

الله أكبر



به نام خدا

# بازی‌های گروهی و یادگیری

مولفان :

رضا اسماعیلی کرانی

علیرضا مرادیان فرد جونقانی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: اسماعیلی کرانی، رضا، ۱۳۷۶-  
عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های گروهی و یادگیری / مولفان رضا اسماعیلی کرانی، علیرضا مرادیان فرد جوقنقانی.  
مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.  
مشخصات ظاهری: ۱۱۲ص.  
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۴۳۱-۷-۷  
وضعیت فهرست نویسی: فیبا  
یادداشت: کتابنامه: ص. ۱۰۸ - ۱۱۲.  
موضوع: بازی‌های آموزشی  
بازی‌ها -- جنبه‌های روان‌شناسی  
شناسه افزوده: مرادیان فرد جوقنقانی، علیرضا، ۱۳۷۸-  
رده بندی کنگره: LB۱۱۳۹/۳۵  
رده بندی دیویی: ۳۰۲/۱۴۰۷۱  
شماره کتابشناسی ملی: ۹۴۲۴۴۲۵  
اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

Educational games

Games -- Psychological aspects

نام کتاب: بازی‌های گروهی و یادگیری  
مولفان: رضا اسماعیلی کرانی - علیرضا مرادیان فرد جوقنقانی  
ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)  
صفحه آرای، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر  
تیراژ: ۱۰۰۰ جلد  
نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲  
چاپ: زبرجد  
قیمت: ۹۰۰۰۰ تومان  
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:  
<https://chaponashr.ir/ketabresan>

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۴۳۱-۷-۷

تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵

[www.chaponashr.ir](http://www.chaponashr.ir)



انتشارات ارسطو



## فهرست مطالب

۱۰	مقدمه.....
۱۲	بازی‌های آموزشی.....
۱۳	تأثیر بازی‌های آموزشی بر مغز.....
۱۴	مزایای بازی آموزشی.....
۱۸	بازی به عنوان ابزار.....
۱۹	تعاریف بازی از دیدگاه صاحب‌نظران.....
۱۹	اهمیت بازی.....
۲۰	نقش بازی در انواع رشد دانش آموزان.....
۲۴	دیدگاه اسلام درباره تأثیر بازی در رشد کودک.....
۲۶	مهارت یابی.....
۲۶	کار درمانی.....
۲۶	تفریح.....
۲۷	بازی حل معما.....
۲۸	بازی تخیلی.....
۲۸	بازی اجتماعی.....
۲۸	بازیهای مهارتی.....
۲۹	بازیهای پر انرژی.....
۲۹	بازی‌های اکتشافی.....
۳۰	ضرورت بازی.....
۳۲	ارتباط بازی‌ها با تئوری یادگیری.....
۳۲	رفتارشناسی.....
۳۲	شناخت‌شناسی.....
۳۳	ساختارشناسی.....

۳۳	فرهنگی - اجتماعی
۳۳	ویژگی های بازی
۳۴	ویژگی های اساسی بازی
۳۵	انواع بازی
۳۶	بازی فعال
۳۶	بازی مهارتی و اکتشافی
۳۶	بازی تقلیدی
۳۶	بازی سازنده
۳۷	بازی نقش
۳۷	بازی های قاعده مند
۳۷	بازی و تعامل اجتماعی
۴۰	انواع بازی بر حسب مضمون و محتوا
۴۰	بازی کارکردی
۴۰	بازی تخیلی
۴۰	بازی پذیرا
۴۰	بازی سازنده
۴۱	بازیهای کامپیوتری
۴۲	عوامل مؤثر در بازی
۴۲	(۱) سن
۴۲	(۲) جنسیت
۴۳	(۳) محیط
۴۴	(۴) هوش
۴۴	فواید بازی
۴۷	بازی و شخصیت (PERSONALITY)

