

عمو زنجیر باف

پرورش و آموزش کودک و نوجوان با ۱۵۰ بازی سنتی و نو



Amu Zanjir - Baaf

**Education of Children and Youngsters with
150 Old and New Plays**

تألیف: کیقباد یزدانی

تهران ۱۳۸۹

تقدیم به:

آقای اسماعیل وجدی و همه کسانی که برای
کودکان و نوجوانان این مرز و بوم زحمت کشیده‌اند.



علوم اجتماعی

SOCIAL SCIENCES

یزدانی، کیقباد، ۱۳۳۷ -
عمو زنجیرباف؛ پرورش و آموزش کودک و نوجوان با ۱۵۰ بازی سستی و نو / تألیف کیقباد یزدانی . -
تهران: سازمان چاپ و انتشارات، ۱۳۸۶.
۱۷۶ ص: جدول
فهرست‌نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.
پشت جلد به انگلیسی:

ISBN: 978 - 964 - 422 - 754 - 7

Amu Zanjir - Baaf: Education of Children and Youngsters
With 150 Old and New Plays

کتابنامه: ص. [۱۶۹] - ۱۷۰.
نمایه.

۱. بازی‌های آموزشی. ۲. بازی‌ها. الف. ایران. سازمان چاپ و انتشارات. ب. عنوان.

۳۷۲/۲۱

۴ ی ب / ۳۵ / ۱۱۴۰ LB

۱۳۸۶

م ۱۱۷۸۴۱۲

کتابخانه ملی ایران



سالمات چاپ و انتشارات

عمو زنجیر باف

پرورش و آموزش کودک و نوجوان با ۱۵۰ بازی سنتی و نو

Amu Zanjir- Baaf

Education of Children and Youngsters with
150 Old and New Plays

تألیف: کیقباد یزدانی

حروف چین: مریم غضنفری
نمونه خوان: منیژه معزز، شیرین بورجانی
طرح جلد: رضا مقسمی
ناظر چاپ: علی فرازنده خالدي

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: سازمان چاپ و انتشارات

چاپ اول: پاییز ۱۳۸۹
شمارگان: ۲۰۰۰ نسخه

© تمامی حقوق چاپ و نشر این اثر در انحصار
سازمان چاپ و انتشارات است.

شابک ۷ - ۷۵۴ - ۴۲۲ - ۹۶۴ - ۹۷۸
ISBN 978 - 964 - 422 - 754 - 7

چاپخانه و انتشارات

کیلومتر ۴ جاده مخصوص کرج - نبش سه راه شیشه مینا - تهران ۱۳۹۷۸۱۵۳۱۱
تلفن: (چهار خط) ۴۴۵۱۳۰۰۲ نمابر: ۴۴۵۱۴۴۲۵ انتشارات: ۴۴۵۲۹۶۰۱

پخش و فروشگاه

میدان حسن آباد - خیابان امام خمینی - نبش خیابان شهید میردامادی (استخر) - تهران ۱۱۳۷۹۱۳۱۴۵
تلفن پخش: ۳ - ۶۶۷۳۸۳۱۲ و ۶۶۷۰۰۱۵۳ نمابر پخش: ۶۶۷۰۷۹۲۴ فروشگاه: ۶۶۷۰۲۶۰۶



۳	پیش‌گفتار
۸	فصل اول: کلیات
۸	طبقه‌بندی بازی‌ها
۱۰	نکته‌هایی درباره انتخاب و شرایط بازی
۱۲	نکته‌هایی درباره مربی
۱۶	فصل دوم: بازی‌ها
۱۶	۱- بازی‌هایی برای یارگیری و تشکیل گروه و تعیین نوبت
۲۴	۲- بازی‌هایی برای معرفی و آشنایی
۲۷	۳- بازی‌هایی برای نزدیکی و اعتماد
۳۳	۴- بازی‌هایی برای نرمشی و دستگرمی
۳۸	۵- بازی‌هایی برای آرامش، تمرکز و دقت
۴۶	۶- بازی‌هایی برای تحرک و مهارت‌های بدنی
۶۵	۷- بازی‌هایی برای تربیت حواس و احساس
۶۵	۱-۷- بینایی
۶۸	۲-۷- شنوایی
۷۳	۳-۷- بویایی
۷۷	۴-۷- چشایی
۸۰	۵-۷- بساوایی

۲ / عمو زنجیر یاف؛ پرورش و آموزش کودک و نوجوان...

