

نقش بازی در تکوین شخصیت کودک

دکتر اصغر خاتکین

محققین و دست‌اندرکاران تربیت و تعلیم و تربیت بدنی را بخش مهم و جدانشدنی از فرایند تربیتی دانسته‌اند که در طریق حرکت، جریان رشد را در ابعاد جسمانی، روانی، عضلانی احساسی و اجتماعی انسان تسهیل و هماهنگ کرده، به شکوفایی و تکوین استعدادهای مطلوب کمک می‌کند.

لازم به تذکر است اهمیت و نقش تربیت بدنی از دیدگاه گروهها و اقشار مختلف جامعه یکسان نیست و هر یک از آنها بر اساس شناخت و نظر خود به برخی از جنبه‌های آن بیشتر توجه داشته‌اند که همگی در نهایت خود صحیح و مناسب است. والدین چنین می‌پندارند که فعالیت‌های بدنی بخش مهم و بی‌غایب جبرانی در رشد فرزندان آنها است. معلمان تربیت بدنی آن را وسیله‌ای جهت تغییر رفتار و افزایش و بهبود ظرفیت فرد برای زندگی بهتر و کاملتر می‌دانند. پزشکان آن را وسیله‌ای جهت جلوگیری یا درمان برخی از ناراحتی‌های جسمی و روانی می‌دانند. آنچه که همگان با آن موافقند این است که بازی و تمرین تأثیر بسزایی در الگوهای رفتاری فرد دارد. هنگامی که کودک در برپا اجرای انواع بازیها و فعالیت‌هایی است که به توسعه و حفظ بدن او کمک می‌کند، همزمان از تعلیم و تربیت متأثر می‌شود. (۵ و ۶).

مردم در همه ادوار تاریخ، برای رفع نیازهای خود مجبور بوده‌اند در فعالیتهای مختلفی شرکت کنند. نیاز به غذا در بشر منتج به تربیت افراد شکارچی شده است. نیاز به انتقال محیط اجتماعی از نسلی به نسل دیگر به تشکیل خانواده به عنوان راه مستمر تنازع بقا منجر گردیده است. نیاز به نظم و همبستگی اجتماعی به تشکیل سازمانهای سیاسی انجامیده است. نیاز مردم به نیایش و پرستش به تشکیل و توسعه نهادهای مذهبی منجر شده است. هنگامی که بشر نیازهای اساسی خود را برطرف ساخت، در پی موقعیتهایی خواهد بود که بتواند در فعالیتهای حرکتی و بازی به منظور فرار از کارهای روزانه شرکت کند. بازی بخش عمده و مهمی از فرهنگ هر جامعه‌ای را تشکیل می‌دهد که در رفتار و ارتباط فرد و گروه در جامعه تأثیر می‌گذارد. جامعه‌شناسانی که در صدد شناخت رابطه فرد و گروه برآمده‌اند، به مطالعه فعالیتهای بازی‌گونه مردم در یک جامعه همت گماشته‌اند. (۶).

شاید بتوان ادعا کرد که قدمت بازی با قدمت انسان برابری می‌کند و امروزه توسط میلیونها نفر در جوامع مختلف دارای تکنولوژی پیشرفته دنبال و اجرا می‌گردد. بازی دارای ویژگیهایی است که آن را از انواع ورزشهای رقابتی متمایز می‌سازد. با این حال باید تأکید کرد که بنیان و پایه انواع ورزشهای قهرمانی متداول، در بازیهای ریشه دارد.

