

افسون بازی‌های کلامی کهن

معصومه پورطاهریان^۱

چکیده

بازی‌های کلامی با بهره‌گیری از بسیاری از ظرفیت‌های مختلف زبان، در یک بستر اجتماعی- فرهنگی، می‌تواند دستمایه بسیاری از پژوهش‌های فرهنگی قرار گیرد. در این مقاله سعی شده است که با هدف بررسی انواع بازی‌های کلامی در ادبیات کهن فارسی به مقوله زبان و بازی پرداخته شود. شاید بسیاری از بازی‌ها به عنوان یک بازی کلامی شناخته نشوند، اما در اینجا سعی شده است به بازی‌هایی پرداخته شود که وجه غالب آنها به کارگیری ویژگی‌های مختلف زبان است و در نهایت نشان داده شود که چگونه کودک در یک بستر فرهنگی از طریق بازی کلامی به ظرفیت‌های مختلف زبان دست می‌یابد.

کلیدواژه‌ها: بازی کلامی، بازی نوازشی، چیستان، بازی قافیه، بازی‌های قهر و آشتی، بازی ترانه، بازی شمارش، مشاعره، بازی سیالی بیان، بازی حافظه، لطفه

۱. کارشناس ارشد پژوهش علوم اجتماعی و پژوهشگر شورای کتاب کودک

مقدمه

بی‌تردید یکی از راه‌های بررسی فرهنگ و تاریخ بشری، بررسی زبان است. بسیاری از ریشه‌های اساسی اندیشه و تفکر که از نسلی به نسل دیگر در قالب‌های مختلف فرهنگی منتقل می‌شود، در چارچوب زبان قابل‌بازیابی است. بازی به عنوان یکی از زنده‌ترین و پویاترین ابعاد فرهنگی زندگی مطرح است. بنابراین شاید پرداختن به بازی‌های کلامی با ویژگی دوبعدی در بازی و زبان، به بازنمایی بسیاری از حیطه‌های فرهنگ در زندگی اجتماعی و تاریخی کودک بینجامد.

در روش‌شناسی بررسی حوزه‌های فرهنگی این گرایش وجود دارد که هر حوزه‌ای دارای بازی‌های زبانی است که قوانین ویژه خود را دارد و هرگز نمی‌توان خارج از یک بافت فرهنگی به داوری در مورد بازی زبانی آن حوزه پرداخت. براین اساس بازی کلامی نیز مجموعه‌ای از فعالیت‌هایی تلقی می‌شود که از نظام ارزشی تابع یک بستر فرهنگی تبعیت می‌کند. پیوندهای اجتماعی همه در بستر زبان صورت می‌گیرند اما بافت اجتماعی ترکیبی از تار و پودهای بسیار گوناگون است. بنابراین حتی اگر بررسی زبان از طریق بازی کلامی در فرهنگ‌های مختلف به وجوه اشتراکی برسد، در هر بافت اجتماعی ویژگی‌های خاص خود را خواهد داشت.

از طرف دیگر معنی، کنش اندیشه به مفهوم کامل آن است و در همان حال جزء جدایی‌ناپذیر کلمه. بنابراین معنی هم اندیشه و هم گفتار را در بر می‌گیرد. از این رو برای کاوش در بازی کلامی، شاید مناسب باشد به تحلیل معنی‌شناختی دست یافت که مطالعه کارکرد و ساختار بازی را هم در اندیشه و هم در گفتار در برمی‌گیرد. در این مقاله سعی شده است با این رویکرد برخی بازی‌های کلامی کهن فارسی بررسی شود.

نقش زبان در بازی

زبان فقط وسیله ارتباط نیست، بلکه مخزن نیروی عقلی، ذهنی و انبار تجربه بشری است. هنگامی که کودک این نکته بسیار مهم را کشف می‌کند که هر چیزی برای خود نامی دارد، نه فقط بر کلمات به عنوان نام‌ها احاطه می‌یابد بلکه کلمات را به عنوان علائم درک می‌کند. این علائم به نوبه خود موجب تفکر نمادین در کودک می‌شود. (آندروا، ۱۳۷۳: ۱۶۱)

امروزه این تفکر وجود دارد که آموزش غیرمستقیم از طریق بازی، توانایی‌های کودک را تحت سلطه او قرار می‌دهد. لوتمن بازی را به عنوان یکی از وسایل عمده احاطه بر وضعیت‌های گوناگون رفتار معرفی می‌کند. بازی نقش مهمی در زندگی و تاریخ بشر دارد از طریق بازی است که کودک رفتارهای تک معنایی را به رفتارهای چندمعنایی تبدیل می‌کند، فرصت‌ها و محتمل‌ترین وقایع را به وجود می‌آورد و راه حل‌های مختلف را ممکن می‌سازد. (همان: ۱۳۶)

آگاهی یافتن بر زبان و تسلط یافتن بر آن می‌تواند در بازتولید سیستم زبانی و تغییر آن در کودکان مؤثر باشد. همواره نشان داده شده است که ارتباط نیرومندی بین زبان و بازی وجود دارد. زبان و بازی نمادین هر دو شامل توانایی فرد در بازنمایی ذهنی جهان است. بنابراین جای شگفتی نیست که الگوهای رشدی زبان و بازی با یکدیگر موازی هستند و اختلال زبان با نقص در بازی نمادین رابطه دارد.