- ۸۴ ۶-۷- بازی‌های اجتماعی - عاطفی
- ۸۹ ۸- بازی‌های آموزشی (کلامی، نوشتاری، و...)
- ۸۹ ۸-۱- بازی‌های کلامی
- ۱۰۰ ۸-۲- بازی‌های نوشتاری
- ۱۱۱ ۸-۳- بازی‌های فکری (بازی‌های هوش و حافظه و...)
- ۱۱۲ ۸-۱-۳- بازی‌های تقویت و آزمون هوش
- ۱۲۰ ۸-۲-۳- بازی‌های حدس و گمان
- ۱۲۸ ۸-۳-۳- بازی‌هایی برای تقویت حافظه شنیداری
- ۱۳۰ ۸-۴-۳- بازی‌هایی برای تقویت حافظه دیداری
- ۱۳۷ ۹- بازی‌های نمایشی (پانتومیم، نقش‌بازی، سایه‌بازی و...)
- ۱۳۸ ۹-۱- پانتومیم
- ۱۴۵ ۹-۲- نقش‌بازی
- ۱۴۸ ۹-۳- سایه‌بازی
- ۱۵۱ ۱۰- بازی‌هایی برای ارزیابی بازی‌ها

- ۱۵۵ پیوست‌ها
- ۱۵۷ جدول طبقه‌بندی بازی‌ها
- ۱۶۶ نمایه الفبایی بازی‌ها
- ۱۶۹ کتاب‌نامه
- ۱۷۱ درباره نویسنده

پیش‌گفتار



اثر حاضر، کتابی است کاربردی برای آموزشگران و نیز پدران و مادران به منظور پرورش و آموزش کودکان و نوجوانان از طریق بازی، چه در خانه، چه در مدرسه و چه در محیط‌های آموزشی دیگر.

از این رو، کتاب می‌کوشد از پرداختن گسترده و عمیق به جنبه‌های نظری مقوله بازی پرهیزد و صرفاً با بررسی کوتاه درباره نقش و اهمیت بازی در پرورش و آموزش کودک و نوجوان به بخش عملی آن بپردازد.

بازی^۱ در فرهنگ عوام و در میان توده مردم، خصوصاً در جوامع سنتی، عموماً هنوز کاری صرفاً کودکانه به شمار می‌آید که تنها باعث تفریح و لذت است. حتی برخی بازی را در برابر فعالیت‌های جدی مثل کار و تحصیل قرار می‌دهند و آن را کاری عبث و بیهوده می‌شمرند. این جمله به گوش همه ما آشناست: «اول درس، بعد بازی!» اما جالب این‌جاست که در همین فرهنگ و توسط همین مردم، بازی به عنوان وسیله آموزش و پرورش کودک، آگاهانه یا ناآگاهانه از دیرباز به کار می‌رفته است. به عنوان مثال، بازی کلامی - حرکتی «لی لی حوضک» را در نظر بگیریم که آن را حتی با کودکان ۷-۶ ماهه هم می‌توان انجام داد. کودک در این بازی چه می‌آموزد؟ در این بازی علاوه بر آموزش و تمرین اصوات و کلمات (آموزش زبان)، ریتم و ملودی (آموزش موسیقی)، تمرین نرمش انگشتان دست (مهارت‌های بدنی)، بر خطرهای محیط اطراف نیز آگاهی و هشدار داده می‌شود (آگاهی اجتماعی). ما می‌توانیم بدین قیاس همه بازی‌های سنتی

۱. درباره واژه و مفهوم بازی ← یزدانی، کیقباد: صص ۱۴ - ۱۶ و مهجور: صص ۱۳ - ۳۱

مثل «اتل مثل»، «عمو زنجیرباف» و غیره را از نظر بگذرانیم و جنبه‌های آموزشی و پرورشی آن‌ها را روشن کنیم. بازی می‌تواند بسته به نوع و کیفیت آن و مقطع سنی کودک، نقش مهمی در رشد و آموزش و پرورش او ایفا کند؛ چرا که بازی در همهٔ مراحل رشد کودک و حتی بعدها، در دورهٔ جوانی و بزرگسالی نیز وجود دارد؛ تنها، انگیزه، نوع و کیفیت آن تفاوت می‌کند.

