



روان شناسی بازی

(رشته علوم تربیتی)

www.ketab.ir

دکتر محمد علی احمدوند

سرشناسه	:	احمدوند، محمدعلی، ۱۳۲۳ -
عنوان و نام پدید آور	:	روان شناسی بازی / محمدعلی احمدوند.
مشخصات نشر	:	تهران: دانشگاه پیام نور، ۱۳۹۱.
مشخصات ظاهری	:	یازده، ۱۷۵ ص.
فروست	:	دانشگاه پیام نور؛ ۱۸۸۱. گروه علوم تربیتی؛ ۱۴۷/ق
شابک	:	9 - 925 - 387 - 964 - 978
وضعیت فهرست نویسی	:	فیبیا.
یادداشت	:	چاپ قبلی: دانشگاه پیام نور، ۱۳۸۷.
موضوع	:	بازی های کودکان - جنبه های روان شناسی - آموزش برنامه ای.
شناسه افزوده	:	دانشگاه پیام نور.
رده بندی کنگره	:	۱۳۹۱ ۳۹/الف BF۷۱۷
رده بندی دیویی	:	۱۵۵/۴۱۸
شماره کتابشناسی ملی	:	۲۸۵۰۸۱۸



دانشگاه پیام نور

روان شناسی بازی

مؤلف: دکتر محمدعلی احمدوند

ویراستاران علمی: دکتر منوچهر وکیلیان - دکتر شهره کرباسی

ویراستار ادبی: نیره توکلی

طراح آموزشی: دکتر محمدعلی احمدوند

تهیه و تولید: مدیریت تولید محتوا و تجهیزات آموزشی

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: مرکز چاپ و انتشارات دانشگاه پیام نور

شمارگان: ۱۰۰۰۰ نسخه

نوبت و تاریخ چاپ: چاپ اول تجدید حروفچینی شهریور ۱۳۹۲

شابک: ۹ - ۹۲۵ - ۳۸۷ - ۹۶۴ - ۹۷۸

ISBN: 978 - 964 - 387 - 925 - 9

فروش این کتاب فقط از طریق نمایندگی های دانشگاه پیام نور مجاز می باشد و فروش

آن در سایر مراکز فروش کتاب موجب تعقیب قانونی فروشنده خواهد گردید

(کلیه حقوق نشر اعم از چاپی، الکترونیکی، تصویری، صوتی و اینترنتی برای دانشگاه پیام نور محفوظ است)

قیمت: ۳۸۰۰۰ ریال

بسم الله الرحمن الرحيم

پیشگفتار ناشر

کتاب‌های دانشگاه پیام نور حسب مورد و با توجه به شرایط مختلف یک درس در یک یا چند رشته دانشگاهی، به صورت کتاب درسی، متن آزمایشگاهی، فرادرسی، و کمک‌درسی چاپ می‌شوند.

کتاب درسی ثمرهٔ کوشش‌های علمی صاحب اثر است که براساس نیازهای درسی دانشجویان و سرفصل‌های مصوب تهیه و پس از داوری علمی، طراحی آموزشی، و ویرایش علمی در گروه‌های علمی و آموزشی، به چاپ می‌رسد. پس از چاپ ویرایش اول اثر، با نظرخواهی‌ها و داوری علمی مجدد و با دریافت نظرهای اصلاحی و متناسب با پیشرفت علوم و فناوری، صاحب اثر در کتاب تجدیدنظر می‌کند و ویرایش جدید کتاب با اعمال ویرایش زبانی و صوری جدید چاپ می‌شود.

متن آزمایشگاهی (م) راهنمایی است که دانشجویان با استفاده از آن و کمک استاد، کارهای عملی و آزمایشگاهی را انجام می‌دهند.

کتاب‌های فرادرسی (ف) و کمک‌درسی (ک) به منظور غنی‌تر کردن منابع درسی دانشگاهی تهیه و بر روی لوح فشرده تکثیر می‌شوند و یا در نگاه دانشگاه قرار می‌گیرند.