۴۸	بازی و رشد اجتماعی
۴۹	طبیعت بازی
۵۰	طبقه بندی های بازی
۵۱	بازی و یادگیری
۵۱	بازی و برنامه ی درسی
۵۲	ورزش
۵۳	بازیهای کامپیوتری
۵۴	تاثیر پازل بر عملکرد مغز انسان
۵۴	تاثیر پازل بر نیمکره های مغز
۵۶	الگوی پازل در جوامع و زندگی روزمره
۵۷	فواید بازی از لحاظ آموزش و پرورش
۶۰	نظریه های بازی
۶۰	نظریه های مربوط به بازی:
۶۰	کودک به عنوان یادگیرنده فعال
۶۰	نظریه روان پویایی
۶۰	نظریه ی کارایی یا انرژی اضافی
۶۱	نظریه ی استراحت یا رفع خستگی
۶۱	نظریه ی اجمال فعالیت های اجدادی
۶۱	نظریه ی پیش تمرین
۶۱	نظریه ی پویایی دوران کودکی
۶۲	نظریه ی پیازه
۶۳	بازی در اسلام
۶۴	آرای تربیتی دانشمندان اسلامی در زمینه بازی
۶۵	دانش آموز و بازی

اهمیت و نقش معلم.....	۶۷
توصیه ها و راهکارها برای مربیان.....	۶۷
نقش والدین در بازیهای دانش آموزان.....	۷۳
(۱) نحوه ی نظارت بر بازی ها.....	۷۳
(۲) شرکت والدین در بازی ها.....	۷۵
توصیه هایی به والدین.....	۷۷
تعریف بازی آموزشی.....	۷۹
اهمیت بازی های آموزشی.....	۸۱
فواید بازی های آموزشی.....	۸۴
تأثیر بازی های آموزشی بر مغز.....	۸۵
استفاده از بازی های آموزشی در مدارس ابتدایی.....	۸۶
بازی های رایانه ای آموزشی.....	۸۷
چگونگی عملکرد بازی های رایانه ای در امر آموزش.....	۸۸
یادگیری کودکان از طریق بازی.....	۸۹
بازی برای آموزش راه زندگی.....	۹۰
بازی در فرهنگ و ادبیات.....	۹۱
اهمیت حرکت و بازی در امر یادگیری.....	۹۲
بازی های مناسب برای کلاس.....	۹۴
پانتومیم.....	۹۴
استفاده از بدن به جای واحد اندازه گیری.....	۹۴
مناظره با حرکت.....	۹۵
بازی.....	۹۵
تأثیر بازی بر یادگیری مهارت حل مسئله.....	۹۶
اسباب بازی های مناسب برای یادگیری.....	۹۷



- ۱۰۰..... ساخت اسباب بازی های مناسب سنین مختلف
- ۱۰۰..... کودک تازه متولد شده.....
- ۱۰۱..... کودکان نوپا.....
- ۱۰۳..... کودک پیش دبستانی.....
- ۱۰۴..... دبستانی ها.....
- ۱۰۵..... بازی های مناسب برای کلاس که بر یادگیری موثر هستند.....
- ۱۰۵..... پانتومیم.....
- ۱۰۵..... استفاده از بدن به جای واحد اندازه گیری.....
- ۱۰۷..... مناظره با حرکت.....
- ۱۰۸..... منابع و مآخذ.....

## مقدمه

یکی از فعالیت های لذت بخش و سازنده برای همه، به ویژه برای کودکان و نوجوانان، بازی است. کودکان از طریق بازی ها که با هیجان همراه است، زندگی در دنیای آینده را تمرین می کنند. ویژگی های هر بازی و فایده های آن در رشد همه جانبه ی قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک باعث شده است توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش آن در امر آموزش کودکان معطوف شود بازی برای درمانگران وسیله مناسبی است تا به دنیای کودکان راه یابند و آن را بهتر بشناسند و به مشکلات آنان پی ببرند.

