

کاربردهای آموزشی - ترمیمی بازی‌های بومی ایران در آموزش و توان‌بخشی کودکان دارای نیازهای ویژه

سیدمحسن اصغری نکاح / دانشجوی دکتری روان‌شناسی و آموزش کودکان استثنایی دانشگاه تهران

چکیده

اشاره به تناسب بازی‌های بومی و حیطه‌های حسی - عصبی مداخلات توان‌بخشی و آموزش ویژه؛ و با طرح جایگاه جامعه‌محور و پیشگیرانه‌ی این بازی‌های، نکاتی در مورد چگونگی به کارگیری بازی‌های بومی در کلاس، مدرسه و خانواده مطرح می‌شود.

مقدمه

بازی و استفاده‌ی درمانی - آموزشی از بازی از دیرباز یکی از محورهای اصلی نظریه‌پردازی و فعالیت بالینی و آموزش کودکان (و به ویژه در مورد کودکان دارای نیازهای ویژه) را به خود اختصاص داده است. رشد عصبی ماهیچه‌ای^۱ و رشد ادراکی - شناختی کودک مرهون بازی‌هایی است که از بازتاب‌های اولیه آغاز شده، با تکرار و تمرین (نظیر حرکات دورانی پیاژه‌ای) ادامه یافته و به فرایندهای پیچیده‌تری تکامل می‌یابد و به ویژه در طی سال‌های نخستین که مغز با کمیت و کیفیت فزاینده‌ای در حال شکل‌گیری است، ضرورت وجود محیط تحریکی و غنی اهمیت بیشتری می‌یابد.

دوره‌های طلایی رشد کودک از مسیر بازی می‌گذرد و در فرآیند طبیعی بازی‌ها، کودکان ابتدا خود و سپس جهان بیرونی را درک کرده و می‌شناسند و سپس با بازی‌های تعاملی و نمادین با والدین و همسالان به جامعه وارد شده و نقش‌های آینده خود را تمرین می‌کنند، تسلط بر خود، کنترل و هماهنگی عصبی -

بازی و استفاده آموزشی - درمانی آن همواره یکی از مباحث اصلی حوزه کودکان دارای نیازهای ویژه بوده است. بازی‌های بومی ایران دارای انواع و سطوح مختلفی هستند که به طور کلی هر کدام به نحوی دستگاه عصبی را تحریک نموده و کودک را به فعالیت وامی‌دارند و ضمن ایجاد نشاط و آمادگی عصبی، موجب برانگیختگی و تعامل بخش‌های حسی - ادراکی و تصمیم‌گیری کودک می‌گردند.

آشنایی با بازی‌های بومی ایران و تحلیل عصب - روان‌شناختی آن‌ها می‌تواند برای متخصصان و دست‌اندرکاران آموزش و توان‌بخشی کودکان دارای نیازهای ویژه دیدگاهی نوین و ایده‌های خلاقانه را به همراه آورد، آنچنان که با مناسب‌سازی بازی‌های بومی ایران از منظر برنامه‌های حسی - حرکتی و مداخلات توان‌بخشی فرصت مناسبی برای طراحی و اجرای برنامه‌های آموزشی - توان‌بخشی فراهم شود. این بازی‌ها را می‌توان به صورت مستقل یا بعنوان بخشی از برنامه‌های آموزشی - توان‌بخشی (درمان جایگزین و مکمل) به کار برد.

در این مقاله ضمن کاوش در بازی‌های بومی از منظر مؤلفه‌های حسی - حرکتی و شناختی موجود در آنها؛ همخوانی و تناسب بازی‌های بومی و اهداف مداخلات آموزش ویژه و توان‌بخشی مورد تأکید قرار گرفته و با

با استفاده‌ی بهینه از حداقل امکانات و فضا، حداکثر تحریک حسی - عصبی و کنش حرکتی را ایجاد نموده و متناسب با توانایی افراد باعث افزایش توانایی ادراکی - حرکتی و شناختی - هیجانی آنها شود.

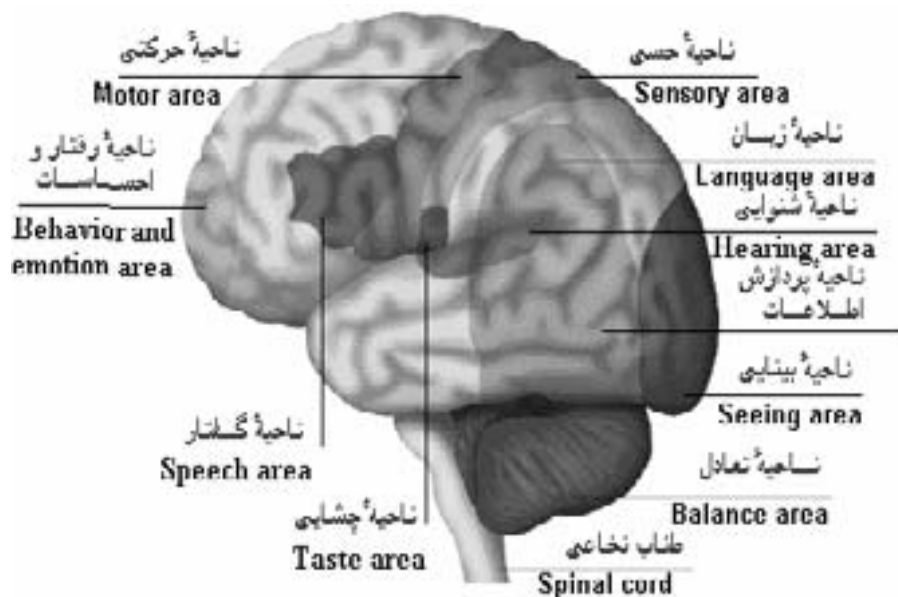
ضرورت احیای جایگاه بازی‌های بومی در آموزش و پرورش و کاربردی کردن آنها در توان بخشی با توجه به ویژگی‌ها و ظرفیت‌های بی‌نظیر آنها، امری ثمربخش و انکارناپذیر است و استخراج برنامه‌های آموزشی و توان بخشی مبتنی بر بازی‌های بومی گامی به سوی بومی کردن و جامعه محور کردن فعالیت‌های آموزشی و توان بخشی است.

بازی‌های بومی ایران دارای انواع و سطوح مختلفی هستند که بطور کلی هر کدام به نحوی دستگاه عصبی را فعال ساخته و درگیر می‌نمایند و از این راه ضمن ایجاد نشاط و آمادگی عصبی، موجب برانگیختگی و تعامل بخش‌های حسی - ادراکی و تصمیم گیری شده و به طور کلی زمینه‌ی نوعی یکپارچگی حسی - حرکتی^۳ را فراهم می‌آورند.

ماهیه‌ای، تفکر، حل مسأله و همکاری را ابتدا در بازی آموخته، تمرین و درونی می‌کنند.

دستگاه عصبی انسان در ابتدای تولد نارس^۲ و ساخت نیافته است و شرط لازم برای رشد مناسب آن وجود حداقل‌های زیست عصبی و شرط کافی قرار گرفتن در معرض محرک‌های بیرونی و به ویژه تمرین و مهارت - ورزی می‌باشد (کورتز، ۲۰۰۳). بنابراین تحول جسمانی، ادراکی، شناختی و هیجانی کودک مرهون محیط غنی و فعالیت‌های مناسبی است که فرصت تمرین، تقویت عصبی - ماهیه‌ای، تعامل عاطفی - هیجانی را فراهم آورد، و بازی تمامی این فرصت‌ها را در خود جای داده و به کودک و جامعه هدیه می‌نماید.

زیست‌شناسان و رفتارشناسان گفته‌اند علاقه انسان به بازی ارتباط تنگاتنگی با کنجکاوی‌های ذهنی او در کشف و شناخت خود و محیط پیرامونش دارد (قزل ایغ، ۱۳۷۹)، بازی‌های بومی ایران که ریشه در خلاقیت و نیک‌اندیشی پیشینیان این مرز و بوم دارد و در بافت مناسب اجتماعی - فرهنگی شکل گرفته است، توانسته



تصویر شماره (۱) نمایی از نواحی مختلف مغز با نقش محوری ناحیه حسی - حرکتی

ایفا می‌کنند (جان مورتون، ۲۰۰۶). بنابراین، لزوم گسترش برنامه‌های آموزشی و درمانی بازی‌محور برخاسته از شرایط فرهنگی و بومی نیز اهمیت می‌یابد و با توجه به ظرفیت‌های چندگانه بازی‌های بومی ایران زمین، ضرورت و اولویت تحلیل عصب روان‌شناختی و ارائه‌ی نیمرخ غنی درمانی و آموزشی آنها نیز آشکار می‌شود.

کاوش در بازی‌های بومی از منظر مؤلفه‌های حسی - حرکتی و شناختی موجود در آنها

عنوان‌ها و نام‌های بازی‌های بومی به حدی ساده و آشناست که گاهی ما را از تفکر و دقت در کارکردها و اثرات آنها بازمی‌دارد. اما تعمق در بازی‌های بومی و بررسی آنها از منظر مؤلفه‌های حسی - حرکتی و شناختی درگیر در هر فعالیت، ظرفیت‌های بالای عصب‌شناختی نهفته در آنها را آشکار می‌سازد و ایده‌های فراوانی را برای طراحی و اجرای برنامه‌های آموزشی و توان‌بخشی برخاسته از بازی‌های بومی در ذهن متبلور می‌سازد. با تحلیل فعالیت^۵ و یا به عبارتی با شکستن بازی به اجزا و گام‌های تشکیل دهنده و با در نظر گرفتن خرده فعالیت‌های تشکیل دهنده یک بازی می‌توان مؤلفه‌های حسی - حرکتی و شناختی موجود در بازی‌های بومی را دریافت.

به عنوان نمونه با کمی دقت می‌توان دریافت که بازی‌های بومی با به کارگیری مناسب دست‌ها و پاها و دیگر اعضای بدن موقعیت‌های مناسبی را برای اجرای حرکات درشت فراهم می‌آورند. برخی از آنها (نظیر بازی‌های: آسیا بچرخ، خط بازی یا لی لی، گرگم به هوا، و هفت سنگ) به گونه‌های مختلفی حرکات پایه‌ای نظیر دویدن، پریدن، لی لی کردن، وجست و خیزهای متناوبی

همان‌گونه که در شکل بالا - تصویر شماره (۱) دیده می‌شود، کالبدشناسی و ساختار مغز انسان به گونه‌ای است که قشر حسی - حرکتی به مثابه پلی میان بخش‌های حسی - ادراکی، هیجانی، گفتاری و تصمیم‌گیری قرار دارد. فعال بودن و آمادگی ناحیه‌ی حسی - حرکتی یا منفعل بودن و ناپختگی آن نقش مهمی در تبادل و پردازش اطلاعات بخش‌های دیگر دارد و بازی‌های بومی به دلیل تحریک مناسب و موزون زیربناهای دستگاه عصبی به ویژه تحریک و فعال‌سازی ناحیه‌ی حسی - حرکتی، عملکرد ثمربخش سلسله اعصاب را تقویت و تسهیل می‌نمایند و بدین لحاظ مجموعه‌ی بازی‌های بومی گنجینه‌ای است که می‌توان برنامه‌ها و فعالیت‌های مناسب سنین مختلف را از آن استخراج نمود و آنها را در راستای پختگی و رشد موزون نظام عصبی به کار گرفت. شایان ذکر است که افزایش حجم قابل ملاحظه‌ای از یافته‌ها حاکی از آن است که نه تنها ساختار مغز و عملکردهای عصبی یادگیری را تحت تأثیر قرار می‌دهد، بلکه از راه فرایندهای زیستی، درگیری با محرک‌های جدید و یادگیری مهارت‌ها نیز به مرور زمان، مغز را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد (رینولدز و همکاران، ۲۰۰۹).

هرچند تاکنون بازی‌های بومی ایران تا حدودی از ابعاد فرهنگی - اجتماعی مورد توجه قرار گرفته است^۴ (متقی، اکبری، ۱۳۷۱) کارکردهای درمانگری و آموزشی - ترمیمی آن در حیطه‌ی کودک و خانواده نادیده گرفته شده و از آنجا که اختلالات کودکان و مسائل مربوط به کودکان دارای نیازهای ویژه، پدیده‌هایی چندبعدی و به نوعی عصبی، شناختی، هیجانی، اجتماعی و فرهنگی‌اند و چون از نظر رشد نابهنجار و در بروز اختلالات دستگاه عصبی و به ویژه مغز نقش مهمی

مراحل در حال تجسم، برنامه ریزی و اجرای برنامه است.



همان گونه که ملاحظه می شود در چنین موقعیت هایی بازی های بومی ضمن تحریک قشر حسی حرکتی، ارتباط های بسیاری بین منطقه ی لیمبیک و بخش های بینایی، شنوایی و گفتاری برقرار می نماید و تکرار و تداوم چنین برانگیختنی هایی با ایجاد یادگیری های جدید، اثر گذاری متقابل مغز و دستگاه عصبی بر کمیت و کیفیت پاسخ دهی رفتاری و برعکس بهبود بخشی به مغز و دستگاه عصبی را از راه رفتارها و تمرین متوالی آنها میسر می سازد. امری که منطق نظری آن (تعامل پویای ساختار مغز، عملکردهای عصبی و یادگیری) در مواردی بسیاری مورد حمایت قرار گرفته است (نظیر رینولدز و همکاران، ۲۰۰۹).

در مجموع (با توجه به آشنایی خوانندگان با بازی های بومی) طی جدولی به صورت توصیفی برخی از مؤلفه های حسی - حرکتی و شناختی موجود در بازی های بومی و درجات پیشنهادی حضور هر مؤلفه در یک بازی مرور می شود.

را فراهم می آورند و بدین ترتیب سوخت و ساز کلی بدن را افزایش می دهند، ماهیچه ها و مفاصل را به کنش و واکنش واداشته، دستگاه دهلیزی (مربوط به تعادل) را تحریک و مناطق مختلفی از قشر حس حرکتی مغز را با تحریک روبرو می سازند.

برخی دیگر از بازی های بومی که اغلب بخشی از فعالیت های غیر جنبشی هستند با نیاز به فضای اندک، فعالیت های ارزنده ای را برای حیطة ی حرکات ظریف به همراه دارند، بازی هایی همانند: یک قل دو قل، نان بیار کباب ببر و ... به گونه ای که با درگیر ساختن هدفمند و پویای دست ها و چشم ها، آنها را در قالب استفاده از ابزارهای نظیر سنگ، چوب، و وسایل دیگری از بافت ها و رنگ های مختلف، به کار می گیرند و با فعال ساختن هماهنگی چشم و دست، هماهنگی دودست و تنظیم دست با حرکات فرد مقابل، در مجموع بخش های مختلفی از قشر حسی حرکتی را فعال می نماید. همچنین بازی های بومی فعالیت هایی را تدارک می بیند که مستلزم به کارگیری مهارت های شناختی و کارکردهای اجرایی متنوعی هستند، مانند آن که بازی «یک قل دو قل» نیازمند برنامه ریزی برای برداشتن سنگ هایی با فاصله ی خاص است و نیازمند تصمیم گیری در مورد انتخاب سنگی خاص در بین سنگ های مختلف است و نیز نیازمند تنظیم نیرو و بازدارداری پرتاب سنگ در زمان و به شیوه ی نامناسب است.

در بازی نظیر «لی لی»، فرد باید خانه مورد نظر را انتخاب کند و فاصله مناسب برای پرتاب سنگ را تخمین بزند، با نیروی مناسبی آن را پرتاب کند و در حین لی لی کردن ضمن آن که تعادلش را روی یک پا (به صوت ثابت و پویا) حفظ می کند، مراقب باشد پایش را روی خط های اطراف نگذارد و کودک در تمامی این

جدول (۱): مؤلفه‌های حسی - حرکتی و شناختی موجود در بازی‌های بومی و درجات پیشنهادی حضور هر مؤلفه در یک بازی

هفت سنگ	نان یار کباب پز	اکت دو لکت	دوزبازی (آیه قطار)	گرگم به هوا	گوشه بازی	خروس جنگی	آسیا چرخ	خط بازی (لی لی)	سنگ سنگ چلیپا	عمو زنجیر باف	قایم باشک	زوکیدی	موش بدو، گربه بدو	یک قل دو قل	تپ تپ خمیر	بازی های بومی نمونه ←	
																حیطه های حسی، حرکتی و شناختی ↓	
**	**	—	—	**	**	*	**	—	—	—	**	**	**	—	—	دویدن	حرکات درشت
*	*	—	—	**	*	**	**	**	—	—	*	*	—	—	—	پریدن	
**	**	—	—	**	**	**	**	**	**	—	**	**	—	—	—	جست و خیز	
—	—	—	—	*	—	**	*	**	*	—	—	—	—	—	—	لی لی	
**	**	**	**	—	—	*	—	**	—	*	**	*	—	**	—	هماهنگی چشم و دست	حرکات ظریف
**	**	**	—	—	—	—	—	—	—	**	*	*	—	**	—	هماهنگی دودست	
*	—	—	—	—	**	—	—	—	—	*	—	**	**	—	—	حرکات چهره و دست	
**	**	**	**	*	*	*	—	**	**	*	**	*	—	**	—	تثبیت دیداری	حسی حرکتی
**	**	**	**	*	*	**	**	**	—	**	**	**	**	**	—	تعقیب دیداری	
**	**	**	—	*	**	*	*	—	—	**	**	**	—	**	—	چرخش دیداری با حرکات سر	
—	—	*	—	—	—	—	**	—	—	**	*	**	—	—	—	هجاهای بی معنا	گفتاری
—	—	—	—	**	—	—	**	—	**	**	—	**	*	—	**	آواهای موزون	
—	—	*	—	—	—	—	**	—	*	**	—	**	**	—	**	گفتار تقلیدی	
—	*	*	—	—	—	—	—	—	*	*	*	*	**	—	—	گفتار کامل	
**	**	*	**	*	**	*	—	**	**	*	**	*	**	**	**	تجسم بی درنگ	تجسم
*	**	*	**	*	**	—	—	**	**	*	**	**	—	**	**	تجسم بافاصله	
*	*	*	**	*	*	—	**	—	*	*	**	*	*	*	**	به یادسپاری	پودانش اطلاعات
**	*	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	توجه و تمرکز	
**	*	*	**	*	**	*	**	**	**	*	**	**	*	**	*	تصمیم گیری	
**	**	*	**	*	**	*	*	**	**	—	**	**	*	**	*	برنامه ریزی	
*	*	—	**	**	**		*	*	**	—	**	*	—	*	*	بازداری پاسخ	

توضیح علائم جدول (۱): درجه‌ی پیشنهادی حضور هر مؤلفه در یک بازی برحسب علائم این چنین است که: علامت (—) یعنی مؤلفه در بازی وجود ندارد؛ علامت (*) یعنی در حد اندکی و تا حدود ۲۵ درصد؛ علامت (**) یعنی در حد زیادی و تا حدود ۷۵ درصد؛ علامت (***) یعنی در حد متوسطی و تا حدود ۵۰ درصد؛ علامت (****) یعنی اوقات مؤلفه در بازی وجود دارد؛ علامت (*****) یعنی اوقات مؤلفه در بازی وجود دارد.

همخوانی و تناسب بازی‌های بومی و اهداف مداخلات آموزش ویژه و توان بخشی

چنانچه بازی‌های بومی را از دیدگاه تخصصی بنگریم و با استفاده از تخصص و تجارب یک معلم آموزش ویژه، یا مربی ورزش و یا یک کاردرمانگر و یا از دیدگاه یک مشاور کودکان دارای نیازهای ویژه مورد توجه قراردهیم، مشاهده می‌شود که بین اهداف توان بخشی حرکتی و عصب‌شناختی و بازی‌های بومی و نیز بین اولویت‌های آموزش ویژه، همخوانی بسیاری وجود دارد و بازی‌های بومی ظرفیت بسیاری برای تبدیل شدن به برنامه‌ها و بسته‌های آموزشی - توان بخشی دارند. مرور برنامه‌ها و مبانی نظری طراحی و اجرای مداخلات آموزش ویژه و توان بخشی (مورون^۷، ۲۰۰۶؛ تایگرفلوسبرگ^۸، ۱۹۹۹؛ کورتز^۹، ۲۰۰۳) نشان می‌دهد که در مورد افراد در معرض مشکلات ادراکی - حرکتی، افراد دارای مشکلات ویژه یادگیری، اختلال بیش‌فعالی / نارسایی توجه، اختلال هماهنگی مربوط به رشد، افراد کم‌توان ذهنی و برخی از آسیب دیدگی‌های دیگر، توان بخشی و آموزش ویژه می‌کوشند به اهداف کلی زیر دست یابند:

۱. تن آگاهی^{۱۰} و تن انگاره^{۱۱}، جهت یابی و غلبه‌ی طرفی^{۱۲} را افزایش دهند.
۲. سازگاری تحریکات حسی - حرکتی یکپارچه را فراهم آورند.
۳. تعادل و هماهنگی حرکتی را افزایش دهند.
۴. قدرت ماهیچه‌ای را تقویت نمایند و دامنه‌ی حرکتی را افزایش دهند.
۵. مهارت‌ها و توانایی‌های ادراکی - حرکتی پایه را تقویت کنند و تمیز ادراکی افزایش دهند.
۶. نگهداری ذهنی را افزایش دهند و حافظه، تمرکز و

توجه را تقویت نمایند.

۷. مهارت‌های گفتاری و مهارت‌های اجتماعی را افزایش دهند.
۸. جهت تداوم فعالیت‌های درمانی و تحصیلی ایجاد انگیزه کنند و آنها را باشور و نشاط همراه سازند.
۹. اعتماد به نفس را پرورش دهند و توانمندی‌ها را تقویت نموده و ارتقاء بخشند.
۱۰. بستر مناسبی را برای ادامه‌ی فعالیت در خانواده ایجاد نمایند و خانواده را در فعالیت‌ها درگیر سازند.
۱۱. فرایند آموزش را تسهیل نمایند، قابلیت و ظرفیت یادگیری را افزایش دهند و مهارت‌های یادگیری را ارتقاء بخشند.

توجه و تأمل در بازی‌های بومی نشان می‌دهد که این فعالیت‌ها محرک‌های مختلفی در زمینه بساوایی، حرکتی، گرانشی، شنوایی و بینایی را برای فرد مهیا می‌سازند و مرور اهداف فوق و توجه به ویژگی‌های بازی‌های بومی همخوانی بالای آنها را آشکار می‌سازد. به عبارتی آنچه در توان بخشی و آموزش ویژه به عنوان آمال و اهداف درمانی مد نظر قرار گرفته است در بازی‌های بومی به عنوان خصیصه و ویژگی درونی بروز پیدا کرده است.

کانون اصلی طراحی مداخله‌ی تخصصی شناسایی محرک‌های مناسب برای ارائه‌ی مداخلات توان بخشی و آموزش ویژه، و به کارگیری آنها در فرایندی هدفمند و اثربخش است (رودگر و زیوزیانی^{۱۳}، ۲۰۰۶). جهت دستیابی به این هدف علاوه بر شناخت علل زیربنایی و علائم و ویژگی‌های مشکلات و اختلالات گروه هدف، لازم است متخصصان و دست‌اندرکاران مداخلات آموزشی و توان بخشی شیوه‌های مناسب تحریک دستگاه عصبی و رویه‌های تسهیل فرایندهای حسی -

ادراکی پایه را مدنظر قرار دهد و با طراحی تکالیفی برانگیزاننده و تمریناتی اثرگذار مهارت‌های حرکتی و شناختی را تقویت نموده و ارتقاء بخشند و در نهایت فرد را برای عملکرد بهینه و تا حد ممکن مستقل جهت زندگی روزمره توانمند سازند.

در طی این مسیر نگاهی تخصصی به بازی‌های بومی می‌تواند فرصت‌ها و امتیازات ارزنده‌ای را برای معرفی می‌کند.

متخصصان و دست‌اندرکاران مداخلات آموزشی و توان بخشی فراهم آورد. در همین راستا و به عنوان نمونه معرفی و مرور برخی از بازی‌های بومی و کارکردهای حسی - حرکتی و شناختی آنها و معرفی گروه‌های هدف پیشنهادی آنها می‌تواند به روشن‌تر شدن مطلب کمک نماید. این جداول شمه‌ای از بازی‌های بومی را معرفی می‌کند.

جدول (۲) کارکردهای حسی - حرکتی، شناختی نمونه‌ای از بازی‌های بومی و گروه‌های هدف پیشنهادی آنها

عنوان بازی	کارکردهای مناسب اهداف مداخله‌ی حسی حرکتی و شناختی	گروه‌های هدف پیشنهادی احتمالی
دسته نخست اتل متل، تپ تپ خمیر، کلاغ پر، قایم باشک، رنگا به رنگا	حساسیت حسی و تحریک لمسی برقراری رابطه و تقویت ارتباط والدین-کودک افزایش توجه، تمیز شنیداری	- تمامی کودکان ۱ ساله و کودکان پیش دبستانی - کودکان در معرض خطر مشکلات شناختی آموزشی - تمامی کودکان دارای نیازهای ویژه
دسته دوم نون بیار کباب ببر، یک کلافه دو کلافه، گل باپوچ	تحریک حسی - تقویت ماهیچه‌ای میچ و انگشتان سرعت عمل، برقراری رابطه، ایجاد نشاط / افزایش تمرکز و توجه	- تمامی سنین بعد از ۲ سالگی - LD مشکلات دست خط - MR جهت برانگیختگی حسی- حرکتی - HD بهبود تمرکز و توجه
دسته سوم آسیابچرخ، عموزنجیر باف، موش بدوگره بدو، انگشترم انگشتر	تقویت مهارت‌های حرکتی پایه (راه رفتن، نشستن، دیدن...) تقویت سرعت عمل تقویت مهارت‌های گفتاری در قالب شعر و آواز تقویت مهارت‌های اجتماعی و حضور در گروه تقویت توجه و تمرکز و تمایز شنیداری	- تمامی کودکان ۲ سال تا ۸ ساله - کودکان دارای DCD و خام حرکتی - کودکان MR, LD, ADHD - مشکلات اجتماعی - هیجانی - و آسیب‌های گفتاری
دسته چهارم لال بازی	افزایش دقت و توجه، افزایش قدرت بازنمایی و تقلید، احساس حالات تن و چهره، افزایش بیان چهره‌ای، افزایش قدرت درک چهره‌ای	- تمامی سنین بعد از ۳ سالگی - کودکان دارای آسیب زبان و گفتار - مشکلات هیجانی - ADHD
دسته پنجم خط بازی (لی‌لی)، خروس جنگی، گوشه بازی، گرگم به هوا، شمع و گل و پروانه	تحریک دستگاه دهلیزی و تقویت تعادل تقویت مهارت‌های حرکتی پایه تقویت قدرت ماهیچه‌ای پایین تنه تقویت ادراکی- دیداری	- تمام کودکان بزرگتر از ۴ ساله - کودکان دارای DCD و خام حرکتی - و کودکان MR, LD, ADHD
دسته ششم یک قل دو قل، تپله بازی	هماهنگی چشم و دست، حرکات ظریف، گرفتن سه انگشتی، توزیع نیرو، سرعت عمل، تقویت ادراکی- دیداری ایجاد نشاط	- تمام سنین پس از ۵ سالگی - LD مشکلات دست خط - MR برانگیختگی حسی- حرکتی - ADHD بهبود تمرکز و توجه
دسته هفتم هفت سنگ، الک دولک، زو (کیدی)، سنگ سنگ چلیپا	تقویت مهارت‌های حرکتی پایه تقویت توانایی‌های ادراکی- حرکتی تقویت سرعت عمل، دوبیدن و تغییر جهت دادن تقویت همکاری گروهی تقویت قدرت ماهیچه‌ای با به کارگیری تمام بدن	- تمامی کودکان ۸ ساله به بعد - کودکان دارای DCD و خام حرکتی - کودکان MR, LD, ADHD

تناسب بازی‌های بومی و حیظه‌های حسی - عصبی مداخلات توان‌بخشی و آموزش ویژه :

بازی‌های بومی در برگرفته موقعیت‌های تحریکی متنوعی هستند که درونداهای برانگیزاننده‌ی حسی - عصبی مختلفی را در خود نهفته است و با تحلیل فعالیت بازی‌های بومی از یک سو و با در نظر داشتن حیظه‌های حسی - عصبی بساواپی، حرکتی، گرانشی، بینایی و شنوایی می‌توان فعالیت‌های بازی محور آموزشی و درمانی مناسبی را طراحی و اجرا نمود.

فرصت‌ها و فعالیت‌هایی مزبور در بازی‌های بومی مختلفی فراهم می‌شود که به برخی از آنها بدین شکل می‌توان اشاره نمود که تماس‌های ملایم (در بازی تپ تپ خمیر)، لمس شدن یا لمس کردن و ضربه‌های ناگهانی و واکنش‌های سرعتی (در نون بیار کباب بپر و در شمع و گل و پروانه) و قلقلک و خاراندن (در اتل متل)، حرکات سریع (در هفت سنگ و موش بدو گربه بدو) و حرکات قدرتی (در خروس جنگی و کبدی) و پریدن (در لی‌لی و سنگ‌سنگ چلیپا)، چرخیدن (در کبدی و گوشه بازی)، و جابجایی عمودی (در شمع و گل و پروانه، و در آسیاب بچرخ)، صداهای ناگهانی (در اکثر بازی‌ها به خاطر ابراز هیجان‌ات بازیکن، حریفان و تماشاچیان احتمالی)، صداها و نغمه‌ها برانگیزاننده (در قالب اشعار و کلمات حین بازی‌هایی نظیر تپ‌تپ خمیر، عمو زنجیرباف، آسیاب بچرخ) و سکوت (در لال بازی)، موقعیت‌های دیداری محرک (در لی‌لی، و در هفت سنگ)، نور و رنگ (قایم باشک) و اشیای متحرک (در هفت سنگ و الک‌دولک)، درگیری چشم و دست (در اکثر بازی‌ها از جمله یک‌قل دوقل، نون بیار کباب بپر، الک‌دولک، سه به سه قطار و...) و در نهایت اینکه درونداد حسی عصبی برانگیزاننده‌ای نظیر تغییر

جهت‌های حرکت در بازی‌های بومی نظیر آسیاب بچرخ، کبدی، هفت سنگ، گوشه بازی و... وجود دارد. بدین ترتیب بررسی ابعاد و فعالیت‌های نهفته در بازی‌های بومی، سرخ‌ها و الهامات بسیاری را جهت استخراج موقعیت‌ها و محرک‌های برانگیزاننده در حیظه‌های حسی - عصبی چندگانه فراهم می‌آورد و طراحی مداخلات توان‌بخشی و آموزش ویژه غنی و جذاب را امکان‌پذیر می‌کند آن چنانکه ضمن لحاظ کردن درونداهای حسی - عصبی، کودک، والدین و متخصص را در بستری فرح بخش و با نشاط قرار می‌دهد که به خاطر در برداشتن ویژگی ذاتی بازی‌گونه بودن، انگیزه‌های درونی لازم را برای درگیر شدن با فعالیت تخصصی و امکان لازم را برای تعمیم به دیگر فعالیت‌ها فراهم می‌آورد. جدول بالا به عنوان نمونه به تناسب‌های موجود در زمینه‌ی حیظه‌های حسی عصبی و موقعیت‌های تحریکی موجود در مورد دو بازی بومی اشاره می‌نماید.

بنابراین، تأمل و تعمق در کارکردهای عصب - روانشناختی بازی‌های بومی ایران نشان می‌دهد، می‌توان مناسب با گروه‌های سنی مختلف و مناسب با انواع اختلالات و مشکلات افراد، برای غنی‌سازی و ملموس کردن برنامه‌های حسی - حرکتی بصورت فردی یا گروهی از بازی‌ها بومی و محلی استفاده نمود.

جایگاه جامعه محور و پیش‌گیرانه‌ی بازی‌های بومی

امروزه با نفوذ موقعیت‌ها آسیب‌رسان عصب‌شناختی مکنون در سبک زندگی حاضر و ویژگی‌های آن (از جمله رایانه‌زدگی زودرس) کودکان بیش از گذشته از موهبت بازی و فراگیری و تقویت مهارت‌های ادراکی -

بازی‌های بومی و ترویج آنها بدیهی است. از آنجا که خانواده‌های کودکان دارای نیازهای ویژه نیز از نظر مهارت‌های فرزندپروری و به ویژه از نظر مهارت‌های بازی کردن با کودکان نیازمند راهنمایی و مداخله می‌باشند (رینولدز و همکاران، ۲۰۰۹) و همچنین در کل از آنجا که بیشتر والدین در مورد بازی کردن و ایجاد موقعیت‌های تحریک عصب‌شناختی و در زمینه‌ی فراهم آوردن فضای هیجانی و شناختی پویا برای کودکان دچار ضعف‌اند بنابراین در زمینه‌ی محورهای آموزش خانواده عموم کودکان به ویژه افرادی که دارای مشکلات رفتاری-هیجانی هستند و کودکان دارای مسائل عصب‌شناختی و یادگیری، توجه به بازی-های بومی و آموزش آنها می‌تواند نقش مهمی ایفا نماید.

از دیگر سوی یکی از عوامل مؤثر در اثربخشی مداخلات مکان ارائه‌ی مداخلات درمانی است، برخی پژوهش‌ها نشان داده‌اند که مراکز پزشکی^{۱۸} برای ارائه مداخلات مکان اثربخشی نیستند (ماتسون و همکاران، ۲۰۰۹) و بدین ترتیب لزوم انتقال برنامه‌های مداخله در محیط خانواده ضرورت بیشتری می‌یابد که در این مسیر بهره‌گیری از بازی‌های بومی به مثابه فعالیتی مستقل و مستقیم یا به عنوان بخشی از مداخلات و تکالیف ارائه شده، نقش به‌سزایی ایفا خواهد نمود.

بازی‌های بومی در ابعاد مختلف پیشگیری، درمان و آموزش، مجموعه جالب توجهی از فعالیت‌ها را در خود جای داده است که با اندکی تحلیل تخصصی و برنامه‌ریزی و مناسب‌سازی پاسخ‌گویی طیف وسیعی از اهداف پیشگیرانه خواهد بود.

چنانچه قرار باشد توان بخشی مبتنی بر جامعه^{۱۹} (یا محله و به ویژه خانواده) در بعد توان‌بخشی رشدی و

حرکتی پایه محروم‌اند و به همان میزان مشکلات یادگیری و دشواری‌های رفتاری نیز رو به گسترش است. بدیهی است که اهتمام به امر پیشگیری از اختلالات عصب‌شناختی و مشکلات یادگیری و رفتاری و پیشگیری افزایش کودکان نیازمند دریافت خدمات آموزشی ترمیمی ضرورت روزافزونی یافته است.



مسأله‌ی پیشگیری از بروز اختلالات و کاهش آسیب-های شناختی-رفتاری-هیجانی، همواره یکی از اولویت‌های مسایل آموزشی و توان بخشی است. کمبودهای مربوط به تحریک اولیه و کاستی‌های ناشی از سبک زندگی؛ و قرار گرفتن در معرض محرک‌های آسیب‌رسان برای دستگاه عصبی، از عوامل مورد بحث در زمینه افزایش مسایل عصب‌شناختی و دشواری‌های رفتاری هیجانی کودکان و خانواده‌هاست و می‌توان از بازی‌های بومی برای پیشگیری و کاهش آسیب‌های مزبور استفاده نمود.

با توجه به تغییر سبک زندگی و سبک فرزندپروری، تحمیل فقر حرکتی، افزایش خطر ابتلا به ناتوانی‌های ویژه یادگیری^{۱۴} (SLD)، افزایش کودکان بیش‌فعال و کم‌توجه^{۱۵} (ADHD) افزایش اختلالات هماهنگی مربوط به رشد^{۱۶} (DCD) و افزایش کج‌خلقی و نابهنجاری‌های عاطفی-هیجانی^{۱۷}، نیز ضرورت توجه به نقش پیش‌گیرانه