



**IN THE NAME OF ALLAH**  
THE COMPASSIONATE THE MERCIFUL



# دوانشناسي بازي

مکن در این چمنم سرزنش به خود روی  
هر آنچه تربیتم کنند می رویم.





با زی همه ی زندگی کودک نیست اما همه ی زندگی کودک بازی است  
پس بازی (زندگی) کودکان را به بازی نگیریم.



# سخن مریبان:

از بازی بچه ها نکات متعددی می  
آموزیم، بچه ها در بازی خود به  
چیزهایی می رسند که ما آنها را  
هرگز نمی توانیم آموزش بدهیم.

# بازی ؟

بازی» به هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی که به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد و موجب بروز نیازهای کودک شود، گفته می شود. بازی وسیله ی طبیعی کودک برای اظهار و بیان «خود» است.

تعریف بازی :

یک فعالیتی که برخاسته از ذهن که هدف خیالی دارد و به طور ذاتی برانگیخته می شود .

ویژگی های بازی :

- ۱- بازی دارای مقاصد همی و خیالی است
- ۲- بازی باید به طور آزادانه از طرف فرد انتخاب شود
- ۳- بازی باید لذت بخش باشد
- ۴- بازی باید به طور ذاتی برانگیخته شود و مقصودش در خودش است

**آلفرد آدلر** : "هرگز نباید به بازی به عنوان  
روشی برای وقت کشی نگاه کرد."

**گری لندرث** : « بازی کردن برای کودک  
مساوی است با صحبت کردن برای یک  
بزرگسال، بازی و اسباب بازی، کلمات  
کودکان هستند."





بازي وسيله اي است براي بيان احساسات،  
برقراري روابط، توصيف تجربيات، آشكار  
کردن آرزوها و خود شکوفايي. فعاليت  
بازي در واقع تلاش کودک براي کنار آمدن  
با محيط است که از اين طريق او خود را  
مي يابد و دنيا را درک مي کند.»



# وی □□ می های بازی

u الف: از درون برانگیخته می شود،

u ب. آزادانه انتخاب می شود،

u ج. لذت بخش است،

u د. واقعیت گریز است

u ه. بازیکنان به طور فعال در آن شرکت دارند.

# مقایسه ی بازی و کار

- ۱- بازی فعالیتی است که هدفش در خود آن نهفته است، در حالی که هدف کار در خارج آن قرار دارد.
- ۲- بازی فعالیتی است که انجام آن موجب خوشنود و خوشحالی بازی کننده می گردد، حال آنکه کار ضرورتاً خوشایند نیست.
- ۳- بازی فعالیتی است که فرد آن را اختیار می کند، در حالی که کار، خاصیتی اجباری و الزامی دارد.
- ۴- بازی از قید سازمان آزاد و رهاست، در حالی که کار معمولاً با سازماندهی همراه است .
- ۵- بازی از کشمکش و پرخاش به دور است، حال آن که ماهیت کار گرایش آشکاری به سوی کشمکش و پرخاش دارد.

سبحانك يا ذا الجلال والإكرام



• "بازی" مفهوم جدیدی در میان دانشمندان علوم اجتماعی نیست. افلاطون و ارسطو از جمله کسانی هستند که به مفهوم بازی توجه نمودند. در دوران کلاسیک بازی نقش مهمی در زندگی انسان داشت. در این دوره استادان بزرگی همچون روسو، پستالوتزی، فروبل و ... معنی جدیدی به بازی دادند و بازی به عنوان قسمتی مهم از رشد و آموزش کودکان تلقی شد.





## نظریه‌های بازی را می‌توان به دو دسته تقسیم نمود:

۱- نظریه‌های کلاسیک متأثر از فرضیه تکامل هستند. آنها به ما توضیح می‌دهند که چرا کودکان بازی می‌کنند؟

۲- اما نظریه‌های جدید به بازی به عنوان "تقویت کننده‌ی رشد فردی" می‌نگرند. هر یک از نظریه‌ها نمی‌تواند به طور کامل تبیین کننده‌ی مفهوم "بازی" باشد اما هر کدام، قسمتی از حقیقت را از زاویه‌ی خاص بیان می‌کنند.



# نظریه های کلاسیک



# ۱- نظریه‌ی انرژی مازاد (هربرت اسپنسر ۱۸۷۳):

در این نظریه بازی "حاصل انرژی مازاد" کودک دانسته شده است. به عبارت بهتر بازی عبارتست از "مصرف بی اراده‌ی انرژی انباشته شده‌ی زیستی." بنابراین انگیزه‌ی بازی هم ناآگاهانه است. اسپنسر بر این باور است که طبیعت، انسان را با مقدار خاصی انرژی که در فرآیند بقا از آن استفاده می‌شود مجهز کرده که اگر این انرژی برای بقا مورد استفاده قرار نگیرد باید به نحوی مصرف شود که این امر با بازی کردن محقق می‌شود.

نقد نظریه: ۱- بازی همواره فعالیت بی اختیار نیست ۲- کودکانی هستند که در عین خستگی اشتیاق به بازی دارند.