در ابتدا فعالیت زبانی، تقلیدی است. اما لحظه‌ای که کودک در می‌یابد صوت‌ها می‌توانند معنایی داشته باشند و برای بیان چیزی به کار روند، با شدت و قوت بر جنبه‌های آوایی و معنایی کلمات احاطه می‌یابد به گونه‌ای که کودکان ۲ تا ۵ ساله در شکل و معنی کلمات آفریننده می‌شوند.

برخی معتقدند که طرز استفاده از کلمات در کودکان و شاعران مشابه است. کودکان به دلیل دریافت معنی ریشه‌ها، پیشوندها و پسوندها و تماس با عناصر ساختاری قادرند که کلمات غیرادبی نظیر خنده ساز، وقت تلف کن و ... تولید کنند که در عین حال با قواعد عام زبان مادری تطبیق می‌کند. واژگان کودک به دلیل انتقال معانی کلمات به کلمات دیگر در ورای چارچوب زبان بزرگسالان قرار می‌گیرد و به آن وجهی شاعرانه می‌بخشد. این تشابه این امکان را برای کودکان و هنرمندان به وجود می‌آورد تا جهان را مشابه ببینند و پاسخ‌های مشابهی به آن بدهند.

تحقیقات نشان داده است که وزن‌ها و نواهای ملایم شعری، یعنی سازمان درونی خاص شعر در جنبه‌های معینی مشابه سخن گفتن کودکان است. کودکان از صوت‌های موزون و جریان موزون سخن مثل لالایی‌ها لذت می‌برند زیرا چنین خصیصه‌هایی با

بعضی از ساختارهای درون ذهن که خودشان به طرز خاصی در ارتباط با زبان سامان می‌دهند، هماهنگی دارند.

از نظر ژان پیازه، دو ویژگی بسیار مهم اندیشه کودکان، جاندار پنداری و خود محوری است. ادراک جاندار پندارانه از طبیعت، صاحب شعور، روح و هدف دانستن همه چیز در پیرامون از ویژگی‌های کودکان است. خود زبان اغلب اشیای بی روح را همچون چیزهای دارای روح و اراده تصویر می‌کند. برای مثال دریا در عذاب است، باد مویه می‌کند، آسمان ترشروی می‌کند. ما به کودکان می‌آموزیم که به اشیای بدین طریق روح بدهند. (پیشین: ۱۶۷)

بازی کلامی، روابط جدیدی برای زبان بنا می‌کند و زبان را به موضوع پژوهش (از طریق بازی) تبدیل می‌کند و به کودک کمک می‌نماید تا به سطح جدیدی از گفتار دست یابد. بازی در چنین موقعیت‌هایی از زبان می‌تواند خصیصه‌هایی چون هدفمندی، خودانگیزی و خوداندیشی پیدا کند.

چنین بازی‌هایی امکان خوبی در اختیار کودکان قرار می‌دهند تا به زبان همچون وسیله‌ای برای بیان آنطور که خود می‌خواهند، توجه نمایند و برای کشف جنبه‌های دستوری و واژگانی توانمند شوند، و در نهایت آن جنبه‌ها را به مضمون معنایی علایم زبانی مرتبط کنند.

از این رو کودکان از طریق بازی‌های کلامی با گستره زبان آشنا می‌شوند و با تسلط بر دنیای نمادین کلمات به بازتولید معانی می‌پردازند.

انواع بازی‌های زبان

- بازی با صداها: غان و غون کردن خودانگیزته نوزاد در سال اول زندگی، عنصر مهمی در رشد زبان است و پاسخ بزرگسال به عنوان تقویت اجتماعی مطرح است و والدین به صورت ناخواسته کودکان را وادار می‌کنند که صداها متناسب با زبانی

که آنها صحبت می‌کنند، تولید نمایند. کودکان با صداها از راه صحبت کردن خنده‌دار، هم بازی می‌کنند و هم صداهای خود را به صورتی غیرطبیعی در می‌آورند.

- بازی با قافیه‌ها و کلمه‌ها^۱: کودکان شیفته آوازه‌ها، سرودها و کلمه‌های هم قافیه هستند و از تولید الگوهای قافیه‌دار بی‌معنی لذت می‌برند. با رشد زبان و شروع زبان آموزی در مدرسه، توانایی ساختن کلمه‌های هم قافیه در کودکان رشد می‌کند.
- بازی با نظام‌های زبان‌شناختی^۲: بازی انفرادی به شکل آزمودن ترتیب کلمات در جمله، ممکن است که اساس رشد ساختارهای دستوری زبان را شکل دهد. کودکان مرتب جمله می‌سازند و آن را در هم می‌ریزند و درک بهتری از کارکرد آن پیدا می‌کنند. فهرست کلمه‌ها، اعداد یا حروف را از حفظ می‌خوانند و با خود به گفتگو می‌پردازند. در این بازی‌های زبانی، کودکان اجزای سازنده گفتار را از یکدیگر جدا می‌کنند و در کنار هم قرار می‌دهند.

بازی با معنای زبان: بازی نمادین می‌تواند به کودکان کمک کند تا معنای کلمات را بهتر درک کنند. برای مثال نمایش خلاق پس از خواندن یک داستان، درک و فهم بیشتر و حافظه قوی‌تر درباره جزئیات داستان ایجاد می‌کند. (هیوز، ۱۳۸۴: ۲۸۵)

بنابراین بازی‌های کلامی در سه سطح متفاوت عمل می‌کنند:

- صورت‌شناسی: تحلیل دقیقی از شکل آوایی کلمه ارائه می‌دهد.
- معناشناسی: مفهوم کلمه را مشخص می‌کند.
- ریخت‌شناسی: تجسم ملموسی از مفهوم مناسبات میان شکل و معنی را (بویره از طریق شعر) ارائه می‌کند.

