



نویسنده:  
سوزان. دی. هاوسن.  
(by Susan. D. Hudson)  
ترجمه‌ی:  
محمووه مرادی،  
دانشجوی کارشناسی ارشد  
فیزیولوژی دانشگاه تهران

# اسباب بازی



۳۹ دوره‌ی هشتم شماره‌ی ۴  
تیرستان ۱۳۸۷

- به قرار زیر است:
 

در حالی که در  
بازی، «ابزار» همان وسائل  
فیزیکی، و خدمات و تجهیزات  
بازی از قبیل توب‌ها، وسائل  
ضربه‌زن و نظایر آن است.

در بازی، «سوژه‌های اجتماعی»  
همان راهنماییان، دوستان،  
مریبان و شرکت‌کنندگان بازی  
هستند. در تعامل شخص با سایر  
انسان‌ها در اجتماع که شامل بازی  
نیز می‌شود، سوژه‌های انسانی  
بیش از موارد ذکر شده عامل  
تحریک فعالیت‌ها و فعل و  
انفعالات زندگی ما هستند  
[راس من، ۲۰۰۴].

● «قوانين» مسائلی فکری و ذهنی،  
شامل ایده‌ها و اصول مربوط به  
فعالیت‌های اخلاقی هستند که  
ممکن است، روی رفتار کودکان  
و همکاری آنان با دیگر افراد

در حالی که در  
یک اتاق  
سفیدرنگ  $6 \times 6$   
نشسته اید، به  
تک تک مراحل  
چگونگی و طرز  
کاردنیا  
می‌اندیشید.  
شما بدون آن که  
از ابزار و وسائل

مربوط به هر یک از این تفکرات  
استفاده کنید و یا این که با انسان‌هایی  
که ممکن است در آن زمینه‌ها شرکت  
داشته باشند رویه رو شوید، از تمام  
این تصورات لذت می‌برید. اما  
انسان موجودی اجتماعی است و  
فعالیت او به معنای تعامل با «ابزار»،  
«سوژه‌های اجتماعی» و نیز  
«قانون‌ها و تفکرات» است. نقش  
این سه مورد در بازی که خود نوعی  
معامل اجتماعی محسوب می‌شود،

● برخی از اسباب بازی‌ها می‌توانند  
کودکان را به بازی‌های سرشار از  
خلاقیت و ابتکار تشویق کنند.

- کودکان برای این که از بازی  
لذت ببرند و شاد باشند، حتماً به  
اسباب بازی نیاز ندارند.

برای درک این موضوع فرض  
کنید به تنها ی گرگم به هوا بازی  
می‌کنید، یا بدون استفاده از ابزار  
موسیقی آهنگ می‌سازید. خیال  
کنید از یک درخت بالا می‌روید و



تجهیز و نصب ابزار و وسایل جدید در زمین بازی، تعاملات اجتماعی منفی به صورت قابل ملاحظه‌ای کاوش یافته‌ند. بنابراین می‌توانیم بگوییم، با مهیا کردن فرصت برای کودکان در استفاده از وسایل بازی، می‌توانیم نقش بسزایی در تعاملات مثبت آن‌ها ایفا کنیم.

### تفریحگاه مسالمت آمیز

ملیندا بوسن میر<sup>۳</sup> (۲۰۰۴)، مؤسس «تفریحگاه مسالمت آمیز»، اهمیت وجود تجهیزات بازی و استفاده از آن‌ها را، به عنوان یکی از پنج اصل این مؤسسه یادآور می‌شود و این اصل را شامل تقسیم‌بندی زیر می‌داند:

۱. امکانات مصرفي، از قبیل توپ، ساک کوچک، کج بیل و غیره.
۲. دستورالعمل‌هایی که غالباً به تجهیزات و ابزار زمین بازی مربوط هستند.

