



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

عنوان:

چگونه توانستم اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ را با بازیهای بومی محلی  
استان تهران آشنا کنم؟

اقدام پژوهی: گیتی نصیری

تابستان ۱۴۰۱

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

عنوان:

چگونه توانستم اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ را با بازیهای بومی محلی  
استان تهران آشنا کنم؟

اقدام پژوهی: گیتی نصیری

تابستان

۱۴۰۱

پ

## فهرست:

تقدیر و تشکر.....	ث
چکیده .....	ج
مقدمه .....	۱
بیان مسئله و توصیف وضعیت موجود.....	۲
اهداف جزئی و کلی و سوالات پژوهش.....	۴
جامعه و نمونه آماری و ابزار گردآوری اطلاعات.....	۴
پیشینه تحقیق.....	۶
جمع آوری اطلاعات (شواهد ۱) .....	۱۱
تفسیر و تحلیل داده ها .....	۱۵
انتخاب و بیان راه حل و اقدامات .....	۲۲
اجرای راه حل .....	۲۲
جمع آوری اطلاعات (شواهد ۲) .....	۲۵
تجزیه و تحلیل شواهد ۲ .....	۲۶
نتیجه گیری .....	۲۷
پیشنهادها.....	۲۸
محدودیت ها .....	۲۹
منابع .....	۳۰
پیوست و ضمائم .....	۳۱

## تقدیر و تشکر:

از کارشناس محترم آموزش و پژوهش سرکار خانم مشیری و خانم رضایی عزیز ، مسئول محترم سرکار خانم عظیمی نژادیان که در اجرای این طرح همکاری های لازم را انجام دادند نهایت تشکر و قدر دانی را دارم.

## چکیده

امروزه با گسترش تکنولوژی و رایانه‌ای شدن بازی‌ها و از همه مهمتر گسترش شبکه‌های مختلف اجتماعی موجب شده، در زمانی نه چندان دور که بازی‌های بومی و محلی جایگاه ویژه‌ای در جای جای ایران زمین داشت، اکنون به دست فراموشی سپرده شده است. بررسی‌ها نشان می‌دهد که در کنارویژگی‌هایی متعدد، مهمترین شاخص انسان اجتماعی بودن او است و این مهم به این معناست که فرد برای تکوین و کامل شدن شخصیت خود و تربیت اجتماعی نیازمند زندگی در جمع و جامعه است.

لذا بازی‌های بومی محلی که در فرهنگ هر جامعه‌ای وجود دارد، متناسب با آن جامعه و آداب و رسوم طراحی، ساخته، پرداخته می‌شود و در واقع آمادگی‌های لازم برای پذیرش نقش‌ها در افراد ایجاد می‌کند که این آمادگی‌ها قدم موثری در موفقیت‌ها بشمار می‌رود.

هدف از پژوهش حاضر، آشنا کردن اعضای نوجوان دختر با بازی‌های بومی و محلی استان تهران می‌باشد. پژوهش حاضر به صورت اقدام پژوهی است. جامعه آماری در این پژوهش شامل ۱۲ نفر از اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ بودند که هیچگونه آگاهی در خصوص بازیهای بومی و محلی نداشتند که نبود اطلاعات و آگاهی‌های لازم از این بازی‌ها، آپارتمان نشینی، وجود بازی‌های مهیج کامپیوتری، همراه داشتن لب تاب و موبایل و نیز همراهی نکردن اولیا خود عاملی در نداشتن علاقه به انجام بازی‌ها و اطلاعات لازم در خصوص بازیهای بومی و محلی اعضا بود.

و بنده نیز با توجه به اهمیت این موضوع تصمیم گرفتم تا اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ را به انجام بازی‌های بومی محلی استان تهران ترغیب کنم انشاءالله که با توکل بر خداوند متعال در این کار موفق باشم.

**کلید واژه‌ها:** بازیهای بومی و محلی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، مرکز ۴۱، اعضا، نوجوان

## مقدمه:

بازی برای کودکان و نوجوانان امری فطری و نیازی طبیعی است. کودکان و نوجوانان عاشق بازی هستند و فعالیت و علاقه شان به بازی و جست و خیز نشانه سلامت جسمی و روحی آنهاست. بازی کودکان و نوجوانان را برای روبرو شدن با واقعیت های زندگی آماده می سازد و آنها را در تعدیل پرخاشگری، ستیزه جویی و کنترل احساسات همچون خشم و ترس کمک می کند. بازی وسیله ایست برای مهارت بخشیدن به حواس، بیان احساسات، برقراری روابط و همکاری با دیگران، یادگیری، آگاهی از قدرت و تواناییها و آشنایی با خواص فیزیکی اشیاء. کودکان و نوجوانان از طریق بازی و فعالیتهای ورزشی به اجتماع وارد می شوند و در تعامل با همسالان خود توان بالقوه اجتماعی شدن را به فعل در می آورند.

بنابراین نباید بازی را امری کم ارزش، تفننی و صرفا وسیله ای برای تفریح، سرگرمی و گذران اوقات فراغت تلقی نمود زیرا بازی یکی از عوامل مهم در سلامت و رشد جسمانی و روانی و عاطفی کودک است و اگر به خوبی طراحی و برنامه ریزی شود وسیله ای بسیار مناسب برای تربیت اجتماعی و تکوین شخصیت کودکان است.

## توصیف وضعیت موجود

مرکز فرهنگی هنری ۴۱ استان تهران نزدیک به ۱۶ سال است که در منطقه ی ۵ واقع در بزرگراه همت، خیابان شاهین جنوبی، ضلع شمال غربی پارک محصل مشغول ارائه ی خدمت به کودکان و نوجوانان می باشد ساکنین اطراف مرکز بیشتر از قشر متوسط رو به بالا می باشند.

اینجانبه گیتی نصیری مربی فرهنگی و نزدیک به چهار سال است که در مرکز ۴۱ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان مشغول به خدمت هستم و در فعالیتهای فرهنگی، هنری و علمی با اعضا کار می کنم و موفقیتهایی زیادی در این زمینه کسب کرده ام و علاقه ی زیادی به فعالیت علمی دارم و از اینکه در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان مربی هستم باعث افتخار و خوشحال بنده است .

## بیان مسئله

بازی بهترین وسیله‌ای است که کودکان به آنچه به طور شخصی دوست دارند، می‌پردازند، مقررات لازم را به طور شخصی برای آن وضع می‌کنند. احساس هویت و استقلال می‌کنند. مقدار و وقت لازم حتی زمان و مکان آن را به طور شخصی انتخاب و آنچه را می‌خواهند تجربه، کشف و می‌آموزند. و به تبادل عاطفی با همسالان خود می‌پردازد و به عنوان نیازشان لذت می‌برند و خوشحال می‌شوند.

مسایل زندگی را در خود تجربه می‌کنند و به امیال سر گرفته خود پرداخته و آن را در بازی ارضاء می‌کنند. تنش‌های خود را کاهش می‌دهند. مهارت‌های حسی و حرکتی خود را رشد و گسترش می‌دهند. در دنیای خیالی آن فرو می‌روند. نقش‌های جنسی خود را درمی‌یابند و خلاقیت و ابتکارهایشان برانگیخته می‌شوند و با انضباط های لازم جهت زندگی جمعی آشنا می‌شوند و خود را در خویشتن رشد و گسترش می‌دهند.

گروس (Gross) نقش اجتماعی بازی را مورد توجه قرار می دهد و بازی را نوعی آمادگی کودک برای فعالیت هایی می داند که باید در آینده به عهده گیرد و البته، خود از این آمادگی چندان آگاه نیست. (روان شناسی



بازی، رضا سیامک مهجور، ص ۱۹). متأسفانه با ورود بازی های رایانه ای که به نوعی سرگرمی تبدیل شده است در حالیکه در بازی های بومی محلی شادی، نشاط و تحرک وجود دارد و از طرفی نوجوانان بصورت گروهی به انجام بازی می پردازند و در این میان تحرک جسمی و در کنار آن خلاقیت ها به برقراری آرامش کمک می کند.