1. play with rytmes and words

2. play with linguistic systems

برای دستیابی به این سطوح زبان، سه عملیات بنیادی پیشنهاد شده است: دگرگون سازی (تغییر)، مقایسه و نمونه سازی. برای مثال در تحلیل ریخت شناسی:

۱. تغییر: کلمه تغییر می یابد و یک سری اشکال قابل مقایسه از یک ریشه را بازتولید می شود.

۲. مقایسه: شکل و معنای کلمات مقایسه و تک واژه های کلمه مشخص می گردد.

۳. نمونه سازی: مشخص می شود که چه بخش هایی چه معنایی می دهند و از ساختار ریخت معنایی کشف شده کلمه، کلمات جدید ساخته می شود. (آندروا، ۱۳۷۳: ۱۹۰)

نقش تخیل در بازی کلامی

تخیل نقشی استثنایی در زندگی بشر بازی می کند زیرا حوزه جدیدی از فعالیت را



می گشاید که در سطح آرمانی خود، با واقعیت به طریقی بسیار ویژه مرتبط است. تخیل گرانبه است زیرا ما را قادر به آفرینش تصویری از چیزی می سازد که در واقعیت نه وجود دارد و نه تاکنون وجود داشته است بلکه بعضی از نیازهای ما را برآورده می کند. تخیل، کودک را قادر می سازد تا مشکلات عمده را حل کند و یک صورت ذهنی (ایماژ) بیافریند که

مناسبتی با واقعیت ندارد اما با نیازهای او هماهنگ است. این توانایی خلاقانه، تصویری آرمانی می آفریند که وجود ندارد اما می تواند تحت اوضاع و احوال معینی وجود داشته باشد.

برای به وجود آوردن یک تصویر یا ادراک آرمانی، باید به یک سطح معینی از رشد

ذهنی، توانایی نهانی عقلی، حافظه و بلوغ عاطفی دست پیدا کنیم. در چنین شرایطی، کودک نوع جدید و متفاوتی از واقعیت را خلق می‌کند که می‌تواند وضع دیگران را در جهان جهت دهد و هدف‌ها و نیازهای جدید را در خویشتن خود و پیرامون خود متولد سازد.

در فرایند بازی‌های نمادین، معناشناسی^۱ و جنبه‌های قابل دیدن می‌توانند از هم دور شوند و همین جاست که تخیل پا به عرصه وجود می‌گذارد. هنگامی که کودک به ایفای نقش می‌پردازد و نقش بازی می‌کند، مناسبات انسانی را نسخه برداری می‌کند و تلاش می‌کند که معنای آن را به دست آورد. (همان: ۹۸)

اعمال کودک در بازی نمادین، با نفس شی‌ای که با آن بازی می‌کند تعیین نمی‌شود بلکه با طرز و نوع پنداری که کودک از آن شی دارد، معین می‌گردد. هنگامی که کودک از «دیگچه» به عنوان یک کلاه جادویی استفاده می‌کند، برای نخستین بار کلمه دیگچه از معنای لغوی خود جدا می‌شود و در وضعیت نویی به کار گرفته می‌شود که هم واقعی است و هم تخیلی. به این ترتیب کودک از وابستگی به اشیا رها می‌شود و به درجاتی آزاد دست می‌یابد.

در جریان بازی نمادین کودکی که خود را مسافر یا هدایت‌کننده یک سفینه فضایی می‌داند، مقید به هیچ موقعیتی نیست. کودک خیالباف، قادر به خلق تصویرهای ذهنی و ایماژهای بی‌پایانی است که برای زندگی روانی خود در آن هنگام به محیط نیازی ندارد. از طرف دیگر تکامل ذهنی و عقلی در کودک و نیروی نهانی آن یعنی حافظه و تخیل، به رشد زبانی بستگی دارد. هم زبان و هم بازی نمادین مستلزم توانایی بازنمایی واقعیت با استفاده از نمادها یعنی جانشین کردن یک چیز به جای چیز دیگر است. بنابراین جای شگفتی نیست که بین این دو نوعی رشد موازی دیده می‌شود. به طوری که می‌توان گفت هر قدر توانایی‌های کلامی کودک و زبان او رشد یافته‌تر باشد، بازی‌های نمادین در شکل‌های پیچیده‌تر و پیشرفته‌تری ظاهر خواهند شد. در زیر به انواع بازی‌های کلامی اشاره می‌شود:

لالایی‌ها و بازی‌های نوازشی

بازی‌های نوازشی یکی از اعجاب‌انگیزترین بازی‌های کودکان است. کودک به ظاهر ناتوان، توانمندی خود را در بازی‌های نوازشی و برقراری یک رابطه دوسویه با پدر یا مادر خود به نمایش می‌گذارد و از این طریق به درکی از جهان و هستی دست می‌یابد. بسیاری از این بازی‌ها، الگویی از نقش‌ها و انتظارات اجتماعی را به نمایش می‌گذارند که تار و پودی از ارزش‌های فرهنگی را از نخستین لحظات زندگی در جان کودک می‌تنند:

لالا لالا گل زیـره	چرا خوابت نمی‌گیره
که مادر قربونت می‌ره	برو لولوی صحرائی
تو از بچم چه می‌خوایی	که این بچه پدر داره
و قرآن زیر سر داره	دو شمشیر بر کمر داره

(هدایت، ۱۳۸۵: ۳۵۶)



والدین در جریان این بازی با به کارگیری زبان متفاوت در نوازش کردن نوزاد پسر یا دختر خود، بار متفاوتی از معنای زندگی و هویت را به او منتقل می‌کنند. حتی اگر نوزاد معنای بسیاری از واژه‌های نوازشی را درک نکند، بخشی از بار معنایی و احساسی کلام در آهنگ و لحن صدا درک می‌شود.

