

Identification, Classification and Analysis of Iranian Verbal Games

Nayereh Panahi¹, Najme Dori^{*2}

Received: 06/04/2023

Accepted: 28/06/2023

Extended Abstract

Popular literature is a perfect gate through which one can observe morals, deeds, spirits, manners, customs, and traditions. Ignoring popular culture and laziness in recording oral literature will cause early forgetting of these rituals. Game is one of the important types of popular culture and it has different types, among which verbal games are taken as the focus of the current study. Verbal games are those whose main structure is language and words. At the same time, these games measure the power of thinking, memory, presence of mind, ability to answer and tell jokes, and based on riddles, riddles and poems. Because the use of games is one of the most important ways for children to learn and one of the most effective ways of communicating with them, parents and teachers can interact with children in a friendly and encouraging environment through games. Children show their real self in the game, they express their emotions. During the games, learning happens indirectly more enjoyable and deeper, and children can acquire the most useful skills, information, characteristics and attitudes. This made the classification of verbal games and the investigation of how to use them in line with educational purposes to be the subject of this research. This research

* Corresponding Author's E-mail:
n.dorri@modares.ac.ir

1. MA in Persian Language and Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

<http://www.orcid.org/0009-0009-6697-8697>

2. Associate Professor of Persian Language and Literature, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

<http://www.orcid.org/0000-0001-5417-9411>

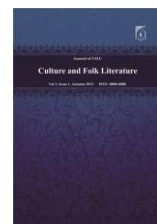


was done in a descriptive and analytical way, and in addition to library studies, we also used field studies to collect samples.

The purpose of verbal games has been specifically to strengthen the verbal (speech) skills and nurture the mental creativity of the players. There is a verbal mistake that sometimes conveys the opposite meaning. Based on this, verbal games are dependent on concentration, observing the speed of coordination in the pronunciation of letters and words, and they can be implemented in almost all age groups by observing the right and wrong content of the sentences. These games do not require any special tools and can be chosen and performed in all places and times by observing the state of assembly and custom.

Among the most important educational benefits of verbal games, the following can be mentioned:

- Strengthening self-confidence and preventing self-deprecation of children.
- Teaching physical skills and improving health: teaching simple movement skills such as finger movement, teaching and encouraging the child to walk, practicing maintaining body balance, strengthening action speed and dexterity and agility.
- Teaching individual skills: sentence formation training, familiarization with the letters of the alphabet and making new words, teaching concepts, familiarizing with animals, familiarizing with sounds, familiarizing with animal body parts through similes, familiarizing with the characteristics of birds and their sounds, teaching the concept of sunrise and sunset, learning about colors, learning about the concept of sound reflection and echo, learning about buying and selling, learning how to make a replica with tools and equipment, learning about taking turns in the game and having patience, learning how to defend your rights, learning about jobs, learning how to count numbers, getting to know the levels and order of education, getting to know fruits, teaching approximation, teaching



the days of the week, teaching the stages of agriculture, teaching the concepts of danger, avoidance, caution, teaching the intersection of syllables, teaching the clock, getting to know the concept of size, growing flowers and plants, getting to know names of local games.

Also, these games implicitly teach very important moral concepts to children, including: the ugly nature of theft, encouraging fairness and honesty, strengthening cooperation and empathy, condemning bribery and encouraging trustworthiness, condemning drinking alcohol and the importance of using time, condemning pickpocketing (theft), drinking alcohol and gambling, not interfering in the work of others.

All word games have an entertainment aspect, but they have other functions besides being entertaining, including: order and order, strengthening the vocal chords, strengthening speech and speaking power in children, increasing the vocabulary and familiarity with terms and proverbs, cultivating the spirit of cooperation and teamwork, cultivating self-confidence, dispelling fear, strengthening decision-making power, strengthening The spirit of empathy and philanthropy, strengthening responsibility in children, strengthening the sense of hearing, strengthening intelligence and mental strength, strengthening concentration, strengthening the speed of action, increasing the ability to respond spontaneously, strengthening muscles and physical development and coordination between body parts, readiness to accept the role of a mother in the future, the preparation of children to face natural animals such as wolves.

Verbal games can be classified from two general aspects of language and performance. In terms of language, games are divided into meaningful and meaningless games, and in terms of poetic features, they can be analyzed in two categories: rhyme and prose. They can also be divided into four categories in terms of the way they are played: in terms of the number of players, they are divided into



two categories, and group games can be played with or without a coach. In terms of having rhythm or not having rhythm, there are two categories. In terms of conversation, they are divided into three categories: monologue, two-way conversation, and dialogue, the latter having the highest frequency. They can also be divided from the point of view of being demonstrative or non-demonstrative.

In terms of gender, the games are for girls or boys, and it can be said that in terms of frequency, the share of girls and boys in them is the same. Some games are not specific to a particular gender and are designed for everyone.

The games are divided into five categories according to the age group, which can be: children, children and teenagers, teenagers, adults and children with an adult. They need music that gives them a more native aspect and usually suits the mood of the region. Playing time is also very important in games, some games are used in special situations and conditions such as festivals and some are played all year round.

The place of the game is different according to the type of game and the required amount of mobility and it can be played in closed or open space. The way the games start and end is also different. Some games start with special methods such as Pak and Chil (a type of dust throwing), drawing lots, wet and dry, Yargiri, filling, filling, ablution, ablution or milk line, Barzdan, vault or pair, etc., and at the end, only the side they have fun and winning or losing is not important in them, but in the other group, the end of the game is accompanied by encouragement and punishment, such as: beating, fining, getting compensation, getting a gypsy, getting a prize, etc.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه

سال ۱۱، شماره ۵۱، مرداد و شهریور ۱۴۰۲

مقاله پژوهشی

DOR: 20. 1001. 1.23454466.1402.11.51.5.1

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران

نیره پناهی^۱، نجمه درّی^{۲*}

(دریافت: ۱۴۰۲/۰۱/۱۷ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۴/۰۷)

چکیده

بازی و سرگرمی از جهت پر شدن اوقات فراغت، تقویت هوش و حافظه، انتقال برخی آموزه‌های اخلاقی و مهارت‌های زندگی اهمیت دارد. بازی‌های کلامی نوعی از مشهورترین و متداول‌ترین بازی‌ها هستند، عنصر اصلی آن‌ها کلام و گفتار است و زیرمجموعه ادبیات شفاهی عامه محسوب می‌شوند. این بازی‌های کلامی در مناطق کشور شیوه‌های گوناگون دارند و اهداف متفاوتی را دنبال می‌کنند. بازی‌های کلامی را می‌توان از دو منظر کلی طبقه‌بندی کرد: ۱. زیان؛ ۲. نحوه اجرا. با اینکه تمام بازی‌های کلامی جنبه سرگرمی دارند، ولی در کنار سرگرم‌کننده بودن کارکردهای دیگری هم دارند، از جمله: تقویت تارهای صوتی و قدرت تکلم در کودکان، افزایش دایره لغات و آشنایی با اصطلاحات و ضرب‌المثل‌ها، تقویت قدرت تصمیم‌گیری. از مهم‌ترین فواید آموزشی بازی‌های کلامی می‌توان به تقویت خودباوری و جلوگیری از خودکم‌بینی کودکان، آموزش مهارت‌های فردی مثل: جمله‌سازی، آشنایی با

۱. دانش‌آموخته کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

<http://www.orcid.org/0009-0009-6697-8697>

۲. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

*n.dorri@modares.ac.ir

<http://www.orcid.org/0000-0001-5417-9411>

حروف الفبا و ساخت کلمات جدید، آشنایی با اصوات، آموزش رنگ‌ها، آشنایی با اعداد و ترتیب در هر مجموعه متشکل از اجزای پراکنده اشعار و متن‌ها و ... اشاره کرد. این پژوهش به شیوه توصیفی - تحلیلی و براساس مطالعات کتابخانه‌ای و بررسی اسناد موجود و همچنین مطالعات میدانی در حوزه بازی‌ها انجام شده است.

واژه‌های کلیدی: ادبیات عامه ایران، فرهنگ عامه، ادبیات شفاهی، تعلیم و تربیت، بازی و سرگرمی.

۱. مقدمه

واژه بازی در اصل برگرفته از ریشه پهلوی واژیک است. «بازی را می‌توان هرگونه فعالیت فیزیکی یا فکری چه به صورت فردی یا جمعی به منظور گذراندن وقت، آمادگی جسمی، تقویت هوش و حافظه، اجرای مراسم آیینی و ... برای رسیدن به یک هدف دانست» (آنی‌زاده، ۱۳۸۷، ص. ۱۳۸). در تعریف دیگر، بازی به هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدف‌دار گفته می‌شود که به صورت فردی یا گروهی انجام می‌پذیرد و موجب بروز نیازهای کودک می‌شود، بازی وسیله طبیعی کودک برای اظهار بیان خود است (مهجور، ۱۳۷۲، ص. ۲۵۴). یکی از انواع بازی‌ها، بازی کلامی است. بازی کلامی به بازی‌هایی گفته می‌شود که مبنای آن‌ها قدرت تفکر، حافظه، حضور ذهن، حاضر جوابی و بذله‌گویی و دستمایه آن‌ها چیستان، معماها و اشعار است (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. سیزده). بازی‌های کلامی به شکل‌های مختلف ایجاد می‌شود، مثلاً با استفاده از: ۱. تنافر حروف و کلمات: دعوت از بازیکن برای تکرار پنج‌باره عبارت «دایم چاقه، چایم داغه»؛ ۲. واج‌آرایی مثلاً در بازی «اوستا بدوش» آمده است: «تپ تپ خمیر، شیشه پر پنیر، دست کی بالا؟» (همان، ص. ۱۳۹)؛ ۳. قافیه‌پردازی مثل بازی گشتیر در استان

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار
بوشهر که کلمات: «حبه، دنبه»، «کردم، گرفتم»، «بی‌جا، سر‌جا»، «کچلو، مشکلو» را قافیه
کرده است (همان، ص. ۱۱۵، ۱۱۶) و موارد مشابه.