اندیشمندان، مربیان آموزشی و روان‌شناسان اهمیت بازی را برای انسان از دیرباز یادآور شده‌اند. افلاطون و ارسطو از نخستین اندیشمندانی بودند که به ارزش و اهمیت بازی برای انسان پی بردند و آن‌را وسیله‌ای برای تزکیهٔ نفس (روان پالایی) می‌شمردند (منظور آن‌ها از بازی، البته «بازی نمایش» بوده است). روسو (۱۷۱۲-۱۷۷۸ م.) در کتابش *امیل* نخستین بار پرورش جسم و روح کودک به عنوان یک انسان آزاد را مورد بررسی قرار داد. شیلر شاعر و فیلسوف آلمانی (۱۷۵۹-۱۸۰۵ م.) تعریف «انسان» را با بازی همراه می‌کند، آن‌گاه که می‌گوید «انسان بازی می‌کند، آن‌جا که به معنای تمام و کمال انسان است، و انسان آن‌گاه به معنای تمام و کمال انسان است که بازی می‌کند» (H. Hielscher: ص ۹). فروید (۱۸۵۶-۱۹۳۹ م.) جنبه‌های پنهان و آشکار روان‌شناختی بازی را برای ما گشود و پیازه (۱۸۹۶-۱۹۸۰ م.) نقش و کیفیت بازی در مراحل مختلف رشد کودک را تشریح کرد.^۱

پایه‌های نظری استفاده از عنصر بازی در امر آموزش و پرورش کودک و نوجوان به طور اخص از آغاز قرن بیستم در راستای اصلاحات آموزشی در اروپا پی‌ریزی شد و در پایان دههٔ ۶۰ میلادی به اوج شکوفایی خود رسید.^۲

بازی در دهه‌های اخیر، به ویژه پس از اختراع تلویزیون، ویدئو و کامپیوتر و اخیراً ماهواره، و نیز زندگی آپارتمانی و هرچه تنگ‌تر و محدودتر شدن محیط زیست و فضای بازی برای کودکان و نوجوانان، اهمیت و جایگاه فزون‌تری در نزد آموزشگران و روان‌شناسان تربیتی کسب نمود.

فضای محدود بازی و زندگی آپارتمانی کودک را خانه نشین کرد و تلویزیون، ویدئو و

۱. برای اطلاع بیشتر دربارهٔ مقولهٔ «بازی» و رابطهٔ آن با «مراحل رشد کودک» - مهجور: صص ۱۸۳ - ۱۹۳، شریدان، مری: صص ۳۱ - ۶۱، ترکمان، مقدم: ص ۲۳، میلر-رابینسون - پویه: صص ۳۶ - ۶۲

۲. دربارهٔ نظرات اندیشمندان ایرانی - اسلامی در بارهٔ بازی - پویه: ش ۴، بهار ۱۳۵۴، صص ۶۳ - ۷۷ مقالهٔ «سرامی، قدمعلی: «بازی در ایران پیش و پس از اسلام» و - مقدم، ترکمان: صص ۱۲ - ۲۳

کامپیوتر او را به مصرف‌کننده‌ای منفعل تبدیل نمود. بدین ترتیب، کودکی که امروزه به مدرسه می‌رود، هم از تحرک بدنی بسیار کم‌تری برخوردار است و هم از روابط اجتماعی محدودتر و ضعیف‌تری بهره می‌برد.

این زنگ خطری است که آموزشگران و روان‌شناسان تربیتی سال‌هاست که به صدا درآورده‌اند. این زنگ خطر را جدی بگیریم و با به کارگیری آگاهانه و هدفمند عنصر بازی در امر آموزش و پرورش، کودکان و نوجوانان را در مسیر رشد و پیشرفت یاری رسانیم، چرا که: «بازی ساده‌ترین راه بیان نیروی سازنده کودک است که قدرت خلاقیت او را رشد می‌دهد» (فرویل و لیبرمن در مهجور: ص ۲۳).

