

## راهنمای انتخاب اسباب بازی برای کودکان

تعریفی جامع و فراگیر از بازی که مورد تأیید همه نظریه پردازان روان شناسی باشد، وجود ندارد.



### تعریف بازی

تعریفی جامع و فراگیر از بازی که مورد تأیید همه نظریه پردازان روان شناسی باشد، وجود ندارد.

هر صاحب نظری، براساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد و دیدگاه خود، بازی را به نوعی تعریف کرده، و هر یک از این تعاریف، با برجسته سازی جنبه ای از بازی، نگرشی ویژه را ارائه کرده است. میان تعاریفی که از بازی ارائه شده است وجوه اشتراک و تشابه بسیاری وجود دارد.

هارلوک در تعریف بازی می نویسد: «بازی» عبارت است از هرگونه فعالیتی که برای تفریح و خوشی، و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می گیرد. انسان به طور داوطلبانه به این فعالیت می پردازد 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 آن که از آن لذت می برد، بلکه چون خواهان نتیجه نهایی آن است، به انجام می رساند. کار ممکن است به طور داوطلبانه یا غیر داوطلبانه انجام گیرد.

پیاز، روان شناس معروف سوئیسی، برای تمیز و تشخیص بازی از کار، پنج معیار را به عنوان شاخص های بازی معرفی می کند:

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 می سن تعریف های متعددی از بازی گرد آورده اند که عبارت اند از:

لازاروس: فعالیتی فی نفسه آزاد، بی هدف، سرگرم کننده یا تفریحی.

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

سی شور: 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 می شوند.

به طور کلی، نمی توان فعالیتی را به طور مطلق «بازی» یا «کار» نامید. این که 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 می توان به

عنوان فعالیتی دلیزیر و لذت بخش (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 می آید، نه بازی. هر نوع فعالیتی را که به جای لذت بردن صرف به سوی هدفی هدایت شود، دیگر نمی توان بازی نامید.

بازی ها و ورزش ها برای خردسالان بازی محسوب می شود، چون به فکر برنده شدن و رقابت با دیگران نیستند، بلکه هدفشان تفریح و لذت بردن از آن است. به تدریج که کودکان بزرگ تر می شوند، موضوع رقابت و برنده شدن بیش از بازی برایشان لذت آفرین است. به همین دلیل این فعالیت ها بیشتر کار محسوب می شود تا بازی.

## عوامل مؤثر در بازی کودکان

عوامل متعددی در بازی کودکان تأثیر دارد که مهمترین آنها عبارت اند از سن، جنس، هوش و محیط.

### تأثیر سن

کودک در هر سنی، بازی ویژه ای را می پسندد. مثلاً او در همان روزهای نخست تولد، به لگد زدن و حرکت دادن دست ها علاقه دارد. او از این که باد در گلو اندازد و از حنجره و دهان صدا خارج کند و لب ها را به حرکت در آورد، لذت می برد. کمی که بزرگتر می شود، اطرافیان با او بازی می کنند و مثلاً صورت خود را با دست هایشان می پوشانند و سپس آنها را بر می دارند و می گویند &#171;دالی!&#171; که این کار موجب شادمانی و لذت کودک می شود.

الگوی بازی کودکان در سال های اولیه کودکی، نشانه تغییر رشدی آنان است. کودک خردسال بیشتر به بازی انفرادی نیاز دارد که بعداً با بازی موازی دنبال می شود؛ یعنی دو کودک در کنار هم و نه با یکدیگر به بازی می پردازند. آنان ممکن است از یک وسیله نیز استفاده کنند، ولی مستقل از یکدیگر و بدون ارتباط زیاد با هم به کار و بازی بپردازند.

کودکان سه تا چهار ساله، بیشتر به بازی ارتباطی می پردازند. یعنی آنان با کودکان دیگر نیز بازی می کنند و می توانند وسایل خود را، تا اندازه ای معین، به دیگران بدهند و با آنان شریک شوند، ولی در عین حال، نمی توانند علایق 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 می آورد، یعنی در موقعیت های گروهی که هدفی مشترک را دنبال می کنند، به بازی گروهی می پردازند. بهترین تقسیم بندی را در این باره ژان پیاژه انجام داده است: &#171;در جریان رشد سه نوع بازی مشاهده می شود که از نظر ساختار با یکدیگر تفاوت دارند و به ترتیب یکی پس از دیگری ظاهر می شوند.&#171;

### الف- بازی های تمرینی

( بدو تولد تا ۲ سالگی) پیاژه در بیان چگونگی بازی های تمرینی، بازی را وسیله ای برای لذت بردن از حواس می داند؛ زیرا کودک لمس کردن، چشیدن، گوش کردن، حرکت اعضای بدن و احساس کیفیت مختلف اشیا را از راه به کارگیری حواس در می یابد و این امر سبب لذت بردن او می شود. کودک، با استفاده از حواس، از تقلید یا فراتر می گذارد، به تکرار می پردازد و حرکاتش، از شکل ابتدایی آزمایش و خطا، به مهارت می رسد. این حرکات تقلیدی مقدمه ای می شوند تا کودک بتواند به کارهایی پیچیده تر دست بزند.

