

بازی، جریان مستمر کشف کودک

با تأکید بر بازی‌های کلامی



بازی را از ابعاد مختلف می‌توان معنا و تفسیر کرد؛ از دیدگاه لغوی و معنای فرهنگ‌نامه‌ای تا به‌عنوان پدیده‌ای روان‌شناختی. حتی می‌توان برای بررسی بیشتر موضوع بازی، وارد عالم سیاست شد و بازی‌های عجیب و غریب آن را نیز به میزان آگاهی و دانش خود تجزیه و تحلیل کرد، اما در این نوشته ترجیح آن است که بازی را در حیطه کارکردهای پرورشی و آموزشی آن ارزیابی کنیم. در این صورت، به دستاوردهای جذابی خواهیم رسید. واژه بازی در فرهنگ فارسی سرگرم شدن به چیزی، تفریح، ورزش و کار معنا شده است.

در فرهنگ وبستر، بازی نوعی حرکت و جنبش و فعالیت آزاد یا تمرین‌هایی برای سرگرمی و تفریح و ورزش معنا شده است. در تعریف ما بازی فعالیتی است که به شکلی خودجوش و نشاط‌انگیز، مطابق با نیازهای رشدی فرد به صورت اختیاری و غیرقابلی و همین‌طور پیش‌بینی‌نشده‌ی انجام می‌گیرد.

بازی‌ها دارای پوسته‌هایی چندگانه‌اند؛ از پوسته کالبدی و ساختاری تا پوسته بیرونی و رفتاری. در هر پوسته آن‌ها هم که دقیق شویم، به نکات جالب توجهی می‌رسیم.

درواقع، این بازی‌ها هستند که عناصر معماری فرهنگی را به وجود می‌آورند. کافی است کمی در گونه‌های بازی در کشور خودمان دقیق شویم.

بازی از دیدگاه تاریخی و تحلیلی، زیستن در جهان ناشناخته و ترسناک را برای انسان‌های اولیه قابل تحمل می‌کرده است. امروز هم در امتداد همان کارکرد نخستین، بازی‌ها دنیای ما را به جایی بهتر برای زیستن تبدیل می‌کنند. به بیان اهالی اقتصاد، بازی به زندگی ارزش افزوده می‌بخشد.

بازی بیش از آنچه به نظر می‌رسد، برای ما اهمیت دارد و نقش آموزشی و تربیتی آن انکارناپذیر است.

بازی نخستین کلاس غیررسمی تمرین مهارت‌های زندگی و اجرای عملی شیوه‌های حل مسئله است.

بازی کردن میزان و سطح تحمل درد را در آدمی افزایش می‌دهد. این ویژگی را در نظام پاداش و تنبیه بازی‌های بومی و سنتی ایران به خوبی می‌بینیم.

ضرب‌المثل «بازی اشکنک داره، سر شکستنک داره» اشاره روشنی بر همین کارکرد است.

بازی رمز گفت‌وگو و مراودات انسانی میان دارا و ندار را از میان برمی‌دارد. تنها در هنگام بازی است که کودکان دارا و ندار در

یک گروه قرار می‌گیرند و همبازی می‌شوند.

بازی فعالیتی درون‌زا، خودجوش و اختیاری است و ساخت قانون برای هر نوع بازی، کاری به‌شدت خلاقانه و انسانی است. در ادامه همین کار است که ابزارهایی برای سهولت بازی ساخته می‌شوند و این به آن معناست که نخست بازی وجود دارد و سپس اسباب‌بازی، به‌عنوان حلقه انتهایی این فعالیت بشری، به وجود می‌آید.

هنگام بازی کودکان، مشاهده آن‌ها از لحاظ عاطفی، میزان توجه و تمرکز و همچنین رفتار اجتماعی‌شان اهمیت شایان توجهی دارد.

خوشحالی زائدالوصف، بی‌توجهی به اطراف و همچنین بروز رفتارهای هیجانی، اولین مشاهدات ما از بازی کودکان است. نکته جالب توجه در بازی به مفهوم کلی این است که کودکان از همان سال نخست تولدشان با ابزار آشنا می‌شوند. ابزارهایی به سادگی پستانک تا شیشه شیر و دندان‌گیر و جفجغه و ... که وجود آن‌ها به تربیت حس کنجکاوی و کشف ویژگی‌های ابزار و سپس ابزارسازی خود فرد منجر می‌شود. بنابراین،



قرن است به همت مربیان خود نسل‌های کشور را تربیت می‌کند. در همین راستا ضرورت دارد که بازآموزی مربیان این نهاد به‌طور دوره‌ای انجام گیرد تا نیازهای بازی کودکان هر نسل با توجه به ضرورت‌های بنیادین و فلسفی آن‌ها برطرف گردد.

