید کردن بسیار نامناسب است؛ زیرا استرس زا و مایوس‌کننده است.

زندگی را تصور کنید که زن و مردی باهم زندگی عاشقانه را آغاز کرده‌اند اما یکی از دو طرف دائماً دارد به طرف دیگر پیغام‌های تهدیدآمیز می‌فرستد. برای مثال مرد خانواده به همسر خود می‌گوید امشب که مهمان داریم اگر غذایی که آماده میکنی بهترین نباشد تا یک ماه به تو پولی نمی‌دهم. به اعتقاد شما آن زن با چه باوری غذا آماده می‌کند.





کودک انسانی وقتی یاد می‌گیرد که تجربه می‌کند و نگاه منفی را روی خود حس نمی‌کند.

اما متأسفانه بسیاری از ما این ذهنیت ناتوانی را به کودک خود القامی کنیم که تو نمی‌توانی و اگر بدانیم ایجاد شدن تفکر من نمی‌توانم تا چه اندازه مضر و آسیب‌زننده است حتی یک بار هم از این روش استفاده نمی‌کنیم.

تصور کنید شما وارد زندگی کردن با فردی شدید که دائماً به شما پیغام ناتوانی شما را می‌دهد. سؤال من است چه اندازه طول می‌کشد تا باور کنید شما انسان ناتوانی هستید و بعد از انجام فعالیت‌های خود هراس دارید.

کودک انسانی این هراس را به چند شکل مختلف نشان می‌دهد. خود را به مرضی و خستگی می‌زند. احساسات خود را بیان نمی‌کند از انجام فعالیت‌ها خود را دور می‌کند و سعی می‌کند رفتارهایی که ممکن است این ذهنیت را در شما ایجاد کند را از خود دور کند و کم‌کم به انسان ناتوانی تبدیل شود که باورش این است من نمی‌توانم و انسان با این باور هیچ کاری نمی‌تواند انجام دهد.

که یاد گرفته‌اند استفاده می‌کنند و آن طلب بخشش است. در آن لحظه حتماً کودک خود را در آغوش بگیرد و بگوید که او را بخشیده‌اید اما امروز پارک نمی‌روید؛ اما فردا می‌توانیم برای رفتن به پارک برنامه‌ریزی کنیم. کودکان اگر بدانند که ما نسبت به حرفی که می‌زنیم نسبت به رفتاری که می‌کنیم مسئولیم غالباً در انتخاب خود تجدیدنظر می‌کنند.

پس ما به عنوان پدر و مادر آگاه هرگز تهدید نمی‌کنیم بلکه حق انتخاب می‌دهیم و به انتخاب فرزند خود احترام می‌گذاریم.

سومین راه برای نابود کردن اعتماد به نفس انسان‌ها این است که نگاهی منفی نسبت به بودن او داشته باشیم و متأسفانه یکی از ابزارهای تربیتی ما این است. اگر انسانی در محیطی قرار بگیرد و بداند که دیگرانی که دوستشان دارند نگاهی منفی به او دارند غالباً نمی‌تواند خودی نشان بدهد و رفتارهای مثبتی داشته باشد. در حالت خوب آن ترجیح می‌دهد از انجام هر فعالیتی فرار کند و زیاد خود را درگیر چیزی نکند.

این نگاه منفی را متأسفانه غالب ما نسبت به انجام فعالیت‌های ساده‌ی زندگی به کودکانمان داریم.

کودک سه‌ساله سعی می‌کند برای خود از پارچ آب بریزد. آن لحظه غالب ما سعی می‌کنیم با گفتن می‌خواهی من برات بریزم یا مواظب باش نریزی و ... شروع به تخریب اعتماد به نفس او در مورد یکی از ساده‌ترین کارهای دنیا می‌کنیم.

کودک می‌خواهد لباس بپوشد و با گفتن می‌خواهی کمک کنم یا ... به همان روش ادامه می‌دهیم.

کودک سه‌ساله می‌خواهد بدود از روی جوب رد شود و ... متأسفانه بسیاری از ما از جمله‌ای منفی در آن لحظه استفاده می‌کنیم و این هیچ سودی برای کودک ندارد و تنها موجب این می‌شود که باور درست انجام دادن ساده‌ترین کارهای ممکن را از کودک می‌گیرد. سؤال اساسی اینجا است که پس باید چه بکنیم چه بر خوردی کنیم چه بگوییم و جواب من به این سؤال ساده است هیچ.

نمی‌دانم چرا همه ما فکر می‌کنیم باید چیزی بگوییم رفتاری بکنیم و ... کودک انسانی هیچ موضوعی را یاد نمی‌گیرد اگر آن را تجربه نکند و خاصیت انسان است که وقتی یاد می‌گیرد که پژوهش کند، کار عملی کند؛ یعنی آن کودک سه‌ساله اگر بار اول که برای خود می‌خواهد از پارچ آب بریزد کمی از آب روی زمین ریخت ایرادی ندارد من به شما قول می‌دهم بار دهم که این کار را انجام می‌دهد یاد می‌گیرد.

بار دهمی که لباس می‌پوشد یاد می‌گیرد که چگونه می‌تواند این کار را انجام بدهد.

بار دهمی که در حال دویدن زمین بخورد یاد می‌گیرد که چگونه و با چه تکنیکی باید بدود.

پدر و مادر آگاه می‌داند برای ساختن انسانی توانا باید به کودک خود فضا برای تجربه کردن بدهد و هراس احمقانه شکست خوردن کودک را از ذهن خود دور کند.

کودک انسانی وقتی زندگی کردن می‌آموزد که آن را خوب تجربه می‌کند. یک لحظه تصور کنید شما قرار است کاری را به نمایندگی گروهی از مردم انجام بدهید اما نیک می‌دانید که دیگران نسبت به صحت انجام کار شما نگاهی بسیار منفی دارند آیا می‌توانید تمام توانایی‌های خود را نشان دهید. آیا می‌توانید از پس انجام مأموریت خود موفق بیرون بیایید. بله درست است که تعداد کمی از مردم هستند که این قابلیت را دارند اما بیایید واقع بین باشیم آیا فرزند ما جزو همان گروه انگشت شمار خودانگیزنده تولیدکننده است؟

باری یکی از مهم‌ترین عوامل نابود کردن شخصیت کودک این است که ناتوانایی‌های او را به رخش بکشیم و این باور را برای او بسازیم که تو نمی‌توانی و این ذهنیت را برایش ایجاد کنیم که ما نسبت به توانایی تو شک داریم. راه بعدی برای نابود کردن شخصیت یک انسان این است که به او توهین کنیم. با او مثل یک موجود اضافی برخورد کنیم. با او بی‌ادبانه صحبت کنیم؛ که خوشبختانه در طی این چند سال تحقیقی که من انجام دادم خانواده‌های کمی را دیدم که از این روش به عنوان سیستم تربیتی خود استفاده می‌کنند اما متأسفانه هستند خانواده‌هایی که از روش توهین کردن به عنوان ابزار تربیتی سود می‌جویند. آن‌ها کودک خود را مجبور می‌کنند تا کاری را برخلاف میلش انجام دهد و وقتی نتوانست آن کار را به درستی انجام دهد او را مورد توهین قرار می‌دهند و شخصیتش را با جملاتی مثل دست‌وپا چلفتی... احمق... به تو نباید محبت کرد... تو لیاقت این را نداری... شخصیت او را زیر سؤال می‌برند.

گاهی رفتار بسیار زنده‌تر که تخریب را به توان چند می‌رساند را شاهد هستیم؛ و آن هنگامی است که به کودک یا کودکانی در جمع توهین می‌شود. مادر و پدری که از این روش به عنوان ابزار تربیتی استفاده می‌کنند هرگز آگاه نیست که به زودی همین توهین‌ها به سمت او باز می‌گردد.

تحقیق

اگر قصد نابود کردن کسی را دارید این روش را به درستی بیاموزید زیرا تحقیق بزرگ‌ترین پتکی است که می‌توان بر سر کسی زد و قوی‌ترین انسان‌های دنیا وقتی در معرض تحقیق‌های ادامه‌دار قرار می‌گیرند کم‌کم توان و اعتماد به نفس خود را از دست می‌دهند و معمولاً به یکی از این دو یا گاهی به هر دوی مواردی که ذکر خواهم کرد مبتلا خواهند شد.

یک: باورها و اعتماد خود را نسبت به همه چیز از دست می‌دهند و تبدیل به انسانی گوشه‌گیر می‌شوند.

دو: تبدیل به انسانی پر خاشگر و انتقام‌جو می‌شود که اگر نتواند انتقام خود را از فرد تحقیرکننده بگیرد حتماً نسبت به ضعیف‌تر از خود رفتاری پر خاشگرانه و تحقیرآمیز خواهد داشت.

یک زن برای شامی که تعداد زیادی مهمان دارند غذا آماده می‌کند اما از قضانمک زیاد می‌ریزد و غذا را شور می‌کند. این زن قبل از اینکه دیگران غذای او را بخورند معذرت می‌خواهد و می‌گوید غذایش شور شده است. سؤال من اینجا است که چرا می‌گوید خب صبر کنید دیگران غذای او را بخورند و خود متوجه شوند.

آری درست حدس زدید آن زن به این خاطر موضوع شوری را مطرح می‌کند که بگوید خودم می‌دانم که اشتباه کردم دیگر شما به رویم نیاورید.

به اعتقاد شما اگر میهمان‌ها بعد از خوردن غذا دوباره به شوری اشاره کنند آن زن چه احساسی خواهد داشت. غالباً ما ایرانی‌ها به علت فرهنگ غنی خود به آن زن خواهیم گفت نه آنقدر هام شور نیست.

اما معمولاً غالباً ما با فرزندان خود این‌گونه برخورد نمی‌کنیم. تصور کنید دختر پنج‌ساله‌ای دارید و در یک میهمانی دارد با دوستان هم‌سن خود بازی می‌کند. شما می‌دانید که او نیاز به رفتن دستشویی دارد پس چند مرتبه به او می‌گویید تا به دستشویی برود اما کودک شما اعتنایی به حرف‌های شما نمی‌کند و به بازی کردن ادامه می‌دهد؛ و ناگهان شلوار خود را خیس می‌کند. کودک آرام به سمت مادرش می‌آید و در گوش او می‌گوید که چه اتفاقی افتاده. به اعتقاد شما او چرا می‌آید و می‌گوید. بله درست حدس زدید می‌گوید چون می‌داند اشتباه کرده و می‌خواهد شما به رویش نیاورید.

اما بر خوردن مادر این لحظات چگونه است غالباً این فرصت را محترم می‌دانیم که از داس تحقیر برای ریشه‌کن کردن اعتماد به نفس کودک استفاده کنیم.

تحقیر به معنی این است که یک نفر می‌داند اشتباه کرده و کس دیگری به رویش بیاورد.

هیچ انسانی بعد از تحقیر شدن نمی‌اندیشد بلکه در خود فرو می‌رود. پس بهترین روش ممکن وقتی کودکمان اشتباهی انجام داده و می‌داند که اشتباه کرده چیست. در جواب به این سؤال یک اصل ساده وجود دارد. انسانی که اشتباهی انجام داده خود غمگین و ناراحت است پس آن لحظه نیاز به حمایت دارد و پدر و مادر آگاه بعد از اشتباهات ساده کودکان او را در آغوش می‌گیرند و پیغامی محبت‌آمیز به او می‌دهند که او را دوست دارند و آرام به او می‌گویند که وقتی آن‌ها هم بچه بودند گاهی از این اشتباهات می‌کردند. مهم این است که بعد از انجام آن اشتباه درس بگیریم و سعی کنیم دیگر آن اشتباه را انجام ندهیم. بر خوردی از این دست عاملی خواهد شد که کودکان به این باور برسند که ما در هر صورت عاشق آن‌ها هستیم و وقتی غصه دارند می‌توانند به ما رجوع کنند و ما همیشه با آغوش باز در پی دلداری دادن به آن‌ها هستیم.

رشد کودک و اثرات بازی



کرد. از بازی تعاریف زیادی شده است. بازی و ورزش دو کلمه قابل تبدیل به‌کدی‌گردند و تفاوت چندانی باهم ندارند. اسپنسر و طرفداران نظریه انرژی مازادی عقیده دارند بدن مقداری انرژی دارد که آن را به صورت فعالیت‌های هدف‌دار، یعنی کار، و یا فعالیت‌های بدون هدف، یعنی بازی، مصرف می‌کند. فرهنگ امید، بازی را به عنوان اسم چنین تعریف کرده است: «سرگرمی به چیزی، ورزش، تفریح، چیزی در دست گرفتن و خود را بیپه‌وده با آن سرگرم کردن و فریفتن».

فرانک می‌گوید: «بازی راهی است که بچه‌ها به وسیله آن امور را می‌آموزند؛ بازی دریچه‌ای است برای کشف واقعیت‌های خارج از طرف کودک».

شروع بازی را می‌توان به گذشته‌های دور، حتا به بدو پیدایش انسان نسبت داد. در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ اوست. انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی جزو مهم این جنبش و حرکت است. انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیرمایه تفکر است. در ابتدا تنها بازیچه بشر، مواد و اشیای خام و طبیعی به دست آمده از طبیعت بود. قطعه‌ای سنگ، به دست گرفتن آن، حرکت دادن آن و سرانجام غلتاندن یا پرتاب آن نوعی بازی محسوب می‌شد. ابداع زبان در جهت انتقال اندیشه‌ها و تشکیل جوامع بزرگ بشری به علت آسان‌تر شدن راه تبادل اطلاعات بدعت جدیدی در بازی به وجود آورد و سرانجام کشف کتابت، دست‌ما را در کنکاش برای آشنایی با بازی‌ها گشاده‌تر

ادبیات کلاسیک ایران نیز گویای چگونگی تربیت فرزندان و پر کردن اوقات فراغت آن‌ها است. ایدئولوژی و اعتقادات رایج در جامعه‌کی از عوامل شکل‌دهنده بازی در کودکان است. فلسفه بازی‌های کودکان، آمادگی جسمی و روحی آن‌ها برای مواجه شدن با مشکلات است و به همین جهت هرچه گسترده‌تر و پیچیده‌تر و اجتماعی‌تر باشد، به آن‌ها نیرو و آمادگی بیش‌تری می‌دهد و آن‌ها را از وجود روانی هرچه مصنوعیت یافته‌تر برخوردار می‌سازد.

در بازی، تن و روان کودک و اکسینه می‌شود. بازی‌ها صحنه ورود فرضی دشمنان و تحقق مشکلات و مصائب است. طفل در حقیقت در بازی مانور می‌دهد و با مانور رو به‌رو می‌شود.

او طراحی می‌کند، اشکالات را به صحنه می‌آورد، مصائب را خلق می‌کند، نیروها را ارزیابی می‌کند، اشتباهات و نقش آن‌ها را می‌شناسد، نقش زیرکی‌ها و هوشیاری‌ها و موقع‌شناسی را درک می‌کند و استعدادها را می‌شناسد و از جمیع جهات، خود و همسالان را برای ورود به صحنه‌های حقیقی مشکلات،



مصائب، تلخی‌ها، جنگ‌ها و رقابت‌ها آماده می‌سازد. تیراندازی و سوارکاری و شنا برای بچه‌ها بهترین بازی است. امام جعفر صادق (ع) - برخی نیز این را به حضرت محمد (ص) نسبت می‌دهند- در روایتی می‌فرماید: فرزندت را رهاکن تا مدت هفت سال بازی کند. یعنی کودکان تا هفت سال اول زندگی آزادی کامل برای بازی دارند و از سایر قیود اجتماعی راحت و آزاد هستند. رها کردن فرزند نه به معنای سلب مسوولیت از اوست، بلکه اشاره به استفاده از بازی در تربیت طفل دارد. یعنی تعلیم و تربیت او را بر منوالی مقرر کن تا از طریق بازی بسیاری از آنچه را که باید، یاد بگیرد.

