

Identification & Categorization of Plays Variety Used in Malayer Preschool Centers

Haniyeh Kalantari Dehaghi*
Ali Nouri**, Farzaneh Abbasi***

Abstract

Play is an important educational tool which gives children the opportunity to develop invaluable mental, physical, effective and social capacities. Through play, children are better able to think creatively and to develop the social–emotional skills. The present study conducted to sort and classify the different types of play which are practically used by preschool teachers. Data collected using a survey method and through a structured interview survey from seventeen preschool teachers working in Malayer city's centers. To analyze data, through a thematic analysis technique, all participants answer first labeled with a set of preliminary codes. The codes were next collated and then categorized into a group of broader concepts. The results revealed that preschool teachers were using twenty plays in their classrooms and these plays were categorized into three main categories including active physically plays, creative plays and watching plays. Accordingly, it was common parallel or Group use of plays in these centers.

Keywords: play, game, preschool, plays categorization.

* Assistant Professor of Education Department, Faculty of Literature and Humanities, Malayer University (Corresponding Author), haniyehkalantari@gmail.com, h.kalantari@malayeru.ac.ir

** Associate Professor of Education Department, Faculty of Literature and Humanities, Malayer University, alinooripo@gmail.com

*** MA Student in History and Philosophy of Education, Malayer University, r.fabbasi1373@gmail.com

Date of receipt: 2/8/98, Date of acceptance: 18/11/98

Copyright © 2010, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

شناسایی و طبقه‌بندی انواع بازی‌های مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر

هانیه کلاتری دهقی*

علی نوری**، فرزانه عباسی***

چکیده

بازی یک ابزار آموزشی بسیار مهم برای پرورش ظرفیت‌های ذهنی، جسمانی، عاطفی و اجتماعی کودکان به شمار می‌آید. کودکان از طریق بازی می‌توانند به شکل خلاقانه‌تر بیندیشند و مهارت‌های هیجانی-اجتماعی خود را بهبود بخشند. پژوهش حاضر با هدف شناسایی و طبقه‌بندی انواع بازی‌های مورد استفاده توسط معلمان مراکز پیش‌دبستان انجام شد. داده‌های پژوهش با استفاده از روش پیمایش و از طریق مصاحبه ساختاریافته با تعداد هفده معلم پیش‌دبستان شاغل به تدریس در مراکز شهرستان ملایر گردآوری شد. برای تحلیل داده‌ها، با استفاده از روش تحلیل مضمونی ابتدا پاسخ‌های شرکت‌کنندگان در مجموعه‌ای از کدهای اولیه تعریف شدند. سپس، کدهای تعریف‌شده بر اساس تفاوت‌ها و شباهت‌ها از هم تفکیک شدند و در طبقه‌های مفهومی بزرگتری قرار داده شدند. نتایج نشان داد که معلمان پیش‌دبستان شهرستان ملایر از تعداد بیست عنوان بازی استفاده می‌کنند و این عناوین متفاوت بازی را می‌توان در سه دسته حرکتی/کنشی، آفرینی/ساختنی و تماشاگری طبقه‌بندی نمود. همچنین نتایج گویای کاربرد گروهی یا موازی اغلب بازی‌های مورد استفاده در این مراکز بود.

* استادیار گروه علوم تربیتی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ملایر (نویسنده مسئول)،
h.kalantari@malayeru.ac.ir ،haniyekalantari@gmail.com

** دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ملایر،
alinooripo@gmail.com

*** دانشجوی کارشناسی ارشد تاریخ و فلسفه تعلیم و تربیت، دانشگاه ملایر،
r.fabbasi1373@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۸/۰۲، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۱۱/۱۸

Copyright © 2018, IHCS (Institute for Humanities and Cultural Studies). This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose

۱. مقدمه

بازی یک رفتار ذاتی و یکی از مهمترین عوامل و روش‌های رشد و تکامل یادگیری است. بازی در زندگی کودکان نقش اساسی دارد و در واقع می‌توان گفت قابلیت‌های ذهنی، جسمی، اجتماعی و ویژگی‌های شخصیتی کودکان در طول بازی شکل می‌گیرد. کودکان در حین بازی به تفکر و تجربه پرداخته و زمینه‌سازی آنها با زندگی اجتماعی، قوانین و مقررات فراهم می‌شود (عبدالملکی و آرمند، ۱۳۹۵). همچنین، گرایش‌های مختلف کودکان نسبت به انواع مختلف بازی تحت‌تأثیر عواملی همچون سن (McInnes & Elpidoforou, 2018: 401)، جنسیت (Änggård, 2011:6)، محیط خانوادگی و فرهنگی (Ernst, 2018:31) به نوعی گویای شیوه‌های مختلف تفکر در آنهاست. بنا بر تعریف:

بازی فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه است که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده، اما مطلقاً الزام‌آور نیست، با هدفی در خود؛ انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است (Huizinga, 1955:13).

کودک بازی می‌کند تا رشد و پرورش یابد. فوایدی که از بازی نصیب کودک می‌شود بسیار گسترده است، از جمله: ارتقای سلامت روانی (هیوز، ۱۳۸۴)، رشد تفکر، تخیل، دقت، خلاقیت و ابداع (جعفری، کشتکار و جعفری، ۱۳۹۳؛ پولادی‌ریشهری، گلستانه و گلستانه، ۱۳۹۲ و پارسامنش و صبحی قراملکی، ۱۳۹۲) رشد بهینه جسمانی (احمدوند، ۱۳۷۲)، پرورش شناخت و ذهن (حاجی اسحاق، ۱۳۷۳ و Bergen, 2002)، پرورش مهارت‌های اجتماعی از طریق ایجاد دلبستگی ایمن، ارتقای شایستگی و به دنبال آن مقبولیت اجتماعی، بالابردن جرأت ورود به گروه‌های اجتماعی، درک دیدگاه‌های دیگران و نقش‌پذیری (هیوز، ۱۳۸۴ و Bergen, 2002)، احترام به قوانین و مقررات (مهجور، ۱۳۹۷)؛ پرورش همدلی و همکاری و در نتیجه رشد عاطفی و اخلاقی (حاجی اسحاق، ۱۳۷۳). و پیشرفت تحصیلی (یزدانی‌پور و یزدخواستی، ۱۳۹۱؛ Bergen, 2002).

از آنجا که بازی زمینه‌های رشد همه‌جانبه کودک (بدنی، ذهنی، اجتماعی، عاطفی، آموزشی، درمانی، و اخلاقی) را فراهم می‌آورد؛ برنامه‌های درسی بازی‌محور، بویژه در دوره پیش‌دبستان، می‌بایست مورد توجه خاص قرار گیرند (مجیب و دیگران، ۱۳۹۴ و

(Nicolopoulou, 2010). پیش‌دبستانی به مرکزی اطلاق می‌شود که «برای نگهداری، مراقبت و آموزش و پرورش قبل از دبستان کودکان از ۳ ماهگی تا پایان ۵ سالگی تشکیل و اداره می‌شود» (زارع و قشونی، ۱۳۸۷: ۲۲۵). در جهت دستیابی به هدف پرورش همه‌جانبه کودک توجه به استفاده از انواع بازی در طبقات مختلف ضرورت می‌یابد.

طبقه‌بندی بازی‌های دوره پیش‌دبستان تاکنون بر اساس معیارهای متنوعی توسط متخصصان انجام گرفته است. گاه این طبقه‌بندی‌ها معیارهایی بسیار محدود را در نظر داشته‌اند، مانند بازی‌های آموزشی مورد استفاده در جریان یادگیری (عبدالملکی و دیگران، ۱۳۹۷). در طبقه‌بندی‌های جامع‌تر می‌توان مشاهده کرد که بازی‌ها چطور با توجه به هدف، نحوه فعالیت در بازی، تعداد بازیکنان و روابط آنها طبقه‌بندی شده‌اند. متخصصانی چون پیاز (Piaget, 1962; quated by Fink, 1976)، الیسون و گری (۱۳۹۷)، امیک (Emick, 2007)، پرز (Perez, 1987؛ به نقل از احمدوند، ۱۳۷۲)، پارتن (Parten, 1976؛ به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵)، بوهرلر (Buhler, 1935; quated by Frost, 1997)، شاتو (Chateau, 1970؛ Lonescu et al., 2010) (quated by Stern, 1985)، کرا (Crowe, 1993)، امینی و همکاران (۱۳۹۵)، عباسی‌ولدی (۱۳۹۵)، آقاجانی و همکاران (۱۳۹۳) و مهجور (۱۳۹۷) به کاربست چنین معیارهایی دیدگاهی مبسوط‌تری را در طبقه‌بندی‌های خود از بازی‌ها بوجود می‌آورند. حتی با بررسی طبقه‌بندی‌هایی از این دست نیز می‌توان دریافت که به دلیل استفاده از معیارهای متنوع برای طبقه‌بندی بازی‌ها شاید هیچگاه نتوان به یک طبقه‌بندی جامع از تمامی انواع بازی‌ها دست یافت. پژوهش‌هایی که تاکنون در زمینه بازی‌های پیش‌دبستانی انجام گرفته‌اند نیز نتوانسته‌اند چنین طبقه‌بندی‌ای را بدست دهند و اصولاً کمتر بدین مسیر وارد شده‌اند. پژوهش‌های داخلی از آن جمله‌اند، به عنوان مثال؛ آقاجانی، رشید و مشفق (۱۳۹۱) پژوهشی با هدف بررسی تأثیر بازی (نوع بازی، زمان بازی و نوع اسباب‌بازی) در رشد روانی کودکان (مهارت‌های اجتماعی و هوش) در مقطع مهد کودک دبستان‌های استان تهران با روش توصیفی-پیمایشی نشان دادند که رابطه معناداری میان نوع بازی، اسباب‌بازی و زمان بازی با رشد روانی کودک وجود دارد. نقدی، قاسم‌زاده و افروز (۱۳۹۵) نیز در پژوهشی با عنوان «تأثیر استفاده از فعالیت‌ها و بازی‌های بدون ساختار پیش از ورود به کلاس درس بر توجه و سازگاری دانش‌آموزان آهسته‌گام» دریافتند فعالیت‌ها و بازی‌های بدون ساختار پیش از ورود به کلاس، روشی مناسب جهت کاهش مشکلات توجه و افزایش میزان سازگاری دانش‌آموزان آهسته‌گام است.

