



دانشگاه فرهنگیان هرمزگان
پردیس فاطمه الزهرا (س)

عنوان درس :

روان شناسی بازی

تهیه و تنظیم :

غلامرضا صالحی رودانی

سخنی با دانشجویان گرامی :

با توجه به شیوع بیماری کرونا و عدم امکان برگزاری کلاس ها به صورت حضوری لذا این تهدید را به فرصت تبدیل کرده و از طریق مجازی کلاسهایمان را دایر خواهیم کرد.

دانشجویان گرامی لطفا فایل پیش رو را با دقت مطالعه کرده و منابع مطالعاتی را نیز تهیه کرده و با همت والای خویش نسبت به انجام فعالیت های خواسته شده در آخرین اسلاید اقدام نمایید.

● به مدد الهی و با هم کرونا را شکست می دهیم.

منابع درس روان شناسی بازی :

- ۱) روان شناسی بازی، کودکان، بازی و رشد - نویسنده فرگاس پیتز هیوز - مترجم کامران گنجی - انتشارات رشد
- ۲) روانشناسی بازی - محمد علی احمدوند - انتشارات دانشگاه پیام نور
- ۳) روان شناسی بازی - دکتر سیامک مهجور - نشر راهگشا
- ۴) بازی در مدرسه - دکتر محمد نبوی و محمود ذکایی - انتشارات دانشگاه تهران
- ۵) بازی درمانی - حمیرا قزوینی نژاد - نشر آبیژ

فصل اول :

تعریف بازی، عوامل موثر در بازی و ارزش های بازی

تعریف بازی

- در فرهنگ بزرگ وبستر ، بازی به صورت های زیر تعریف شده است :

- **الف: حرکت ، جنبش و فعالیت به مثابه حرکت عضلات**

- **ب : آزادی یا محدودیتی برای حرکت یا جنبش**

- **ج : فعالیت یا تمرین برای سرگرمی ،، تفریح یا ورزش**

- مشخصه این تعاریف محدود نمودن بازی به جنبش های حرکتی و عضلاتی است و این باعث می شود که تفاوت میان بازی و ورزش از نظر ها دور بماند. ورزش در فرهنگ و بستر به معنی هر گونه فعالیت یا تمرین است که باعث لذت ، سرگرمی، تفریح یا اشتغال باشد و یا فعالیتی که نیاز کم و بیش به حرکات شدید و قوی و زور ورزی بدنی دارد و بر اساس برخی از سنت ها و یا قوانین مقرر انجام شود. آنچه در تعریف ورزش افه گردیده عارت((رعایت برخی از سنتها و یا قوانین مقرر)) است که این موضوع در بازی نیز صدق می کند. یعنی انجام هر بازی مستلزم رعایت مجموعه ای از قوانین و سنت ها است. خواه این قوانین و سنت ها به صورت آشکار برای مشاهده کننده مشهود باشد .

و خواه نظاره گر آنها را بدون مشاهده به صورت درونی اجرا کند.

• عوامل موثر در بازی

• عوامل متعددی در بازی تاثیر می گذارند . در این فصل، تاثیر عواملی نظیر جنس، سن، هوش و محیط بر بازی مطرح می گردند.

• تاثیر جنس در بازی

• پسرها بیشتر از بازی هایی لذت می برند که دشوار است و نیاز به فعالیت جسمانی است. پسرها فعالیت های بدنی را که نشانگر قدرت و نیروی عضلانی بیشتر آنها است در بازی هایی همانند توپ بازی، دویدن، کشتی گرفتن و...بروز می دهند. می توان گفت بازی های متضمن فعالیت های بدنی در پسران بیشتر از دختران است. دخترها بیشتر انواع ساکت، آرام و ظریف را ترجیح می دهند. بازی با عروسک، شیر دادن، نوازش کردن و خواباندن عروسک را دوست دارند و حتی بیشتر اوقات با عروسک به خواب می روند. شدت و خشونت بازی در دختران به اندازه ی در پسران نیست.

در هر صورت خواه پسران و دختران به یک فعالیت معین پردازند، خواه بازی های مختلف و متفاوتی بکنند، باز هم به یک طریق به آن فعالیت نمی پردازند. در واقع نوعی روش بازی مخصوص هرجنس وجود دارد که پژوهشگران زیادی به آن اشاره کرده اند

● تاثیر هوش

- هوش ممکن است در نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تاثیر بگذارد، در این جا به نحوه برخورد کودکان باهوش و کم هوش با بازی و اسباب بازی استفاده می شود. کودکان تیزهوش سعی می کنند وسایل و اسباب بازی هایی را انتخاب کنند که توانند با آنها به ابتکار و نوآوری دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می شوند، زیرا خواهان تنوع اند و از تنوع لذت می برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی های متضمن فعالیت های ذهنی و جسمی است می پردازند. مثلاً جمع آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت بخش تر می باشد.

کودکان تیز هوش به دلیل توانایی های بیشتر به انجام بازی های انفرادی تمایل نشان می دهند و معمولاً نیروی بدنی را در حد زیادی مصرف نمی کنند. به نظر می رسد که کودکان عقب مانده نیز بیشتر به بازی های انفرادی می پردازند. زیرا کودکان تیزهوش به علت توانایی زیاد و کودکان کم هوش به علت توانایی کم ، معمولاً به خوبی در گروه پذیرفته نمی شوند.

- اگر یک ماشین اسباب بازی در اختیار کودک عقب مانده گذاشته شود ممکن آن را به اطراف بکوبد یا متلاشی کند ولی یک کودو تیز هوش سعی به انجام بازی رمزی می کند و حتی ممکن است آن را کنجکاوانه بررسی و از هم باز کند تا از محتویات آن آگاهی یابد.

● تاثیر سن

- کودک در هر سنی بازی خاصی را می پسندد. در مرحله اول کودکی (تولد تا سه سالگی) بازی های کودکان بیشتر انفرادی و با هدف شناسایی اندام ها و اشیا و چگونگی کاربرد آنها صورت می گیرد.