بازی در جوامع گوناگون از موقعیت جغرافیایی، منابع طبیعی، تکنولوژی، فرهنگ و مذهب متأثر می‌شود. توسعه بازی و تفریحات سالم از جمله عوامل مهمی محسوب می‌شود که می‌تواند در مقیاس وسیعی به بالا بردن میزان صنعت کمک کند. در بسیاری از کشورها صنعتی شدن باعث کاهش ساعات و افزایش ساعات فراغت شده و از این رو، افراد بیشتری به ورزش روی آورده‌اند. رشد جمعیت و تراکم که در شهرهای بزرگ صنعتی به وجود آمده، سبب ایجاد و گسترش زمینهای بازی برای ساکنین شده است. همچنین رشد صنعتی قابل ملاحظه در این کشورها با توجه به مسائلی چون رشد شهرنشینی، ساعات فراغت و کار غیرفعال، نیاز بازی را به عنوان یک اصل برای سلامت، سعادت و رفاه بشریت افزایش داده است. مذهب می‌تواند به صورت عمیقی به ابعاد و اهداف معنوی و اخلاقی بازیها جهت بدهد. (۶).

همه مردان و زنان در جوامع به موقعیتهایی جهت شرکت در فعالیتهای بازی نیاز دارند. این موضوع بویژه در خصوص بچه‌ها و جوانان به دلیل ارزش تربیتی بازی ضروری تر است. چنین فعالیتهایی شاگردان را در موقعیتهایی قرار می‌دهد که از زندگی واقعی تقلید کنند و بازی برای کودکان موقعیتهایی را برای خلاقیت و بیان افکار و احساسات فراهم می‌کند. رشد

شناختی برخی از نظریه پردازان بیان‌کننده آن است که اطفال جهت توسعه حساسیت به محیط اطراف خود، باید در بازی فعالیت‌های بازی شوند (۶).

اولین و ارزنده‌ترین تعریفی که می‌توان از همه بازیها کرد آن است که بازیها فعالیتی آزاد و اختیاری‌اند. وجود احساس آزادی در تعریف فوق، بازی را به عنوان مرحله‌ای طبیعی از زندگی مشخص می‌کند که باید با وسعت بیشتری درک شود. بچه انسان و حیوان به این دلیل به بازی می‌پردازند که لذت می‌برند و آزادی خود را در آن جستجو می‌کنند. بازی هرگز به عنوان یک وظیفه یا کار اجباری مورد توجه نبوده، بلکه در اوقات فراغت و زمان آزاد انجام می‌شود؛ از این رو، این مشخصه آن همان «آزادی» است (۱۰). از مشخصات دیگر بازی آن است که تنها بخشی از زندگی روزمره عادی و معمولی فرد را در بر نمی‌گیرد، بلکه هنگام بازی شرکت‌کننده به محیط بیرون خارج از زندگی همیشگی خود وارد می‌شود و به فعالیتی می‌پردازد که موقتی است و همهٔ امور اجرایی آن بدخواه خودش تنظیم می‌شود (۱۰).

نقش بازی از نظر سازه‌ساز زندگی در این عصر حاکی از اهمیت بیشتر از پیش آشکار می‌شود. در خصوص اهمیت بازی در این زمان، نه تنها تحلیل‌گران زبردست تمدن بشری، بلکه مربیان تعلیم و تربیت و متخصصین مردم‌شناسی نیز موافق و همراهند. از دیدگاه انسان‌متمدن، بازی عبارت از محرکی حیاتی است که دارای ارزش و مقام و حوزه فعالیت ویژه خود است و افراد به دلیل خود بازی در شرکت می‌کنند. بازی نوعی پاداش در برابر ناملایماتی است که همراه با توسعه زندگی و تکنولوژی جدید در جریان است. همچنین بازی به عنوان وسیله بازگشت به حیات درونی و رجعت به صبح فرحبخش و پرتراوت زندگی و منبع نیروهای خلاقه فرد مورد توجه است (۱۱). امروزه در جوامع متمدن رابطه بین حیطه بازی و سایر حیطه‌ها چون کار، با ابهام روبه‌رو شده است. مهمتر اینکه دیدگاه‌های مربوط به عوامل و تأثیر این حیطه در فرهنگ ملتها ریشه‌سازد و جنبه اختصاصی نیز دارد. سایر جوامع ممکن است توجهی به چنین معیارهایی نداشته باشند و یا توجهشان متفاوت باشد (۱۱). ترنر (۱۹۷۸) در این خصوص می‌گوید که در بسیاری از اجتماعات، ارزشهای تعیین‌کننده در حیطه‌های رفتاری همیشه هم‌سوئی ندارند بلکه ممکن است به صورت ضد و نقیض و غیر هم‌سو باشند؛ امری در جایی محترم و مقدس و در جایی مطرود و کفرآمیز تلقی گردد. از جمله دلایل این دوگانگی را

در عصر حاضر می‌توان در جوامع صنعتی غرب جستجو کرد که کار را شغلی جدی و بازی را مسأله‌ای عامیانه و کم‌اهمیت پنداشته‌اند.