بازی، آموزش است و کودک از طریق بازی ها مهارت های گوناگونی کسب می کند. بازی، بهترین وسیله ای است که از طریق آن می توان بسیاری از مفاهیم را آموزش داد (مقدم و ترکمان، ۱۳۸۱). بازی های آموزشی از جمله راهکارهایی هستند که استفاده از آن ها برای فعال کردن متعلمان و ایجاد خلاقیت در آن ها، یکی از مباحث اصلی و تخصصی حوزه آموزشی را تشکیل می دهد. بازی آموزشی یکی از موقعیت های یاددهی - یادگیری به شمار می رود و فعالیتی است سازمان یافته و همراه با قوانین مشخص که در آن دو یا چند دانش آموز برای رسیدن به اهداف آموزشی از قبل تعیین شده، در ارتباط با هم قرار می گیرند. بازی تحمیلی نیست و باید معیارهایی داشته باشد؛ نخست آنکه متناسب با ویژگی ها، نیازها و توانایی های کودکان باشد؛ دوم، به تقویت و دقت و تمرکز و عکس العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد؛ سوم، فعالیت ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد؛ چهارم، بین بخش های مختلف بازی رابطه ی منطقی وجود داشته باشد؛ پنجم، به گونه ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید زیادی نشود (افروز، ۱۳۸۹).

اینکه از چه زمانی نظر متفکران به اهمیت بازی در رشد کودک جلب شده است، تاریخ مشخصی ندارد، ولی شاید فلاسفه‌ی یونان از جمله افلاطون، از اولین کسانی باشند که به ضرورت و نقش بازی در رشد کودک توجه کرده‌اند. در بین مریبان، شاید برجسته‌ترین کسی که به مطالعات منظم در زمینه‌ی بازی و اهمیت آن در تربیت کودک پرداخته است، فروبل باشد. از اواخر قرن ۱۹ به بعد، تحقیقات بسیار وسیعی در این زمینه انجام شده و روان‌شناسان نظرات متعددی در این باره داده‌اند (مهرجو، ۱۳۹۰).

### بازی های آموزشی

بازی های آموزشی می توانند به عنوان رسانه ای مفید و کارآمد در سطوح رسمی و غیررسمی مورد استفاده ی معلمان قرار گیرند. هدف غایی این بازی ها فقط تفنن یا پرکردن اوقات فراغت نیست، بلکه چنین بازی هایی، در ضمن ایجاد لحظاتی لذت بخش و فرح انگیز برای مخاطبان، با فراهم ساختن تجربه هایی نزدیک به تجربه های دست اول، یادگیری سریع تر و پایدارتر را سبب می شوند (امیر تیموری، ۱۳۸۷). حضور فعالانه متعلمان در فرآیند یادگیری، مستلزم فراهم سازی شرایط و زمینه مناسب در محیط آموزشی است.

به عقیده متخصصان حوزه های آموزش و پداگوژی، استفاده از بازی های آموزشی در فرآیند تدریس، از جمله راهکارهایی است که زمینه لازم را برای افزایش فعالیت های یادگیری متعلمان فراهم می سازد. از دیدگاه این متخصصان، بازی های آموزشی بر خلاف تصور رایج، به کودکان و دنیای آنها منحصر نمی شود، بلکه با تغییر در عناصر یا نحوه بازی، قابلیت استفاده برای آموزشی در تمامی شرایط سنی را دارند. ضمن آنکه استفاده از بازی به متعلمان و فرآیند یادگیری منحصر نیست، بلکه در فرآیند یاددهی نیز امکان و به عبارت دقیق تر، ضرورت طراحی و به کار بستن آنها احساس می شود (حقانی، ۱۳۸۵).

بازی های آموزشی خوب بیشتر بر تفکر و برنامه ریزی تأکید می کنند تا حفظ کردن مطالب. دانش آموزانی که در یادگیری مفاهیم موجود در نوشته ها و متون چاپی با مشکل روبه رو هستند بازی ها را درک می کنند و غالباً اعتماد به نفس خود را از راه نقش آفرینی توسعه می دهند.

امروزه اهمیت و ارزش بازی در دوران کودکی به وسیله پژوهش های گسترده مورد توجه قرار گرفته است. بازی روی رشد جسمی، عاطفی، ذهنی، آموزشی، اخلاقی، شخصیتی و اجتماعی تأثیر می گذارد و ارزش تشخیصی و درمانی نیز دارد (مقدم، ۱۳۸۶).