- در مرحله دوم کودکی (۳-۷ سالگی) ، کودکان علاوه بر بازی های فردی

قادر به فعالیت های گروهی نیز می گردند و همان طور که پیاژه مطرح می کند کودکان ۴ الی ۷ ساله در یک محل جمع می شوند، ولی هر کدام برای خود بازی می کنند و اگر یکی از آنها را از جمع خارج کنیم مخالفت و گریه می کنند، ولی هیچ کدام حاضر به انجام بازی گروهی و مشترک نیستند (بازی موازی) .

در مرحله دوم کودکی، بازیها به تدریج به نسبت جنسیت یا سن از یکدیگر متمایز می شوند و دختران رفته رفته با دختران و پسران با پسران به بازیهای دو سه نفری می پردازند. در اواخر این مرحله بازیها به مرور از حالت انفرادی خارج می شوند و به صورت بازیهای قراردادی که انجام آنها مستلزم رعایت اصول و مقرراتی است در می آیند.

معمولا، کودکان بزرگتر وقت کمتری برای بازی دارند. آنان برخی فعالیتها را رها می سازند چون احساس می کنند که این فعالیتها کودکانه و کسل کننده است. با افزایش سن و کاسته شدن از اوقات فراغت، فعالیت هایی انتخاب می شوند که لذت بیشتری برای کودک فراهم سازند و هر چه کودک بزرگتر شود این انتخاب دقیق تر می شود.

تأثیر محیط

- کودکان در سراسر دنیا ، در شهر و روستا ، کوه و دشت ، هر جا که باشند بازی می کنند و محیط فقط در نوع بازی آن ها تأثیر می گذارد.
- فضا و مکان و به طور کلی محیط بازی با نوع تناسب دارد، به طوری که فعالیت های بدنی معمولاً در فضای باز و بازی های فکری در اتاق های منزل انجام می گیرد. عوامل موثر در بازی بسیارند. از جمله آنها می توان به نقش همبازی، اسباب بازی، البسه بازی، زمان، آزادی عمل کودک، تشویق والدین و تغذیه کودک نیز اشاره کرد.

ارزش های بازی

- بازی برای کودکان در حال رشد، ارزش های متعددی دارد. اغلب اوقات ، والدین بازی را اتلاف وقت تلقی می کنند و از کودک می خواهند که به فعالیت های دیگر بپردازند. بدیهی است که این گونه والدین کودکان خود را از موقعیت های یادگیری بسیاری که برای رشد همه جانبه ی شخصیت آن ها ضروری است محروم می کنند.

ارزش جسمانی:

پرورش نیروی بدنی، حواس مختلف، کاهش تنش عاطفی

ارزش اجتماعی:

رشد شخصیت اجتماعی، تعامل با گروه ها،

ارزش اخلاقی:

شناخت رفتارهای خوب و تمایز آن با رفتارهای بد

ارزش آموزشی و تربیتی:

شناخت واقعیت ها، آزمایش توانش ها و پذیرش نقش

ارزش درمانی:

کشف ریشه مشکلات کودک و روش درمان آن

اهمیت بازی در کودکان

- بازی بخشی جداناپذیر از زندگی کودکان است. کودکان بیش از هر کار دیگر وقت خود را به بازی اختصاص می دهند. البته بازیها مختص کودکان نیستند بلکه در تمام طول زندگی انسان مشاهده می شود منتها نوع آن و مدت زمانی که افراد در سنین مختلف به آن اختصاص می دهند متفاوت است.
- بازی ها در تقویت جسم و روان کودک تأثیر فراوانی دارند. او در بازی با سایر کودکان، چگونگی ایجاد ارتباط با آنان را یاد می گیرد، دیگران را بهتر می شناسد و از خود نیز شناخت بهتری پیدا می کند. بازی ها، عواطف و احساسات کودک را بیدار می کنند و او را به سوی زندگی اجتماعی و پذیرش مسئولیت ها راهنمایی می کند.

- مهم ترین سرگرمی کودک در زندگی بازی است و به کودک کمک می کند به پرورش فکری، عاطفی، جسمی و اجتماعی دست یابد. بنابراین یکی از مهمترین موضوعات تربیتی است که بسیار مورد توجه روان شناسان و دانشمندان تعلیم و تربیت قرار گرفته است.

فصل دوم

● نظریه های مربوط به بازی

نظریه ی انرژی اضافی یا مازاد

- بر اساس این نظریه که در سال ۱۸۷۳ توسط اسپنسر و شیلر بیان شد، بازی عبارت است از فعالیتی که بر اساس مازاد انرژی در فرد، به خصوص در کودکان که نمی توانند از آن در جهت کارهای سازش یافته استفاده کنند، تحقق می پذیرد.

• انتقاداتی که به نظریه انرژی اضافی وارد شده :

- در برخی بازی ها نظر پازل ، کودک به انجام تلاش و فعالیت های چشمگیر و صرف انرژی زیاد نیاز ندارد و حتی هنگام بیماری نیز می تواند از آن ها لذت ببرد.
- بازی در سال های اولیه زندگی کودک، از فعالیت های روانی اساسی اوست. بنابر این فعالیتی اضافی و بیهوده نیست و بر اساس همین بازی هاست که کودک به روند رشد ذهنی خود کمک می کند.

نظریه ی پیش تمرین

- این نظریه را کارل گروس در سال ۱۸۹۶ مدون ساخته است. وی اولین روان‌شناسی است که اهمیت زیادی برای بازی قائل شده است و آن را به عنوان فعالیت مهمی در میان فعالیت‌های دیگر کودک در دوره طفولیت و نیز عامل بزرگ ساخته شدن سازمان روانی به حساب می‌آورد. گروس بازی را یک سلسله پیش‌تمرین عمومی می‌داند که هدف آن برقرار ساختن زمینه اعمال سازش یافته برای آینده فرد است.