مدیریت تولید محتوا و تجهیزات آموزشی

فهرست مطالب کتاب

پیشگفتار

راهنمای مطالعه کتاب

نه
یازده

فصل اول. تعریف بازی، عوامل مؤثر در بازی و روش‌های بازی

هدف‌های کلی

هدف‌های رفتاری

تعریف بازی

عوامل مؤثر در بازی

تأثیر جنس

تأثیر هوش

تأثیر سن

تأثیر محیط

ارزش‌های بازی

ارزش جسمانی بازی

ارزش اجتماعی بازی

ارزش اخلاقی بازی

ارزش آموزشی و تربیتی بازی

ارزش درمانی بازی

بازی و کار

خلاصه فصل اول

خودآزمایی فصل اول

۱
۱
۱
۱
۲
۲
۶
۷
۹
۱۰
۱۰
۱۲
۱۴
۱۵
۱۶
۱۶
۱۹
۲۰

فصل دوم. نظریه‌های مربوط به بازی

هدف‌های کلی

هدف‌های رفتاری

نظریه‌های مربوط به بازی

نظریه انرژی اضافی یا مازاد

نظریه پیش‌تمرین

۲۱
۲۱
۲۱
۲۱
۲۳
۲۵

۲۷	نظریه استراحت و رفع خستگی
۲۸	نظریه تکرار فعالیت‌های اجدادی
۲۹	نظریه دهلینز فعالیت‌های غریزی
۲۹	نظریه جبران
۲۹	بازی به معنی لذت بردن (نظریه اصل لذت)
۳۰	بازی به عنوان عقده‌گشایی یا تصفیه عواطف (کاتارسیس)
۳۰	مفاهیم و نظریه‌های بازی در قرن بیستم
۳۹	خلاصه فصل دوم
۴۱	خودآزمایی فصل دوم
۴۳	فصل سوم. انواع دیدگاه‌ها و انواع بازی
۴۳	هدف‌های کلی
۴۳	هدف‌های رفتاری
۴۴	دیدگاه اسلام و دانشمندان ایرانی درباره بازی
۴۵	انواع بازی از دیدگاه بیاره
۴۵	بازی‌های تمرینی
۴۸	انواع بازی‌های تمرینی
۴۹	بازی‌های نمادین
۵۱	انواع بازی‌های نمادین (نمادین)
۵۴	بازی‌های با قاعده
۵۶	انواع بازی‌های با قاعده
۵۷	تحول بازی‌ها
۵۷	الف) دلایل بروز و افول بازی‌ها تمرینی
۵۸	ب) دلایل بروز و افول بازی‌های نمادین
۶۰	ج) دلایل بروز و افول بازی‌های با قاعده
۶۱	دیدگاه دکرولی در مورد بازی
۶۲	دیدگاه فروبل در زمینه بازی
۶۴	دیدگاه ژان شاتو
۶۶	نظر کارل گروس
۶۷	نظر کرا
۶۷	نظر پرز
۶۹	نظر اشترن
۶۹	نظر شارلوت بوهلر
۷۰	انواع بازی‌ها از نظر هارلوک
۷۰	بازی دلبخواه و آزاد
۷۰	بازی نمایشی
۷۱	بازی سازنده (ساختمانی، برنامه‌ریزی‌شده)
۷۱	نظر سکایا راجع به بازی‌های ابتکاری
۷۳	تقسیم‌بندی امویک
۷۳	دیدگاه و تقسیم‌بندی اسپادگ
۷۶	طبقه‌بندی پارتن بر اساس میزان درگیری اجتماعی
۷۹	بازی‌ها از نظر اجرا
۸۰	۱. بازی‌های فردی