به طور کلی اسلام کودک را در هفت سال اول «سرور»، در هفت سال دوم «بنده» و در هفت سال سوم «وزیر» می‌شناسد؛ یعنی در هفت سال اول آزاد از برنامه‌های مخصوص تعلیم و تربیت است و در هفت سال دوم بنده و مطیع برنامه‌های مخصوص تعلیم و تربیت است و در هفت سال سوم برای والدین و مربیان خود وزیر و همکار و مشاور است.

معمولاً با شروع شش تا هفت سالگی کودک وارد مرحله جدیدی از زندگی خود می‌شود. کودک در این ایام همزمان با بازی‌های دسته‌جمعی و فعالیت‌های گروهی بهادگیری مطالب جدی مشغول می‌شود و سعی می‌کند تا کنجکاوی خود را در مورد پدیده‌های طبیعی ارض کند. تمایل او به بازی‌های گروهی بیش‌تر می‌شود و سعی در برقراری ارتباط با دیگران می‌کند ولی دوستی‌های به وجود آمده ثبات چندانی ندارند. از این رو که حافظه کودک در این سن به سرعت رشد می‌کند لذا بازی‌های او منظم‌تر شده و از لحاظ زمانی طولانی‌تر می‌شود.

شکل بازی پسران و دختران بر اساس تفاوت‌های جسمی و عاطفی آن‌ها از همدیگر متفاوت است. در این سنین شخصیت کودک تا حدودی شکل گرفته است. پسرها به کارها و فعالیت‌های بدنی رغبت بیش‌تری نشان می‌دهند گروه‌های متحرک و پویا را که در آن فعالیت‌ها و رقابت‌های ورزشی و بدنی وجود داشته باشد انتخاب می‌کنند. دختران به گروه‌هایی ملحق می‌شوند که فعالیت‌های ساکتی را مد نظر دارد. گروه بازی دختران، معمولاً کم‌تر حرکت‌تر از پسران است و آن‌ها با استفاده از برتری رشد زبانی و کلامی در مقایسه با پسران بیش‌تر به بازی‌هایی مشغول می‌شوند که نیاز به صحبت و فعالیت‌های کلامی دارد. پسران در اوایل سن هفت سالگی سعی دارند با مواد در دسترس خود پدیده‌هایی تازه ابداع کنند. آن‌ها نسبت به بازی با انواع وسایل بازی مکانیکی از قبیل ماشین، ترن و هواپیما رغبت نشان داده و ضمن دقت در بازی با آن‌ها سعی می‌کنند تا با کنجکاوی از کار آن‌ها سر در بیاورند. آن‌ها نسبت به قبول مسوولیت و ماجراجویی تمایل نشان داده و سعی می‌کنند تا در بازی‌ها نقش مردان ماجراجو و قوی را به عهده بگیرند. دخترها درست مانند مادران خود نقش مادر کوچکی را به عهده می‌گیرند و در بازی‌ها سعی در انجام مشاغلی همچون آموزگاری، پرستاری، آشپزی و بچه‌داری می‌کنند. بازی‌ها معمولاً تا سنین هفت سالگی به صورت خودمختار و بی‌قرارداد است. اما از اواخر



می‌کنند به بازی‌های متناسب با جنس خود مشغول شوند و از فعالیت‌های مربوط به جنس مخالف پرهیز کنند. کودکان باهوش هرچه بزرگ‌تر می‌شوند در بازی‌هایشان بیش‌تر تنها می‌شوند و کم‌تر از همسالان خود به بازی‌های بدنی پرجنب و جوش می‌پردازند.

کودکانی که معاشرتی و اجتماعی‌اند و با گروه همسالان خود رابطه دوستانه‌ای دارند بیش‌تر به بازی‌های اجتماعی می‌پردازند در حالی که کودکانی که غیر معاشرتی هستند و از روابط دوستانه محدودی برخوردارند بیش‌تر به بازی‌های انفرادی می‌پردازند و بیش‌تر وقت خود را با اشیای می‌گذرانند و یا خودشان را با تماشای تلویزیون و گوش دادن به رادیو و یا مطالعه سرگرم می‌کنند.

انواع بازی‌های دوره دبستان:

۱. **بازی‌های ساختنی:** بازی‌های ساختنی از بازی‌های بسیار لذت‌آور برای کودکان در این دوره است. کودکان از وسایل و ابزار ساده چیزهای متنوعی درست می‌کنند که موجبات تفریح و شادی آن‌ها را فراهم می‌آورد. کودکان با وسایلی نظیر چکش، چاقو، قیچی، آجر، جعبه، مهره، چوب، کاغذ و هر وسیله دیگری که سر راه آن‌ها قرار گیرد چیزهایی درست می‌کنند که

این دوران بازی‌ها نظم و قاعده خاصی پیدا می‌کند. نوع بازی‌ها در این سنین نشانی بارز از بافت شخصیتی خاص دختران و پسران است. پسران به بازی‌های پرهیجان و پرتحرک تمایل دارند و این خواست خود را با آشوب و جنجال توأم می‌کنند. دختران به بازی‌های رویایی و خیال‌پردازی می‌پردازند پسران خود را رهبر می‌دانند و در حقیقت برون‌گرا هستند، در حالی که دختران درون‌گرا بوده و بیش‌تر تابع احساس هستند؛ آن‌ها دوست دارند در کلاس‌های درس بیش‌تر شنونده باشند تا گوینده؛ لذا از اظهار نظر خودداری و سعی می‌کنند افکار و اندیشه‌های دیگران را بدون هیچ‌گونه اظهار نظری بپذیرند.

با ورود به مدرسه، کودکان فرصت کم‌تری برای بازی پیدا می‌کنند و از طرف دیگر در محیط خانه هم مانند دوره قبل، از آزادی برخوردار نیستند. والدین و سایر اعضای خانواده در ارتباط با امور خانه از کودکان انتظارات و توقعات بیش‌تری دارند. بنابراین در این دوره کودکان، هم در محیط خانه و هم در محیط مدرسه با محدودیت زمانی از حیث بازی روبه‌رو می‌شوند و فرصت کم‌تری برای بازی دارند در حالی که به آن سخت نیازمندند.

بازی در این دوره از حیث موضوع بسیار متنوع می‌شود و به صورت کاملاً منظمی برگزار می‌شود و در رابطه با بازی‌ها تفاوت‌های فردی بیش‌تری نسبت به دوره قبل، از کودکان دیده می‌شود. هم پسران و هم دختران تلاش

نگه می‌دارد.

۴. **بازی‌های ورزشی:** در این دوره بازی‌های ساده و تمرینی دوره قبل رنگ و بوی خود را از دست می‌دهند. بازی باتوپ‌های فوتبال، بسکتبال، والیبال و... به شیوه‌ای گروهی و دسته‌جمعی مورد علاقه زیاد کودکان در این دوره می‌باشد و آن‌ها ساعت‌های متمادی می‌توانند به این بازی‌ها مشغول باشند. در حدود سن ۱۰ سالگی بازی‌های آن‌ها بیش‌تر رنگ رقابت به خود می‌گیرد و مهارت و برتری در بازی بیش از هر چیز دیگر مهم جلوه می‌کند در حالی که تا قبل از آن برای کودکان در بازی بیش‌تر جنبه تفریح و شادی مطرح بوده است.

بازی در رشد اخلاقی کودک از اهمیت به‌سزایی برخوردار است، کودک در خانه و مدرسه یاد می‌گیرد که چه چیز خوب و چه چیز بد است، ولی تثبیت معیارهای اخلاقی در این دو محل، به اندازه بازی قوی نیست. کودک در می‌یابد که اگر بخواهد، در بازی، فردی قابل قبول به حساب آید، باید درست‌کار، طرف‌دار حقیقت، مسلط به خود و عادل باشد. او همچنین می‌فهمد که هم‌بازی‌هایش نسبت به خطاهای وی در بازی، در مقایسه با والدینش در خانه و محیط خانه، کم‌تر شکیب‌ا هستند. کودکان در بازی‌ها، آداب معاشرت و رفتار اخلاقی را تمرین می‌کنند، رعایت ادب و نزاکت، ابراز نیک‌خواهی و کمک به دوستان، دلسوزی، شریک کردن و نزاکت به خرج دادن و غیره را یاد می‌گیرند. آموزگار در جریان بازی نه فقط طرز عمل را یاد می‌دهد، بلکه به تشویق و ترغیب اخلاقی کودکان نیز می‌پردازد. مربی در گفت‌وگوهای گروهی به هنگام کارهای آموزشی در صحبت‌ها و بازی‌ها می‌تواند فضایل اخلاقی هر یک از کودکان را به طور متمایز مشخص سازد و به پرورش جنبه‌های مورد نیاز بپردازد. خلاصه بازی برای کودکان، وسیله‌ای طبیعی است. البته با این هدف که بتواند خویش‌ستن و ویژگی‌های درون خود را بشناسد و به آن عمل کند. بازی درمانی به کودک فرصت داده می‌شود تا احساسات خود را بشناسد و به آن عمل کند. در بازی درمانی به کودک فرصت داده می‌شود تا احساسات آزاردهنده و مشکلات درونی خود را از طریق بازی بروز دهد و آن‌ها را به نمایش بگذارد. درست مانند آن‌که افراد بزرگسال با سخن گفتن، مشکلات خود را بیان می‌کنند بازی وسیله‌ای برای ابراز احساس و عاطفه کودکان است. آن‌ها از طریق بازی، فرصتی می‌یابند تا احساسات درونی خود را که ناشی از تنش‌ها، ناکامی‌ها، ناامنی‌ها، پر خاشگیری‌ها، ترس‌ها، آشفتگی‌ها و سردرگمی‌ها است به نمایش بگذارند.

بسیاری از دردها و ناه‌سامانی‌های رفتاری کودکان از راه بازی تسکین می‌یابد و کودک از طریق بازی فرصتی به دست می‌آورد تا خشم خود را مثلاً از راه زمین‌کوبیدن عروسکش اعلام کند. به طور کلی، بازی و حرکت از عوامل اطمینان‌دهی محسوب می‌شوند و کودکان از طریق آن با محیط مانوس می‌شوند و احساس امنیت می‌کنند.



برای خود آن‌ها بسیار جالب و هیجان‌انگیز است در بازی‌های ساختنی پسران بیش‌تر از چوب و ابزار آلات استفاده می‌کنند در حالی که دختران انواع کارهای زرق و برق‌دار مانند دوختن، نقاشی کردن و طراحی کردن را ترجیح می‌دهند. طراحی و نقاشی به کودک کمک می‌کند تا درونیات خود را آشکار نماید همان طوری که کودک بزرگ‌تر می‌شود نقاشی و طراحی او از شکل و دقت معینی برخوردار می‌شود. به تدریج که کودک بزرگ‌تر می‌شود از نقاشی و طراحی او کاسته می‌شود و این به دلیل کم‌تر اهمیت دادن و یا حتی مورد تحقیر قرار دادن بزرگسالان به این دو فعالیت خوب است.

۲. **بازی‌های اکتشافی:** در این دوره همانند دوره قبل هر چیز جدید و تازه‌ای، کنج‌کاوی کودکان را به خود جلب می‌کند با این تفاوت که کودکان در این دوره دیگر تنها با اسباب‌بازی‌ها و اشیای پیرامون خود در محیط خانه ارضا نمی‌شوند و به چیزهای بیرون از خانه علاقه‌مند می‌شوند و تمایل دارند که به مناطق دورتر از محیط خانه بروند و مکان‌های جدیدی را کشف کنند. بازی‌های اکتشافی در این دوره بیش‌تر به صورت گروهی و دسته‌جمعی صورت می‌گیرد و کودکان کم‌تر به تنهایی رغبت نشان می‌دهند.

۳. **جمع‌آوری اشیاء:** همان طوری که کودکان بزرگ‌تر می‌شوند اشیایی مانند کاغذهای آبنبات، در بطری، سنگ، مهره، صدف‌های دریایی و غیره را جمع‌آوری می‌کنند کودک در این دوره در نگاه‌داری و جمع‌آوری چیزهای مورد علاقه خود به طبقه‌بندی می‌پردازد و به صورت نامنظمی آن‌ها را

رشد فکری و مغزی کودک



گام کوچک کودک، کمک بزرگی به خلاقیت‌های بزرگ‌تری در آینده خواهند کرد. اکنون محققان معتقدند که تحریک‌های ذهنی کودکان از سوی والدین نقشی بسیار مهم در تقویت هوش آن‌ها دارد.

نقش پدر و مادر تنها به دوران کودکی و نوجوانی محدود نمی‌شود زیرا فرزندان در جوانی و بزرگسالی هم به پشتیبان و راهنما نیاز دارند. بنابراین به نظر می‌رسد به منظور برنامه‌ریزی کمک به ذهن فرزندان، محدودیت زمانی داریم. دانشمندان معتقدند نیازی نیست برای دستیابی به این هدف، آموزش‌های رسمی خاصی را برای کودک در نظر بگیریم. آنچه ضروری است ایجاد فضای مناسب و تحریک‌کننده برای تعلیم روزمره است و برای این منظور، متخصصان رعایت توصیه‌های زیر را از ابتدای کودکی پیشنهاد می‌کنند. اکنون محققان معتقدند که تحریک‌های ذهنی کودکان از سوی والدین

حتما می‌دانید که هیچ کودکی نابغه به دنیا نمی‌آید ولی نقش کسی که او را پرورش می‌دهد و در مورد اهمیت آموزش قبل از دبستان و رشد مغزی کودکان اطلاع دارد، بسیار مهم است زیرا این شانس را به کودک می‌دهد تا بیش‌تر از همسالانش بیاموزد و استعدادهای نهفته‌اش به شکوفایی برسد.

البته اغلب ما قدرت آموختن کودکان را دست‌کم می‌گیریم و به توانایی‌های آن‌ها درست توجه نمی‌کنیم، در حالی که این کار در درجه اول اهمیت قرار دارد. شاید به عنوان والدین کودکان ۵ تا ۹ ساله، فکر کنید تمام تلاش خود را برای رشد ذهنی فرزندانتان انجام داده‌اید. از هنگام نوزادی برایشان کتاب خوانده‌اید، سرگرمی‌های فکری و اسباب‌بازی‌های ذهنی برایشان تهیه کرده‌اید، آن‌ها را با کتابخانه آشنا کرده‌اید و اکنون هم در یک مدرسه خوب درس می‌خوانند. اما آیا باید از این پس خیالتان راحت باشد؟ پدر و مادر با تشویق هر

نقشی بسیار مهم در تقویت هوش آن‌ها دارد.

عوامل موثر بر افزایش هوش کودک

مطالعه‌ها نشان می‌دهند ژن و محیط هر دو سهم فراوانی در افزایش هوش کودک دارند و در این راستا عوامل محیطی را سلامت، تغذیه و تربیت خانوادگی معرفی کرده‌اند. براساس یافته‌های اخیر، حتی اگر ژن‌ها نقش اصلی در میزان ضریب هوشی افراد داشته باشند، هرگز نمی‌توان تأثیر والدین را بر ذهن کودک نادیده گرفت. به خصوص در سال‌های اول زندگی کودک، وقتی مغز هنوز در حال شکل‌گیری و تکامل است، توجه والدین حتی اگر شرکت در بازی ساده‌ای چون «دالی موشک» باشد به ایجاد مداربندی‌های مغزی پیچیده و ضروری و تقویت آن برای ارتقای هوش کودک کمک می‌کند.

