

## بازی‌های فراموش شده کودکان

نام‌هایی آشنا برای برخی نسل‌ها ...



### نام‌هایی آشنا برای برخی نسل‌ها

بالابندی، توپ چرخی، تپله بازی، خاله بزغاله، خروس جنگی، زو، شاه و وزیر، شمع گل پروانه، عمو زنجیر باف، قایم باشک، قلعه، کلاغ پر، گل یا پوچ، لی لی، هفت‌سنگ، وسطی و ده‌ها بازی دیگر که هر یک نامی آشنا برای نسل‌هایی از ایرانیان هستند. اما بعضی از این بازی‌های کودکان دیگر فراموش شده‌اند و به تاریخ پیوسته‌اند.

### تغییر ساختار شهرها

امروزه در کلان‌شهرهای ایران و با صنعتی‌شدن زندگی، جای خالی بازی‌های خلاقانه و مبتکرانه کودکان دیده می‌شود. حال دیگر کودکان از سنین پایین به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند و کمتر به بازی‌های دستی و فیزیکی علاقه نشان می‌دهند. بازی‌های گروهی کودکان به فراموشی سپرده شده و در حال منسوخ‌شدن است.

### نقش بازی در رشد اجتماعی

کودکان در بازی‌های دسته‌جمعی با محیط بیرون ارتباط برقرار می‌کنند، حمایت از افراد ضعیف را می‌آموزند، قدرت ابراز وجود پیدا می‌کنند و از ترس و خجالت رها می‌شوند. آنها با رعایت اصول و مقررات و مفهوم سلسله مراتب آشنا می‌شوند. بازی، رقابت و تجربه شکست را به کودکان می‌آموزد.

### بازی و رشد عاطفی

بازی‌های کودکان موجب ابراز احساسات، عواطف، ترس‌ها و تردیدها، مهر و محبت، خشم و کینه و نگرانی‌ها می‌شود. انسان به همه این احساس‌ها برای زندگی اجتماعی نیازمند است.

### بازی و رشد جسمی

کودکان در بازی به توانمندی‌های فکری و بدنی خود آگاهی پیدا می‌کنند، نیرو و انرژی آنها به بهترین شکل مصرف می‌شود. علاوه بر این بازی باعث رشد هماهنگ دستگاه‌ها و اعضای مختلف بدن می‌شود.

### نقش بازی در رشد ذهنی

بازی‌های گروهی کودکان در یادگیری زبان، ساختارهای اجتماعی، رشد قوه تخیل و تفکر و همچنین آشنایی با مفاهیم فضا، شکل و ساخت نقش به‌سزایی دارند.

### کودکان در شهرها

به دلیل زندگی محدود در آپارتمان‌ها، جلوگیری از مزاحمت برای همسایگان، در خیابان‌ها و کوچه‌ها به هنگام بازی، کودکان شهرنشین از انجام بازی‌های طبیعی محروم هستند.

### تکرار الگو

نتایج یکی از بررسی‌های کمیته پژوهش بازی‌های شورای کتاب کودک که با تکنیک تحلیل محتوای نقاشی‌های کودکان صورت پذیرفت، نیز نشان می‌دهد .

### اسباب بازی

اسباب‌بازی‌های سنتی نیز حال دیگر جای خود را به اسباب‌بازی‌های ارزان‌قیمت چینی داده‌اند.

### بازی‌های رایانه‌ای

اکنون کودکان پس از "عبور از مرحله بازی با اسباب‌بازی" به بازی‌های رایانه‌ای روی می‌آورند. هنوز تاثیرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر روی کودکان دقیقاً مشخص نیست و این روند "نو" موضوع تحقیقاتی طولانی‌مدت برای جامعه‌شناسان و روان‌شناسان خواهد بود.