نکته مهم آن است که چه تأکید بر جدی بودن باشد و چه بر کم‌اهمیت بودن، این فعالیت طبیعت بشری همواره توانسته است به طور بارزی جای خود را باز و مقام خود را حفظ کند. برای مثال بازی که در گذشته به عنوان فعالیتی کم‌اهمیت تلقی می‌شد، در واقع سبب گسترش نوعی شک و تردید در اذهان شده که نوعی دفاع پنهانی از مقام و اهمیت محسوب می‌شود (۱۱).

سیاری از دانشمندان و روانشناسان از جمله کپارت (۱۲)، رگت من (۹) و دلاکتو (۸) بازی و فعالیت‌های بدنی و بطور کلی تجارب حرکتی را از بارزترین و مهمترین محرک‌های محیطی جهت رشد قوای ذهنی به شمار می‌آورند. در واقع، آنها معتقدند که ابتدایی‌ترین پاسخ‌های رفتاری کودک از نوع حرکتی است که توسط دستگاه عصبی عضلانی انجام می‌گیرد. کودک با کمک این رفتارهای حرکتی، زیربنای آگاهیها و یادگیریهایش را فراهم می‌سازد. در این سنین است که رفتارهای ذهنی در حد بالایی ریشه در یادگیریهای حرکتی دارد. به بیان ساده، حرکت اساس پیشرفت کیفیات ذهنی است.

همچنین بازی به عنوان یکی از اجزای مهم تربیت بدنی، دارای نیروی بالقوه‌ای است که به ابنای بشر برای برقراری رابطه بهتر با یکدیگر و ایجاد یک نیروی اجتماعی پویا در جامعه کمک می‌کند. خصیصه‌های رهبری، منش نیک، روحیه تعاون و همکاری، پایداری و مقاومت از جمله صفات اجتماعی به شمار می‌روند که ممکن است به گونه مثبتی از برنامه‌های بدنی متأثر باشند (۶).

دین مبین اسلام نیز به اشکال گوناگون تربیت بدنی و بازی را برای همه مسلمین چه زن و چه مرد توصیه کرده است. این توصیه‌ها بنا به اقتضای زمان و مکان و موقعیت، اهداف ویژه‌ای را در پی داشته است. برای مثال، در جایی نیروی تن برای هر مسلمانی از فضایل شمرده شده است. به طوری که در حدیث نبوی آمده است «خداوند بنده مؤمن قوی را از بنده مؤمن ضعیف بیشتر دوست دارد». ^۲ از طرفی به منظور استفاده مطلوب از این توانایی توصیه شده که نیروی تن باید همراه با علم باشد. در این باره نیز قرآن مجید چنین می‌گوید «توانایی او را در

۲. المؤمن القوی خیر من المؤمن الضعیف (الاسلام و الطب، ص ۲۶۳).