## ۲- نظریه‌ی پیش تمرینی (کارل گروس ۱۸۹۶):

در نظریه گروس، بازی یک "انگیزه دهنده برای رشد ناقص ویژگی‌های ارثی است." به علت پیچیدگی‌های وجود انسان، او به زمانی طولانی برای تمرین و کسب مهارت‌های ویژه‌ی بزرگسالی نیاز دارد که بازی این مشکل اساسی را از پیش روی او برمی دارد. در این نظریه، منشأ بازی "زیستی" است یعنی بازی، روش طبیعی آماده شدن برای وظایف جدی زندگی است. بر طبق آن، بازی ما را با آموزش ۳ مؤلفه عمده برای زندگی بزرگسالی آماده می کند: ۱- کار گروهی ۲- نقش آفرینی ۳- پیروی از قانون. به طور مثال کودکی که "خاله بازی" می کند خود را برای دورانی از زندگی آماده می کند که قرار است خانواده‌ای را اداره کند.

**نقد نظریه: جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در این نظریه کجاست و اگر منظور از بازی کسب مهارت‌های زیستی است پس چرا کودکان به بازی‌های رایانه‌ای گرایش دارند؟**



### ۳- نظریه‌ی بازپیدایی (هال ۱۹۰۴):

براساس این نظریه، رشد هر فرد نشان دهنده‌ی روند پیشرفت تکاملی کل نوع بشر است. به همین علت است که بازی‌ها در هر مقطعی از زندگی شخص، تداعی کننده‌ی وقایعی از تاریخ انسان‌ها هستند، مثل: شکار، تیر اندازی، مخفی کردن و جستجو کردن، تعقیب و گریز و ... . به عبارت دیگر بازی، بازپیدایی مراحل مختلف زندگی نوع بشر است. کودک در بازی ویژگی‌های رفتاری اجدادش را در مقیاس محدودی تکرار می‌کند. نقش بازی در زندگی انسان‌ها، تضعیف کردن و اصلاح مهارت‌های گذشته‌ای است که برای مرحله‌ی حاضر از تاریخ زندگی بشر مناسب نیستند.

نقد نظریه: بسیاری از بازی‌ها بازتاب تاریخ ما نیستند، مانند: بازی "سقوط آزاد" و "پرواز با کایت"





## ۴- نظریه‌ی آرام بخشی یا تجدید انرژی (پاتریک ۱۹۱۶):

بر طبق این نظریه، بازی ما را از آن فعالیت های زندگی کاری هر روز که خسته کننده هستند آزاد می کند. بازی باعث رفع خستگی و راحتی در کودکان و بزرگسالان می شود. پس ما بازی می کنیم تا از اضطراب زندگی روزانه راحت شویم.

نقد نظریه: ۱- بعضی مردم که زندگی پر اضطرابی هم ندارند، بازی می کنند ۲- بعضی بازی ها خود استرس زا و رقابتی است.



# سایر نظریه های کلاسیک

## نظریه روان پاکسان:

ما بازی می کنیم چون می خواهیم احساسات آشفته و دردآورمان را از راه بی ضرر اظهار کنیم. مثلاً کودک وقتی عروسک خویش را تنبیه می کند، در اصل بازتاب احساس تنبیه است که والدین نسبت به او اعمال داشته اند. نقد نظریه: این نظریه بیشتر بازی ها را تبیین نمی کند مثل: منچ، شطرنج و ...

## نظریه جبران بازی:

ما برای ارضای نیازهای جسمانی که به وسیله ی کارمان ارضا نمی شوند رو به بازی می آوریم. مثلاً کسی که در محل کار مدام پشت میز می نشیند به بازی هایی مثل بسکتبال گرایش دارد.

نقد نظریه: این نظریه عمومیت ندارد و ممکن است یک کتابدار شطرنج بازی کند و یک کارگر معدن کشتی بگیرد.

# نظریه های جدید بازی



## ۱- نظریه‌ی روان تحلیل‌گری (فروید):

در این نظریه عوامل زیادی در بازی کودکان مؤثر دانسته شده اند از قبیل: تصورات، آرزوها، نیازها و انگیزه‌های ممنوع. اما این نظریه بیانگر موضوع مهمی است که به عنوان کارکرد اصلی بازی در نظر گرفته شده است که عبارت است از "کاهش اضطراب".

به نظر فروید، اهمیت بازی در درجه اول هیجانی است، چرا که به کودکان امکان می دهد تا از اضطراب خود بکاهند.



## ۲- دیدگاه روانی - اجتماعی اریک اریکسون

او با نظر محدود فروید مبني بر این موضوع که کارکرد اصلي بازی کاهش اضطراب است، مخالف است. نظر او این است که از آنجاییکه بازی باعث رشد مهارت‌های جسمانی و اجتماعی‌ای می‌شود که عزت نفس کودک را افزایش می‌دهد، می‌تواند کارکرد "ساختن من" را داشته باشد. اریکسون از ۳ گونه بازی نام می‌برد که در فرآیند ساختن من کودک هر کدام در مرحله‌ای خاص مؤثر هستند.

الف. در دوران نخست زندگی، بازی کودک بر کاوش بدن خویش متمرکز است. کودکان با بدست آوردن تدریجی مهارت‌های حسی و حرکتی خود (مانند: نگاه کردن، شنیدن، راه رفتن، دویدن و ...) و با کاوش در بدن خود (مانند: بازی کردن با دست و پا) فرق میان خود و دیگران را درک می‌کنند. اریکسون این مرحله از بازی کودک را **"بازی خود جهانی"** می‌نامد.