### ب- بازی های نمادی

(۲ تا ۵ سالگی) در این مرحله از بازی که از دو تا پنج سالگی ادامه می یابد، عناصری جدید وارد بازی کودکان می شوند. واقعیت ها تغییر شکل می یابند. اشیایی که وجود ندارند به وسیله اشیای دیگر نمایش داده می شوند. از تکه چوبی اسب و با قرار دادن چند بالش در کنار هم خانه یا باغچه ای می سازند. کودک در این مرحله به تمرین تجربیات زندگی می پردازد و آنها را به شکل های مختلف تجربه و آزمایش می کند.

### ج- بازی های با قاعده

(۷ تا ۱۱ سالگی) در این مرحله، آثار بازی برای همه عمر باقی می ماند و همزمان با رشد کودک و گذشت زمان، به صورتی کامل تر انجام می شود. قواعد بازی های با قاعده معمولاً از بزرگترها به کوچکترها یا از نسلی به نسل دیگر منتقل می شود. در بازی های با قاعده، رقابت وجود دارد و افزون بر آن، هر بازی قراردادهایی دارد که نمادی شده است و یا قرار دادهایی که امکان دارد همیشگی یا

براساس توافق موقت خود بازیکنان باشد. کودک در هر سنی، به بازی های خاصی می پردازد و بعضی از آنها را رها می کند. برای مثال، بچه های کودکانی از بازی با مکعب های چوبی دست می کشند، زیرا اشیایی از قبیل رنگ، گل رس، مداد رنگی و ... فعالیت های جالب تر و متنوع تری را به آنان عرضه می کنند.

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 مؤثر 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 آنها 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، تپله بازی، کشتی، مشت زنی، فوتبال، فرفره 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، فروشندگی، معما بازی و ...

گفتنی است بازی هایی وجود دارد که هر دو جنس به آن علاقه مندند.

لمان و ویتی با استفاده از پرسشنامه و در ضمن تحقیقی گسترده، به این نتیجه رسیده اند که پسران بازی های توأم 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 تأیید 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 این که 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 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 آنها بازی می کند؛

۲- تفاوت بازی های کودک در محیط های مختلف از نظر جغرافیایی.

۱- برخی از روان شناسان تنوع محرکات را مهمترین 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.

همانطور که وجود نور برای رشد و تکامل چشم لازم است و اگر انسان 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 انسان ها، حیوانات و اجسام را ببیند، اشیا را لمس کند، صداها را بشنود. کودک باید امکان تجربه رفتارهای گوناگون را داشته باشد.

از این رو، تأکید می شود که تنوع و تحرکات محیطی برایش فراهم سازید و اسباب بازی های مختلفی بخرید تا هر چه بیشتر به پرورش حواس او کمک کند. یعنی، هر اندازه بیشتر ببیند، بشنود، لمس کند، گفت و گو کند در واقع به رشد عقلانی، عاطفی، اجتماعی، اخلاقی، روانی او کمک می شود.

۲- بنابر تحقیقات انجام شده، کودکان ژاپنی بیشتر به فعالیت های غیر رسمی گروهی توجه نشان می دهند، در حالی که بچه های آمریکایی به بازی های گروهی و رقابت علاقه بیشتر دارند. کودکان آمریکایی، تنها در مراحل آغازین دوران کودکی به بازی های مهیج علاقه مندند، ولی بچه های ژاپنی این علاقه را برای مدت طولانی تر حفظ می کنند.

نه تنها بازی های دو کشور، بلکه بازی های شمال و جنوب یک کشور و حتی محله های یک شهر نیز با هم تفاوت دارد. فرهنگ هر جامعه در بازی اثر می گذارد و می توان گفت که بازی کودکان، به نوعی منعکس کننده فرهنگ آن جامعه است.

در مناطق محروم، به این دلیل که افراد توانایی اقتصادی زیادی برای خرید وسایل و اسباب بازی برای کودکان ندارد، آن دسته از بازی های سنتی را که نیاز چندانی به آلات و اسباب ندارد به کودکان خود می آموزند.

در این جوامع، کودکان یاد می گیرند که برای خود اسباب بازی بسازند. این تولید و سازندگی نیز گونه ای بازی و فعالیت دلچسب برای این قبیل کودکان به شمار می آیند.

## تأثیر هوش

هوش می تواند بر نحوه بازی و نوع آن، انتخاب اسباب بازی و استفاده از آن تأثیر بگذارد. در این جا به نحوه برخورد کودکان با هوش و کم هوش با بازی و اسباب بازی اشاره می شود. کودکان تیزهوش سعی می کنند وسایل و اسباب بازی هایی را انتخاب کنند که بتوانند با آنها به ابتکار و ابداع دست بزنند و قوای ذهنی خود را به کار گیرند. کودکان باهوش تر مدت کمتری به یک بازی مشغول می شوند؛ زیرا خواهان تنوع هستند و از تنوع لذت می برند. کودکان باهوش در سنین بالاتر به بازی هایی که مستلزم فعالیت های ذهنی و جسمی است می پردازند؛ مثلاً جمع آوری اشیای مورد نظر (کلکسیون) برای آنان جذاب و لذتبخش تر است.

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

اگر یک ماشین اسباب بازی در اختیار کودک عقب مانده گذاشته شود، ممکن است آن را به اطراف بکوبد یا آن را متلاشی کند، ولی کودک تیزهوش سعی می کند با آن بازی رمزی انجام دهد و حتی ممکن است به بررسی کنجکاوانه ماشین اسباب بازی پردازد و آن را باز کند تا از محتویاتش آگاهی یابد.

راهنمای انتخاب اسباب بازی

نوشته : محمدرضا مطهری