اهداف کلی بازی عبارت‌اند از: تقویت هوش، حافظه، آموزش مسائل اجتماعی و
مهارت‌های زندگی، ایجاد لذت و ... هدف از بازی‌های کلامی تقویت مهارت‌های
لفظی (گفتاری) و پرورش خلاقیت ذهنی بازیکنان است، هرچند فضای مفرح و
باطراوت و انبساط خاطر حضار را که بر اثر خطای لفظی و معنای مخالف ایجاد
می‌شد نمی‌توان نادیده گرفت. در بازی‌های کلامی نحوهٔ چینش حروف و کلمات
کنار یکدیگر به‌گونه‌ای انتخاب می‌شد که گویاترین و خوش‌بیان‌ترین افراد را
به‌اشتباه وامی‌داشت؛ اشتباهی لفظی که گاه معنایی مخالف را منتقل می‌کرد. نکتهٔ مهم
اینکه این بازی‌ها مخصوص کودکان نیست و تمام گروه‌های سنی را شامل می‌شود.

۱-۱. روش پژوهش

در این پژوهش با استفاده از شیوهٔ توصیفی - تحلیلی و از طریق جمع‌آوری اطلاعات
به شیوهٔ کتابخانه‌ای و میدانی تلاش می‌کنیم به سؤالات زیر پاسخ دهیم:

۱. بازی‌های کلامی چیست و انواع آن کدام است؟

۲. فایده، هدف، کارکرد و جنبه‌های آموزشی بازی‌های کلامی چیست؟

۲. پیشینهٔ پژوهش

در این زمینه کار مستقلی انجام نشده است، اما برخی از پژوهش‌ها عبارت‌اند از:
راهنمای بازی‌های ایران از ثریا قزل‌ایاغ (۱۳۹۲)؛ وازیگاه، فرهنگ آیین، بازی، نمایش و
سرگرمی‌های مردم ایران به سرپرستی جهانگیر نصری اشرفی (۱۳۹۲)؛ مقالهٔ «بازی‌ها و
سرگرمی‌های کودکان ایران (۱۳۲۰-۱۲۸۵ ش)» از داریوش رحمانیان و زهرا حاتمی

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه _____ سال ۱۱، شماره ۵۱، مرداد و شهریور ۱۴۰۲

(۱۳۹۵)؛ پایان‌نامه «تفریحات و سرگرمی‌های دوره قاجار (۱۲۶۴-۱۲۱۰)» از حسنیه موسوی.

بیشتر منابع ذکرشده در حوزه گردآوری انواع بازی‌ها براساس منطقه جغرافیایی است و تاکنون پژوهشی در حوزه تخصصی طبقه‌بندی بازی‌های کلامی و تحلیل اهداف آموزشی و تربیتی آنها صورت نگرفته است و مقاله حاضر که مستخرج از پایان‌نامه دانشجوی در مقطع کارشناسی ارشد ادبیات عامه است، نخستین پژوهش انجام‌گرفته در این مقوله مهم و کاربردی است.

۳. بازی‌های کلامی

بازی یکی از انواع مهم ادب عامه است که در کنار آیین‌ها، عقاید، قصه‌ها و افسانه‌ها، اسطوره‌ها، ترانه‌ها و تصنیف‌ها، امثال و حکم، مثل‌ها، لالایی‌ها، معماها، چیستان‌ها و ... قرار می‌گیرد. بازی‌ها انواع گوناگونی دارند. در بعضی از آنها عنصر زبان نقش برجسته‌ای دارد.

برخی از پژوهشگران به تعریف بازی‌های کلامی از جنبه خاص و موردنظر خود پرداخته‌اند، از جمله آنی‌زاده: «بازی‌های کلامی، تفنن و سرگرمی براساس شیرین‌کاری‌های کلامی هستند که از طنز و مطایبه، شوخی و گاه هزل و هجو و مسخرگی سرشارند» (آنی‌زاده، ۱۳۹۱، ص. ۱۹۹).

از نظر قزل‌ایاغ بازی‌های کلامی به بازی‌هایی گفته می‌شود که مبنای آنها قدرت تفکر، حافظه، حضور ذهن، حاضر جوابی و بذله‌گویی و چیستان، معماها و اشعار است (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. سیزده).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

ویتگنشتاین به جنبه چندبعدی بودن بازی‌ها دقت کرده است. آنی‌زاده تنها بازی‌هایی را که هدفشان طنز و مطایبه است جزو بازی‌های کلامی دانسته است که می‌توان گفت در خلال این بازی‌ها اهمیت آموزشی و ارزش‌های فرهنگی نهفته است. با در نظر گرفتن و جمع‌بندی عناصر مهم در تعاریف فوق می‌توان گفت: بازی‌های کلامی بازی‌هایی هستند که هسته اصلی آن‌ها را زبان تشکیل می‌دهد و علاوه بر طنز و مطایبه دربردارنده مفاهیم آموزشی، اخلاقی و اجتماعی‌اند و بر توانایی‌های ذهنی تأکید می‌کنند این بازی‌های کلامی گاه ممکن است علاوه بر قالب معمول بازی‌ها در قالب برخی دیگر از انواع فرهنگ عامه نظیر چیستان یا اشعار عامه مبتنی بر پرسش و پاسخ نیز عرضه شود.

۱-۳. فایده، هدف و کارکرد بازی‌های کلامی

انواع فرهنگ عامه به‌ویژه بازی‌های کلامی از آنجا که ارتباط تنگاتنگ و بسیار نزدیکی با زندگی مردم دارد و براساس نیازهای اولیه و مهم تشکیل شده است، فایده و اهدافی دارد. با وجود تفاوت‌های بسیاری که در نوع و نحوه اجرا و قوانین و ساختارهای مختلف این بازی‌ها وجود دارد، برخی اهداف در همه آن‌ها مشترک است، از جمله ایجاد سرگرمی و لذت‌بخشی که از نیازهای اولیه اجتماعی انسان است و صورت برجسته و زیربنایی آن را می‌توان در بازی‌ها یافت. بنابراین اصلی‌ترین و ابتدایی‌ترین فایده انواع بازی‌ها و از جمله بازی‌های کلامی جنبه سرگرم‌کنندگی آن‌هاست. در مرحله بعد با مطالعه ساختار بازی‌ها متوجه می‌شویم برخی از آن‌ها در راستای تقویت و آموزش برخی مهارت‌ها و یا آموزه‌های فردی و اجتماعی تدوین شده و در بین مردم شهرت یافته‌اند. برخی از این موارد عبارت‌اند از:

۳-۱-۱. مهارت‌های اجتماعی

تقویت روحیه همدلی و انسان‌دوستی: مثل بازی هویجه در استان بوشهر (همان، ص. ۱۲۲، ۱۲۳).

۳-۱-۲. مهارت‌های فردی

• تقویت تارهای صوتی: مثل بازی «قلازنگ زیک زیکو» در استان بوشهر (همان، ص. ۱۱۴).

• تقویت گفتار و قدرت تکلم در کودکان: در فرهنگ‌ها به‌خصوص در فرهنگ بختیاری برای اصلاح تلفظ کودکان از ابتدا جملات کوتاه و جذاب و با حروف دشوار انتخاب می‌شوند و با گذر زمان جملات مشکل‌تر می‌شود. تکرار این گونه جملات و کلمات گاهی جنبه رقابت به خود می‌گیرد، این تکرارها میزان توانایی گفتاری بچه‌ها را افزایش می‌دهد.

• افزایش دایره لغات و آشنایی با اصطلاحات و ضرب‌المثل‌ها: مثل بازی ضرب‌المثل در استان همدان (عاشورپور، ۱۳۸۷، دفتر سوم /ص. ۱۴۸).

• تقویت قدرت تصمیم‌گیری: مثل بازی گل و گلابی استان بوشهر (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۱۲۲، ۱۲۳).

• تقویت مسئولیت‌پذیری در کودکان: وجود مجازات و پاداش؛ بردوباخت و نتیجه‌گرایی در بازی‌ها باعث می‌شود کودک مسئولیت انتخاب و رفتار خود را بپذیرد و در آینده برای پذیرش نقش‌های اجتماعی آماده شود.

• تقویت حس شنیداری: در بازی شاخ زدن به گربه در استان اصفهان که افراد در مرحله آخر باید جهت سوت زدن را تشخیص بدهند (همان، ص. ۷۱).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

- **تقویت هوش و قدرت ذهنی:** چیستان‌ها یکی از بهترین و سالم‌ترین راه‌های وقت‌گذرانی و تقویت هوش همگان و یکی از سرگرمی‌های دلخواه بچه‌ها و جوابگوی بی‌حوصلگی آن‌هاست. مثل بازی چیه چیه در استان مرکزی (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۲ / ص. ۱۴۴۸).
- **تقویت تمرکز:** مثل بازی اُ، بله اُ، نا، دنی بوشه در استان مازندران (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲: ج. ۱ / ص. ۲۶۲).
- **افزایش توانایی برای پاسخ‌گویی فی‌البداهه:** مثل بازی آی تو به باغ رفته بودی در استان یزد (قرزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۷۱۷).
- **آمادگی برای پذیرش نقش مادری در آینده:** بازی لاهه لاهه (لالایی) در استان ایلام (محمدی و محمدی، ۱۳۸۴، ج. ۳ / ص. ۳۳۲، ۳۳۳).