او می‌گوید: «علامت‌ها و قوانین فضای بازی، بدون وجود تجهیزات مصرفي، بی معنی است» و چند قانون را برای زمین بازی پیشنهاد می‌کند؛ از جمله: (الف) برای هر ۱۰ کودک در زمین، حداقل یک وسیله باید در دست رساند؛ (ب) باید برنامه‌ای وجود داشته باشد که مرتبًا دستورالعمل‌ها را بازرسی کند و به جای دور ریختن برخی از تجهیزات، نظیر چوب‌های لب پر شده، به تعمیر آن‌ها پردازد.

**انتخاب تجهیزات بازی باید متناسب با سن کودکان باشد**  
اگرچه این سؤال مطرح می‌شود که: آیا از امکانات بازی که ممکن

موظف‌اند محیطی سرشار از تعاملات فیزیکی، اجتماعی و روحی برای کودکان فراهم آورند. به دلیل طبیعت خاص اجتماع و تغییراتی که مرتبًا در ابزار و تجهیزات رخ می‌دهد، ایجاد زمینه‌های اثربخشی تجربیات بازی، کاری دشوار است. اما اگر به این تجهیزات دسترسی داشته باشیم و آن‌ها را تحت کنترل قرار دهیم، قادر خواهیم بود توانایی‌های فرزندانمان را در پی بارور نمودن تجربیاتشان، افزایش دهیم.

شرکت‌کننده در بازی تأثیرگذار باشند. توجه داشته باشیم، برای بچه‌ها تجربه و اصول بازی چهارگوش و احساس لذت بازی، با این که بعد از یک روز تعطیل برای ورود به کلاس در صفت باشند، تفاوت معنایی خاصی دارد. هانیکات<sup>۲</sup> (۱۹۸۶) می‌گوید: «استفاده از امکانات بازی، نسبت به دیگر روش‌های متداول تعامل برای کسب تجربه، مؤثرتر است.»

### اهمیت تعامل

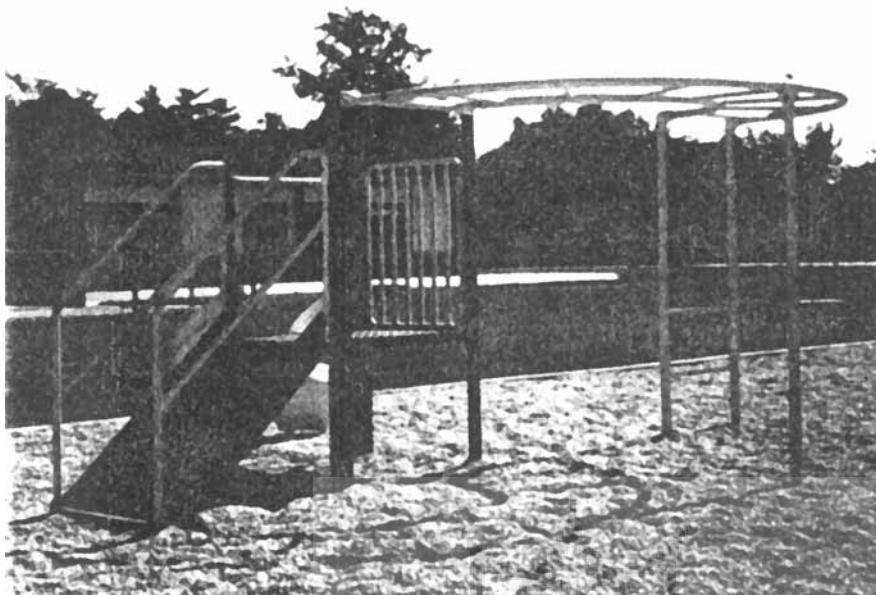
آن‌چه کودک را به ابتكار و خلاقیت در بازی و امی دارد، این گرفت، تجهیزات قدیمی زمین بازی اش را تعویض کند، اما به علت فقدان پشتونه‌ی مالی، این امر تجربه و تعامل با یک وسیله‌ی بازی مدتی از سال امکان‌پذیر نشد. در طول این مدت، تعداد دعواهای بچه‌ها افزایش یافت، اما بعد از آن شرکت می‌جوید. مریبان



است برای کودکان پیش دبستانی به کار برد شود، برای دانش آموزان کلاس سوم راهنمایی هم می توان استفاده کرد یا خیر؟ اگرچه این امر منطقی نیست، اما در مدرسه ها، برای تمام این گروه های سنی از ابزار یکسانی استفاده می کنند.

