



شاہ ولی اللہ  
یونیورسٹی  
دہاکہ

# روان شناسی بازی

(رشته علوم تربیتی)

دکتر محمد علی احمدوند

## بسم الله الرحمن الرحيم

### پیشگفتار ناشر

کتاب‌های دانشگاه پیام نور حسب مورد و با توجه به شرایط مختلف یک درس در یک یا چند رشته دانشگاهی، به صورت کتاب درسی، متن آزمایشگاهی، فرادرسی، و کمک درسی چاپ می‌شوند.

**کتاب درسی** ثمره کوشش‌های علمی صاحب اثر است که براساس نیازهای درسی دانشجویان و سرفصل‌های مصوب تهیه و پس از داوری علمی، طراحی آموزشی، و ویرایش علمی در گروه‌های علمی و آموزشی، به چاپ می‌رسد. پس از چاپ ویرایش اول اثر، با نظرخواهی‌ها و داوری علمی مجدد و با دریافت نظرهای اصلاحی و متناسب با پیشرفت علوم و فناوری، صاحب اثر در کتاب تجدیدنظر می‌کند و ویرایش جدید کتاب با اعمال ویرایش زبانی و صوری جدید چاپ می‌شود.

**متن آزمایشگاهی (م)** راهنمایی است که دانشجویان با استفاده از آن و کمک استاد، کارهای عملی و آزمایشگاهی را انجام می‌دهند.

**کتاب‌های فرادرسی (ف) و کمک‌درسی (ک)** به منظور غنی‌تر کردن منابع درسی دانشگاهی تهیه و بر روی لوح فشرده تکثیر می‌شوند و یا در وبگاه دانشگاه قرار می‌گیرند.

**مدیریت تولید محتوا و تجهیزات آموزشی**

## فهرست مطالب کتاب

| نه    | پیشگفتار                                               |
|-------|--------------------------------------------------------|
| یازده | راهنمای مطالعه کتاب                                    |
| ۱     | فصل اول. تعریف بازی، عوامل مؤثر در بازی و روش‌های بازی |
| ۱     | هدف‌های کلی                                            |
| ۱     | هدف‌های رفتاری                                         |
| ۱     | تعریف بازی                                             |
| ۲     | عوامل مؤثر در بازی                                     |
| ۲     | تأثیر جنس                                              |
| ۶     | تأثیر هوش                                              |
| ۷     | تأثیر سن                                               |
| ۹     | تأثیر محیط                                             |
| ۱۰    | ارزش‌های بازی                                          |
| ۱۰    | ارزش جسمانی بازی                                       |
| ۱۲    | ارزش اجتماعی بازی                                      |
| ۱۴    | ارزش اخلاقی بازی                                       |
| ۱۵    | ارزش آموزشی و تربیتی بازی                              |
| ۱۶    | ارزش درمانی بازی                                       |
| ۱۶    | بازی و کار                                             |
| ۱۹    | خلاصه فصل اول                                          |
| ۲۰    | خودآزمایی فصل اول                                      |
| ۲۱    | فصل دوم. نظریه‌های مربوط به بازی                       |
| ۲۱    | هدف‌های کلی                                            |
| ۲۱    | هدف‌های رفتاری                                         |
| ۲۱    | نظریه‌های مربوط به بازی                                |
| ۲۳    | نظریه انرژی اضافی یا مازاد                             |
| ۲۵    | نظریه پیش‌تمرین                                        |

|    |                                                    |
|----|----------------------------------------------------|
| ۲۷ | نظریه استراحت و رفع خستگی                          |
| ۲۸ | نظریه تکرار فعالیت‌های اجدادی                      |
| ۲۹ | نظریه دهلیز فعالیت‌های غریزی                       |
| ۲۹ | نظریه جبران                                        |
| ۲۹ | بازی به معنی لذت بردن (نظریه اصل لذت)              |
| ۳۰ | بازی به عنوان عقده‌گشایی یا تصفیه عواطف (کاتارسیس) |
| ۳۰ | مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم               |
| ۳۹ | خلاصه فصل دوم                                      |
| ۴۱ | خودآزمایی فصل دوم                                  |
| ۴۳ | <b>فصل سوم. انواع دیدگاه‌ها و انواع بازی</b>       |
| ۴۳ | هدف‌های کلی                                        |
| ۴۳ | هدف‌های رفتاری                                     |
| ۴۴ | دیدگاه اسلام و دانشمندان ایرانی درباره بازی        |
| ۴۵ | انواع بازی از دیدگاه پیاژه                         |
| ۴۵ | بازی‌های تمرینی                                    |
| ۴۸ | انواع بازی‌های تمرینی                              |
| ۴۹ | بازی‌های نمادین                                    |
| ۵۱ | انواع بازی‌های نمادین (رمزی)                       |
| ۵۴ | بازی‌های با قاعده                                  |
| ۵۶ | انواع بازی‌های با قاعده                            |
| ۵۷ | تحول بازی‌ها                                       |
| ۵۷ | الف) دلایل بروز و افول بازی‌ها تمرینی              |
| ۵۸ | ب) دلایل بروز و افول بازی‌های نمادین               |
| ۶۰ | ج) دلایل بروز و افول بازی‌های با قاعده             |
| ۶۱ | دیدگاه دکرولی در مورد بازی                         |
| ۶۲ | دیدگاه فروبل در زمینه بازی                         |
| ۶۴ | دیدگاه ژان شاتو                                    |
| ۶۶ | نظر کارل گروس                                      |
| ۶۷ | نظر کرا                                            |
| ۶۷ | نظر پرز                                            |
| ۶۹ | نظر اشترن                                          |
| ۶۹ | نظر شارلوت بوهلر                                   |
| ۷۰ | انواع بازی‌ها از نظر هارلوک                        |
| ۷۰ | بازی دلبخواه و آزاد                                |
| ۷۰ | بازی نمایشی                                        |
| ۷۱ | بازی سازنده (ساختمانی، برنامه‌ریزی شده)            |
| ۷۱ | نظر سکایا راجع به بازی‌های ابتکاری                 |
| ۷۳ | تقسیم‌بندی امویک                                   |
| ۷۳ | دیدگاه و تقسیم‌بندی اسپادگ                         |
| ۷۶ | طبقه‌بندی پارتن بر اساس میزان درگیری اجتماعی       |
| ۷۹ | بازی‌ها از نظر اجرا                                |
| ۸۰ | ۱. بازی‌های فردی                                   |