علم و جسم فزونی رسید.^۳ همچنین نبی گرامی اسلام (ص) همواره آموزش برخی از مهارت‌های بدنی را به کودکان توسط اولیای آنها گوشزد کرده‌اند. از سخنان ایشان است که «حق پدر بر پسر آن است که او را نوشتن، شنا کردن و تیراندازی را بیاموزد»^۴ در باره اهمیت بازی به دلیل تأثیر تربیتی آن نیز فرموده‌اند «برای طفل مطلوب است که تا سن ۷ سالگی بازی کند»^۵. مریان تعلیم و تربیت عقیده دارند که بازیها باید هر چه بیشتر و بیشتر بخشی از برنامه‌ریزی تحصیلی را در مدرسه تشکیل دهند. گسترش برنامه‌های تعلیم و تربیتی جدید شامل «نظریه‌های بازی» تأکید کننده بر است که آموزش و تعلیم و دروس مختلف توسط بازیها یکی از روشهای مهم تعلیم و تربیت محسوب می‌شود. در اختیار گذاردن موقعیتهای بازی برای بچه‌ها، به منظور توسعه آمادگی آنها در هنگام روبرو شدن با موقعیتهای واقعی خارج از مدرسه تصویری از احوال آنها را در آتیه فراروی آنها خواهد گذارد.^(۶)

نظریه‌های بازی

جامعه‌شناسان نظریه‌های بسیاری را در خصوص اینکه چرا انسانها به بازی می‌پردازند ارائه کرده‌اند. برخی از معروفترین آنها عبارتند از:

۱. نظریه انرژی اضافی (اسپنسر و شیلر)^۶: شیلر شاعر و فیلسوف آلمانی منظور و هدف بازی را «دفع انرژی اضافی» می‌داند. این نظریه حاکی از آن است که انسان نیروهای زیادی را توسعه داده که همگی نمی‌توانند با هم و یکباره عمل کنند. در نتیجه این پدیده اوقات فراوانی را ارزشی وجود دارند که این نیروها جهت نیازهای فوری مورد استفاده قرار نمی‌گیرند؛ از این رو، بسیاری از آنها در طی دوره‌های قابل ملاحظه‌ای غیرفعال می‌شوند. مراکز عصبی سالم و فعال، انرژی بسیاری را در زمانهای غیرفعال ذخیره می‌کنند، چنانکه شخصی به نقطه‌ای می‌رسد که باید اجازه دهد این انرژی زاید آزاد و از بدن خارج شود. بازی و انواع آن واسطه مناسبی جهت آزاد کردن انرژی ای است که در نتیجه بمباران ارگانسیم

۳. وزاده بسطه فی العلم و الحسب (آیه ۲۴۷، سوره بقره).

۴. حق الولد علی الوالد بیعانه الکتابه و السباحه و الرمايه ... (روایات نبوی).

۵. دع ابنک یلعب سینه ... (سحیة البیضاء، جلد دوم، ص ۶۵).

توسط محرکهای فراوان به وجود می‌آید (۱، ۳، ۶).

۲. نظریه تفریحات سالم: گوتس موتس پدر تربیت بدنی آلمانی در کتاب «بازی وسیله‌ای جهت تمرین و استراحت بدن و ذهن» بر ارزشهای بازی تأکید می‌کند. این نظریه بر این اساس مبتنی است که انسان به برخی از اشکال بازی به عنوان وسایل تجدید حیات نیاز دارد. بازی واسطه مناسبی برای تجدید قوای زائد بدنی پس از یک کار طولانی است. بازی در بازگشت انرژیهای تخلیه شده پادزهری جهت اعصاب فشرده، خستگی ذهنی و هیجانانگیز بدون وقفه است (۳، ۶). بازیهای امروزه پایه‌های تفریحات سالم فرد است. ارزشهای بسیاری در شرکت در برنامه‌های تفریحات سالم در طول بزرگسالی وجود دارد. کسب موفقیت در بازی هنگام طفولیت، در بزرگی علاقه شرکت در فعالیتهای تداوم می‌بخشد. رهایی از تنش، حفظ آمادگی جسمانی و استفاده خوشایند از اوقات فراغت، همگی از اهداف سودمند برنامه تفریحات سالم مناسب محسوب می‌شوند (۴).