در برخی از لالایی‌ها و بازی‌های نوازشی، ما شاهد عمیق‌ترین غم‌های یک مادر اما در نوایی آرامش‌بخش هستیم. در این رابطه دوسویه، کودک آرامش می‌یابد و به خواب می‌رود و مادر به بخشی از نیاز زنانه خود در واگویی غم درونی خود، پاسخ می‌دهد:

لالای لای لای گل پونه	بابات رفته دلم خونه
بابات امشب نمی‌آید	گرفتن بردنش شاید
بخواب آروم چراغ من	گل شب بوی باغ من
بابات شب رفته از خونه	که خورشید و بجنونه..

(شاملو، ۱۳۸۱: ۲۸)

برخی دیگر از این لالایی‌ها، به آرزوهای والدین در رابطه با کودک اشاره می‌کنند. کودک بخشی از آینده زندگی انسان و تداوم زندگی گذشتگانی است که هستی‌شان با آرزوهای برآورده نشده فراوانی پایان یافته است و وجود سرشار از زندگی کودکی نارس نویدی است برای برآورده شدن بسیاری از آرزوهای بشری و همین است که ما آرزوهای بسیاری را در قالب لالایی‌ها و نوازش‌های آهنگین می‌شنویم.

مشاهده رفتار بزرگسالان در رابطه با نوزادان نشان می‌دهد هنگامی که افراد جنسیت یک کودک را نمی‌توانند حدس بزنند، در نوازش او دچار تردید هستند یا هنگامی که از جنسیت کودک تصور اشتباهی دارند، واژگانی خلاف انتظار برای نوازش کودک به کار می‌برند.

همچنین در نوازش نوزاد دختر ملاحظت و نرمش بیشتری از سوی والدین به کار گرفته می‌شود و حتی پذیرش و شکیبایی آنها در برابر گریه‌ها و ناآرامی‌های نوزاد دختر بیشتر از نوزاد پسر است در حالی که از نوزاد پسر انتظار دارند که زودتر به گریه‌های خود پایان دهد.

در بازی‌های نوازشی مادر با لمس نوازش‌گونه اندام‌های بدن و با جاری کردن کلمات آهنگین در گوش نوزاد خود، کودک را با درکی از جهان مواجه می‌کند که از دریچه حواس مادر با دنیا آشنا شود. مادر این واسطه بی‌همتا، از این طریق آوا، ساختار و معنای زبان مادری را به کودک خود منتقل می‌کند.

برای مثال مادر کف دست بچه را قلقلک می‌دهد و از انگشت کوچک او شروع کرده می‌گوید:



لی لی لی حوضک
گنجشکه آمد آب بخوره افتاد تو حوضک
این دوید و درش کرد
این ماچی بر سرش کرد
این نازی بر پرش کرد
این کله گندم آمد
گفتش بده ببینم
همین که دادن ببینه
گنجشکه پرید رو چینه

(هدایت، ۱۳۸۵: ۳۰۸)

چیستان

چیستان یکی از گونه‌های ادبی گفتاری یا نوشتاری است که با دو کلمه «چیست» و «آن» شروع می‌شود. شنونده یا خواننده باید به پرسشی که در چیستان پنهان است پاسخ درست بدهد. چیستان ممکن است به شعر یا بیانی شعرگونه و آهنگین یا به صورتی دیگر باشد، بعضی از چیستان‌ها با دو کلمه «چیست» و «آن» شروع نمی‌شوند و شاید به همین سبب است که چیستان نام‌های دیگری هم دارد.

چیستان را در زبان فارسی پَرِد یا پَرْدِک، یعنی پوشیده در پرده هم می‌گویند. در کتاب‌های قدیم، کلمه‌های عربی لَغْز یا اُغْلُوْطَه یا مُعَمَّا هم به جای چیستان به کار می‌رفت.

چیستان‌ها - به هر نامی که آنها را بنامیم - برخاسته از فرهنگ و دانش و ادب همه مردم هستند. بسیاری از آنها را کسانی ساخته‌اند که نه تنها شاعر نبوده‌اند، حتی سواد خواندن و نوشتن هم نداشته‌اند... ولی بعضی از آنها بسیار هنرمندانه و شاعرانه‌اند. (جهانشاهی، ۱۳۷۷: ۵)

بررسی چیستان‌هایی که سال‌ها سینه به سینه در این فرهنگ به حیات خود ادامه

داده‌اند نشان می‌دهد که سازندگان این چیستان‌ها انسان‌های هوشمندی بوده‌اند که در قالب‌های متنوعی به خلق چیستان پرداخته‌اند. قالب‌هایی که متأسفانه کاربرد خود را در فرهنگ مدرن از دست داده‌اند. این قالب‌های تحسین‌برانگیز از آن چنان تنوعی برخوردارند که ابعاد گسترده‌ای از زبان را در خود پوشش می‌دهند.