|     |                                                                  |
|-----|------------------------------------------------------------------|
| ۸۰  | ۲. بازی‌های گروهی                                                |
| ۸۲  | دیدگاه جرسیلد درباره بازی تصویری و همبازی تخیلی                  |
| ۸۴  | خلاصه فصل سوم                                                    |
| ۸۵  | خودآزمایی فصل سوم                                                |
| ۸۷  | <b>فصل چهارم. اسباب‌بازی و خصوصیات آن</b>                        |
| ۸۷  | هدف‌های کلی                                                      |
| ۸۷  | هدف‌های رفتاری                                                   |
| ۸۸  | اسباب‌بازی و ویژگی‌های آن                                        |
| ۹۲  | انواع اسباب‌بازی                                                 |
| ۹۲  | ۱. اسباب‌بازی‌هایی برای خردسالان                                 |
| ۹۳  | ۲. اسباب‌بازی‌های جالب                                           |
| ۹۴  | ۳. اسباب‌بازی‌های محرک                                           |
| ۹۴  | ۴. اسباب‌بازی‌هایی برای تقویت مهارت‌های دستی و هماهنگی چشم و دست |
| ۹۵  | ۵. اسباب‌بازی‌های تشخیصی                                         |
| ۹۶  | ۶. اسباب‌بازی‌های گویشی و زبانی                                  |
| ۹۸  | اسباب‌بازی‌های سازمان‌نیافته                                     |
| ۹۸  | ۱. اسباب‌بازی‌های ساختنی                                         |
| ۹۹  | ۲. وسایل لازم برای بازی‌های خلاقه                                |
| ۱۰۰ | ۳. وسایل لازم برای بازی‌های تصویری                               |
| ۱۰۱ | خلاصه فصل چهارم                                                  |
| ۱۰۲ | خودآزمایی فصل چهارم                                              |
| ۱۰۳ | <b>فصل پنجم. بازی و بازی‌درمانی</b>                              |
| ۱۰۳ | هدف‌های کلی                                                      |
| ۱۰۳ | هدف‌های رفتاری                                                   |
| ۱۰۴ | رشد بازی همچون شکلی از درمان                                     |
| ۱۰۴ | مشکلات به کارگیری فنون روانکاوی برای کودکان                      |
| ۱۰۵ | روش آنا فروید و ملانی کلاین                                      |
| ۱۰۷ | انشعاب بازی‌درمانی براساس نظریه روانکاوی                         |
| ۱۰۷ | بازی‌درمانی فعال                                                 |
| ۱۰۷ | بازی‌درمانی غیرفعال                                              |
| ۱۰۸ | ارتباط درمانی                                                    |
| ۱۰۹ | درمان غیرمستقیم                                                  |
| ۱۰۹ | بازی‌درمانی بر اساس دیدگاه رفتارگرایی                            |
| ۱۱۲ | بازی‌درمانی                                                      |
| ۱۱۲ | کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان                             |
| ۱۱۳ | درک تشخیصی                                                       |
| ۱۱۴ | بازی وسیله برقراری رابطه کاری                                    |
| ۱۱۵ | بازی و ساز و کارهای دفاعی کودکان                                 |
| ۱۱۵ | تسهیل بیان کلامی                                                 |
| ۱۱۶ | تخلیه مطالب ناخودآگاه و تنش در بازی                              |
| ۱۱۸ | اهمیت تکاملی بازی                                                |

