

بازی درمانی

مدرس: شفقائی



تعریف بازی

- روبین، فاین و واندنبرگ (۱۹۸۳)، عنوان کرده اند برای اینکه فعالیتی را بازی نامید باید ۵ ویژگی داشته باشد:
- فرد برای انجام آن دارای انگیزه درونی باشد.
 - به صورت آزادانه انتخاب شود.
 - خوشایند (لذت بخش) باشد.
 - واقعیت گریز باشد.
 - بازیکن در بازی شرکت فعال داشته باشد.

انواع بازی

پیازه (۱۹۵۱) بازیها را به سه دسته مهارتی، نمادین و باقاعده تقسیم می کند.

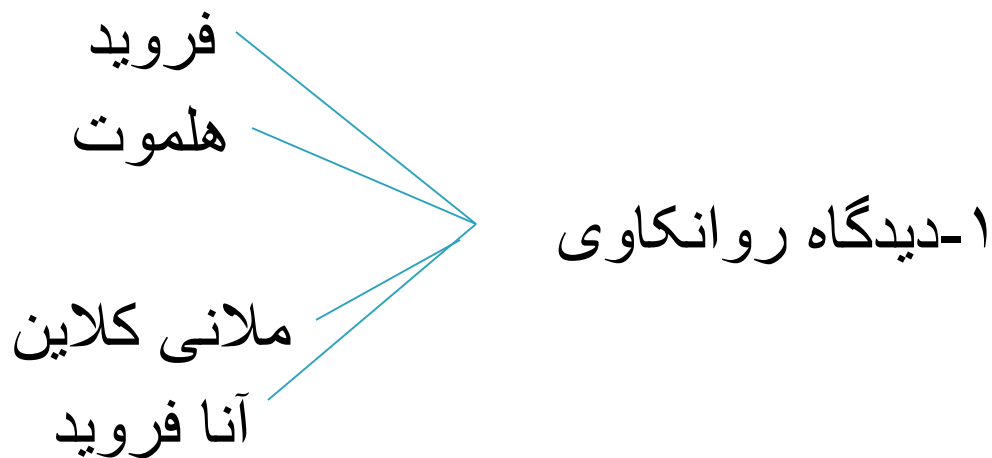
لی (۱۹۹۱) بازیها را به سه دسته تجربه ای، خلاقانه و نمایشی تقسیم می کند.

تعریف بازی درمانی

بازی درمانی نوعی روش درمانی است که برای کودکان مورد استفاده قرار می گیرد و در آن کودکان مشکلات و مسایل خود را در یک سطح خیالی و تصویری به وسیله عروسک ها، گل مجسمه سازی و وسایل دیگر آشکار می نمایند (مک ماهون، ۲۰۰۵)

نوعی از روان درمانی کودکان است که به آنها کمک می کند تجارب، احساسات و مشکلات خویش را به وسیله بازی با عروسک ها، اسباب بازیها و دیگر وسایل بازی بیان و برون ریزی کنند. این کار با راهنمایی و نظارت درمانگری آموزش دیده انجام می شود (کارول، ۱۹۹۷)

تاریخچه بازی درمانی



- ۲- بازی درمانی رهائشی (دیوید لوی)
- ۳- بازی درمانی ارتباطی (جسی تافت و فردریک آلن)
- ۴- رویکرد غیر رهنمودی (ویرجینیا اکسلاین)
- ۵- ایجاد برنامه های راهنمایی و مشاوره در مدارس
- ۶- تاسیس انجمن بازی درمانی

فواید بازی

-به کودکان اجازه می دهد احساسات خود را به صورت کارآمد بیان کنند.

-به بزرگسالان اجازه می دهد وارد دنیای کودکان شوند و تساوی قدرت موقتی ایجاد شود.

-بازی برای کودکان لذت بخش است و اضطراب آنها را کاهش می دهد.

-به کودکان فرصت میدهد تا نقش های جدید را بازی کنند و رویکردهای حل مسئله را آزمایش کنند.

-باعث بلوغ تکاملی کودک می شود.

-ویژگی سمبلیک بازی باعث می شود کودک با خود فراموش شده اش ارتباط برقرار کند و تجارب حسی حرکتی اولیه را تجربه کند.