۳-۳. طبقه‌بندی بازی‌های کلامی

براساس تحقیقات انجام‌شده و منابعی که به گردآوری بازی‌ها پرداخته‌اند و در قسمت پیشینه به آن‌ها اشاره کردیم مجموعاً حدود دویست نوع بازی کلامی شناسایی کردیم و آن‌ها را با توجه به نحوه اجرا و عناصر بازی و اهداف به اقسام زیر طبقه‌بندی کرده‌ایم که عبارت‌اند از:

۱-۳-۳. زبان و نوع ریتمی و غیرریتمی بودن

۱-۱-۳-۳. زبان: بازی‌ها از نظر زبانی به دو دسته بی‌معنی و معنی‌دار تقسیم می‌شوند.

۱. **بی‌معنی:** بازی‌هایی که الفاظ در آن‌ها معنی ندارند و بیشتر به علت آهنگین بودنشان مورد توجه قرار می‌گیرند. این بازی‌ها معمولاً توسط کودکان اجرا می‌شود. از

تعداد دویست بازی کلامی ۴۳ عدد (۲۱,۵ درصد) جزو این دسته‌اند، مثال: آن مان نبارا (استان تهران) (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۱۳۵).

۲. **معنی‌دار:** بازی‌هایی که در آن‌ها الفاظ معنی مشخصی دارند و معمولاً با هدف آموزشی، بیان آداب و رسوم خاص و ... انجام می‌شوند. از تعداد دویست بازی کلامی (۷۸,۵ درصد) ۱۵۷ عدد از این دسته‌اند، مثال: شالی نو، مالی نو. استان سمنان. زمان اجرا: آخر ماه اسفند و نزدیک عید نوروز.

بچه‌ها: «این خانه پر ز عسل، اون خانه پر ز عسل، خدا بده یک پسر، اسمش کنیم عبدالله، بفرستیمش به ملا، به خانه کبل ملا، بشینه کنج بالا، بشماره پول سیا، پول سیا نمی‌خوام، پن زاری نقره می‌خوام» و همگی با هم می‌خوانند: «نوروز و نو سال، بادا مبارک، عید همه‌سال بادا مبارک». اگر صاحب‌خانه آن‌ها را دست‌خالی از در خانه خود رد کند و هیچ پاسخی به آن‌ها ندهد، کودکان دسته‌جمعی این ترانه را می‌خوانند: «این خانه پر ز زغال، صاحب‌خانه شده شغال، این خانه پر ز بیده، صاحب‌خانه چیز ندیده»؛ و به این ترتیب از در آن خانه دور می‌شوند و به در خانه دیگری می‌روند (همان، ص. ۳۴۴).

۳-۱-۲. **نوع:** بازی‌های کلامی از نظر نوع به دو دسته تقسیم می‌شوند.

۱. **نظم:** از تعداد دویست بازی کلامی ۱۳۷ عدد (۶۸,۵ درصد) به نظم‌اند، مثال: عمو زنجیرباف، استان تهران.

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

۲. نشر: از تعداد دویست بازی کلامی ۶۳ عدد (۳۱,۵ درصد) به نثرند، مثال: بازی پیشیله سوره، استان کردستان. بچه‌ها: «گربه سرخ کجا رفت زمین را درید و در آن فرورفت» (همان، ص. ۴۵۴).

۲-۱-۳-۳. ریتم داشتن یا نداشتن

۱. ریتمی: از تعداد دویست بازی کلامی ۱۲۳ عدد (۶۱,۵ درصد) آن‌ها ریتم دارند، مثال: آی تو به باغ رفته بودی، روایت استان یزد.

«آی فخرآباد رفته بودی؟» «بله بله جون رفته بودم»
«یار مرا دیده بودی؟» «بله بله جون دیده بودم»
«کجای یارم درد می‌کرد؟» «سریارت درد می‌کرد»
«سریار سربند می‌خواهد» «سربند بالا بند می‌خواد»
(همان، ص. ۷۱۷).

۲. بدون ریتم: از تعداد دویست بازی کلامی ۷۷ (۳۸,۵ درصد) عدد آن‌ها بدون ریتم‌اند، مثال: شمامه شمامه (دستنبو دستنبو)، کرمانشاه.

استاد گروه اول: خاله موشی می‌آیی برویم هیزم بیاوریم؟
استاد گروه دوم می‌گوید: می‌خواهم بیایم، اما طنابم کوتاه است (همان، ص. ۴۷۹، ۴۸۰).

۲-۳-۳. از منظر نحوه اجرا که خود شامل انواع زیر است:

۱-۲-۳-۳. تعداد بازیکنان

۱. دونفره: از تعداد دویست بازی کلامی ۱۶ عدد (۸ درصد) آن‌ها دونفره اجرا می‌شوند. این بازی‌ها را معمولاً بزرگ‌ترها به همراه کودک انجام می‌دهند، مثال: مشکی

دوغی، بدون منطقه بومی. بزرگ‌تر دست‌های کودک را می‌گیرد و به جلو و عقب می‌برد و در همان حال می‌گوید: «مشکی، دوغی، هراتی/یه من کره نباتی/ببریم بازار بفروشیم/پیره‌ن نو بپوشیم» (همان، ص. ۸۴۴).

۲. گروهی: از تعداد دویست بازی کلامی ۱۸۴ عدد (۹۲ درصد) آن‌ها به صورت گروهی اجرا می‌شوند.

الف) گروهی با استاد: از تعداد ۱۸۴ بازی کلامی گروهی ۶۱ عدد (۳۰٫۵ درصد) آن‌ها سرگروه یا استاد دارند، مثال: شل کن، سفت کن. اصفهان. استاد: «کار ما مثل کار دیو است. می‌گویم شل کن، سفت کن. می‌گویم سفت کن، شل کن» (همان، ص. ۶۹).

ب) گروهی بدون استاد: از تعداد ۱۸۴ بازی کلامی گروهی ۱۲۳ عدد (۶۱٫۵ درصد) آن‌ها سرگروه ندارند. مثال: در زمانی که در شهر آمل چند آب‌انبار شاه عباسی وجود داشت، کودکان به بالای این آب‌انبارها که به شکل مخروطی و با آجر چیده شده بود، می‌رفتند و از محل نوک این آب‌انبارها که از آنجا به اندازه دریاچه‌ای باز بود با صدای بلند می‌گفتند: «آب امار، پر بمیره یا مار؟» (آب‌انبار، پدر بمیرد یا مادر؟) و چون صدا در داخل آب‌انبار می‌پیچید و به صورت پژواک بر می‌گشت، صدای دیگری (انعکاس آخرین کلمه) از چاه برمی‌خاست: مار، مار، مار... گاهی هم می‌گفتند آب امار مار بمیره یا پر؟ و پژواک صدا می‌آمد: پر، پر، پر... و می‌خندیدند و شادی می‌کردند (قول‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۶۳۳).

۳-۲-۲. جنسیتی

به‌طور کلی می‌توان گفت که سهم دختران و پسران از بازی‌های کلامی یکسان است.

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

۱. **دختران:** از دویست بازی کلامی ۳۴ عدد (۱۷ درصد) آن‌ها مخصوص دختران است. بازی‌های دختران معمولاً در فضای بسته و غیرورزشی اجرا می‌شوند. مثال: خاله‌رورو، روایت استان مرکزی، گروه سنی بزرگسالان. خاله‌رورو: «غضنفر به گونه، برنج دونه دونه، توبگی به کی می‌مونه؟ به عمه کورش می‌مونه» (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۶۹۳).

۲. **پسران:** از میان دویست بازی کلامی ۳۳ عدد (۱۶٫۵ درصد) آن‌ها مخصوص پسران است. بازی‌های پسران معمولاً ورزشی‌اند و در فضای باز اجرا می‌شوند، مثال: کشتیر، استان بوشهر.

اولی: هری هری حُبه (؟) دومی: هری

اولی: شی چرخ دنبه (زیر چرخ و دایره دنبه) دومی: هری

اولی: مگه مو چی کردم دومی: هری

اولی: رشوه گرفتم دومی: هری و ...

(نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۴ / صص. ۲۹۲۶، ۲۹۲۷).

۳. **هر دو جنس:** از میان دویست بازی کلامی ۱۳۳ عدد (۶۶٫۵ درصد) آن‌ها را هر دو گروه پسران و دختران اجرا می‌کنند که گاهی این بازی‌ها مختلط‌اند. بازی‌هایی که به صورت مختلط اجرا می‌شوند معمولاً برای گروه سنی کودکان و خردسالان است. مثال: دویدم و دویدم: «دویدم و دویدم/سر کوهی رسیدم/دوتا خاتونو دیدم و...» (همان، ج. ۳ / ص. ۱۸۷۲، ۱۸۷۳).

۳-۲-۳-۳. گروه سنی

بازی‌های کلامی از نظر گروه سنی به پنج دسته تقسیم می‌شوند (به ترتیب بیشترین به کم‌ترین تعداد):

الف) کودکان: از میان دویست بازی کلامی ۶۳ عدد (۳۱,۵ درصد) آن‌ها مخصوص کودکان است، مثال: بارون که (باران می‌بارد)، خوزستان. کودکان به محض شروع بارش باران دست‌های یکدیگر را می‌گیرند و به جست‌وخیز و شادی می‌پردازند. «بارونه بارونه/خرما زیر انگونه /بارونه بارونه /عروسی گله دارونه» (همان، ج. ۱ / ص. ۴۹۱).