من در حین انجام فعالیت بازی در مرکز که معمولاً دو بار در هر ماه انجام می گرفت و برای مرکز از اهمیت ویژه ای برخوردار بود متوجه شدم که اکثر اعضا به این بازی های بومی محلی علاقه ای نشان نمی دهند به جز تعداد کمی از آنها که می خواستند بازی را انجام دهند ولی بقیه رغبتی از خود نشان نمی دادند و سعی می کردند که به نوعی از انجام این فعالیت طفره بروند.

آنچه که بیشتر توجه من را در خصوص عدم علاقه به انجام بازی های بومی محلی از طرف اعضای مرکز به خود جلب کرد نداشتن آگاهی اعضا، نبودن فضای مناسب، آپارتمان نشینی، و از طرفی نوع طراحی فضای شهری امکان تحرک بالا را غیر ممکن کرده و بنابراین فضای مجازی و بازیهای رایانه ای همدم لحظات آنان شده است به همین دلیل بازی های بومی محلی از نظر آنها کهنه و قدیمی شده است.

بنابراین به همین دلیل مصمم شدم که دلایل را بررسی کنم و از روشهای جذابی همچون انجام بازی به شکل مسابقه ای که توام با هیجان باشد، معرفی بازی های بومی و محلی و معرفی کتاب های مربوط به بازی های بومی و محلی اعضا را به این فعالیت راغب کنم و آنها را با بازیهای بومی ایران که دارای انواع و سطوح مختلفی هستند که هر کدام به نحوی دستگاه عصبی را فعال ساخته و درگیر می نمایند و از این راه ضمن ایجاد نشاط و آمادگی عصبی، موجب برانگیختگی و تعامل بخشهای حسی - ادراکی و تصمیم گیری شده و بطور کلی زمینه نوعی یکپارچگی حسی - حرکتی را فراهم می آورند، سوق دهم و بازی های بومی که باعث نشاط و تقویت

خلاقیت می شود را در اعضا ایجاد کنم.

## بیان اهداف و سوالات اقدام پژوهی

### هدف کلی:

آشنا کردن اعضا با بازیهای بومی استان تهران

### اهداف جزئی:

ترغیب اعضا به انجام بازیهای بومی محلی فراموش شده استان تهران

علاقمند کردن نوجوانان به انجام بازیهای بومی محلی استان تهران

## سوالات اقدام پژوهی

۱- چگونه و به چه تکنیک هایی می توانم اعضای نوجوان مرکز ۴۱ را با بازیهای بومی محلی آشنا کنم؟

۲- چگونه می توانم نشاط و سلامتی جسمی را از طریق بازیهای بومی محلی برای اعضا بوجود آورم؟

### ابزار:

مشاهده، مصاحبه، یادداشت روزانه

## نمونه آماری و جامعه ی آماری

جامعه آماری من در این تحقیق ۱۲ نفر از اعضای مرکزمان (۴۱) می باشد که هیچگونه اطلاعاتی در خصوص

بازی های بومی محلی ندارند و اگر هم دارند خیلی کم هست و در حد شنیده ها می باشد و در ضمن هیچ

رغبتی هم برای یادگیری و یا انجام این فعالیت از خود نشان نمی دهند و بیشتر وقت خودشان را به انجام

بازیهای رایانه ای و کامپیوتری اختصاص می دهند، مد نظر قرار گرفت.

## فرضیه ها

دلایل زیادی در علاقه ی اعضای نوجوان مرکز ۴۱ دخیل هستند از قبیل نبود فضای کافی برای انجام بازیهای بومی محلی، آپارتمان نشینی، آشنا نبودن اعضا با این نوع بازیها را نام برد که باعث می شود اعضا با توجه به عدم آگاهی از لذت بخش و مفرح بودن این بازیها به سمت بازیهای رایانه کشیده شوند.

۱- به نظر می رسد انجام بازیهای شیرین و نشاط آور می تواند اعضای نوجوان دختر را به بازیهای بومی محلی تشویق کند.

۲- به نظر می رسد امروزه با گسترش تکنولوژی و رایانه ای شدن بازیها و از همه مهمتر گسترش شبکه های مختلف اجتماعی موجب شده، در زمانی نه چندان دور که بازی های بومی و محلی جایگاه ویژه ای در جای جای ایران زمین داشت، اکنون به دست فراموشی سپرده شده است.

۳- به نظر می رسد نبودن آگاهی و شناخت لازم از این بازی های مفرح باعث شده که اعضا رغبتی به انجام این بازیها از خود نشان ندهند و این بازیها در نظر اعضا کهنه به حساب آید.

## ضرورت انجام پژوهش

هدف عمده پژوهش آشنا کردن نوجوانان دختر مرکز ۴۱ با بازی های بومی و محلی و ترغیب آنها به انجام این بازی ها است که طی خیلی سالهای گذشته به مرحله ی اجرا گذاشته می شده است و برخی از آنها در اثر مرور زمان به فراموشی سپرده شده اما اندکی از این بازی ها در اثر انتقال سینه به سینه در میان خانواده ها ، آن هم به صورت شفاهی و گذرا مرسوم و رایج می باشد.

لازم به ذکر است که بازی های مذکور با هدف خاصی در بین مردم رایج بوده و اجرا می شده است که در این پژوهش سعی بر آن است که به آنها اشاره شده و و آثار حاصل از بازی های بومی و محلی تا حد مقدور شناسایی و بیان کرد.

اجرای پژوهشی که بتواند اعضای نوجوان را با بازی های بومی و محلی آشنا و در نهایت علاقمند به این بازی های مهیج و نشاط، سلامت جسمی، برقراری روابط و همکاری با دیگران، مهارت بخشیدن به حواس، آگاهی از قدرت و تواناییها را بوجود آورد از جمله ضرورت های انجام این پژوهش می باشد.

### پیشینه ی تحقیق

در خصوص موضوع بازی که یکی از موضوعات مهم و نشاط آور در میان فعالیت های موجود برای نوجوانان است بسیار سخن گفته شده است با نگاهی گذرا به نشریات، مجلات و پژوهشنامه ها می بینیم که تحقیقاتی صورت گرفته است ولی در خصوص بازیهای بومی محلی استان تهران تحقیقی صورت نگرفته است و اگر هم باشد فقط خیلی جزئی و در حد معرفی بازیهای بومی محلی می باشد و در خصوص موضوع مهم و اصلی که چرا نوجوانان به انجام بازیهای بومی و محلی رغبتی از خود نشان نمی دهند اشاره ای نشده است. بنابراین موضوع کم رغبتی نوجوانان به انجام بازیهای بومی محلی فراموش شده مرا در تصمیم بر انجام این پژوهش مصمم کرد تا در این خصوص به تحقیق و جستجو پردازم و علت را بررسی کنم.

### الف - پیشینه نظری:

اینکه چرا بشر به بازی می پردازد و علت اصلی در این کار چیست مورد بحث بسیاری از علمای تعلیم و تربیت قرار گرفته است. جمعی از دانشمندان پیرو عقاید دور کیم و هارسون بودند که منشاء بازی و حیات تفریحی رامذهب دانسته و بازی و هنر را نشات گرفته از مذهب می دانستند. بدیهی است با توجه به تعریف مذهب در نزد این دانشمندان و قائل بودن به اینکه ریشه مذهب از ترس و زبونی انسان در مقابل حوادث طبیعی است

واضح است که ارزش این ریشه یابی در بازی و تفریح متناسب با چنان نظراتی تنزل خواهد یافت .

