

پله بازی

نادیا رستمی



عنوان کتاب: پله بازی
 نویسنده: سرور کتبی
 تصویرگر: رضا لواسانی
 ناشر: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
 نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۳
 شمارگان: ۱۵۰۰۰ نسخه
 تعداد صفحات: ۳۲ صفحه
 بها: ۷۰۰ تومان

از نیروی تخیل، به گفت‌وگو با اشیا می‌پردازد تا یک همبازی برای خود پیدا کند. اما موفق نمی‌شود. تا اینکه بالاخره ماه همبازی او می‌شود و به صورت یک توپ نقره‌ای، به خواب دخترک می‌آید. معمولاً کودکان در زندگی خود، یک همبازی خیالی برای خود می‌آفرینند و همراه با او، از خوشی و لذت سرشار می‌شوند و حضور این قبیل داستان‌ها، به خلق این همبازی‌ها کمک بیشتری می‌کند. به طور کلی در زمینه همبازی‌های خیالی، روان‌شناسان معتقدند که دختران بیش از پسران و کودکان باهوش بیش از کودکان متوسط، به بازی با همبازی خیالی می‌پردازند. این گونه همبازی‌ها، بیشتر مانند خود کودک، کودکانی خردسال هستند، اما گاه نیز به شکل بزرگسالان، پریان و جانوران هستند. این موجودات خیالی گاه همجنس کودک و گاه از جنس مخالف هستند و همیشه نام معینی دارند. نام‌گذاری این موجودات خیالی، با استفاده از نام قهرمانان داستان‌هایی که کودک شنیده است، انجام می‌گیرد. کودک با همبازی و دوست خیالی خود سخن می‌گوید و گاه او را به مهمانی می‌برد، اما در هر حال، کودک است که اقتدار دارد و همبازی خیالی فرمانبردار اوست. داشتن همبازی خیالی، معمولاً در ۳-۴ سالگی مشاهده می‌شود و با ورود کودک به مدرسه و همنشینی با دوستان

ماهیت کتاب‌های کودکان چیست؟ این کتاب‌ها دارای چه ویژگی‌هایی هستند؟ از جمله ویژگی‌های کتاب‌های کودکان، این است که به عنوان وسیله‌ای مناسب برای رشد تخیل در آنان استفاده می‌شود. کتاب‌های کودکان شامل انسان‌ها، حیوانات، موجودات خیالی، طبیعت، دریا و همه نوع موجودات بی‌جان از جمله قطار، موشک، ساعت و ... است و تمام این موجودات زنده و غیرزنده دارای شخصیت، فکر، احساس، عقیده و رفتارهای خاص خود هستند. وقتی داستان شروع می‌شود، کم‌کم موضوع و حوادث آشکار می‌شود و شخصیت‌ها و اشیا، مطابق افکار و احساسات خود، ایفای نقش می‌کنند. وقتی کودک به داستان گوش می‌دهد، ممکن است خود را به یکی از شخصیت‌های داستان، موضوع یا یکی از حوادث آن نزدیک بداند. علاقه او به افکار، احساسات و رفتار شخصیت‌ها در داستان، به او این توانایی را می‌دهد که تا حدی خود را در تجربیات شخصیت‌های داستان سهیم بداند و به تخیل بپردازد. کتاب پله بازی، اثر سرور کتبی که برای گروه سنی «الف» نوشته شده، شامل هفت داستان کوتاه تخیلی است. از جمله داستان‌های این کتاب، بازی خواب و ماه است. بازی خواب و ماه، داستان دختری به نام میناست که به عللی از داشتن همبازی محروم است. او با استفاده

وقتی داستان شروع می‌شود،
کم کم موضوع و حوادث آشکار می‌شود
و شخصیت‌ها و اشیا، مطابق افکار و احساسات
خود، ایفای نقش می‌کنند.
وقتی کودک به داستان گوش می‌دهد، ممکن است
خود را به یکی از شخصیت‌های داستان،
موضوع یا یکی از حوادث آن نزدیک بداند



معمولاً کودکان در زندگی خود،
یک همبازی خیالی برای خود می‌آفرینند
و همراه با او، از خوشی و لذت سرشار
می‌شوند و حضور این قبیل داستان‌ها،
به خلق این همبازی‌ها کمک بیشتری می‌کند

اسباب‌بازی‌ها و اشیا جان می‌بخشند و با آن‌ها گفت‌وگو می‌کنند
و یا انسانی تخیلی برای خود ساخته، به گفت‌وگو و یا بازی با
او می‌پردازد. هم‌چنین کودکان در این سنین، اشیا را در نقشی
غیرواقعی در نظر گرفته یا به کار می‌برند. برای نمونه، صدلی را
ماشین یا قطار یا هواپیما تصور می‌کنند.

گاه نیز حرکات خیالی را واقعی جلوه می‌دهند؛ مانند نوشیدن آب
از یک لیوان خالی»^۲.

چنان چه در داستان سوگلی و قاشق می‌بینیم، عروسک‌ها نقش
فرزندان رؤیا را دارند، راه می‌روند، می‌نشینند و غذا می‌خورند. در
مجموع این داستان، فضای بازی و تخیل کودکانه جالبی دربردارد.
همان طور که گفته شد، این گونه کتاب‌های تخیلی ابزار مناسبی
برای رشد تخیل و ایجاد تفکر خلاق در کودکان است.

پی‌نوشت:

۱. تفکری است که براساس آن، شخص تمامی اشیا و پدیده‌های طبیعی
را صاحب جان می‌داند.
۲. احدی، حسن. بنی‌جمال، شکوه‌السادات (۸۷۳۱): روان‌شناسی رشد
(مفاهیم بنیادی در روان‌شناسی کودک)، تهران: انتشارات پردیس.

واقعی، همبازی‌های خیالی ترک گفته می‌شوند. البته گاه به هنگام
تنهایی، کودک دوستان خیالی را به یاد می‌آورد و لحظاتی را با آنان
می‌گذراند. دانش دوستان خیالی در سال‌های پیش از مدرسه، کاملاً
طبیعی است. کودکانی که روابط عاطفی مطلوبی با والدین خود
ندارند و یا به دلیل هوش سرشار، از دوستی خواهران و برادران و
دیگر کودکان ارضا نمی‌شوند، با برگزیدن دوستان خیالی، خود را
آرامش می‌بخشد.

سوگلی و قاشق، داستانی دیگری از این کتاب است که در
این داستان، دختری به نام رویا چهار عروسک دارد، عروسک‌ها
گرسنه هستند و مامان رویا برای آن‌ها غذا می‌پزد. هر یک از
عروسک‌ها نقشی دارند: یکی سفره می‌اندازد، دیگری نان می‌آورد،
بعدی بشقاب می‌آورد و عروسک دیگر قاشق می‌آورد، مامان رویا
هم غذا را می‌آورد و آن‌ها دور هم سرسفره می‌نشینند و مامان رویا
برای همه غذا می‌کشد، عروسک‌ها غذا می‌خورند و از مامان رویا
تشکر می‌کنند.

براساس تحقیقات پژوهش‌های انجام گرفته: «کودکان تا سه
سالگی گرایش‌های جان‌بخشی^۱ (Animism) و شخصیت‌سازی
از خود نشان می‌دهند. براساس همین گرایش‌هاست که کودکان به