تصویر مقابل، یک سرسره ی شش فوتی (حدود ۱/۸۲ متر) را نشان می دهد که سکویی به عنوان نرده بان افقی موجی به آن متصل است. از این سرسره بچه های شش یا هفت ساله به راحتی استفاده می کنند و نرده بان افقی آن بیشتر برای بچه های نه ساله یا بزرگ تر مناسب است. این ابزار بازی وسیله ای

غیر معمول است، چرا که کودکان همه ی گروه های سنی، با وجود امن و ایمن نبودن وسیله، باید تعامل مثبتی با آن برقرار کنند. طبیعتاً انسان هر عملی را که احساس خوبی نسبت به آن دارد، تکرار می کند و از فعالیت هایی که از انجام آن ها احساس شایستگی نمی کند، اجتناب می ورزد. بنابراین، متناسب نبودن تجهیزات و وسایل بازی برای پیشرفت توانایی کودکان، تجربه بی بازی آنان را کاهش می دهد. برای مثال، یک توپ پلاستیکی مخصوص کودکان دبستانی، برای کودکان خردسال مناسب نیست و در نظر گرفتن اندازه های متفاوتی از توپ های کوچک تر، برای بچه های مهد کودک که نمی توانند توپ های بزرگتر را در دست خود نگه دارند، کاری شایسته و منطقی است. کودکان می توانند با این توپ های متناسب، بازی های تفریحی جالبی انجام دهند. و یا تنظیم ارتفاع استاندارد حلقه های سکتیبال و حتی



کلاس پنجم یا اول راهنمایی غالباً از فعالیت های جهت یابی گروهی و رقابت گروهی و دو نفره لذت می برند. برای این گروه، دستورالعمل بازی باید بیشتر مبتنی بر چالش باشد و مواردی نظیر نرده بان های مجاور و رو به روی هم و میله های پارالل را شامل می شود.

تغییر قوانین آن برای هر گروه سنی خاص، می تواند برای کودکان کم سن و سال هم، تجربه بی فراوانی را به همراه داشته باشد.

در انتخاب تجهیزات بازی کودکان باید چه معیار هایی را در نظر بگیریم؟ علاوه بر این که باید به تجربه بی بازی توجه داشت، وسایل بازی نیز باید براساس علم و آگاهی، سن، توانایی های احساسی، اجتماعی، ذهنی و عقلانی کودک بچه های پیش دبستانی نسبت به بقیه ی گروه های سنی، بیشتر به بازی های انفرادی تمایل دارند تا گروهی. بنابراین، این گروه سنی به تنوع فراوانی از تجهیزات بازی نیاز دارد و دستورالعمل بازی مربوط به این گروه، باید هم تعامل فردی و هم تعامل گروهی کوچک را دربر گیرد. به این منظور، ساختارهایی مرکب و کوچک نظری تونل ها، فضاهای خزیدن و مناطق تجمع گروهی باید مهیا شوند. از طرف دیگر، کودکان

#### نتیجه گیری

- .....  
پی نوشت
1. Rossman
  2. Hunnicutt
  3. Midwest
  4. Melinda
  - Bossenmeyer
- .....  
منابع
1. Bossenmeyer, M. (2004). Peaceful playgrounds.
  2. Hunnicutt, B. K. (1986). Problems raised by the empirical study of play and some humanistic alternatives.
  3. Rossman, J. R. (2004). Recreation programming.