## ب - پیشینه عملی:

در مورد بازی های بومی و محلی با عناوین مختلف تحقیقات زیادی انجام گرفته است. که مقاله ای با عنوان نقش بازی های بومی- محلی در رشد توانایی های ادراکی - حرکتی دختران ۷ تا ۱۲ ساله که نتایج پژوهش حاکی از آن بود که هم بازیهای بومی- محلی و هم بازیهای معمول، بر توانایی های ادراکی - حرکتی، هماهنگی دو دستی، قدرت، هماهنگی اندام فوقانی و کنترل بینایی- حرکتی دختران ۷ تا ۱۲ ساله تاثیر معناداری داشتند. در حالی که سرعت دویدن و چابکی و تعادل تنها تحت تاثیر بازیهای بومی-محلی بوده و بازیهای معمول بر آنها تاثیر نداشتند. همچنین در کل تاثیر بازیهای بومی- محلی بر توانایی های ادراکی- حرکتی و خرده آزمونهای آن بیشتر از بازیهای معمول توسط نویسندگان میترا ناصری سلطانی - کارشناسی ارشد تربیت بدنی، گرایش رفتار حرکتی، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران و الهه آزادیان - استادیار، گروه تربیت بدنی، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران و نیز مقاله ای دیگر با عنوان بررسی موانع توسعه بازی های بومی و محلی از دیدگاه دانشجویان که نتایج نشان داد "گسترش بازی های رایانه ای (۴/۳۹±۰/۹۴)" مهم ترین مانع و "مشکلات جسمی و منع پزشکی (۲/۴۲±۱/۱۹)" کم اهمیت ترین آنها بود. یافته ها نشان داد رتبه بندی عواملی که مانع توسعه بازی های بومی و محلی می شود، به ترتیب برابر است با عوامل مدیریتی، سازمانی، فرهنگی، درون فردی، محیطی و روانی. همچنین تحلیل و مقایسه دیدگاه دانشجویانی که نسبت به بازی های بومی و محلی آگاهی داشتند و دانشجویانی که آگاهی نداشتند که در پاییز ۱۳۹۴ توسط نویسندگان اندام، رضا ؛ عسگری، مرتضی ؛ سلیمی، مرتضی انجام گرفته است. اما تحقیق یا اقدام پژوهی که با عنوان آشنا کردن اعضای نوجوان با بازیهای بومی و محلی یا علاقمند کردن آنها با بازیهای بومی محلی استان تهران صورت نگرفته است.

## نگاهی به مقوله ی بازی

### مفهوم بازی

(( انسان هنگامی براستی انسان است که به بازی پردازد.)) (شیلر) ۱

فعالیت، یکی از نیازهای انسان و اساس رشد و تکامل است و بازی نوعی از فعالیت های آدمی است که گفته اند کودک سالم خوب می خورد، خوب می خوابد، و خوب بازی می کند. کودکان ضمن بازی به فعالیت های بدنی، عقلی، و اجتماعی می پردازد. بازی را چند نوع تعریف کرده اند. جرسیلد (**jersild**) می گوید: (( بازی کودک یک کار جدی است.)) فرانک (**frank**) می نویسد: بازی، راهی است که کودک آنچه را که کسی نمی تواند به او بیاموزد یاد می گیرد.)) بعضی نیز بازی را زندگی کودک دانسته اند. می توان گفت: بطور کلی، بازی هر نوع فعالیتی است که فرد برای لذت بردن انجام می دهد بدون اینکه به نتیجه نهایی آن توجه داشته باشد یا منتظر باشد چیزی یا پاداشی دریافت کند.

### تعریف بازی :

هر گونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفدار که در اوقات فراغت یا اشتغال و در جهت کسب لذت ، تمدد اعصاب ، آرام بخشی جسم یا ذهن بازیگر و اقناع نیازهای آنی یا دراز مدت فرد یا گروه ، چه به صورت انفرادی یا گروهی انجام گیرد ، بازی نامیده می شود .

به فعالیتهایی که کودکان با جنب و جوش و تحرک و از روی میل و رغبت و رضایت کامل انجام می دهند بازی گفته می شود .بازی برای کودک امری فطری و نیازی طبیعی است . او عاشق بازی است و فعالیت و علاقه اش به بازی و جست و خیز نشانه سلامت جسمی و روحی اوست . بازی کودک را برای روبرو شدن با واقعیت های

زندگی آماده می‌سازد و او را در تعدیل پرخاشگری، ستیزه‌جویی و کنترل احساسات همچون خشم و ترس کمک می‌کند. بازی وسیله‌ایست برای مهارت بخشیدن به حواس، بیان احساسات، برقراری روابط و همکاری با دیگران، یادگیری، آگاهی از قدرت و تواناییها و آشنایی با خواص فیزیکی اشیاء. کودکان از طریق بازی و فعالیتهای ورزشی به اجتماع وارد می‌شوند و در تعامل با همسالان خود توان بالقوه اجتماعی شدن را به فعل در می‌آورند.

بنابراین نباید بازی را امری کم‌ارزش، تفننی و صرفاً وسیله‌ای برای تفریح، سرگرمی و گذران اوقات فراغت تلقی نمود زیرا بازی یکی از عوامل مهم در سلامت و رشد جسمانی و روانی و عاطفی کودک است و اگر به خوبی طراحی و برنامه‌ریزی شود وسیله‌ای بسیار مناسب برای تربیت اجتماعی و تکوین شخصیت کودکان است.

## تاریخچه و اهداف بازی

شروع بازی را می‌توان به گذشته‌های دور، حتی از بدو پیدایش انسان نسبت داد. در حقیقت بازی جزئی از زندگی انسان از بدو تولد تا زمان مرگ بوده و در کل تاریخچه بشریت متدرج است.

انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی جزء مهم این جنبش و حرکت است. انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیرمایه تفکر است. تشکیل اجتماعات اولیه بشری نحوه و شکل جدیدی از بازی را پدید آورد. بازیهای گروهی به صورت بازیهای نمایشی از عبادت ارواح و پرستش اشیاء گرفته تا رقص شکار و رقص جنگ، مجموعه‌ای از راههای برآوردن نیازهای جسمانی و ذهنی افراد را فراهم آوردند، خواه به این مجموعه بازی نام دهیم و خواه نامی دیگر، در اصل مطلب تفاوت چندانی پدید نمی‌آید.

در اجتماعات و تمدنهای مختلف نوعی از بازی و تفریح وجود داشته که به مناسبت جشن های مذهبی ، مسابقات و بازیها و سرود خوانیها تواما ترتیب داده می شده ، در رم ، مصر و یونان بازیهای پهلوانی ، خطابه خوانی به طبقات ممتاز اختصاص داده شده و گاه گاه این طبقات از این تفریح استفاده می کردند .

اسپینسر بازی را وسیله ای برای مصرف انرژی های انباشته و اضافی می داند که همین نظر منجر به این اعتقاد در عده ای از روانشناسان اجتماعی گردید که وجود جنگ و خونریزی در واقع به جهت مصرف همین انرژیهای اضافی مصرف نشده از ملزومات زندگی بشر می باشد .

کارل گروس ، بازی را وسیله ای برای آمادگی فرد جهت زندگی در بزرگسالی دانسته ، به همانگونه که یک بچه گربه خود را جهت فعالیتهای غریزه اش آماده می سازد .

## واژه های تحقیق

**۱- بازیهای بومی:** فعالیت هایی را گویند که در ارتباط با فرهنگ یک تیره خاص از استان بوده و نام آن بازی بومی است. بازیهای بومی به طور کامل از فرهنگ مردم هر قوم و نژاد و منطقه ای مایه گرفته و رابطه ای تنگاتنگ و نزدیک با شیوه زندگی، رفتار، کردار و مناسبت های آنها دارد. البته برخی از بازیهای بومی، امروزه از محدوده خاص خود خارج شده و در دیگر مناطق استان یا حتی کشور نیز، رواج پیدا کرده است.

**۲- بازیهای محلی:** بازیهای محلی از جمله فعالیت هایی است که در اصل، ریشه در فرهنگ ملی ما دارد و ممکن است در ارتباط با درون قومی خاص نباشد. به عبارت دیگر منحصراً به عنوان بازی متداول و معمول در یک منطقه مطرح است، خواه از آن منطقه برخاسته باشد یا از مناطق دیگر.



## گردآوری اطلاعات و شواهد(۱)

- مشاهده و یادداشتهای روزانه
- مصاحبه با اعضای نوجوان
- مصاحبه با مربیان
- پرسشنامه

## مشاهده ی مستقیم و غیر مستقیم و یادداشتهای روزانه

بزرگان گفته‌اند:

« العلم صیدٌ و الكتابه قیدٌ »

دانش، شکار است و نوشتن، دام و بند.

بسیاری اوقات، انسان مطالب سودمندی می‌شنود و می‌خواند، ولی چون یادداشت نمی‌کند به مرور زمان از یاد می‌رود و این خسارتی جبران ناپذیر است.