ب) کودکان و نوجوانان: از میان دویست بازی کلامی ۵۹ عدد (۲۹,۵ درصد) مخصوص کودکان و نوجوانان است، مثال: موش از این خانه گذشت، اصفهان. بازیکنان: «موش از این خانه گذشت، والا ما ندیدیم موشا» (قرن‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۷۹).

ج) بزرگسالان: از میان دویست بازی کلامی ۴۲ عدد (۲۱ درصد) آن‌ها مخصوص بزرگسالان است. مثال: آقای فکل چه چه. استان تهران

از ترانه‌های طنزآمیز تهران قدیم که عموماً توسط بازیگران تخت حوضی خوانده می‌شد. این ترانه در هجو جوانان بیکار و بی‌مسئولیت بود و آنان را به‌تندی موردانتقاد قرار می‌داد. بخشی از اشعار این ترانه: «آقای فکل چه چه! سر لاله‌زار چه چه! صنار سیرابی چه چه! تو کاسه آبی چه چه! ته سیگاری؟ چه چه!» (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / ص. ۱۶۰).

د) نوجوانان: از میان دویست بازی کلامی ۲۳ عدد (۱۱,۵ درصد) آن‌ها مخصوص نوجوانان است، مثال: استاد کفشدوز، استان کردستان. افراد با گرد هم آمدن بر روی زمین می‌نشینند. شخصی به‌حکم قرعه بازی را آغاز می‌کند. نفر اول به نفر سمت راستی خود می‌گوید: استاد کفشدوز.

نفر دوم: بله

نفر اول: صدایت می‌کنند

نفر دوم: کی؟

نفر اول: استاد کفشدوز و ...

سرعت انجام بازی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است (همان، ص. ۲۹۳، ۲۹۴).

ه) **کودکان به همراه یک بزرگ‌سال:** از میان دویست بازی کلامی ۱۳ عدد (۵، ۶،

درصد) آن‌ها کودکان به همراه بزرگ‌سالان‌اند، مثال: خرگوشک، بدون منطقه بومی.

مادر دست خود را جلوی دیوار طوری می‌گیرد که سایه خرگوشی را روی دیوار

پدید آورد و در همان حال می‌خواند:

دست‌وپا هواداری

خرگوشک بازاری

خانه‌ای به کوی تو

خانه در کجا داری؟

(قرن‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۷۸۸)

عاشقم به روی تو

۳-۳-۴. **گفت‌وگو:** بازی‌های کلامی از نظر گفت‌وگو به سه دسته تقسیم می‌شوند.

۱. **تک‌گویی:** بازی‌هایی که گوینده فقط یک نفر است. از تعداد دویست بازی

کلامی ۵۰ عدد (۲۵ درصد) آن‌ها جز این دسته‌اند، مثال: آی قصه قصه، روایت استان

تهران.

«آی قصه قصه/نون و پنیر و پسه/آقا بالا خان نشسه/صد تا انار شیکسته و ...»

(نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱/ص. ۱۸۹، ۱۹۰).

۲. **گفت‌وگویی:** بازی‌هایی هستند که تقریباً تمام افراد بازیکن در آن شرکت فعال

دارند و گاه نمایشی یا غیرنمایشی‌اند. از تعداد دویست بازی کلامی ۱۲۴ عدد (۶۲

درصد) آن‌ها جز این دسته‌اند، مثال: بازی نسکرانی جون.

نمونه اشعار: «نسکرانی جون نسکرانی / تونه باریکه نسکرانی / هوا تاریکه نسکرانی و ...» (همان، ج. ۵ / ص. ۳۶۴۸).

۳. **دوگویی:** بازی‌هایی هستند که معمولاً به صورت مناظره‌ای بین دو نفر صورت می‌گیرد. این بازی‌ها ممکن است تماشاچی داشته باشند یا نداشته باشند که در هر صورت تماشاچیان نقشی در بازی ندارند. از بین دویست بازی کلامی ۲۶ عدد (۱۳ درصد) آن‌ها جز این دسته‌اند، مثال: بیلی، شمال ایران.

بازیکن: «بیل بیلی مار». گروه: «چیه بیلی مار». گروه اول: «چه می‌بیلی بومه تی تنب جار؟» گروه اول در مقابل صدای قدقد بیلی: «اگه ته بگیرم، کوت خونم» (اگر تو را بگیرم، جگرت را می‌خورم) بیلی: «جهنمه» (به جهنم) (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۷۵۵).

۳-۳-۵. **نمایشی، غیرنمایشی:** بازی‌های نمایشی دربرگیرنده فعالیت‌های نمایشی خاصی است که در مجالس مهمانی و بنا بر مناسبت در جشن‌ها و اعیاد به وسیله خود مردم و بدون استفاده از بازیگران حرفه‌ای و نیمه حرفه‌ای انجام می‌گیرد. لذا برای مثال نمایش سیاه‌بازی به دلیل اتکای آن به هنرمندان حرفه‌ای و نیمه حرفه‌ای بیرون از حیطه کار گردآوری ما قرار گرفته است (همان، ص. سیزده).

۱. **نمایشی:** از میان دویست بازی کلامی تعداد ۴۳ (۲۱,۵ درصد) آن‌ها

نمایشی‌اند. بیشتر این بازی‌ها در استان چهارمحال و بختیاری‌اند.

مثال: مکینه آیقینه، استان چهارمحال و بختیاری.

سرگروه: جون بابا جون بازیکنان: نمی‌شه

سرگروه: جون خاله جون بازیکنان: نمی‌شه

سرگروه: جون عمه جون بازیکنان: نمی‌شه

سرگروه: جون همه شون بازیکنان: می‌شه، می‌شه، خوب هم می‌شه

(همان، ص. ۲۳۶).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

۲. **غیرنمایشی:** از میان دویست بازی کلامی تعداد ۱۵۷، (۷۸٫۵ درصد) آن‌ها

غیرنمایشی‌اند.

مثال: باقالی به چند من، آذربایجان.

بازیکنان: مرد مرد من - لب لب تو - باقالی به چند من؟ (همان، ص. ۵۰).

۳-۳-۳-۶. **امکانات بازی:** بازی‌ها از نظر امکانات به دو دسته عمده، بازی‌های با

وسیله و بازی‌های بدون وسیله تقسیم می‌شوند.

۱. **با وسایل:** از میان دویست بازی کلامی ۸۰ عدد (۴۰ درصد) آن‌ها با وسایل

اجرا می‌شوند.

• **وسایل موسیقی:** از میان دویست بازی کلامی ۸ عدد (۴ درصد) آن‌ها با

وسایل موسیقی مثل دف، دایره، تنبک، اربونه و ... اجرا می‌شوند. همدان، یزد بیشترین

استفاده از وسایل موسیقی را دارند.

مثال: هوو دارم هوو، استان همدان، بازی نمایشی زنانه، استفاده از دایره و ضرب.

زنی که از غصه هوو دار شدن شکسته و پیر شده است، می‌خواند: «هوو دارم هوو

دل بی‌قرارم هوو، روزی که هوو نداشتم، چه روزگاری داشتم، یِ چش داشتم یِ

هم‌چین - حالا هوو کرده هم‌چین» (همان، ص. ۷۱۳).

• **وسایل دیگر:** از میان دویست بازی کلامی ۶۶ عدد (۳۳ درصد) آن‌ها با

وسایلی مثل، سنگ، پارچه، دستمال، طناب و ... اجرا می‌شوند و استفاده از این وسایل

بستگی به محیطی دارد که بازی در آن اجرا می‌شود.

مثال: بازی گرگت در استان بوشهر که با هسته خرما انجام می‌شود.

بازیکن باید یک‌نفس بگوید: «گرگت گرگت گرگت...». اگر در حین گفتن گرگت

نفسش بند نیامد، برنده می‌شود، اسک‌ها (هسته خرما) را لای انگشت بازیکن رقیب

گذاشته فشار می‌دهد. در غیر این صورت سوخته و نفر دیگر بازی را به همین ترتیب از نو شروع می‌کند (همان، ص. ۱۲۰).

• هر دو نوع وسیله: از میان دویست بازی کلامی ۶ عدد (۳ درصد) آن‌ها از هر دو وسیله (موسیقی و غیرموسیقی) استفاده می‌کنند. این بازی‌ها معمولاً نمایشی‌اند. مثال: «مشتی صنم گفت»، روایت استان سمنان، علاوه بر وسایل موسیقی لباس‌هایی برای نقش مشت‌ساز صنم لازم است. مشت‌ساز صنم: «مشتی صنم گفت چی گفت؟/خودش به من گفت چی گفت؟/ من زن خیاط نمی‌شم چرا نمی‌شی؟ /کاری که خیاط می‌کنه. بزغاله فریاد می‌کنه و ...» (همان، ص. ۳۵۶).

۲. بدون وسایل: از میان دویست بازی کلامی ۱۲۰ عدد (۶۰ درصد) آن‌ها بدون وسیله اجرا می‌شوند، مثال: حیوانی را بگو، راوی رمضان عرشی رفیع. روایت استان همدان.

۳-۳-۷. زمان اجرا: بازی‌ها از نظر زمان اجرا به دو دسته تقسیم می‌شوند.

۱. تمام ایام سال: از میان دویست بازی کلامی ۱۵۵ عدد (۷۷,۵ درصد) آن‌ها در تمام ایام سال اجرا می‌شوند، مثال: بیا بریم بنه بنه، استان اصفهان (همان، ص. ۶۴۵).