- در حقیقت ، گروس بازی را با توجه به عوامل مربوط به زندگی آینده بررسی کرده است. کودکان از طریق بازی به تدریج با نقش‌ها و وظایف بزرگسالی آشنا می‌شوند و برای زندگی آینده آماده می‌گردند. مثلاً عروسک بازی دختر بچه تمرینی برای مادر شدن وی در آینده است.

نظریه ی استراحت و رفع خستگی

- بنابراین نظریه، بازی به هنگامی که فرد خسته است صورت می گیرد تا وی به استراحت و تجدید قوا بپردازد. این نظریه نیز از قدیمی ترین نظریه های بازی است که در سال ۱۹۰۰ توسط لازاروس و شالر تدوین گردیده است.

بر این نظریه نیز انتقاداتی وارد شده است :

- مور می نویسد نظریه ی رفع خستگی کامل نیست و نمی تواند بازی را به درستی تبیین نماید. زیرا ویژگی بازی با خصوصیات ((کار)) تفاوت دارد و در این نظریه مورد توجه قرار نگرفته است.

- در مورد نارسایی این نظریه در تبیین بازی چنین اظهار نظر شده است که اگر در مورد بزرگسالان بتوان تا حدی این نظریه را صادق دانست، در مورد کودکان به هیچ وجه صدق نمی کند. زیرا می بینیم که کودکی که صبح از خواب برخاسته و تمام شب را خوابیده و استراحت کرده و تجدید قوا کرده است توپ یا عروسک خود را بر می دارد و شروع به بازی می کند.

نظریه ی تکرار فعالیت های اجدادی

- طبق این نظریه که بانی آن استانلی هال در سال ۱۹۰۴ است، کودکان از این جهت به بازی می پردازند که محتواها و صحنه هایی را که اجدادشان تولید کرده بودند و زندگی آنان ایجاب می کرده است، تجدید کنند و این عمل به این جهت صورت می گیرد که دوران کودکی بهترین موقعیت برای تصفیه اعمالی است که در زندگی آینده نیازی به آن نخواهد بود (احمدوند، ۱۳۸۱).

- نظریه ی تکرار فعالیت های اجدادی ، بر اساس تحقیقاتی که ((لهما)) و ((ویتی)) در همان محل های مورد تحقیق ((هال)) به عمل آوردند مردود شناخته شده است. زیرا کودکانی که در زمان استانلی هال با تیر و کمان به طریق سرخپوستان بازی می کردند یا به ساختن غار مبادرت می ورزیدند امروزه با موشک و اتومبیل و هواپیمای کوکی و انواع وسایل رایانه ای بازی می کنند و این نشان می دهد که بازی کودکان تجدید رفتار اجدادی نیست.

نظریه ی دهلیز فعالیت های غریزی

- این نظریه که بی شباهت به نظریه استانلی هال نیست، توسط **کار** بیان شده است و براساس آن بازی همچون دهلیزی است که غرایز گذشته از آن سر برون می کنند. مثلاً بنا بر این نظریه، کودک به وسیله عروسک بازی غریزه مادری را نشان می دهد و قشون بازی نشان دهنده فعالیت جنگجویی در کودک است.

نظریه ی جبران

- جبران مکانیزم روانی مهمی است که به قول **آدلر** ، فرد برای از بین بردن حقارت و ناکامی های خود و ظاهر ساختن نوعی برتری به آن دست می زند.
- ((**وی نی**)) و ((**رابینسون**)) از نظریه ی جبران طرفداری می کند. نامبردگان به علت این که اهمیت زیادی برای بازی های جبرانی رمزی قائل بودند، با توجه به تعداد و تنوع این نوع بازی در بین کودکان ، جبران را اساسی برای تبیین بازی های اطفال قرار دهند. بدیهی است که تنها قسمتی از بازی های رمزی را می توان با این نظریه تبیین کرد که کودکان از طریق بازی می کوشند محرومیت و ضعف و حقارت های خود را جبران کنند.

نظریه ی اصل لذت

- ((**ژان شاتو**)) می گوید، سرنوشت کودک ، او را مجبور به بازی کردن می کند. بازی یک فعالیت آزاد است و کودک آزادانه به بازی می پردازد برای این که از بازی خوشش می آید و از آن ((**لذت**)) می برد
- کودک ، در سنین اولیه، انگشت خود را می مکد و با انگشتانش بازی می کند، درسنین بالاتر راه می رود،، می دود، می پرد و به انواع بازی ها می پردازد و از همه ی آن ها لذت می برد.
- طبق این دیدگاه ((**لذت بردن**)) محرک اصلی بازی در کودکان است.

بازی به عنوان عقده گشایی یا تصفیه ی عواطف

- بر اساس این دیدگاه ، انسان درگیر تمایلات و کشش هایی مانند ستیزه جویی، پرخاشگری ، ناسازگاری و نافرمانی است و بازی به او امکان می دهد که تمایلات مذکور را به طور نا آگاه ارضا کند. زمانی که انسان خشمگین است و غدد داخلی هورمون هایی را درون خون می ریزند که تعادل بدن را بر هم می زنند، باید فعالیتی صورت گیرد تا بدن به حالت طبیعی خود باز گردد.

- ارسطو عقیده دارد که در بازی نیرویی نهفته است که روان آدمی را از احساسات و امیال نامناسب پاک می سازد و عواطف او را از جنبه های ناخوشایند و خطرناک پالایش می دهد.

نظریه ی پیازه (درون سازی)

- به نظر پیازه، رشد هوش انسان به کمک دو فرایند مربوط به هم، یعنی درون سازی و برون سازی، صورت می گیرد. در فرایند درون سازی و برون سازی، انسان به طور مداوم اطلاعاتی را از جهان خارج می گیرد و آن را با آنچه از گذشته در ذهن خود تنظیم کرده است تطبیق می دهد. علاوه بر آن، هرگاه اطلاعات تنظیم شده، به طور کامل، با دانش فزاینده او تطبیق نکند، به اصلاح آن مبادرت می ورزد. این فرایند را برون سازی نام نهاده اند. از نظر پیازه بازی راهی است برای دسترسی به جهان بیرون و لمسی آن به گونه ای که با وضع کنونی فرد مطابقت کند. با این تعبیر، بازی در رشد هوش کودک نقش حیاتی دارد و تا حدودی حضور آن در رفتار آدمی همواره مشهود است.