-به کودک کمک می کند مهارت های اجتماعی مورد نیاز را در موقعیت های مختلف کسب کند.

نظریه های بازی درمانی

-کلاسیک

-نظریه های مشترک

-نظریه های منفرد

نظریه های کلاسیک

-دیدگاه اسپنسر (انرژی مازاد)

-نظریه تجدید انرژی پاتریک

-نظریه بازپیدایی استانی هال

نظریه های مشترک

- روان تحلیلی
- آدلری
- یونگی
- گشتالتی
- راه حل محور
- شناختی-رفتاری
- ارتباطی یا مراجع محوری

نظریه های منفرد

-ولی فرزندی

-تراپلی

-تجویزی

-توصیفی

اهداف بازی درمانی

سطح ۱: اهداف پایه

سطح ۲: اهداف والد

سطح ۳: اهداف مشاور

-سطح ۴: اهداف کودک

ویژگی های رابطه کودک- مشاور

-برقراری تماس و ارتباط میان دنیای کودک و مشاور

-منحصر به فرد بودن

-ایمن بودن

-قابل اعتماد بودن

-غیر مداخله کننده بودن

-با هدف بودن

ویژگی های مشاور

-موافق باشد

-در تماس با کودک درونی خود باشد

-پذیرنده باشد

-از نظر عاطفی فاصله بگیرد

ویژگی های اتاق بازی درمانی

- ضد صدا باشد
- نور و دمای مناسب داشته باشد
- دارای حداقل یک پنجره باشد
- وجود سینک(لگن دستشویی)
- کف اتاق پوشش نرم داشته باشد
- وجود آینه یکطرفه در صورت امکان
- وجود دوربین فیلمبرداری در صورت امکان



عواملی که در انتخاب وسایل ارتباطی یا فعالیت ها مهم هستند

-سن رشدی کودک

-مشاوره فردی است یا گروهی

-اهداف مشاوره فعلی

محدودیت های بازی درمانی

گینات معتقد است محدودیت ها به چند دلیل باید اعمال شوند:

- تخلیه هیجانی به کانالهای سمبلیک

- انتقال پذیرش، همدلی و احترام به کودک در سراسر درمان

- امنیت جسمی و روانی کودکان و درمانگر

- محدودیت هایی که کنترل ایگو را قوت می بخشند

- محدودیت به دلایل قانونی، اخلاقی و اجتماعی

- محدودیت های مالی

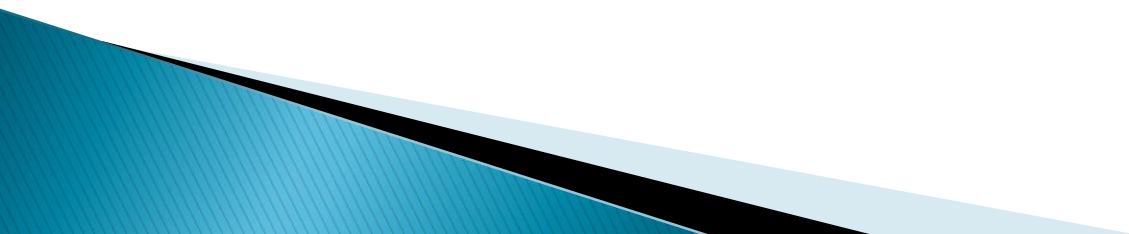
فرایند درمان کودک

- ۱- مرحله ارزیابی مقدماتی
- ۲- درمان کودک
- ۳- توجه به مسایل محیطی
- ۴- مرور نتایج درمانی

دریافت اطلاعات ارجاعی

مرحله ارزیابی مقدماتی

قرارداد بستن با والدین



درمان کودک

- ارتباط با کودک
- درخواست از کودک برای گفتن داستانش
- قادر ساختن کودک برای گفتن داستانش
- حل مسائل
- قدرت دادن به کودک