در میان پژوهش‌های خارجی، یافته‌های یک پژوهش قدیمی با عنوان «رفتار تخیلی در بازی آزاد در میان کودکان پیش‌دبستانی: رابطه با عوامل سن، جنسیت، فصل و موقعیت» نشان داد پسران و کودکان بزرگتر نسبت به دختران و کودکان کم‌سن‌تر بیشتر به بازی‌های تخیلی باورپذیر و فعال در فضاهای بیرونی جذب می‌شوند، در حالی که دختران مسئولیت بیشتری در این بازی‌ها برعهده می‌گیرند که لزوماً شبیه به مسئولیت‌های معمول خانه‌داری نیستند. علاقه پسران به بازی‌های تخیلی در فضاهای بیرونی نیز احتمالاً تحت‌تأثیر استفاده بیشتر از بازی‌های تخیلی نسبت به دختران است (Sanders & Harper, 1976). همچنین، پژوهشی با عنوان «نقش بازی در مهارت‌های اجتماعی و هوش کودکان» نشان داد بازی، بازی درمانی و حتی نوع اسباب‌بازی مهارت‌های اجتماعی کودکان را بهبود می‌بخشد (Aghajani hashtchin, 2011). در پژوهشی دیگر با هدف بررسی بازی‌های کودکان (بر اساس مدل کارل گراس آموزی) در زمینه ارتقای سطح مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی دریافتند کودکانی که از طریق بازی‌ها به یادگیری پرداختند عملکرد بهتری نسبت به گروهی داشتند که از روش بازی برای یادگیری استفاده نکردند، یعنی بازی در تقویت و بهبود عملکرد در یادگیری مؤثر بوده است (Malekian & Baghbanbashi, 2013). در پژوهشی دیگر با عنوان «مهارت حرفه‌ای معلم به عنوان یک شرط برای ارتقای کیفیت آموزش پیش‌دبستانی» که با استفاده از پرسش‌نامه انجام شد، نتایج نشان داد معلمان جوان انواع بازی‌های پرتحرک و همچنین، بازی‌های آموزشی را ترجیح می‌دهند در حالیکه معلمان باتجربه اغلب شرایط بازی مستقل را تدارک می‌بینند و از ابتکارات کودکان حمایت می‌کنند (Legankovaa & Nedvetskayab, 2016). تودر (Tudor, 2015) نیز در پژوهشی با هدف مطالعه تأثیر بازی‌های حرکتی در پرورش کودکان پیش‌دبستانی با روش مشاهده نشان داد بازی‌های حرکتی برای پرورش و رشد فکری و حرکتی کودکان پیش‌دبستانی ضروری است و بازی‌های پرتحرک و پرجنب و جوش ابزار خاصی برای تربیت بدنی هستند. در پژوهشی دیگر با عنوان «مداخله با مهارت‌های بازی با توپ در میان کودکان پیش‌دبستانی: یک آزمایش کنترل‌شده تصادفی» پژوهشگران دریافتند تدارک فعالیت‌های حرکتی سطح بالا در اوایل کودکی رویکردی پایدار نسبت به سلامت و بهداشت، و حرکت مثبت در مسیر مراقبت از سلامتی را نتیجه می‌دهد (Veldman, Palmer, Okely, & Robinson, 2017). پژوهش دیگری در نتایج خود در مورد نقاشی به عنوان یک روش رایج بازی، دریافت نقاشی از آنجا که امکان بروز خلاقیت برای کودکان را فراهم می‌کند برای آنها لذت‌بخش است (Schiller, 1995).

بدین ترتیب، با نگاهی اجمالی به پژوهش‌های صورت گرفته در مورد انواع بازی‌های دوره پیش‌دستان، آشکار می‌شود که هر یک نقش مؤثری در فرایند رشد جسمی و ذهنی و خلاقیت کودک ایفا می‌کنند و متولیان آموزش و پرورش این مقطع با توجه به این یافته‌ها می‌بایست به استفاده از انواع متنوع بازی‌ها برای این گروه سنی روی آورند. این در حالی است که مراکز پیش‌دستان بویژه در کشورهای کمتر توسعه یافته با هدف کسب سود بیشتر، به نقش مهمی که هر یک از انواع بازی‌ها می‌توانند در پرورش استعدادها و قابلیت‌های کودک بازی کنند بی‌توجه بوده و با جذب نیروی غیرمتخصص و ارزان و اجتناب از هزینه کردن برای ابزار بازی، به اصطلاح برای خود خرج‌تراشی نمی‌کنند. این نگرانی که استفاده از بازی‌های متنوع در مراکز پیش‌دستانی رو به افول گذاشته است را می‌توان در کشورهای مختلف مشاهده کرد (Olfman, 2003). پرسشی که در اینجا مطرح می‌شود این است که با توجه به نقش بسیار مهم بازی در رشد کودکان این رده سنی، در حال حاضر چه نوع بازی‌هایی در مراکز پیش‌دستان اجرا می‌شوند؟ آیا کودکان متناسب با نیازهای رشدی خود از انواع بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی بهره می‌برند؟ بر این اساس پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به پرسش‌های زیر است:

۱. کدام بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر اجرا می‌شود؟
۲. بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر در کدام طبقات قرار دارند؟
۳. با مقایسه طبقه‌بندی بدست آمده با نظرات متخصصان چه نکاتی در کاربرد بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر آشکار خواهد شد؟

۲. مبانی نظری

در بررسی منابع و اسناد موجود در مورد طبقه‌بندی‌هایی که متخصصان موضوع از بازی‌ها داشتند، بر اساس دو معیار: ۱. هدف و نوع فعالیتی که در بازی انجام می‌شود، و ۲. تعداد بازیکنان و ارتباط میان آنها در حین بازی؛ یک جمع‌بندی از نظرات انجام شد. در این جمع‌بندی، با توجه به تعاریف ارائه شده از هر یک از انواع بازی، شباهت‌های مفهومی مورد توجه قرار گرفت. بر این اساس انواع بازی‌ها از دید متخصصان موضوع بر مبنای هدف و نوع فعالیتی که در بازی انجام می‌شود عبارتند از: ۱) تمرینی، نامنظم، اکتشافی؛ ۲) نمادین؛ ۳) تخیلی؛ ۴) آموزشی و برنامه‌ریزی شده؛ ۵) خودانگیخته و دلخواهی؛ ۶) باقاعده

و منظم؛ ۷) کنشی، جسمی، پرجنب و جوش؛ ۸) تماشاگری؛ ۹) درمانی؛ ۱۰) الکترونیکی؛ ۱۱) نمایشی؛ ۱۲) آفرینشی، ساختنی، مهارتی؛ ۱۳) تقلیدی. همچنین، بازی‌ها با توجه به تعداد بازیکنان و ارتباط میان آنها در طول بازی، در سه طبقه جمع‌بندی شدند که عبارتند از: ۱) انفرادی؛ ۲) موازی؛ ۳) گروهی، اجتماعی، چندنفره، دونفره، همکارانه، مشارکتی. نتیجه این جمع‌بندی در جدول شماره ۱ ارائه شده است.

همانطور که در جدول شماره ۱ مشاهده می‌شود، در بررسی بازی‌هایی که بر مبنای هدف و نوع فعالیت بازی طبقه‌بندی شده‌اند، بیشترین فراوانی (پنج نفر) در نظرات متخصصان را در مورد بازی‌های مناسب دوره پیش‌دبستان می‌توان در بازی‌های نمادین (Piaget, 1962; quoted by Fink, 1976)؛ ایسون و گری، ۱۳۹۷؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳ و مهجور، ۱۳۹۷) و تقلیدی (ایسون و گری، ۱۳۹۷؛ Chateau, 1970; quoted by Lonescu et al., 2010)؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ مهجور، ۱۳۹۷) مشاهده کرد. طبق نظر این متخصصان بازی‌های نمادین می‌توانند در پرورش مهارت‌های زبانی، مهارت‌های تفکر و تخیل، سلامت روان، رشد و تقویت فرایندهای یادگیری مانند: مشاهده، تجربه‌آموزی، حل مسئله و رشد خلاقیت و مقابله مؤثر و کارآمد با شرایط سخت زندگی اثر قابل توجهی به جا بگذارند. بازی‌های تقلیدی نیز منجر به پرورش مهارت‌های اجتماعی کودکان خواهند شد.

پس از بازی‌های نمادین و تقلیدی بیشترین فراوانی (چهار نفر) مربوط به بازی‌های تخیلی (Crowe, 1993)؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ Buhler, 1935; quoted by Frost, 1997 و مهجور، ۱۳۹۷)؛ باقاعده و منظم و برنامه‌ریزی‌شده (Piaget, 1962, quoted by Fink, 1976)؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ Emick, 2007 و Perez, 1987. به نقل از احمدوند، ۱۳۷۲)؛ و کنشی، جسمی، پرجنب و جوش (Chateau, 1970; quoted by Lonescu et al., 2010)؛ ایسون و گری، ۱۳۹۷؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ Buhler, 1935; quoted by Frost, 1997) است.