بازی‌های کلامی

بازی‌های کلامی و موزون از فرهنگ شفاهی دوران قدیم نشئت گرفته‌اند اما تأثیرات نشاط‌بخش آن‌ها فراوان است. در این گونه بازی‌ها، ابتدا اوستای بازی مجموعه اشعار یا بحر طویل‌هایی را می‌خواند و سپس تمام بازیکنان با تکرار آن اشعار ضمن ایجاد حس یکرنگی و هماهنگی و هم‌صدایی با دیگر بازیکنان، به‌طور ناخودآگاه روی حافظه خود نیز کار می‌کنند.

فضای حاکم بر این گونه بازی‌ها بسیار شاداب و متنوع است. گفتنی است که مجموعه **بازی‌های کلامی**، همگی برگرفته از متن‌های موجود این اشعار

در فرهنگ عامه هستند. تعدادی از آن‌ها که برای بازی‌ها و سرگرمی‌های سالمندی مناسب بوده‌اند، در این مجموعه معرفی می‌شوند.

شیوه بازی این گونه است که بازیکنان به‌صورت حلقه دور هم می‌ایستند. اوستا در کنار آن‌ها یا در وسط دایره می‌ایستد و شعر بازی را می‌خواند. در بعضی از قسمت‌ها، جمع به او پاسخ می‌دهد و رفته‌رفته پاسخ‌های جمع بیشتر و طولانی‌تر می‌شود. گاه برای مفرح‌تر شدن بازی، اوستا از بازیکنان می‌خواهد که هم‌زمان با شعر خواندن، نمایش کارهایی را نیز که در شعر می‌آید، انجام دهند. به این ترتیب، صحنه‌های خنده‌داری ایجاد می‌شود و همه از دیدن چهره خود و دیگران به هنگام نمایش لبخند بر لب می‌آورند.

انواع بازی‌های کلامی این قابلیت را دارند که دو نسل سالمندان و خردسالان را با هم در یک بازی گرد هم آورند و لحظاتی شاد برای هر یک از آن‌ها رقم بزنند.

یک نمونه

* بازی «گری گری»

اهداف

- تقویت حس شنوایی
- تقویت حافظه کوتاه‌مدت و حافظه شنوایی
- تقویت دقت و تمرکز

انسان از همان ابتدای زندگی می‌آموزد که با اسباب‌بازی همدم و همبازی شود. بی‌تردید، همه ما بازی کودکان با شیشه‌های شیرشان را پس از سیر شدن دیده‌ایم.

به همین طریق، به‌سادگی می‌توان دریافت که هر چیز در ذهن بشر می‌تواند اسباب‌بازی تلقی شود؛ ولو آنکه یک شیء واقعی از نوع ماشین باشد.

به ماشین بازی بزرگ‌ترها در خیابان‌ها توجه کنید. چه مشابهت‌ها و تفاوت‌هایی با ماشین بازی کودکان در آن می‌بینید؟ حالا این دایره را بازتر کنید تا ببینید حیطه بازی با اسباب‌بازی‌ها چقدر گسترده می‌شود. خانه‌بازی کودکان می‌شود ساختن خانه و برج، بازی‌های سواد مالی روی صفحه کوچک با خانه‌های نقاشی شده و مهره‌های رنگی و تاس و کارت و... می‌شود خرید املاک و مستغلات و بیمارستان و بانک، و شهر بازی در بزرگسالی تبدیل می‌شود به بازی‌های اقتصادی واقعی، که در آن‌ها آدم‌ها فقط بازی نمی‌کنند بلکه در چالشی عمیق، همبازی‌های دیروز خود را آزار می‌دهند. در تمام این موارد نیز این آدمی است که نیاز خود به بازی را از کودکی تا سالمندی به نمایش می‌گذارد.