«بازی بهترین عامل تعادل روانی کودک و تأمین‌کننده اساس شخصیت اوست» (عظیمی: ص ۴۹).

«کودک از طریق بازی یاد می‌گیرد، ابداع می‌کند، تجربه می‌کند و ... می‌تواند به استعدادها، توانایی‌ها، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود پی ببرد و با شناخت ویژگی‌های خود، ساخت شخصیت خود را تحکیم بخشد. کودک از راه بازی مقابله با شرایط زندگی را می‌آموزد، درمی‌یابد که چه موقع باید برای رسیدن به هدف بجنگد و چه موقع باید مصالحه کند. چه موقع باید ساکت باشد و چه موقع فعال و ...» (مهجور: صص ۵۹-۶۰).

«کودک از طریق بازی خود را اثبات می‌کند؛ خود را محک می‌زند و شخصیت خود را به نمایش گذاشته و آنرا رشد می‌دهد.» (عظیمی: ص ۴۸).

«بازی پیش از هر چیز باعث تقویت حواس کودک می‌شود؛ تقویت حواس به رشد ذهنی کودک کمک می‌کند و رشد ذهنی منجر به افزایش رشد اجتماعی او و آماده کردن او برای فعالیت‌های اجتماعی می‌گردد.» (مهجور: ص ۲۱۰).

کودک از طریق بازی با دیگران با خصایل اخلاقی و اجتماعی همچون همکاری، همیاری، بردباری و پیروی از قانون و مقررات و ... آشنا می‌شود و آن‌ها را تمرین می‌کند، کودک در بازی و از طریق بازی عواطف و احساسات خود را بروز می‌دهد. «بازی باعث می‌شود تا نظام‌های ارگانیک بدن از قبیل دستگاه گردش خون، گوارش، تنفس، بافت استخوانی، غدد داخلی و عصبی به صورت هماهنگ رشد و توسعه یابند» (مهجور: ص ۱۴۵).

«بازی این امکان را برای کودک فراهم می‌سازد تا به بهترین نحو با اشیاء و رویدادها

آشنا شود، کارکرد آن‌ها را کشف کند، کاربرد آن‌ها را دریابد و سپس با استفاده از این تجربیات به کمک فرایندهای ذهنی خود به استنباط و نتیجه‌گیری پرداخته و جواب مجهولات را دریابد» (همان:ص ۱۶۲).

بازی...

خلاصه این‌که اگر «یادگیری» را به طور کلی به معنای «کسب آگاهی و شناخت از خود و محیط خود» بدانیم، پس بازی ابزار و وسیله‌ای مهم برای آموزش و یادگیری است. خصوصاً بازی به عنوان وسیله آموزشی از این نظر اهمیت دارد که:

(۱) شکل آزاد و غیر رسمی آموزش است که در آن کودک بدون فشار و کنترل، به طور غیرمستقیم می‌آموزد.

(۲) یادگیری همراه با لذت و تفریح است؛ به همین رو انگیزه یادگیری نیز افزون‌تر است.

(۳) مربی در رأس و مرکز توجه قرار ندارد، بلکه کودک و فعالیت او تعیین‌کننده است.

(۴) نیازهای روزمره جسمی و روحی کودک را تأمین و ارضا می‌کند و تعادل و توازن روحی در کودک ایجاد می‌نماید.

(۵) به طور غیر مستقیم می‌تواند جنبه روان درمانی نیز داشته باشد، چرا که کودک از آن طریق می‌تواند خود را تخلیه روانی کند.

اساساً اگر بازی آگاهانه و هدفمند به عنوان وسیله آموزشی به کار رود، می‌تواند بسته به نوع و کیفیت آن و کاربرد بجا و به اندازه، مربی و کودک را در رسیدن به اهداف زیر یاری نماید:^{۱ ۲}

الف) از جنبه فردی و شخصیتی

- پرورش و تقویت توانایی‌های فردی

- تقویت و پرورش فردیت و شخصیت کودک

- تشخیص میزان استعدادها و توانایی‌های جسمی و فکری و ایجاد ذوق هنری و فنی

و تقویت روحیه و بالا بردن اعتماد به نفس

- تمرین صبر، بردباری، همکاری و...