دو سال اول زندگی؛ دوران طلایی رشد مغز

یک استاد روانشناسی کودک می‌گوید: «واقعاً لازم است والدین بدانند که چقدر داده‌هایشان به فرزندانشان، مهم و سرنوشت‌ساز است و کودک از سنین بسیار پایین و بدو تولد تحت تأثیر تربیت والدین قرار می‌گیرد». در عین حال، تحقیقات دانشمندان روی دو گروه شاهد و آزمایشی از کودکان نشان داده است که تجارب و تعالیم دوران کودکی روند رشد و تکامل مغزی را تسریع و تقویت می‌کند. دو سال اول زندگی به نوعی دوره طلایی رشد مغزی کودک است و این زمان دوران ایجاد ارتباط‌های مغزی به حساب می‌آید. در این سن در مغز، بیش از ۳۰۰ تریلیون ارتباط وجود دارد و در همین زمان سلول‌هایی که هنوز مرتبط نشده‌اند و مورد استفاده قرار نگرفته‌اند غیرقابل استفاده می‌شوند. دکتر هوتن لوچ، فوق تخصص روانشناسی کودکان دانشگاه اوهایو معتقد

است: «فرمان‌های اولیه زبانی برای کودک بسیار مهم هستند زیرا زبان در موفقیت عملکرد ذهنی بسیار اهمیت دارد و هر درک و استنباطی از زبان به ایجاد توانایی کلامی و بیان صحیح لغت‌ها کمک می‌کند و این در حالی است که دامنه لغت‌های کودک به طور مستقیم با میزان صحبت والدین طی دو سال اول زندگی او ارتباط دارد».

کنجکاوی کودک را تحریک کنید

هم‌گام با رشد جسمانی کودک، قدرت تفکر و اندیشه او نیز در حال رشد و شکوفایی است. او از طریق تجربه وقایع جدید در زندگی دنیا را می‌شناسد و آن را کشف می‌کند. نیازی نیست کنجکاوی را به بچه‌ها آموزش دهیم، بلکه باید وجود سرشار از کنجکاوی آن‌ها را به صورت هدفمند ارضا کنیم. پدر و مادر با تشویق هر گام کوچک کودک، کمک بزرگی به خلاقیت‌های بزرگ‌تر وی در آینده خواهند کرد.

برای اشیاء اسم بگذارید

کودکان حتی پیش از آن‌که بتوانند صحبت کنند، قادرند بسیاری چیزها (برای مثال اجسام مختلف و رنگ‌ها) را درک کنند. در این سن اگر به او بگویید: «عروسک خرسی سفیدت را بیاور». او دقیقاً می‌داند این اسم متعلق به کدام اسباب‌بازی اش است. بنابراین یکی دیگر از وظایف والدین نام‌گذاری انواع رنگ‌ها، اندازه‌ها و شکل‌ها برای تقویت درک کودک است.

موفقیت کودکان را جشن بگیرید

وقتی کودک موفق می‌شود برای اولین بار از فنجان آب بخورد و شما



به کتاب خواندن فرزندان اهمیت بیش‌تری بدهید، او را در گفت‌وگوهای خانوادگی سهیم کنید، از وی نظر بخواهید و نیز مشوقی مهربان برایش باشید. علاوه بر این‌ها، نقش مابه‌عنوان پدر و مادر تنها به دوران کودکی و نوجوانی محدود نمی‌شود زیرا فرزندان در جوانی و بزرگسالی هم به پشتیبان و راهنمایان نیاز دارند.

مهد کودک استاندارد و افزایش هوش کودک

شما یک روز فرزند خود را زیر نظر بگیرید، آنگاه بیش‌تر سوال‌های او را جدی خواهید گرفت. زیرا می‌فهمید که چه چیز او را شادتر می‌کند، چه چیزی موجب تمرکز بیش‌تر فکر او می‌شود و چه چیز علاقه او را به اشیاء و محیط اطرافش طولانی‌تر می‌کند. پس آموزش قبل از دبستان، به این معنی است که والدین کشش و ظرفیت آموزشی فرزندشان را درک کنند و خواسته‌های مغز در حال رشد او را فهمیده، اطلاعاتی را در اختیارش بگذارند که ذهن کودک به آن نیاز دارد.

حتا اگر زن هانقش اصلی در میزان ضریب هوشی افراد داشته باشند، هرگز نمی‌توان تاثیر والدین را بر ذهن کودک نادیده گرفت. به خصوص در سال‌های اول زندگی کودک، وقتی مغز هنوز در حال شکل‌گیری و تکامل است.

گاهی پدر و مادرها کودک خود را تحت تمرین‌های مداوم و آموزشی قرار می‌دهند که ممکن است رشد فکری او را محدود کند. ممکن است والدین در تخت‌خواب یا محل بازی، با این تصور که طفل را تربیت می‌کنند، مانع رسیدن او به خواسته‌هایش شوند، یا سر او فریاد بکشند تا او را آرام کنند. باید بدانید که کودک نیاز به تحرک و فعالیت بدنی دارد. او می‌خواهد به اشیاء مختلف نگاه کند، به آن‌ها دست بزند. حرکت کند و صداها را بشنود. همچنین دوست دارد او را به اطراف حرکت دهید تا چیزی را بگیرد. این کارها همان قدر برای او اهمیت دارند که هنگام گرسنگی، غذا برایش مهم است. والدین ممکن است ناراحت شوند، از این‌که طفل آن‌ها نمی‌خواهد کاری را که آن‌ها دوست دارند انجام دهد و اصرار دارد که به خواسته‌های خود جامه عمل بپوشاند. برای مثال، کودک با وجود ممانعت والدین از جایی بالا می‌رود، چیزی را هل می‌دهد یا پاره می‌کند. البته پدر و مادرها کارهای زیادی را به طور غریزی برای پرورش فکری کودکشان انجام می‌دهند و این در حالی است که از تلاش خود برای رشد و پرورش وی مطلع نیستند. به همین دلیل است که توصیه می‌شود بعد از سن سه سالگی و به صورت پاره‌وقت کودک خود را به یک مهد کودک استاندارد بفرستید تا از بیش‌ترین بهره‌های هوشی بهره‌مند شود.

دانشمندان معتقدند تعلیم سرودهای گروهی برای کودکان سه ساله باعث تقویت قدرت استدلال انتزاعی آن‌ها می‌شود. این کودکان در ترکیب و ساخت پازل در مقایسه با بچه‌هایی که چنین تمرین‌هایی نداشته‌اند، دقیق‌تر و سریع‌تر بوده و در درک مفاهیم ریاضی نیز موفق‌تر خواهند بود.



فریاد شادی سر می‌دهید، این عمل شما نه تنها او را خوشحال می‌کند، بلکه ارتباط‌های قشر جلویی مغز و بخش درونی مغز او را که جایگاه احساس‌ها است، تقویت می‌کند. بین ۱۰ تا ۱۸ ماهگی این ارتباط‌های مغزی شکل می‌گیرد. در مقابل، هرگونه بی‌توجهی والدین به رفتارهای کودک، موجب تقویت نشدن چرخه ارتباطات مغزی او می‌شود و کودک نسبت به انجام کارهای جدید دلسرد می‌شود. در عین حال، دامنه لغت‌های کودک به میزان صحبت والدین طی دو سال اول زندگی او بستگی دارد.

فقط پدر و مادر نباشید

هرگز توجه خود را از فرزندان دریغ نکنید. گرچه توجه والدین در سنین پایین برای کودک بسیار مهم است، اما پیشرفت ذهنی و هوشی او در این سنین به پایان نمی‌رسد. شبکه‌های عصبی به خصوص آن‌ها که به احساس‌ها مربوط می‌شوند تا سنین نوجوانی در حال توسعه‌اند. بنابراین با افزایش سن می‌توانید

نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی



پیشنهادهایی برای نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی

دوران کودکی از حساس‌ترین مراحل زندگی انسان به شمار می‌آید، چون در این دوران ذهن (Mind) و روان (Psyche) کودکان تأثیرپذیری بیشتری از محیط اطراف و اشیا دارد. اکثر روان‌شناسان بر این عقیده هستند که دوران کودکی تأثیر زیادی بر رشد انسان دارد و بعضی، ذهن انسان را به لوح سفیدی که چیزی بر آن نوشته نشده است، تشبیه می‌کنند.

حضرت علی (ع) به فرزند خود، امام حسن (ع)، فرمود: "قلب کودک مانند زمین بی‌گیاه است، هر چه بر او عرضه شود می‌پذیرد. به همین جهت، من پیش از آنکه قلب تو سخت شود و دلت مشغول گردد، به تادیب تو اقدام نمودم." کودکان، در دوران خردسالی، عاشق بازی و اسباب بازی هستند. یکی از کارکردهای اسباب بازی‌های کودکان انتقال ارزش‌ها و باورهای اجتماعی

است. کودک، به وسیله بازی با انواع اسباب بازی‌ها، با نقش‌های مختلف اجتماعی آشنا می‌شود. به عنوان مثال، هنگامی که کودکی با وسایل پزشکی بازی می‌کند، به نقش پزشک و کارهایی که انجام می‌دهد، نظیر درمان و طریقه استفاده از وسایل، آشنا می‌شود.

همچنین، زمانی که با وسایل مربوط به راهنمایی و رانندگی مانند پلیس، موتورسوار پلیس، چراغ‌های راهنمایی و دستکش سفید بازی می‌کند، به چگونگی کار پلیس راهنمایی که نظارت بر عبور و مرور است، پی می‌برد.

همین‌طور هم هنگامی که مشغول بازی با آدمک مرد جنگی مانند رمبو، کماندو و مانند آن‌ها است، سعی می‌کند خود را در نقش همان عروسک ظاهر سازد. یا، زمانی که دختری با عروسکی بازی می‌کند، به نحوه آرایش و لباس پوشیدن فرهنگ دیگری پی می‌برد.

ظاهری جسمانی، آرایش کردن و... سازندگان اسباب بازی ها قرار می گیرند. بنابراین، یکی از نکات مهم در طراحی و ساخت اسباب بازی ها، رعایت جوانب ارزشی سنتی و ملی است. ما باید ارزش های دینی و ملی و ایرانی خودمان را در شکل گیری اسباب بازی های خود به کار ببریم. همان طور که چین عروسکی می سازد که چهره و آرایش مو و لباس آن نشان دهنده فرهنگ کشور سازنده آن است، ما هم باید عروسکی بسازیم که چهره آن در عین جذابیت، سنتی و ایرانی باشد و ملیت و ارزش های ما در آن دیده شود تا ما هم رد پای آداب و سنن خودمان را در اسباب بازی های خود ببینیم و حتی در بعضی قسمت ها آنرا احیا کنیم. این ضرورتی است که تولیدکنندگان باید بدانند از امکانات موجود چگونه بهترین بهره را بگیرند.

پیشنهادهایی برای نظارت بر تولید و واردات اسباب بازی

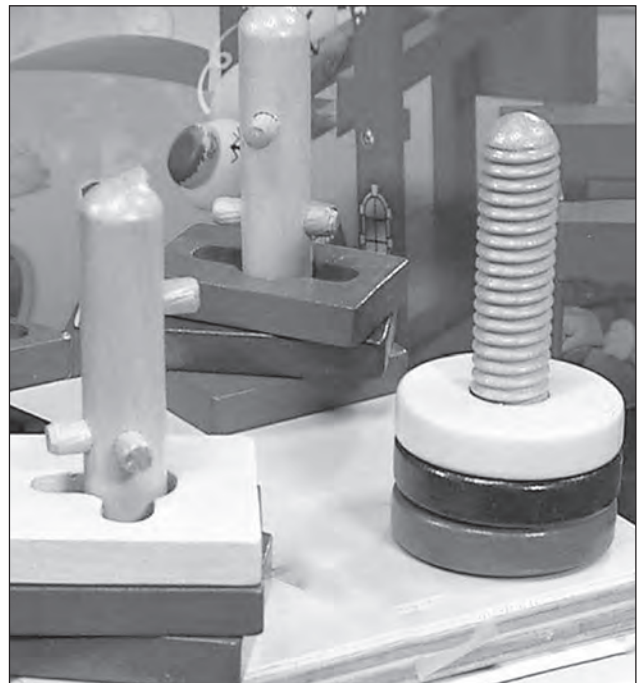
- آگاهی دادن به پدران و مادران در مورد نقش اسباب بازی ها، اثرها و پیامدهای فرهنگی آن (تقویت سیاست آموزشی و ترویجی از طریق رسانه ها، به ویژه صدا و سیما).
- سرمایه گذاری و طراحی بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ اسلامی - ملی کشورمان و حتی الامکان صدور این گونه بازی ها به سایر کشورها.

برای مثال، وقتی عروسک های باری که قبلا ساخت آمریکا بوده و اکنون امتیاز آن به چین واگذار شده است، در اختیار کودکان قرار می گیرد، آن هم با کیفیتی که دارای بدن هایی بسیار انعطاف پذیر، نیمه عربیان و طبیعی است، قطعا این عروسک ها تاثیرات منفی خود را بر اذهان خردسالان می گذارد و ضمیر ناخودآگاه آنان را نسبت به حجاب بی تفاوت می کند.

بر طبق نظریه یادگیری اجتماعی، کودک می تواند با این ویژگی ها همانندسازی کند و از آن ها الگو بگیرد. همچنین، زمانی که کودک به بازی های رایانه ای که انواع و اقسام آن در بازارهای داخلی کشورمان وجود دارد، مشغول می شود، بدون اینکه خود بخواد، با نگرش ها و باورهای متفاوتی رویارو می شود و این باورها و نگرش ها را کسب امتیازاتی که به او اجازه می دهد به مرحله بعدی برود، تقویت می کند. بدین ترتیب، کودک، از طریق بازی با اسباب بازی ها، با ارزش ها، باورها و نگرش های فرهنگ های مختلف که همان کشورهای سازنده آن هستند، آشنا می شود. بنابراین، اگر با دیدی وسیع به پیامدهای فرهنگی اسباب بازی های کودکان نگاه کنیم، متوجه می شویم که چگونه کودکان این مرز و بوم، به وسیله بازی با اسباب بازی ها، مورد هجوم انواع ضد ارزش ها، نگرش ها، طرز تلقی ها نحوه لباس پوشیدن، ویژگی های



- سازمانی خاص جهت تبیین معیارهای لازم برای تهیه اسباب بازی تاسیس گردد تا بر کم و کیف آن نظارت شود.
- ساخت اسباب بازی‌ها در حقیقت کاری فرهنگی در جهت رشد و تکامل شخصیت کودک و نوجوان است، به همین دلیل ضرورت دارد که همه شرکت‌هایی که در تولید و عرضه اسباب بازی فعالیت می‌کنند موظف شوند تا جهت طراحی و تولید انواع اسباب بازی، از نظر متخصصان علوم تربیتی، روان‌شناسی و طراحان صنعتی در تمامی مراحل تهیه و ساخت اسباب بازی استفاده کنند.
- نظر به اهمیت هویت‌یابی فرهنگی در دوران کودکی، سیاست‌گذاران فرهنگی می‌باید توجه خود را به شیوه‌هایی معطوف دارند که از طریق آن‌ها نمادها و ارزش‌های ملی به کودکان انتقال یابد؛ کودکان به وسیله آن‌ها با فرهنگ ملی و دینی خود آشنا شوند و آنرا درونی سازند. از این رو، توصیه می‌شود ساخت اسباب بازی ملی - یا به صورت مشخص‌تر - عروسک ملی، مورد توجه قرار گیرد.
- عروسک ملی که رفته‌رفته جای خود را در حافظه جمعی کودکان باز خواهد کرد، ارزش‌ها و نمادهای ایرانی اسلامی را به کودکان معرفی می‌کند و در فرآیند هویت‌یابی نقش مهمی خواهد داشت. از این رو، پیشنهاد می‌شود از این گونه کارها حمایت مالی و معنوی صورت گیرد.
- در طراحی و ساخت اسباب بازی‌ها، جنبه‌های فرهنگی، روانی و بهداشت کودک را باید در نظر گرفت. کم و کیف تولید اسباب بازی کودکان باید تحت



نظارت دقیق و کارشناسی قرار گیرد تا اثر سوپی در پی نداشته باشد. به طور کلی، تولیدکنندگان باید استانداردها را رعایت کنند. در این زمینه، موسسه استاندارد و تحقیقات صنعتی ایران باید ضوابط اجرایی را تدوین کند و در اختیار تولیدکنندگان قرار دهد.