جدول ۱: جمع‌بندی از طبقه‌بندی‌های مختلف بازی‌ها بر اساس نظرات متخصصان

طبقه‌بندی بر مبنای نوع فعالیت که در بازی رخ می‌دهد

فوائد بازی‌ها از نظر متخصصان	فرآیند نظرات	متخصصان موضوع											انواع بازی		
		پژوه	بروهر	السنون و گری	امتی و همکاران	امیک	انجمنی و همکاران	عجاسی والدی	پارزین	پوز	انجمن	شاور		کا	مهور
لذت بردن از حواس و تقویت حواس پنجگانه و کشف دنیای پیرامون	۳								✓						تمرینی، نامنظم، اکتشافی
پرورش مهارت‌های زبانی، تفکر و تخیل، سلامت روان، رشد و تقویت فرایند یادگیری مثل مشاهده، تجربه‌آموزی، حل مسئله و رشد خلاقیت و به طبع آن، مقابله مؤثر و کارآمد با شرایط سخت زندگی	۵	✓												✓	نمادین
تمرین پابندی به قوانین و مقررات اجتماعی، مشارکت، همدلی، و نوع دوستی	۴							✓						✓	باقاعده، منظم و برنامه‌ریزی شده
تقویت قوای جسمی، تقویت حواس، تقویت قوای ذهنی و اجتماعی کودک، تغییر و سازگار نمودن رفتار، و اصلاح مهارت	۴			✓										✓	کنشی، جسمی، پرجنب و جوش
پرورش خلاقیت و ساختن زمینه‌ای برای تبدیل کودکان به هنرمندان، نویسندگان، مخترعین بزرگ آینده	۴	✓	✓											✓	تخیلی
تقویت مهارت‌های ذهنی و تقویت	۳							✓						✓	آفرینشی، ساختنی، مهارتی

خلّاقیت، و گسترش و عمق بخشیدن به شناخت																				
پرورش مهارت‌های اجتماعی	۵	✓	✓	✓									✓	✓						تقلیدی
تخلیه روانی کودکان، و خروج کودک از خود محوری و آشکار شدن شخصیت درونی او	۳	✓											✓	✓						نمایشی
آموزش مفاهیم اولیه‌ای مانند ادراک و فضا،	۲	✓												✓						آموزشی
کشف و درمان مشکلات ذهنی و روحی کودک	۱								✓											درمانی
زمینه‌سازی، ایجاد و تشدید احساسات، تأثیر بر تعاملات بین فردی (شیوه استفاده از بازی - ها، نوع بازی مورد استفاده و مدت زمان استفاده بر تعیین فواید یا مضرات ناشی از بازی مؤثر است)	۱													✓						الکترونیکی
کسب دانش و تقویت قوای تخیل	۱								✓											تماشاگری
پرورش خلاقیت و تمایل به قاعده‌مندی	۲			✓									✓							خودانگیزه و دلخواهی

طبقه‌بندی بازی‌ها بر مبنای تعداد بازیکنان و ارتباط میان آنها در حین بازی

استحکام رابطه با اعضای بدن خود و با اشیاء و شکل‌گیری و کامل شدن توانمندی‌های اولیه کودک	۳				✓		✓	✓												انفرادی
پرورش تعاملات عمیق گروهی	۲						✓		✓											موازی
تمرین شیوه همکاری و تبادل با دیگران، پاسخگویی در برابر کمک‌های آنان، بردباری به هنگام مشکلات و فروتنی در	۶				✓		✓	✓	✓		✓			✓						اجتماعی، چند نفره، دونفره، گروهی، همکارانه، مشارکتی

هنگام پیروزی، ایجاد اعتماد به نفس، افزایش حس نوع دوستی، برخورداری از ارتباطات گسترده و دوستان بیشتر، تمرین رعایت نوبت و حقوق دیگران														
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

از میان فواید بازی‌های تخیلی می‌توان به این نکته اشاره کرد که رشد تخیل در دوران کودکی از طریق بازی می‌تواند منجر به پرورش افرادی خلاق، نوآور و مبدع گردد. بازی‌های باقاعده، منظم و برنامه‌ریزی شده نیز امکان تمرین در پایبندی به قوانین و مقررات اجتماعی، مشارکت، همدلی، و نوع دوستی را بوجود می‌آورند. همچنین، بازی‌های کنشی، جسمی، و پر جنب و جوش، که در تمامی آنها تحرک فیزیکی شکل اصلی فعالیت در بازی است، می‌توانند به تقویت قوای جسمی و ذهنی، حواس، تقویت رشد اجتماعی کودک، تغییر و سازگار نمودن رفتار، و اصلاح مهارت در آنها منجر شوند.

فراوانی بعدی (سه نفر) مربوط به طبقه‌بندی بازی‌های تمرینی، نامنظم، اکتشافی (Piaget, 1962, quoted by Fink, 1976; امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ Perez, 1987 به نقل از احمدوند، ۱۳۷۲)؛ آفرینشی، ساختنی، مهارتی (امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ Buhler, 1935, quoted by Frost, 1997؛ Perez, 1987؛ به نقل از احمدوند، ۱۳۷۲) و نمایشی (الیسون و گری، ۱۳۹۷؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ و مهجور، ۱۳۹۷) است. از فواید بازی‌های تمرینی، نامنظم، اکتشافی که همگی شامل فعالیت لذت بخش همراه با تکرار و مهارت‌های بدنی هستند که اغلب در سنین زیر ۲ سال انجام می‌گیرند، می‌توان به لذت بردن از حواس و تقویت حواس پنجگانه و ایجاد فرصت برای کشف دنیای پیرامون اشاره کرد. همچنین، بازی‌های آفرینشی، ساختنی، و مهارتی، که در تمامی آنها هماهنگی حرکات دقیق، درک شناختی، و ساخت و ساز چیزهایی که در ذهن کودک است بروز می‌کند، می‌توانند منجر به تقویت مهارت‌های ذهنی و خلاقیت کودک شوند. از فواید بازی‌های نمایشی نیز می‌توان به تخلیه روانی کودکان، توجه بیشتر کودک به بیرون از خود با فاصله گرفتن از خودمحوری و آشکار نمودن شخصیت درونی خود اشاره کرد.

بازی‌های خودانگیخته و دلخواهی (Chateau, 1970; quoted by Lonescu et al., 2010) و Emick, 2007) و بازی‌های آموزشی (الیسون و گری، ۱۳۹۷ و مهجور، ۱۳۹۷) دسته بعدی بازی‌ها از جهت فراوانی نظرات متخصصان (دو نفر) بوده‌اند. از میان فواید بازی‌های

خودانگیزه و دلخواهی، که در آن تصمیم‌گیری در مورد قواعد، فرایند و اجرای بازی به اختیار کودک انجام می‌شود، می‌توان به پرورش خلاقیت و تمایل به قاعده‌مندی اشاره کرد. بازی‌های آموزشی نیز می‌توانند برای کمک به برقراری ارتباط آموزشی در جهت آموزش مفاهیم اولیه‌ای مانند ادراک و فضا، مؤثر واقع شوند.

از میان متخصصان یک نفر به بازی‌های الکترونیکی (الیسون و گری، ۱۳۹۷)، یک نفر به بازی‌های تماشاگری (Parten, 1976، به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵) و یک نفر نیز به بازی درمانی (آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳) اشاره کرده است. از فواید بازی‌های الکترونیکی می‌توان به زمینه‌سازی، ایجاد و تشدید احساسات و تأثیر بر تعاملات بین‌فردی اشاره کرد. لازم به ذکر است که در مورد بازی‌های الکترونیکی شیوه استفاده از بازی‌ها، نوع بازی مورد استفاده و مدت زمان استفاده، بر تعیین فواید یا مضرات ناشی از بازی مؤثر است. از فواید بازی‌های تماشاگری نیز می‌توان به کسب دانش و تقویت قوای تخیل اشاره کرد. بازی‌های درمانی نیز می‌توانند در کشف و درمان مشکلات ذهنی و روحی کودک مفید واقع شوند.

همچنین، تعدادی از متخصصان (Parten, 1976، به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵؛ Stern, 1985؛ Buhler, 1935؛ quoted by Frost, 1997؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ عباسی ولدی، ۱۳۹۵؛ آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳) بازی‌ها را با توجه به تعداد بازیکنان درگیر در آن و ارتباط میان آنها در حین بازی طبقه‌بندی کرده‌اند. در پژوهش حاضر این طبقه‌بندی‌ها در سه دسته انفرادی (Parten, 1976، به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵؛ Stern, 1985؛ عباسی ولدی، ۱۳۹۵)، موازی (Parten, 1976، به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵؛ آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳) و گروهی (چندنفره، دونفره، اجتماعی، همکارانه، مشارکتی) (Parten, 1976، به نقل از انگجی و عسگری، ۱۳۸۵؛ Stern, 1985؛ Buhler, 1935؛ quoted by Frost, 1997؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ عباسی ولدی، ۱۳۹۵؛ آقاجانی و همکاران، ۱۳۹۳) خلاصه شده‌اند. از فواید بازی‌های انفرادی می‌توان به استحکام رابطه با اعضای بدن خود و با اشیاء، و شکل‌گیری و کامل شدن توانمندی‌های اولیه کودک اشاره کرد. همچنین، بازی‌های موازی می‌توانند بر پرورش تعاملات عمیق بین فردی تأثیر بگذارند و نهایتاً، بازی‌های گروهی (دونفره، چندنفره، اجتماعی، همکارانه، مشارکتی) که در کل، بیشترین فراوانی در نظرات متخصصان را به خود اختصاص داده‌اند، به رشد و توسعه توانمندی‌های اجتماعی، تمرین شیوه همکاری، تبادل با دیگران، پاسخگویی در برابر کمک‌های آنان، بردباری به هنگام مشکلات و فروتنی در هنگام پیروزی، حس مشارکت‌پذیری بالا، ایجاد اعتماد به نفس،

افزایش حس نوع دوستی، بر خورداری از ارتباطات گسترده و دوستان بیشتر، و تمرین رعایت نوبت و حقوق دیگران کمک می‌کنند. پژوهشگران در پژوهش حاضر تلاش نموده‌اند جمع‌بندی تهیه شده از طبقه‌بندی‌های موجود از بازی‌های آموزشی را به عنوان یک نمونه نسبتاً جامع با نتایج بدست‌آمده از پژوهش حاضر مقایسه نموده و در این مقایسه نکات قابل توجه را استخراج نمایند.

۳. روش‌شناسی پژوهش

در پژوهش حاضر با روش پیمایش انواع بازی‌های موجود در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر با کمک مصاحبه ساختاریافته و تحلیل مضمون شناسایی و سپس طبقه‌بندی شدند. جامعه پژوهش حاضر را معلمان تمامی مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر (۲۵ نفر) تشکیل می‌دادند که تجربه کاری یک سال و بیشتر، و مدرک کارشناسی علوم تربیتی داشتند. نمونه‌ها به روش سرشماری، تمامی جامعه را در بر گرفت که نهایتاً با انصراف و افت ۸ نفر، ۱۷ معلم تا پایان پژوهش به همکاری ادامه دادند. همچنین، این مریبان همگی کمتر از ۳۵ سال سن داشتند و بیشترین سابقه کاری مربوط به یکی از مریبان (۸ سال) بود و باقی مریبان نهایتاً ۴ سال سابقه کاری (اغلب بصورت قراردادی) داشتند.