## ادامه ی نظریه ی اریکسون

ب. در دوران دوم، کودکان در بازی فراتر از بدن خود می‌روند و مهارت تسلط بر اشیا از جمله اسباب بازی‌ها را کسب می‌کنند. این نوع از بازی، "من" را بیش از پیش رشد می‌دهد. اریکسون این نوع بازی را "**بازی خرد جهانی**" می‌نامد.

ج. سرانجام در دوران بعدی، نوعی از بازی‌ها در زندگی کودک شکل می‌گیرد که او را به سوی فراتر از تسلط بر بدن خود و اشیا سوق می‌دهد که با تعامل‌های اجتماعی مرتبط است. بازی کردن با همسالان، تقسیم تخیل و واقعیت با آنان و نمایش مهارت‌ها در موقعیت‌های مختلف اجتماعی نظیر بازی‌هایی هستند که می‌توانند کودکان را وارد جهانی بزرگتر از ۲ جهان پیشین کنند و مسلماً "من" را تا آن حد رشد دهند که نقش‌های اجتماعی خود و دیگران را درک کند. این نوع بازی را اریکسون "**بازی کلان جهانی**" می‌نامد.



## ۳- نظریه‌ی اجتماعی-تاریخی ویگوتسکی :

بر خلاف سایر صاحب‌نظران که معتقد بودند دلایل و مراحل بازی کردن در تمام کودکان دنیا یکسان می‌باشد و تفاوت‌چندانی میان کودکانی که فرهنگ‌های متفاوتی دارند، نیست. ویگوتسکی اظهار می‌دارد که فرآیند رشد کودک دو خط‌مشی هم‌زمان دارد که دائماً با یکدیگر در تعامل هستند. خط‌مشی طبیعی، رشد داخلی و خط‌مشی اجتماعی-تاریخی، رشد خارجی را باعث می‌شود. خط‌مشی طبیعی در دو سال اول زندگی از اهمیت زیادی برخوردار است اما خط‌مشی اجتماعی-تاریخی پس از دو سالگی تأثیر فراوانی پیدا می‌کند. به عبارت دیگر، رشد نوزاد را می‌توان تا حد زیادی از طریق مکانیسم‌های درونی توضیح داد، اما رشد پس از دوره‌ی نوزادی به شدت تحت تأثیر بافت محیطی (موقعیت اجتماعی-تاریخی) که رشد در آن رخ می‌دهد، قرار می‌گیرد.

# ادامه نظریه ی ویگوتسکی

این نوع رویکرد به موضوع بازی را "رویکرد بافتی" می گویند. ویگوتسکی توضیح می دهد، تعدادی از ابزارهای اکتسابی و مشترک وجود دارد که به فکر کردن و رفتار آدمی کمک می کنند. ابزارهایی که به ما کمک می کنند تا بسیار روشن فکر کنیم و فرآیندهای فکر کردن خود را بهتر بفهمیم. این موارد عبارتند از: زبان، خط، نظام های شماره گذاری و مفاهیم گوناگون منطقی، ریاضی و علمی. او بیان می دارد که این ابزارها فردی و شهودی نیستند بلکه بستگی های اجتماعی دارند و باید از راه آموزش رسمی در فرد ایجاد شوند. او همچنین معتقد است که بازی وسیله ای برای رساندن "مفاهیم فرهنگی" و "هنجارهای اجتماعی اساسی" آن جامعه به کودک است. در نظر او منشأ بازی هم "عوامل هیجانی" هستند و هم "عوامل اجتماع

## ۴- نظریه‌ی پیازه:

این نظریه یکی از تأثیرگذارترین نظریه‌های رویکرد شناختی- رشدی به بازی است. نظریه پردازان شناختی بیش از تأکید بر ارزش هیجانی بازی، معمولاً بازی را ابزاری برای تسهیل رشد ذهنی می‌دانند.

پیاژه بیان می‌دارد که اولین کارکرد مهمی موجودات زنده انطباق با محیط است. زیرا چنین کارکردی برای بقا ضروری است. انطباق انسان با محیط شامل دو فرآیند است که معمولاً به طور همزمان رخ می‌دهند که عبارتند از: "درون‌سازی و برون‌سازی". درون‌سازی و برون‌سازی هم می‌توانند جسمانی باشند و هم ذهنی اما نگاه پیازه در موضوع بازی به ذهنی بودن این دو مفهوم معطوف است. درون‌سازی به معنای "گرفتن عناصر جدید از دنیای بیرون از خود و هماهنگ کردن آن با ساختارهای موجود" است، از طرف دیگر برون‌سازی به معنای "تغییر ساختار موجود در واکنش به عناصر دریافتی جدید از دنیای بیرون" است. باید توجه نمود که رشد، بدون رخ دادن هر دو فرآیند روی نمی‌دهد. معمولاً این دو فرآیند همزمان رخ می‌دهند اما در مواردی یکی از آنها به طور قابل توجهی گسترده‌تر از دیگری رخ می‌دهد

## ادامه ی نظریه ی پیازه

به نظر پیازه: بازی عبارتست از "تسلط درون سازی بر برون سازی". یعنی افزودن عناصر ذهنی تازه در ساختارهای شناختی موجود بدون تغییر در این ساختارها. به عنوان مثال: کودکی یک جعبه ی خالی مقوایی پیدا کرده است و برای هدف خاص خودش چنین می پندارد که اصلا این یک جعبه نیست، بلکه موشکی است که او را به کره ی ماه خواهد برد.