نظریه ی فروید

- فروید بازی را فعالیتی تخلیه ای می داند. فعالیتی که کودکان را با موقعیت ها و شرایط دشوار مواجه می سازد. کودک با موقعیتی خیالی که در بازی دارد به قالب بزرگسالان در می آید. به تجربه هایی دست میابد و از آن ها می تواند در برابر واقعیت ها ایستادگی کند. کودک خود را در بازی با رویداد های آزار دهنده و نا مطلوب درگیر می کند تا در بازی دشوار موقعیت خیالی بازی با رنج و دست و پنجه نرم کردن با مشکلات را تجربه کند. این نوع آشنایی تخیلی سبب می شود کودکان از عهده آن عناصر عاطفی حیات که بیشتر جنبه مثبت دارند نیز برآیند.

- اگر تئوری های دینامیک درست شناخته شوند و در بازی ها به کار گرفته شوند، می توان به تاثیر عمیق آن در رشد کودکان پی برد.

● بدیهی است در نظریه ی فروید مایه ی عاطفی قوی بازی ، مورد توجه قرار گرفته است و در نظریه ی پیازه به درونمایه ی شناختی بازی ، توجه بیشتری شده است.

فصل سوم

• انواع دیدگاه ها

• و

• انواع بازی ها

دیدگاه اسلام و دانشمندان ایرانی در باره ی بازی :

- رسول گرامی اسلام (ص) وجود حالت فعال و جوشش را در طفل خردسال ، نمایانگر فزونی خرد و اندیشه ی او در بزرگسالی دانسته و می فرماید: شیطنت و لجاج و ستیزه جویی کودک ، در دوران خردسالی ، نمایانگر فزونی عقل و اندیشه ی او در بزرگسالی است.
- همچنین فرمود چه خوب و محبوب است که فرزند انسان، در خردسالی ، بازیگوش و پر تلاطم و متمرّد باشد تا این حالت طغیان آمیز او در بزرگسالی سر بر نیاورد و از حلم و خویشتنداری و مقاومت و پایداری برخوردار باشد. سپس فرمود :
- سزاوار است که طفل خردسال بازیگوش و پر جنب و جوش باشد.

حضرت علی علیه السلام فرمود :
کسی که شیفته ی بازی باشد ، سعادتمند خواهد شد.

- **امام صادق علیه السلام** هفت سال اول زندگی را موسم بازی اطفال می داند و به والدین و مربیان توصیه می فرماید :
- **فرزند خود را آزاد بگذارید تا ۷ سالگی بازی کند.**

• **ابن سینا** معتقد است که اطفال تا ۶ سالگی از تمایلات خود پیروی می کنند و بر اولیای اطفال است که هیچ گاه آنها را از آنچه به آن تمایل دارند محروم نکنند. آنچه باعث محدود شدن کودکان می شود بر آن ها تحمیل ننمایند. او سلب آزادی و جلوگیری از جنب و جوش بازی کودکان را زمینه ای برای افسردگی آن ها می داند و نتیجه ی این افسردگی های زودرس سبب می شود تا رغبت ها از بین بروند. و کودکان بیمار گونه گردند.

ابن مسکویه از دیگر دانشمندان ایرانی است که ، در برنامه ی تربیتی پیشنهادی خود ، جست و خیز و بازی و تحرک کودکان را توصیه می کند و از مراجع تعلیم و تربیت زمانه ی خود می خواهد تا به ورزش و بازی کودکان توجه کنند.

● **امام محمد غزالی** ، در برنامه ی پیشنهادی خود برای آموزش کودکان ، ساعاتی از وقت مراکز تعلیم و تربیت را به بازی و ورزش اختصاص می دهد.

● **خواجه نصیر الدین طوسی :**

● بازی وسیله ای است برای بروز توانایی های کودکان ، بر انگیختن شور و نشاط در آن ها و تامین سلامت جسم و روح آن ها.

انواع بازی از دیدگاه پیاژه

- پیاژه با توجه به اهمیت تعادل بین درونی سازی و برون سازی ، کوشید طبقه بندی مناسبی از نوع بازی ها عرضه کند. بر خلاف دیگران ، او هر گونه طبقه بندی محتوا یا کنش را رد می کند و در عوض ، تلاش می کند که بازی را از طریق ساخت تفکر کودک تعبیر نماید.

پیاژه معتقد است که پیشرفت و بازی کودکان، در مسیر رشد و تکامل خود به سه شکل (۱) بازی های تمرینی (۲) بازی های نمادین (۳) بازی های با قاعده، نمایان می گردد.

بازی های تمرینی

- نخستین بازی هایی اند که کودکان در مرحله ی حسی حرکتی به آن ها می پردازند. این بازی ها نیازی به تفکر ندارند. هیچ گونه شیوه ی خاصی که جنبه ی تفننی داشته باشد در آن ها مشاهده نمی شود و تنها تکرار فعالیت های اکتسابی است.
- این بازی ها را می توان از بدو تولد تا ۲۴-۱۸ ماهگی در کودکان مشاهده کرد. در مرحله ی تمرینی ، باری ها جنبه ی جسمی دارند. عنصر تخلیل کمتر در آن ها وجود دارد. کودک ، دست ها ، پاها و چشم های خود را به کار می اندازد.
- پیازه بازی های تمرینی را وسیله ای برای لذت بردن از حواس می داند . زیرا کودک لمس کردن ، چشیدن ، گوش کردن ، حرکات اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیا را از راه بازی و به یاری حواس در می یابد و لذت می برد.