مطرح کردن سیستم ها

بازخورد به منابع ارجاعی

کار آموزشی در صورت لزوم

توجه به مسائل محیطی



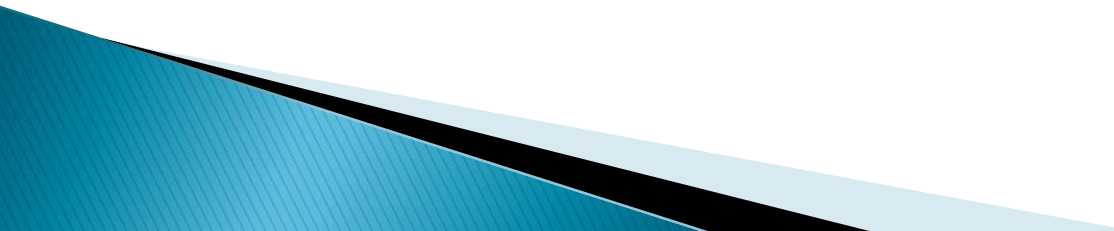
```
graph LR; A[مطرح کردن سیستم ها] --> D[توجه به مسائل محیطی]; B[بازخورد به منابع ارجاعی] --> D; C[کار آموزشی در صورت لزوم] --> D;
```

The diagram consists of three light blue lines that originate from the left side and converge towards the right. The top line starts from the text 'مطرح کردن سیستم ها', the middle line from 'بازخورد به منابع ارجاعی', and the bottom line from 'کار آموزشی در صورت لزوم'. All three lines point towards the text 'توجه به مسائل محیطی' on the right.

سنجش و ارزیابی پایانی

مرور نتایج درمانی

خاتمه دادن به درمان



مهارت های مشاوره با کودک

- برقراری ارتباط با کودک
- مشاهده کودک
- شنونده فعال بودن
- استفاده از وسایل ارتباطی
- مواجهه با مقاومت و انتقال
- برخورد با عقاید نامناسب یا خودویرانگر
- کشف انتخابها و اختیارات
- تمرین و تجربه رفتارهای جدید
- اختتام مشاوره

هدف درمانگر از انتخاب وسایل بازی و نوع بازی

۱- تشخیص

۲- درمان

استفاده از حیوانات کوچک اسباب بازی





اهداف استفاده از حیوانات کوچک اسباب بازی

قادر ساختن کودک برای داستان گویی
کشف روابط گذشته، حال و آینده با دیگران
دستیابی به درکی کاملتر در مورد موقعیتش در خانواده
کشف ترسهای مربوط به روابط آتی اش
خیالپردازی در مورد روابط احتمالش در آینده
کشف راه حل های احتمالی برای مشکلات ارتباطی

جعبه شن





اهداف کار با جعبه شن

- کشف وقایع خاص در گذشته، حال و آینده
- کشف موضوعات و مباحث مرتبط با این وقایع
- نمایش چیزهایی که برای کودک قابل پذیرش نیستند یا نبودند
- دستیابی به یک درک شناختی از عناصر اصلی حوادث و وقایع پیش آمده در زندگیش
- یکجا آوردن موضوعات متضاد با هم
- ایجاد تغییر در داستانش
- تجربه احساسات قدرت از طریق تظاهرات جسمی و فیزیکی
- کسب تسلط بر روی وقایع و موضوعات گذشته و حال
- پیدا کردن راه حل در مورد موضوعات از طریق افزایش آگاهی

سفر خیالی



اهداف استفاده از سفر خیالی

- قادر ساختن کودک برای گفتن داستان
- کمک به کودک برای دستیابی،ارتباط و کار بر روی تجربیات دردناکی که واپس رانی شده اند.
- کمک به کودک برای تجربه مجدد وقایع شاد و موفقیت آمیز
- کمک به کودک برای کسب تسلط و تبحر بر روی وقایع و مسائل گذشته
- کمک به کودک برای کشف رفتارها و انتخاب های دیگری که می تواند نتایج رضایت بخش تری را برای او داشته باشد.
- کمک به کودک برای کسب بینش و آگاهی در مورد رفتار خودش و دیگران
- کمک به کودک برای درک دلایل اینکه چرا وقایع گذشته رخ داده اند.