پیاژه بازی را وسیله ای برای تثبیت رفتاری که به تازگی آموخته شده است می داند (کارکرد بازی در نظر او) و این موجب تسهیل یادگیری می شود. به طور مختصر در نظریه ی ژان پیاژه بازی با یادگیری یکی نیست، چون بازی به برون سازی ساختارهای ذهنی فرد در نسبت با واقعیت نیاز ندارد.



## ادامه ی نظریه ی پیازَه

پیازَه ۴ مرحله از بازی را در زندگی کودک به خوبی توصیف می‌کند که عبارتند از:

- ۱- **بازی با محرك حسي**: کودک فعالیت‌های جسمانی خود را نظیر تاب دادن پا و حرکت دادن سر را به خاطر لذت صرف از انجام دادن آن تکرار می‌کند
- ۲- **بازی نمادین**: کودک به لحاظ روانی واقعیاتی که حاضر نیستند را وانمود می‌کند
- ۳- **بازی با ساختار**: یادگیری اتفاقی در کودک پدیدار می‌شود و نیز بازی با ساختار، باعث کسب مهارت در حل مسئله و خلاقیت هوشی می‌شود
- ۴- **بازی با قوانین**: شامل ۲ یا چند بازیکن می‌شود، ممکن است قوانین کاملاً قراردادی باشد، بازی‌های صفحه‌ای، بازی‌های کاردی و ورزش‌ها از قبیل این بازی‌ها هستند.



# فرآیند تکامل بازی



# نقش بازی در رشد کودک

□ انسان نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی بخش مهمی از این نیاز است. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود، نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیرمایه این تفکر و اندیشه است. آمادگی جسمی و روحی برای مقابله با مشکلات بخشی از فلسفه ی بازی کودکان است، بنابراین، بازی هر چه گسترده تر، پیچیده تر و اجتماعی تر باشد کودک از مصونیت روانی بیشتری برخوردار می شود. کشف دنیای اطراف بخش دیگری از فلسفه بازی است که کودک حس کنجکاوی خود را از این طریق ارضا می کند. بازی تن و روان کودک را ایمنی می بخشد و مسئولیتهای اجتماعی و اقتصادی را که در آینده باید بدون کشید به او می آموزد. کودک با بازی کردن موقعیتی بدست می آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارتهای زندگی را بیاموزد.



## نقش بازي در رشد جسمي کودک

- موجب رشد هماهنگ دستگاهها و اعضاي مختلف بدن مي شود.
- باعث تقويت حواس کودک مي شود.
- نيرو و انرژی بدن را به بهترين شکل مصرف مي کند.
- کودک به توانمدي هاي فکري و بدني خود آگاهي پيدا مي کند.



## نقش بازي در رشد اجتماعي کودک:

- ☐ موجب ارتباط کودک با محیط بیرون می شود و دنیای اجتماعی او را گسترش می دهد.
- ☐ موجب شکوفایی استعدادهاي نهفته و بروز خلاقیت می شود.
- ☐ همکاری ، همیاری و مشارکت کودک توسعه می یابد.
- ☐ با رعایت اصول و مقررات آشنا می شود.
- ☐ همانند سازی با بزرگسالان را می آموزد.
- ☐ با مفهوم سلسله مراتب آشنا شده و آنرا رعایت می کند.
- ☐ رقابت را می آموزد و شکست را بطور واقعی تجربه می کند.
- ☐ قدرت ابراز وجود پیدا می کند و از ترس، کمرویی و خجالت بیهوده رها می شود.



## نقش بازي در رشد عاطفي کودک:

- نیاز به برتري جويي را ارضا مي کند.
- موجب ابراز احساسات، عواطف، ترس ها و تردیدها، مهر و محبت، خشم و کینه و نگراني ها مي شود.
- تمایل به جنگجويي و ستیزه گري را کم مي کند.
- « برون نگري» کودک را افزايش مي دهد.





## نقش بازی در رشد ذهنی کودک

- در یادگیری زبان نقش بسزایی دارد.
- در رشد هوشی کودک بسیار مؤثر است.
- با مفاهیم ساخت، فضا و شکل آشنا می شود.
- رفتارهای هوشمندانه کودک تقویت می شود.
- موقعیت استفاده از قوه تخیل در کودک به وجود می آید.
- زمینه بهتری برای تفکر فراهم می کند.