۸۰	۲. بازی‌های گروهی
۸۲	دیدگاه جرسیلد درباره بازی تصویری و همبازی تخیلی
۸۴	خلاصه فصل سوم
۸۵	خودآزمایی فصل سوم
۸۷	فصل چهارم. اسباب‌بازی و خصوصیات آن
۸۷	هدف‌های کلی
۸۷	هدف‌های رفتاری
۸۸	اسباب‌بازی و ویژگی‌های آن
۹۲	انواع اسباب‌بازی
۹۲	۱. اسباب‌بازی‌هایی برای خردسالان
۹۳	۲. اسباب‌بازی‌های جالب
۹۴	۳. اسباب‌بازی‌های محرک
۹۴	۴. اسباب‌بازی‌هایی برای تقویت مهارت‌های دستی و هماهنگی چشم و دست
۹۵	۵. اسباب‌بازی‌های شخصی
۹۶	۶. اسباب‌بازی‌های گویشی و ریانی
۹۸	اسباب‌بازی‌های سازمان‌یافته
۹۸	۱. اسباب‌بازی‌های ساخنی
۹۹	۲. وسایل لازم برای بازی‌های خلاقانه
۱۰۰	۳. وسایل لازم برای بازی‌های تصویری
۱۰۱	خلاصه فصل چهارم
۱۰۲	خود آزمایی فصل چهارم
۱۰۳	فصل پنجم. بازی و بازی درمانی
۱۰۳	هدف‌های کلی
۱۰۳	هدف‌های رفتاری
۱۰۴	رشد بازی همچون شکلی از درمان
۱۰۴	مشکلات به کارگیری فنون روانکاو برای کودکان
۱۰۵	روش آنا فروید و ملانی کلاین
۱۰۷	انشعاب بازی درمانی براساس نظریه روانکاو
۱۰۷	بازی درمانی فعال
۱۰۷	بازی درمانی غیرفعال
۱۰۸	ارتباط درمانی
۱۰۹	درمان غیرمستقیم
۱۰۹	بازی درمانی بر اساس دیدگاه رفتارگرایی
۱۱۲	بازی درمانی
۱۱۲	کاربردهای مختلف بازی در درمان کودکان
۱۱۳	درک تشخیصی
۱۱۴	بازی وسیله برقراری رابطه کاری
۱۱۵	بازی و ساز و کارهای دفاعی کودکان
۱۱۵	تسهیل بیان کلامی
۱۱۶	تخلیه مطالب ناخودآگاه و تنش در بازی
۱۱۸	اهمیت تکاملی بازی

۱۱۸	برقراری ارتباط از طریق بازی
۱۲۰	دبیز کودکی در جستجوی خویشتن
۱۳۰	بازی درمانی گروهی
۱۳۱	خلاصه فصل پنجم
۱۳۲	خودآزمایی فصل پنجم
۱۳۵	فصل ششم. نقاشی کودکان
۱۳۵	هدف‌های کلی
۱۳۵	هدف‌های رفتاری
۱۳۶	نقاشی کودکان
۱۳۶	مراحل تکامل خط‌خطی کردن
۱۳۸	تکامل چهره‌نگاری
۱۴۰	نقاشی و زندگی عاطفی کودک
۱۴۱	بررسی برون‌افکنی از طریق خط، فضا و رنگ
۱۴۳	۱. خط
۱۴۴	۲. فضا
۱۴۵	۳. رنگ
۱۴۷	نماد رنگ‌ها
۱۴۸	موضوع نقاشی و شخصیت کودک
۱۴۸	۱. شکل آدم
۱۴۹	۲. خانه
۱۵۰	۳. درخت
۱۵۱	۴. خورشید و ماه
۱۵۱	۵. حیوانات
۱۵۲	نقاشی خانواده
۱۵۳	۱. فاصله بین اشخاص نقاشی
۱۵۳	۲. برجسته نمودن اشخاص
۱۵۴	۳. بی‌ارزش کردن اشخاص
۱۵۴	کمبود محبت
۱۵۴	نقاشی کودکان عقب‌مانده ذهنی
۱۵۵	نقاشی کودکان منزوی و درخود فرورفته
۱۵۶	نقاشی کودکان مضطرب
۱۵۷	احساس تقصیر و افسردگی در نقاشی
۱۵۸	نقاشی و روان درمانی
۱۶۰	تفسیر نقاشی
۱۶۲	سبک نقاشی‌های کودکان
۱۶۸	خلاصه فصل ششم
۱۶۹	خودآزمایی فصل ششم
۱۷۱	کتابنامه
۱۷۳	فهرست اسامی
۱۷۵	واژه‌نامه