مراحل بازی های تمرینی

- (۱) کودک با اعضای بدن خود بازی می کند. مثل مکیدن انگشتان و بازی کردن با دست های خود در حدود ۴ ماهگی
- (۲) کودک به اشیای محیط توجه می کند. مثل کوبیدن پا به زمین، بردن اشیا به دهان
- (۳) بازی با محتویات اشیا که از ۱۲ ماهگی شروع و تا ۱۵ ماهگی به اوج می رسد و در ۱۹ ماهگی از بین می رود.
- (۴) گروه بندی : کودک اشیایی را که کاربرد و ویژگی های یکسان دارند در کنار هم قرار می دهد. (۱۸-۱۲ ماهگی)

انواع بازی های تمرینی

- (۱) تکان دادن پای کودک از ماههای اول و ادای اصواتی از دهان کودک
- (۲) تکرار یک روان بنه برای کسب لذت در حکم بازی است.
- (۳) بازی های حرکتی ، که کمی پیشرفته تر از دو نوع قبلی هستند.
- (۴) بازی های ساختمانی بی هدف : در این نوع بازی کودک سعی می کند اشیا را روی هم بریزد و انباشته کند یا ؟ان ها را به شکل برج در آورد و از این بازی های ساختمانی هیچ هدفی نداشته باشد.
- (۵) بازی های ساختمانی هدف دار : این نوع بازی ها به فعالیت های سازندگی کودک منتهی می شود که جنبه ی هنری و کارهای سازش یافته را به خود می گیرند.

بازی های نمادین

- این بازی ها نیازمند فکر هستند و بر مقایسه ی ذهنی عنصری محسوس و عنصری تصویری دلالت می نمایند. این بازی ها همچنین نشان دهنده ی تجلی وانمود سازی نیز هستند. مثلاً یک کودک به جعبه ای در مسیری خاص فشار می آورد و در این موقع جعبه را همچون ماشین تصور می کند و در واقع جعبه نماد ماشین می شود.
- دوره ی فراوانی این بازی ها در دوره ی سنی ۲۴-۱۸ ماهگی تا ۵-۶ سالگی است. بازی نمادین نقطه ی اوج بازی های کودکانه است و بیش از شکل های دیگر بازی در زندگی کودک نقش اساسی ایفا می کند. زیرا کودک همواره ناگیر است خود را با دنیای اجتماعی بزرگتر ها ، که رغبت ها و قواعد آن برای او برونی است ، و با جهان مادی که آن را درست درک نمی کند سازگار کند.

کارکرد بازی نمادین ، درون سازی است که واقعیت ها را با ((من)) کودک وفق می دهد. این کارکرد به شکل های متفاوت ظاهر می شود و بیشتر در خدمت فعالیت های عاطفی است ، اما گاهی نیز در جهت فعالیت های شناختی گام بر می دارد.

- در مرحله ی نمادین ، کودک واقعیت اشیا را تغییر می دهد و چیزی را که وجود ندارد با چیز دیگر نمایش می دهد. قوطی کبریت را در دست می گیرد ولی آن را قوطی کبریت نمی داند، بلکه آن را به عنوان یک ماشین کوچک در دست می گیرد و شروع می کند به استارت زدن ، بوق زدن،

- در این بازی ها شی مورد استفاده نماینده و نماد شی اصلی تلقی می شود.

مراحل بازی های نمادین (رمزی)

۱. کودک از خودش استفاده می کند : دست هایش را در هوا به هم می مالد. دست هایش را جمع می کند و به صورتش می کشد و می گوید دارم صورتم را با صابون می شویم و با حوله خشک می کنم .

۲. کودک از دیگران استفاده یا آنها را وادار به عمل می کند : قاشق خالی را در دست می گیرد و به طرف مادر می برد و می گوید بخور، برای شما آورده ام.

۳. استفاده از اشیا مشابه، به جای اشیای واقعی : بازی با ماشین اسباب بازی به جای ماشین واقعی. بازی با اجاق گاز و یخچال اسباب بازی ، به جای اجاق گاز و یخچال واقعی.

۴. همانند سازی خود با دیگران : وقتی مادر جارو می کند، ادای مادر را در می آورد یا وقتی پدر نماز می خواند یا نرمش می کند خود را از نظر رفتاری با پدر همانند می سازد.

۵. همانند سازی با اشیا : خودش را به شکل هواپیما یا موتور سیکلت در می آورد و توی اتاق دور می زند و صدای هوا پیما یا موتور سیکلت در می آورد..

• **۶. همانند سازی با حیوانات :** چهار دست و پا راه می روند و ادای حیوانات را در می آوردند و صدای آنها را تقلید می کنند .

• **بازی نمادین عموما تا ۵-۶ سالگی با فراوانی بیشتر مشاهده می شود ولی تا پایان عمر به صورت جزئی وجود خواهد داشت .**
کودکان به کمک بازی های نمادین به تمرین تجربه های زندگی می پردازند و آنها را به شکل های مختلف آزمایش می کنند.

بازی های باقاعده

- بازی های با قاعده از سن ۵-۶ سالگی به بعد ظاهر می شوند و در ۱۱ سالگی به مرحله نهایی رشد خود می رسند.
- این نوع بازی ها بر روابط اجتماعی دلالت می کند. قواعد بازی را گروه تعیین و تحمیل می کند و از کودکی به کودک دیگر منتقل می سازد و کودکان ناگزیرند از آن قواعد پیروی کنند.
- بازی های با قاعده تا آخر عمر ادامه دارند و کودک برای ورود به بازی و شرکت در آن، از قوانین جمعی تبعیت می کند. در این بازی ها، قانون، قرار دارد (قول دو جانبه همراه با انتظارات متقابل) و همچنین رقابت وجود دارد.
- پیازه انجام بازی های با قواعد آسان را برای کودکان پیش دبستانی مناسب می داند. کودک، از راه تقلید، بازی های ابتدایی خود را به شکل بازی های نمادین در می آورد و سپس به وضع قواعد برای بازی های خویش می پردازد.

دیدگاه دکرولی در مورد بازی

دکرولی دانشمند و متخصص آموزش و پرورش ، بیش از دیگران بر ارزش های آموزشی بازی ، تاکید کرده است. بازی های که نامبرده برای کودکان تدارک دیده است باعث پرورش استعداد های حسی - حرکتی آنان می شود. وی معتقد است که از طریق بازی کودکان اشیای معلومی و آشنا و تصویر هایی از صحنه های زنده به جای اشکال انتزاعی هندسی قرار می دهند و در فراگیری آنان تسهیل به عمل می آید.