|     |                                        |
|-----|----------------------------------------|
| ۱۱۸ | برقراری ارتباط از طریق بازی            |
| ۱۲۰ | دبیز کودکی در جستجوی خویشتن            |
| ۱۳۰ | بازی درمانی گروهی                      |
| ۱۳۱ | خلاصه فصل پنجم                         |
| ۱۳۲ | خودآزمایی فصل پنجم                     |
| ۱۳۵ | <b>فصل ششم. نقاشی کودکان</b>           |
| ۱۳۵ | هدف‌های کلی                            |
| ۱۳۵ | هدف‌های رفتاری                         |
| ۱۳۶ | نقاشی کودکان                           |
| ۱۳۶ | مراحل تکامل خط‌خطی کردن                |
| ۱۳۸ | تکامل چهره‌نگاری                       |
| ۱۴۰ | نقاشی و زندگی عاطفی کودک               |
| ۱۴۱ | بررسی برون‌افکنی از طریق خط، فضا و رنگ |
| ۱۴۳ | ۱. خط                                  |
| ۱۴۴ | ۲. فضا                                 |
| ۱۴۵ | ۳. رنگ                                 |
| ۱۴۷ | نماد رنگ‌ها                            |
| ۱۴۸ | موضوع نقاشی و شخصیت کودک               |
| ۱۴۸ | ۱. شکل آدم                             |
| ۱۴۹ | ۲. خانه                                |
| ۱۵۰ | ۳. درخت                                |
| ۱۵۱ | ۴. خورشید و ماه                        |
| ۱۵۱ | ۵. حیوانات                             |
| ۱۵۲ | نقاشی خانواده                          |
| ۱۵۳ | ۱. فاصله بین اشخاص نقاشی               |
| ۱۵۳ | ۲. برجسته نمودن اشخاص                  |
| ۱۵۴ | ۳. بی‌ارزش کردن اشخاص                  |
| ۱۵۴ | کمیود محبت                             |
| ۱۵۴ | نقاشی کودکان عقب‌مانده ذهنی            |
| ۱۵۵ | نقاشی کودکان منزوی و درخود فرورفته     |
| ۱۵۶ | نقاشی کودکان مضطرب                     |
| ۱۵۷ | احساس تقصیر و افسردگی در نقاشی         |
| ۱۵۸ | نقاشی و روان درمانی                    |
| ۱۶۰ | تفسیر نقاشی                            |
| ۱۶۲ | سبک نقاشی‌های کودکان                   |
| ۱۶۸ | خلاصه فصل ششم                          |
| ۱۶۹ | خودآزمایی فصل ششم                      |
| ۱۷۱ | <b>کتابنامه</b>                        |
| ۱۷۳ | <b>فهرست اسامی</b>                     |
| ۱۷۵ | <b>واژه‌نامه</b>                       |

## پیشگفتار

از دنیای بچه‌های دیروز تا عصر متنوع و پویای امروز، زمانی گذشته است و بازی‌ها نیز، همانند جنبه‌های دیگر زندگی، دچار تغییرات و تحولات خاصی شده‌اند.

بازی‌های دیروز: بازی با پر طاووس و گذاشتن آن در لابه‌لای صفحات کتاب‌ها، خاک‌بازی و تیل‌بازی، دیگر قدیمی شده‌اند. امروزه بچه‌های خانواده‌های مرفه با کامپیوتر، کمودور، آتاری و تی‌وی گیم بازی می‌کنند. گرچه شیوه‌ها و اسباب‌های بازی، تغییر یافته‌اند. بازی همچنان ضرورت دوران کودکی است و به قولی کودک بدون دوران بازی، کودک بدون دوران زندگی است.

مفاهیمی که در بازی کودکان نهفته است بسیار فراتر از مفهوم واژه‌هایی چون تفریح و سرگرمی‌اند. بازی ممکن است آموزش‌دهنده مفاهیم اساسی به کودک باشد. بازی ممکن است کودک را از خودمحوری برهاند، زندگی اجتماعی را به او بیاموزد و مفری برای فراموشی شکست‌ها و ناکامی‌های روزانه باشد. از این رو است که امروزه از بازی همچون روشی درمانی استفاده می‌کنند. از طریق بازی، کودکان مضطرب، پرخاشگر، خجالتی، عاطفی، مأیوس، افسرده، بیش‌فعال، بدبین، ترسو و ... را می‌شناسند و به کمک بازی به روان‌درمانی آنان می‌پردازند و سلامت و بهداشت روانی و جسمی را برای آنان تدارک می‌بینند.

بررسی انواع بازی‌ها، چه بازی‌های کودکان و چه بازی‌ها و ورزش‌ها و فعالیت‌هایی که بزرگسالان انجام می‌دهند، اهمیت این رفتار متنوع و گسترده را نشان می‌دهد.

بازی‌هایی مانند آب‌بازی، الک و دولک، آلاکلنک‌بازی، آتش‌بازی، توپ‌بازی، تاب‌بازی، برف‌بازی، تیل‌بازی، تخم‌مرغ‌بازی، پر یا پوچ‌بازی، تفنگ‌بازی، خاله‌بازی، خاک‌بازی، خمیربازی، چهارخانه‌بازی، دوزبازی، دوچرخه‌بازی، دزد و پلیس‌بازی، زو کشیدن، عروسک‌بازی، قایم‌باشک‌بازی، عمو زنجیرباف، فرفره‌بازی، کارت‌بازی، گردوبازی، کمریندبازی، گرگم به هوا، او سابدوش بازی، کبریت‌بازی، کش‌بازی، میهمان‌بازی، معلم‌بازی، ماشین‌بازی، لی‌لی‌بازی، لگدبازی، مشت‌بازی، موم‌بازی، موش و گربه بازی، وسطی، نون بیار کباب ببر، نقطه‌بازی، یقل‌دوقل، هسته هلو بازی، هسته خرما بازی، سرسره‌بازی، شن‌بازی، شاه و وزیر بازی، سنگ‌بازی، طناب‌بازی، همچنین بازی‌ها و ورزش‌هایی نظیر: اسکی‌بازی، بندبازی، پینگ‌پنگ‌بازی، چوگان‌بازی، فوتبال‌بازی، والیبال‌بازی، کاراته‌بازی، شمشیربازی و همچنین بازی با حیوانات، مانند بلبل‌بازی، خروس‌بازی، سگ‌بازی، کبوتربازی، گاو‌بازی و نیز فعالیت و رفتارهایی که پسوند بازی دارند و در فرهنگ محاوره‌ای جامعه، جای خاصی پیدا کرده‌اند، نظیر لجبازی، آرتیست‌بازی، پارتی‌بازی، باندبازی، بروکراسی، دلک‌بازی، زرنگ‌بازی، دغل‌بازی، قماربازی، گیج‌بازی، لوس‌بازی، لال‌بازی، هوس‌بازی و سیاه‌بازی، که همه و همه نشان‌دهنده اهمیت نقش، تنوع و گستردگی آن در زندگی ماست معلوم می‌دارند که بخش قابل‌توجهی از عمر و وقت انسان‌ها (اعم از کودک و بزرگسالان) صرف انواع بازی‌های متداول می‌شود.