- با توجه به تأثیری که اسباب بازی بر روح و روان کودک می‌گذارد، تأکید می‌شود که مرکز استاندارد و تحقیقات صنعتی، از نظر معیارهای لازم و وزارت بهداشت و درمان (بررسی مواد به لحاظ کیفیت، رنگ‌ها، جنس مواد درجه ۱ و ۲...) اسباب بازی‌ها را مورد توجه قرار دهند و از محل تولید و محصولات آن‌ها به طور مرتب و مکرر ارزیابی به عمل آورند. بررسی‌های اولیه متاسفانه حاکی از آن است که در اغلب پلاستیک‌فروشی‌ها، خرازی‌ها و اسباب بازی‌فروشی‌ها، انواع اسباب بازی‌های پلاستیکی ساخته شده از مواد بازیافتی و کهنه است که از آن‌ها انواع عروسک‌ها، ماشین‌های پلاستیکی و قطعات لگو ساخته می‌شود.
- تشویق و هدایت دانشجویانی که پایان‌نامه کارشناسی ارشد و حتی دکتری خودشان را در رابطه با طراحی، تولید، آثار مثبت و منفی و... اسباب بازی‌ها انتخاب کرده‌اند.
- تشکیل سمینارهای دوره‌ای درباره اسباب بازی‌ها و اثرهای فرهنگی، اجتماعی آن‌ها با استفاده از وجود استادان دانشگاه و کارشناسان طراز اول در این زمینه.
- وجود اتحادیه، انجمن یا جامعه‌ای صنعتی برای بررسی مشکلات و مسایل این صنف کاملاً ضروری است.
- تاسیس و انتشار نشریه ویژه‌ای در ارتباط با صنعت اسباب بازی که آخرین تحقیقات و دستاوردهای علمی و صنعتی در آن جهان بیان شود، تا سطح اطلاعات و آگاهی‌های دانش‌پژوهان، تولیدکنندگان، فروشندگان، مربیان و پدر و مادرها افزایش یابد.
- مشخص شدن یک سازمان، نهاد به عنوان متولی مستقیم که در سیاست‌گذاری تولید، نظارت بر تولید و ساخت، نظارت بر واردات و توجیه پدر و مادرها در رابطه با آثار مثبت و مخرب اسباب بازی‌ها.
- در مورد تقلید از اسباب بازی‌های خارجی، پس‌ندیده‌تر آن خواهد بود که گروهی از استادان آشنا به مسایل روان‌شناسی و تربیتی کودکان، اسباب بازی مورد نظر را، از هر حیث، مورد بررسی قرار دهند و پس از کشف هدف و یا اهداف سازندگان و تطابق آن‌ها با فرهنگ و آداب و رسوم ما، جواز ساخت آنرا صادر کنند.
- در این زمینه گام‌ها باید آنچنان مستحکم برداشته شود و تقابل باید به اندازه‌ای استوار باشد که جرات و جسارت تخلف سلب شود و متخلف باید بداند که بازی با افکار و ذهنیات و روان کودکان این مرز و بوم، او را با مجازات و برخورد شدید قانونی مواجه خواهد ساخت.

روش عرضه اسباب بازی به کودک



در این دیدگاه، تاکید بر این است تا جایی که امکان دارد به کودک اجازه دهیم خود او با طرز کار اسباب بازی ها آشنا شود و راه های به کارگیری آنها را کشف کند.

به طور مثال: پدري برای فرزند خود یک قطار اسباب بازی می خرد. پدر وقتی به خانه می رسد، می خواهد هر چه زودتر قطار را به کار اندازد. در حالی که پدر مشغول جور کردن و بستن تکه های ریل های قطار به یکدیگر است، کودک یکی از واگن ها را می قاپد و آنها به شدت به سوی دیگر اتاق پرتاب می کند. پدر آنها را این طوری روی ریل ها بگذارد! "کودک واگن را بر روی ریل ها می گذارد و حرکت می دهد، ولی واگن در سر پیچ از خط خارج می شود و بار دیگر پدر فریاد می زند: "نگفتم این طور نکن؟! اول باید موتور آنها را کوک کنی تا موتور قطار را روی ریل بکشد." اما کودک نیروی کافی برای کوک کردن موتور قطار

در روش عرضه اسباب بازی به کودکان دو دیدگاه وجود دارد. بعضی از روان شناسان معتقد هستند که به کودک فرصت دهیم تا با اسباب بازی ور برد تا طرز کار آنها یاد بگیرد. آنان معتقد هستند نباید طرز کار اسباب بازی را به کودکان یاد داد؛ بهتر است آنها را آزاد گذاشت تا خود آنها را کشف کنند. اصولاً در هر کاری که بچه ها می کنند، باید به آنها امکان داد تا خودشان آنها را انجام دهند؛ مگر آنکه قادر به انجام دادن آنها نباشند و یا از شما کمک بخواهند.

ژان پیاژه، روان شناس شهیر فرانسوی، معتقد است: "هرگاه چیزی را به کودک یاد دهیم مانع شده ایم که خود آنها را شخصاً کشف (Discovery) و یا اختراع کند." او همچنین می گوید: "اگر به کودک فرصت دهید تا به طور "طبیعی" حقیقتی را با صرف بیش از سه روز وقت شخصاً کشف کند، به تسریع رشد او بیشتر کمک کرده اید تا اینکه همان مطالب را بی درنگ و به صورت "عاریه ای" از بیرون در اختیار او بگذارید."

ندارد و یا نمی‌داند که چگونه آنرا بر روی ریل سوار کند.

کودک هنوز به واقعیات توجهی ندارد. پس از آنکه پدر او بی‌صبرانه و مثلاً به مدت پانزده دقیقه با او کلنجار رفت، احساس می‌کند از قطارهای فلزی به شدت متنفر است و از اینکه قادر نیست آنچه را پدرش می‌خواهد انجام دهد، دچار احساس خستگی و ناراحتی می‌شود.

در نتیجه، کودک از آن قطار صرف نظر می‌کند و به دنبال اسباب‌بازی دیگری می‌گردد تا بتواند با آن بازی کند و از بازی لذت ببرد. وقتی مرتب به کودک بگویند چه بکند و چه نکند، کودک از بازی با اسباب‌بازی چیزی نخواهد آموخت و لذت نخواهد برد.

هر کودکی به این روش بازی می‌کند، در آینده شخصی فاقد اتکا به نفس، محتاط و گوشه‌گیر (Withdrawal) خواهد شد و در هیچ کاری خلاقیت و ابتکاری از خود نشان نخواهد داد و به تنهایی قادر به رفع مشکلات خود نخواهد بود.

اگر کودک در بازی احساس کند نقش او کم‌رنگ است، آن بازی نه تنها برای او لذت‌بخش و مفید نیست، بلکه مخرب و مضر نیز خواهد بود؛ زیرا در او احساس بدی شکل می‌گیرد و خود را شخصی بی‌عرضه و دست‌وپاچلفتی

تصور می‌کند.

بعضی دیگر از روان‌شناسان معتقد هستند که ابتدا پدر و مادر باید با اسباب‌بازی مقداری بازی کنند تا کودک با نحوه عملکرد اسباب‌بازی آشنا شود و سپس کودک را به حال خود بگذارند تا به بازی بپردازد.

ل. ف. استروسکا یا در اینباره می‌نویسد: "پدر و مادر پیش از دادن اسباب‌بازی به کودک (به ویژه نوع جدید) باید به مدت کوتاه، در مقابل کودک با آن بازی کنند و نحوه استفاده از آنرا به کودک نشان دهند."

مناسب‌ترین زمان برای بازی کردن با کودک، زمانی است که او سیر و آرام و محیط اتاق آرامش لازم را داشته باشد، تا او بتواند از تمرکز حواس کافی برخوردار شود. ابتدا نام اسباب‌بازی را بر زبان آورید؛ مثلاً، این عروسک با حلقه و میله است. سپس حلقه را بر روی میله سوار کنید و بگویید: "حلقه را سوار کردم" بدین طریق، توجه کودک به بازی جلب خواهد شد. اینکار را دو یا سه بار تکرار کنید...

همکاری بیشتر در بازی با کودک سبب جلب علاقه او به بازی خواهد شد. برای اینکه کودک به بازی پیدا کند و بتواند به مدت طولانی و با تمرکز حواس به





بازی بپردازد، باید نحوه اینکار به او آموخته شود. از کودک نباید انتظار داشت، حتی با وجود اسباب بازی های گوناگون، بتواند به بازی مشغول شود، چون او هنوز با راه های بازی آشنا نیست. پدر و مادر با شرکت در بازی های کودک خود، او را به طور مستقیم هدایت می کنند و تجارب او را بالاتر می برند.

وقتی ما چیزی به کودک یاد می دهیم و تجربیات متعددی را در ذهن و مخزن حافظه او می گنجانیم، از یک دید هم خود را ارضی کرده ایم و هم کودک را؛ بدین معنی که توانسته ایم در زمانی کوتاه همه دانسته های آماده و اطلاعات جمع آوری شده را مستقیماً به طور دفعی و تراکمی به او انتقال دهیم و خیال خودمان را راحت کنیم که تجربیات چندین ساله و یافته ها و اطلاعات چند جانبه خودمان را، بدون هیچ گونه زحمت و فرصت کشف از جانب کودک، به او واگذاریم، غافل از آنکه همین دانسته های آماده، مانع خلاقیت و ابتکار او در یادگیری است؛ در حالی که زمانی یادگیری واقعی و عمقی رخ می دهد که کودک در برابر ندانسته ها قرار گیرد تا خود دانسته ها را کشف کند.

نکات مهم در عرضه اسباب بازی به کودک

- هنگامی که اسباب بازی را در اختیار کودک می گذارید، بهتر است به او آزادی دهید تا خودش طرز کار و بازی با آنرا یاد بگیرد. در صورتی که مشاهده کردید کودک از به کار اندازی آن اسباب بازی عاجز شده و حالت عصبانیت پیدا کرده است، با شیوه ای مناسب سعی در راهنمایی او داشته باشید.
- به هنگام راهنمایی، بهتر است کلی راهنمایی کنید و از توضیح جزء به جزء که خسته کننده است خودداری ورزید.
- در زمانی که طرز کار با اسباب بازی را به صورت عملیاد می دهید، اجزا و نحوه کارکرد آنرا به صورت کلامی نیز بیان کنید.
- با توجه به اینکه میزان توجه و دقت کودکان خیلی کم است، کودکان در سن زیر سه ماهگی یک الی دو دقیقه و در شش ماهگی پنج الی ده دقیقه می توانند خودش را با اسباب بازی های خود سرگرم کند و در دو سالگی قادر است ده تا پانزده دقیقه به یک کار توجه نشان دهد و ...
- توصیه می شود که از کودک انتظار نداشته باشید به مدت طولانی به توضیحات شما درباره عملکرد اسباب بازی گوش دهد و آن ها را به کار بندد.
- اگر چنانچه به مسافرتی رفته و برای کودک خود چند اسباب بازی، خریده اید، آن ها را به یکباره به کودک ندهید. بهتر است اسباب بازی ها را در جایی نگهداری کنید و هر هفته یکی از آن ها را به کودک بدهید تا کودک فرصت بازی و کشف پیدا کند. از سوی دیگر، با اینکار هر هفته کودک را خوشحال و مسرور می سازید.
- اسباب بازی های زیادی در اختیار کودک قرار ندهید؛ زیرا تعدد آن ها باعث می شود که او نتواند توجه خود را روی یکی از آن ها متمرکز کند. بنابراین در

میان اسباب بازی ها سرگردان می شود و نمی داند کدام یک را انتخاب کند. برای حل این مشکل پیشنهاد می شود:

اسباب بازی های کودک را دسته بندی کنید: آن هایی که مورد علاقه ویژه کودک است، آن هایی که حرکت می کنند و بانخ راه می افتند، وسایل ساختمانی، عروسک ها، آن هایی که به درد تماشا کردن می خورند و ... از هر دسته چندتایی را بردارید و به داخل سبد اسباب بازی های (سردستی) بگذارید، سپس بقیه را داخل جعبه ای بزرگ جای دهید و آن ها را، تا حد امکان، دور از دسترس کودک بگذارید و در هر هفته اسباب بازی ها را عوض کنید. این روش را در مورد اسباب بازی های کودکان خود اجرا کردم که نتیجه مثبت و سازنده ای داشته است.

بازی‌های رایانه‌ای



بازی چگونه شکل می‌گیرد؟

هر بازی دارای یک ایده‌ای هست. من می‌خواهم بازی اکشن اول شخص بسازم پس برای ساخت آن باید مواردی را بشناسم. حال برای خود گفته‌ام که می‌خواهم بازی اکشن اول شخص بسازم. به سراغ یکسری ایده می‌رویم. آن‌ها را به روی کاغذ می‌آوریم و آن‌ها را بررسی می‌کنیم. داستانی که مدنظر ماست را پرورش می‌دهیم تا پتانسیل کشش یک بازی را داشته باشد. باید داستان آنقدر قوی باشد که مخاطب را جذب کند و بتواند حداقل ۵ ساعتی را با آن دست‌وپنجه نرم کند.

خوب این ایده و داستان آن شکل گرفته حال به سراغ پله‌ی بعدی می‌رویم. برای پیاده‌سازی آن به چه چیزهایی نیاز داریم؟

بازی اکشن اول شخص من چه چیزی می‌خواهد تا بتواند خوش ساخت شود...

خوب ۱۰۰ درصد پیدا است که ما به یکسری مولفه نیاز داریم مثل انجین و یا

خیلی موارد دیگر ولی چیزی که در بازی‌های ایرانی رعایت نمی‌شود یک دیزاین خوب برای بازی است. پس باید قبل از هر کاری همه چیز را که می‌خواهیم را به روی کاغذ بیاوریم باید ببینیم که این بازی چه چیز متمایزی دارد که من را می‌خکوب خود بکند. باید یک داکيومنت کامل از آن چیزی که می‌خواهیم را به روی کاغذ بیاوریم (ارجاع شود به مقاله‌ی فرهود فرمند سازنده‌ی کوهنور در مورد طرز ایجاد گیم دیزاین داکيومنت)

حال که به خود خط دادیم و گفتیم که چه چیزی می‌خواهیم و همه را به روی کاغذ آوردیم نوبت به آن می‌رسد که آن‌ها را به مراحل بازی تبدیل کنیم.

باید بگوییم که چگونه داستانی مثل کال اف دیوتی را روایت کنیم باید همه را مشخص کنیم برای این کار ما با مسئله‌ای به نام گیم دیزاین آشنا می‌شویم.

گیم دیزاین یعنی کارگردانی بازی یعنی بگویی که چه می‌خواهی و آن را طراحی کنی (ارجاع شود به مقاله‌ی فرهود فرمند در رابطه با طراحی بازی کیست)... همه‌ی این‌ها با یکدیگر جمع می‌شوند و می‌شوند داکيومنت اصلی

بازی.