برای همین، یادداشت برداری هنگام مطالعه یا پس از آن، هم‌چنین یکی از راه‌ها و شیوه‌هایی است که مطالعات انسان را مفیدتر می‌سازد و فرصت صرف شده برای مطالعه را بارور می‌گرداند. به تعبیر دیگر یادداشت برداری خود نوعی از مطالعه به شمار می‌رود. این ذخیره سازی دانسته‌ها برای بهره‌برداری‌های بعدی، باید روی اصول و روش‌هایی باشد که بیشترین کارایی و فایده را داشته باشد.

- در یادداشت برداری به صورت مستقیم مطالبی رو نوشته بودم که اعضا به دلیل عدم آگاهی و شناخت از بازی های بومی محلی رغبتی نشان نمیدهند.
- والدین خودشان تلاشی برای آشنا کردن فرزندان‌شان به انجام این فعالیت نمی‌کنند.
- والدین در این زمینه هیچ تلاشی که نمی‌کنند بلکه بیشتر فضای مجازی را یک دنیای بروز رسانی می‌دانند.
- والدین به دلیل مشغله ی کاری وقتی را صرف بازی بچه ها نمی‌کنند برای همین فرزندان را ترغیب به فضای مجازی می‌کنند.

## • مصاحبه با اعضای نوجوان

در مصاحبه ای که با اعضای نوجوان انجام شد متوجه شدم که اصلا اعضا با این بازی ها آشنایی ندارند و هیچ تمایلی هم برای انجام این نوع بازی ها ندارند و نه تنها راغب نیستند بلکه به نوعی نگرش شان این است که این نوع بازیها کهنه و قدیمی شده، به همین دلیل فرار می کنند و ما باید به روز باشیم.

## • مصاحبه با مربیان

در مصاحبه ای که با مربیان مرکز انجام دادم به این نتیجه رسیدم که مدتهاست بازی های بومی محلی رو به فراموشی رفته و کودکان و نوجوانان به دلایل آپارتمان نشینی، تک فرزند بودن، عدم آگاهی والدین، پیشرفت تکنولوژی، موبایل و تبلت به خاطر جذاب بودن فضای مجازی و بازیهای طراحی شده بیشتر به کارهای کم تحرک روی آورده اند و بازیها رو به فراموشی سپرده شده اند که خود دغدغه ای است که باید به آن پرداخته شود.

## • پرسشنامه

در این مرحله به طراحی سوالاتی پرداختم که بتوانم به نتیجه ی درستی دست یابم.

## بررسی شواهد اولیه (تجزیه و تحلیل داده ها):

پس از جمع آوری شواهد اولیه داده ها را مورد تجزیه و تحلیل قرار دادم که نتایج آن در ذیل عنوان می گردد:  
پرسشنامه اعضا در حدود ۱۰ سوال بود که از ۱۶ نفر انتخاب شده بود در تجزیه و تحلیلی که در این پژوهش انجام شد متوجه شدم که به تعداد خیلی مثلا ۳ تا ۵ نفر در خصوص بازیهای بومی محلی به صورت خیلی کم و در حد شنیده ها ایشان از بزرگان مثل پدر بزرگ و مادر بزرگ بود ولی بقیه اطلاعات یا آشنایی در خصوص این

بازیهای بومی محلی نداشتند و ۷ نفر از بچه ها دوست داشتند که در مورد بازیها تحقیق و تفحص کنند و به اطلاعاتشون اضافه بشود و وقتی دلیل عدم آشنایی را می پرسیدم در جواب می گفتند عدم آشنایی با این نوع بازیها، عدم آگاهی والدینمان از این بازی ها، عدم وجود فضای لازم (آپارتمان نشینی)، عدم ارائه این نوع بازی ها در مدارس به دلیل ناآگاهی معلمان در مدارس را دلیل اصلی این مورد عنوان می کردند .

در نهایت به این نتیجه رسیدم که نبود آگاهی والدین و معلمان، وجود بازیهای رایانه‌ای و آپارتمان نشینی دلیل عدم رغبت به انجام این بازیها می باشد.

باتوجه به پاسخ های جمع آوری شده و بررسی عوامل مختلف بر اساس الگوی شش پرسش به نظر می رسد که :

**چرایی:** آشنا کردن اعضای نوجوان دختر با بازی های بومی و محلی

**چگونه :** در حین انجام فعالیت و بحث و گفتگو با اعضا در خصوص آشنایی شان با بازی های بومی و محلی

**چه کسی:** اعضای نوجوان دختر

**کجا :** در مرکز ۴۱ کانون استان تهران

**چه موقع :** حین انجام فعالیت بازی

**چه چیزی:** به فراموشی سپرد شدن بازی های بومی و محلی و به نظر اعضا کهنه و فرسوده شمردن این بازی ها.

## بررسی جوابهای پرسشنامه ی نوجوانان دختر مرکز ۴۱

من در این پژوهش نمونه آماریم ۱۲ نفر از اعضای مرکز ۴۱ بود که این تعداد را به صورت تصادفی انتخاب کردم و از اعضا خواستم تا با دقت کامل به سوالاتم پاسخ دهند که با نهایت سپاس از اعضا با تمام نیرو به این سوالات پاسخ دادند.

حال به بررسی این پاسخها می پردازم.

پرسشنامه ای که به اعضای مرکز ۴۱ دادم دارای ۱۴ سوال بود که با گزینه های بلی یا خیر طراحی کرده بودم که این اعضا آگاهی یا آشنایی با بازیهای بومی و محلی نداشتند.

در پاسخ به سوال ۱ (آیا شما در منزل کامپیوتر یا لب تاب یا گوشی دارید؟) اکثر اعضا حدود ۱۱ نفر از اعضا پاسخ بلی داده بودند و این نشان از این بود که اعضا گوشی یا لب تاب و کامپیوتر را دارند و خودشان می توانند در خانه بازی کنند

در پاسخ به سوال ۲ (آیا شما در اوقات فراغت با بازی کامپیوتری سرگرم می شوید؟) که اکثر دوستان در حدود ۱۱ نفر پاسخ بلی داده بودند و این نشان از این است که اکثر دوستان بازیهای کامپیوتری علاقمند هستند.

در پاسخ به سوال ۳ (آیا در مورد بازی های بومی و محلی آشنایی دارید؟) تعداد خیلی کم حدود ۳ نفر از اعضا پاسخ بلی داده بودند و علت این پاسخ کم به دلیل ناآگاهی و آشنا نبودن به بازیهای بومی و محلی را عنوان می کردند.

در پاسخ به سوال ۴ (آیا تا به حال بازی های بومی و محلی خاصی را دیده اید؟) اکثر حدود ۱۳ نفر جواب خیر را داده بودند و این پاسخ خود حاکی از عدم ارائه بازیهای بومی محلی از طرف مناطق مختلف می باشد.

در پاسخ به سوال ۵ (آیا در مراکز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان فعالیت بازی بومی و محلی داشته

اید؟) که حدود ۱۲ نفر پاسخ بلی را داده بودند ولی به دلیل ناآگاهی از کیفیت این بازیها شرکت نمی کردند.

در پاسخ به سوال ۶) آیا در مدارس خود بازی های بومی و محلی انجام داده اید؟) که اعضا همگی پاسخ خیر داده بودند و این حاکی از این است که در مدارس هم به این فعالیت مهم اهمیت نمی دهند.

در پاسخ به سوال ۷) (آیا در ساعات ورزش در مدرسه بازی می کنید؟) همگی پاسخ خیر را داده بودند چون می گفتند که به جای ورزش درس های مهم را آموزش می دادند.

در پاسخ به سوال ۸) (آیا با گوشی خود با اپلیکشن خاصی بازی می کنید؟) حدود ۱۳ نفر پاسخ بلی را داده بودند و این نشان از این بود که اعضا بازیهای رایانه ای را خیلی دوست دارند.

در پاسخ به سوال ۹) (آیا والدین شما درباره ی بازی های بومی و محلی اطلاعاتی دارید؟) تعداد ۱۲ نفر پاسخ خیر را داده بودند و این پاسخ نشان از این بود که والدین یا به دلیل مشغله کاری یا کارمند بودن یا به دلیل عدم آگاهی از بازیهای بومی و محلی به فرزندانشان اطلاعاتی ندادند.