کودکان به کمک این بازی‌ها، نیروی اضافی خود را تخلیه می‌کنند، رفع خستگی می‌کنند، مسائل و مشکلات عاطفی خود را حل می‌کنند، موجبات ارضای تمایلات خود را فراهم می‌آورند و از لحاظ جنبه‌های جسمی و ذهنی رشد می‌یابند و برای خوب زیستن در محیط اجتماعی آماده می‌گردند.

بر والدین است که، در حد توان خود، امکانات لازم را برای بازی فرزندان خود تهیه کنند و مسئولان مراکز پیش‌دبستانی نیز، باید در این زمینه از هیچ‌گونه تلاشی دریغ نورزند.

تألیف این کتاب را به فرزندان عزیزم، پرنیان، آریان، اردلان و اردوان تقدیم می‌کنم. از همکار محترم دکتر منیژه کرباسی و دکتر منوچهر وکیلان برای راهنمایی‌های ارزنده‌شان در بهتر شدن محتوای کتاب تشکر می‌نمایم.

دکتر محمدعلی احمدوند

## راهنمای مطالعه کتاب

- برای درک بهتر مفاهیم کتاب، به رعایت نکات زیر توجه فرمایید:
- مطابق برنامهٔ تنظیمی، ساعات خاصی را به مطالعهٔ این کتاب اختصاصی دهید و در محیطی آرام و بدون سروصدا به خودآموزی بپردازید.
  - وقتی کُشش لازم را برای یادگیری در خود احساس نمی‌کنید، مدتی استراحت نمایید.
  - قسمت‌های با اهمیت‌تر و نکات و مفاهیم خاص را در دفتری یادداشت کنید و در فرصت‌های کوتاه به مرور آن‌ها بپردازید.
  - هدف‌های رفتاری و خودآزمایی‌ها شما را راهنمایی می‌کنند که به دانستن نکات مهم‌تر بکوشید. چنانچه بتوانید به هدف‌های رفتاری برسید و خودآزمایی‌ها و نمونه‌های دیگر را به‌خوبی پاسخ دهید در یادگیری کتاب موفق شده‌اید.
  - روال رایج کتاب‌های درسی دانشگاه پیام‌نور این است که در پرانتزهایی در داخل متن به نام مؤلف و سال انتشار کتاب او اشاره شود. در نقل‌های مستقیم شماره صفحه نیز ذکر شود.
  - اما مؤلف کتاب حاضر به‌منظور اجتناب از پراکندگی ذهن دانشجو، در مطالعهٔ متن درسی، از ذکر منبع در داخل متن، چه در مورد نقل‌های مستقیم و چه در مورد نقل‌های غیر مستقیم خودداری کرده است. دانشجویان در صورت نیاز می‌توانند به منابع آخر کتاب مراجعه کنند.



# فصل اول

## تعریف بازی، عوامل مؤثر در بازی و ارزش‌های بازی

### هدف‌های کلی

آشنایی با تعریف بازی، عوامل مؤثر در بازی و ارزش‌های بازی

### هدف‌های رفتاری

از شما انتظار می‌رود که پس از مطالعه این فصل بتوانید:

- بازی را تعریف و آن را با تعریف ورزش مقایسه کنید.
- عوامل مؤثر در بازی را نام ببرید.
- تأثیر جنس را در بازی توضیح دهید.
- تأثیر هوش را در بازی شرح دهید.
- تأثیر سن را در بازی توضیح دهید.
- تأثیر محیط را در بازی شرح دهید.
- ارزش جسمانی بازی را بیان کنید.
- ارزش اجتماعی بازی را شرح دهید.
- ارزش اخلاقی بازی را بیان کنید.
- ارزش آموزشی و تربیتی بازی را توضیح دهید.
- ارزش درمانی بازی را به‌طور خلاصه بیان کنید.

### تعریف بازی

بازی جنبه‌های وسیعی را دربر می‌گیرد. از این رو، از بازی تعریف‌های زیادی داده شده

است.

در هر تعریف با برجسته نمودن جنبه‌ای از بازی، دیدگاه خاصی عرضه شده است.

در فرهنگ بزرگ وبستر<sup>۱</sup>، بازی به صورت‌های 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 جنبش‌های حرکتی و عضلانی است و این باعث می‌شود که تفاوت میان بازی و ورزش از نظرها دور بماند. ورزش در فرهنگ وبستر 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 زورورزی بدنی دارد و بر اساس برخی از سنت‌ها و یا قوانین مقرر انجام شود. آنچه در تعریف ورزش اضافه گردیده عبارت «رعایت برخی از سنت‌ها و یا قوانین مقرر» است که این موضوع در بازی نیز صدق می‌کند. یعنی انجام هر بازی مستلزم رعایت مجموعه‌ای از قوانین و سنت‌ها است. خواه این قوانین و سنت‌ها به صورت آشکار برای مشاهده‌کننده مشهود باشد و خواه نظاره‌گر آن‌ها را بدون مشاهده به صورت درونی اجرا کند.

## عوامل مؤثر در بازی

عوامل متعددی در بازی تأثیر می‌گذارند. در این فصل، تأثیر عواملی نظیر جنس، سن، هوش و محیط بر بازی مطرح می‌گردند.