۲. موقعیت‌های خاص: از میان دویست بازی کلامی ۴۵ عدد (۲۲,۵ درصد) آن‌ها در موقعیت‌های خاص اجرا می‌شوند (فصل تابستان، زمستان، عیدها، چهارشنبه‌سوری و عروسی و ...)، مثال: اجلا مجلا، استان تهران، هنگام بارش طولانی مدت.

اشعاری که در این مراسم خوانده می‌شود: «اجلا مجلا / به‌حق شاه کربلا / به‌حق نور مصطفی / به‌حق گنبد طلا/ ابر و ببر کوه سیا/ آفتابو بیار به شهر ما!» (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / ص. ۲۴۲).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران نیره پناهی و همکار

۳-۳-۸. مکان اجرا: بازی‌ها از نظر مکان اجرا به سه دسته تقسیم می‌شوند.

۱. فضای باز: از میان دویست بازی کلامی ۱۲۶ عدد (۶۳ درصد) آن‌ها در فضای

باز اجرا می‌شود،

مثال: پیل دسته اولادتی، آذربایجان. این بازی در مناطق دیگر به نام «الک‌دولک»

موسوم است (همان، ص. ۸۴۱).

۲. فضای بسته: از میان دویست بازی کلامی ۶۰ عدد (۳۰ درصد) آن‌ها در فضای

بسته اجرا می‌شود، مثال: زنگله پا، استان فارس.

بچه‌ها دورهم می‌نشینند و مشت‌های خود را گره می‌کنند و روی هم می‌گذارند تا

برجی ساخته شود. بعد همگی دست‌ها را تکان می‌دهند و می‌خوانند: «جمبون جمبون

هوویزه/ خالم رفته بریزه/ آورده مرغ دیزه/ مرغک روا نمی‌شه/ دلم دیوونه می‌شه/ به‌حق

شاه مردون/ دست بالا تو بگردون» و... (قزل‌ایغ، ۱۳۹۲، صص. ۴۰۲ - ۴۰۳).

۳. هر دو مکان: از میان دویست بازی کلامی ۱۴ عدد (۷ درصد) آن‌ها در

محیط‌های باز و بسته اجرا می‌شوند، مثال: اُسا حاجی، آفتاب‌زده، گلی گلی.

این ترانه که با حالتی ریتمیک خوانده می‌شود از جمله ترانه‌ها و بازی‌هایی است که

کودکان به صورت جمعی اجرا می‌کنند.

آفتاب‌زده، گلی گلی / قَد قَد مرغ کاکلی / تخم سفید می‌ذاره / جوجه شو در میاره

(نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / ص. ۱۴۸).

۳-۳-۹. نحوه شروع بازی و پایان بازی: بازی‌ها از نظر داشتن شروع و پایان

انواعی دارند که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌کنیم.

۱. **شروع خاص:** تعدادی از بازی‌ها با شیوه خاصی شروع می‌شوند، مثل (پاک و چیل (نوعی پشک انداختن)، قرعه‌کشی، تر و خشک کردن، یارگیری، پُر خالی کردن، آفتاب وضو یا شیر خط، بُرزدن طاق یا جفت، پل یا چفته و ...).

• **آفتاب وضو:** دو گروه یا دو یا چند نفر بازیکن برای اینکه حق تقدمشان معلوم شود، یکی از سنگ‌ها را برمی‌دارند، یک طرف آن را با آب دهان خیس می‌کنند و می‌پرسند: آفتاب، وضو؟ (سمت خیس این سنگ را می‌خواهی یا سمت خشک آن را؟) و به اندازه چند متر به هوا پرتابش می‌کنند. وقتی که سنگ به زمین نشست، آن‌که درست پیش‌بینی کرده، نفر اول و شروع‌کننده بازی است (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. بیست‌ونه).

• **بُرزدن:** یکی از بازیکنان می‌پذیرد که شمارش از او آغاز شود. بعد همه بازیکنان هم‌زمان یک دست خود را درحالی‌که چند انگشت آن باز است پیش می‌آورند. یکی از بازیکنان انگشت‌های باز را می‌شمارد و عددی به دست می‌آید. سپس از فردی که قبول کرده است شمارش آغاز شود، از چپ به راست شروع به شمارش می‌کند. آن عدد به هرکسی افتاد، او نفر اول بازی است و به‌این ترتیب نوبت بازی هر یک مشخص می‌شود (همان).

• **پُر یا خالی کردن:** یکی از بازیکنان ریگی را در دستش پنهان کرده، از دو استاد گروه می‌پرسد: «کدام پُر، کدام خالی؟» هر استادی که بتواند بگوید ریگ در کدام دست است، گروهش بازی را به دست می‌گیرد (همان، ص. سی).

• **پشک انداختن:** بازیکنان دایره‌وار می‌ایستند و دست‌ها را روی هم می‌گذارند و می‌گویند: «یا علی». آنگاه هر کس دست‌هایش را روی سینه خود می‌گذارد. یکی از بازیکنان انگشتانش را می‌بندد و از خود شروع به شمارش می‌کند. آن عدد (مجموع

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

انگستان) به هر کس افتاد، از دور بیرون می‌رود و دوباره شمارش آغاز می‌شود. فردی که آخرین نفر باشد، بازیکن اصلی است (همان).

- **تر یا خشک:** همان آفتاب وضو است که در موارد بالا توضیح داده شد.
- **شیر یا خط:** سکه‌ای را به هوا پرتاب می‌کنند. هر یک از طرفین حدس می‌زند که سکه به کدام طرف روی زمین قرار می‌گیرد. پس از به زمین نشستن سکه، حدس هریک درست بود او برنده است (همان، ص.سی و دو).

۲. **پایان خاص:** تعدادی از بازی‌ها به شیوه خاصی تمام می‌شوند، مثل کتک زدن، جریمه کردن، بردوباخت، غرامت گرفتن، کولی گرفتن، جایزه گرفتن و ...

۴-۳. تحلیل آموزشی - کاربردی

بازی‌ها یکی از مهم‌ترین روش‌های یادگیری کودکان و ازجمله مؤثرترین راه‌های ارتباطی با ایشان است. والدین از طریق بازی می‌توانند در محیطی دوستانه و ترغیب‌کننده وارد تعامل با کودکانشان شوند. در واقع بازی‌ها بهترین و خالص‌ترین فرصت‌ها برای بودن در کنار کودکان و خلق تجربه‌های مؤثر و ماندگار عاطفی و یادگیری برای آنهاست. کودکان در بازی خود واقعی خود را نشان می‌دهند، هیجانانگیزان را برون‌ریزی می‌کنند و از حضور والدین در کنار خود لذت می‌برند. به‌علاوه در جریان بازی‌ها، یادگیری به‌طور غیرمستقیم لذت‌بخش‌تر و عمیق‌تر اتفاق می‌افتد و کودکان می‌توانند کاربردی‌ترین مهارت‌ها، اطلاعات، ویژگی‌ها و نگرش‌ها را در طی بازی به دست آورند.

بچه‌ها برای رشد مهارت‌های اجتماعی، عاطفی، شناختی (تفکر) و جسمی به بازی نیاز دارند. بازی به آنها کمک می‌کند که یاد بگیرند چگونه با بچه‌های دیگر مشارکت و همکاری داشته باشند. اختلافات را برطرف و مسائل را حل کنند.

این مهارت‌ها، توانایی‌ها و نگرش‌ها در ایجاد اساسی مستحکم برای یادگیری آینده ضروری است. به‌علاوه، بازی تخیل و خلاقیت، مهارت‌های ادبی و کلامی، مهارت‌های حل مسئله، مهارت‌های اجتماعی (از جمله یادگیری نحوه کنار آمدن با دیگران و ...)، مهارت‌های بدنی (شامل تعادل، توازن، انعطاف و ...)، حرف زدن و گوش دادن، روابط و امنیت عاطفی، اضطراب و تنش، همدلی و توانایی پذیرش تفاوت‌ها و درک ما از خود و جایگاه همان را در جهان افزایش می‌دهد (بور، ۲۰۱۰، صص. ۷-۳).

همچنین این بازی‌ها به‌علت آنکه دربرگیرنده کنش و واکنش متقابل و تبادل ایده‌ها و تفکرات بین بچه‌ها و بزرگ‌ترهاست، بر استمرار انگیزش کودکان، تقویت علاقه و جذب شدن در تجربه و یادگیری تأثیر می‌گذارد (کندی و باربلت، ۲۰۱۰، ص. ۴). هوش زبانی و کلامی در چهار مؤلفه گوش دادن (درک مطلب شنیداری)، بیان شفاهی (دامنه لغات)، جمله‌سازی شفاهی، سیالی و روانی کلام، انتقال مضمون، قدرت توضیح و تشریح، خواندن (تلفظ درست کلمات، روانی و سیالی، درک واژگان، درک مطلب) و نوشتن (کاربرد مناسب دامنه لغات، جمله‌سازی، ایده‌پردازی، ایجاز و سادگی، انتقال مضمون، خلاقیت نوشتاری و ادبی) می‌شود (عابدی درچه و جعفری، ۱۳۹۷، ص. ۱۰).

از آنجاکه تأکید ما در این پژوهش بر بازی‌های کلامی است در حوزه اهداف آموزشی و تربیتی نیز باید به این مهم پرداخته شود که عنصر کلام موجود در این بازی‌ها چگونه و از چه راه‌هایی می‌تواند به تحقق برخی اهداف آموزشی و تربیتی موردنظر در عرصه‌های مختلف منجر باشد.