ابزار پژوهش مصاحبه‌ای ساختاریافته بود که در آن پرسش‌هایی حول محور بازی‌های مورد استفاده در مرکز پیش‌دستانی مربوطه طرح شده و پاسخ‌ها ثبت شدند. نمونه‌ای از پرسش‌های مطرح شده در جهت اهداف پژوهش حاضر عبارت بودند از: چه بازی‌هایی در سرفصل دوره پیش‌دستانی وجود دارند؟؛ امکان اجرای چه بازی‌هایی در مرکز شما وجود دارد؟؛ بچه‌ها برای انجام کدام بازی‌ها اشتیاق بیشتری از خود نشان می‌دهند؟؛ بچه‌ها بیشتر از اجرای کدام نوع بازی‌ها خستگی و بی‌حوصله‌گی نشان می‌دهند؟؛ اجرای بازی‌ها به اختیار معلم است یا بچه‌ها؟؛ نحوه اجرا معمولاً گروهی است یا انفرادی؟ مصاحبه به صورت ساختاریافته برای هر مشارکت‌کننده به مدت ۲۰-۳۰ دقیقه اجرا شد.^۱

ابتدا پژوهشگران، به همراه پرسشگر، اطلاعات فایل صوتی را با استفاده از روش تحلیل مضمون در مجموعه‌ای از کدهای اولیه تعریف کردند. سپس، کدهای تعریف‌شده بر اساس تفاوت‌ها و شباهت‌ها از هم تفکیک شدند و در طبقه‌های مفهومی بزرگتری قرار داده شدند. سپس، با شمارش کدهای مشابه فراوانی پاسخ‌ها در هر طبقه بدست آمد. در طی فرایند تحلیل مضمون تلاش شد زبان واقعی مشارکت‌کنندگان به زبان علمی تبدیل شده و تقلیل

یافته‌ها با حذف موارد تکراری و زائد صورت پذیرد. همچنین، پس از ثبت مصاحبه‌ها، اعتبار موضوعی داده‌های پژوهش با کمک روش بازبینی اعضاء بررسی و نتایج نشان‌دهنده مقبولیت یافته‌ها بود. نتایج این مطالعه یک طبقه‌بندی از بازی‌هایی که در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر مورد استفاده قرار می‌گیرند را بدست داد.

۴. یافته‌ها

در پاسخ به پرسش اول پژوهش، برای شناسایی بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر؛ با توجه به محتوای مصاحبه‌ها، بازی‌ها و فراوانی اشاره به آنها توسط معلمان به شرح جدول شماره ۲ شمارش شدند.

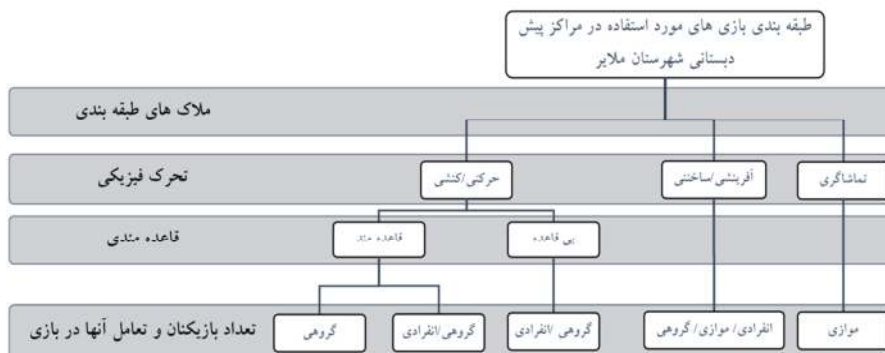
جدول ۲: شناسایی بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر

فراوانی نظرات	بازی‌های شناسایی شده	ردیف	فراوانی نظرات	بازی‌های شناسایی شده	ردیف	فراوانی نظرات	بازی‌های شناسایی شده	ردیف
۱	دُم با روبان	۱۵	۱	گرگم به هوا	۸	۵	توپ بازی (فوتبال)	۱
۱	شکل‌سازی	۱۶	۱	طناب‌کشی	۹	۶	دویدن	۲
۳	خمیربازی	۱۷	۱	کوه یخ شو	۱۰	۶	پریدن	۳
۱	کاشت گیاهان	۱۸	۵	خرگوش بی‌لانه	۱۱	۵	حرکات چرخشی	۴
۴	نقاشی	۱۹	۲	دزد و پلیس	۱۲	۵	لی‌لی کردن	۵
۱	قصه‌گویی توسط معلم	۲۰	۱	اجرای نقش	۱۳	۱	مچاله‌کردن کاغذ	۶
۵۳	۲۰ عنوان بازی	مجموع	۱	هدف‌گیری	۱۴	۳	گرگم و گله می‌برم	۷

همانطور که در جدول شماره ۲ مشاهده می‌شود، معلمان مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر مجموعاً به ۲۰ عنوان بازی اشاره نموده‌اند. این تعداد بازی به ترتیب فراوانی اشارات بدین شرح می‌باشند: دویدن و پریدن (۶)؛ توپ بازی (فوتبال)، حرکات چرخشی، خرگوش بی‌لانه^۲، و لی‌لی کردن (۵)؛ نقاشی (۴)؛ خمیربازی و گرگم و گله می‌برم^۳ (۳)؛ دزد و پلیس^۴ (۲)؛ و مچاله‌کردن کاغذ^۵، گرگم به هوا^۶، طناب‌کشی، کوه یخ شو^۷، اجرای نقش^۸، هدف‌گیری، شکل‌سازی^۹، کاشت گیاهان، قصه‌گویی توسط معلم، و دُم با روبان^{۱۰} (۱).

در پاسخ به پرسش دوم پژوهش برای طبقه‌بندی بازی‌ها، با توجه به توصیف معلمان از روش اجرای بازی ملاک‌هایی برای طبقه‌بندی در نظر گرفته شد. در گام نخست با توجه

به معیار تحرك فیزیکی در بازی ۳ دسته اصلی از بازی‌ها (حرکتی/کنشی، آفرینشی/ساختنی و تماشاگری) مشخص شدند که به ترتیب کودک در این بازی‌ها بیشترین تا کمترین میزان تحرك را داشت. سپس، در میان بازی‌هایی که تحرك فیزیکی داشتند بر اساس تفاوت عمده‌ای که در کاربرد قاعده و قانون در اجرای آنها وجود داشت برخی بدون الزام به رعایت هیچ قانونی، تنها نوعی تحرك و جست و خیز کودکانه و برخی دیگر نیازمند رعایت مراحل و روش خاصی برای اجرا بودند. دو دسته فرعی (حرکتی/کنشی قاعده‌مند و حرکتی/کنشی بی‌قاعده) در نظر گرفته شد. کاربرد این ملاک برای طبقه‌بندی دقیق‌تر دو دسته دیگر بازی‌ها (آفرینشی/ساختنی و تماشاگری) مناسب به نظر نیامد؛ زیرا اگرچه در بازی‌های آفرینشی برای ساخت یک اثر (مجسمه خمیری، نقاشی، گیاه پرورش‌یافته، و اشکال دوبعدی و سه بعدی) رعایت اقدامات خاصی ضرورت دارد اما کیفیت این اقدامات و توالی آنها تحت تأثیر خلاقیت کودک تنوع بالایی را آشکار می‌کند (هارلوک، ۱۳۶۴). همچنین، بازی‌های تماشاگری ماهیتاً قاعده خاصی را ایجاب نمی‌کنند. در نتیجه، ملاک داشتن قاعده و قانون برای طبقه‌بندی جزئی‌تر این دو طبقه بکار نرفت. ملاک بعدی برای طبقه‌بندی دقیق‌تر، تعداد بازیکنان و تعاملات آنها در حین بازی بود. با توجه به محتوای مصاحبه‌ها، بازی‌های حرکتی/کنشی بی‌قاعده امکان اجرا به دو صورت گروهی و انفرادی انجام را داشتند، در حالیکه برخی از بازی‌های حرکتی/کنشی قاعده‌مند صرفاً به صورت گروهی و برخی دیگر به هر دو صورت گروهی و انفرادی اجرا می‌شدند. همچنین، بازی‌های آفرینشی/ساختنی نیز به هر سه شکل گروهی و با همکاری یکدیگر، موازی (بدین صورت که همگی یک فعالیت را در کنار هم انجام می‌دهند اما همکاری گروهی معینی در آن اتفاق نمی‌افتد)، و انفرادی قابل اجرا هستند؛ در حالیکه بازی تماشاگری صرفاً بصورت موازی (همگی بچه‌ها در کنار هم به قصه‌های معلم گوش می‌دهند) انجام می‌شود. نتایج استفاده از این ملاک‌ها و طبقه‌بندی‌های صورت گرفته بر مبنای آنها در نمودار شماره ۱ و جدول شماره ۳ نمایش داده شده است.