## تأثیر جنس

جنسیت یکی از عوامل مؤثر در بازی است، یعنی می‌توان گفت که بازی پسرها با دخترها تفاوت دارد. پسرها بیشتر از بازی‌هایی لذت می‌برند که دشوار است و نیاز به فعالیت جسمانی دارد و دخترها اغلب بازی‌های ساکت، آرام و ظریف را ترجیح می‌دهند می‌توان گفت بازی‌های متضمن فعالیت‌های بدنی در پسران بیشتر از دختران است و شدت و خشونت بازی در دختران به اندازه پسران نیست.



تصویر ۱. برف بازی، بازی مشترک پسران و دختران

تا قبل از سن ۸ سالگی، معمولاً کودکان اهمیت چندانی به جنس همبازی خود نمی‌دهند اما در سنین ۸ تا ۱۰ سالگی اختلاف بازی بین دو جنس کاملاً آشکار می‌گردد و کودکان اکثر اوقات ترجیح می‌دهند که با همجنس خود بازی کنند.

دخترها بازی با عروسک، شیر دادن، نوازش کردن و خواباندن عروسک را دوست دارند و حتی بیشتر اوقات با عروسک به خواب می‌روند. پسرها فعالیت‌های بدنی را که نشانگر قدرت و نیروی عضلانی بیشتر آن‌ها است در بازی‌هایی نظیر توپ‌بازی، دویدن، کشتی گرفتن و ... بروز می‌دهند.

به عقیده روان‌شناسان فرانسوی، بازی در نزد پسران بیشتر وسیله‌ای برای اثبات خود در برابر دیگران و برای دختران وسیله‌ای برای بودن با دیگران است. در اوقات فراغت، دخترها بیشتر ترجیح می‌دهند دور هم گرد آیند و با یکدیگر درد دل کنند و پسران بیشتر ترجیح می‌دهند در پی یکدیگر بدونند و به جست و خیز بپردازند. ویژگی رفتار دخترها اغلب خودداری از پرخاشگری، تلقین‌پذیری از اطرافیان و تأثیرپذیری از همبازی‌های خود است. در مواقعی که برخورد بین دختران اجتناب‌ناپذیر می‌شود و آنان ناگزیر از پرخاشگری به یکدیگر می‌شوند حالات هیجانی آنان کمتر از پسران به حمله‌وری و تنبیه بدنی می‌انجامد. در حالی که پسران فعالیت‌های جسمی زیاد و جنبش‌های ماهیچه‌ای و عضوی، حرکات شدید، هیجان، رفتار تند و پرخاشگرانه را دوست دارند. آنان بیشتر ناگهانی به بازی می‌پردازند. لذا به ابداع و نوآوری در قوانین و آداب و رسوم بازی دست می‌زنند و اغلب از زیر بار رعایت قوانین و مقررات بازی شانه خالی می‌کنند و اکثراً یا خود می‌کوشند قانونگذار باشند و یا اینکه قوانین بازی را به نفع خود ندیده می‌گیرند تا بر رقیب خود پیروز شوند. از این رو، بازی، اغلب در نزد پسران به مرور تغییر چهره می‌دهد، و به‌صورت رفتاری نو با آداب و رسومی نو در محیط‌های مختلف جلوه‌گر می‌شود. اما دختران بیشتر از پسران به قواعد و اصول بازی گردن می‌نهند و به رعایت اصول و نظم بازی مقید هستند. البته، آنان نیز به نوبه خود دست به نوآوری‌هایی در بازی می‌زنند و باعث تغییر بازی می‌شوند. اما معمولاً از شدت عمل در فعالیت‌های جسمی و حمله‌وری یا پرخاشگری بازی‌ها می‌کاهند و رقابت در بازی را به‌صورت ملایم‌تری در می‌آورند.

دبس<sup>۱</sup> و پیرون<sup>۲</sup> در مورد فعالیت‌های مربوط به جنسیت با استناد به مطالعاتی که در آمریکا صورت گرفته در مورد امکان تنظیم فهرست بازی‌ها برحسب شاخص «دخترانه یا پسرانه» می‌نویسند: بدون شک بازی خاصی که مخصوص پسران یا دختران باشد وجود ندارد. زیرا از طرفی، حیطه بازی‌هایی که هر دو جنس به‌طور مساوی در آن شرکت می‌کنند خیلی وسیع است و، از طرف دیگر، گرچه به نظر می‌رسد که، در مدارس مختلط، بعضی فعالیت‌های ابزاری و ساختمانی مختص یک جنس معین است، جریاناتی از مبادله بازی وجود دارد. یعنی ممکن است همزمان بازی نکنند، ولی در زمان‌های مختلف دختران بازی پسران و پسران بازی دختران را اجرا کنند.

در هر صورت، خواه پسران و دختران به یک بازی معین بپردازند، خواه بازی‌های مختلف و متفاوتی بکنند، باز هم به یک طریق به آن بازی نمی‌پردازند. در واقع نوعی «روش» بازی مخصوص هر جنس وجود دارد که پژوهشگران زیادی به آن اشاره کرده‌اند.