عروسک های دستی و اسباب بازی های نرم



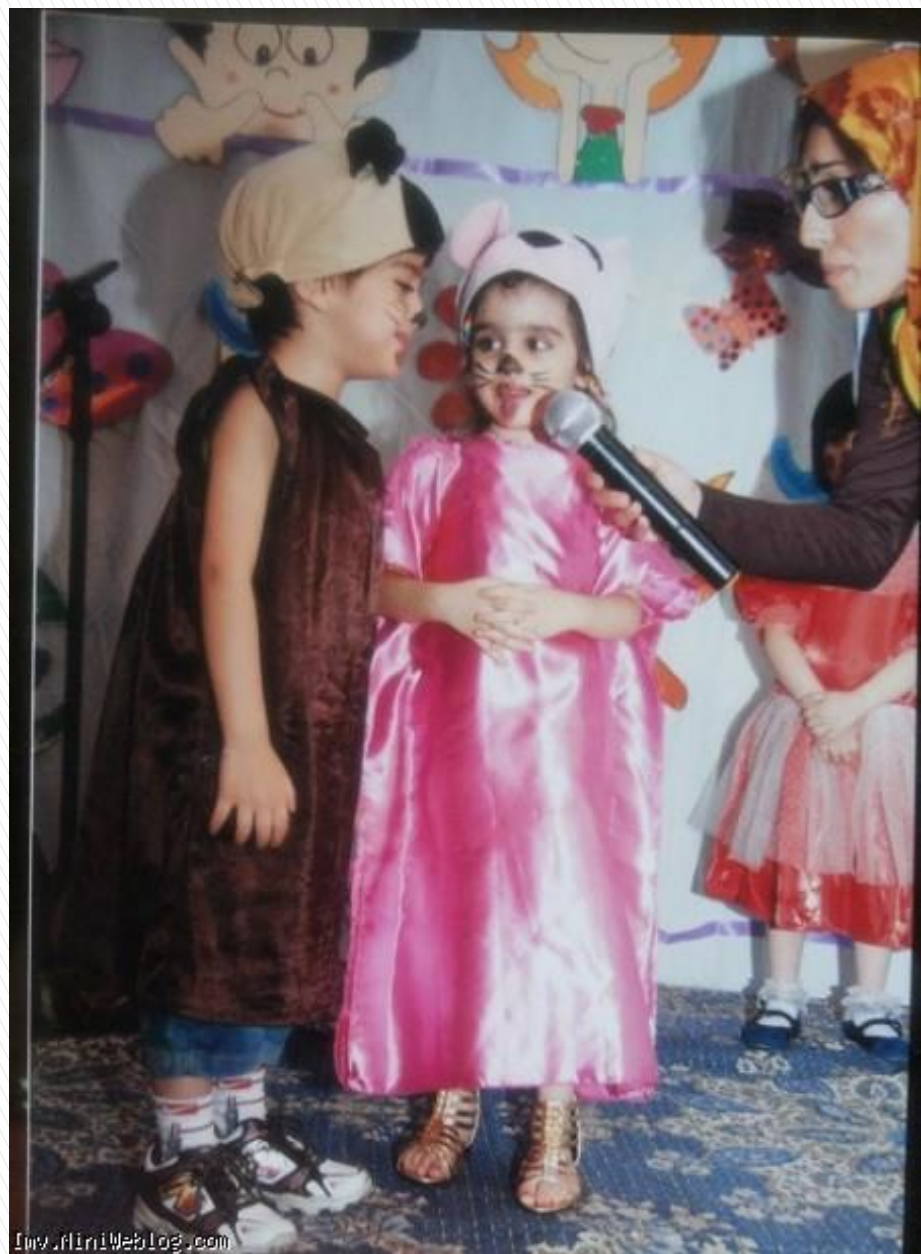


اهداف لازم هنگام استفاده از عروسک های دستی و اسباب بازی های نرم

- برای کسب تسلط بر موضوعات و وقایع
- قوی شدن از طریق تظاهرات فیزیکی
- بهبود مهارت های حل مسئله و تصمیم گیری
- بهبود مهارت های اجتماعی
- ایجاد بینش

بازی نمادین





نقش مشاور در بازیهای تجسمی

- ▶ بازی موازی
- ▶ بازی شریکی
- ▶ مربیگری در بازی
- ▶ تسهیلگری در بازی