با توجه به اهدافی که در بخش پیشین به آن‌ها اشاره شد کمک گرفتن از بازی‌های کلامی در آموزش برخی مفاهیم تربیتی بیشتر می‌تواند مفید باشد، از جمله:

۳-۴-۱. تقویت خودباوری و جلوگیری از خودکم‌بینی کودکان

بعضی از بازی‌های کلامی جهت تعزیز و بزرگ‌داشت کودکان دختر و پسر توسط مادران و بزرگ‌ترها انجام می‌شود که در آن‌ها صفاتی را برای کودک برمی‌شمارند. مثل بازی پسر نار و پسر به: «پسر نار و پسر به / پسر سر و دم ده و...» که جهت تعزیز پسران به کار می‌رود (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / ص. ۷۶۷). یا بازی به قربون سر تو در استان تهران: «به قربون سر تو / شیکر بار خر تو و...» که جهت تعزیز کودکان دختر و پسر به کار می‌رود (همان، صص. ۶۸۰، ۶۸۱). از دیگر بازی‌هایی با این هدف: (پسر شما شرابیه، پسر ما می‌مونه، شاه میاد با لشکرش، بهرام خان قندی) است که در تمام استان‌ها اجرا می‌شود این بازی‌ها اکثر برای پسر بچه‌ها خوانده می‌شوند.

۳-۴-۲. آموزش مهارت‌های فردی

• آموزش جمله‌سازی:

مثال: بازی توپ و الفبا

شرح بازی: ابتدا بازیکن وسط را انتخاب می‌کنند و او توپ را برمی‌دارد و در وسط زمین بازی می‌ایستد و توپ را جلوی پایش می‌گذارد. بقیه بازیکنان در زمین بازی پراکنده می‌شوند، طوری که فاصله آن‌ها از یکدیگر دو متر باشد. بازی به این ترتیب شروع می‌شود که بازیکن اول باید یک شعر درست کند که در آن نام دو نفر، یک شهر و یک خوراکی بیاید که همه آن‌ها با حرف «آ» شروع شود مثلاً «آ، نام من آرش است، شهر من آبادان است، خواهرم آذر است، آجیل را خیلی دوست دارم» و... (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، صص. ۷۷۲ - ۷۷۳).

• آشنایی با حروف الفبا و ساخت کلمات جدید:

مثال: چند کلمه با یک کلمه بدون منطقه بومی.

بازیکنان هرکدام یک کلمه را انتخاب می‌کنند و روی کاغذ خود می‌نویسند. هرچه حروف کلمه زیاده‌تر باشد، بازی جالب‌تر می‌شود. بعد هرکدام با حرف‌های کلمه انتخابی خود هرچه می‌توانند کلمه‌هایی که معنی داشته باشد، می‌نویسند. برای مثال کسی که کلمه «کتابخانه» را انتخاب کرده باشد، با حرف‌های این کلمه می‌تواند کلمه‌هایی مثل کتاب، خانه، کاه، تاب، آب، خاک، بخت و تنها بسازد و... (همان، ص. ۷۸۰).

مثال: اشتران من در استان هرمزگان.

• آشنایی با اصوات:

مثال: عمو زنجیرباف در استان تهران (همان، صص. ۱۶۴ - ۱۶۵)

برخی از این بازی‌ها اهمیت این نوع حیوانات را در منطقه و نوع رفتار مناسب با ایشان را نشان می‌دهند و کودک از همان ابتدا در قالب بازی با نقش و جایگاه این حیوانات آشنا می‌شود.

مثال: اشتران در استان خراسان بچه‌ها باید صدای زنگ کاروان را تقلید کنند.

• آشنایی با اعضای بدن حیوانات از طریق تشبیه:

مثال: اشتر به چراست در بلندی، استان تهران.

از جمله بازی‌های متداول در میان کودکان است. شاملو در مورد نحوه اجرا و اشعار آن می‌نویسد:

ترانه‌ای است که طی آن هر شتری وصف می‌شود. ممکن است تمامی ترانه به وسیله یک‌تن مثلاً اوستا اجرا شود و دیگران موظف باشند با حرکات دست خود تمثیلی را که

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

او می‌دهد نمایش بدهند، اما معمولاً رسم بر این است که اوستا قسمت اول هر جمله را - که وصف یکی از اندام‌های حیوان است - می‌گوید و دیگران باقی جمله را که عبارت از تکرار قسمت‌های قبلی است به‌اتفاق دم می‌گیرند (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / صص. ۳۲۱ - ۳۲۲).

در این بازی کودکان با اعضای بدن شتر (سر، گوش، ابرو، چشم، بینی، دهان، دندان، سینه، شکم، و پا) آشنا می‌شوند.

• آشنایی با خصوصیات پرندگان و اصوات آن‌ها:

مثال ۱: بازی کلاکله (کلاغ‌پر) در استان سمنان.

بازیکنان یک نفر را به‌عنوان استاد تعیین می‌کنند و در مقابل او می‌نشینند. استاد انگشت سبابه خود را روی زمین گذاشته و هر بار که آن را بالا می‌برد، همراه با آن نام پرنده یا جاندار و غیرجاندار دیگری را ذکر می‌کند، مانند کلاغ‌پر، کبوتر پر، میز پر، شتر پر... بازیکنان باید هر بار که استاد نام پرنده را بر زبان می‌آورد، بگویند «پر» و با هر کلمه‌ای غیر از پرنده بگویند: «نپر». در این میان بازیکنی که اشتباه کند، تنبیه می‌شود (قرنل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۳۵۰).

مثال ۲: آفتاب‌زده، گلی گلی در استان تهران.

«این ترانه که با حالتی ریتمیک خوانده می‌شود از جمله ترانه‌ها و بازی‌هایی است که کودکان به‌صورت جمعی اجرا می‌کنند. آفتاب‌زده، گلی / قَد قَد مرغ کاکلی / تخم سفید می‌ذاره / جوجه شو دو ر میاره» (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / ص. ۱۴۸).

مثال ۳: بازی اشتر به چراست در بلندی در استان تهران.

اعضای بدن شتر را هر بار به چیزی تشبیه می‌کند و یک‌بار هم شتر را به غازغلد تشبیه کرده است. در توضیح غازغلد می‌توان گفت: شاید همان علنگ (قلنگ، قرلگ،

غاز قلنگ) باشد. یا پرنده‌ای نادان است و به دلیل ساختمان فیزیکی پاها به راحتی صید می‌شود، زیرا با کوچک‌ترین برخورد به پاهایش تعادلش را از دست می‌دهد (جمالی یزدی، ۱۳۶۴، ص. ۷۶).

• آموزش مفهوم طلوع و غروب خورشید:

مثال: آفتاب مهتاب چه رنگه؟ روایت استان اصفهان (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۴۷).

• آموزش رنگ‌ها:

مثال: گربه رنگی به چه رنگی، استان چهارمحال و بختیاری.

ابتدا از میان بازیکنان یک نفر (با قرعه‌کشی یا توافق) به عنوان تعیین‌کننده رنگ (گربه رنگی) انتخاب می‌شود. با شروع بازی، بقیه بازیکنان به صورت پراکنده می‌ایستند و همگی با هم می‌پرسند: «گربه رنگی به چه رنگی؟» و گربه رنگی مثلاً می‌گوید: «به رنگ آبی». در این موقع همه افراد باید در میان لباس‌ها و کفش‌ها، رنگ آبی را پیدا کنند و ... (همان، ص. ۲۳۰).

• آشنایی با مفهوم انعکاس و پژواک صدا:

مثال: آب آمار پر بمیره یا مار؟ در استان مازندران.

در زمانی که در شهر آمل چند آب‌انبار شاه‌عباسی وجود داشت، کودکان به بالای این آب‌انبارها که به شکل مخروطی و با آجر چیده شده بود، می‌رفتند و از محل نوک این آب‌انبارها که از آنجا به اندازه دریاچه‌ای باز بود با صدای بلند می‌گفتند: «آب آمار، پر بمیره یا مار؟» (آب‌انبار، پدر بمیرد یا مادر؟) و چون صدا در داخل آب‌انبار می‌پیچید و به صورت پژواک برمی‌گشت و ... (همان، ص. ۶۳۳).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

• آشنایی با خرید و فروش:

مثال: گاو دارم در استان زنجان. در این بازی بازیکنان با یکی از مهم‌ترین مهارت‌های زندگی یعنی خرید و فروش و دادوستد آشنا می‌شوند. با توجه به اهمیت اقتصاد در جامعه نیاز است که کودکان از اوایل زندگی با این مفاهیم و نحوه صحیح ارتباط برقرار کردن با مردم آشنا شوند.

نمونه اشعار بازی: صاحب گاو دست گاو را می‌گیرد و با صدای بلند می‌گوید: آی گاو دارم، آی گاو دارم (فروشنده باید برای فروش کالای خود تبلیغ کند).

بازیکنان: می‌فروشی؟ صاحب گاو: بله

بازیکنان: چند می‌فروشی؟ صاحب گاو: سه قران

بازیکنان: چقدر گران است! صاحب گاو با عصبانیت می‌گوید: پس بزن تا بمیرد.

(از این متن می‌توان برداشت کرد که وضعیت اقتصادی بازیکنان در چه حد بوده است، همچنین بازیکنان با چانه‌زنی در خرید و فروش آشنا می‌شوند. در آخر فروشنده که کالای خود را با ارزش می‌داند به دلیل حرف بازیکنان عصبانی می‌شود) (همان، ص. ۳۱۶، ۳۱۷).

• آموزش رعایت نوبت در بازی و داشتن صبر و حوصله:

مثال: عمو زنجیرباف، روایت استان خراسان.