به عقیده این دو دانشمند، پسران در بازی خواهان تأثر شدید و فعالیت عضلانی زیادند. به این ترتیب که آن‌ها در موقع بازی با جنب و جوش، پرهیجان، غران و اغلب متجاوزند. دختران آرام‌تر و ساکت‌تر می‌مانند و پرخاشگری، جنگجویی آنان در حد حرف باقی می‌ماند. بازی دختران قبل از هر چیز مبنی بر رعایت اصول و قواعد است. علاقه به آداب و رسوم مذهبی و تشریفاتی از همان دوره کودکی در نزد دختران پیدا می‌شود که بعد از چندی این علاقه فقط به‌منظور تأیید خویش و نوعی اطاعت محض، که به‌صورت میل شدید به مخالفت‌های ظاهری است، ملاحظه می‌شود. پسران، برعکس، در سازمان‌های ساده و بی‌حرکت، ناراحت به نظر می‌رسند و بازی‌های آن‌ها، که ارادی‌تر و بی‌دوام‌تر است، بیشتر متوجه ابتکار و اکتشاف است. پسران، همان‌طور که اشاره شد، به‌منظور تسلط بیشتر بر همبازی‌هایشان، با تغییر اختیاری قوانین، یا با فراموش کردن عمدی آن‌ها، خود را از قید قواعد و اصول آزاد می‌کنند، بنابراین، ممکن است بازی معین، برحسب آنکه دختران یا پسران بدان مشغول باشند، شکل متفاوتی به خود بگیرد. به این ترتیب ممکن است یک بازی که در نزد پسران خشونت‌آمیز است

در نزد دختران، بازی ساده و منظمی جلوه‌گر شود. بنابراین، به نظر می‌رسد که بازی از نظر پسران وسیله‌ای برای تأیید خود در برابر دیگران باشد، در حالی که برای دختران، مخصوصاً «چگونگی بودن» با دیگران مطرح است.

در جامعه ایران بازی دختران، چه در نوع سستی و چه در نوع جدید، ویژگی‌های خاص خود را دارد. در روستا، با توجه به اینکه دخترها خیلی زود مسئولیت می‌پذیرند، سن بازی و زمان بازی، بسیار محدود است. در اغلب روستاهای ایران، دختران روستایی، در کودکی، مسئولیت به دوش کشیدن بچه‌های کوچک‌تر را دارند و بعد هم باید در اقتصاد خانواده نقشی را بر عهده گیرند. آنان، در سنین کودکی، پشت دارهای قالی یا گلیم می‌نشینند و همراه با مادر و دیگر زنان خانواده نقش خود را در کمک به اقتصاد خانواده، ایفا می‌کنند. به این ترتیب کار و بازی در میان دختران روستایی با یکدیگر همراه است. آنان ضمن نگهداری بچه‌های خردسال، همانند عروسک زنده با آنان بازی می‌کنند و یا پشت دارهای قالی به خواندن آواز و زمزمه ترانه می‌پردازند. در واقع، برای آن‌ها تمایزی بین کار در خانه، مزرعه یا بازی وجود ندارد.

بازی‌های پسران روستایی در مقایسه با دختران از آزادی‌های بیشتری برخوردارند. لذا دامنه بازی در میان آنان وسیع‌تر و تنوع بازی بیشتر است، اما در بین آنان نیز کار و بازی توأم است، زیرا پسرها هم، مانند دخترها، از سنین کم، نقشی در اقتصاد خانواده به عهده می‌گیرند. کودکان روستایی ایران فرصت کمی برای بازی در مفهومی که قبلاً با آن آشنا شدید دارند و از فواید بازی آن‌طور که باید و شاید بهره‌مند نمی‌گردند. این موضوع بیشتر از آنکه به روان‌شناسی مربوط باشد، به روان‌شناسی اجتماعی یا جامعه‌شناسی مربوط است. بنابراین، با هنجارهای جامعه روستایی، نه تنها محرومیت از جست و خیزها و بازی‌های متعارف، به‌ویژه بهره‌مندی از اسباب‌بازی‌ها به سلامت روانی آن‌ها لطمه نمی‌زند، بلکه همراه‌بودن کار و بازی در این جوامع، نشاط و شادابی کودکان آنان را با طراوت و سرزندگی یک محیط پرتلاش در می‌آمیزد.

### تأثیر هوش

هوش ممکن است در نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب‌بازی و استفاده از آن تأثیر

بگذارد، در اینجا به نحوه برخورد کودکان باهوش و کم‌هوش با بازی و اسباب‌بازی اشاره می‌شود. کودکان تیزهوش سعی می‌کنند وسایل و اسباب‌بازی‌هایی را انتخاب کنند که بتوانند با آن‌ها به ابتکار و نوع‌آوری دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش‌تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می‌شوند، زیرا خواهان تنوع‌اند و از تنوع لذت می‌برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی‌هایی که متضمن فعالیت‌های ذهنی و جسمی است می‌پردازند. مثلاً جمع‌آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذت‌بخش‌تر می‌باشد.

کودکان تیزهوش به دلیل توانایی‌های بیشتر، به انجام بازی‌های انفرادی تمایل نشان می‌دهند و معمولاً نیروی بدنی را در حد زیادی صرف نمی‌کنند. به نظر می‌رسد که کودکان عقب‌مانده نیز بیشتر به بازی‌های انفرادی می‌پردازند. زیرا کودکان تیزهوش به علت توانایی زیاد و کودکان کم‌هوش به علت توانایی کم، معمولاً به‌خوبی در گروه پذیرفته نمی‌شوند.

اگر یک ماشین اسباب‌بازی در اختیار کودک عقب‌مانده گذاشته شود ممکن است آن را به اطراف بکوبد یا متلاشی کند. ولی یک کودک تیزهوش سعی به انجام بازی رمزی می‌کند و حتی ممکن است آن را کنجکاوانه بررسی و از هم باز کند تا از محتویات آن آگاهی یابد.