# نقش مربی و والدین در بازی کودک

(۱) مشاهده گر باشد (مربی)

(۲) طراح یا سازمان دهنده فضای بازی و مواد آموزشی لازم باشد (مربی)

(۳) ارزش گذار باشد (مربی)

(۴) چنانکه تعداد کودکان بیشتر شود زمان بازی را زیاد کند (مربی)

(۵) باید در خانه نقش همبازی کودک را بر عهده گیرند (والدین)


(۶) باید زمینه شادی و نشاط کودک را از طریق بازی فراهم آورند (والدین)

(۷) بازی کودکان را جدی بگیرند (والدین)

(۸) در بازی کودک شرکت کنند و شرایط لازم برای بازی آنها فراهم آورند (والدین)



# پیشنهاداتی جهت بالا بردن کیفیت بازی کودکان

- 
- ۱) از محدود کردن کردن کودک در هنگام بازی پرهیزیم.
  - ۲) برای متوقف کردن بازی از امر و نهی استفاده نکنیم.
  - ۳) در انتخاب نوع بازی به سن ، جنس و توانایی کودک توجه کنیم.
  - ۴) در بازی کودکان دخالت نکنیم اما راهنما و کمک کننده خوبی باشیم.
  - ۵) مراقب باشیم که محیط بازی موجب آسیب جسمی ، فکری و یا روانی نشود.
  - ۶) کاری کنیم که بازی به صورت تجربه لذت بخش در ذهن کودک باقی بماند.
  - ۷) بر مطالب و نحوه ی بیان کودکان در بازی توجه کنیم.
  - ۸) به بازی کودکان اهمیت دهیم زیرا زندگی آنها در بازی شکل واقعی به خود می گیرد.
  - ۹) در محیط های بازی گروهی (پارکها ، اماکن عمومی) اجازه دهیم تا کودکان با یکدیگر همبازی شوند و از وارد شدن به محیط بازی کودکان پرهیزیم.
  - ۱۰) محیط و شرایط لازم برای انجام بازی کودکان فراهم کنیم.

# انواع بازي



# ۱- بازیهای حسی و حرکتی :

این گروه از بازیها در رابطه با فعالیتهای جسمی کودک می باشد واز آنها برای تقویت عضلات , کسب مهارتهای حسی \_ حرکتی , هماهنگی بین اعضای مختلف بدن , تقویت بینایی و شنوایی استفاده می شود . بخش عمده بازی کودکان را در دو سال اول زندگی بازی های حسی و حرکتی تشکیل می دهد .



## • ۲- بازیهای تقلیدی:

- سن دو سالگی آغاز ارتباط واقعی کودک با محیط خود می باشد  
بازیهای تقلیدی به او کمک می کند تا با تقلید والگو سازی از  
محیط و افراد، این ارتباط را تقویت نماید . این بازیها شخصیت  
کودک را شکل می دهند و وسیله پرارزشی در تربیت او  
محسوب می شوند . کودک در این سنین قدرت بیان مسائل  
و مشکلات درونی خود را ندارد، بنا براین بازیهای تقلیدی  
فرصت مناسبی را ایجاد می کند تا کودک تنش های درونی ،  
پرخاشگری و عواطف سرکوب شده خود را تخلیه و بر اضطراب  
خود غلبه کند . بازی های تقلیدی مهمترین سرگرمی در گروه  
سنی ۲ تا ۸ سال می باشد.

## • ۳- بازی های با قاعده :

- در سن ۴ سالگی کودک وارد مرحله بازی های با قاعده می شود این مرحله تا سن ۷ سالگی ادامه داشته ، در ۱۲ سالگی به تکامل می رسد و تا آخر عمر ادامه دارد . در این بازی ها کودک به تدریج با اصول وقوانین موجود در آنها آشنا شده و خود نیز برای بازی ها قاعده و قانون وضع می کند . در این بازی ها قانون ، قرار داشته و رقابت وجود دارد و کودک از قوانین جمعی پیروی می کند.



• ۴- بازی های آموزشی :

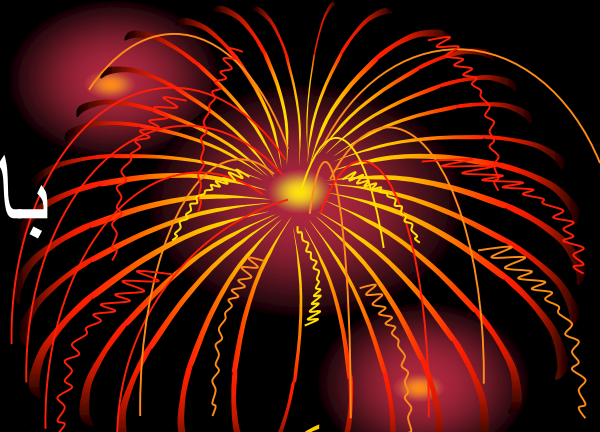
• کودکان بیش از هر چیز از بازی های خود  
مطلب می آموزند و تمام بازی های آنها  
تجربه ای برای یادگیری است .







# بازي هاي رایانه اي



يکي از سرگرمي هاي کودکان نوجوانان و جوانان حتي بزرگسالان در عصر جديدبازي هاي رایانه اي است اين بازي هاي مهيج و پرکشش ساعت ها افراد را در مقابل صفحه نمايشگرنگه مي دارد، اورا از دنياي واقعيت به عالم تخيلات فرو مي بردويا چيزي را به او مي آموزدوياز او مي گيرد.