نمودار ۱: ملاک های طبقه بندی بازی های مورد استفاده در مراکز پیش دبستانی شهرستان ملایر

جدول ۳: طبقه بندی بازی های مورد استفاده در مراکز پیش دبستانی شهرستان ملایر

مجموع	فراوانی نظرات	نمونه بازی های قرارداده شده در هر طبقه	طبقه بندی بازی ها		
			گروهی/انفرادی	بی قاعده	حرکتی/کنشی
۴۴	۲۸	توپ بازی (فوتبال)، دویدن، پریدن، حرکات چرخشی، لی لی کردن، مچاله کردن کاغذ	گروهی/انفرادی	بی قاعده	حرکتی/کنشی
	۱۵	گرگم و گله می برم، گرگم به هوا، طناب کشی، کوه یخ شو، خرگوش بی لانه، دُم با روبان، دزد و پلیس، اجرای نقش	صرفاً گروهی	قاعده مند	
	۱	هدف گیری	گروهی/انفرادی		
۹	۹	نقاشی، شکل سازی، خمیربازی، کاشت گیاهان	گروهی/موازی/انفرادی		آفرینشی/ساختنی
۱	۱	قصه گویی توسط معلم	موازی		تماشاگری

همانطور که در جدول شماره ۳ مشاهده می شود، بازی هایی که در طبقه بندی بازی های حرکتی/کنشی قرار داده شده اند (توپ بازی (فوتبال)، دویدن، حرکات چرخشی، لی لی کردن، و مچاله کردن کاغذ، گرگم و گله می برم، گرگم به هوا، طناب کشی، کوه یخ شو، خرگوش بی لانه، دُم با روبان، دزد و پلیس، اجرای نقش و هدف گیری) همگی مصادیق بازی های نیازمند تحرک فیزیکی هستند. این طبقه از بازی ها به دو طبقه قاعده مند (گرگم و گله می برم، گرگم به هوا، طناب کشی، کوه یخ شو، خرگوش بی لانه، دُم با روبان، دزد و پلیس، اجرای نقش و هدف گیری) و بی قاعده (توپ بازی (فوتبال)، دویدن، حرکات چرخشی، لی لی کردن، و مچاله کردن کاغذ) تقسیم شدند. بازی های حرکتی/کنشی بی قاعده هم به صورت گروهی و هم بصورت انفرادی اجرا می شوند؛ اما بازی های حرکتی/کنشی قاعده مندی همچون: گرگم و گله می برم، گرگم به هوا، طناب کشی، کوه یخ شو، خرگوش

بی‌لانه، دُم با روبان، دزد و پلیس، اجرای نقش صرفاً به صورت گروهی، و بازی قاعده‌مندی مانند هدف‌گیری، به هر دو صورت گروهی یا انفرادی انجام می‌شوند. مصادیق بازی‌های حرکتی و کنشی مجموعاً ۴۴ مرتبه توسط معلمان مورد اشاره قرار گرفته‌اند. گروه بعدی از بازی‌های مورد اشاره معلمان، بازی‌های آفرینشی/ساختنی بوده‌اند. امکان اجرای این گروه از بازی‌ها هم بصورت انفرادی، هم موازی و هم بصورت گروهی و مشارکتی وجود دارد. به عنوان مثال، دو کودک می‌توانند یک مجسمه خمیری را به کمک یکدیگر، در کنار یکدیگر اما بصورت مستقل و بدون کمک به یکدیگر (موازی) و یا بصورت انفرادی بسازند. طبق اظهارات معلمان، مواردی چون: نقاشی، شکل‌سازی، خمیربازی، و کاشت گیاهان مصادیق این بازی‌ها هستند و ۹ مرتبه توسط معلم‌ها بدان‌ها اشاره شده است. طبقه سوم، بازی‌های تماشاگری هستند که مصداقی چون گوش کردن به قصه‌گویی معلم در آن جای گرفته و معمولاً بصورت موازی اجرا می‌شود و تنها یکی از معلمان به اجرای آن در مرکز مربوطه اشاره نمود.

برای پاسخ به پرسش سوم پژوهش (با مقایسه طبقه‌بندی بدست آمده در پژوهش حاضر با نظرات متخصصان چه نکاتی در کاربرد بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر آشکار خواهد شد؟) در مقایسه بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر با طبقه‌بندی جمع‌بندی شده از نظرات متخصصان در جمع‌بندی از مبانی نظری، نکاتی در استفاده از برخی انواع بازی‌ها در این مراکز آشکار شد. نتایج این مقایسه در جدول شماره ۴ آمده است:

جدول ۴: مقایسه طبقه‌بندی بدست‌آمده از بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر

با جمع‌بندی بدست‌آمده از طبقه‌بندی‌های موجود در مبانی نظری

انواع بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر	انواع بازی بر مبنای تعداد بازیکنان و رابطه آنها در بازی در منابع و اسناد مطالعه شده	انواع بازی بر مبنای نوع فعالیت و هدف بازی در منابع و اسناد مطالعه شده
حرکتی/کنشی بی‌قاعده گروهی / انفرادی حرکتی/کنشی قاعده‌مند گروهی حرکتی/کنشی قاعده‌مند گروهی / انفرادی آفرینشی/ساختنی انفرادی/موازی / گروهی تماشاگری موازی	انفرادی موازی دونفره، چندنفره، گروهی، همکارانه، مشارکتی	تمرینی، نامنظم، اکتشافی نمادین باقاعده، منظم و برنامه‌ریزی‌شده کنشی، جسمی، پرجنب و جوش تخیلی آفرینشی، ساختنی، مهارتی تقلیدی نمایشی آموزشی درمانی الکترونیکی تماشاگری خودانگیخته و دلخواهی

با تحلیل و مقایسه مضامین مشابه در تعریف و اجرای بازی‌ها و مثال‌های مربوط به هر طبقه، می‌توان ویژگی‌های بازی‌های کنشی، جسمی، و پرجنب و جوش را در بازی‌های حرکتی/کنشی (مانند توپ بازی، دویدن، پریدن، حرکات چرخشی، لی‌لی کردن و...) یافت. همچنین، ویژگی‌های بازی‌های نمادین در بازی روبان با دُم، ویژگی‌های بازی‌های تخیلی در بازی‌های گرگم و گله می‌برم، گرگم به هوا، کوه یخ شو، و خرگوش بی‌لانه؛ ویژگی‌های بازی‌های نمایشی در بازی‌های اجرای نقش و دزد و پلیس، ویژگی‌های بازی‌های تقلیدی در بازی‌های کاشت گیاهان، نقاشی، و شکل‌سازی قابل مشاهده هستند. همچنین، ویژگی‌های بازی‌های نامنظم در انواع بی‌قاعده بازی‌های حرکتی/کنشی (مانند حرکات چرخشی، مچاله کردن کاغذ و...) و ویژگی‌های بازی‌های باقاعده و منظم در انواع قاعده‌مند بازی‌های حرکتی/کنشی (مانند گرگم و گله می‌برم، گرگم به هوا، طناب‌کشی، کوه یخ شو، خرگوش بی‌لانه، دُم با روبان، فوتبال و هدف‌گیری) قابل مشاهده است.^{۱۱} همچنین، نمونه‌های بازی‌های آفرینشی، ساختنی و مهارتی را می‌توان در طبقه‌بندی آفرینشی/ساختنی (مانند نقاشی، شکل‌سازی، خمیربازی، کاشت گیاهان^{۱۲}) جستجو نمود.

بازی‌های تماشاگری نیز دقیقاً همان توصیف طبقه‌بندی بازی‌های تماشاگری (مانند قصه-گویی توسط معلم) را شامل می‌شود.

در ادامه بررسی‌ها، مقایسه طبقه‌بندی موجود در جمع‌بندی بدست‌آمده از مبانی نظری با طبقه‌بندی بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر، بر اساس تعداد بازیکنان و روابط آنها در طول بازی، نشان داد این دو طبقه‌بندی در کاربرد بازی‌ها در سه وضعیت انفرادی، موازی و یا گروهی مشابهت دارند. بدین معنا که هر سه نوع این بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر مورد استفاده قرار می‌گیرند، اگر چه بنا بر اظهارات مصاحبه‌شوندگان بازی‌های گروهی رواج بیشتری دارند.

در نهایت، نتایج این مقایسه آشکار ساخت که در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر از بازی‌های درمانی، خودانگیخته و دلخواهی، و الکترونیکی استفاده نمی‌شود.

۵. بحث و نتیجه‌گیری

در پاسخ به پرسش اول پژوهش مبنی بر: کدام بازی‌ها در مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر اجرا می‌شود؟، معلمان مراکز پیش‌دستانی شهرستان ملایر به ۲۰ عنوان بازی اشاره کردند. لازم به ذکر است مشاهدات پژوهشگران حاکی از آن است که در شهرستان ملایر به عنوان یک منطقه نسبتاً محروم، متولیان آموزش و پرورش و بهزیستی در تأیید عملکرد مراکز تحت نظارت خود تنها به رعایت حداقل ملاک‌های راه‌اندازی مراکز اکتفا کرده و مدیران مراکز نیز اغلب با انگیزه کسب حداکثر سود، به ندرت برای بهبود کیفیت و ارتقای سطح عملکرد خود هزینه می‌کنند. در نتیجه، استفاده از بازی‌هایی که در برخی موارد استخدام پرسنل متخصص برای اجرا و یا تدارک فضا و ابزار بازی را ایجاب می‌کنند، اولویت این مراکز به شمار نمی‌آیند. در چنین فضایی معلمان از دوییدن، پریدن، حرکات چرخشی، توپ بازی (فوتبال)، لی لی کردن و خرگوش بی‌لانه به عنوان بازی‌هایی که بیش از دیگر موارد در این مراکز اتفاق می‌افتند نام برده‌اند. در تبیین این فراوانی کافی است به ماهیت و توصیف این بازی‌ها دقت شود. هیچیک از این بازی‌ها (به جز توپ بازی (فوتبال)) به ابزار بازی نیاز ندارند و اغلب، کودکان به صورت بی‌قاعده و گاه حتی بدون نیاز به حضور معلم برای مدیریت بازی، بدانها مشغول می‌شوند. در نتیجه، صرفاً داشتن فضایی در مرکز که اجازه تحرک فیزیکی مورد نیاز این بازی‌ها را به کودک بدهد می‌تواند اجرای آنها را تسهیل نماید. فراوانی اشاره به بازی توپ بازی نیز با توجه به استفاده از یکی از جذاب‌ترین، رایج‌ترین و