واج‌شناسی در چیستان: در برخی از چیستان‌ها با نمونه‌هایی مواجه می‌شویم که به آموزش غیرمستقیم واج‌شناسی و آواشناسی زبان می‌پردازند:

چهار حرف است نام مطلوبی که تمنای اهل عالم گشت
هشت چاری چنان عجب، کو را یک اگر کم کنی بماند هشت

(جواب: بهشت) (همان: ۱۲)

در این نمونه، بازی زیبایی با حروف یک واژه صورت گرفته است و نشان می‌دهد که تغییر در ترکیب‌بندی یک واژه چگونه می‌تواند معنای آن را به کلی دگرگون سازد. از سوی دیگر بار ارزشی و معنایی واژه بهشت به سادگی از طریق یک چیستان ساده به کودک منتقل شده است.

ساختارشناسی در چیستان: در برخی از چیستان‌ها با آموزش غیرمستقیم جداپذیری پیشوند یا پسوند از ریشه کلمه مواجه می‌شویم:
آن چیست که مرموز است

رفیق چراغ گردسوز است

در زمستان آتش‌افروز است

گرمی‌اش جهانسوز است

غذایش نفت در شب و روز است

گر زیادی خورد خانمانسوز است؟

(جواب: بخاری)

به کارگیری متعدد حرف «ز» توجه شنونده را به واژه‌های ترکیبی که به کمک پسوندهای «سوز» و «افروز» ساخته شده، هدایت می‌کند و به درک جداپذیری پسوند از واژه و دریافت این الگوی نحوی زبان کمک می‌کند.

آن چیست که وقتی به دیگران می‌دهیم، باید خودمان نگهش داریم. (جواب: قول)

در این چیستان نیز بازی ساده‌ای در جریان است که نشان می‌دهد «قول دادن» و «قول نگهداشتن» می‌تواند دو ترکیب متفاوت از یک واژه باشد که معانی مختلفی را داراست.

در این نمونه نیز نظام نوشتاری زبان به بازی گرفته شده است:
 آن چیست که من یکی دارم، شما سه تا دارید، ایشان شش تا دارند؟ (جواب: نقطه)
 در برخی از چیستان‌ها آموزش غیرمستقیمی از درک قافیه و ریتم به چشم می‌خورد:
 این سرکوه ارّه ارّه
 آن سر کوه ارّه ارّه
 میان کوه گوشت بره (جواب: دندان‌ها و زبان)

یک معما از تو پرسم ای حکیم پر هنر
 اندر این صحرا بدیدم یک عجایب جانور
 مور چشم و مار دم، کرکس پر و عقرب شکم
 گاو زانو، پیل گردن، اره پا و اسب سر
 (جواب: ملخ) (همان: ۱۹)
 وسعت تشبیهات به کار گرفته شده در این چیستان، ایده بسط دادن - که از مهارت‌های تفکر خلاق است - را به نمایش می‌گذارد. آیا توصیف جانوری به این کوچکی می‌توانست بسط یافته‌تر و ریزبینانه‌تر از این باشد و انبوهی از اطلاعات را سرازیر کند؟ به راستی چه کسی می‌تواند یک مفهوم را از طریق یک بازی این چنین به بازنگری و بازاندیشی بکشاند؟
 چیستان دیگر در تصویری واژگون نشان می‌دهد که یک نام طولانی را چگونه می‌توان جانشین واژه کوچکتر کرد:

آن کدام جانور است که اسمش را شتر گاو پلنگ گذاشته‌اند؟ (جواب: زرافه)
 بازی با آوای واژه‌ها در این چیستان نیز به شکلی هنرمندانه به کار گرفته شده است و با لایه‌های تو در تویی از معنا مواجه می‌شویم و برای کشف رمز پاسخ چیستان نیازمندیم که چندین معما را حل کنیم:

دو مرغ از مرغزاری کرد پرواز
یکی را پا بریدم، گشت بی سر
به قصد هردوشان آهنگ کردم
یکی را سر بریدم، لنگ کردم

(جواب: شانه به سر و کلنگ؛ نام دیگری برای درنا) (همان: ۶۵)

معناشناسی در چیستان: برخی از چیستان‌ها نیز با بهره‌گیری از صنایع معنایی زبان نظیر استعاره، مجاز، نماد و تخیل کودک را با معنای واژگان در زبان رو در رو می‌کنند.

آن چیست که در هواست وی را مسکن

بهر تن آسمان بود پیراهن

از گریه او شود جهانی خرم

وز خنده او شود جهانی خرم

(جواب: ابر) (همان: ۱۳)

در این چیستان نیز به کارگیری واژه‌های خنده و گریه برای یک مفهوم، ترکیب زیبایی را ایجاد کرده است که نشان می‌دهد واژه‌ها می‌توانند در سطح و عمق به کار گرفته شوند و این امکان وجود دارد که برای درک مفهوم بارش، از تشبیهات متناقضی نظیر گریه و خنده استفاده شود.

آن چیست که اگر پرواز کنی زیر پای توست. اگر راه بروی زیر پای توست و اگر شنا کنی باز هم زیر پای توست.

(جواب: زمین) (همان: ۱۵)

در این نمونه نیز تخیل کودک در مکان‌ها و فواصل متفاوتی از زمین به کار گرفته می‌شود و مفهوم ساده زمین از زاویه دیدهای مختلفی طرح می‌گردد.