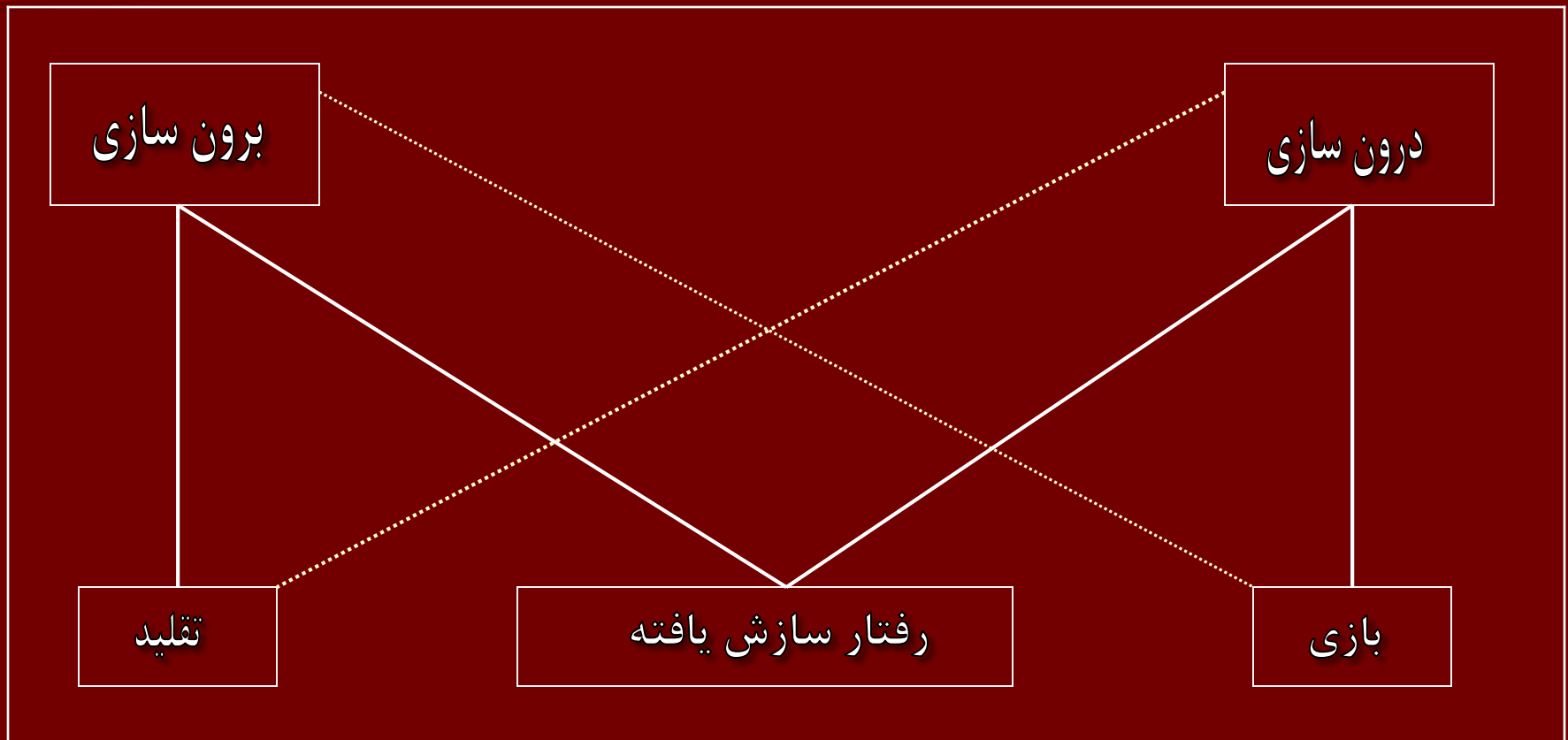
## محاسن

- ۱) به عقیده بعضي از پزشکان، اين بازي ها به کودکان کمک مي کندکه به داروهاي مسکن کمتر احتياج کند
- ۲) باعث هماهنگي چشم و دست و پرورش عضلات و ظرفيت کودک مي شوند
- ۳) يادگيري را آسان و توجه بچه ها را جلب مي کند
- ۴) مفاهيم و مباني رياضيات را آموزش مي دهند