۳. نظریه تمدد اعصاب: از جهات بسیاری این تئوری شبیه تئوری قبلی است. تئوری مذکور گویای آن است که روش کار امروزه که در آن عضلات ظریف چشمها و دستها را به کار و می‌دارد سخت خسته کننده و یکنواخت است. چنین اعمالی منجر به اختلالات عصبی شده، اگر ارگانیزم راههایی جهت انبساط و استراحت از چنین مشکلاتی نداشته باشد، بازی به فرد کمک می‌کند تا از محیط یکنواخت خانه خارج شده و فعالیتهای چون راهپیمایی، شکار، ماهیگیری، شنا و شرکت در اردوها را دنبال کند. این فعالیتهای سبب انبساط و استراحت کامل شده و ضمن اینکه به فرد فرصت تجدید قوا و آمادگی می‌دهد وی را جهت جلسه‌های کار دیگر آماده می‌کند (۳، ۶).

۴. نظریه میراث نسلهای گذشته: بر اساس این نظریه، گذشته کلیدی جهت بازی محسوب می‌شود. بازی از زمانهای بسیار دور از نسلی به نسل دیگر رسیده و بخشی از وراثت هر فرد به شمار می‌رود. جامعه فعالیتهای بنیادی بازی را که توسط انسانهای اولیه مورد استفاده قرار گرفته، تکرار می‌کند. چنین فعالیتهایی، مانند دویدن، پرتاب کردن، ضربه زدن، بالا رفتن، جست و خیز کردن، حمل کردن و پرش کردن به عنوان بخشی از زندگی روزانه برای نسل

جدید است. ورزش بازی از ای که امروزه انجام می‌شود، تنها، شغل تغییر یافته‌ای از این فعالیتها محسوب می‌شود (۶).

۵. نظریه فطریه بازی^۷: این نظریه گویای آن است که ابنای بشری دارای گرایش غریزی برای فعال شدن فرایندهای مختلف زندگی هستند. اعمالی مانند تنفس، خنده، گریه، خزیدن، خود را بالا بردن، ایستادن، قدم زدن، دویدن و پرتاب کردن همگی جزء اعمال غریزی طفل محسوب می‌شوند و در دوره رشد طبیعی ظاهر می‌گردند. بر اساس این نظریه، بازی عملی است که در آن کودک طبیعی به منظور رشد و توسعه این غرایز انجام می‌شود. این موضوع چیزی نیست که به صورت عمدی طرح و نقشه قبلی و از روی قصد به عنوان وسایل مورد استفاده زمان تزیق شده باشد، بلکه بازی است که به شکل طبیعی وجود داشته و بخشی از ساختار فرد را به وجود می‌آورد (۱، ۶).

۶. نظریه قرار داد اجتماعی^۸: استانلی هال^۹ (۱۹۰۴) و ک. لانگ^{۱۰} (۱۹۰۱) چنین ابراز داشته‌اند که «کودکان با بعضی بازی را به ارث می‌برند» (۲). ابنای بشر از والدینشان به وجود می‌آیند و والدین خود بسیاری یک گروه ویژه، یک فرهنگ ویژه و یک جامعه ویژه محسوب می‌شوند. در نتیجه بازی بشری تا حد زیادی، فعالیتها را از محیط خود اخذ می‌کنند. افراد بازیها را از گروههای خود قسمتی از آنها هستند؛ می‌پذیرند. این بازیها ممکن است در مسدکتی فوتبال و در مسدکت دیگر اسکی و در جای دیگر کشتی باشد (۶).

۷. نظریه خودیسی^{۱۱}: نورادز ماسون^{۱۲}: به اظهار نظریه جدیدی از بازی پرداخته است که طبق آن مردم مخلوقات عالی هستند که ساختار فیزیولوژیکی و تشریحی آنان محدودیتهایی را در فعالیتهای حرکتی آنها به وجود می‌آورد. میزان آمادگی جسمانی افراد در هر زمان در نوع فعالیتهایی که آنها در آن درگیر می‌شوند مؤثر است. گرایشها و تمایلات روانی آنها، نتیجه

7. Groos

8. Stanley Hall

9. K. Lange

10. Bernard

نیازهای فیزیولوژیکی، پاسخهای آموخته شده و عادات آنها به نوع معینی از فعالیتهای موجود در بازیها است (۳، ۶).