حال باید آن‌ها را به مراحل بازی تبدیل کرد. تا اینجا کار بیشتر تئوری بود یعنی شما خیلی با کامپیوتر سر و کار ندارید و مهم‌ترین قسمت بازی سازی همین قسمت است. باید این قسمت آنقدر قوی شود تا بازی بشود گیرزاف وار و یا هوی رین.

مثالی را در مورد بحثی که تا الان داشتیم، می‌زنم. من در نقش یک کارگاه هستم. مثلاً در قسمتی باید با سرعت کودکی را که یک شخصی ربوده را نجات دهم. (این کارگاه و اینکه باید پسرک را نجات دهم همان قسمتی از داستان بازی است) حال من دیزاینر به خود می‌گویم که مثلاً این کارگاه در یک خرابه کودک را از دور می‌بیند و به طرف کودک می‌رود که او را با خود به جای امن برود ولی ناگهان بر اثر اتفاقی مثلاً بمب‌گذاری و یا هر چیزه دیگری ساختمان در حال خراب شدن است و شما باید به سرعت از ساختمان خارج شوید. من با خود می‌گویم که خوب من از فن (Qte) ارجاع شود به مقاله‌ای در زمینه‌ای کلیدزنی در بازی) استفاده می‌کنم و این صحنه را سینماتیک ایجاد می‌کنم. (این یعنی دیزاینر بازی یعنی چه چیزی می‌خواهی که اتفاق بیفتد)

حال آن مرحله و مسیرها و پازل‌ها و هر چیز دیگری که در بازی و بر سر راه

کارکتر بازی ماقرار دارد را به روی کاغذ می‌آوریم. (من تعدادی از لول دیزاین‌هایی که برای یک بازی انجام دادم را به شما نشان می‌دهم) خوب فهمیدیم که کارکتر چه مسیری را طی می‌کند و تا اینجا مسئله‌ی ما کمی تئوریک بود.

حال که فهمیدیم چه چیزهایی می‌خواهیم و تقریباً از بازی و مرحله‌ی خود مطمئن شدیم به سراغ پیاده‌سازی آن می‌رویم.

نترسید خواستن توانستن است

طرح شما در یک تیم بزرگ به دست مدیر هنری می‌رود و مورد بازبینی قرار می‌گیرد و تقریباً همه‌ی سوپر وایزرهای تیم آن را مطالعه می‌کنند و ضعف‌ها و قوت‌های خود را برای پیاده‌سازی مطرح می‌کنند ولی بحث ما با بازی سازان مستقل است.

حال که این طرح مشخص شد باید ببینید که از لحاظ بصری به چه چیزهایی نیاز دارید و اینجا با شخصی با نام مدیر هنری و تیم هنری آشنا می‌شویم. طرح را با فراز و نشیب‌هایش می‌بینید و چیزهایی که می‌خواهید در صحنه‌ی بازی وجود داشته باشد را بررسی می‌کنید و آن‌ها را به کامپیوتر و یا بر روی کاغذ می‌آورید.





دوستان توجه کنید که این مسئله در هر تیم فرق می‌کند. در تیم‌های بزرگ روال کمی متفاوت است ولی مارویکر دمان بازی سازان مستقل است. حال کانسپت‌های مراحل می‌خورد و طراحی‌های اولیه و ثانویه و استوری بوردها در تیم هنری ایجاد می‌شود و می‌بینید که مرحله چه شکل و شمایی دارد اما شمایی که کلا شاید به ۴ نفر نرسید چه؟؟

در تیم لازم نیست که تمام کانسپت‌ها را ایجاد کنید و همه را موبه مو طراحی کنید ببینید که کدام یک لازم است و روی آن‌ها مانور دهید. من یک استوری برد ۴ صفحه‌ای از صحنه‌ای اکشن دارم و تعدادی کانسپت مدل‌های ۳ بعدی و ساختمان که صحنه‌ی بازی در آن رخ می‌دهد. حال که کانسپت‌ها ایجاد شد و یا از اینترنت آن‌ها را قرض گرفتید، به سراغ کارهای هنری و کامپیوتری بیشتر می‌رویم. مدل‌های ۳ بعدی در نرم افزارهای مخصوص خود مثل مکس و یا مایا ایجاد می‌شود و تکسچرگزاری می‌شود و آماده‌ی لول دیزاین می‌شود. (آموزش‌های مکس و مایا همگی از ۰ تا متوسط بر روی وبسایت قرار دارد و می‌توانید آن‌ها را مطالعه کنید).

تا الان ما چه چیزهایی فهمیده‌ایم؟

اینکه داستان درست شد.

گیم دیزاین شد.

کانسپت خورد. (استفاده از نرم افزارهایی مثل فتوشاپ، به طور کلی طراحی بر روی دیوار هم با ناخن می‌شود کرد لازم به نرم افزاری نیست قدرت شما حرف اول را می‌زند)

مدل سازی و تکسچر سازی انجام شد. (استفاده از نرم افزارهایی مثل ۳ دی مکس و یا مایا و تکسچر سازی در نرم افزارهای مثل فتوشاپ و یا بادی پینت) آماده شد برای لول دیزاین.

حال ...

حال باید آن‌ها را همه و همه در کنار یکدیگر قرار دهیم و برای ساخت بازی آماده شویم. برای اینکار ما ۲ نوع لول دیزاین داریم.

لول دیزاینری که بر روی کاغذ مراحل را می‌کشد و به اصطلاح اسکچ مراحل را می‌زند

لول دیزاینری که با انجین و ادیتور سر و کار دارد و با استفاده از آنچه که خواسته و یا لول دیزاین آن‌ها را لول می‌کند

برای لول دیزاینر (مستقل کارها) ما از انجین‌های آماده استفاده می‌کنیم. انجین‌هایی مثل یو دی کی و یونیتی و یا در بخش ۲ بعدی از انجین‌هایی مثل گیم میکرو.

شما مدل‌ها را ساخته‌اید و استوری برد خورده و حالا می‌دانید که چه چیزی می‌خواهید پس حالا وقت پیاده‌سازی آن‌ها در انجین بازی سازی است می‌توانید آموزش موتور یو دی کی تا سطح متوسط را در وبسایت دنبال کنید) شما همه‌ی کارها را در انجین کرده‌اید. وقت برنامه‌نویسی است.

با توجه به اینکه من (امید عسگری) پرگرم نبوده‌ام لذا از توضیح آن خودداری می‌کنم ولی قسمت اعظمی از کار بازی سازی با برنامه‌نویسی است. شما در پایان توانسته‌اید که بازی خود را بسازید. شما با توجه به تعریف گیم دیزاین آن‌ها را تک به تک به یک پایپ لاین درست (پایپ لاین یعنی خط کاری. یعنی چه چیزی باید در چه مدتی با چه نیرویی انجام بپذیرد) کرده‌اید. ۱۰۰ درصد این مقاله اشکالاتی را دارا است که آن را به پای دانش کم من بگذارید ولی بدانید که شناختن و درک بازی خیلی خیلی مهم بوده و می‌بایست به آن توجه کرد.

امیدوارم که این مقاله مورد قبول شما واقع شود. دوستان توجه کنند که شناختن بازی از خود بازی مهم تر است. به هنگام بازی‌های خارجی آن‌ها را تنها یک بازی نبینید آن‌ها را تک تک با نگاهی تخصصی نگاه کنید. شما بازی ساز هستید پس باید به هر چیز کوچک توجه کنید. در کل روال کاری یک روال مشخص است. بازی سازی از یک خط پیروی می‌کند و آن هم تا جایی می‌توان گفت، همانی است که می‌گفتم.

تشکیل گروه بازی با توجه به خصوصیات سنی فردی کودکان



کودکان ضمن بازی با همدیگر، خصایل زندگی جمعی را کسب می‌کنند: توافق با یکدیگر، احترام به اندیشه‌های سایر کودکان، ابراز حسن نظر نسبت به بازی‌های دیگران و کمک همه‌جانبه به آن‌ها.

خردسالان به تدریج از محیط و اشیاء و پدیده‌های پیرامون خود، از وسایل و اسباب‌خانه، از کار بزرگسالان (مادر، مربی، پزشک و دیگران) معلومات معینی جمع‌آوری می‌کنند. آن‌ها نه تنها نسبت به اعمال آدم‌های پیرامون خود، بلکه نسبت به خواسته‌ها و نگرانی‌ها و روابط آن‌ها با یکدیگر نیز توجه دارند. این خردسالان با معلومات اکتسابی قادر هستند برای خود بازی‌هایی در موضوع‌های گوناگون بیافرینند، مثلاً دکتربازی، مغازه‌بازی، آرایشگاه‌بازی، اتوبوس‌بازی و غیره. اما به آسانی موضوع بازی را فراموش می‌کنند و آن را تغییر می‌دهند و ضمناً فقط با هدایت دائمی مربی می‌توانند با هم بازی کنند.

بازی که بازتابی است از زندگی اجتماعی، تاثیر اساسی بر پرورش همه‌جانبه کودک دارد. گروه بازی، یک سازمان اجتماعی است که در آن همکاری متقابل، تابعی است متقابل و نظارت متقابل برقرار است. در بازی‌ها، زیر نظر مربی، همکاری و همیاری کودکان رفته‌رفته شکل عادت به خود می‌گیرد.

در گروه بازی، همه کودکان حق دارند در کوشش و فعالیت گروه شرکت کنند، هر یک می‌تواند فکر تازه‌ای ارائه دهد و پیشنهاد جدیدی مطرح سازد، اعضاء گروه می‌توانند خود در مورد یک بازی تصمیم بگیرند و مسایل مورد اختلاف را مشخص‌حل و فصل کنند. در چنین جمعی، نخستین سنت‌های مربوط به بازی پدید می‌گردد و یک نوع "افکار عمومی" به وجود می‌آید که رفتار افراد را هدایت می‌کند و مناسبات میان آن‌ها را تنظیم می‌کند. این "افکار عمومی" در حقیقت معیاری است جهت ارزیابی کردار خود و دوستان.

[“زری” - دختر بچه سه ساله برای نخستین بار همراه با مادر خود به آرایشگاه رفته بود. روز بعد که به کودکستان آمد، عروسک‌ها و بازیچه‌های خود را جمع کرد و به آرایش موهای آن‌ها پرداخت. عروسک و خرسک و خرگوش‌ها... را جلو آینه نشانده و شانه به دست خود گرفت و مشغول کار شد. هنوز چند دقیقه‌ای نگذشته بود که به مشتریان خود (عروسک‌ها و بازیچه‌ها) گفت: “بسیار خوب، همگی سرهاتون رو درست کردین، همتون خوشگل شدین، حالا من میرم خونه”، اسباب‌بازی‌ها را همان جا گذاشت و رفت مشغول کارهای خانه شد.

مربی که توجه سایر کودکان را به این بازی مشاهده کرد، تصمیم گرفت آن را ادامه داده و تکمیل کند: “زری، تو آرایشگر هستی؟ پس چرا به کارت ادامه ندادی؟ ببین چند مشتری او مدن به آرایشگاه تو: خانم خرگوشه، خاله خرسه، عروسک‌ها. بیایم باهم کار می‌کنیم. این جای تو: صندلی، آینه، قیچی، شانه، ادکلن، ماشین موزنی. این هم جای من - منم همه چیز دارم. خوب، حالا نوبت کیه؟ (انوشه با خرس کوچولوی خود آمد جلو.) بفرمایید، سلام زری سر بچه شمارو چه جوری اصلاح کنه؟ اینجا بنشینید، زری آرایشگر خوبیه. حالا پهلوی من کی میاد؟... کودکان با عروسک‌ها نشسته و منتظر نوبت خود بودند.

در اینجا آموزگار علاوه بر اینکه یک بازی مورد علاقه کودکان را ادامه داد،



برخی آداب و رسومات اجتماعی را نیز به آنان آموخت. کودکان با تقلید گفته‌ها و حرکات (آرایشگر - مربی)، هم معلومات خویش را در مورد کار بزرگسالان تکمیل می‌کنند، و هم طرز گفتار و رفتار مودبانه با دیگران را می‌آموزند.

بازی کودکان بایستی سرشار از مضامین گوناگون و نیز دربرگیرنده احساسات و اندیشه‌های آنان باشد. در بازی‌ها می‌بایستی رفتار و اعمال بزرگسالان و نیز محبت آن‌ها نسبت به یکدیگر متجلی گردد.

آموزگار به منظور متنوع، پربار و جالب ساختن بازی‌ها از شیوه‌های مختلف استفاده می‌کند. مثلاً گفتگو با کودکان درباره مشاغل والدین آن‌ها، گردش کودکان در جاهای جالب مانند فروشگاه، آرایشگاه، مطب پزشک و غیره، جمع‌آوری تصاویر در مورد کار پزشک، آرایشگر، فروشنده و دیگران. همچنین می‌توان از بازی‌های آموزشی، نمایشی، قرائت داستان‌ها و اشعار بهره گرفت. هرگاه تهیه برخی بازیچه‌ها و وسایل بازی بر عهده خود کودکان گذارده شود، بازی جالب‌تر و کامل‌تر خواهد شد. بدیهی است که امکانات کودکان برای ساختن بازیچه بسیار محدود است، با وجود این کوشش آن‌ها در این راه از طرفی علاقه به بازی را افزایش می‌دهد، و از طرف دیگر به یگانگی آن‌ها کمک می‌کند.

در جریان بازی‌های جمعی، مربی که خود نقشی را بر عهده دارد، برای تهیه بازیچه و وظایفی بر عهده بازیکنان می‌گذارد.

وظیفه مربی در اینجا کمک به تشکیل بازی است. برای هر یک از کودکان کار مشخصی تعیین کرده و خود نیز همراه آنان در بازی شرکت می‌کند. مثلاً در ساختمان کشتی، هر یک از کودکان ساختن بخشی از آن را به عهده می‌گیرد و پس از پایان کار مربی همه را تشویق می‌کند و سپس یک کاپیتان انتخاب کرده و خط سیر سفر را تعیین می‌کند. مربی به عنوان معاون کاپیتان برای کودکان درباره محل‌ها و بناوری که از آن‌ها می‌گذرند صحبت می‌کند.

کودک ضمن اجراییک نقش، تنها به تقلید اعمال ظاهری نقش اکتفا نمی‌کند، بلکه احساسات و عواطف وی را نیز منعکس می‌سازد. جذابیت نقش سبب می‌شود که کودک احساسات خودش را صادقانه بیان کند. در کودکان علاقه مداوم به اجرای یک نقش مشاهده می‌گردد، اما نداشتن اطلاعات و مهارت لازم برای ایجاد صورت صحیح بازی ممکن است سبب قطع بازی گردد. وظیفه مربی آن است که علاقه کودکان را به اجرای نقش معینی تشویق کند و در جریان بازی مهارت‌های لازم را به آنان بیاموزد: “بچه‌ها، “فاطی” آرایشگر جدید ما است. بیایم اینجا، “فاطی”، پهلوی من بایست و به من کمک کن. می‌بینی، عده زیادی نوبت گرفته‌اند. حالا تو سر “پری” را درست کن، بیا، این روبان را به گیسوهای او ببند. موهای عروسک او را هم می‌بافیم، یکی را من و یکی را تو.” مربی که با خصوصیات فردی، امکانات بازی و خواسته‌های هر یک از کودکان به خوبی آشناست می‌تواند یک ارتباط درونی مستحکم با کودکان برقرار سازد و اعتماد و دل بستگی آنان را نسبت به خود جلب کند

راهنمای انتخاب اسباب‌بازی برای کودکان



تعریف بازی

تعریفی جامع و فراگیر از بازی که مورد تأیید همه نظریه‌پردازان روان‌شناسی باشد، وجود ندارد.