برخی از چیستان‌ها نیز به درک مفاهیم انتزاعی کمک می‌کنند:

آن چیست که مال توست ولی آنها که تو را می‌شناسند بیشتر از تو آن را به کار می‌برند؟

(جواب: اسم تو) (همان: ۷۳)

از طرف دیگر برخی از چیستان‌ها ناممکن‌هایی را ممکن می‌سازند که پایه‌ای استوار برای بال و پر دادن خیال در اختیار کودک قرار می‌دهند و کارکردهای پنهان بازی‌های کلامی و نمادین را در خود دارند.

تضاد موجود در توصیف واژه و استثناپذیری مفاهیم به تقویت مهارت انعطاف‌پذیری کودک کمک می‌کند و شاید محرکی باشد برای دوباره دیدن و بازنگری در مفاهیمی که مطلق به نظر می‌رسند:

آن چیست که از میان آب می‌گذرد ولی خیس نمی‌شود. (جواب: نور) (جهانشاهی، ۱۳۷۷: ۱۳)

چیستان‌هایی که به تخیل کودک از طریق تصویرسازی کودک کمک می‌کنند، این درک را نیز در کودک ایجاد می‌کنند که کلمات می‌توانند تصویرسازهای قدرتمندی باشند:

یکی رفت، یکی ماند، یکی سرش را جنباند. (جواب: باد، کوه و خوشه گندم) (همان: ۷۸)

بازی قافیه

قافیه‌سازی نیز یکی از بازی‌های کلامی است که با بهره‌گیری از ریتم و قافیه در زبان به شوخی، طنز یا هجو همبازیان می‌پردازد:

خانوم شلخته	نخوری به تخته
آقای تمیز	نخوری به میز
بدری کوتوله	نخوری به لوله

(هدایت، ۱۳۸۵: ۳۲۳)

بازی‌های قهر و آشتی

یکی از انواع بازی‌های قافیه‌سازی، بازی‌های کلامی قهر و آشتی است که شکل ساده شده‌ای از مراسم آیینی می‌تواند باشد. برای مثال دو بچه که از یکدیگر می‌رنجند:

- رو زمین چیه؟

- خاک

- حساب من و تو پاک!

در موقع آشتی می‌گویند:

- رو زمین چیه؟
- ریگ
- من و تو رفیق!
- تو دیگ چیه؟
- آش
- من و تو داداش!

بازی ترانه

هرچند که ترانه‌ها بازی نیستند اما کاربرد آنها در بازی‌های نمایشی یا مقابله اوستا و شاگرد یا همسرایی گروهی، می‌تواند قالبی از بازی ایجاد کند که به عنوان بازی ترانه شناخته می‌شوند.

چنین به نظر می‌رسد برخی از بازی ترانه‌ها نیز ریشه‌ای آیینی داشته‌اند و در مراسم مختلف کار، نیایش، جشن‌ها و ... به کار می‌رفته‌اند اما پس از مدتی که کاربرد و قداست خود را از دست داده‌اند به حوزه بازی کودکان وارد شده‌اند. برای مثال بازی ترانه آجلا و مَجَلا که یک ترانه نیایش است:

اجلا و مَجَلا	به حق شاه کربلا
به حق نور مصطفی	به حق گنبد طلا
ابر و بیر کوه سیا	آفتابو بیار به شهر ما

این ترانه را کودکان تهرانی می‌خوانند تا هوای تیره ابری به هوای خوش آفتابی مبدل شود. (شاملو، ۱۳۸۱: ۴۱۸)

ترانه بازی «تو که ماه بلند آسمونی» نیز در قالب‌های مختلفی می‌تواند در حوزه بازی قرار بگیرد. این ترانه را می‌توان با مدخل‌های دیگری آغاز نمود و مقابله را به کودکان سپرد. در این حالت کودکان در قالبی آهنگین به مقابله و گفتگو خواهند پرداخت:

تو که ماه بلند در هوایی	منم ستاره می‌شم دورت و می‌گیرم
تو که ستاره می‌شی دورم و می‌گیری؟	منم ابری می‌شم روت و می‌گیرم
تو که ابر می‌شی روم و می‌گیری؟	منم بارون می‌شم تَن تَن می‌بارم

تو که بارون می‌شی تن تن می‌باری؟ منم سبزه می‌شم سر در میارم
 تو که سبزه می‌شی سر در میاری؟ منم گل می‌شم و پهلوت می‌شینم
 تو که گلی می‌شی پهلوم می‌شینی؟ منم بلبل می‌شم چه چه می‌خونم
 (هدایت، ۱۳۸۵: ۳۲)

بازی ترانه خاله و بزغاله نیز با طنزی قوی به نیاز و پیوستگی زندگی خاله با بزغاله اشاره می‌کند:

فرش اتاق خاله	پشم تن بزغاله!
شم اتاق خاله	از پی‌یای بزغاله!
مرواری یای خاله	دندونای بزغاله!
جاروی اتاق خاله	از ریشای بزغاله!
مهمونبای خاله	از دولت بزغاله!