۸. **نظریه انجام آرزوها:** مردم در طول عمر خود به چیزهای بسیاری علاقه مند می شوند که هرگز به واقعیت نمی رسد. مرد جوانی که آرزو دارد یکی از بازیکنان تیم ملی در رشته ای شود، بازی را به عنوان وسیله ای جهت رسیدن به این آرزوها انتخاب می کند و داشتن چنین آرزوهایی دست یابی به آنها را امکان پذیر می سازد (۶).

۹. **نظریه سلطه جوئی^{۱۱}:** همراه با رفتار سلطه جویی افراد بشری، علاقه مندی به غلبه بر دیگران نیز وجود دارد. مردم از جهات گوناگون علاقه مند تسلط بر دیگرانند. فعالیتهایی چون بازی، موقعیتهایی را برای از میان بردن این علاقه در اختیار افراد می گذارد. با شرکت در برنامه های بازی در یک تیم، موقعیتهایی برای بالا رفتن مقام افراد فراهم می شود، یعنی موقعیت فرد به عنوان یک بازیکن خوب در تیم ارتقا پیدا می کند. فعالیتهایی چون دو و میدانی فرد را جهت موقعیتهای دفاعی در برابر رقیب آماده می سازد (۳، ۶).

۱۰. **نظریه کای لوئی^{۱۲} در باره بازی:** این محقق جامعه شناس فرانسوی، در کتاب معروف خود به نام «بشر، بازیچه ها و بازی» چهار نوع بازی را شرح می دهد. او بازیها را به رقابتی، شانسی، تقلیدی و دورانی تقسیم می کند.

الف) رقابتی. این نوع بازی را می توان مانند ورزشها و بازیهای مهارتی چون ورزش تنیس در نظر گرفت. رقابت ممکن است به صورت حرکتی ساده و یا پیچیده باشد.

ب) شانسی. این نوع بازی تنها جنبه شانسی دارد و نتایج حاصله از آن مستقل از تصمیم بازیکنان است.

ج) تقلیدی. از این نوع بازی در هنگامی استفاده می شود که از بازی نقشهایی جز آنچه که مربوط به خود بازی است انتظار رود.

۱۱. از این نظریه گاهی به نام کاتارزیس نیز نام برده می شود.

دورانی. این نوع بازی نتیجه تولید استاده حرکت دورانی با حفظ تعادل است که در اجرای آن نوعی عدم تعادل وجود می‌آید. دو نوع بازی اول بیشتر در بین جوانان بزرگتر و دو نوع بازی آخر بین کودکان پیش دبستانی معمول است. این محقق عقیده دارد که هر چهار نوع بازی جسمانی بوده، برای رشد انسان ضروری است. این بازیها سهم عمده‌ای در رشد بدنی و شخصیتی افراد دارند.

۱۱. نظریه‌های تکوین بازی: دو نظریه جدید بازی عبارتند از: بازی به عنوان انگیزه‌ای مطلوب و بازی به عنوان عامل برانگیختگی. هر دوی این نظریه‌ها بر این قضیه مبتنی است که رفتارهایی وجود دارند که ناگزیر مربوط به بازی به عنوان ساز و کار تنازع بقا مورد توجه نیستند. نشان داده شده است که بازی به عنوان انگیزه مطلوب همچون نیاز فرد به توسعه استعداد و لذت بردن، به دلیل احساس لذتی است که از انجام کار مؤثری عاید او می‌شود. به بیان دیگر، فرد برای این به بازی می‌آورد که تغییراتی در محیط خود به وجود آورد و این امر به بروز کفایت و لیاقت او منجر شود.

بازی به عنوان یک بازی، به ایجاد واکنشهای متقابل با محیط یا با خود فرد منجر می‌شود که به بالا بردن سطح انگیزشی نهایی که رضایت فرد را فراهم می‌کند، می‌انجامد (۶).

با توجه به مطالب مذکور، می‌توان چنین اظهار کرد که تربیت بدنی و بازی نقش بسیار مهمی در تکوین شخصیت کودکان و نوجوانان دارد.