یکی از نهادهای فعال در این حوزه، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است که پس از نهاد آموزش و پرورش، بیش از نیم

انواع بازی‌های کلامی این قابلیت را دارند که دو نسل سالمندان و خردسالان را با هم در یک بازی گرد هم آورند و لحظاتی شاد برای هر یک از آن‌ها رقم بزنند



اوستا: گری گری آی، گری گری / گری
گری آی، گری گری
(رو به نفر دوم) من می‌روم اوستاگری، او
می‌رود رفوگری، تو می‌روی چی چی گری؟
نفر دوم: گری گری آی، گری گری / گری
گری آی، گری گری
تو می‌روی اوستاگری، او می‌رود رفوگری،
من می‌روم به زرگری
همه: گری گری آی، گری گری / گری گری
آی، گری گری
اوستا: گری گری آی، گری گری / گری
گری آی، گری گری
(رو به نفر سوم) من می‌روم اوستاگری،
او می‌رود رفوگری، او می‌رود به زرگری، تو
می‌روی چی چی گری؟
نفر سوم: گری گری آی، گری گری / گری
گری آی، گری گری
تو می‌روی اوستاگری، او می‌رود رفوگری، او
می‌رود به زرگری، من می‌روم به مسگری
همه: گری گری آی، گری گری / گری گری
آی، گری گری
اوستا: گری گری آی، گری گری / گری
گری آی، گری گری

(رو به نفر چهارم) من می‌روم اوستاگری، او
می‌رود رفوگری، او می‌رود به زرگری، او می‌رود
به مسگری، تو می‌روی چی چی گری؟ ...
این بازی به همین روال ادامه پیدا می‌کند.
بازیکنان شغل‌هایی را با پسوند «گری»
انتخاب می‌کنند و باید مشاغل نفرات قبل از
خود را نیز به خاطر داشته باشند.
در خاتمه امیدوارم با همکاری شما مدیران
و مربیان عزیز و دلسوز و همچنین همراهی
والدین گرامی در معرفی بازی‌های کودکانه،
اصیل، بومی و هویت‌بخش این مرز و بوم موفق
شویم.

منابع

- نیوتید، شلی؛ ایسلس، باک. (۱۳۹۴). مهارت‌های اساسی برای
مدیران محیط‌های آموزشی کودک‌محور. مترجم: علی ایمانی،
انتشارات مدرسه
- بوسترام، رابرت. (۱۳۹۲). رهیافتی منسجم به پرورش تفکر
خلاق انتقادی. مترجمان: مجید خیام‌دار، محمد آرمنند. انتشارات
مدرسه.
- حسینی، افضل‌السادات. (۱۳۹۲). یادگیری خلاق، کلاس
خلاق، (شيوه‌های عملی در پرورش خلاقیت). انتشارات مدرسه.



- تقویت حفظ ریتم و ضرباهنگ و در نتیجه، تقویت نیروهای
ذهنی.

در سال‌های نه چندان دور بسیاری از مشاغل و حرفه‌های
سنتی رواج داشتند و کوچه و برزن پر از صدای کار کردن
و اشعار عامیانه شیرین کودکانی بود که به تقلید از حرفه
پدرانشان، بازی‌های انتخاب شغل می‌کردند. یکی از این بازی‌ها
«گری گری» بود. در این بازی، پسر بچه‌ای که از بقیه سر
زبان‌دارتر بود، «اوستا» می‌شد و به بیانی موزون از بچه‌های
دیگر می‌پرسید که دوست دارند چه کاره شوند و آن‌ها پاسخ
می‌دادند. بازی‌کنندگان علاوه بر اینکه شغل خود را انتخاب
می‌کردند، موظف بودند مشاغل دیگران را نیز حفظ کنند و با
این کار، حافظه خود را هم تقویت می‌کردند. این شعر را اوستا
و شرکت‌کنندگان به این ترتیب می‌خوانند:

اوستا: گری گری آی، گری گری / گری گری آی، گری گری
(رو به نفر اول) من می‌روم اوستاگری، تو می‌روی چی چی
گری؟

نفر اول: گری گری آی، گری گری / گری گری آی، گری
گری

تو می‌روی اوستاگری، من می‌روم رفوگری
همه: گری گری آی، گری گری / گری گری آی، گری گری

بازی‌های
کلامی و
موزون از
فرهنگ
شفاهی
دوران
قدیم نشئت
گرفته‌اند
اما تاثیرات
نشاطبخش
آن‌ها فراوان
است