به نظر دکرولی، بازی با جنبه های حسی - حرکتی (به کار انداختن حواس و انجام فعالیت های مختلف) ، تخیلی (بازی های تقلیدی) ، هوشی (بازی های معمایی) و اجتماعی (بازی های گروهی) از ارزش آموزشی و سازندگی قابل توجهی برخوردار است.

دیدگاه فروبل در زمینه بازی

- فروبل متخصص تعلیم و تربیت (پدر کودکان)، از جمله کسانی است که نقش و اهمیت بازی در آموزش و سازندگی کودکان توجه زیادی مبذول داشته است مهم ترین عقیده و اظهار نظر فروبل این بود که می گفت ((کودکان بیش از هر چیز از بازی های خود مطلب می آموزند)).
- فروبل که کلاس های خود را در ((باغ های کودکان)) تشکیل می داد ، فعالیت های لازم و حیاتی را برای کودکان طرح ریزی می کرد و در کنار لذت و شادی در همین کلاس ها مفاهیم ضروری را آموزش می داد.
- فروبل با توسل به بازی به عنوان ((الگوی آموزشی و برنامه درسی))، توانست طرح آموزشی خود را بر اساس بازی بنیان نهد . او به کمک ((هدایا)) کودک را قدم به قدم پیش می برد و آموزش می داد و به مدد ((مشغولیات))، دست ، چشم و فکر کودک را به کار می انداخت و به اهداف آموزشی خود دسترسی پیدا می کرد .

دیدگاه ژان شاتو

- شاتو بازی ها را به کنشی ، تقلیدی و دلبخواهی تقسیم کرده است .
- **بازی های کنشی :** کودکان سن کودکانستان اشتیاق زیادی برای کشف دنیای اطراف خود ، یا به طریق اولی کشف امکاناتی که در بر آوردن احتیاجاتشان به کار آید نشان می دهند تا بتوانند با محیط سازگار شوند.
- **بازی های تقلیدی :** بازی های تقلیدی در بدو امر ایجاد ((خود های)) دیگر ، از میان چشم انداز های دیگر است، که از ((خود)) اولیه متمایز است و به ترتیب معینی جای یک دیگر را می گیرند.
- **بازی های دلبخواهی :** بازی های دلبخواهی ، به بهترین وجه ، می توانند طرز فکر بازیکن را روشن کنند . این بازی هارا کودکان ابداع می کنند و می توانند بسیار متنوع و متفاوت باشند. بازی های دلبخواهی نکته اساسی دیگری را نیز به ما می آموزند که کودک دوستدار قاعده است زیرا این قاعده به کودک اجازه می دهد که بر وجود خود تاکید کند. تمایل شدید و عشق به قاعده در این بازی ها بهتر از بازی های دیگر نمایان است.

نظر کارل گروس

- گروس با پذیرش این ملاک که ((بازی عبارت است از یک پیش تمرین عمومی یا تمرین مقدماتی)) معتقد است که می توان بازی هارا به دو دسته اساسی تقسیم کرد :
- الف) بازی هایی که در آنها کنش های عمومی مطرح اند.
- ب) بازی هایی که نشان دهنده کنش های اختصاصی اند.
- وی اظهار می کند که این فعالیت ها روزی به صورت فعالیت های سازش یافته در می آیند. مثلا اگر کودک روی نرده ای راه می رود یا از کنار یک بلندی با مهارت سعی می کند راه برود، صرفا برای این است که کنش متعادل در آینده تامین شود .

- کرا در تقسیم بندی خود از بازی ها، به کنش های ارثی و کنش های تقلیدی تکیه می کند. به نظر او کودک بازی می کند برای اینکه در بازی او امکان تجسم یا تصور کردن صحنه ها وجود دارد، زیرا می تواند موقع و وضع خارج را بدون اینکه نسبت به آنها سازش یافته باشد برای خود مجسم کند، مثلاً با عروسک بازی، انگیزه مادری خود را تحکیم ببخشد. بازی های کودکان ممکن است جنبه تقلیدی داشته باشند مانند بازی هایی که در آنها کودکان مهمان یکدیگر می شوند و صحنه های غذا کشیدن، غذا خوردن، چای ریختن، چای خوردن.

نظر پرز

- پرز بازی های کودکان را به سه گروه تقسیم می کند :

- **۱. بازی های منظم :** بازی هایی که در آنها قواعدی اعمال می شود.

- **۲. بازی های نامنظم :** بازی هایی که در آنها هیچ نوع قاعده ای نیست و جنبه های تمرینی را می توان در آنها مشاهده کرد.

- **۳. بازی های مهارتی :** در این بازی ها سعی کودکان در انجام بازی هایی است که مهارت ساختن در آنها مطرح است و در بهترین حالت جنبه سازندگی به خود می گیرند، مانند ساختن برج آجری. این نوع بازی ها در نهایت، متضمن جنبه خلاقیت اند.

نظر اشترن

- اشترن برای اولین بار مسئله ساخت بازی هارا مطرح می سازد و بازی هارا به دو گروه فردی و اجتماعی یا گروهی تقسیم می کند.
- **الف) بازی های فردی :** بازی هایی اند که ممکن است جنبه تجربی یا جنبه ساختن یا جنبه تسلط بر بدن یا اعضا و اشیا را داشته باشند. فرد آدمی با این نوع بازی ها رابطه خود را با اعضای بدنش و با اشیا تحکیم می کند به این گروه می توان بازی های نقش دار را افزود.
- **ب) بازی های گروهی :** نیز به سه گروه تقسیم می شوند که عبارتند از :
 ۱. تقلید یک بازیگر از بازیگر دیگر
 ۲. ایفای نقش های تکمیلی
 ۳. بازی هایی که جنبه مبارزه و جنگ دارند.