در پاسخ به سوال ۱۰) (آیا به نظر شما بازی ها ریشه ی خاصی در فرهنگ ما دارند؟) حدود ۱۲ نفر از اعضا پاسخ خیر داده بودند و این حاکی از این است که دوستان به دلیل عدم آگاهی از عقبه بازیهای بومی و محلی و به عبارتی سنتی تاریخی، فرهنگی و ریشه در بسیاری از مسایل داشت و به رغم آنکه به ظاهر ساده بود اما بازی های حساب شده ای هستند بی اطلاع بودند.

در پاسخ به سوال ۱۱) (آیا بازی ها ی کامپیوتری باعث منزوی شدن می شود؟) حدود ۱۳ نفر پاسخ خیر داده بودند . در حالیکه این نوع بازیها فرد را بیش از گذشته منزوی و مطرود می کند و به نوبه خود تاثیر منفی مهارتهای ارتباطی را به دنبال داشته ، چرا که این مولفه مهم به هر میزان ضعیف تر باشد، میزان یادگیری و در نتیجه موفقیت نیز به مراتب کاهش می یابد.

در پاسخ به سوال ۱۲ (آیا آپارتمان نشینی محدودیتی برای بازی های بومی و محلی شما ایجاد می کند؟) همه ی اعضا پاسخ بلی را داده بودند که نشان از این بود که آپارتمان نشینی خود عامل بزرگی در اجرای این بازیهای بومی و محلی است و محدودیت بزرگی محسوب می شود.

در پاسخ به سوال ۱۳ (آیا بازیهای بومی محلی ، همدلی ، صمیمیت و مهربانی را می تواند در شما ایجاد کند؟) که ۱۲ نفر پاسخ خیر را داده بودند و ۲ نفر پاسخ بلی را داده بودند .

در پاسخ به سوال ۱۴ (آیا بازیهای بومی و محلی شادی، نشاط و تحرک را در شما بوجود می آورد؟) حدود ۲ نفر پاسخ بلی را داده بودند و این نشان از این است که چون بازی را انجام نداده بودند و از لذت و شادی که در بازی گروهی که بازی های بومی و محلی به همراه داشت بی خبر بودند .

در پاسخ به سوال ۱۵ (آیا در صورت وجود راهنما برای اجرای بازیهای بومی و محلی راغب هستید؟) تعداد ۱۲ نفر پاسخ بلی را داده بودند و این پاسخ مثبت به تعداد زیاد حاکی از این بود که وجود راهنما می تواند عاملی برای آشنا کردن و ایجاد رغبت برای انجام بازیهای بومی و محلی را در اعضا بوجود بیاورد.

### بررسی جوابهای پرسشنامه ی مربیان مرکز، معلمان، اولیاء

در این مرحله پرسشنامه دیگری با ۱۱ سوال طرح کردم و در نهایت ۳۰ پرسشنامه به تفکیک ارائه دادیم .

#### جدول شماره ۱- فراوانی شرکت کنندگان در پرسشنامه

اولیاء	معلمان	مربیان محترم مرکز	ردیف
۱۴	۵	۱۱	تعداد پرسشنامه

پس از جمع آوری پاسخ ها موارد زیر را بدست آوردم:

جدول شماره ۲ - فراوانی پاسخها به سوال ۱: تا چه حدی در کانون از بازی های بومی محلی استفاده می کنید؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	-	-
زیاد	-	-
متوسط	۶	۲۰
کم	۲۴	۸۰

جدول شماره ۳ - فراوانی پاسخها به سوال ۲: تا چه حدی دختران نوجوان بازی بومی محلی را دوست دارند؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	-	-
زیاد	-	-
متوسط	۸	۲۶,۶۶
کم	۲۲	۷۳,۳۳

جدول شماره ۴ - فراوانی پاسخها به سوال ۳: تا چه حدی بازیهای بومی محلی آشنایی دارید؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	-	-
زیاد	-	-
متوسط	۴	۱۳,۳۳
کم	۲۶	۸۶,۶۶

جدول شماره ۵ - فراوانی پاسخها به سوال ۴: آیا بازیهای بومی محلی تاثیری بر هیجان نوجوانان دارد؟



گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۶	۲۰
زیاد	۱۰	۳۳,۳۳
متوسط	۸	۲۶,۶۶
کم	۶	۱,۸

جدول شماره ۶ - فراوانی پاسخها به سوال ۵: تا چه حدی بازی های بومی محلی را دوست دارید؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	-	-
زیاد	۴	۱۳,۳۳
متوسط	۷	۲۳,۳۳
کم	۱۹	۶۳,۳۳

جدول شماره ۷ - فراوانی پاسخها به سوال ۶ آیا بازیهای بومی محلی نسبت به بازیهای رایانه ای تاثیری در کسب مهارتهای لازم را دارد؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۸	۲۶/۶۶
زیاد	۱۰	۳۳/۳۳
متوسط	۵	۱۶/۶۶
کم	۷	۲۳/۳۳

جدول شماره ۸ - فراوانی پاسخها به سوال ۷: بازیهای بومی محلی چه میزان جذابیت و تنوع دارد؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۲۱	۷۰
زیاد	۱۵	۵۰
متوسط	۳	۱۰
کم	۱	۳/۳۳

جدول شماره ۹- فراوانی پاسخها به سوال ۸: آیا بازهای بومی محلی تاثیری بر رشد مهارت های اجتماعی نوجوانان دارد؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۹	۳۰
زیاد	۱۲	۴۰
متوسط	۷	۲۳/۳۳
کم	۲	۶/۶۶

جدول شماره ۱۰- فراوانی پاسخها به سوال ۹: بازیهای بومی محلی چه میزان نقش در سلامت فکری و جسمی نوجوانان دارد؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۱۶	۵۳/۳۳
زیاد	۱۰	۳۳/۳۳
متوسط	۳	۱۰
کم	۱	۳/۳۳

جدول شماره ۱۱- فراوانی پاسخها به سوال ۱۰: پیروی از قوانین بازی های بومی محلی چه میزان در روند بازی اهمیت دارد؟

گزینه ها	فراوانی	درصد
خیلی زیاد	۱۸	۶۰
زیاد	۱۲	۴۰
متوسط	-	-
کم	-	-

### انتخاب راه حل جدید به صورت موقت

در این مرحله نوبت به انتخاب راه حل موقت رسید که انجام مراحل زیر بیشتر مد نظر قرار گرفت:

\* معرفی بازیهای بومی محلی استان تهران به صورت تلفیقی از بازیهای استان تهران (۴ بازی)

\* اجرای مسابقه

\* معرفی کتابهای بومی محلی موجود در مرکز

## معرفی و اجرای بازی های بومی استان تهران

### تعدادی از بازی های بومی استان تهران

#### دستمال

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. آن‌گاه مقابل هم و به فاصله ی ده قدم از یکدیگر، در دو صف قرار می‌گیرند. استاد بازی یک دستمال بین دو صف می‌گذارد، طوری که فاصله ی آن از دو دسته به یک اندازه باشد. با فرمان استاد نفر اول هر دو صف باید به سرعت دویده و دستمال را بردارند. بازیکنی که زودتر دستمال را برداشته و به جای خود برگردد برنده ی بازی است. البته به شرطی که طرف مقابل او نتواند دست خود را بدن او بزند. پس از پایان بازی دو نفر اول، نوبت به نفر دوم صف می‌رسد و به همین ترتیب بازی ادامه می‌یابد تا همه ی نفرات دو صف به پایان برسند. در پایان گروهی که تعداد برنده‌های آن بیشتر باشد، برنده ی اصلی شناخته خواهد شد.