### تأثیر سن

کودک در هر سنی بازی خاصی را می‌پسندد. نوزاد بیشتر دست‌وپا زدن را دوست دارد، و وقتی بزرگ‌تر شد مثلاً، از اینکه چشمانش را بگیرند و با او «دالی بازی» کنند لذت می‌برد. در مرحله اول کودکی (تولد تا سه سالگی) بازی‌های کودکان بیشتر انفرادی و با هدف شناسایی اندام‌ها و اشیاء و چگونگی کاربرد آن‌ها صورت می‌گیرد. مثلاً، بازی کودک ۶ ماهه را می‌توان در تولید صدا و هجاهای ظاهراً بی‌معنی، چرخاندن صدا در دهان، خنده‌کردن و به کار انداختن دست‌ها برای گرفتن اسباب‌بازی مشاهده کرد. کودک در این سن پاهایش را با دست می‌گیرد و رها می‌کند و برای به‌دست آوردن اشیای دور تلاش می‌کند.

کودک ۸ ماهه، اشیاء و اسباب‌بازی‌ها را پیوسته به زمین می‌اندازد و برمی‌دارد و از این کار لذت می‌برد. کودک ۱۰ ماهه با گذاشتن اشیاء درون جعبه و بیرون آوردن مجدد آن‌ها به بازی می‌پردازد. کودک ۱۴ ماهه با پرکردن و خالی‌کردن یک ظرف از مایعات و بسته‌بندی کردن، به بازی مشغول می‌شود. کودک ۱۸ ماهه به بازی‌های تقلیدی از رفتار والدین و بزرگ‌تران علاقه دارد. در ۲ سالگی فعالیت‌های کودکان بیشتر جنبه تمرین و ورزیدگی جسمی دارد و بیشتر به صورت انفرادی انجام می‌شود، تا آن حد که همه کودکان در کنار هم، ولی هر یک برای خود بازی می‌کنند.

در مرحله دوم کودکی (۷ - ۳ سالگی)، کودکان علاوه بر بازی‌های فردی قادر به فعالیت‌های گروهی نیز می‌گردند و همان‌طور که پیاژه مطرح می‌کند کودکان ۴ الی ۷ ساله در یک محل جمع می‌شوند، ولی هر کدام برای خود بازی می‌کنند و اگر یکی از آن‌ها را از جمع خارج کنیم مخالفت و گریه می‌کنند، 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 می‌شوند و دختران رفته‌رفته با دختران و پسران با پسران به بازی‌های دو سه نفری می‌پردازند. در اواخر این مرحله بازی‌ها به مرور از حالت انفرادی خارج می‌شوند و به صورت بازی‌های قراردادی که انجام آن‌ها مستلزم رعایت اصول و مقرراتی است در می‌آیند. از این به بعد بعضی فعالیت‌های مربوط به کار، یعنی اعمال منظم و با هدف جای بعضی از فعالیت‌های بازی، یعنی فعالیت‌های خودبه‌خودی و بی‌هدف را می‌گیرند، با نزدیک شدن کودک به دوران بلوغ، تنوع بازی‌های او کم می‌گردد.

مطالعات نشان داده است که در حدود ۱۲ سالگی نه تنها تعداد فعالیت‌هایی که کودک در آن شرکت می‌کند کمتر می‌شود، بلکه در نوع فعالیت‌هایی که کودک از آن‌ها لذت می‌برد نیز تغییراتی به وجود می‌آید. در این سن فعالیت‌های مورد علاقه کودک بازی‌ها و ورزش‌هایی‌اند که دقیقاً سازمان داده شده‌اند و نیز مشغولیت انفرادی از قبیل سینما رفتن، تلویزیون تماشا کردن و مطالعه برای آنان لذت‌بخش می‌شود.

معمولاً، کودکان بزرگ‌تر وقت کمتری برای بازی دارند. آنان برخی فعالیت‌ها را رها می‌سازند چون احساس می‌کنند که این فعالیت‌ها کودکانه و کسل‌کننده است. مثلاً

بچه‌های کودکان با بازی با مکعب‌های چوبی را رها می‌کنند، زیرا اشیایی از قبیل رنگ، گل رس، مداد رنگی، گچ، فعالیت‌های جالب‌تر و متنوع‌تری را به آن‌ها عرضه می‌کنند. زمانی که کودک، دیگر نمی‌تواند خود را به جای شخصیت‌های گوناگون بگذارد، بازی‌های هیجان‌انگیز جذابیت خود را از دست می‌دهند. وقتی کودک دیگر نمی‌تواند اسباب‌بازی‌ها و عروسک‌های خود را جاندار فرض کند و این کار به نظر هم‌سالان او نیز «کودکانه» می‌آید، اسباب‌بازی‌ها و عروسک‌ها جذابیت خود را از دست می‌دهند. کم‌شدن تعداد فعالیت‌های بازی ممکن است به علت نبودن همبازی نیز باشد. کودکانی که در جمع هم‌سالان خود پذیرفته نمی‌شوند ناچارند به تعداد محدودی بازی‌های انفرادی اکتفا کنند. این به خصوص در مورد پسرها صدق می‌کند، زیرا بیشتر بازی‌های پسرانه به صورت دسته‌جمعی است.

با افزایش سن و کاسته شدن از اوقات فراغت، فعالیت‌هایی انتخاب می‌شوند که لذت بیشتری برای کودک فراهم سازند و هر چه کودک بزرگ‌تر شود این انتخاب دقیق‌تر می‌شود.

### تأثیر محیط

کودکان در سراسر دنیا، در شهر و روستا، کوه و دشت، هر جا که باشند بازی می‌کنند و محیط فقط در نوع بازی آن‌ها تأثیر می‌گذارد. کودک آمریکایی بازی می‌کند، اما ممکن است از بازی «کلاغ پر» چیزی نداند و لذتی هم نبرد.