نظر شارلوت بوهلر

- بوهلر بازی کودکان را به چهار دسته تقسیم می کند :
- (الف) بازی های اصطلاحاً کنشی
- (ب) بازی های تخیلی
- (ج) بازی های آفرینشی
- (د) بازی های اجتماعی
- بوهلر نکات جالب توجهی ابراز می دارد و به نگرش کودک بر مصالحی که با آنها بازی می کند ، اشاره کرده و می گوید که کودک ۶ ساله به قدر کافی در بازی پیشرفت کرده است و می تواند بر مصالح مسلط شود و چیز جدیدی بسازد.

انواع بازی ها از نظر هارلوک

- الیزابت هارلوک بازی ها به بازی دلبخواه و آزاد، نمایشی و سازنده تقسیم می کند.

• بازی دلبخواه و آزاد

- نخستین بازی کودکان از نوع دلبخواه است که هیچ مقررات و قواعدی نمی توان در آن مشاهده کرد.

• بازی نمایشی

- کودک در بازی های نمایشی، از طریق زبان یا رفتار، طوری با اشیا و موقعیت ها رو به رو می شود که انگار آنها آنچه واقعا هستند، نیستند.

• بازی سازنده (ساختمانی، برنامه ریزی شده)

- به تدریج که کودکان بزرگ تر می شوند و میان تخیل و واقعیت فرق می نهند، علاقه آنها به بازی های تخیلی کمتر می شود و به بازی های سازنده روی می آورند.

نظر سکایا راجع به بازی های ابتکاری

- منجر سکایا بازی های آفریده خود کودکان را بازی های ابتکاری نام گذاشته است. در این بازی ها ، کودکان آنچه را از محیط کوچک تر زندگی خود و فعالیت بزرگسالان می بینند تقلید می کنند. بازی های ابتکاری بازتابی از زندگی اند. در آنها همه چیز تخیلی به نظر می رسد، ولی در همین محیط مشروط، که تخیل کودک به وجود آورنده آن است، واقعیات فراوانی به چشم می خورد. رفتار و حرکات بازیکنان همیشه حقیقی است، احساسات و اندوههایشان صادقانه است. این صورت حس ابتکار، نیروی تخیل و استقلال از آنها گرفته می شود. بازی فعالیتی مستقل و آفریده خود کودکان است. مهم آن است که بازی ساخته و پرداخته خود کودکان باشد.

- سکایا با اشاره به دیدگاه ماکارنکو می نویسد، برخی از اولیا به بازی فرزندشان علاقه نشان نمی دهند. برخی دیگر تنها به خرید اسباب بازی زیادی اکتفا می کنند و بعضی نیز بیش از اندازه در بازی های آنها دخالت می کنند و امکان نمی دهند که کودک خود مسائل بازی را حل و فصل کند و او را ناگزیر می سازند که حرف شنوی و تقلید کند. در واقع، این اولیای کودک اند که بازی میکنند نه خود کودک.

تقسیم بندی امویک

- اولین امویک بازی های کودکان را به دو دسته متمایز تقسیم کرده است :
بازی دلبخواه (خود انگیزه) و بازی برنامه ریزی شده. امویک بازی خود انگیزه یا دلبخواه را معادل بازی نمایشی و سایر بازی هارا بازی برنامه ریزی شده می خواند . وی این تمایز را بین بازی بازی نمایشی (که کودک در موقعیت خاص، ایفا گر نقش معینی می شود) و تمام فعالیت های دیگری که در برنامه مهد کودک و کودکانستان مطرح می شود قایل شده است . ولی برخی از نظریه پردازان بازی، این تمایز امویک را قبول ندارند. مثلا اسپادگ عقیده دارد که بسیاری از بازی های برنامه ریزی شده امویک را نظیر پروژه های علوم یا داستان نمی توان بازی تلقی کرد. در حالی که بازی های دیگر چون بازی با مکعب ها با خود انگیزگی زیادی توام است. علاوه بر این، هنگامی که بازی نمایشی در محیطی آموزشی به اجرا در آید فاقد انگیزگی می شود و راهنمایی های معلم و مربی نیز به نحو بارزی از خود انگیزگی بازی می کاهد.

دیدگاه و تقسیم بندی اسپادگ

- برنارد اسپادگ دو مفهوم آموزشی و غیر آموزشی، برای متمایز ساختن بازی ها پیشنهاد می کند. او می گوید : تفاوت این دو نوع بازی را نمی توان در نوع فعالیت ها یا میزان لذتی که کودک می برد دانست، بلکه باید در هدف هایی جست و جو کرد که مسئولان صاحب نظر برای بازی قائل شدند. آموزش کودک ، نخستین هدف بازی آموزشی به حساب می آید. جنبه سرگرمی کودک نیز در این بازی ها مطرح است زیرا اگر فعالیتی رضایت خاطر لازم را برای کودک فراهم نیاورد، بازی محسوب نمی شود.

- اسپادگ بازی های آموزشی را که در اغلب مهد کودک ها و کودکان ها متداول است در چهار عنوان طبقه بندی کرده است : بازی های دستی ، بازی های بدنی، بازی های نمایشی و بازی های سرگرم کننده.

طبقه بندی پارتن بر اساس میزان درگیری اجتماعی

- پارتن معتقد است که اگر رفتار کودکان در سنین مختلف در گروه ها به دقت مورد بررسی قرار گیرد، تغییرات وابسته به سن در آنها به خوبی مشاهده می گردد.
- زمانی که کودک وارد دبستان می شود، تغییراتی به سوی بازی های جمعی و گروهی ایجاد می گردد.
- پارتن فرق بین بازی انفرادی و بازی گروهی را به خوبی روشن کرده است. وی می گوید که، در بازی انفرادی، کودک جنبش های بدنی را کانون فعالیت خود قرار می دهد و در فعالیت های مربوط به محیط محدود اطراف خود مشغول می شود.
- برخلاف آن، در بازی های گروهی، با کودکان دیگر ارتباط کلامی و جسمی برقرار می کند.
- رفتارها و بازی های متفاوتی که در دوره رشد کودکان می توان دید نشان دهنده پیدایش آگاهی فزاینده و متناسب با رشد سنی کودک است.

