



به هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار که به صورت فردی یا گروهی انجام شود و موجب کسب لذت و برآورده شدن نیازهای کودک گردد، بازی گویند.<sup>1</sup> بازی‌های کودکان به بازی‌های گروهی کودکان گفته می‌شود که ممکن است توسط بزرگسالان نیز انجام شود که معمولاً در کوچه، مدرسه یا حیاط خانه‌ها انجام می‌شود.<sup>2</sup> کودکان، نقاط قوت و ضعف خود از جمله تمایل به فرمان دادن یا فرمان بردن، تهاجم یا تسلیم، اجتماعی بودن یا منزوی بودن و همچنین احساسات دوستانه یا خصمانه، افسردگی یا شادی، امیال و آرزوهای خود را از طریق بازی نشان

<sup>1</sup> بازی فعالیتی که با میل و اختیار و باهدف سرگرمی و تفریح و معمولاً و به‌طور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود. کارکرد بازی‌ها، تفریح و شادابی است. احمدوند، محمدعلی (1372) روان‌شناسی بازی، دانشگاه پیام نور چاپ اول.

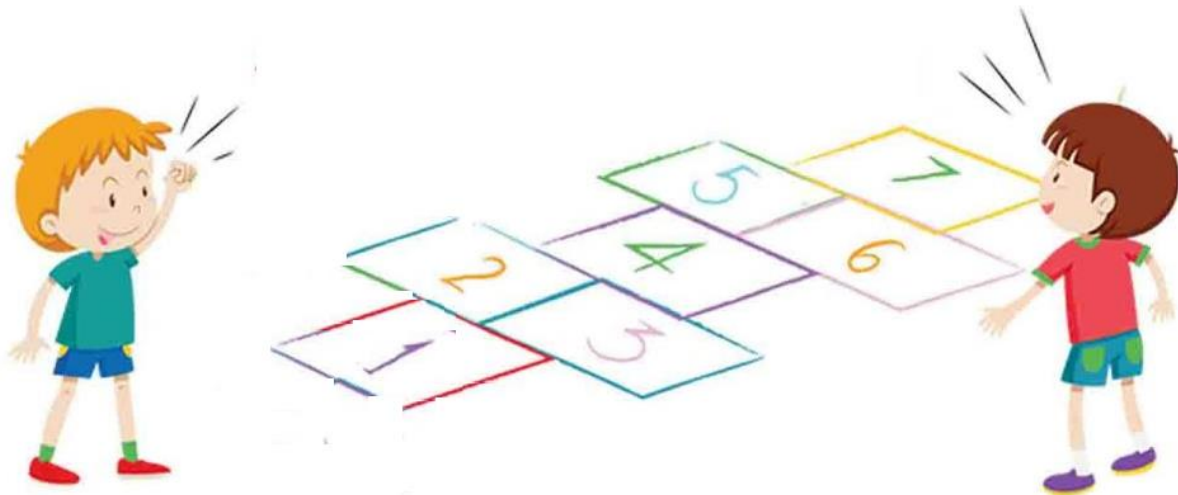
<sup>2</sup> بالا بلندی، توپ چرخی، تپله بازی، خاله بزغاله، خروس جنگی، زو، شاه و وزیر، الک دولک، شمع گل پروانه، عمو زنجیر باف، قایم باشک، قلعه، کلاغ پر، گل یا پوچ، لی لی، هفت‌سنگ، وسطی، به قل دو قل و ... از بازی‌های قدیمی کودکان ایرانی هستند. برخی از بازی‌های قدیمی اکنون فراموش شده‌اند. حمید مهدوی محتشم (۱۳۹۶-۰۲-۲۳). «بازی‌های سنتی ایرانی از هفت سنگ تا تپله بازی». هفته نامه سلامت - شماره

می‌دهند. کودکان به بازی‌های متفاوتی می‌پردازند که هرکدام از بازی‌ها نشان‌دهنده یکی از احساسات آن‌ها می‌باشد. کودکان برای بیان رفتارهای پرخاشگرانه خود به بازی‌هایی می‌پردازند که در آن بتوانند با حمله و تخریب پدیده‌های عادی و معنوی راهی برای بروز خشم خود پیدا کنند. همچنین برای بیان آرزوها و امیال خود به رؤیا و تخیل می‌پردازند و برای رسیدن به هر آنچه آرزو دارند خود را با بازی‌های تخیلی سرگرم می‌کنند و سرانجام برای ساخت و پیدا کردن نقش موردعلاقه خود به بازی‌های تقلیدی می‌پردازند. در ایران باستان کودکان از سن 5 سالگی سواری و تیراندازی می‌آموختند. در آغاز تیراندازی به حالت پیاده و سپس اسب‌سواری و بعد تیراندازی در حالی که سوار بر اسب بودند را یاد می‌گرفتند. کسانی که در آموزشگاه درباری تیراندازی و سوارکاری می‌آموختند همراه شاه به شکار می‌رفتند تا در ضمن تفریح، نیرومند، فداکار، دلیر و باانضباط شوند و جنگ‌آزمایی و سلحشوری بیاموزند. مهم‌ترین بازی‌های کودکان برای تربیت جنگی آن‌ها عبارت بود از: اسب‌سواری، تیراندازی، شکار، چوگان‌بازی و زوبین‌اندازی. دوره آموزشی کودکان از 5 سالگی شروع و در 20 سالگی خاتمه می‌یافت. گزنفون<sup>3</sup> در تاریخ خود می‌نویسد که کودکان ایرانی از خردسالی کمان کشیدن و تیرانداختن می‌آموختند و تا 17 سالگی ادامه داشت.<sup>4</sup> در ادامه انواع بازی کودکان آمده است.