زارع و همکاران (۱۳۸۸) از تحقیقی به این نتیجه دست یافتند که بازی آموزشی نمرات املای دانش آموزان را افزایش می‌دهد. کلین و فری تاگ (۱۹۹۱) از پژوهشی با عنوان تأثیر استفاده از بازی‌های آموزشی بر انگیزش دانش آموزان ۹ تا ۱۱ ساله به این نتیجه رسیدند که بازی‌های آموزشی بر چهار مؤلفه انگیزشی توجه، ارتباط، اعتماد و رضایت تأثیر دارند. گرین و بولیر (۲۰۰۳) انجام بازی را عاملی برای بهبود بخشی، توجه و فعالیت‌های بصری ذکر می‌کنند.

بازی آموزشی خوب، تفکر و برنامه‌ریزی را در دانش آموزان تشویق می‌کند (ذوفن و لطفی‌پور، ۱۳۸۰). براساس نظریات پیازه و ویگوتسکی، بازی اصلی‌ترین عامل رشد شناختی کودک و یکی از روش‌های فکری قابل دسترس برای خردسالان است. کودکان در قالب بازی با درک واقعیت‌ها و کنترل مهارت‌های شخصی به تعادل دست می‌یابند (انگجی و عسکری، ۱۳۸۵).

### تأثیر بازی‌های آموزشی بر مغز

پژوهش‌ها درباره مغز، به چگونگی تأثیر یادگیری بر مغز و مهم‌تر اینکه کدام نوع یادگیری مغز را تغییر می‌دهد، پرداخته‌اند. تجربه‌های جدید بر رشد دارینه‌ها (دندریت‌ها) تأثیر می‌گذارند. ریشه‌ی دارینه‌ها در پاسخ به تمایلات که یادگیرنده با آن مواجه می‌شود، رشد و شکل آن را تغییر می‌دهد. تعامل با محیط ممکن است موجب جوانه زدن شاخه‌های دندریتی جدید در سراسر مغز شود. رشد مغزی پس از تولد به شاخه شدن و جوانه زدن دارینه‌ها اسناد داده می‌شود که در پاسخ به تجربه اتفاق می‌افتد (برنیگر و ریچاردز، ۲۰۰۲). بازی‌های آموزشی می‌توانند شیوه‌ای فعال و برانگیزاننده برای دانش آموزان باشند تا به مرور آنچه یاد گرفته‌اند، پیردازند. بازی‌های آموزشی می‌توانند عامل اساسی برای افزایش اندازه‌ی پی‌یاخته

(نورون) و ارتباطات سیناپسی در مغز باشند. این رشد به ویژه تحت تأثیر تحریک جنبشی، تفکر انتقادی و حل مسأله قرار دارد.

### مزایای بازی آموزشی

- پاداش ذاتی دارد؛ چون شاگردان بازی را دوست دارند و از روی میل و رغبت در آن شرکت می کنند.
- موقعیت های پیچیده زندگی را که عناصر آن از زندگی واقعی گرفته شده اند، به شیوه ای ساده و قابل فهم نمایش می دهد.
- انگیزه یادگیری ایجاد و توجه و علاقه فراگیرندگان را جلب می کند.
- از یکنواختی و کسالت باری محیط های یاددهی - یادگیری می کاهد و جوی شاد و زنده را شکل می دهد. در برخی از بازی ها فراگیرندگان بدون این که خود احساس کنند به تمرین و تکرار مفاهیم یا مهارت های دشوار می پردازند.
- مریدان با ایجاد ارتباط های اجتماعی از طریق بازی، علاوه بر آموزش مفاهیم شناختی، به بعضی از اهداف آموزشی، یادگیری عاطفی و نگرشی نیز دست می یابند. به علاوه، آموزگاران با شرکت دادن دانش آموزان در برنامه ریزی و تدارک وسایل لازم برای بازی می توانند به اهداف بیشتری نایل شوند. بازی آموزشی خوب می تواند ضمن ایجاد تفریح و هیجان برای فراگیرندگان، چگونگی ارزیابی مخاطرات، برخورد اتفاق ها و مسائل جدید، تفکر منطقی و انجام تصمیم گیری ها را آموزش دهد. (امیر تیموری، ۱۳۸۷).