کم‌هزینه‌ترین ابزارهای بازی کودکان (توپ) Veldman, Palmer, Okely, & Robinson (2017)، در کنار در اختیار داشتن فضایی برای بازی، منطقی به نظر می‌رسد. همچنین، کاربرد این بازی‌ها که اغلب تحرک فیزیکی بالایی دارند، همانطور که دیگر پژوهشگران نیز در پژوهش خود بدان دست یافتند، با حمایت معلمان غالباً جوان این مراکز تقویت می‌شود (Legankovaa & Nedvetskayab, 2016). پس از بازی‌های فوق، بیشترین اشاره مربوط به نقاشی است. در تبیین فراوانی کاربرد این بازی می‌بایست از طرفی به علاقه کودکان به نقاشی اشاره کرد؛ نقاشی ابزاری برای ابراز عواطف و خلاقیت کودکان است و به همین دلیل همسو با پژوهش (Schiller, 1995) از آن لذت می‌برند و از طرف دیگر، در این بازی کودک تنها با در اختیار داشتن کاغذ و مداد رنگی (حداقل ابزار و هزینه) درگیر شده و ضرورت نظارت و مدیریت مداوم معلم کاهش می‌یابد. در نتیجه، فراوانی نسبتاً بالای آن در میان دیگر موارد طبیعی به نظر می‌رسد. از خمیربازی هم با فاصله ناچیزی پس از نقاشی به عنوان بازی رایج در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر نام برده شده است. فراوانی اشاره به خمیربازی تحت‌تأثیر همان عواملی است که در مورد نقاشی ذکر شد با این تفاوت که ابزار خمیربازی، بطور معمول، نسبت به ابزار نقاشی، کمتر در دسترس است و احتمالاً به همین دلیل هم با فراوانی کمتری نسبت به نقاشی بدان اشاره شده است. اما این هر دو در اولویت پایین‌تری نسبت به بازی‌های پرتحرک قرار دارند. در نتیجه، همسو با پژوهش (Legankovaa & Nedvetskayab, 2016) در حالیکه نقاشی و خمیربازی غالباً توسط معلمان با تجربه‌تر تشویق می‌شوند، از آنجا که مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر کمتر از حضور این گروه از معلمان بهره می‌برند فراوانی اشاره به این بازی‌ها نسبت به بازی‌های پرتحرک در آنها کمتر است. فراوانی اشاره به بازی گرگم و گله می‌برم نیز به اندازه خمیربازی است. با توجه به ویژگی برانگیزانندگی، تحرک بالا و اجرای گروهی آن و بعلاوه، امکان مدیریت آن بدون نیاز به ابزار خاصی برای بازی می‌توان به تبیین این نتیجه پرداخت. در باقی موارد تنها یک یا دو نفر از معلمان بازی خاصی را عنوان کرده‌اند. در این موارد نیز با دقت در توصیف بازی آشکار می‌شود که در اجرای آنها مقدار اندکی ابزار و صرف هزینه‌ای مختصر نیاز است، مانند: کاغذ بی‌مصرف در بازی مچاله‌کردن کاغذ، طناب در بازی طناب‌کشی، یک تکه روبان در بازی دُم با روبان، کاغذرنگی و قیچی و یا سطح انباشته از شن، در بازی شکل‌سازی، دانه و خاک در بازی کاشت گیاهان و حلقه و میله در بازی هدف‌گیری. در باقی بازی‌های نام برده شده (گرگم به هوا، کوه یخ شو، قصه‌گویی، دزد و پلیس، اجرای

نقش) نیز استفاده از ابزار خاصی برای اجرای بازی ضرورت ندارد. اگرچه غالباً هم تنها یک معلم به آنها اشاره کرده است. بدین ترتیب، بازی‌های نیازمند ابزار بازی، یا هدایت یک مربی باتجربه، در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر در حداقل آمار اعلام شده قرار دارند.

نتایج بدست آمده در پاسخ به پرسش دوم پژوهش ۳ طبقه اصلی و ۹ خرده طبقه از بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر را بدست داد. نام‌گذاری هر طبقه با در نظر گرفتن نظریات مربوط به طبقه‌بندی انواع بازی‌ها برای کودکان و همچنین، با توجه به ویژگی‌های برجسته در هر یک از مصادیق مورد اشاره، صورت گرفت. استفاده از ملاک تحرک فیزیکی در بازی، سه طبقه اصلی بازی‌های حرکتی/کنشی، آفرینشی/ساختنی، و تماشاگری را برای طبقه‌بندی بازی‌های مورد اشاره معلمان در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر بدست داد. این ملاک توسط بسیاری از متخصصان برای دسته‌بندی بازی‌ها مورد استفاده قرار گرفته است (Chateau, 1970; quated by Lonescu et, al., 2010؛ امینی و همکاران، ۱۳۹۵؛ الیسون و گری، ۱۳۹۷؛ ۱۹۹۷؛ Frost, 1997؛ Buhler, 1935; quated by). نکته قابل توجه آن است که غالب مصادیق اشاره شده توسط معلمان مربوط به طبقه بازی‌های حرکتی/کنشی بی‌قاعده‌ای است که در اجرا به ابزار نیاز ندارند و حداقل نظارت و هدایت از جانب معلم را می‌طلبند.

همچنین، فراوانی بازی‌هایی که در قالب بازی‌های آفرینشی/ساختنی طبقه‌بندی شده‌اند (۹ مورد)، در مقایسه با بازی‌های حرکتی/کنشی (مجموعاً ۴۳ مورد) بسیار محدود هستند. این طبقه از بازی‌ها به حمایت بیشتر معلمان باتجربه نیاز دارند (Legankovaa & Nedvetskayab, 2016)، این در حالی است که غالباً معلمان مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر جوان و نسبتاً تازه‌کار هستند.

نهایتاً، بازی قصه‌گویی، که تنها یکی از معلمان بدان اشاره کرد، و در طبقه بازی‌های تماشاگری قرار داده شد، نیاز به تقویت بیشتر برای افزایش دانش و تقویت قوای تخیل کودکان را آشکار می‌کند.

در پاسخ به پرسش سوم پژوهش مبنی بر: با مقایسه طبقه‌بندی بدست آمده با نظرات متخصصان چه نکاتی در کاربرد بازی‌ها در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر آشکار خواهد شد؟، پس از مقایسه طبقه‌بندی بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر با طبقه‌بندی جمع‌بندی شده از نظر متخصصان، مشخص شد که می‌توان مصادیقی از بازی‌های موسوم به تماشاگری را در قالب قصه‌گویی؛ مصادیقی از بازی‌های

موسوم به آفرینشی، ساختنی، مهارتی را در قالب نقاشی، خمیربازی و شکل‌سازی؛ مصادیقی از بازی‌های موسوم به نمادین را در قالب بازی روبان با دم؛ مصادیقی از بازی‌های موسوم به تخیلی را در قالب بازی‌های خرگوش بی‌لانه، کوه یخ شو، گرگم و گله می‌برم و گرگم به هوا؛ مصادیقی از بازی‌های موسوم به نمایشی را در قالب بازی‌های دزد و پلیس و اجرای نقش؛ مصادیقی از بازی‌های موسوم به باقاعده و منظم؛ کنشی، جسمی، پرجنب و جوش؛ تمرینی، نامنظم، اکتشافی را در قالب تمامی انواع بازی‌های حرکتی/کنشی؛ و مصادیقی از بازی‌های موسوم به آموزشی را در تمامی بازی‌های مبتنی بر سرفصل‌های آموزشی (بنا بر اظهارات معلمان آنها اغلب تلاش می‌کنند در وهله اول، بازی‌های موجود در سرفصل آموزشی دوره پیش‌دبستان را اجرا کنند) مشاهده کرد. لازم به ذکر است که مرز میان بازی‌های تقلیدی و نمایشی بسیار باریک است بطوریکه در بازی‌های تقلیدی در موقعیت یک رفتار واقعی و با ابزار واقعی، کودک رفتار مربی یا فرد مورد تقلید را تکرار می‌کند، اما در بازی‌های نمایشی موقعیت و ابزار می‌توانند شبیه‌سازی از واقعیت باشند. مانند استفاده از اسب چوبی بجای اسب واقعی. به عنوان مثال در بازی دزد و پلیس با دستبند و تفنگ اسباب‌بازی رفتار دزد و پلیس نمایش داده می‌شود و بدین ترتیب، این بازی در گروه بازی‌های نمایشی قرار می‌گیرد. در میان مصادیق اظهار شده توسط معلمان کاشت گیاهان و یا شکل‌سازی و نقاشی که در گروه بازی‌های آفرینشی/ساختنی جای دارند و می‌توانند با تقلید از رفتار یک مربی در موقعیتی واقعی و ابزاری واقعی توسط کودک انجام شوند. بدین ترتیب، مصادیقی از بازی‌های تقلیدی نیز در مجموعه بازی‌های مورد استفاده در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر اجرا می‌شوند.

همچنین، طبقه‌بندی بازی‌ها بر مبنای تعداد بازیکنان و روابط میان آنها در سه دسته انفرادی؛ موازی؛ و دونفره، چندنفره، گروهی، همکارانه و مشارکتی را می‌توان در طبقه‌بندی بازی‌های مورد استفاده در مراکز در سه دسته انفرادی، موازی و گروهی مشاهده کرد. علاوه بر این، همانطور که در نتایج پژوهش مشاهده می‌شود، اغلب بازی‌ها به صورت گروهی و یا در شرایط حداقلی بصورت موازی (بازی‌های تماشاگری و ساختنی) قابل اجرا هستند. متخصصان نیز این طبقه از بازی‌ها را بیش از دیگر انواع بازی‌ها مورد توجه قرار داده‌اند؛ که این امر می‌تواند نشان از اهمیت این طبقه از بازی‌ها در ابعاد مختلف رشد کودکان داشته باشد. تأکید معلمان در مورد اجرای گروهی اغلب بازی‌ها در مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر نیز همسو با اهمیتی است که متخصصان بازی‌ها برای این طبقه از بازی در نظر

داشته‌اند و این نکته یکی از نقاط قوت مراکز پیش‌دبستانی شهرستان ملایر به شمار می‌آید. اگرچه بازی‌های انفرادی به ایجاد و تکمیل شناخت از خود و محیط و اشیای پیرامون کمک می‌کنند، اما اغلب پس از سن ۲ سالگی (سنی که اغلب کودکان در آن سن به مراکز پیش‌دبستان و مهدکودک سپرده می‌شوند) بازی‌های موازی و گروهی بسیاری از مهارت‌های اجتماعی و مشارکت در گروه را در کودک می‌پرورند. بر همین اساس، اغلب معلمان معتقدند برای اجرای بازی‌های فوق، حتی تعداد کم یا زیاد کودکان نمی‌تواند مانعی ایجاد کند.

همچنین، لازم به ذکر است که اشاره به این نکته که تمامی معلمان اظهار داشته‌اند که اغلب تمرکز خود را بر اجرای نمونه بازی‌های موجود در سرفصل دروس می‌گذارند محدود شدن خلاقیت معلمان و کودکان در استفاده از انواع دیگر بازی‌ها را به دنبال خواهد داشت. بطوری که نتایج هم آشکار ساخت که در مجموع بازی‌های مورد استفاده این مراکز اشاره‌ای به بازی‌های خودانگیخته و دلبخواهی نشده است. همچنین، بنابر مشاهدات پرسشگر تعدادی از معلمان تلاش می‌کردند توضیح دهند که اغلب بازی‌های مورد استفاده خود را در قالب موضوعات مذهبی پیاده می‌کنند. بدین ترتیب، دیگر موضوعات مانند رفتارهای مرتبط با بهداشت فردی و اجتماعی، مهارت‌های زیست محیطی و بسیاری از مهارت‌های دیگر زندگی نقش بسیار کم‌رنگ‌تری نسبت به موضوعات عقیدتی و مذهبی داشتند. این خود اشاره به محدودیت موضوعات بازی‌های مورد استفاده دارد. در حالیکه، استفاده از بازی‌ها با موضوعات متنوع می‌تواند به رشد شناخت و هیجانات کودکان و ایجاد فضایی لذت‌بخش، که بلوغ عاطفی و اجتماعی کودکان را در پی خواهد داشت، بیانجامد (Olfman, 2003).