هر صاحب‌نظری، بر اساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد و دیدگاه خود، بازی را به نوعی تعریف کرده، و هر یک از این تعاریف، با برجسته‌سازی جنبه‌ای از بازی، نگرشی ویژه را ارائه کرده است. میان تعاریفی که از بازی ارائه شده است و جوه اشتراک و تشابه بسیاری وجود دارد.

هارلوک در تعریف بازی می‌نویسد: «بازی» عبارت است از هرگونه فعالیتی که برای تفریح و خوشی، و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد. انسان به طور داوطلبانه به این فعالیت می‌پردازد و هیچ نیروی خارجی یا اجباری در آن دخیل نیست.

«کار» عبارت از نوعی فعالیت برای رسیدن به هدف است. شخص این

فعالیت را نه تنها به خاطر آنکه از آن لذت می‌برد، بلکه چون خواهان نتیجه نهایی آن است، به انجام می‌رساند. کار ممکن است به طور داوطلبانه یا غیر داوطلبانه انجام گیرد.

پیاژه، روان‌شناس معروف سوئیسی، برای تمیز و تشخیص بازی از کار، پنج معیار را به عنوان شاخص‌های بازی معرفی می‌کند:

۱. بازی دارای هدف در خود است.
۲. بازی اختیاری است، نه اجباری.
۳. بازی دلپذیر و خوشایند است.
۴. بازی ترتیب و سازمانی ندارد.
۵. بازی از قید کشاکش و پرخاش آزاد است.

میشل و میسن تعریف‌های متعددی از بازی گردآورده‌اند که عبارت‌اند از: لازاروس: فعالیتی فی‌نفسه آزاد، بی‌هدف، سرگرم‌کننده یا تفریحی.

بازی برایشان لذت‌آفرین است. به همین دلیل این فعالیت‌ها بیشتر کار محسوب می‌شود تا بازی.

عوامل موثر در بازی کودکان

عوامل متعددی در بازی کودکان تاثیر دارد که مهم‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از سن، جنس، هوش و محیط.

تاثیر سن

کودک در هر سنی، بازی ویژه‌ای را می‌پسندد. مثلاً او در همان روزهای نخست تولد، به لگد زدن و حرکت دادن دست‌ها علاقه دارد. او از اینکه باد در گلو اندازد و از حنجره و دهان صدا خارج کند و لب‌ها را به حرکت درآورد، لذت می‌برد. کمی که بزرگتر می‌شود، اطرافیان با او بازی می‌کنند و مثلاً صورت خود را با دست هایشان می‌پوشانند و سپس آن‌ها را بر می‌دارند و می‌گویند «دالی» که اینکار موجب شادمانی و لذت کودک می‌شود.

الگوی بازی کودکان در سال‌های اولیه کودکی، نشانه تغییر رشدی آنان است. 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. آنان ممکن است از یک وسیله نیز استفاده کنند، ولی مستقل از یکدیگر و بدون

گروس: تمرین غریزی و بی‌هدف کارهایی که در زندگی آینده نقش اساسی دارند.

سی‌شور: آزادانه ابراز وجود کردن برای کسب لذت مترتب بر آن.

شانر: فعالیتی در جهت تداوم شادمانی.

نیومن: معیارهای بازی از کنترل درونی، واقعیت درونی و انگیزه باطنی تشکیل می‌شوند.

به طور کلی، نمی‌توان فعالیتی را به طور مطلق «بازی» یا «کار» نامید. اینکه فعالیتی به کدام یک از این دو دسته تعلق دارد، وابسته به فعالیت نیست، بلکه به انگیزه و نظر شخص در مورد آن فعالیت بستگی دارد. برای مثال، نقاشی را می‌توان به عنوان فعالیتی دلپذیر و لذت‌بخش (بازی) در نظر گرفت که منظور شخص کسب لذت از آن است. اما وقتی انگیزه فرد از نقاشی این باشد که از راه نقاشی امرار معاش کند، نقاشی نوعی کار به شمار می‌آید، نه بازی. هر نوع فعالیتی را که به جای لذت بردن صرف به سوی هدفی هدایت شود، دیگر نمی‌توان بازی نامید.

بازی‌ها و ورزش‌ها برای خردسالان بازی محسوب می‌شود، چون به فکر برنده شدن و رقابت با دیگران نیستند، بلکه هدفشان تفریح و لذت بردن از آن است. به تدریج که کودکان بزرگتر می‌شوند، موضوع رقابت و برنده شدن بیش از



ارتباط زیاد با هم به کار و بازی بپردازند.

کودکان سه تا چهار ساله، بیشتر به بازی ارتباطی می‌پردازند. یعنی آنان با کودکان دیگر نیز بازی می‌کنند و می‌توانند وسایل خود را، تا اندازه‌ای معین، به دیگران بدهند و با آنان شریک شوند، ولی در عین حال، نمی‌توانند علائق فردی خود را فدای گروه کنند و به اصطلاح تابع گروه شوند. از چهار تا شش سالگی است که کودک بیشتر و بیشتر به بازی اشتراکی روی می‌آورد، یعنی در موقعیت‌های گروهی که هدفی مشترک را دنبال می‌کنند، به بازی گروهی می‌پردازند. بهترین تقسیم‌بندی را در اینباره ژان پیاژه انجام داده است: «در جریان رشد سه نوع بازی مشاهده می‌شود که از نظر ساختار با یکدیگر تفاوت دارند و به ترتیب یکی پس از دیگری ظاهر می‌شوند.»

الف- بازی‌های تمرینی

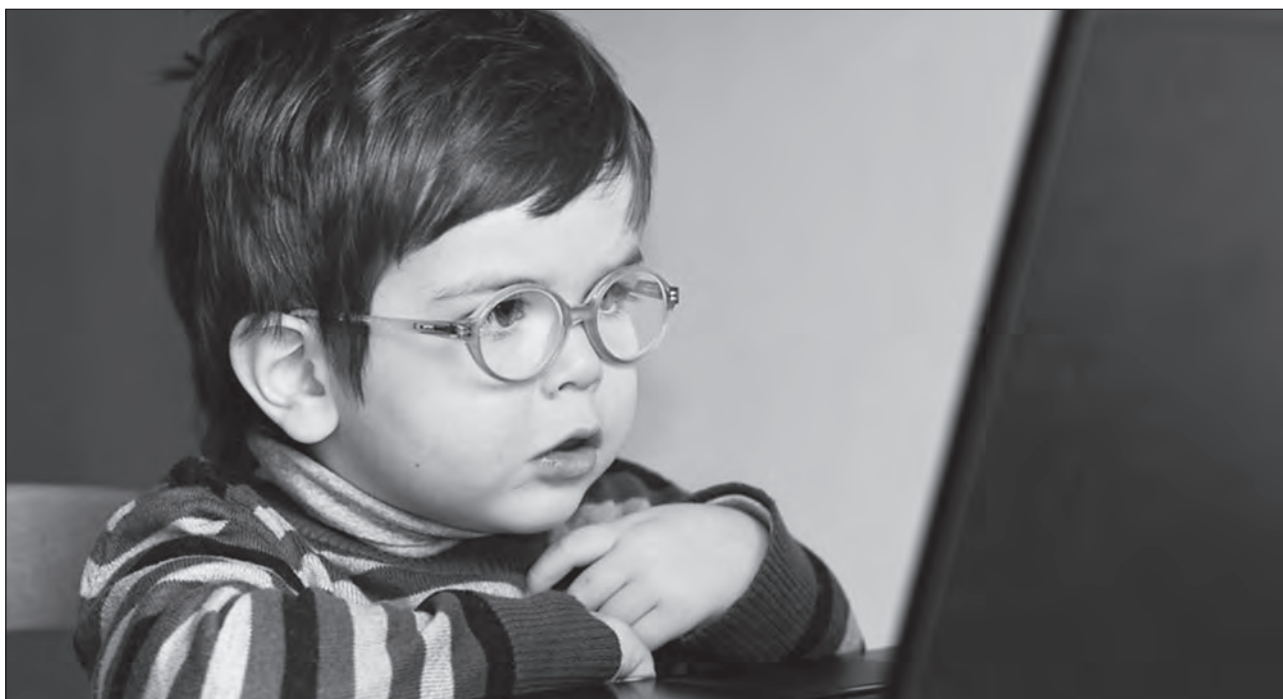
(بدو تولد تا ۲ سالگی) پیاژه در بیان چگونگی بازی‌های تمرینی، بازی را وسیله‌ای برای لذت بردن از حواس می‌داند؛ زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکت اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیاء را از راه به‌کارگیری حواس در می‌یابد و این امر سبب لذت بردن او می‌شود. کودک، با استفاده از حواس، از تقلید یا فراتر می‌گذارد، به تکرار می‌پردازد و حرکاتش، از شکل ابتدایی آزمایش و خطا، به مهارت می‌رسد. این حرکات تقلیدی مقدمه‌ای می‌شوند تا کودک بتواند به کارهایی پیچیده‌تر دست بزند.

ب- بازی‌های نمادی

(۲ تا ۵ سالگی) در این مرحله از بازی که از دو تا پنج سالگی ادامه می‌یابد، عناصری جدید وارد بازی کودکان می‌شوند. واقعیت‌ها تغییر شکل می‌یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیای دیگر نمایش داده می‌شوند. از تکه چوبی اسب و باق‌سار دادن چند بالش در کنار هم خانه یا باغچه‌ای می‌سازند. کودک در این مرحله به تمرین تجربیات زندگی می‌پردازد و آن‌ها را به شکل‌های مختلف تجربه و آزمایش می‌کند.

ج- بازی‌های با قاعده

(۷ تا ۱۱ سالگی) در این مرحله، آثار بازی برای همه عمر باقی می‌ماند و هم‌زمان بارشده کودک و گذشت زمان، به صورتی کامل تر انجام می‌شود. قواعد بازی‌های با قاعده معمولاً از بزرگ‌ترها به کوچک‌ترها یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. در بازی‌های با قاعده، رقابت وجود دارد و افزون بر آن، هر بازی قراردادهایی دارد که نمادی شده است و با قرار دادهایی که امکان دارد همیشگی یا براساس توافق موقت خود بازیکنان باشد. کودک در هر سنی، به بازی‌های خاصی می‌پردازد و بعضی از آن‌ها را رها می‌کند. برای مثال، بچه‌های کودکانی از بازی با مکعب‌های چوبی دست می‌کشند، زیرا اشیایی از قبیل رنگ، گل رس، مداد رنگی و... فعالیت‌های جالب‌تر و متنوع‌تری را به آنان عرضه می‌کنند.





می دهند و مسخره می کنند. اگر پسری با گروهی از دختران بازی کند، دیگر پسران او را مسخره می کنند.

تأثیر محیط

- تأثیر محیط بر بازی کودک را از دو دیدگاه می توان بررسی کرد:
۱. غنا بخشیدن به محرکاتی که کودک با آن ها بازی می کند؛
 ۲. تفاوت بازی های کودک در محیط های مختلف از نظر جغرافیایی.
۱. برخی از روان شناسان تنوع محرکات را مهم ترین عامل محیطی در رشد هوش می دانند. کودک هر اندازه بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند و از حواس خود بهره بگیرد در سال های بعدی زندگی به دیدن، شنیدن، لمس کردن و استفاده از دیگر حواس خود علاقه بیشتری نشان خواهد داد. البته، باید توانایی ها و محدودیت های فکری کودک را شناخت و کیفیت و کمیت محرک ها را با آن تطبیق داد؛ یعنی محرک های محیطی باید بجا و به اندازه باشند؛ وگرنه، نه تنها اثر مثبتی ندارند، بلکه ممکن است سبب اغتشاش فکری و اختلال در یادگیری کودک شوند. کمبود محرک های لازم برای رشد، به رشد ناکافی سلسله اعصاب مرکزی و به ویژه مغز منجر می شود؛ در نتیجه، شخص از نظر هوش که عملکرد مغز به خصوص قشر مغز است، رشد کافی نمی کند.
- همان طور که وجود نور برای رشد و تکامل چشم لازم است و اگر انسان

وقتی کودک نمی تواند اسباب بازی ها و عروسک های خود را جاندار فرض کند، این بازی ها نیز جذابیت خود را از دست می دهد و او کم کم به سوی بازی هایی مانند فوتبال، بسکتبال، شطرنج و بازی های فکری پیچیده می رود که نیازهای فکری، جسمی، روانی و اجتماعی او 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 میان بازی دختران و پسران عمده ترین عوامل عبارت است از:

الف- مربوط به طبیعت و فطرت کودک می شود. بعضی از دختران طبیعتاً به بعضی از بازی ها علاقه نشان می دهند و برخی از پسران به بازی های دیگر.

ب- انتظارات و توقعات والدین و جامعه از دختر و پسر نیز کم کم آنان را به سوی تفاوت میان بازی های دخترانه و پسرانه سوق می دهد.

ترمن فهرستی از بازی هایی را تنظیم و عرضه کرده است که دختران و پسران علاقه ای چشمگیر به آن ها از خود نشان می دهند. بازی هایی که پسران بیشتر انتخاب می کنند و به آن علاقه دارند، عبارت است از: استفاده از ابزارها، تیراندازی، بادبادک بازی، دوچرخه سواری، تیله بازی، کشتی، مشت زنی، فوتبال، فرقه بازی، کامیون و ماشین بازی، دویدن و... بازی های مورد علاقه دختران عبارت است از: عروسک بازی، طناب بازی، مهمان بازی، پذیرایی، تشکیل کلاس درس، بافندگی، رقص، خیاطی، فروشنده، معمابازی و... گفتنی است بازی هایی وجود دارد که هر دو جنس به آن علاقه مندند.

لمان و ویتی با استفاده از پرسش نامه و در ضمن تحقیقی گسترده، به این نتیجه رسیده اند که پسران بازی های توام با فعالیت و پر تحرکی 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 بازی های ساکن تر و نیازمند تحرک کمتر و آرام علاقه دارند. این مطلب را تحقیقات دیگری نیز تایید کرده است.

مارژوری هونزیک و اریکسون در مورد بازی ساختمان سازی کودکان یازده تا سیزده ساله تحقیقاتی انجام داده اند. پسران، بیشتر اوقات با استفاده از مکعب ها، ماشین، آدمک های یک شکل با لباس های همسالان، 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، میان بازی دختران و پسران تفاوت چندانی مشاهده نمی شود، ولی به محض اینکه سن ورود به دبستان فرا می رسد، اختلافات آشکارتر می شود و ارزش هایی که جامعه برای هر جنس قائل است، خود را در بازی ها نشان می دهد. در حدود هفت یا هشت سالگی، تفاوت های جنسی آشکارتر می شود. پسران بیشتر تمایل دارند با همدیگر بازی کنند و این امر در دختران نیز به چشم می خورد. پسران، به جای بازی با دختران، آنان را آزار



در مناطق محروم، به این دلیل که افراد توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان ندارد، آن دسته از بازی‌های سنتی را که نیاز چندانی به آلات و اسباب ندارد به کودکان خود می‌آموزند. در این جوامع، کودکان یاد می‌گیرند که برای خود اسباب بازی بسازند. این تولید و سازندگی نیز گونه‌ای بازی و فعالیت دلچسب برای این قبیل کودکان به شمار می‌آیند.

تاثیر هوش

هوش می‌تواند بر نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تاثیر بگذارد. در اینجا به نحوه برخورد کودکان با هوش و کم‌هوش با بازی و اسباب بازی اشاره می‌شود. کودکان تیزهوش سعی می‌کنند وسایل و اسباب بازی‌هایی را انتخاب کنند که بتوانند با آن‌ها به ابتکار و ابداع دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش‌تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند؛ زیرا خواهان تنوع هستند و از تنوع لذت می‌برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی‌هایی که مستلزم فعالیت‌های ذهنی و جسمی است می‌پردازند؛ مثلاً جمع‌آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت‌بخش‌تر است.