بازی کودک بنابر ساختار ذهنی و شخصیت او، و تحول آن نمایانگر بلوغ فکری و عاطفی اوست. هدف بازی شناسایی و درک موقعیتهای جدید است و هر تغییری در زندگی کودک و در ارتباط با محیط، در بازی کودکانه اش متجلی می‌گردد. همچنین از طریق بازی کودک با دنیای بیرونش ارتباط برقرار می‌کند. هدف بازی نه تنها پرورش استعداد و فعالیت‌های کنونی کودک است، بلکه موجب پرورش قوایی می‌شود که زمینه رشد آنها در حال تکوین است. بدین ترتیب، نتایج هر مرحله از رشد، پایه و بنیانی اساسی جهت ساختار زیربنایی مرحله بعدی است.

بنابراین، باید با انتخاب بازیها و وسایل مناسب، به کودک امکان رشد داده شود تا بتواند با آمادگی ذهنی و جسمانی و با اعتماد به نفس، برای زندگی آینده و مشارکت در نظم اجتماعی آماده شود، زیرا از آن بازی است که کودک قادر می‌شود هماهنگ با انتظارات و مسئولیت‌هایش

در یک جامعه آزاد حرکت کند و به عنوان فردی مستقل در جهانی با ارزشها و هدفهای مشترک زندگی کند.

فهرست منابع.

الف) منابع فارسی

۱. آیریا، جمشید؛ «بازی و نقش آن در رشد کودک» ترجمه و اقتباس؛ انتشارات دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، شماره ۲۶، ۱۳۵۹.
۲. هال، و رنون؛ «راهنمای نظریه‌های روانشناسان بزرگ»؛ ترجمه از زبیه پژوه، احمد (و) دوستی، رمضان، انتشارات رشد، ۱۳۶۹.
۳. یلدایی، سرخه دون؛ «کودک و بازی»؛ انتشارات دانشکده تربیت بدنی و علوم ورزشی، شماره ۲۵، ۱۳۵۸.

ب) منابع خارجی

- 4- Anderson, H. M. , Elliot. E. M. , LaBerge, J:PLAY WITH PURPOSE, Elementary School Physical Education. HARPER and ROW, Publisher, 1972.
- 5- Barrow , M. B. , Man and Movement: Principles of Physical Education. Third Ed. Lea and Febiger, 1983.
- 6- Bucher, C. A. , : Foundations of Physical Education. Mosby Company Sixth Ed. 1972.
- 7- Caillois, R. , : Men, Play and Games, New York, 1961, Free Press.
- 8- Delacato. C. H. : The Diagnosis and Treatment of Speech and Reading Problems. Springfield, C. C. Thomas, 1963.
- 9- Getman, G. N. : How To Develop Your Childs Intelligence. A Research Publication. Lyrne, Minnesota, 1962.
- 10- Huizinga, J. : The Nature of Play. In: "Philosophic Inquiry In Sport" Edits. W

- Morgan and K.V Meier, PP: 3 - 8 , Human Kinetics Publishers, Inc. Champaign, Illinois, 1988.
- 11- Kelly - Byrne, D. "The Meaning of Plays Triviality" In The Pleasures of Play, Edits; B. Sutton - Smith, and D Kelly - Byrne, . PP: 165 - 170, Leisure Press, New York .1982.
- 12- Kephart, N. C. : The Slow Learner In Classroom. Columbus, Ohio, Charles E. Merrill Books, Inc., 1960.
- 13- Nash, J, B.: Physical Education: Interpretations and Objectives. New York, 1948, A. S. Barns and Co. Chapters 6 to 12.
- 14 -Schmitz, K. L. "Sport and Play : Suspension of Order" "in:" Philosophic Inquiry In Sport " Edits:W. J. Morgan and K. V. Meier . PP: 20 - 38, Human Kinetics Publishers, Inc, Champaign, Illinois. 1988.



پښتونستان د علومو او انساني مطالعاتو فریښی
پرتال جامع علومو انسانی