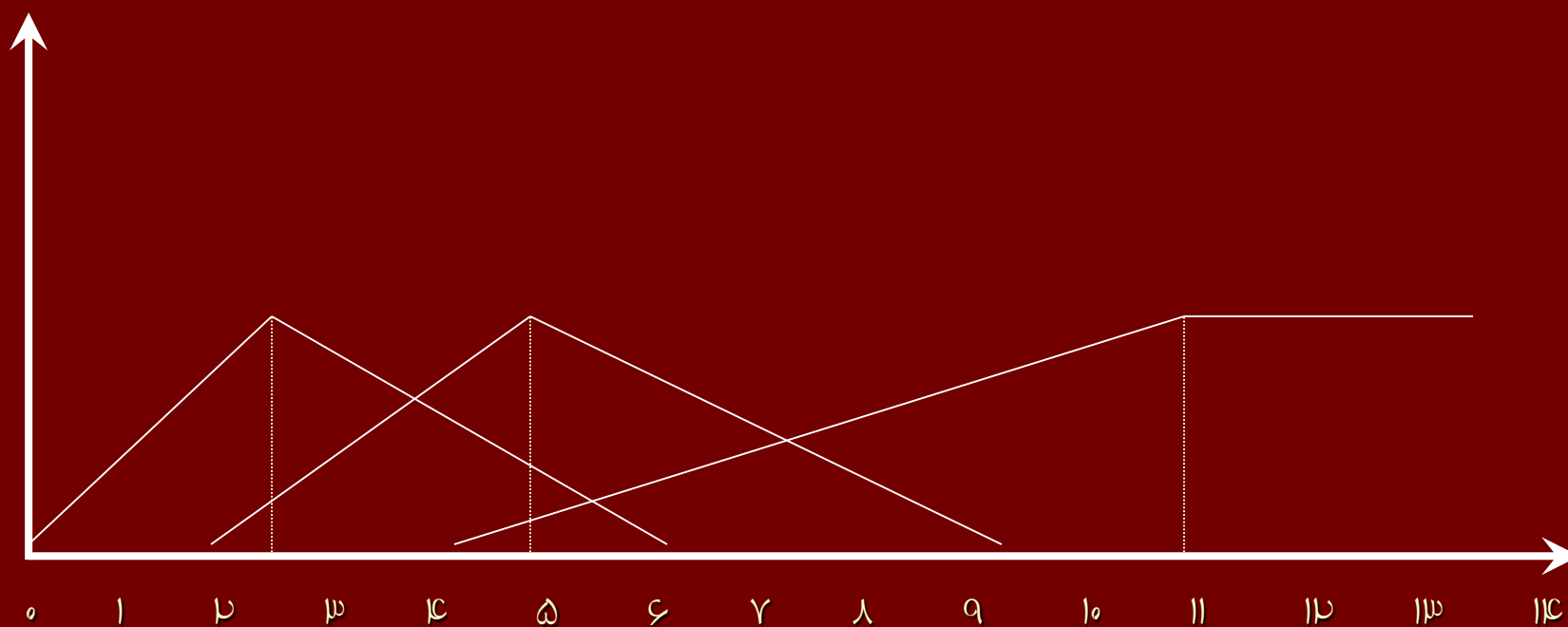
## معایب

- ۱) تقويت حس پرخاشگري و خشونت
- ۲) ايجاد روحیه انزوا طلبی در کودکان
- ۳) تنبل شدن کودکان و نوجوانان
- ۴) تاثير منفي بر روابط خانوادگي

## نقش بازی و تقلید در رفتار سازش یافته (پیاژه)



## تحول بازی در طول رشد



# ویژگی های دانش آموزان دبستانی

الف) ویژگی های بدنی

- هماهنگی چشم و دست کامل می شود

- ماهیچه های کوچک کاملاً رشد می کنند

و ...

ب) ویژگی های ذهنی و تحول روانی

- تقلید در این دوره آگاهانه انجام می پذیرد

- از تخیل به واقعیت نزدیک می شود

و ...

# برنامه های ورزشی متناسب با کلاس و سن کودکان

برنامه های ورزشی باید متناسب با کلاس و سن کودکان مهارت‌های لازم را با توجه به ویژگی های کودکان در آنها به وجود می آورد .

## برنامه ورزشی کلاس دوم و سوم دبستان

ویژگی های کودک	برنامه های ورزشی متناسب
علاوه بر توجه زیاد به فعالیت‌های فردی ، به کودکان دیگر هم توجه می کند . به بازی‌های گروهی نیز علاقه دارد	باید فعالیت‌هایی که موجب ورزیدگی عضله های بزرگتر بدن می شود برای او در نظر گرفت ، بخصوص نسبت به بازی‌های گروهی او باید توجه شود تا همکاری با دیگران را بیاموزد
زور آزمایی و سنجش قدرت با دیگران را دوست دارد	بازی‌های دسته جمعی با توپ که باعث (سوخته شدن ) یعنی اخراج بازیکنان مقابل می شود برای این کودکان مفید است ، همچنین شیرینکاریها و غلت زدن روی زمین
علاقه مند به آهنگ موسیقی و حرکتهای هماهنگ است	بازی با آهنگ موسیقی و اجرای حرکتهای هماهنگ و خواندن سرودها باید جزء برنامه منظور گردد
به مهارت یافتن در بازیها علاقه مند است و حس برتری خوبی دارد	بازی‌های مختلف شامل پرتاب کردن و رها کردن توپ و سایر فعالیت‌هایی که در کودک ایجاد مهارت کند باید جزء برنامه اش باشد
هماهنگی چشم و دست در حرکتهای مختلف در او در حال نضج گرفتن است	فرصت دست یابی به وسایل ورزشی ساده که در آن دستها بیشتر فعالی دارند ، مانند پرتاپ و توپ گیری ، آویزان شدن و بالا کشیدن بدن از نردبانهای ورزشی و شیرینکاریهای دیگر . تمرین حرکتهای مختلف به چپ و راست با قرار دادن دستها روی صندلی ، نیمکت و غیره