در خردسالی از نور محروم باشد در آینده، حتی با وجود چشم سالم، فاقد حس بینایی است؛ کودک باید دنیای اطراف خود را بشناسد، مثلاً انسان‌ها، حیوانات و اجسام را ببیند، اشیاء را لمس کند، صداها را بشنود. کودک باید امکان تجربه رفتارهای گوناگون را داشته باشد.

از این رو، تاکید می‌شود که تنوع و تحرکات محیطی برایش فراهم سازید و اسباب بازی‌های مختلفی بخرید تا هر چه بیشتر به پرورش حواس او کمک کند. یعنی، هر اندازه بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند، گفتگو کند در واقع به رشد عقلانی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی، روانی او کمک می‌شود.

۲. بنابر تحقیقات انجام شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیت‌های غیر رسمی گروهی توجه نشان می‌دهند، در حالی که بچه‌های آمریکایی به بازی‌های گروهی و رقابت علاقه بیشتر دارند. کودکان آمریکایی، تنها در مراحل آغازین دوران کودکی به بازی‌های مهیج علاقه‌مندند، ولی بچه‌های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی‌تر حفظ می‌کنند.

نه تنها بازی‌های دو کشور، بلکه بازی‌های شمال و جنوب یک کشور و حتی محله‌های یک شهر نیز با هم تفاوت دارد. فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می‌گذارد و می‌توان گفت که بازی کودکان، به نوعی منعکس‌کننده فرهنگ آن جامعه است.

معتقدند که بازی برای غلبه بر آسیب‌ها یا ناراحتی‌های عاطفی ضروری است. روان‌شناسان اجتماعی اعتقاد دارند که بازی برای تسلط بر خود و یادگیری شیوه‌های زندگی کردن با تجربه‌های معمول روزانه ضرورت دارد. ساخت‌گراها بر این باورند که بازی برای رشد و نمو شناخت لازم است. و تکوین‌گراها می‌گویند بازی در همه فرهنگ‌های دنیا برای ارتقای کفایت‌ها و اجتماعی کردن کارکردها امری ضروری است.

ارزش جسمانی بازی

از آنجاکه بازی اغلب با فعالیت بدنی همراه است، بارشده و تربیت اندام بچه‌ها و مهارت‌های جنبشی مناسب و آمادگی بدنی آنان ارتباطی نزدیک دارد. بچه‌ها بدنشان را با علاقه و لذت به کارهای جسمی و امی دارند و هم‌زمان با آن، به مهارت‌هایی می‌رسند که آنان را قادر می‌سازد تا از نظر بدنی احساس اطمینان، ایمنی و اتکا به نفس پیدا کنند.

فعالیت‌هایی که کودک به عنوان بازی انجام می‌دهد، در پرورش نیروی بدنی و حواس او تاثیر فراوان دارند. کودک می‌پرد، می‌دود، از پله‌ها بالا و پایین می‌رود، لی‌لی می‌کند، خم و راست می‌شود، می‌نشیند و برمی‌خیزد، دوچرخه‌سواری می‌کند، توپ‌بازی و طناب‌بازی می‌کند و ... در همه این فعالیت‌ها عضلات و اندام‌های مختلف خود را به کار می‌گیرد و موجبات تقویت آن‌ها را فراهم می‌سازد.

از نظر حسی و حرکتی می‌توان گفت، به وسیله بازی حس بینایی، شنوایی و بساواایی کودک پرورش می‌یابند. چشم و دست او از هماهنگی بیشتر و بهتری برخوردار می‌گردند و عضلات انگشتان و دست و پایش ورزیده می‌شوند. معمولاً کودکان سالم از انرژی زیادی برخوردار هستند که به وسیله بازی آن‌را مصرف می‌کنند. اگر انرژی‌های اضافی کودک از طریق صحیح (بازی) به مصرف نرسد و به حالت سرکوب شده در جسم کودک ذخیره شود، موجب ناآرامی، عصبانیت، بدخلقی و پرخاشگری او می‌شود.

ارزش اجتماعی بازی

انسان، به عنوان موجودی اجتماعی، نیاز دارد که به گروهی تعلق داشته باشد و خود را بخشی از آن بداند. او با بازی کردن نخستین گام‌ها را برای اجتماعی شدن بر می‌دارد.

معمولاً کودکان سالم از انرژی زیادی برخوردار هستند که به وسیله بازی آن‌را مصرف می‌کنند. اگر انرژی‌های اضافی کودک از طریق صحیح (بازی) به مصرف نرسد و به حالت سرکوب شده در جسم کودک ذخیره شود، موجب ناآرامی، عصبانیت، بدخلقی و پرخاشگری او می‌شود.

کودک به وسیله بازی، مفاهیم همکاری، پیروزی، شکست، هم‌چشمی، برتری‌طلبی، رقابت و ایجاد رابطه انسانی و دوستانه را یاد می‌گیرد، همچنین می‌آموزد که چگونه در استفاده از وسایل بازی با دیگران سهیم شود و از این

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

اگر یک ماشین اسباب‌بازی در اختیار کودک عقب‌مانده گذاشته شود، ممکن است آن‌را به اطراف بکوبد یا آن‌را متلاشی کند، ولی کودک تیزهوش سعی می‌کند با آن بازی رمزی انجام دهد و حتی ممکن است به بررسی کنج‌کاوانه ماشین اسباب‌بازی بپردازد و آن‌را باز کند تا از محتویاتش آگاهی یابد. بدون تردید می‌توان گفت که بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می‌شود و در زندگی کودک اهمیتی ویژه دارد. بازی برای هر کودک در حال رشد، از ارزش‌های مختلفی برخوردار است.

همه نظریه‌پردازان، صرف نظر از گرایش‌های گوناگونی که دارند، بر این عقیده‌اند که بازی در رشد و تکامل کودک نقش مهمی ایفا می‌کند. روان‌کاوان



طریق حس تعاون و احترام به دیگران را در خود رشد می‌دهد. مثلاً کودکی که برای نخستین بار سوار تاب می‌شود بسیار خودخواهانه برخورد می‌کند. ولی به مرور یاد می‌گیرد که دیگر کودکان نیز مشتاقانه انتظار می‌کشند. کودک با بزرگ‌تر شدن، این اصل را می‌پذیرد که شرط اساسی بازی با دیگران همکاری است. در حدود سه سالگی به کودکان دیگر و بازی با آنان علاقه‌مند می‌شود و به تدریج آمادگی پیدا می‌کند که حقوق دیگران را درک کند. وقتی کودک به این مرحله رسید، زمان آشنایی و سپس آموختن بازی‌های گروهی فرا می‌رسد.

روح فرمان‌برداری از مقررات وضع شده در بازی‌ها، کودک را به فرمان‌برداری از مقررات اجتماعی عادت می‌دهد و قدرت سازمان‌دهی، مدیریت و سلسله‌مراتب را به او می‌آموزد. بررسی‌های بسیاری نشان می‌دهد که بازی با دیگران به بچه‌ها فرصت می‌دهد تا رفتار خودشان را با رفتار دیگران هماهنگ کنند و دیدگاه‌هایی را که با نقطه‌نظرهای خودشان تفاوت دارد، به حساب بیاورند.

بنابراین بازی تجربه‌هایی غنی در اختیار بچه‌ها می‌گذارد؛ تجربه‌هایی که بچه‌ها به آن‌ها نیاز دارند تا مهارت‌های اجتماعی را فراگیرند، تحریم و سلطه‌گری را به کار برند و در قدرت، مکان زیست و عقیده با دیگران شریک شوند.

ارزش اخلاقی بازی یکی از مهم‌ترین عوامل در تربیت اخلاقی کودک به شمار می‌آید. کودک در خانه و مدرسه یاد می‌گیرد که چه چیز خوب و چه چیز بد است، ولی تثبیت معیارهای اخلاقی در این دو محل هرگز به اندازه بازی قوی نیست.

کودک درمی‌یابد که اگر بخواهد در بازی پذیرفته شود، باید درستکار، حقیقت‌طلب، مسلط به خود، عادل، صادق، وفادار، مسئولیت‌پذیر و دارای رفتاری پذیرفتنی باشد. اگر خواسته باشد در گروه حاشا کند، جبر بزند، و به حساب خودش، کلاه سر دیگران بگذارد، همبازی‌ها خیلی زود او را طرد خواهند کرد و جایگاهی در گروه نخواهد داشت. او در بازی کم‌کم درک می‌کند که همبازی‌هایش در مورد خطاهای وی در بازی، نسبت به اعضای خانواده‌اش (پدر و مادر، برادران، خواهران) چندان شکیبناک و صبور نیستند. بنابراین او یاد می‌گیرد که اصول اخلاقی را به هنگام بازی نسبت به محیط خانه و مدرسه به طور کامل تر رعایت کند.

ارزش اخلاقی بازی

ارزش عقلانی بازی بخشی از آشنایی کودکان با جهان بیرونی، به وسیله بازی‌ها انجام می‌شود. کودک، از راه عمل و تجربه، در محیط به ابداع می‌پردازد و پدیده‌ها و مسایل جدید آشنا می‌شود. به هنگام مشاهده دقت به خرج می‌دهد و با استفاده از این زمینه‌ها (یعنی مشاهده، تجربه، دقت و ابداع) قدرت انتخاب بهترین راه حل را به دست می‌آورد و قادر می‌شود که از پدیده‌های محیط خود شناخت

ارزش عقلانی بازی

کودک درمی‌یابد که اگر بخواهد در بازی پذیرفته شود، باید درستکار، حقیقت‌طلب، مسلط به خود، عادل، صادق، وفادار، مسئولیت‌پذیر و دارای رفتاری پذیرفتنی باشد. اگر خواسته باشد در گروه حاشا کند، جبر بزند، و به حساب خودش، کلاه سر دیگران بگذارد، همبازی‌ها خیلی زود او را طرد خواهند کرد و جایگاهی در گروه نخواهد داشت. او در بازی کم‌کم درک می‌کند که همبازی‌هایش در مورد خطاهای وی در بازی، نسبت به اعضای خانواده‌اش (پدر و مادر، برادران، خواهران) چندان شکیبناک و صبور نیستند. بنابراین او یاد می‌گیرد که اصول اخلاقی را به هنگام بازی نسبت به محیط خانه و مدرسه به طور کامل تر رعایت کند.





و تاکید دارد که هیچ‌یک از برنامه‌های آموزش بزرگسالان نمی‌تواند جایگزین مشاهده، فعالیت و دانش مستقیم خود کودک شود.

ارزش درمانی بازی

برای درک بیشتر دنیای کودکان، می‌توان آن‌ها را در هنگام بازی مورد مشاهده قرار داد. کودکان، به وسیله بازی، احساسات، ناکامی‌ها و اضطراب‌ها و ترس‌های خود را بیان می‌دارند. از این رو، بازی برای درمانگران و سیله‌ای مناسب است تا به دنیای کودکان راه یابند و آنان را بیشتر و بهتر بشناسند و به مشکلات پی ببرند. امروزه، به کمک این شیوه و تدارک اسباب‌بازی‌های ضروری و تشکیل جلسات بازی برای کودکان، رفتارهای آنان را زیر نظر می‌گیرند و ضمن دستیابی به ریشه‌های مشکلات کودکان، به درمان آنان می‌پردازند. بازی نقش تخلیه هیجانی را برای از میان بردن انرژی سرکوب شده و زیر فشار قرار گرفته بازی می‌کند. در زندگی روزمره، کودک نیاز دارد تا از تنش‌هایی که محدودیت‌های محیطی به او تحمیل می‌کند، رهایی یابد.

بازی به کودک فرصت می‌دهد که احساسات خود را به شیوه‌ای پذیرفتنی در اجتماع بیان کند و به وی اجازه می‌دهد انرژی تحت فشار خود را به گونه‌ای بیرون بریزد که از نظر دیگران، و به طور کلی اجتماع، منعی نداشته باشد.

بازی و اسباب‌بازی‌ها بهترین ابزار برای شناختن تمایلات و احساسات کودکان به شمار می‌آیند؛ زیرا کودک، به هنگام بازی‌های خلاق خود، خواسته‌ها و تمایلات خویش را بیان می‌کند و نشان می‌دهد که از چه چیزی محروم شده است، به چه چیزهایی بیشتر گرایش دارد و از چه چیزهایی رنج می‌برد.

مثلاً بچه‌ای که می‌خواهد نقش رهبر را بازی کند، چون در زندگی واقعی برآوردن چنین خواستی همیشه ممکن نیست، در بازی می‌تواند پدر، معلم یا ژنرال سرباز عروسکی خود باشد. به گفته اکسلاین، بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان خود است. بازی موقعیتی است که به کودک داده می‌شود تا احساسات و مشکلات خود را بروز دهد؛ درست همان طور که در مورد بزرگسالان صادق است و شخص مشکلات خود را با گفتگو عنوان و مطرح می‌کند. مثلاً وقتی کودک با عروسک‌هایی بازی می‌کند که معرف اعضای خانواده او هستند، امکان دارد کلیدی به درمانگر بدهد که از آن طریق بتواند به چگونگی احساسات او نسبت به اعضای خانواده اش پی ببرد. اگر کودک عروسکی را که به جای نوزاد یا خواهر و برادر کوچک‌ترش است کتک بزند، یا عروسک مادر به عروسک خواهر و برادر بزرگ‌تر سیلی بزند، می‌توان دریافت که او نسبت به اعضای خانواده اش چه احساسی دارد.

کودکان در هنگام بازی، خود را با صداقت، صراحت، روشن و زنده بیان می‌کنند. احساسات، نگرش‌ها و افکار متلاطم آنان آشکار می‌شود و خود را نشان می‌دهد. یک ناظر (درمانگر) می‌تواند مشکلات کودک را درک کند، خود کودک نیز به مرور می‌تواند مشکلات خود را بفهمد و روش روبه‌رو شدن با آنان را فراگیرد.

اینکه کودک چگونه و چه نوع بازی‌ای می‌کند تا حد زیادی به سن و میزان تکامل او بستگی دارد. بازی‌ها، با توجه به محتوای آن‌ها و تمایلات و گرایش‌های کودک که از اوضاع و احوال درونی او سرچشمه گرفته است، بر اساس نگرش و دیدگاهی که نظریه‌پردازان روان‌شناسی نسبت به کودک

دارند، به انواع گوناگونی تقسیم می‌شوند.

در میان بازی‌ها، بازی‌های تقلیدی، نمایشی، نمادی، تخیلی به دلیل اهمیتی که در شناخت و بررسی وضعیت روحی، روانی و درمانی کودک دارند، و از آنجا که کودکان هم بیشتر مایلند به این بازی‌ها بپردازند و نیز وجوه اشتراک این بازی‌ها که تشخیص آن‌ها را قدری مشکل می‌سازد، سبب می‌شود اولویت را به بررسی این بازی‌ها بدهیم.

بازی‌های تقلیدی

غریزه تقلیدی یکی از غرایز نیرومند و ریشه‌دار در انسان است. به برکت وجود همین غریزه است که کودک بسیاری از رسوم زندگی، آداب معاشرت، غذا خوردن، لباس پوشیدن، طرز سخن گفتن، ادای کلمات و جمله‌ها را از پدر و مادر و دیگر معاشران فرا می‌گیرد و به کار می‌بندد. انسان در سراسر طول عمر، کم و بیش، از دیگران تقلید می‌کند؛ اما در فاصله یک تا پنج سالگی از این قوه بهره بیشتری می‌گیرد.