-برای افزایش تأثیرات بازی های آموزشی در کلاس توصیه می شود به این نکات توجه کنید:

- دانش آموزان را در برنامه‌ریزی‌های اولیه و تدارک چنین فعالیت‌هایی شرکت دهید؛ بدین صورت
- که دانش آموزان خودشان نقش خود را در بازی برگزینند و هرچه بیشتر در این باره تبادل نظر کنند.
- منابعی را که به عنوان مواد اصلی مورد نیاز هستند، تدارک ببینند. به عبارت دیگر، دانش آموزان باید به اطلاعات و واقعیت‌هایی که بر اساس آن‌ها تصمیم‌گیری می‌کنند دسترسی داشته باشند.
- وقت به اندازه کافی داشته باشید. برای اجرای بسیاری از بازی‌ها زمانی چند برابر ساعت کلاسی لازم است.
- در صورت تمام نشدن بازی، محلی را برای نگهداری وسایل در نظر بگیرید.
- پس از اتمام بازی، وقت کافی در اختیار دانش آموزان قرار دهید تا واکنش‌های خود را نسبت به بازی ابراز کنند و بین تصمیمات فردی و نتایج بازی و آنچه در دنیای واقعی وجود دارد، مقایسه‌ای صورت دهند.
- از تکراری شدن بازی جلوگیری کنید. اگر بازی خاصی را یک‌بار برای دانش آموزان مطرح کرده‌اید، بار دیگر آن را ارائه نکنید.
- اهمیت پیچیدگی بازی را در نظر بگیرید. بازی باید چنان مهیج و جالب باشد که به تفکر و جست و جو نیاز داشته باشد و نتوان به راحتی به جواب آن دست یافت.
- بنابراین، بازی نباید ساده، بی‌حرکت و بی‌هدف باشد. پیچیدگی و جذابیت آن باید در حدی باشد که توجه همه را جلب کند.
- کودک نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی بخش مهمی از این نیاز است. هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیرمایه این تفکر و اندیشه است. آمادگی جسمی و

روحی برای مقابله با مشکلات قسمت دیگری از فلسفه بازی کودکان است؛ بنابراین هر چه بازی گسترده تر، پیچیده تر و اجتماعی تر باشد کودک از مصونیت روانی بیشتری برخوردار می شود. کشف دنیای اطراف بخش دیگری از فلسفه بازی است که کودک حس کنجکاوی خود را از این طریق ارضا می کند. بازی تن و روان کودک را ایمنی می بخشد و او را برای به عهده گرفتن مسئولیت های زندگی آماده می سازد. کودک با بازی موقعیتی به دست می آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را ابراز کند و مهارت های زندگی را بیاموزد. بدون تردید بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب می شود.

در دنیای کنونی اهمیت بازی بخصوص برای کودکان بر هیچکس پوشیده نیست، بدیهی است در گذشته چنین نبود و عده ای از علمای فن تعلیم و تربیت بازی را اتلاف وقت می دانستند و معتقد بودند که بهتر است کودکان و نوجوانان ساعات بازی و تفریح خود را نیز صرف درس و بحث و یاد گرفتن مطلب کنند؛ اما اکنون دانشمندان و صاحب نظران، به اهمیت و لزوم بازی نه تنها برای کودکان و نوجوانان بلکه برای جوانان و سالخوردهگان نیز پی برده اند.

ویژگی های خاص بازی و فواید گوناگون آن، در رشد همه جانبه قوای ذهنی، جسمی، شخصیتی و اجتماعی کودک، باعث شده تا توجه تعداد زیادی از دست اندرکاران تعلیم و تربیت به چگونگی نقش بازی در امر آموزش کودکان معطوف شود. آنچه در این نوع از بازی ها [بازیهای آموزشی] مورد نظر است، چگونگی استفاده از بازی در رشد قوای حسی - حرکتی و به فعالیت واداشتن کودک از طریق تمرین با وسایل بازی است.

به طور مثال بازی های دستی، یکی از انواع بازی های آموزشی است. در بازی های دستی، کودک با وسایل کوچکی چون انواع پازل، چوب های اندازه گیری و مجموعه ای از میخ های چوبی سروکار دارد. هرگاه وسایل لازم را در اختیار کودک قرار دهیم، می توانیم مستقیماً به اهداف مورد نظر دست یابیم. تعدادی



ظرف استوانه‌ای به کودک بدهید و از او بخواهید آن‌ها را از کوچک تا بزرگ کنار هم قرار دهد؛ از این طریق، آموزش مقایسه‌اندازه‌های اشیا آغاز می‌شود.