در زمان اجرای این بازی بچه‌ها نباید در میان حرف هم بپرند و باید نوبت را رعایت کنند.

• آشنایی با مشاغل:

برخی بازی‌ها در افراد سازگاری شغلی پدید می‌آورند و فرد را علاقه‌مند می‌سازد که تن به کار و شغلی دهد یا مقدمات آن را فراگیرد.

مثال: مثنوی صنم روایت استان سمنان.

یک نفر مثنوی صنم می‌شود و همراه با آهنگ دایره و تنبک و با ادواطوار صحنه‌ها را مجسم می‌کند. یک نفر هم از مثنوی صنم سؤال می‌کند. در این سؤال و جواب‌ها مشخص می‌شود که مثنوی صنم دوست ندارد زن خیاط، سرهنگ، حاجی، درویش، بنا، زرگر، چوب‌دار و سلاخ شود و برای این کار خود دلایلی را هم ذکر می‌کند. در این بازی کودکان با مشاغل مختلف آشنا می‌شوند. در روایت استان‌های دیگر از مشاغل دیگری مثل سرهنگ، بقال، عطار و ... هم نام برده شده است.

• آموزش شمارش اعداد:

کودک در سه‌سالگی به‌خوبی از عهده ساختن و پرداختن جمله و ادای مفاهیم ذهنی برمی‌آید، ولی با عدد و رقم آشنا نیست و در بازی با عدد و رقم آشنا می‌شود.

مثال: اول که اولین روایت استان چهارمحال و بختیاری.

نمونه اشعار این بازی:

«اول که اولین (ابتدا که اولین است)

دومین نفر: دوپاس به زینه (دوم دو پای او به زین است)

نفر سوم: سوم سه پای تخته (سوم سه‌پایه تخت است) تا نفر دوازدهم ادامه دارد»
(نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / صص. ۴۲۵ - ۴۲۶).

از دیگر بازی‌هایی که در آن کودکان با اعداد آشنا می‌شوند: تخم‌مرغ گندیده (شاهوولی، استان اصفهان).

• آشنایی با مقاطع و ترتیب تحصیلی:

مثال: اولی‌ها پا تخته، روایت ملی.

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

عنوان ترانه‌ای است که کودکان در مدرسه می‌خوانند. نام آن برگرفته از اولین مصراع اشعار است.

• آشنایی با میوه‌ها:

مثال: آسک چوورنگ در استان بوشهر.

بازیکنان در یک خط مستقیم روبه‌روی استاد می‌نشینند. استاد پارچه را در دست می‌گیرد، سر آن را چندین گره می‌زند تا کاملاً سفت و محکم شود. سپس سر گره‌دار سر پارچه را در یک دست می‌گیرد. نفر اول بازی از استاد می‌پرسد: «اسک چوورنگ؟» (هسته به چه رنگ است؟). استاد پاسخ می‌دهد: «رنگارنگ». نفر اول می‌پرسد: «چه میوه‌ای است در میدون؟» (چه میوه‌ای است در میدان؟). در اینجا استاد خصوصیات یک میوه را (که ممکن است بومی باشد یا غیربومی مثلاً کنار یا انگور) و فقط خودش می‌داند، معماگونه از مرحله گل تا میوه به‌طور مفصل شرح می‌دهد و در حین شرح دادن نسبت تکامل میوه را با حرکت سرانگشتان مشخص می‌کند و ... (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، صص. ۹۰، ۹۱).

• آموزش روزهای هفته:

مثال: امروز که روز شنبه س. روایت ملی. شهری درباره این بازی ریتمیک و کودکانه نوشته است: «بچه‌ها به ذوق آن مرارت و شکنجه‌های روز مدرسه را از یاد می‌برند و خود را بدان دل‌خوش می‌کردند». امروز که روز شنبه س / فردای اون یکشنبه س / پس فرداش که دوشنبه س / و ... (شهری، ۱۳۷۱، ج. ۱ / ص. ۱۰۱).

• آموزش مراحل کاشت، داشت، برداشت:

مثال: گل گندم روایت استان مرکزی.

یکی از بازی‌های خیلی شیرین و دیدنی که در مهمانی‌ها و جشن‌ها درمی‌آورند است که در حضور همه مهمان‌ها - چه زن و چه مرد - انجام می‌گیرد. این بازی نشان‌دهنده مراحل مختلف کشت گندم است که بازیگر اصلی می‌خواند به او جواب بدهند: «گندم گل گندم گل گندم گل گندم».

در اینجا برای اختصار فقط صحبت‌های بازیگر اصلی بیان می‌شود. بعد از هر پاره جمعیت با هم عبارت بالا را تکرار می‌کنند.

بازیگر: گندم گل گندم گل گندم گل گندم / زمینش مال من آبش مال مردم گل گندم / شخمش می‌زنند هم‌چین و هم‌چون گل گندم / تخمش می‌پاشند هم‌چین و هم‌چون گل گندم / و ... (انجوی شیرازی، ۱۳۵۲، صص. ۷۴، ۷۵).

این بازی می‌تواند به بحث مالکان اراضی اشاره داشته باشد که در زمان گذشته زمین خود را در اختیار کشاورزان قرار می‌دادند تا با کار کردن بر روی آن هر دو از فواید کشت و کار بهره‌مند شوند. همچنین به اهمیت کشاورزی در آن زمان و به‌خصوص اهمیت نان به‌عنوان یکی از اصلی‌ترین مواد غذایی مردم اشاره دارد.

• آموزش تقطیع هجایی:

مثال: هکل مکل روایت استان فارس.

از جمله بازی‌های سرگرم‌کننده در میان کودکان و نوجوانان است. پس از انتخاب سرگروه، افراد بازیگر در امتداد خطی مستقیم یا دایره‌ای پاهای خود را دراز می‌کنند و در پهلو ی یکدیگر می‌نشینند.

سرگروه با خواندن شعر زیر و هنگام ادای آخرین سیلاب آخرین مصراع دستش را بر روی پاهای بازیگران می‌زند «هکل مکل گرگنده / زده و شوه و شومنده / من زن جعفر نمی‌شم / و ...» (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۵، صص. ۳۸۷۳ - ۳۸۷۴).

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

همچنین در بازی «آن مان، نیارا» در استان تهران و اتل متل توتوله در تمام استان‌ها، یا پا پلنگی در استان گیلان، ارّه غنی در استان سیستان می‌توان با بخش کردن آشنا شد. کودکان با این بازی قبل از ورود به دبستان و آموزش نوشتن بخش کردن کلمات را یاد می‌گیرند. با توجه به اینکه هر هجا برابر است با مقدار هوایی که در یک‌بار کلام خارج می‌شود و به ازای هر مصوّت چه کوتاه و چه بلند یک هجا یا بخش داریم پس کودکان بدون آموزش دانشگاهی به‌طور ضمنی و عملی این مفاهیم را یاد می‌گیرند.

• آشنایی پرورش گل و گیاه:

مثال: کلاچو در استان بوشهر.

نمونه اشعار: «کلاچو کلاچو (؟)/هورا، هورا زنگی (؟)/لپ جوی داشتم/پشت تلی کاشتم/اووش دادم خشکاوای (آبش دادم خشک شد)/بارون اومه سوزآوی (باران آمد سبز شد)» (قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲، ص. ۱۱۶).

در این بازی کودک می‌گوید که گلی داشتم و آن را پشت تپه‌ای کاشتم، به آن آب دادم خشک شد و باران بر آن بارید و سبز شد. می‌توان گفت که برای آبیاری گیاهان و پرورش آن‌ها اصولی لازم است و هر گل به مقدار معینی آب و نور احتیاج دارد و اگر در این امر بی‌دقتی شود باعث آسیب به گل می‌شود.

• آشنایی با اسامی بازی‌های محلی:

مثال: کریچو کریچو پندونه در استان سیستان.

از بازی‌های سرگرم‌کننده و آموزشی بوده است که کودکان با خواندن گروهی اشعار زیر همراه با کف زدن با شادی می‌پردازند: «کریچو کریچو پندونه / موش خارده بالی خونه / بالی خونه همسایه / همسایه ره دوز برده / از چاخه سفره برده / کدش کدش

ارومه / کودی ناتمومه / چاچش مرغک حمومه / کلاچل چل کیچ دومه / کریچو کریچو پندونه / موش خاره بالی خونه / همسایه ره دوز برده / از چاخ سفره برده».

اسامی ذکرشده در این اشعار نام بازی‌های بومی در منطقه است که کودکان با نام آن‌ها آشنا می‌شوند (کریچو کریچو پندونه، کدش کدش، کودی، کلاچل کلاچل و...) (نصری اشرفی و همکاران، ۱۳۹۲، ج. ۱ / صص. ۱۳۹۰ - ۱۳۹۱).

۴. نتیجه

بازی‌های کلامی مثل تمام عناصر فرهنگ عامه ایران جایگاه ارزشمندی در ادبیات فارسی و حفظ هویت ایرانی دارند. بنابراین برای شناخت و بررسی بیشتر به بررسی و تقسیم‌بندی علمی بازی‌های ایرانی در این مقاله پرداختیم.

تمام بازی‌های کلامی جنبه سرگرمی دارند، ولی در کنار سرگرم‌کننده بودن کارکردهای دیگری مثل: تقویت مهارت‌های رفتاری و اجتماعی (تقویت تارهای صوتی، تقویت گفتار و قدرت تکلم در کودکان، افزایش دایره لغات و...) را در خود جای داده‌اند.