کودکان تقلید را ابتدا از پدر و مادر خود آغاز می‌کنند؛ که به تقلید اکثر فعالیت‌های پدر و مادر خود در خانه می‌پردازند. پسران کارها و مشاغلی را تقلید می‌کنند که بیشتر مربوط به مردان است و دختران علاقه‌مندند که فعالیت‌های

مربوط به مادران را تکرار کنند. مثلاً پسرها دوست دارند نقش بنا، دستفروش، مغازه‌دار، 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 اتو زدن لباس‌ها و غیره را به صورت بازی انجام دهند.

بازی‌های تقلیدی در رشد کودکان نقشی مهم دارند. کودکان نیازمند فرصت‌هایی هستند تا خود را، مثل بزرگترهایی که می‌شناسند، بیاریند و همچون آنان عمل کنند. از جمله وسایلی که امکان چنین بازی‌هایی را فراهم می‌کند: چیزهایی نظیر لوازم خانه‌داری، عروسک‌ها، پارچه‌های مخصوص خیاطی، ظرف‌ها، قطعات گوناگون و مکعب‌ها، انواع ماشین‌ها، هواپیما، قایق، تانک، تفنگ، میز و صندلی کوچک که به کودک کمک می‌کنند با فرورفتن در نقش بزرگسالان، دنیای واقعی پیرامون خود را درک کند و برای زندگی در آن آماده شود. این گونه بازی‌ها از سه سالگی به بعد مورد توجه کودکان قرار می‌گیرند و کودک بسیاری از مسایل عاطفی و اجتماعی را به وسیله آن‌ها می‌آموزد.

بازی‌های تقلیدی در رشد کودکان نقشی مهم دارند. کودکان نیازمند فرصت‌هایی هستند تا خود را مثل بزرگ‌ترهایی که می‌شناسند، بیاریند و همچون آنان عمل کنند.





بازی‌های نمایشی

کودکان، نه تنها به تقلید فعالیت‌های بزرگسالان می‌پردازند، بلکه همچنین مشتاقانه علاقه دارند که مانند آنان لباس بپوشند و مانند آنان سخن بگویند. نخستین بازی‌های نمایشی کودک در خانه انجام می‌شود و آن زمانی است که مثلاً دختر کفش‌های مادرش را می‌پوشد و یا پسر، به تقلید از پدر، روزنامه می‌خواند و یا با مخاطب‌های فرضی به مکالمه تلفنی می‌پردازد و نقش آنان را به نمایش می‌گذارد.

اگرچه بازی‌های تقلیدی و نمایشی با هم مشترک‌اند و در حقیقت، بازی نمایشی خود نوعی از بازی تقلیدی است، 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 می‌دارد. مثلاً هرگاه کودک پدری سخت‌گیر و مستبد داشته باشد، کودک در بازی تقلیدی خود سخت‌گیر و مستبد می‌شود؛ اما در بازی نمایشی انتظار محبت و همدردی پدر با فرزند را منعکس می‌کند.

بازی‌های نمایشی به توانایی‌های کودک برای فرار از محدودیت‌هایی که واقعیت به او تحمیل می‌کند، می‌افزاید. این بازی‌ها او را قادر می‌سازد که به آرزوهای خود جامه عمل بپوشاند و به وی فرصت می‌دهد تا خود را از شر بدخلق‌ها برهاند و بر موقعیت‌هایی که در زندگی واقعی او را آزار می‌دهند فایز آید. کودک هر چه سرخورده‌تر باشد، بیشتر به بازی‌های نمایشی رو می‌آورد. کودکی که انطباق اجتماعی ضعیفی دارد، بیشتر از کودک دارای انطباق صحیح

و کافی به بازی‌های نمایشی می‌پردازد.

تحقیق درباره بازی‌های کودکان در مهدکودک، نشان داده است که کودکانی که بیشترین وقت را صرف بازی‌های قاعده‌دار می‌کنند، کمترین میزان نگرانی و دلشوره را دارند، در حالی که کودکان دچار نگرانی وقت بیشتری را به بازی‌های نمایشی اختصاص می‌دهند. بازی نمایشی به کودک فرصت می‌دهد تا شخصیت خویش را آشکار سازد. در واقع، مهم‌ترین بازی‌ای که در آن احساسات، نیازها و عواطف کودکان می‌تواند بروز و ظهور کند، بازی نمایشی است.

موضوعات عادی بازی‌های نمایشی و تخیلی کودکان خردسال عبارت‌اند از:

۱. الگوهای خانگی، از جمله میهمان‌بازی، آشپزی، مواظبت از بچه‌ها و ایفای نقش پدر و مادر
۲. تقلید از حیوانات که می‌پرند و می‌خزند
۳. مراقبت از بیماران و تقلید نقش دکتر و پرستار
۴. فروشگاه بازی کردن
۵. سفر کردن و دیگر فعالیت‌های مربوط به حمل و نقل، مانند راندن خودرو، قطار، هواپیما و کشتی
۶. ایفای نقش پلیس و به طور کلی بازی با اسلحه
۷. بازی آتش‌نشانی
۸. کشتن و کشته شدن



۹. مهمانی دادن و عروسی کردن
 ۱۰. ایفای نقش قهرمانان افسانه‌ای

بازی‌های نمادین

بازی‌های نمادی که نقطه اوج بازی‌های کودکانه است، از حدود یک و نیم یا دو سالگی آغاز می‌شود و در پنج و شش سالگی به کمال خود می‌رسد، و تا هشت و نه سالگی نیز ادامه می‌یابد. در واقع، بازی نمادی زمانی آغاز می‌شود که کودک به تدریج زبان می‌گشاید و توانایی کاربرد علایم و نمادهای زبان را دارد.

بازی‌های نمادی، با بازی‌های تقلیدی و نمایشی تفاوت دارد. در بازی‌های تقلیدی و نمایشی، کودک با استفاده از وسایل موجود به برون‌فکنی یا درون‌فکنی امیال و خواسته‌های خود می‌پردازد و از این طریق، به لذتی درونی و برون‌دستی می‌یابد و خود را از قید تنش‌ها رها می‌سازد.

در هر دو ی این بازی‌ها (تقلیدی و نمایشی) کودک سعی دارد به اشیاء و وسایلی واقعی موجود در محیط خود دست یابد و با آن وسایل بازی کند، اما در بسیاری از اوقات، محدودیت‌ها مانع دست‌یابی کودک به ابزار و وسایلی است که در بازی به آن نیاز دارد. در این مرحله است که کودک، برای حل مشکل خود، به بازی‌های نمادین روی می‌آورد و عناصری تازه وارد بازی کودکان می‌شوند. واقعیت‌ها تغییر شکل می‌یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله

اشیای دیگر به نمایش در می‌آیند.

مثلاً تکه چوبی را اسب خود می‌داند؛ قوطی کبریت را در دست می‌گیرد و آن را ماشین خود می‌پندارد و شروع به استارت زدن، بوق زدن، ترمز گرفتن، عقب و جلو رفتن و پارک کردن می‌کند، یا قاشق چای‌خوری را به عنوان هواپیما در فضا حرکت می‌دهد و بعد آن را در فرودگاه به زمین می‌نشانند. در این بازی‌ها کودک شیء مورد استفاده را نمادی از شیء اصلی تلقی می‌کند. در چنین اوقاتی، کمک تخیل بسیار چشمگیر است و کودک، برای اینکه تخیلش بتواند خوب کار کند، به بسیاری اشیاء و مواد نیاز دارد، اما در این میان چیزهایی را که می‌شناسد و از آن‌ها دانش مختصری دارد، محدودند. نیروی تخیل به کمک کودک می‌شتابد تا او نشانه‌ها را بسازد، نشانه‌هایی که جانشین اشیاء، حیوانات و اشخاص واقعی می‌شوند.

بازی‌های نمایشی به توانایی‌های کودک برای فرار از محدودیت‌هایی که واقعیت به او تحمیل می‌کند، می‌افزاید. این بازی‌ها او را قادر می‌سازد که به آرزوهای خود جامه عمل بپوشاند و به وی فرصت می‌دهد تا خود را از شر بد خلقی‌ها برهاند و بر موقعیت‌هایی که در زندگی واقعی او را آزار می‌دهند فائق آید. کودک هر چه سرخورده‌تر باشد، بیشتر به بازی‌های نمایشی روی می‌آورد. کودک که که انطباق اجتماعی ضعیفی دارد، بیشتر از کودک دارای انطباق صحیح و کافی به بازی‌های نمایشی می‌پردازد.

در حقیقت، می‌توان گفت که نشانه‌ها عبارت‌اند از تصوراتی که کودک

روان‌درمانگر می‌تواند اوضاع و احوال درونی کودک را تفسیر کند.

بازی‌های تخیلی

تخیل به آن‌گونه فعالیت عالی ذهن گفته می‌شود که اشیا یا حوادثی را در ذهن خلق می‌کند، بدون اینکه مستقیماً از داده‌های حسی بهره بگیرد. به عبارت دیگر ذهن هنگام تخیل، روابط تازه‌ای را ایجاد می‌کند و آن‌ها را به شکل‌هایی در می‌آورد که پیشتر هرگز با آن‌ها برخورد نداشته است. کودک تخیلی آنچنان قوی دارد که می‌تواند جریان آب باریکی را به صورت رودخانه‌ای پهناور در خیال مجسم نماید و تلی کوچک از خاک را تپه‌ای فرض کند. کودک مانند خودرویی حرکت می‌کند و دور می‌زند. خود را به منزله راننده می‌بیند و بدن خویش را همچون خودرو به کار می‌اندازد. تخیل کودک اسباب بازی‌ها را بزرگ می‌کند و مواد بازی را تغییر می‌دهد تا به این ترتیب، کودک بتواند به عالم خیال وارد شود، موجودات خیالی را واقعی فرض کند و از بازی خود لذت ببرد.

هرچند کودک ذهن فعال و قوی دارد، اسباب بازی‌ها در نظر او مواد واقعی هستند و او هر دو قلمرو واقع و خیال را نیک می‌شناسد. در انواع بازی‌های تخیلی، پرتو خیال است که اسباب بازی‌ها و مواد را جان می‌بخشد و هنگامی که

از دنیای درون و بیرون خود دارد و خاصیت تخیل این است که آن تصورات را رشد و گسترش می‌دهد. در اینجا است که ارزش و اهمیت اسباب بازی‌ها آشکار می‌شود؛ زیرا تنوع و گستردگی آن‌ها کمک می‌کند تا کودک بتواند به توسعه هر چه بیشتر نشانه‌ها و در نتیجه به صورت خود، نایل آید.

پیازه معتقد است که این نشانه‌ها در واقع زبان فردی کودک است که وی می‌تواند با آن‌ها احساسات درونی خود را آشکار سازد. مثلاً اگر کودکی تنبیه شده باشد، ممکن است عروسک خود را کتک بزند یا با خرس کوچولوی خود اوقات تلخی کند؛ یا کودکی که دارویی را به اکراه نوشیده و به این دلیل کارش به مشاجره با مادرش کشیده باشد، به طور نمادین دارو را به عروسکش می‌خوراند و در باره مزایای دارو با عروسک سخن می‌گوید. این‌گونه بازی‌ها را پیازه «بازی جبرانی» می‌نامد.

متخصصان بازی درمانی، متخصصانی که بر روی کودکان دارای ناراحتی‌های عاطفی کار می‌کنند، در اتاق بازی درمانی، از وسایلی مانند عروسک‌ها، خانواده‌های عروسکی، جعبه‌های شن و... بهره می‌گیرند؛ زیرا کودکان ممکن است نتوانند احساسات خود را به وسیله کلمات منتقل کنند. کودکان، به وسیله بازی یا اسباب بازی‌ها، احساسات و ناکامی‌های خود را نشان می‌دهند. اسباب بازی‌ها در واقع کلمات کودکان هستند و حالت نمادین دارند که





رشد تخیل، باید هدف اصلی آموزش و پرورش کودک باشد. همه مخترعان، نویسندگان، نقاشان و موسیقی دانان بی تردید تخیلی قوی داشته اند. بازی کودکان می تواند برای رشد تخیل بی اندازه مفید واقع شود و تخیل نیز فرصت های تمر بخشی را برای یادگیری و شناسایی کودکان از جهان فراهم می آورد.

وسایل و لوازمی که به کودکان در بازی های تخیلی کمک می کند

فعالیت هایی مانند خانه بازی، بازی در نقش پدر و مادر، آشپزی، خرید و فروش و شکار از شکل های متداول بازی های تخیلی هستند که برای این بازی ها، هر چه وسایل بازی بیشتر باشد، کودکان بهتر می توانند بازی های تخیلی را انجام دهند. وسایلی که برای این منظور به کار می رود، لازم نیست نو و یا دقیق درست شده باشد. اگر این وسایل ناقص باشند، کودک با کمک تخیل خویش، آن ها را تکمیل می کند.

وسایل لازم برای بازی های تخیلی

- ۱- لباس های زنانه؛
- ۲- لباس های مردانه؛
- ۳- تلفن اسباب بازی یا چیزی شبیه آن که کودک را تشویق به صحبت کردن کند؛
- ۴- انواع عروسک ها 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- خودرو، قطار، قایق و هواپیمای اسباب بازی؛
- ۹- ملافه، پتو، رومیزی، روتختی که کهنه که دیگر مورد استفاده قرار نمی گیرد.
- ۱۰- کلاه مامور آتش نشانی، کلاه افسر پلیس، روپوش سفید و لوازم پزشکی و ...

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 صندوق خانه ای کوچک، گاهی محل اختفای دزد، و زمانی محل تاج گذاری پادشاه باشد.

این بازی ها در یک و نیم سالگی آشکار، ولی معمولاً در سه سالگی آغاز می شود و در طی چند سال غنا و پیچیدگی می یابد. تحقق این مرحله، مستلزم پشت سر گذاشتن مطلوب مراحل پیشین است.

در این بازی ها کودک، برای تظاهر به نوشیدن، ابتدا فنجان خالی را به کار می برد، در مرحله بعد اینکار را با یک برگ که به شکل فنجان در آمده، و یا با کف دست خود که آن را گود کرده است و میان آن ها و شیء واقعی مشابهت ظاهری وجود دارد، انجام می دهد. او در مرحله بعدی، از اشیای مناسبی استفاده می کند که به شیء واقعی شبیه نیست و سرانجام به مرحله ای می رسد که اینکار را اصولاً بدون استفاده از اشیاء و با حرکات نمایشی صامت 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 بازی ها با بازی های نمادی آن است که در بازی های تقلیدی و نمایشی و حتی نمادی، کودک از آنچه دیده و تجربه کسب کرده است الگوبرداری می کند، در حالی که در بازی های تخیلی، کودک با استفاده از تجربه های گذشته خود، رویدادی جدید که در سابق بر خورد چندانی با آن نداشته است، به وجود می آورد. کودک با استفاده از بازی های نمادی، پرنده اندیشه را به دور دست ها پرواز می دهد و با نیروی تخیل خود اشیاء و موجودات مورد علاقه را در برابر خویش حاضر می کند و در آن ها تغییراتی می دهد تا مناسب بازی او شوند و آنگاه آن ها را با اسباب بازی های نمادی خود فعال می کند. کودک با استفاده از نیروی تخیل خود، موجودات یا اشیایی را که باعث زحمت و آزارش هستند، بدون ترس از گزند آن ها و با رضایت خاطر، حاضر می کند و آنگاه با اسباب بازی های نمادی خود، آن ها را هلاک می سازد یا از آن ها انتقام می گیرد و به تنبیه شان می پردازد.