## برنامه ورزشی کلاس دوم و سوم دبستان

به امور اجتماعی بیشتر علاقه نشان می دهد	باید یاد بگیرد از مقررات بازی اطاعت کند و در بازها صادق باشد و از حق پیروی کند. موازین اجتماعی احترام گذاشتن و رعایت ادب نسبت به دیگران را بیاموزد
به مسابقه های ورزشی علاقه مند است	ایجاد مهارت های لازم از طریق اجرای مسابقه برای او لازم و مفید است
نسبت به توانایی بدن خود کنجکاو است و دوست دارد توانایی خود را با دیگران بسنجد	فعالیت های ورزشی رقابتی و زورآزمایی، برای او لازم است؛ شریک کاری غلت زدن و کار با وسایل ساده ورزشی باید جزء برنامه اش باشد
دوست دارد کارها را خوب انجام دهد و برای آن تشویق و تحسین شود	به هر شکل که میسر است کیفیت کارهای خوب را ضمن بازی و فعالیت های ورزشی برای او روشن سازید. فرصت کسب موفقیت و نتیجه گیری از کار به او داده شود
به طور طبیعی امین و صادق است	به حرف او اعتماد کنید و فرصت امانتداری و درستکاری در موقعیتهای مختلف بازی و فعالیتهای ورزشی به او بدهید
شکست را دوست ندارد	باید به او یاد داده شود که پیروزی را با وقار و شکست را با متانت بپذیرد

## برنامه ورزشی کلاس چهارم و پنجم

ویژگی های کودک	برنامه های ورزشی متناسب
رشد و نمو به طور طبیعی ادامه دارد ( دخترها سریعتر از پسرها) پسر ها در بازیها و حرکتهای ورزشی مهارت بیشتری از دخترها نشان می دهند	حرکتهای ورزشی سخت تری در نظر گرفته شود. پاره ای از فعالیت های ورزشی دختر ها و پسر ها باید از یکدیگر متفاوت باشد. روی اجرای صحیح حرکتهای ورزشی توجه و تاکید شود
از فعالیت های ورزشی دسته جمعی لذت می برند. حس رقابت شدید است	روی بازیهای دسته جمعی و و مسابقه توجه و تاکید شود
به مسابقه های ورزشی علاقه مند است	مسابقه های ورزشی مختلف فصلی برای آنان منظور شود
هماهنگی عضلانی بیشتر است و مهارتها تا اندازه های ایجاد شده است. به جزئیات فن و مهارت علاقه پیدا می کند	با تمرین و حرکتهای ورزشی ، مهارتهای بیشتری یاد داده شود. نسبت به اجرای صحیح حرکت های ورزشی توجه شود
به جنس مخالف علاقه چندانی ندارند، حتی گاهی بی رغبتی خود را نیز ابراز می کنند.	به مقررات و سنن اجتماعی و احترام به دیگران تأکید شود.
قبول مسئولیت می کنند و از طرفی دوست دارد به طور مستقل عمل کند.	باید از نظر رهبری و فرماندهی، موقعیت های آموزشی برای او فراهم گردد. مربی در ارزشیابی ها شاگردان را دخالت دهد.
کودکان از استعداد های مختلفی برخوردار هستند.	برنامه ها از نظر وسعت و انعطاف باید به گونه ای باشد که فرصت موفقیت برای همگان میسر باشد.

## برنامه ورزشی کلاس چهارم و پنجم

ویژگی های کودک	برنامه های ورزشی متناسب
حس برتری جویی و ابراز مهارت در حرکت های ورزشی شدید است و اشتیاق دارند که حرکت ها را صحیح و خوب انجام دهند	باید حرکت های مؤثر در آمادگی بدن تأکید شود و مهارت های کودک و آمادگی جسمانی او پی در پی آزمایش شود.
کودک مایل به ابراز روحیه جوانمردی در ورزش است	مقررات ورزشی باید تشریح و تفهیم گردد و بدان عمل شود.
ممکن است مشکلات و نواقص جسمی در کودکان وجود داشته باشد	دستورات و فعالیت های ورزشی جهت اصلاح بدن لازم است.
دختران در سال اول راهنمایی به علت بروز خصوصیات بلوغ ممکن است تمایل چندانی به شرکت در فعالیت های ورزشی نداشته باشند.	باید برنامه های ورزشی چنین دخترانی توجه شود و تا حد ممکن آنان را به شرکت در برنامه های ورزشی تشویق کرد.
علاقه ی آنان و همسالان زیاد می شود و هر کودک دوست دارد عضو مؤثری از گروه همسالان باشد	به همکاری های گروهی در بازی ها توجه خاص شود و جای کودکان از نظر وظایف مختلف تغییر داده شود.



# طرح پیشنهادی آموزش تربیت بدنی دوره دبستان



## بازی درمانی :

روشی است که بوسیله آن، شیوه و ابزار طبیعی بیان حالت کودک، یعنی بازی، به عنوان متد درمانی وی بکار ☐ رفته می شوند تا به کودک کمک کند فشارهای احساسی خویش را تحت کنترل قرار دهد .

**بازي درماني** در مورد کودکان سه تا هشت ساله اي به کار مي رود که مشکلات خانوادگي (مانند طلاق والدين) دارند، ناخن مي جویند، دچار شب ادراري اند، مهاجم و پرخاشگر هستند، در روابط گروهی موفق نیستند و یا مورد سوءاستفاده قرار گرفته اند. این نوع درمان در مورد تعلیم و تربیت کودکان استثنایی نیز به کار مي رود که عدم توانایی شان موجب آشوب و اضطراب در آنهاست .