تقویت حواس کودک، باعث می‌شود تا بتواند آن را در جهت رشد قوای ذهنی خود به کار گیرد. رشد قوای ذهنی و حسی کودک، منجر به افزایش رشد اجتماعی او در جهت ایفای نقش‌های اجتماعی و شرکت در فعالیت‌های گروهی می‌شود.

گرچه نظارت مربیان در بازی‌های آموزشی بسیار اهمیت دارد، اما میزان این نظارت نباید محدود باشد. از کنترل خارج کردن کامل بازی از دست کودک و تحمیل جهت بازی از سوی مربیان، کودک را از بازی و در نتیجه آموزش دلسرد می‌کند. دقت کنید که بازی باید جنبه‌ی بازی‌گونه خود را حفظ کند، اگرچه هدف از انجام آن بیشتر آموزش باشد نه بازی. بهر حال بازی برای کودک بازی است و هدف او تنها لذت بردن است نه چیز دیگر؛ و هیچ‌گاه نباید از کودک انتظار داشت کودک از بازی خود اهدافی را دنبال کند که مد نظر ماست.

مربیان باید سعی کنند که کودک، در همان حال که از بازی لذت می‌برد و از انجام آن قصدی تفریحی دارد، مسائل و نکاتی را نیز بیاموزد. لذا باید کنترل اصلی بازی در اختیار کودک باشد. مسیر آن را خود کودک تعیین کند. تنها هنر والدین در این مورد، هدایت جهت و مسیر بازی به صورت غیرمستقیم و غیر تحمیلی به سمت آموزش است.

آنچه در این پژوهش به آن اشاره می‌شود، از دیدگاه صاحب‌نظران تعلیم و تربیت در مورد بازی، تعریف بازی، اهمیت و نقش آن، انواع بازی و فواید آن است و سپس به تعریف آموزش و بازی‌های آموزشی، اهمیت آن و ذکر چند نمونه بازی آموزشی اشاره ای داریم و امید است که خواننده محترم با کنار هم گذاشتن آن به اهمیت بازی در آموزش پی برده و خود به عنوان یک مربی بتواند بازی‌هایی آموزشی

طراحی کند که ضمن لذت بخش بودن برای کودک (متربی) موجب دستیابی او به هدفهای آموزشیش گردد و آموزش را از حالت خشک و کسل کننده برای فراگیر به فعالیتی لذت بخش برای او تبدیل نماید.

### بازی به عنوان ابزار

بازی ابزاری است که کودک از آن برای یادگیری درباره‌ی جهان پیرامون خود استفاده می کند ... (فلاح چای - ۳۷) علامه طباطبایی - (ره) در مورد بازی می فرماید: «بازی، کار یا کارهایی است که هدفی خیالی دارد و از نظم و نسقی خیالی برخوردار است؛ مانند بازیهای کودکان و زندگانی دنیا به این جهت بازی است که همچون بازی کودکان، سریع البطلان است. زیرا کودکان با شور و ولع ساعتی برای بازی اجتماع می کنند و به سرعت متفرق می شوند.» (بهشتی - ۶۳)

«بازی چیزی برتر از سرگرمی است و در واقع راهی است برای باز سازی و توانمند کردن قوای فکری و جسمی انسان و شامل هر فعالیتی است که در این راستا به او کمک کند.» (ماندانا - ۲،۱)

به هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفداری که به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد و موجب کسب لذت و اقیان نیازهای کودک شود، بازی گویند. (نشریه ورزش دانشگاه انقلاب - ۸)

کودک در بازی می آموزد که چگونه یاد بگیرد، کشف می کند که چگونه می تواند با دنیا کنار آمده و از عهده وظایف زندگی بر آید و بر مهارت‌ها و تکنیک‌های گوناگون و فرایندهای نمادین با روش مخصوص به خودش غلبه نماید. بازی وسیله طبیعی کودک برای بیان و اظهار "خود" است.