از مجموع بازی‌های طبقه‌بندی شده در منابع تخصصی بازی‌های درمانی نیز که ابزاری مهم در جهت کشف و درمان مشکلات ذهنی و روحی کودک هستند در این مراکز بکار نمی‌روند. ضرورت کاربست این بازی‌ها توسط افراد باتجربه و متخصص برای دستیابی به اهداف درمانی خاص، عدم کاربرد این گروه از بازی‌ها در برنامه معمول مراکز پیش‌دبستانی را توجیه می‌کند. همچنین، با توجه به اولویت اقتصادی که در مدیریت این مراکز بدان اشاره شد، روشن است که ابزار و تجهیزات بازی‌های الکترونیکی مفید جزء آخرین امکاناتی است که ممکن است این مراکز تصمیم به تدارک آنها بگیرند.

پی‌نوشت‌ها

۱. پس از انجام هماهنگی‌های لازم با اداره‌های آموزش و پرورش و بهزیستی شهرستان ملایر و معرفی مراکز پیش‌دبستانی شهر ملایر، همچنین، هماهنگی با مدیران مراکز برای اجرای پژوهش، مصاحبه‌گران در مراکز حاضر شدند. با حضور در هر مرکز و آغاز فرایند پژوهش، نویسنده سوم (پرسشگر) پس از معرفی خود و توضیح هدف پژوهش، رشته تحصیلی و سال‌های خدمت و سن معلمان را یادداشت نموده و از آنها خواست رضایت آگاهانه خود برای ارائه اطلاعات را اعلام نمایند. پیش از شروع مصاحبه نیز اجازه ضبط صدا و یادداشت‌برداری از مصاحبه‌شوندگان گرفته شد و به آنها اطمینان داده شد که در هنگام انتشار نتایج، کلیه اطلاعات فردی محرمانه باقی خواهد ماند و پس از استفاده، فایل‌های صوتی حذف خواهند شد. مشارکت‌کنندگان می‌توانستند در هر مرحله از پژوهش برحسب صلاحدید خود از پژوهش خارج شوند. در انجام مصاحبه بیانات معلمان مشارکت‌کننده بر روی کاغذ ثبت و توسط دستگاه ضبط صدا، ضبط شد و در مرحله بعد مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.

۲. در این بازی که به صورت گروهی اجرا می‌شود، نیاز به تعداد کودکان به اندازه مضربی از ۳+۱ داریم. بدین ترتیب، در هر گروه ۳ نفره، دو کودک دستان خود را به صورت سقف خانه بالا برده و به هم گره می‌کنند و کودک سوم با تقلید از خرگوش بین آن دو نفر لانه می‌گزیند. یک نفر همیشه بیرون از لانه می‌ماند و با شنیدن صدای معلم و یا موسیقی خرگوش‌ها باید از لانه بیرون آمده و در لانه‌ای غیر از لانه قبلی منزل گزینند. خرگوش اضافی هم می‌تواند شانس خود را برای یافتن لانه امتحان کند و در نهایت یک خرگوش بیرون می‌ماند. با تعیین اینکه هر خرگوش چند بار می‌تواند بیرون بماند بازنده تعیین می‌شود.

۳. در این بازی ابتدا بازیکنان، دور هم جمع شده و از میان خود یکی را به عنوان گرگ و یکی را به عنوان گوسفند تعیین می‌کنند. بقیه به عنوان بره پشت سر گوسفند، در حالی که دو دستی از کمر یکدیگر گرفته‌اند، تشکیل یک ستون مرتب را می‌دهند. گرگ روبروی گوسفند می‌ایستد. بازی با خواندن این عبارات توأم با انجام حرکات موزون مربوط به عبارت اجرا می‌شود. بره‌ها: ننه من گرسنه (هماهنگ و همصدا). گوسفند: صدا نکن، گرگ اوامده (با حالت هیس!). گرگ: گرگم و بره می‌برم (با دست‌های باز). گوسفند: تا جون دارم نمیذارم (با زدن دست بر سینه). گرگ: چنگال من تیزتره (با پنجه کردن دست‌ها). گوسفند: دنبه من لذیذتره (با لرزاندن دست‌ها). گرگ: بابام میگه دنبه بیار (با اشاره به پشت). گوسفند: دنبه ندم چی می‌کنی؟ (با دست‌های گره کرده؟). گرگ: خورد و خمیرت می‌کنم جست و خیز کنان جواب می‌دهد و حمله را شروع می‌کند، در این حال گوسفند جان خود و بره‌هایش را در خطر می‌بیند، دست‌هایش را به شکل صلیب باز کرده و با حرکت به چپ و راست که عنوان دفاع را دارد، بدون اینکه گرگ را بگیرد از بره-

هایش محافظت می‌کند و می‌گوید: خونه خاله کدوم وره؟ و همچنین تمامی بره‌ها برای حفظ ردیف ستون به تبعیت از او، در حالی که پشتاپشت به این سوی و آن سوی می‌روند جواب می‌دهند؛ خونه خاله از این وره و از اون وره ... و گرگ همچنان سعی در گرفتن لااقل یکی از بره‌ها دارد، و مشخص است بره‌ای که تنبلی کند و از ستون خارج شود، با لمس دست گرگ، به دام می‌افتد و اسیر می‌شود و در کنار محوطه بازی را تماشا می‌کند، بازی تکرار می‌شود تا تمامی بره‌ها اسیر شوند و در دور بعدی جای و نقش گرگ و گوسفند عوض می‌شود.

۴. در این بازی یکی از بچه‌ها نقش دزد را بازی می‌کند و دیگری نقش پلیس. این بازی به خصوص برای کودکانی که از دزد می‌ترسند مناسب است. کسی که نقش پلیس را بازی می‌کند، باید هدف از وظیفه خود را بیان کند. می‌توان برای ایجاد نشاط بیشتر در این بازی از وسایلی مانند چشم بند، دستبند و هفت تیر پلاستیکی استفاده کرد.

۵. در این بازی که هدف تقویت حرکات ظریف دست و انگشتان است، از تکه کاغذهای بزرگ (برای تقویت حرکات میج) تا کوچک (برای تقویت حرکات ظریف انگشتان) در اختیار کودک قرار داده می‌شود. او باید بتواند تعداد بیشتری کاغذ را به خوبی میچاله کرده و در داخل سبدهی بیاندازد. در نهایت، پس از پایان مهلت تعداد کاغذهای میچاله شده شمرده شده و هر کودکی که کاغذهای بیشتری را خوب میچاله کرده باشد برنده خواهد بود.

۶. در این بازی از بین چند نفر، یک نفر به عنوان گرگ انتخاب می‌شود و وظیفه او گرفتن بقیه است و بقیه باید از دست او فرار کنند. افراد می‌توانند برای در امان بودن از دست گرگ، به مکانی که از سطح زمین ارتفاع بیشتری داشته (حداًقل ۲۰ سانتیمتر) رفته و در آنجا استراحت کنند و گرگ در این زمان نمی‌تواند آن‌ها را بگیرد. هرگاه گرگ کسی را با دست خود بزند، آن شخص گرگ جدید می‌شود و گرگ قبلی باید از دست او فرار کند و به یک بلندی پناه ببرد. این بازی معمولاً در محیط‌های باز انجام می‌شود و تعداد شرکت‌کنندگان در آن نامحدود است.

۷. در این بازی از کودک می‌خواهیم حرکات مختلفی بکند مثل درجا زدن، پریدن، دویدن و لی‌لی کردن و در همان لحظه یک موسیقی پخش می‌شود. به محض قطع صدای موسیقی باید کودک به همان شکلی که در لحظه قطع صدا بود بماند. اگر تکان بخورد یا حرکت را ادامه دهد و یا از حالت خود به شکل نرمالی بنشیند یا بایستد بازی را می‌بازد و بیرون می‌رود. به همین ترتیب، بازی ادامه می‌یابد تا یک نفر باقی بماند و به عنوان برنده معرفی شود. در روش دیگر معلم در وسط حلقه‌ای که کودکان تشکیل دادند قرار می‌گیرد و پس از تلاوت بسم اله ... توسط او کودکان شروع به خواندن آیات بعدی سوره‌ای از قرآن که قبلاً به آنها گفته شده است، می‌کنند و شروع به چرخیدن به دور معلم و در حلقه تشکیل شده می‌کنند. به محض آنکه معلم می‌گوید یخ شو! همانجا که رسیده‌اند می‌ایستند و خواندن را هم متوقف می‌کنند و وقتی معلم می‌گوید

- ذوب شو! دوباره تلاوت و حرکت را ادامه می دهند. برای آموزش انواع توالی، الفبا، اعداد و ... می توان از این بازی بهره برد و با قاعده خود معلم می توان برنده و بازنده آن را تعیین نمود.
۸. در بازی اجرای نقش که در قالب های مختلف رقابتی یا داستانی انجام می شود، وظیفه کودک اجرای تقلیدی نقش فردی تپیک (پدر بزرگ، مادر بزرگ، نانوا، سبزی فروش و ...) است و دقت تقلید صورت گرفته منجر به برنده شدن کودک می شود.
۹. این بازی با استفاده از کاغذ، اشیای طبیعی، سطوح شنی قابل اجراست. در کاربرد کاغذ مثلاً گفته می شود که کودک شکل مثلث را بکشد و برود. یا اشکال ساده ای را با بریدن اشکال هندسی ساده و چسباندن آنها به هم بسازد. با استفاده از اشیای طبیعی از کودک خواسته می شود شکل معنی - داری از چیدن و چسباندن و ترکیب آنها بسازد. با در اختیار داشتن سطوح پر شده از شن کودک می تواند با یک چوب شکل های مختلف را روی سطح شنی بکشد و در صورت مرطوب بودن شن ها مجسمه های ساده شنی بسازد.
۱۰. در این بازی روبانی به صورت دم دور کمر یکی از بچه ها بسته می شود و کودک در محیط به عنوان یک حیوان معرفی می شود و شروع به فرار و جست و خیز می کند. کودکان دیگر تشویق به تعقیب او و کشیدن دم آن حیوان می شوند و به این ترتیب، با آن حیوان آشنا شده و کسی که بتواند دم آن حیوان (کودک) را بکشد و باز کند برنده بازی به حساب می آید.
۱۱. لازم به ذکر است بنا بر تعریف، بازی های اکتشافی و تمرینی مربوط به پیش از دو سال هستند (Piaget, 1962; quoted by Fink, 1976) و امینی و همکاران، (۱۳۹۵)، در نتیجه، بازی های این گروه سنی، که در مراکز پیش دبستانی حضور ندارند، برای مقایسه موضوعیت ندارند.
۱۲. لازم به ذکر است، کاشت گیاهان نیز، به دلیل آنکه در طی فرایند آن مراحل طی می شود که نهایتاً به تولید یک گیاه توسط کودک می انجامد، یکی دیگر از مصادیق بازی های آفرینشی/ساختنی در نظر گرفته شد.