#### زوو

بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. روی زمین، مستطیل بزرگی رسم می‌کنند و هریک از دو گروه در یکی از دو نیمه ی مستطیل مستقر می‌شوند. آن‌گاه به ترتیب از هر گروه یک نفر، نفس را در سینه حبس می‌کند و با کشیدن زوو وارد زمین حریف مقابل می‌گردد. هریک از این دو نفر سعی می‌کند در حال زووکشیدن، یاران حریف را نیز لمس کند. یاران حریف نیز ضمن فرار از او، سعی می‌کنند او را محاصره کرده و بگیرند که نتواند از خط نیمه ی زمین بگذرد، زیرا در غیر این صورت تمام کسانی را که لمس کرده باشد، از بازی اخراج خواهند شد. در دور و دورهای بعدی دو نفر دیگر از دو گروه وارد زمین حریفان خود خواهند شد و به همان ترتیبی که گفته شد عمل می‌کنند. هر گروهی که زودتر یاران خود را از دست بدهد، بازنده است و به عنوان مجازات باید به افراد

گروه برنده کولی بدهد؛ یعنی بازیکنان برنده هرکدام بر کول یکی از بازیکنان سوار شوند و چند دوری سواری گیرند. در این بازی این نکته قابل ذکر است که فردی که برای زوو کشیدن نفس‌گیری کرده است، هرگاه احساس نماید که نفس خود رو به اتمام است باید بلافاصله به زمین بازگردد و اگر در زمین حریف نفس آن تمام شود، از دور بازی خارج می‌گردد

## طاق یا جفت

در این بازی که بیشتر بردو باخت موردنظر است، یکی از دو بازیکن، تعدادی ریگ یا شیء ریز دیگر را در مشت خود می‌گیرد و دو کف دست خود را روی هم گذاشته و آن اشیاء را در میان دستان خود تکان می‌دهد و یا دو دست خود را به پشت خود برده و آن اشیاء را در یکی از مشت‌های خود قرار می‌دهد. آن‌گاه شست خود را در مقابل بازیکن دوم گرفته و می‌گوید: طاق یا جفت. بازیکن دوم به میل خود یکی از دو کلمه ی طاق یا جفت را ادا می‌کند. سپس بازیکن اول مشت خود را باز کرده و تعداد اشیاء مشت خود را می‌شمارد، اگر با گفته‌ی بازیکن دوم مطابقت داشت که وی برنده است و در غیر این صورت بازنده خواهد بود.

## عمو سبزی فروش

زنی عاشق عمو سبزی‌فروش است و تنبان سیاه دبیت و شلیته ی کوتاه می‌پوشد و چادر به‌سر می‌کند. یک زن هم قبای بلند پوشیده و با شال و گیوه و عرقچین ادای سبزی‌فروش را درمی‌آورد. حاضران در مجلس هم با دایره و تنبک و دست، با اشعار آهنگینی که دو طرف می‌خوانند، هماهنگی می‌کنند. زن اشعاری را می‌خواند و دلبری می‌کند و با گفته‌های خود حاضران را می‌خنداند.

## قلعه ی شاه مال منه

بازیکنان یک نفر را به‌عنوان شاه انتخاب می‌کنند. بعد از اینکه شاه به بالای تپه ی خاکی یا ماسه‌ای رفت، آن‌گاه

همه ی بازیکنان با هم می‌گویند: 'قلعه ی شاه مال منه' و همگی به سمت بالای تپه هجوم می‌برند که شاه را پائین بیاورند، شاه مهاجمان را به پائین هل داده و می‌گوید: 'شاه منم که زور دارم قلعه ی شاه مال منه'. بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که کسی بتواند او را پائین بکشد که در نتیجه، خود وی یا بازیکن دیگری به جای شاه قرار می‌گیرد.

## معرفی کتاب های موجود در مرکز مرتبط با بازیهای بومی و محلی

در این مرحله که دوباره با استفاده از روش مسابقه از اعضا ی در مرکز خواستم تا کتابهایی را که مرتبط با بازیهای بومی و محلی است در فاصله ی زمانی مشخص شده پیدا کرده و یک بازی بومی و محلی را در نظر گرفته و سریع مطالعه کنند و با اعضا به بازی بپردازند که در این مرحله امتیاز داده می شود و هر کس که امتیازش بیشتر شد بعنوان برنده معرفی می گردید..

### عنوان : قلعه بازی ها

#### مرحله ی اول:

این قلعه ۴ خوان یا مرحله دارد و در هر خوان بچه ها باید با کسب امتیاز بیشتر که توسط کارت های زرد و قرمز طراحی شده.

در قلعه یا غرفه شماره ی ۱ (بازی شعر نمایش (عمو سبزی فروش ) توسط شرکت کنندگان اجرا می گردد و هر گروه از سه نفر تشکیل شده ،بازیکنان با یک نقاب (ماسک ) شخصیت های نمایش را به اجرا در آورده و در آخر باید نام چند گیاه خوراکی یا گیاه داروئی که به آنها داده می شود را حدس بزنند و امتیاز بگیرند و در صورت حدس زدن به مرحله ی دوم راه می یابند.

#### در مرحله ی دوم:

بازی حرکتی و مهارتی (زو) انجام می پذیرد و بچه ها باید به دو گروه تقسیم شوند و با کشیدن آوای (زو) و بدون قطع شدن به ادامه ی بازی می پردازند .

در مرحله ی سوم:

طاق یا جفت که همانند گل یا پوچ است انجام می پذیرد و باز دوباره تعداد برنده ها کم و کمتر می شود

**در مرحله چهارم:**

مرحله چهارم که مرحله ی آخر است برای شناساندن برنده ی نهایی بازی قلعه ی شاه مال منه را انتخاب می کنند و به ادامه بازی می پردازند و در نهایت یک نفر برنده وجود دارد.

## ارزشیابی

بعد از اینکه راه حلها را اجرا کردیم به مرحله ی ارزشیابی رسیدیم تا بدانیم که در این مرحله تا چه حد موفق بوده ام .

با توجه به عکس العمل اعضا و اینکه خیلی راغب به انجام این بازیهای بومی و محلی بودند و هیچ محدودیتی نمی توانست مانع انجام این بازیها شود با توجه به نگرش اعضا متوجه شدم که به لطف حق تعالی در این پژوهش موفق بوده ام .

بنابر این تلاش بنده بر این است که اطلاعات و شواهد ۲ را گردآوری کنم و طبق آن شواهد ، ارزشیابی نهایی را ارائه دهم .

## گردآوری اطلاعات و شواهد(۲)

### مصاحبه با نوجوانان دختر مرکز ۴۱

برای اینکه نتیجه ی کار را بفهمم که تا چه اندازه این راه حلها بر روی اعضا تاثیرگذار بوده است به سراغشان رفتم و آنها اذعان می کردند که بازیهای بومی و محلی را خیلی دوست دارند و از اینکه تا این سن نوجوانی از این بازیها بی اطلاع بودند اظهار تاسف کردند چون ابراز می کردند که بازیهای بومی و محلی به دلیل گروهی بودن

برایشان لذت بخش است آنها را از منزوی بودن دور می کند و باعث نشاط و شادمانی آنها می شود و نیز آنها را به جنب و جوش وادار می دارد و اینکه این بازی را بعنوان راه حل برایمان ارائه دادید باعث شد که ما از والدینمان و همچنین سایر بزرگترها بیشتر در خصوص بازیهای بومی و محلی اطلاعات جمع کنیم و بازی کنیم و همچنین این بازیها باعث ایجاد روحیه ی اجتماعی پذیری و همدلی و وحدت در بین ما می شود و از اینکه تا بحال خودمان را مشغول بازیهای کامپیوتری علاوه بر هزینه زیادش کرده اند ابراز پشیمانی می کردند.

### **مشاهده**

آنچه که در اعضای نوجوان دختر مرکز مشاهده کردم این بود که اعضا علاقمند به بازیهای بومی و محلی شده اند و به جنب و جوش افتادند که بازیهای بومی دیگری را پیدا کنند و اجرا کنند و بیشتر شون می گفتند که ما بازیهای بومی را خیلی دوست داریم ای کاش فرصت زیاد باشه تا بتوانیم بازی کنیم و حتی می گفتند که به سراغ پدر بزرگ و مادربزرگ و والدین شان رفتند تا بازیهای دیگری را از آنها بپرسند و اجرا کنند . آنچه که مشاهده کردم این بود که این راه حلها خیلی مفید و موثر بوده است.