پارتن ، این رفتارها یا بازی هارا در شش مرحله مطرح کرده است.

- **۱. بازی یا رفتار زود گذر**
- **۲. بازی تنهایی و دور از دیگران**
- **۳. رفتار ناظر (مشاهده فعالیت دیگران بدون شرکت)**
- **۴. بازی موازی**
- **۵. بازی مبتنی بر پیوستگی و اشتراک**
- **۶. بازی مبتنی بر همکاری یا بازی تکمیلی سازمان یافته**

بازی ها از نظر اجرا

- بازی ها را از لحاظ چگونگی اجرا به دو نوع تقسیم می کنند :

۱• بازی های فردی

۲• بازی های گروهی

بازی های فردی

- در بازی های فردی ، کودک به تنهایی اقدام به بازی می کند و دیگران در بازی او دخالتی ندارند. کودکان کم سن و سال که قادر به ایجاد رابطه با دیگران نیستند، همچنین کودکانی که به هر دلیل از داشتن همبازی محرومند، به بازی انفرادی می پردازند. کودکانی که از نظر هوش ، پیشرفته یا عقب مانده اند نیز ممکن است به بازی های فردی روی بیاورند.

- اصولاً بازی های فردی ، به دلیل ویژگی مربوط خود، به خیال پردازی و قوه ی تحیل احتیاج دارند. گاه کودکان در حین بازی فردی ، رفتار چندین نفر را تقلید می کنند و این خود موجب تقویت و گسترش قوه ی تخیل و ذهن کودک می شود.

بازی های گروهی

- بازی های گروهی ، معمولاً دارای قواعد و قوانین خاصی اند و افراد شرکت کننده ناگزیر به رعایت و اجرای آن قواعدند. بازی های گروهی موجب اجتماعی شدن کودک و کسب مهارت لازم در برخوردهای اجتماعی می شود.
- بازی های گروهی از سن ۳ سالگی شروع می شوند. گروه بازی در این سن حداکثر با سه نفر شکل می گیرد. این قبیل گروه های بازی ناپایدارند و به زودی از هم پاشیده می شوند، زیرا کودکان در این سن می توانند در آن واحد فقط با یک نفر بازی کنند.
- شرکت در بازی های گروهی مرحله ی مهمی از رشد اجتماعی برای کودکان است. در بازی جمعی، برای کودکان فرصت هایی فراهم می آید که در کنار همسالان خود در بازی مشترک و مورد علاقه شرکت جویند و در انجام بازی شرکت فعال داشته باشند و احساسات خود را در فعالیت های مبتنی بر هدف، بروز دهند و به اهمیت کار گروهی و رعایت قوانین جمعی پی ببرند

دیدگاه جرسیلد در باره ی بازی تصویری و همبازی تخیلی

- آرتور جرسیلد بازی را راهی توصیف می کند که در آن کودک ممکن است از معلوم به مجهول حرکت کند. جرسیلد می گوید کودک از طریق موقعیت های ((وانمود سازی)) ممکن است رفتار اجتماعی را یاد بگیرد.
- به نظر وی بازی ممکن است مفری برای رفتارهایی که از نظر اجتماعی نباید قابل قبول باشند تلقی گردد. همچنین بازی تخیلی وسیله ای است برای تمرین علایق و استعداد های زیاد کودک.
- او می گوید: صرف نظر از نیاز آشکار هر فرد انسانی به دوست و همراه ، همبازی تخیلی به کودک شهامت و جرات لازم را که وی ممکن است فاقد آن باشد می دهد و یا ممکن است رفیق تصویری همچون سپر بلایی برای کودک تلقی گردد.

جدول تقسیم بندی بازی ها از دید دانشمندان

نام دانشمند	دیدگاه در مورد بازی
پیازه	بازی های تمرینی ، بازی های نمادین و بازی های با قاعده
ژان شاتو	بازی های کنشی ، بازی های تقلیدی و بازی های دلبخواهی
کارل گروس	بازی های نشان دهنده کنش های عمومی، بازی های نشان دهنده کنش های اختصاصی،
پرز	بازی های منظم، بازی های نامنظم، بازی های مهارتی
اشترون	بازی های فردی ، بازی های گروهی
بوهرلر	بازیهای کنشی، بازی های تخیلی، بازی های آفرینشی، بازی های اجتماعی
هارلوک	بازی دلبخواه، بازی نمایشی ، بازی سازنده
سکایا	بازی های ابتکاری
امویک	بازی دلبخواه، بازی برنامه ریزی شده
اسپادگ	بازی های آموزشی ، بازی های غیر آموزشی
پارتن	بازی های انفرادی ، بازی های گروهی

فعالیت هایی که باید دانشجویان عزیز انجام دهند :

● (۱) با شناسایی مشکل یادگیری دانش آموز / دانش آموزان در یکی از موضوعات درسی ، بازی آموزشی مناسب طراحی ، اجرا نموده و نتایج آن در کمک به تقویت یادگیری دانش آموز / دانش آموزان را گزارش نمایید.

● (۲) با بررسی نمونه گزارش های ارائه شده از یک موقعیت بازی کودکان (مشاهده مستقیم کودکان به هنگام بازی) را با توجه به دیدگاه های مطرح شده تحلیل و نقش بازی در یادگیری با توجه به تفاوت های فردی گزارش نمایید.

• (۳) دو مقاله ی علمی - پژوهشی در زمینه ی بازی و نقش آن در یادگیری را مطالعه کرده و خلاصه ی آن را بنویسید.

• (۴) یک وسیله ی بازی مناسب برای دانش آموزان دوره ی دبستان را طراحی کرده و بسازید. هدف و عملکرد آن را بصورت کلیپ تصویری گزارش دهید.

• (۵) یک مقاله ی علمی - پژوهشی با موضوع نقش بازی در یادگیری دانش آموزان بنویسید.