بازی شمارش

بازی‌های شمارش به آموزش غیرمستقیم حروف الفبا یا اعداد می‌پردازد که شاید به عنوان یکی از مؤثرترین روش‌های حفظ کردن مطرح باشد:

یک، دو، سه	زنگ مدرسه
چار، پنج، شیش	ناظم بیا پیش
هفت، هشت، نه	یک قدم جلو

(همان: ۳۰۱)

در بعضی از نمونه‌ها نیز علاوه بر عددآموزی به شمارش معکوس نیز پرداخته شده است که به تمرکز و حضور ذهن کودک کمک می‌کند:

شیشم شیشه عمره
 پنجم پنجه شیره
 چارم چارپایه داره
 سوم سه نهر آبه

دوم دو زلف یاره
یکم یک گل خاره

(همان: ۳۰۵)

مشاعره

مشاعره به عنوان شکلی از بازی کلامی مطرح است که با ادبیات پیوند می‌خورد و بسیاری از مهارت‌های بیانی و فکری کودک را درگیر می‌کند. از یک سو مهارت‌هایی مثل سرعت بیان، حضور ذهن و بکارگیری حداکثر قدرت حافظه به میدان کشیده می‌شوند و از سوی دیگر کودک از طریق بازی با گنجینه عظیمی از شعر و ادبیات در ارتباط قرار می‌گیرد.

مشاعره با شکل‌هایی از بازی‌های نمایشی نیز ترکیب می‌شود و بداهه‌سرایی بازیگر نمایش با پاسخ همسرایان تلفیق می‌شود. این نوع از بازی که بیشتر در مجالس زنانه رواج داشته است، معمولاً به عنوان بازی نمایشی شناخته می‌شود اما وجه غالب زبان و بازی کلامی و اهمیت شعر و ترانه را نمی‌توان در آن نادیده گرفت.

بازی سیالی بیان

در این نمونه از بازی‌ها نیز با تأکید بر سیالی بیان سعی می‌شود که کودک با حروف و واژه‌هایی که تلفظ آنها چندان آسان به نظر نمی‌رسد، دست و پنجه نرم کند و با همبازیان خود به رقابت پردازد:

قوری گل قرمزی

دایی چاقه، چایی داغه

امشب شب سه‌شنبه‌اس، فردا شب سه‌شنبه‌اس، این سه‌سه‌شب، اون سه‌سه‌شب،

هر سه‌سه‌شب سه‌شنبه‌اس

در بازی «یه مرغ دارم روزی چند تا تخم می‌کنه» نیز کودک علاوه بر سیالی بیان،

برای سرعت بیان، تمرکز، خوب شنیدن و تپق نزدن به رقابت می‌پردازد.

بازی حافظه

بازی «گری گری» با تأکید بر ساختار زبان در جداپذیری پسوند از ریشه کلمه و آشنایی با پسوند فاعل ساز و شناخت مشاغل و صنایع گوناگون، در قالبی طراحی شده است که حافظه کودک را به کار می‌گیرد. در این بازی کودک ملزم است که یک ترکیب جدید با پسوند «گری» بسازد و بر فهرست نفر ماقبل خود بیفزاید.

های های گری گری، های های گری گری

من میرم سفالگری، تو می‌ری چی چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من میرم سفالگری کارگری، تو می‌ری چی چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من میرم سفالگری کارگری شیشه‌گری، تو می‌ری چی چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من میرم سفالگری، کارگری، شیشه‌گری، برزگری، تو می‌ری چی چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من می‌رم سفالگری کارگری شیشه‌گری برزگری خنیاگری، تو می‌ری چی

چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من می‌رم سفالگری کارگری شیشه‌گری برزگری خنیاگری درودگری، تو می‌ری

چی چی گری؟

های های گری گری، های های گری گری

من می‌رم سفالگری کارگری شیشه‌گری برزگری خنیاگری درودگری آهنگری، تو

می‌ری چی چی گری؟

در نوعی از بازی جمله‌سازی نیز، هرکس به جمله کلمه‌ای را می‌افزاید. هرچند که

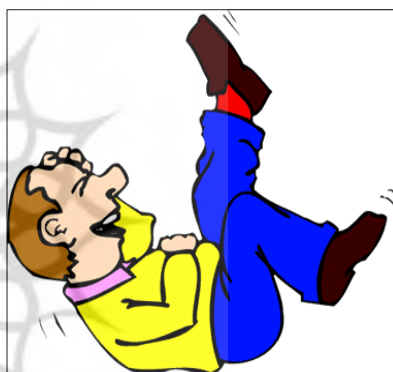
بازی بسیار ساده به نظر می‌رسد اما هنگامی که جمله بسیار طولانی می‌شود، گاه به

خاطر سپردن جزئیات چندان ساده نخواهد بود.

لطیفه، بذله و شوخی

نوع رابطه‌ای که در یک جمع لطیفه‌گویی ایجاد می‌شود، بستری از بازی جمعی ایجاد می‌کند. همواره لحن بیان و حرکات نمایشی در ضمن بیان لطیفه این احساس را ایجاد می‌کند که یک لطیفه با دو بیان متفاوت می‌تواند به میزان خنده متفاوتی بینجامد.