### **مصاحبه با مربیان مرکز**

در مصاحبه ای که با مربیان داشتم نظر آنان را پرسیدم در جواب گفتند که بازیهای بومی و محلی در گرایش اعضا به بازیها خیلی زیاد بوده و ما آشکارا می بینیم که اعضا از ما بازیهای بومی و محلی را پرس و جو می کنند و خودشان ابراز می کنند که بازیهای بومی و محلی برایشان لذت بخش بوده و بدون هزینه و به صورت خیلی صمیمی با هم دیگر بازی می کنیم و از اینکه بازیهای بومی و محلی به صورت گروهی هست برایمان جذاب است و تحرک جسمی و در کنار آن خلاقیت و آرامش را به همراه دارد.

### **گزارش نهایی**

طبق گفته ها و شنیده هایم از بزرگان (پدربزرگان و مادربزرگها، والدین) سالها پیش به هر کوچه ای که قدم می



گذاشتیم پر از هیاهوی کودکانه، شادی و هیجان وصف ناپذیر بازهای بومی و محلی بود که کل فضا را به خود اختصاص می داد و طبق گفته های بزرگان نوعی هم‌رنگی، همبستگی در یکایک نوجوانان و حتی بزرگان وجود داشت و به دور از هیاهوی زندگی امروزی و حتی بدون توجه به گذر زمان سپری می شد.

اما امروزه با گسترش تکنولوژی و رایانه ای شدن بازی ها و همچنین گسترش شبکه های اجتماعی موجب شده که بازیهای بومی و محلی جایگاه خودش را از دست بدهد و بازیهای رایانه ای جایگزین این نوع بازیها بشود .

بر همین اساس طبق آنچه از گردآوریه‌ها که بدست آوردم متوجه شدم که اعضا باتوجه به به راه حلی که به صورت ترکیبی از بازیهای بومی محلی (بازی شعر نمایش (عمو سبزی فروش، زو، طاق یا جفت، بازی قلعه شاه مال منه ) طراحی کردم خیلی تاثیر مثبت داشت و باعث جذب اعضا به سمت بازهای بومی و محلی شد و اعضا با بازیهای بومی و محلی آشنا شدند و علاقمند به انجام این بازیهای بومی و محلی شدند. و از این طریق من توانستم موفق باشم و بازیهای بومی و محلی فراموش شده را احیا کنم.

## نتیجه گیری

بازی فعالیتی است که با میل و کاملاً اختیاری و تنها باهدف سرگرمی و تفریح در اوقات فراغت انجام می شود و بهترین وسیله‌ای است که کودکان به آنچه به طور شخصی دوست دارند، می‌پردازند، مقررات لازم را به طور شخصی برای آن وضع می‌کنند. احساس هویت و استقلال می‌کنند. مقدار و وقت لازم حتی زمان و مکان آن را به طور شخصی انتخاب و آنچه را می‌خواهند تجربه، کشف و می‌آموزند. و به تبادل عاطفی با همسالان خود می‌پردازد و به عنوان نیازشان لذت می‌برند و خوشحال می‌شوند.

همیشه آیین هایی وجود دارند که فکر می کنیم باید آنها را برای فرزندانمان حفظ کنیم زیرا باعث می شوند حس کنیم به یک سرزمین تعلق داریم اما تحولات پرشتاب جهانی همچون جهانی سازی یا شهر نشینی و تاثیرات رسانه ای منجر به شبیه شدن رفتارها و سبک زندگی و نابودی تنوعات فرهنگی و حتی گرایش به

تجاری کردن فرهنگ در میان اقوام و گروه های اجتماعی شده است. بازیهای بومی و محلی از جمله رفتارهای بشری است که قابلیت بسیاری برای ایجاد ارتباط و گفتگو داشته و بسیاری اوقات به عنوان وسیله ای برای رفع کدورت ها و یا ایجاد تعامل میان افراد و جوامع به کار رفته است.

مذاق و سلیقه نوجوانان امروزی در مقایسه با گذشته دچار تغییراتی شده و از طرفی نوع طراحی فضای شهری امکان تحرک بالا را غیر ممکن کرده و بنابراین فضای مجازی و بازیهای رایانه ای همدم لحظات آنان شده است. زندگی امروزی و گسترش آپارتمان نشینی علاوه بر محدود کردن حرائم، انجام چنین بازی های بومی و محلی سال های نه چندان دور را با محدودیت مواجه کرده است و همچنین بازی های بومی محلی گذشته در فضای مناسب و آزاد در کنار خانواده ها انجام می شد و والدین دغدغه چندان نداشتند و از شور و تحرک کافی برخوردار بود و نیز می توان به این موضوع اشاره کرد که بازی های رایانه ای در مقایسه با بازی های بومی و محلی بطور کامل منفی است.

بازی های بومی محلی بدون در نظر گرفتن جنسیت افراد مختلف در این نوع بازی ها شرکت می کردند و حتی خانواده ها و والدین را درگیر می کرد و به عبارتی دیگر وحدت و تحکیم خانواده را نیز ارتقا می داد و همچنین برخی بازی های رایانه ای کنونی به خرید هزینه بالایی نیاز دارد که خانواده هایی با طبقه بالا می توانند این مهم را انجام دهند که متأسفانه این مهم موجب بروز پدیده های منفی در جامعه شده است.

و در نهایت می توان گفت بازی های بومی و محلی گذشته موجب افزایش ارتباطات اجتماعی، دوستی های بیشتر، مهارت و یادگیری را شامل می شود که امروز خبری از آن نیست و بازی های کنونی تنهایی، بدون مهارت، که متأسفانه آسیب زیادی را به خود و اطرافیان متحمل می کند.

### **پیشنهادهات:**

برای گسترش بازی های بومی و محلی و زنده نگهداشتن آن ها می توان آن ها را به نحوی در برنامه درسی

مدارس و دانشگاه ها گنجانند تا هم برای آن ها شادی و نشاط را به ارمغان آورد و هم موجب حفظ این بازی های محلی شود.

۱- راهکار دیگری که پیشنهاد می شود برگزاری جشنواره های فرهنگی است که در نهایت می تواند بازی ها را معرض دید مخاطبان قرار دهد.

۲- جذب گردشگر روستایی می تواند یکی از پیامدهای بازی های بومی و محلی باشد. چرا که بسیاری از این بازی ها امروز تنها در روستا ها انجام می گیرد و با کمی توجه به آن ها می توانند به یکی از جاذبه های گردشگری برای توریستان داخلی و خارجی تبدیل شوند.

۳- استفاده از بازی های بومی و محلی در مراکز به صورت هیجانی و در قالب مسابقه می تواند موثر باشد.

۴- پیشنهاد مسی شود که مرکز تولیدات اسباب بازی ها و سرگرمی ها در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ، اپلیکشن هایی با محوریت معرفی و طریقه بازی های بومی و محلی طراحی کنند.

۵- مدارس و همچنین مراکز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان باید به سمت ورزش هایی که در حوزه بومی محلی وجود دارند حرکت کنند زیرا این بازی ها از دل فرهنگ و شعور متعارف جامعه استخراج شده است.

## محدودیت ها:

۱- عصر دیجیتال، فضای مجازی و زندگی آپارتمان نشینی بخصوص در شهرهای بزرگ که زندگی آپارتمان نشینی امری اجتناب ناپذیر است و جمعیت زیادی را در دل خود جای داده باعث شده است، بازیهای قدیمی رنگ و بوی خود را از دست دهند و جوانان را در صفحه مربعی گوشی مشغول کنند.

۲- نداشتن تجهیزات لازم در خصوص مهارت های لازم که کودکان و نوجوانان به آنها نیاز دارند باعث دور شدن نوجوانان از محیط بازی شده و هر چقدر که انسان از محیط بازی دور باشد مهارت های کمتری یاد می گیرد.

۳- عدم حضور انسان در مجامع فیزیکی و فضای بازی است.

## منابع

۱- بدر طالعی ، فاطمه؛ بازیهای محلی ایران برای کودکان و نوجوانان ، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ،

تهران ، ۱۳۸۲

۲- غنی ، رضا ؛ بازی دریچه ای به دنیای کودکان، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ، تهران ، ۱۳۷۵.

۳- همتی عقیف ، علی / تاجر کجینه باف ، وجیهه ، بازیهای پرورشی و اوقات فراغت(از نظریه تا عمل)، انتشارات حتمی،

تهران، ۱۳۹۶.