"آلفرد آدلر" روانشناس معروف می گوید: «هرگز نباید به بازی‌ها به عنوان روشی برای وقت کشی نگاه کرد» و یا "گاری لند شا" اظهار می دارد که «بازی کردن برای کودک مساوی است با صحبت کردن برای یک بزرگسال. بازی و اسباب بازی، کلمات کودکان هستند.»

متأسفانه هیچ تعریف واحد و جامعی در مورد بازی وجود ندارد. کسانی که علاقه مند به بازی و بازی درمانی هستند، معنای روشنی از کلمه بازی در دست ندارند. تنها تعریفی که اغلب بدان استناد می شود از اریکسون است که می گوید: «بازی عملکرد خود است، کوششی جهت هماهنگ کردن فرایندهای جسمی و اجتماعی با خویشتن.» (رئیس وند - ۱)

### تعاریف بازی از دیدگاه صاحب نظران

فعالتهایی که آگاهانه و به قصد حصول نتیجه انجام نمی شود. (جان دیویی)

فعالتهای در جهت تداوم شادمانی. (شاندر)

بازی یعنی یکی ساختن واقعیت با خود. (ژان پیاژه)

فعالیتی فی نفسه آزاد، بی هدف، سرگرم کننده یا تفریحی. (لازاروس)

تمرینی غریزی و بی هدف از اعمالی که در زندگی آینده نقش اساسی دارند. (گروس)

آزادانه ابراز وجود کردن برای کسب لذت مترتب بر آن. (سی شور) (نوازش)

### اهمیت بازی

«چیزی را که انسان در کودکی نیاموزد در بزرگی مشکل یاد می گیرد.» این عقیده‌ای است که میان مردم به صورت امری غیر قابل تردید در آمده است. روانشناسی آموزش هم ما را متوجه این حقیقت کوچک می کند که؛ سال های اولیه ی زندگی انسان، در پرورش هوش او نقش مهمی به عهده دارند. هر کس زودتر به سوی یادگیری راهنمایی شود، بدون زحمت و بیشتر یاد خواهد گرفت.

عمل آموزش هم می تواند به صورت یک بازی انجام شود. (آصفی - ۵)

اهمیت بازی برای کودکان، مانند اهمیت کار کردن برای بزرگسالان است. بازی نیاز اولیه و ضروری کودکان است.

تجربه ها و آموزه هایی را که کودک از بازی کردن به دست می آورد، در آینده برای کار کردن استفاده می کند. در حقیقت تفاوت زیادی بین کار کردن و بازی کردن نیست. بازی خوب مانند کار خوب و بازی بد مانند کار بد است. بازی خوب باعث شادمانی می شود و این شادمانی خلاقیت را در او بر می انگیزد و احساس لذت از زیبایی و موفقیت را در او به وجود می آورد. (نمایه ۲۶)

بیشتر تجربیاتی که کودکان زیر دبستان از اجتماع و محیط اطرافشان کسب می کنند از طریق بازی های کودکانه حاصل می شود.

در واقع بازی کودک مرحله ای الزامی برای ورود به دنیای جدید و واقعی است.

به اعتقاد روانشناسان تربیتی، کودک مفاهیم عمده ای از قبیل ساخت، عدد، فضا و شکل را در ضمن بازی و در زندگی پیش از دبستان می آموزد ... (ماندانا - ۱،۲)

### نقش بازی در انواع رشد دانش آموزان

دلایل متعددی در مورد ارزشمندی بازی دانش آموزان وجود دارد که در اینجا به ذکر آنها خواهیم پرداخت.

آگاهی داشتن از این دلایل برای معلمان، دبیران، مربیان و والدین جهت دفاع از ارزشمندی بازی و تشریح آن برای افرادی که هنوز به بازی به عنوان امری سطحی، مشغول کننده و وقت گیر می نگرند، امری ضروری است؛ زیرا این قبیل افراد معتقدند که در محیط های آموزشی پیش از دبستان بهتر است به «یادگیری و یاد دادن مطالب جدی و واقعی» پرداخته شود و برای بازی از دیدگاه آموزشی ارزش قائل نیستند.