---

<sup>3</sup>گزنفون (Xenophon) زنفون یا زینفان) فیلسوف، مورخ، و سرباز یونانی است که در سال ۴۳۰ قبل از میلاد در آتن به دنیا آمد.

<sup>4</sup>قاسم عسکری‌زاده، روان‌شناسی بازی، نشر امیرکبیر، ص ۲۱.



**بازی های جسمی:** بازی های جسمی از قدیمی ترین انواع بازی ها هستند. کودک برای خارج ساختن نیرو (انرژی) اضافی بدن خود و یا رهایی از خمودگی و خستگی، اوقاتی را به بازی های جسمی اختصاص می دهد. از مشخصات این بازی، نیاز به محیط مخصوص بازی و توان جسمی کودک در اجرای بازی است. بازی های جسمی می توانند هم به صورت گروهی و هم به صورت انفرادی و یا ترکیبی از هر دوی آن ها انجام گیرند.

**بازی های تقلیدی:** کودک در هر دوره ای دست به بازی های تقلیدی می زند. کودک در آغاز به تقلید نقش مطمئن دوستان، والدین، خواهران، برادران و کلاً نزدیکان می پردازد و از ایفای نقش آن ها، بزرگترین لذت و تجربه را به دست می آورد. در دوران دبستان بیشتر نقش مربیان و معلمان را ایفا می کند و هنگامی که به سن نوجوانی نزدیک می شود، الگوی رفتاری او نیز تغییر می یابد. از این سنین کودک (نوجوان) به تقلید رفتار همسالان خود می پردازد. در واقع از این زمان به بعد تقلید نقش از طرف کودک دیگر به عنوان بازی نیست، بلکه آغازی است برای چگونگی همخوانی با گروه های اجتماعی و ایفای نقش واقعی زندگی.



**بازی‌های نمادین:** بازی‌های نمادین نقطه اوج بازی‌های کودکانه است که از حدود یک و نیم یا دوسالگی آغاز می‌شود و در پنج و شش‌سالگی به کمال خود می‌رسد و تا هشت و نه‌سالگی نیز ادامه می‌یابد. در واقع، بازی نمادین زمانی آغاز می‌شود که کودک به تدریج زبان می‌گشاید و توانایی کاربرد علائم و نمادهای زبان را دارد. بازی‌های نمادین، 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 برونی دست می‌یابد و خود را از قید تنش‌ها رها می‌سازد. در بازی‌های تقلیدی و نمایشی، کودک سعی دارد به اشیا و وسایل واقعی موجود در محیط خود دست پیدا کرده 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 درمی‌آیند.



**بازی‌های آموزشی:** بازی‌های آموزشی، برای تقویت و رشد قوای حسی و ذهنی کودک می‌باشد. آنچه در بازی‌های آموزشی مورد نظر است، چگونگی استفاده از بازی در رشد قوای حسی حرکتی و به فعالیت واداشتن کودک از طریق تمرین با وسایل بازی است. از جمله بازی‌های آموزشی می‌توان از بازی‌های دستی مثل پازل یا جورچین نام برد. نظارت مربیان و والدین در بازی‌های آموزشی بسیار بااهمیت و حساس است؛ اما میزان این نظارت باید تا حدی محدود باشد. بااینکه هدف از انجام بازی‌های آموزشی، بیشتر آموزش است تا بازی، اما جنبه بازی گونه بودن آن باید حفظ شود. باید سعی شود کنترل اصلی در اختیار کودک بوده و جهت و مسیر آن را خود کودک تعیین کند، تنها هنر مربی یا والدین، هدایت جهت و مسیر بازی به صورت غیرمستقیم و غیر تحمیلی به سوی آموزش است.

**بازی‌های نمایشی:** مهم‌ترین بازی که در آن احساسات، نیازها و عواطف کودکان می‌تواند بروز و ظهور کند، بازی نمایشی است. بازی نمایشی می‌تواند کمک کند تا کودک از خود مرکزی بیرون آید و متوجه بیرون خود شود و همچنین به کودک فرصت می‌دهد تا شخصیت درونی خود را آشکار کند. اگرچه بازی‌های تقلیدی و نمایشی باهم مشترک‌اند و در حقیقت بازی نمایشی خود نوعی از بازی تقلیدی است؛ اما نکته ظریف اینجاست که در بازی تقلیدی، کودک سعی به تقلید نقش دارد، در حالی که بازی نمایشی کودک علاوه بر تقلید نقش، انتظار خود از آن نقش را نیز بیان می‌دارد.



**بازی‌های تخیلی:** بازی‌های تخیلی ریشه در خلاقیت کودک دارند. تخیل کودک به‌مرور و همگام با رشد ذهنی او از مرحله بازی‌ها خارج‌شده و به صحنه داستان‌ها و گفتارهای کودک کشانده می‌شود. نظریه‌پردازان معتقدند رشد تخیل کودک در هنگام کودکی و از طریق بازی می‌تواند باعث گردد تا در زندگی بزرگسالی این کودکان تبدیل به هنرمندان، نویسندگان، نقاشان، مخترعین و کاشفانی بزرگ گردند.