۴- بهشتی ، محمد/ خداوردی ، خدیجه ،منتخبی از بازیهای بومی محلی گلستان ، انتشارات گلستان ، ۱۳۸۴

۵- جزوه ی بازیهای مناسب برای اجرا در مراکز فرهنگی ، انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان ، مدیریت

هماهنگی امور استانها ، تهران.

۶- باربارا مک کومبز، جیمز پاپ، پرورش انگیزه در دانش آموزان، ترجمه: ابراهیمی قوام، تهران، رشد، ۱۳۸۲.

پیوست ها:

پیوست ۱----- نمونه سوالات پرسشنامه مربیان

پیوست ۲----- نمونه سوالات پرسشنامه اعضا

## سوالات مربیان

با سلام خدمت مربیان محترم: لطفاً در صورت امکان به سوالات زیر پاسخ دهید قبلاً از زحمات شما مربیان گرامی کمال تشکر و قدر دانی را دارم.

۱- تا چه حدی در کانون از بازی های بومی محلی استفاده می کنید؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۲- تا چه حدی دختران نوجوان بازی بومی محلی را دوست دارند؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۳- تا چه حدی بازیهای بومی محلی آشنایی دارید؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۴- آیا بازیهای بومی محلی تاثیری بر هیجان نوجوانان دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۵- تا چه حدی بازی های بومی محلی را دوست دارید؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۶- آیا بازیهای بومی محلی نسبت به بازیهای رایانه ای تاثیری در کسب مهارتهای لازم را دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۷- آیا بازهای بومی محلی تاثیری بر رشد مهارت های اجتماعی نوجوانان دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۸- بازیهای بومی محلی چه میزان جذابیت و تنوع دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۹- بازیهای بومی محلی چه میزان نقش در سلامت فکری و جسمی نوجوانان دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد

۱۰- پیروی از قوانین بازی های بومی محلی چه میزان در روند بازی اهمیت دارد؟

کم  متوسط  زیاد  خیلی زیاد



به نام خدا

عضو گرامی؛ لطفاً به سوالات زیر با دقت پاسخ دهید. با سپاس

۱- آیا شما در منزل کامپیوتر یا لب تاپ یا گوشی دارید؟

بلی خیر

۲- آیا شما در اوقات فراغت با بازی کامپیوتری سرگرم می شوید؟

بلی خیر

۳- آیا در مورد بازی های بومی و محلی آشنایی دارید؟

بلی خیر

۴- آیا تا به حال بازی های بومی و محلی خاصی را دیده اید؟

بلی خیر

۵- آیا در مراکز کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان فعالیت بازی بومی و محلی داشته اید؟

بلی خیر

۶- آیا در مدارس خود بازی های بومی و محلی انجام داده اید؟

بلی خیر

۷- آیا در ساعات ورزش در مدرسه بازی می کنید؟

بلی خیر

۸- آیا با گوشی خود با اپلیکشن خاصی بازی می کنید؟

بلی خیر

۹- آیا والدین شما درباره ی بازی های بومی و محلی اطلاعاتی دارید؟

بلی خیر

۱۰- آیا به نظر شما بازی ها ریشه ی خاصی در فرهنگ ما دارند؟

بلی خیر

۱۱- آیا بازی های کامپیوتری باعث منزوی شدن می شود؟

بلی خیر

۱۲- آیا آپارتمان نشینی محدودیتی برای بازی های بومی و محلی شما ایجاد می کند؟

بلی خیر

۱۳- آیا بازیهای بومی محلی ، همدلی ، صمیمیت و مهربانی را می تواند در شما ایجاد کند؟

بلی خیر

۱۴- آیا بازیهای بومی و محلی شادی، نشاط و تحرک را در شما بوجود می آورد؟

بلی خیر

۱۵- آیا در صورت وجود راهنما برای اجرای بازیهای بومی و محلی راغب هستید؟

بلی خیر

## مشخصات شرکت کنندگان (مقاله، جستارنویسی، پایان نامه، رساله و اقدام پژوهی)

نام و نام خانوادگی: گیتی نصیری	جنسیت: زن <input checked="" type="checkbox"/> مرد <input type="checkbox"/>	استان: تهران	شهر: تهران
رشته تحصیلی: پژوهش علوم اجتماعی	دانشجو <input type="checkbox"/> فارغ التحصیل <input type="checkbox"/> مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input checked="" type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	شهر: تهران
تلفن ثابت: ۰۲۱-۴۴۰۲۷۷۸۴	تلفن همراه: ۰۹۱۴۳۵۴۶۲۹۶	پست الکترونیکی:	پست الکترونیکی:
کانونی <input checked="" type="checkbox"/>	پست سازمانی: مربی فرهنگی	سابقه کار: ۲۴ سال	
نام و آدرس مرکز: کانون پرورش فکری مرکز ۴۱-منطقه ۵- بزرگراه همت- خیابان شاهین جنوبی- ضلع شمال غربی پارک محصل			
غیرکانونی (آزاد) <input type="checkbox"/> شغل: کارمند(مربی فرهنگی)			

نام و نام خانوادگی:	جنسیت: زن <input type="checkbox"/> مرد <input type="checkbox"/>	استان:	شهر:
رشته تحصیلی:	دانشجو <input type="checkbox"/> فارغ التحصیل <input type="checkbox"/> مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	شهر:
تلفن ثابت:	تلفن همراه:	پست الکترونیکی:	پست الکترونیکی:
کانونی <input type="checkbox"/>	پست سازمانی:	سابقه کار:	
نام و آدرس مرکز:			
غیرکانونی (آزاد) <input type="checkbox"/> شغل:			

نام و نام خانوادگی:	جنسیت: زن <input type="checkbox"/> مرد <input type="checkbox"/>	استان:	شهر:
رشته تحصیلی:	دانشجو <input type="checkbox"/> فارغ التحصیل <input type="checkbox"/> مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	مقطع: کارشناسی <input type="checkbox"/> کارشناسی ارشد <input type="checkbox"/> دکترا <input type="checkbox"/>	شهر:
تلفن ثابت:	تلفن همراه:	پست الکترونیکی:	پست الکترونیکی:
کانونی <input type="checkbox"/>	پست سازمانی:	سابقه کار:	
نام و آدرس مرکز:			
غیرکانونی (آزاد) <input type="checkbox"/> شغل:			

نام اثر: چگونه توانستم اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ را با بازیهای بومی محلی استان تهران آشنا کنم؟

زمان انجام اثر: سال ۱۴۰۰ <input type="checkbox"/> ماه .....	سال ۱۴۰۱ <input checked="" type="checkbox"/> ماه تابستان ۱۴۰۱.....	نوع طرح: مقاله <input type="checkbox"/> جستار نویسی <input type="checkbox"/> اقدام پژوهی <input checked="" type="checkbox"/> پایان نامه <input type="checkbox"/> رساله <input type="checkbox"/>
---	--	---

چکیده: (حداکثر ۳۰۰ کلمه): امروزه با گسترش تکنولوژی و رایانه‌ای شدن بازی ها و از همه مهمتر گسترش شبکه های مختلف اجتماعی موجب شده، در زمانی نه چندان دور که بازی های بومی و محلی جایگاه ویژه‌ای در جای جای ایران زمین داشت، اکنون به دست فراموشی سپرده شده است. هدف از پژوهش حاضر ، آشنا کردن اعضای نوجوان دختر با بازی های بومی و محلی استان تهران می باشد . پژوهش حاضر به صورت اقدام پژوهی است . جامعه آماری در این پژوهش شامل ۱۲ نفر از اعضای نوجوان دختر مرکز ۴۱ بودند که هیچگونه آگاهی در خصوص بازیهای بومی و محلی نداشتند که نبود اطلاعات و آگاهی های لازم از این بازی ها، آپارتمان نشینی ، وجود بازی های مهیج کامپیوتری،همراه داشتن لب تاب و موبایل ونیز همراهی نکردن اولیا خود عاملی در نداشتن علاقه به انجام بازی ها و اطلاعات لازم در خصوص بازیهای بومی و محلی اعضا بود.