کتابنامه

- احمدوند، محمدعلی. (۱۳۷۲). *روانشناسی بازی (رشته علوم تربیتی)*، تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور (از سری انتشارات آزمایشی متون).
- آقاجانی، طهمورث، جبارف، رشید و مصطفی یوف، مشفق. (۱۳۹۳). تأثیر بازی بر مهارت های اجتماعی کودکان (مورد مطالعه: کودکان مقطع مهدکودک استان تهران)، *مطالعات توسعه اجتماعی ایران*، س ۶، ش ۳.
- الیسون، شیدا و گری، جودیت آن. (۱۳۹۷). *بازی های خلاق: ۳۶۵ بازی برای کودکان ۲ سال به بالا* (ترجمه لیلی انگجی). تهران: جوانه رشد.

شناسایی و طبقه‌بندی انواع بازی‌های مراکز پیش‌دستانی ... (هانیه کلانتری دهقی و دیگران) ۲۳۵

امینی، شیرین. (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های مشارکتی بر رشد مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان پسر، مجموعه مقالات ششمین کنگره انجمن روانشناسی ایران، روانشناسی معاصر، س ۱۲، ویژه نامه. امینی، هادی؛ موسوی، حامد؛ خرم‌حسینی، سیدحمزه؛ آسور، رستم؛ و کمی، بهزاد. (۱۳۹۵). معرفی انواع بازی‌های دوران کودکی، اولین همایش ملی تحولات علوم ورزشی در حوزه سلامت، پیشگیری و قهرمانی، س ۱.

انگجی، لیلی و عسگری، عزیزه. (۱۳۸۵). بازی و تأثیر آن در رشد کودک. تهران: ایماژ. پارسامنش، فریبا و صبحی‌قراملکی، ناصر. (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های وانمودی شعر بر پرورش خلاقیت کودکان، ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، س ۲، ش ۴.

پولادی‌ریشه‌ری، علی؛ گلستانه، سیدموسی؛ و گلستانه، سیده‌معصومه. (۱۳۹۲). تأثیر آموزش بازی درمانی بر افزایش مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دستانی، دومین کنگره روانشناسی اجتماعی ایران، تهران، ۱۴ و ۱۵ اسفند.

جعفری، اصغر؛ کشتکار، الهه؛ و جعفری، علیرضا. (۱۳۹۳). تأثیر آموزش بازی در افزایش خلاقیت کودکان پیش‌دستانی در مهد کودک، فصلنامه علوم رفتاری، س ۶، ش ۱۹.

حاجی‌اسحاق، سهیلا. (۱۳۷۳). نقش بازی در یادگیری کودکان ۳ تا ۷ سال، مجله رشد معلم، ش ۱۰۰. زارع، حسین و قشونی، اقدس. (۱۳۸۲). آموزش پیش از دبستان: وضعیت موجود، کاستیها، پیشنهادها و تدوین سیاستها، فرهنگ و علم، راهبرد فرهنگ، س ۱، ش ۳۰.

سعیدی‌دهکی، نیلوفر. (۱۳۹۴). بررسی اثر بازی‌های الکترونیکی و بازی‌های فیزیکی بر قوه تخیل کودکان، دومین کنفرانس ملی روانشناسی و علوم تربیتی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان.

عباسی‌ولدی، محسن. (۱۳۹۵). بازی بازوی تربیت (جلد چهارم من دیگر ما)، قم: آیین فطرت. عبدالملکی، صابر و آرمند، محمد. (۱۳۹۵). مفهوم بازی و انواع آن در کلاس: دیدگاه معلمان مهدکودک و پیش‌دستانی‌های شهر تهران، فصلنامه مطالعات پیش‌دستان و دبستان دانشگاه علامه طباطبایی، س ۲، ش ۶.

مجیب، فرشته؛ فرجاد، سارا؛ دهقانی، اکرم؛ و صادق، معصومه. (۱۳۹۴). فعالیت‌های آموزشی پیش‌دستانی (راهنمای تدریس)، تهران: شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی.

مehجور، سیامک رضا. (۱۳۹۷). روانشناسی بازی، تهران: ویرایش. میرحسینی، سیده آسیه. (۱۳۹۴). کودک و پرورش خلاقیت با تأکید بر اهمیت بازی‌های وانمودی، همایش بین‌المللی نوآوری و تحقیق در هنر و علوم انسانی.

نقدی، نیره؛ قاسم‌زاده، سوگند؛ و افروز، ستوده. (۱۳۹۵). تأثیر استفاده از فعالیت‌ها و بازی‌های بدون ساختار پیش از ورود به کلاس درس بر توجه و سازگاری دانش‌آموزان آهسته‌گام، نشریه توانمندسازی کودکان استثنایی، س ۷، ش ۲، magiran.com/p/1866816.

هارلوک، الیزابت. (۱۳۶۴). بازی. (ترجمه وحید رواندوست، ۱۳۶۴). تهران: یوش. (تاریخ انتشار اثر به زبان اصلی ندارد)

هیوز، ف. پ. (۱۳۸۴). روان‌شناسی بازی: "کودکان، بازی و رشد"، ترجمه کامران گنجی، تهران: رشد. یارمحمدی‌واصل، مسیب؛ رشید، خسرو؛ و بهرامی، فرشته. (۱۳۹۳). آموزش از طریق بازی بر بهبود نگرش ریاضی دانش‌آموزان دختر مقطع ابتدایی، روانشناسی مدرسه، س ۳، ش ۳. یزدانی‌پور، نسیم و یزدخواستی، فریبا. (۱۳۹۱). اثربخشی بازی‌های گروهی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان پیش‌دبستانی ۶ تا ۷ ساله شهر اصفهان، تحقیقات علوم رفتاری، س ۱۰، ش ۳.

- Aghajani Hashtchin, T. (2011). Role of Play in Social Skills and Intelligence of Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, No. 30.
- Ånggård, E. (2011). Children's gendered and non-gendered play in natural spaces. *Children Youth and Environments*, 21(2), 5-33.
- Bergen, D. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early Childhood Research & Practice*, Vol. 4, No. 1.
- Crowe, T. K. (1993). Time Use of Mothers with Young Children: The Impact of A Child's Disability. *Developmental Medicine & Child Neurology*, Vol. 35, No. 7.
- Emick, J. (2007). *The Influence of Maternal Sensitivity and Maternal Stimulation on Later Development of Executive Functioning Via Structural Equation Modeling* (Doctoral Dissertation).
- Ernst, J. (2018). Exploring Young Children's and Parents' Preferences for Outdoor Play Settings and Affinity toward Nature. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(2), 30-45.
- Fink, R. S. (1976). Role of Imaginative Play in Cognitive Development. *Psychological Reports*, Vol. 39, No. 3.
- Frost, J. L. (1997). Child Development and Playgrounds'. *Document Resume Sp 030 067 Bruya, Lawrence D., Ed. Play Spaces for Children: A New Beginning. Improving Our Elementary School Playgrounds*. Vol. II.
- Huizinga, Johan (1955). *Homo Ludens; A Study Of The Play-Element In Culture*. Boston: Beacon Press.
- Lonescu, B. D., Monea, G., Badau, D., Neagu, M., & Durmaz, C. (2010). The role of movement games in the socio-affective and psychological and motor development in pre-schoolers. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov*, vol. 3, no. 52.
- Legankovaa, O. V. & Nedvetskayab, T. E. (2016). Teacher's Professional Gaming Competence as A Condition for Preschool Education Quality Enhancement, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, No. 233.
- Malekian, F., & Baghbanbashi, M. (2013). Investigating the Role of Childish Games (Based on Carl Gross Pre-Training Model) on Preschoolers' Social Contexts Learning Reinforcement in Kermanshah District 3. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, No. 82.
- McInnes, K., & Elpidoforou, M. E. (2018). Investigating and learning from toddler play in a children's museum. *Early Child Development and Care*, 188(3), 399-409.

- Nicolopoulou, A. (2010). The Alarming Disappearance of Play from Early Childhood Education. *Human Development*, Vol. 53, No. 1.
- Olfman, S. (Ed.). (2003). *All Work and No Play--: How Educational Reforms Are Harming Our Preschoolers*. Greenwood Publishing Group.
- Sanders, K. M., & Harper, L. V. (1976). Free-Play Fantasy Behavior in Preschool Children: Relations among Gender, Age, Season, and Location. *Child Development*, Vol. 47, No. 4.
- Schiller, M. (1995). The Importance of Conversations about Art with Young Children. *Visual Arts Research*, 25-34.
- Stern, D. (1985). *The Interpersonal World of the Infant*. New York: Basic Book.
- Tudor, L. S. (2015). Initial Training of Teachers for Preschool and Primary Education from the Perspective of Modern Educational Paradigms. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Vol. 187.
- Veldman, S. L., Palmer, K. K., Okely, A. D., & Robinson, L. E. (2017). Promoting Ball Skills in Preschool-Age Girls. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 20(1), 50-54.