پیشگفتار

از دنیای بچه‌های دیروز تا عصر متنوع و پویای امروز، زمانی گذشته است و بازی‌ها نیز، همانند جنبه‌های دیگر زندگی، دچار تغییرات و تحولات خاصی شده‌اند.

بازی‌های دیروز: بازی با پر طاووس و گذاشتن آن در لابه‌لای صفحات کتاب‌ها، خاک‌بازی و تپله‌بازی، دیگر قدیمی شده‌اند. امروزه بچه‌های خانواده‌های مرفه بنا کامپیوتر، کمودور، آتاری و تی‌وی گیم بازی می‌کنند. گرچه شیوه‌ها و اسباب‌های بازی، تغییر یافته‌اند. بازی همچنان ضرورت دوران کودکی است و به قولی کودک بدون دوران بازی، کودک بدون دوران زندگی است.

مفاهیمی که در بازی کودکان نهفته است بسیار فراتر از مفهوم واژه‌هایی چون تفریح و سرگرمی‌اند. بازی ممکن است آموزش‌دهنده مفاهیم اساسی به کودک باشد. بازی ممکن است کودک را از خودمحوری برهاند، زندگی اجتماعی را به او بیاموزد و مفری برای فراموشی شکست‌ها و ناکامی‌های روزانه باشد. از این رو است که امروزه از بازی همچون روشی درمانی استفاده می‌کنند. از طریق بازی، کودکان مضطرب، پرخاشگر، خجالتی، عاطفی، مأیوس، افسرده، بیش‌فعال، بدبین، ترسو و ... را می‌شناسند و به کمک بازی به روان‌درمانی آنان می‌پردازند و سلامت و بهداشت روانی و جسمی را برای آنان تدارک می‌بینند.

بررسی انواع بازی‌ها، چه بازی‌های کودکان و چه بازی‌ها و ورزش‌ها و فعالیت‌هایی که بزرگسالان انجام می‌دهند، اهمیت این رفتار متنوع و گسترده را نشان می‌دهد.