در این پژوهش بازی‌های کلامی را از دو منظر بررسی کردیم. ابتدا بازی‌ها را از نظر زبان، نوع، ریتمی و غیر ریتمی بودن بررسی کردیم و در نهایت بازی‌ها را از نظر نحوه اجرا (به تعداد، جنسیت، گروه سنی، گفت‌وگو، نمایشی یا غیر نمایشی، امکانات بازی، زمان اجرا، مکان اجرا، نحوه شروع و پایان) تقسیم کردیم.

بازی‌ها از نظر زبان به دودسته بامعنی و بی‌معنی تقسیم می‌شوند که بازی‌های معنی‌دار بیشترند.

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

از این میان ۲۱,۵ درصد بازی‌ها بی‌معنی و ۷۸,۵ درصد آن‌ها بامعنی‌اند. بازی‌ها از نظر نوع به دو دسته نظم و نثر تقسیم می‌شوند که تعداد نظم‌ها بیشتر از نثرهاست که ۶۸,۵ درصد آن‌ها نظم و ۳۱,۵ درصد آن‌ها به نثرند.

از نظر ریتمی یا بدون ریتم بودن می‌توان گفت که ۶۲ درصد بازی‌ها ریتم دارند و بقیه بازی‌ها یعنی ۳۹ درصد آن‌ها بدون ریتم‌اند.

بازی‌های کلامی از نظر نحوه اجرا به سه دسته تقسیم می‌شوند:

۱. از نظر تعداد بازیکنان به دو دسته دو نفره و گروهی تقسیم می‌شوند. تعداد بازی‌های گروهی بیشتر از دونفره است که ۸ درصد آن‌ها دونفره و ۹۲ درصد آن‌ها گروهی‌اند، از میان بازی‌های گروهی ۳۰,۵ درصد آن‌ها با استاد و ۶۰,۵ درصد آن‌ها بدون استادند.

۲. بازی‌ها از نظر جنسیت به سه دسته تقسیم می‌شوند که می‌توان گفت سهم دختران و پسران در آن‌ها یکسان (۱۷ درصد) است و باقی بازی‌ها یعنی ۶۵ درصد آن‌ها برای هر دو جنس‌اند که گاهی به صورت مختلط برگزار می‌شوند و بازی‌های مختلط اکثراً برای خردسالان‌اند.

۳. بازی‌ها از نظر گروه سنی به پنج دسته تقسیم می‌شوند که به ترتیب: کودکان ۳۱,۵ درصد، کودکان و نوجوانان ۲۹,۵ درصد، بزرگسالان ۲۱ درصد، نوجوانان ۱۱,۵ درصد و کودکان به همراه یک بزرگسال ۶,۵ درصد از بازی‌ها را به خود اختصاص داده‌اند.

۴. بازی‌ها از نظر گفت‌وگو به سه دسته تقسیم می‌شوند: در ۲۵ درصد بازی‌ها گفت‌وگو به صورت تک‌گویی است و ۱۳ درصد آن‌ها به صورت دوگویی اجرا

می‌شوند و بقیه موارد یعنی ۶۲ درصد آن‌ها به صورت گفت‌وگویی‌اند که بیشترین تعداد را دارند.

۵. از نظر نمایشی و یا غیرنمایشی بودن، ۲۲ درصد بازی‌ها نمایشی و ۷۸ درصد آن‌ها غیرنمایشی‌اند که بیشتر بازی‌های نمایشی در استان چهارمحال و بختیاری اجرا می‌شوند.

۶. وسایل در بازی‌ها جایگاه مهمی دارند، ۴۰ درصد از بازی‌ها با وسایل و ۶۰ درصد آن‌ها بدون وسیله‌اند. وسایلی که در بازی‌های کلامی به کار می‌روند شامل وسایل موسیقی با ۴ درصد و دیگر وسایل مثل: چوب و طناب و ... ۳۳ درصد است و ۳ درصد از آن‌ها از هر دو نوع وسیله استفاده می‌کنند. بیشتر وسایل موسیقی در استان‌های همدان و یزد به کار می‌رود.

۷. زمان اجرا در بازی‌ها اهمیت زیادی دارد، بعضی بازی‌ها در موقعیت و شرایط خاص مثل جشن‌ها و ... به کار می‌روند که ۲۳ درصد از بازی‌ها را شامل می‌شوند و بقیه بازی‌ها در تمام ایام سال اجرا می‌شوند.

۸. مکان برگزاری بازی با توجه به نوع بازی و میزان تحرک لازم متفاوت است، ۶۳ درصد از بازی‌ها در فضای باز و ۳۰ درصد از آن‌ها در فضای بسته اجرا می‌شوند و مکان در بعضی از بازی‌ها تأثیر ندارد که ۷ درصد بازی‌ها را شامل می‌شوند.

۹. نحوه شروع و پایان تمام بازی‌ها یکسان نیست. از این میان بعضی بازی‌ها با شیوه‌های خاص مثل پاک و چیل (نوعی پشک انداختن)، قرعه‌کشی، تر و خشک کردن، یارگیری، پُر خالی کردن، آفتاب وضو یا شیر خط، بُرزدن طاق یا جفت، پل یا چفته و ... شروع می‌شوند که ۱۴ درصد از بازی‌ها را تشکیل

شناسایی، طبقه‌بندی و تحلیل بازی‌های کلامی ایران _____ نیره پناهی و همکار

می‌دهند. بعضی بازی‌ها فقط جنبه سرگرمی دارند و در آن‌ها بردوباخت و ... مهم نیست، اما در گروه دیگر پایان بازی با تشویق و تنبیهاتی مثل: کتک زدن، جریمه کردن، غرامت گرفتن، کولی گرفتن، جایزه گرفتن و ... همراه است. بازی‌هایی که پایان خاص دارند ۱۶ درصد از بازی‌ها را تشکیل می‌دهند و ۷۰ درصد بازی‌ها شروع و پایان خاصی ندارند.

بازی‌های کلامی علاوه بر سرگرم‌کننده بودن دربردارنده جنبه‌های آموزشی هستند. از مهم‌ترین فواید آموزشی بازی‌های کلامی می‌توان به: تقویت خودباوری و جلوگیری از خودکم‌بینی کودکان، آموزش مهارت‌های فردی مثل: آموزش جمله‌سازی، آشنایی با حروف الفبا و ساخت کلمات جدید، آشنایی با اصوات، آموزش رنگ‌ها، آشنایی با مقاطع و ترتیب تحصیلی و ... اشاره کرد.

منابع

- انجوی شیرازی، س.ا. (۱۳۵۲). *بازی‌های نمایشی*. تهران: امیرکبیر.
- آنی‌زاده، ع. (۱۳۸۷). درآمدی بر عناصر سازنده بازی‌های سنتی. *فرهنگ مردم ایران*، ۱۲، ۸۱-۱۰۶.
- آنی‌زاده، ع. (۱۳۹۱). ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه سرگرمی کودک و نوجوان. *فرهنگ مردم ایران*، ۳۰، ۱۹۷-۲۱۶.
- جمالی یزدی، م. (۱۳۴۶). *فرخ‌نامه*. به کوشش ا. افشار. تهران: امیرکبیر.
- شهری، ج. (۱۳۷۱). *طهران قدیم*. ج ۱. تهران: معین.
- عابدی درچه، م.، و جعفری، پ. (۱۳۹۷). *بازی‌های آموزشی برای پرورش هوش زبانی و کلامی ویژه ۷-۱۲ سال*. اصفهان: یار مانا.
- عاشورپور، ص. (۱۳۸۷). *بازی کوچه و محله*. دفتر سوم. نشر: میهن نو.

قزل‌ایاغ، ث. (۱۳۹۲). *راهنمای بازی‌های ایران*. زیر نظر ع. حرّی. تهران: دفتر نشر پژوهش‌های فرهنگی.

محمدی، آ. (۱۳۸۴). *فرهنگ بازی‌های ایلام*. با همکاری ف. محمدی. ج ۳. تهران: سمیرا.

مهبجور، س. (۱۳۷۲). *روانشناسی بازی*. تهران: راهگشا.

نصری اشرفی، ج. و همکاران (۱۳۹۲). *وازیگاه، فرهنگ آیین، بازی، نمایش و سرگرمی‌های مردم ایران*. دوره پنجم جلدی. تهران: آرون.

References

- Abedi Darcheh, M., & Jafari, P. (2018). *Educational games for the development of language and verbal intelligence, especially for 7-12 years old*. Yar Mana Publications.
- Anizadeh, A. (2008). An introduction to the elements of traditional games. *Culture of Iranian People, 12*, 81-106.
- Anizadeh, A. (2012). Morphology of word games for quiz programs. Entertainment for children and teenagers. *Social Sciences: Culture of Iranian People, 30*, 197-216.
- Anjavi Shirazi, A. (1973). *Show game*. Amir Kabir
- Ashurpour, S. (2008). *Alley and neighborhood game*. Mihan Nou Publications.
- Bower, L. (2010). *Everyday learning about play and learning*. Early Childhood Australia Inc.
- Ghazal Ayagh, S. (2013). *Iranian games guide*. Cultural Research Publishing Office.
- Jamali Yazdi, M. (1967). *Farrokh Name*. Amir Kabir
- Kennedy, A., & Barbelett, L. (2010). *Learning and teaching through play: supporting the early years learning framework*. Early Child Australia Inc.
- Mahjur, S. (1993). *Game psychology*. Rahagosha publishing house.
- Mohammadi, A. (2005). *The culture of Ilam games*. Samira.
- Nasri Ashrafi, J., et al. (2013). *Wazigah, ritual culture, game, show and entertainment of Iranian people. Five-volume course*. Aron Publications.
- Shahri, J. (1992). *Old Tehran*. Moeen Publishers.