طبق مطالعات انجام‌شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیت‌های غیر رسمی گروهی علاقه نشان می‌دهند، در حالی که بچه‌های آمریکایی بر بازی‌های تیمی و رقابتی تأکید دارند. کودکان آمریکایی تنها در مراحل اولیه دوران کودکی به بازی‌های مهیج علاقه‌مندند، ولی بچه‌های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی‌تری 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 نشان‌دهنده فرهنگ آن جامعه است. در منطقه‌های محروم، به علت اینکه افراد از توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و

اسباب‌بازی برای کودکان برخوردار نیستند، آن دسته از بازی‌های سستی را که نیاز چندانی به ابزار و اسباب ندارند به کودکان خود می‌آموزند. در این جوامع کودکان یاد می‌گیرند که برای خود اسباب‌بازی بسازند. این تولید و سازندگی نیز بازی و فعالیت دلچسبی برای این قبیل کودکان هست می‌شود.

فضا و مکان و به‌طورکلی محیط بازی با نوع بازی تناسب دارد، به‌طوری‌که فعالیت‌های بدنی معمولاً در فضای باز و بازی‌های فکری در اتاق‌های منزل انجام می‌گیرد.

عوامل مؤثر در بازی بسیارند. از جمله آن‌ها می‌توان به نقش هم‌بازی، اسباب‌بازی، البسه بازی، زمان، آزادی عمل کودک، تشویق والدین و تغذیه کودک نیز اشاره کرد.

### ارزش‌های بازی

بازی، برای کودکان در حال رشد، ارزش‌های متعددی دارد. اغلب اوقات، والدین بازی را «اتلاف وقت» تلقی می‌کنند و از کودک می‌خواهند که به فعالیت‌های دیگر بپردازد. بدیهی است که این گونه والدین کودکان خود را از موقعیت‌های یادگیری بسیاری که، برای رشد همه‌جانبه شخصیت آن‌ها، ضروری است محروم می‌کنند.

به گفته میلی چامپ<sup>۱</sup>، بازی به کودک کمک می‌کند که به یک «انسان» تبدیل شود و، برای رسیدن به انسانیت و کسب ویژگی‌های شخصیتی مطلوب، باید تعادلی بین بازی و کار کودک برقرار شود. وقتی که کودک از بازی کردن خسته می‌شود و می‌پرسد: حالا چه کار کنم؟ هنگام پرداختن به کار یا استراحت فرا رسیده است. از طرف دیگر، اگر از مطالعه یا کارهای منزل کسل شود، یا بازده کارش پایین‌تر از حد او باشد، آن وقت است که کودک به استراحت یا موقعیت بهتری برای بازی احتیاج دارد. بازی کمک‌های فراوانی به رشد و تکامل کودک می‌کند که از راه‌های دیگر نمی‌توان به این کمک‌ها دسترسی یافت.

### ارزش جسمانی بازی

فعالیت‌هایی که کودک به‌عنوان بازی انجام می‌دهد در پرورش نیروی بدنی و حواس او

تأثیر زیادی دارند. کودک می‌پرد، می‌دود، از پله‌ها بالا و پایین می‌رود، لی‌لی می‌کند، خم و راست می‌شود، نشست و برخاست می‌کند، دوچرخه‌سواری می‌کند، اسباب‌بازی‌ها را جابه‌جا می‌کند، طناب‌بازی می‌کند و... در تمام این فعالیت‌ها عضلات و اندام‌های مختلف به کار می‌روند و تقویت می‌گردند.

از نظر حسی و حرکتی می‌توان گفت از طریق بازی حس‌های بینایی، شنوایی و لامسه کودک پرورش می‌یابند. چشم و دست او از هماهنگی بیشتر و بهتری برخوردار می‌گردند و عضلات انگشتان و دست و پای او ورزیده می‌شوند.

معمولاً کودکان سالم از نیروی زیادی برخوردارند که آن را در بازی مصرف می‌کنند. اگر نیروی اضافی کودک صرف نشود و به حالت سرکوب شده در جسم کودک ذخیره شود، در وی ناآرامی، عصبانیت، بدخلقی و پرخاشگری ایجاد می‌کنند. گرچه فواید جسمانی بازی را می‌توان از طریق نرمش و ورزش نیز به دست آورد ولی از آنجا که ممکن است کودک با بی‌میلی و از روی اجبار به ورزش پردازد، نفع احتمالی آن در مقابل تنش عاطفی وارد بر او ارزش چندانی نداشته باشد.

بسیاری از کودکان، ضمن رشد و تکامل خود، از بازی‌های پرتحرک به بازی‌های کم‌تحرک روی می‌آورند و به بازی‌های فکری می‌پردازند و از آن‌ها لذت بیشتری می‌برند.

هارلوک<sup>۱</sup> معتقد است که تمایلات کودکان به بازی‌های پرتحرک یا کم‌تحرک تحت تأثیر عقاید والدین و اشخاصی که در زندگی آن‌ها مهم‌اند و بچه‌های گروه‌های سنی بالاتر قرار می‌گیرد.

مارتین در این زمینه می‌نویسد: تمایل والدین به بازی‌ها و فعالیت‌های دیگر تأثیر زیادی در تمایل کودکان دارد. اگر والدین به ورزش و راهپیمایی در هوای آزاد متمایل باشند و فعالیت‌هایی از این نوع را ترجیح دهند، باعث می‌شوند که کودک مهارت‌های اساسی را در این زمینه به دست آورد و اگر والدین فعالیت‌های فکری را تنها وسیله لذت‌بخش و مطلوب برای گذران اوقات فراغت بدانند و ورزش را خاص افراد غیرروشنفکر تلقی کنند، ممکن است از ترغیب کودک برای پرداختن به بازی‌های