بازی‌هایی مانند آب‌بازی، الک و دولک، آلاکلنک‌بازی، آتش‌بازی، توپ‌بازی، تاب‌بازی، برف‌بازی، تیل‌بازی، تخم‌مرغ‌بازی، پر یا پوچ‌بازی، تفنگ‌بازی، خاله‌بازی، خاک‌بازی، خمیربازی، چهارخانه‌بازی، دوزبازی، دوچرخه‌بازی، دزد و پلیس‌بازی، زو کشیدن، عروسک‌بازی، قایم‌باشک‌بازی، عمو زنجیرباف، فرفره‌بازی، کارت‌بازی، گردوبازی، کمریندبازی، گرگم به هوا، او سابدوش بازی، کبریت‌بازی، کش‌بازی، میهمان‌بازی، معلم‌بازی، ماشین‌بازی، لی‌لی‌بازی، لگدبازی، مشت‌بازی، موم‌بازی، موش و گربه بازی، وسطی، نون بیار کباب ببر، نقطه‌بازی، یقل‌دوقل، هسته هلو بازی، هسته خرما بازی، سرسره‌بازی، شن‌بازی، شاه و وزیر بازی، سنگ‌بازی، طناب‌بازی، همچنین بازی‌ها و ورزش‌هایی نظیر اسکی‌بازی، بندبازی، پینگ‌پنگ‌بازی، چوگان‌بازی، فوتبال‌بازی، والیبال‌بازی، کاراته‌بازی، شمشیربازی و همچنین بازی با حیوانات، مانند بلبل‌بازی، خروس‌بازی، سگ‌بازی، کبوتربازی، گاو‌بازی و نیز فعالیت و رفتارهایی که پسوند بازی دارند و در فرهنگ مآوره‌ای جامعه، جای خاصی پیدا کرده‌اند، نظیر لجبازی، آرتیست‌بازی، پارتی‌بازی، باندبازی، بروکراسی، دلقک‌بازی، زرنگ‌بازی، دغل‌بازی، قماربازی، گیج‌بازی، لوس‌بازی، لال‌بازی، هوس‌بازی و سیاه‌بازی، که همه و همه نشان‌دهنده اهمیت نقش، تنوع و گستردگی آن در زندگی ماست معلوم می‌دارند که بخش قابل توجهی از عمر و وقت انسان‌ها (اعم از کودک و بزرگسالان) صرف انواع بازی‌های متداول می‌شود.

کودکان به کمک این بازی‌ها، نیروی اضافی خود را تخلیه می‌کنند، رفع خستگی می‌کنند، مسائل و مشکلات عاطفی خود را حل می‌کنند، مزاجات ارضای تمایلات خود را فراهم می‌آورند و از لحاظ جنبه‌های جسمی و ذهنی رشد می‌یابند و برای خوب زیستن در محیط اجتماعی آماده می‌گردند.

بر والدین است که، در حد توان خود، امکانات لازم را برای بازی فرزندان خود تهیه کنند و مسئولان مراکز پیش‌دبستانی نیز، باید در این زمینه از هیچ‌گونه تلاشی دریغ نوزند.

تألیف این کتاب را به فرزندان عزیزم، پرنیان، آریان، اردلان و اردوان تقدیم می‌کنم. از همکار محترم دکتر منیژه کرباسی و دکتر منوچهر وکیلان برای راهنمایی‌های ارزنده‌شان در بهتر شدن محتوای کتاب تشکر می‌نمایم.

دکتر محمدعلی احمدوند

راهنمای مطالعه کتاب

برای درک بهتر مفاهیم کتاب، به رعایت نکات زیر توجه فرمایید:

- مطابق برنامه تنظیمی، ساعات خاصی را به مطالعه این کتاب اختصاصی دهید و در محیطی آرام و بدون سروصدا به خودآموزی بپردازید.
- وقتی کشش لازم را برای یادگیری در خود احساس نمی کنید، مدتی استراحت نمایید.
- قسمت های با اهمیت تر و نکات و مفاهیم خاص را در دفتری یادداشت کنید و در فرصت های کوتاه به مرور آن ها بپردازید.
- هدف های رفتاری و خودآزمایی ها شما را راهنمایی می کنند که به دانستن نکات مهم تر بکوشید. چنانچه بتوانید به هدف های رفتاری برسید و خودآزمایی ها و نمونه های دیگر را به خوبی پاسخ دهید در یادگیری کتاب موفق شده اید.
- روال رایج کتاب های درسی دانشگاه پیام نور این است که در پرانتزهایی در داخل متن به نام مؤلف و سال انتشار کتاب او اشاره شود. در نقل های مستقیم شماره صفحه نیز ذکر شود.

اما مؤلف کتاب حاضر به منظور اجتناب از پراکندگی ذهن دانشجو، در مطالعه متن درسی، از ذکر منبع در داخل متن، چه در مورد نقل های مستقیم و چه در مورد نقل های غیر مستقیم خودداری کرده است. دانشجویان در صورت نیاز می توانند به منابع آخر کتاب مراجعه کنند.