۱. در باره بازی و نظریات یادگیری، ← مهجور:صص ۲۱۹-۲۴۹ و عظیمی:صص ۴۲۱-۴۲۴

۲. درباره فایده بازی ← مقدم، ترکمان:صص ۹-۱۲ و مهجور:صص ۲۴-۲۵

- آشنا ساختن با مفاهیم پیروزی و شکست

ب) به لحاظ اجتماعی

- شناخت محیط اجتماعی و روابط حاکم بر آن
- تربیت و پرورش خصایل اجتماعی کودک
- عادت دادن به نظم و ترتیب و پیروی از مقررات
- ایجاد روحیه همکاری و همیاری و تقویت کارهای گروهی
- ایجاد روح مبارزه، استقامت و رقابت سالم

پ) از نظر رشد جسمی

- تقویت عضلات و اندام‌های بدن و مهارت‌های حسی - حرکتی
- تقویت حواس پنجگانه
- تقویت نظام‌های ارگانیک بدن از قبیل گردش خون، گوارش، تنفس و...
- تمرین و تقویت تعادل، توازن و کنترل بدن

ت) از نظر رشد فکری

- تقویت فکر و هوش و حافظه
- تقویت قوه کلامی و مهارت‌های زبانی
- تقویت قوه تخیل و خلاقیت
- شناخت محیط زیست و موضوعات اجتماعی، آموزشی و ...
- پرورش روحیه کنجکاوی

ث) از نظر حسی - عاطفی

- ایجاد نشاط و شادمانی
 - تفریح و سرگرمی
 - ایجاد آرامش، تمرکز و تنوع
- (مقایسه شود با: پزیشپور: ص ۱۹ و صص ۳۰ - ۳۳)

ج) اهداف ویژه آموزشی

بسته به نوع بازی و کیفیت آن بسیار است؛ پیش از همه چیز ایجاد انگیزه برای یادگیری.

فصل اول: کلیات



طبقه‌بندی بازی‌ها

برای به کارگیری آگاهانه و هدفمند بازی باید آن را نظام‌مند طبقه‌بندی کرد و کارکردهای هر کدام آن‌ها را به دقت روشن نمود. این طبقه‌بندی می‌تواند از جنبه‌های مختلف صورت گیرد:

- ۱) به لحاظ سنی و مراحل رشد کودک (خردسالی، پیش‌دبستانی، دبستانی و ...)
- ۲) از نظر کاربردی (تفریح و سرگرمی، آموزش، درمان و ...)
- ۳) به لحاظ کارکرد آموزشی - تربیتی (جسمی، فکری، حسی، عاطفی و ...)
- ۴) از نظر محل بازی (محیط بسته یا باز و ...)

و بسیاری طبقه‌بندی‌های دیگر.

ما در این کتاب برای سهولت کار آموزشگران و پدران و مادران در یافتن سریع و ساده بازی مورد نظرشان، بازی‌ها را از نظر کارکرد آموزشی - تربیتی آن‌ها تقسیم کرده‌ایم؛ اما در عین حال در کنار هر بازی، مقطع سنی، محل بازی و دیگر اطلاعات لازم را نیز ذکر نموده‌ایم. ضمناً در آخر کتاب یکبار دیگر بازی‌ها بر اساس معیارهای دیگری نیز دسته‌بندی شده‌اند که مربی را در انتخاب بازی یاری می‌کند. دسته‌بندی بازی‌ها بر اساس کارکرد آموزشی - تربیتی آن‌ها، به هیچ وجه به این معنا نیست که هر بازی فقط همان کارکرد را دارد؛ بلکه می‌تواند همزمان، کارکردهای دیگری نیز داشته باشد و حتی می‌توان آگاهانه کارکردهای دیگری را نیز به یک بازی افزود. به عنوان مثال، تقسیم بازی‌ها به «بازی‌های نرمشی و دستگرمی» و «بازی‌های پرورش حواس» به این معنی نیست که در اولی حواسی به کار نمی‌رود و یا پرورده نمی‌شود و در دومی نرمش و تمرینی صورت