بسیاری از آثار طنز به وسیله گفتار و زبان پدید می‌آیند، اما باید بین طنز که بر زبان می‌آید و طنزی که زبان خود آن را می‌آفریند، فرق گذاشت. اولی را در غایت امر می‌توان از یک زبان به زبان دیگر ترجمه کرد، هر چند که بخش عمده‌ای از جلوه خود را از جامعه‌ای به جامعه دیگر که آداب و رسوم و ادبیات و بویژه سوابق ذهنی مردم متفاوت است، از دست می‌دهد. اما دومی نوعاً غیرقابل ترجمه است. تأثیر این دسته از آثار طنز محصول ساختارهای جمله یا واژه‌های گزیده است. (برگسون، ۱۳۷۹: ۷۷)



کلمات اساسی‌ترین وسیله برای بیان تفکر خلاق هستند... لطیفه‌ها می‌توانند به عنوان شکلی از تفکر خلاق، برای سنجش و گسترش تخیل، قدرت حدس و گمانه‌زنی و تقویت

حافظه کودک در نظر گرفته شوند. لطیفه‌ها تصویرهای ذهنی واضحی را خلق می‌کنند که می‌توانند قوه تخیل کودک را شعله‌ور سازند. حفظ کردن لطیفه و بازگویی دوباره آن برای دیگران، قدرت حافظه را افزایش می‌دهد. به محض این که جلسه لطیفه و معماگویی شروع می‌شود، کودک باید به سرعت لطیفه را به یاد بیاورد، آن را در ذهن خود سازمان‌دهی کند و با تمام مهارت کلام و فصاحتی که در خود سراغ دارد شروع به تعریف آن کند، تأکید روی سرعت تفکر و انتقال ماهرانه کلام است و شوخ‌طبعی کودکان اغلب به ترفندهای کلامی بستگی دارد. بعضی از لطیفه‌های مورد علاقه کودکان بر اساس معانی دوپهلوی ساخته شده‌اند، در ضمن با نگاهی که حاکی از شوخی و

مهم‌گرای است تلفیق شده‌اند. بازگویی لطیفه‌ها برای کودک فرصت امتحان سبک‌ها و شکل‌های متنوعی را ایجاد می‌کند. تأثیر لطیفه‌ها و معماها بر مردم مدیون ایجاد ارتباط‌های غیرمترقبه بین حوادث و ایده‌هاست. (فیشر، ۱۳۸۶: ۱۰۹) در ادبیات کهن می‌توان به نمونه‌هایی مثل ملانصرالدین، بهلول و عبید زاکانی اشاره کرد.

جمع‌بندی

بررسی بازی‌های کلامی نشان می‌دهد که کودک از طریق بازی می‌تواند بسیاری از ظرفیت‌های زبان را کشف کند. ظرفیت‌هایی که از طریق فرهنگ و از نخستین لحظات زندگی از طریق بازی به کودک منتقل می‌شود:

۱. ارتباط می‌تواند اشکال گوناگونی مثل ایما و اشاره، رنگ، سخن و علامت داشته باشد.

۲. ارتباط دو جنبه شکل - معنی دارد.

۳. لحن به اندازه کلام می‌تواند معنی منتقل کند.

۴. معنی کلمه در بافت اجتماعی تغییر می‌کند.

۵. معنی کلمه در زمان تغییر می‌کند.

۶. یک معنی می‌تواند به شکل‌های مختلف بیان شود.

۷. یک شکل از کلمه می‌تواند معانی مختلفی بدهد.

۸. کلمات هم‌آوا می‌توانند معانی مختلفی داشته باشند.

۹. کلمات غیر هم‌آوا می‌توانند معانی مشابهی داشته باشند.

۱۰. کلمات دارای دو وجه هستند: سطح و عمق.

۱۱. برخی از کلمات وجوه مشترک دارند.

۱۲. اجزای کلمه قابل جدا شدن است.

۱۳. برخی از واحدهای کلمه را می‌توان به کلمه دیگر منتقل کرد.

۱۴. عر به طور دقیق همان کلام نیست بلکه چیزی اضافه بر آن دارد.
۱۵. برای تحلیل این محتوای نو در شعر به ابزارهای دیگری نیاز داریم.
۱۶. زبان به عنوان یک کل قابل درک است.
۱۷. هر دو سر طیف (تک‌واژه- متن) واحدهای زبانی قابل تحلیل است.
۱۸. از مفهوم «وحدت شکل و معنا» تا مفهوم «کثرت شکل و معنا» قابل درک است.
۱۹. زبان ویژگی انتخابی دارد لذا فردیت هر کودک از طریق زبان قابل دستیابی است.
۲۰. یک مفهوم می‌تواند در افراد مختلف با کلمات متفاوتی منتقل شود.
۲۱. ویژگی انتخابی زبان، امکان ارتباط ویژه به آن می‌بخشد.

منابع

۱. آندروا، ولودیا (۱۳۷۳) رشد و آموزش زبان در کودکان دبستانی، ترجمه دکتر محمدجعفر مدبرنیا، تهران: نشر دنیای نو.
۲. برگسون، هانری لویی (۱۳۷۹) خنده، ترجمه عباس باقری، تهران: شباوین.
۳. جهانشاهی، ایرج (۱۳۷۷) چیستان‌ها، تهران: انتشارات فاطمی و واژه.
۴. شاملو، احمد (۱۳۸۱) کتاب کوچه، چ ۴، تهران: انتشارات مازیار.
۵. فیشر، رابرت (۱۳۸۶) آموزش تفکر به کودکان، ترجمه مسعود صفایی مقدم و افسانه نجاریان. چ ۲، تهران: نشر رسش.
۶. هدایت، صادق (۱۳۸۵) نوشته‌های پراکنده، به کوشش حسن قائمیان، تهران: نشر آزاد مهر.
۷. هیوز، فرگاس پیت (۱۳۸۴) روان‌شناسی بازی، ترجمه کامران گنجی، تهران: رشد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی