

Journal of research in Persian language and literature education



Use of Traditional Techniques and Games in Teaching Persian Language and Literature

A.M. Moazzeni¹, H. Moradinasab^{2*}

1. Faculty of Literature and Humanities, University of Tehran, Tehran, Iran.

2. Faculty of Literature and Humanities, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Corresponding Author)

ABSTRACT

Keywords:

Traditional games,
Verbal games,
Education,
Persian language and literature,
Gamification.

1. Corresponding author
✉ homa.moradinasab@ut.ac.ir

Background and Objectives: Today, with the advancement in technology and access to extensive information, the need for effective educational methods to achieve sustainable education and lasting learning has been raised. In the past, playing games was considered separate from education. Children were punished for playing or were expected to dedicate time outside of school and class to play. With the advancement of education, since the 19th century, education and training have been combined with play and teachers have thought about combining educational plans with entertaining activities. So far, various methods have been proposed for using games in teaching different subjects. These methods are mostly influenced by Western educational methods and have little variety in teaching Persian language and literature. As each language has its own unique characteristics, this study seeks to find some games and entertaining methods in old Persian texts that do not play much role in teaching Persian language and literature due to lack of recognition or updating. **Methods:** This study introduces these traditional techniques and games using a descriptive-analytical method and proposes suggestions for their use in elementary education. **Findings:** The findings of the study show that the old games and techniques in Iranian culture not only strengthen listening, reading, writing, and speaking skills, but also facilitate the teaching of words, literary devices, and comprehension. **Conclusion:** Students, while getting to know the cultural background of each game, can make changes to them based on their tastes and needs and learn different subjects with these methods

Received: 1404/11/17

Reviewed: 1405/02/12

Accepted: 1405/03/19

PP: 12

Citation (APA): Moazzeni, A. M. and Moradinasab, H. (2026). Use of Traditional Techniques and Games in Teaching Persian Language and Literature. *Research in Teaching Persian Language and Literature*, 7 (2), 1 - 12.

doi <https://doi.org/10.48310/rpllp.2026.23466.1358>



کاربرد فنون و بازی‌های سنتی در آموزش زبان و ادبیات فارسی

مقاله پژوهشی

علی محمد مؤذنی^۱، هما مرادی نسب^{۲*}

۱. گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

۲. گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تهران، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)

چکیده

پیشینه و اهداف: امروزه با پیشرفت در فناوری و دسترسی به اطلاعات گسترده، بیش‌ازپیش، نیاز به کاربرد روش‌های مؤثر آموزشی برای دستیابی به آموزش پایدار و یادگیر عمیق، مطرح می‌شود. در گذشته، بازی امری مجزا از آموزش تلقی می‌شد. کودکان به دلیل انجام بازی تنبیه می‌شدند یا از آن‌ها توقع می‌رفت که زمانی خارج از مدرسه و کلاس را به بازی اختصاص دهند. با پیشرفت آموزش، از قرن نوزدهم، آموزش و پرورش با بازی درآمیخت و آموزگاران به فکر تلفیق طرح‌های آموزشی با فعالیت‌های سرگرم‌کننده افتادند. تا کنون، شیوه‌های گوناگونی برای استفاده از بازی در آموزش درس‌های مختلف پیشنهاد شده است. این شیوه‌ها بیشتر تأثیرپذیرفته از روش‌های آموزشی غربی هستند و در موضوع، زبان و ادبیات فارسی، تنوع کمی دارند. با توجه به اینکه هر زبان خصوصیات منحصر به فرد خود را دارد، این پژوهش در پی این است که روش‌هایی را در متون گذشته فارسی بیابد که بازی تلقی می‌شده یا سرگرم‌کننده بوده‌اند، اما امروزه به دلیل عدم شناخت آن‌ها یا به‌روزر نکردن این شیوه‌ها، چندان در آموزش زبان و ادبیات فارسی، نقشی ندارند. **روش‌ها:** این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی، به معرفی این فنون و بازی‌های سنتی می‌پردازد و پیشنهادهایی را برای به‌کارگیری آن‌ها در آموزش دوره ابتدایی، مطرح می‌کند. **یافته‌ها:** یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که بازی‌ها و فنون قدیمی موجود در فرهنگ ایرانی، باعث تقویت مهارت‌های شنیداری، خوانداری، نوشتاری و کلامی می‌شوند و آموزش واژه‌ها، آرایه‌ها، و درک مطلب را آسان می‌گردانند. **نتیجه‌گیری:** دانش‌آموزان، ضمن آشنایی با پیشینه فرهنگی هر بازی، می‌توانند براساس سلیقه و نیاز خود، تغییراتی در هربازی به وجود بیاورند و مطالب متفاوتی را با این شیوه بیاموزند.

<https://doi.org/10.48310/rplp.2026.23466.1358>

واژه‌های کلیدی:

بازی‌های سنتی،
بازی‌های کلامی،
آموزش،
زبان و ادبیات فارسی،
بازی‌سازی.

۱. نویسنده مسئول

homa.moradinasab@ut.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۱/۱۷

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۲/۱۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۳/۱۹

شماره صفحات: ۱۲

COPYRIGHTS



©2026 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publishers.

مقدمه

در دنیای امروز نمی‌توان نقش بازی را در آموزش و یادگیری مفاهیم نادیده گرفت. به عقیده جامعه‌شناسان، انسان موجودی بازی‌ساز، بازی‌باز و بازی‌پرور است که همیشه بازی‌ها را دوست داشته، همچنان‌که قصه‌ها را (صالح‌پور، ۱۳۸۲). امروزه تحت تأثیر نظریات جدید به‌ویژه آثار فروبل، بازی به اهرم نیرومند یادگیری نزد کودکان تبدیل شده است و آشناکردن کودکان با خواندن، حساب یا درست‌نویسی، به‌شکل بازی درآمده است. همین امر باعث شده که کودکان کارهایی را که پیشتر دوست نمی‌داشتند، با اشتیاق و علاقه انجام دهند (آذر، ۱۳۷۳).

از دیدگاه روانشناسی امروز، بازی‌ها علاوه بر آنکه در رشد و تربیت جسمانی و روانی کودک ضروری هستند، فرهنگ، ارزش‌ها و اصالت را از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌کنند. (صالح‌پور، ۱۳۸۲) روانشناسانی همچون شیلر و اسپنسر بر این باورند که درون انسان انرژی مازادی است. او برخلاف سایر حیوانات، تمام وقت و انرژی خود را صرف پیداکردن غذا نمی‌کند، بلکه انرژی مازاد را صرف فعالیت‌های دیگر مانند بازی می‌کند. بر اساس نظریاتی، انواع هنر اعم از نقاشی، موسیقی، ادبیات، سینما و تئاتر، معماری و... ناشی از غریزه بازی دانسته می‌شوند (همان).

انگیزه بازی را می‌توان انگیزه کنجکاوی یا کاوشگری دانست. فردی که همواره در محیط اطرافش به کاوش می‌پردازد، اطلاعات بیشتری به دست می‌آورد و برای روبه‌روشدن با وضعیت‌های غافلگیرکننده آمادگی بیشتری دارد (قندهاری‌زاده، ۱۳۸۲). می‌توان گفت که اسطوره‌ها، شعار اجتماعی و علم نیز به نوعی بر بازی، کنجکاوی و کاوش بی‌دلیل و هوسبازانه استوار هستند که این‌ها محرک خلاقیت و اختراع به شمار می‌روند (همان: ۸۸).

در تربیت‌های قدیم، بازی را ضایع‌کننده وقت می‌دانستند و آن را از تخطفات مستوجب تنبیه به شمار می‌آوردند (آذر، ۱۳۷۳). ارسطو بازی را ابزاری برای بازسازی، تجدید قوا و رفع خستگی برای کار بیشتر می‌دانست. از نظر او، یادگیری و بازی نمی‌توانند با یکدیگر همراه شوند، زیرا یادگیری مستلزم رنج و درد است؛ بنابراین، بازی از آن جهت ضرورت پیدا می‌کند که باعث رفع خستگی ناشی از تحصیلی رنج‌آور شود و کودکان را برای یادگیری بیشتر مهیا کند. (آذر، ۱۳۷۳).

با این حال، در دوران گذشته نیز افرادی وجود داشتند که به اهمیت بازی در تقویت روحیه کودکان اشاره کرده‌اند. برای مثال، غزالی در کیمیای سعادت توصیه می‌کند که از تمایل کودکان به بازی، برای آموزش دادن آن‌ها استفاده شود: «اگر کودک را گویند به دبیرستان شو تا به درجه ریاست رسی، وی خود لذت ریاست نداند که چه باشد، لکن باید گفت: به دبیرستان شو تا شبانگاه چوگان و گوی به تو دهم تا بازی کنی، تا کودک به حرص آن به دبیرستان شود» (غزالی، ۱۳۸۰: ج ۲).

همچنین، غزالی پیشنهاد می‌کند که کودک پس از بازگشت از مکتب‌خانه، به بازی مشغول شود: «لازم است که کودک پس از مراجعه از مکتب‌خانه اجازه بازی یابد، بازی‌ای زیبا تا از رنج مکتب فارغ شود؛ آن هم به گونه‌ای که بازی موجب تعب و رنج او را فراهم نیاورد. پس اگر کودک از بازی بازداشته شود و دائماً به یادگیری الزام گردد، قلبش میرانده، موجب بطلان هوش او می‌شود و زندگی بر وی تیره می‌گردد، آن گونه که در اندیشه حیل و مکر برای خلاص از آن (درس خواندن) می‌افتد» (آذر، ۱۳۷۳).

از سال‌های پایانی سده نوزدهم، آموزش و پرورش بیش‌ازپیش به ارزش تربیتی بازی پی برده است. فواید بازی را می‌توان در سه بخش جسمانی، عقلانی، اجتماعی و عاطفی بررسی کرد. بازی، باعث آشنایی کودک با جهان خارج می‌شود. او در حین بازی، حواس خود را به کار می‌گیرد، استدلال و قضاوت می‌کند، به حل مسئله می‌پردازد و در نهایت از فعالیت‌های خود نتیجه‌گیری می‌کند. (علیزاده، ۱۳۸۲) بر اساس نظریه‌های مبتنی بر اندیشه‌های فروبل، بازی‌های تخیلی و بازی‌هایی که نیروی فکری و ذهنی کودک را در ساختن اشیاء و لوازم تقویت می‌کنند، اهمیت زیادی دارند (خبیری، ۱۳۸۲).

یکی از مؤثرترین روش‌ها برای پرورش مهارت‌های زبانی کودکان، استفاده از بازی و سرگرمی است. بازی نه تنها فعالیتی لذت‌بخش است، بلکه ابزاری قدرتمند برای یادگیری به شمار می‌رود و مهارت‌های زبانی و ارتباطی را تقویت

می‌کند (خوشکلام، درویشی، حاجی، ۱۴۰۴). بازی‌ها را می‌توان به چند دسته بازی‌های کلامی، نقش‌آفرینی، داستان‌گویی، حرکتی، و بازی‌های آموزشی دیجیتال تقسیم‌بندی کرد (خوشکلام، درویشی، حاجی، ۱۴۰۴). از نظر پیاژه، بازی در تقویت قوه بیانی، مهارت گوش‌دادن و مشاهده، مهارت در کاربرد اشیا و آموزش خواندن، نقش دارد (علیزاده، ۱۳۸۲). در جریان بازی، کودک با اسامی اشخاص و اشیاء آشنا می‌شود. هرچند در آغاز ممکن است تلفظ برخی از کلمات برای او سخت باشد، به مرور قوه بیانی او تقویت می‌شود و در جریان ارتباط کلامی، تبادل افکار کودک با دیگران به وجود می‌آید. (علیزاده، ۱۳۸۲) در جریان آموزش بازی و بازی‌های دسته‌جمعی، کودکان به گفت‌وگو با یکدیگر می‌پردازند که عامل مهمی در توجه و دقت کودک به صداها به شمار می‌رود. بازی، مهارت مشاهده را در کودک تقویت می‌کند و او را به تفکر، تخیل و حل مسائل وامی‌دارد. (علیزاده، ۱۳۸۲) یکی از مزایای استفاده از بازی در آموزش زبان، این است که کودکان می‌توانند بدون ترس از اشتباه، زبان را تمرین کنند. در این صورت، اشتباهات به‌عنوان بخشی از فرآیند یادگیری پذیرفته می‌شود و به کاهش اضطراب یادگیرندگان کمک می‌کند (زاهدی حق، ۱۴۰۴).

باتوجه به اینکه هر زبانی مختصات تمایزبخش و منحصر به فردی دارد، فرهنگ و ادبیات فارسی، می‌تواند بازی‌ها و فعالیت‌هایی را معرفی کند که بیش از بازی‌های موجود در زبان‌های دیگر، با طبیعت زبان فارسی، سازگار هستند. استفاده از این بازی‌ها، علاوه بر اینکه فواید بسیاری در تقویت مهارت‌های کلامی، شنیداری، خوانداری، و نوشتاری زبان‌آموزان دارد، آن‌ها را با فرهنگ ایرانی نیز آشنا می‌کند. اگر زبان‌آموزان، پیش از انجام فعالیت یا بازی، به‌طور مختصر با پیشینه آن در فرهنگ گذشته ایران آشنا شوند، با رغبت و آگاهی بیشتری به انجام آن فعالیت می‌پردازند. متأسفانه در کتاب‌های درسی دوره ابتدایی که برای کودکان طراحی شده است، بخشی برای معرفی بازی‌ها و فعالیت‌های سرگرم‌کننده آموزشی وجود ندارد. درحالی‌که، طبیعت کودک با بازی سازگار است و در قالب فعالیت‌های لذت‌بخش، بهتر می‌تواند مطالب را یاد بگیرد و به خاطر بسپرد. هدف از این پژوهش، معرفی بازی‌ها و سرگرمی‌هایی است که در ایران قدیم رواج داشته است و امروزه می‌توان از آن‌ها به شکل‌های مختلفی در آموزش زبان و ادبیات فارسی استفاده کرد. در طول زمان، بازی‌ها با تغییر زمانه و مردم، تغییر شکل داده‌اند و خود را با نیاز افراد سازگار کرده‌اند. این فن‌ها و بازی‌های قدیمی نیز می‌توانند به حسب نیازها و توانایی‌های یادگیرندگان امروزی تغییر کنند و به شکلی تازه به کار گرفته شوند.

پیشینه پژوهش

پیش از این، پژوهش‌هایی در حوزه تأثیر بازی در یادگیری زبان و ادبیات، انجام شده است. برای مثال، خوشکلام، درویشی و حاجی در مقاله خود به پرورش مهارت‌های زبانی چندگانه کودکان از طریق بازی و سرگرمی پرداخته‌اند. آن‌ها بازی‌ها را به چند دسته کلامی، نقش‌آفرینی، داستان‌گویی، حرکتی، و بازی‌های آموزشی دیجیتال تقسیم‌بندی کرده و پیشنهادهای ذیل هر گروه، بیان کرده‌اند (خوشکلام، درویشی، حاجی، ۱۴۰۴). زاهدی حق نیز به معرفی انواع بازی‌های مؤثر در یادگیری زبان فارسی پرداخته است. در این مقاله نیز بازی‌ها به چند دسته کلامی، حرکتی، تخته‌ای و کارتی، و دیجیتال و آنلاین، تقسیم شده‌اند (زاهدی حق، ۱۴۰۴).

معصومه پورطاهریان در مقاله خود تحت عنوان «افسون بازی‌های کلامی کهن» به بررسی انواع بازی‌های کلامی کهن در ادبیات فارسی پرداخته است. او این بازی‌ها را در چند دسته تقسیم‌بندی و بررسی می‌کند که عبارتند از: لالایی‌ها و بازی‌های نوازشی، چیستان، بازی قافیه، بازی ترانه، بازی شمارش، مشاعره، بازی سیالی بیان، بازی حافظه، لطیفه، بذله و شوخی (پورطاهریان، ۱۳۸۸).

پیشینه پژوهش نشان می‌دهد مقالاتی که به تأثیر بازی در آموزش زبان پرداخته‌اند، بیشتر تمرکزشان بر آموزش زبان انگلیسی یا زبان دوم بوده است و تنوع بازی‌ها، فناوری‌های دیجیتال و هوش مصنوعی، این امکان را ایجاد کرده است که زبان‌آموزان برای یادگیری زبان انگلیسی، از امکانات گسترده‌ای برخوردار باشند. علاوه بر این، بیشتر مقالاتی

که روش‌هایی را برای تلفیق بازی و سرگرمی با آموزش زبان و ادبیات فارسی، پیشنهاد داده‌اند، تحت تأثیر روش‌ها و فعالیت‌های غربی قرار گرفته‌اند و تلاش کرده‌اند از بازی‌های رایج در زبان‌های دیگر، برای آموزش زبان فارسی نیز استفاده کنند. برای مثال، خوردستان، همتی، جلالی‌زاده و نظری، در مقاله خود تأثیر بازی‌سازی را در یادگیری زبان انگلیسی بررسی کرده‌اند (خوردستان، همتی و دیگران، ۱۴۰۴).

آشنایی با روش‌های نوین آموزش در سطح جهانی، باعث ارتقای کیفیت آموزشی می‌شود و فواید بسیاری را به همراه دارد. با این حال، بخشی که به نظر می‌رسد در این حوزه کمتر دیده شده، قابلیت‌های آموزشی است که فرهنگ ایرانی در اختیار ما قرار داده است. اشعار و متونی که از فرهنگ و تاریخ گذشته ایران در دست داریم، نشان می‌دهند که در آن زمان، از بازی‌ها و سرگرمی‌هایی استفاده می‌شده که در تقویت مهارت‌های زبانی مؤثر بوده‌اند و امروزه کمتر به آن‌ها پرداخته می‌شود.

روش

روش این پژوهش، توصیفی - تحلیلی است. بدین معنا که روش انجام بازی‌ها در گذشته توصیف شده‌اند و با توجه به نیاز امروز در آموزش زبان و ادبیات فارسی، این روش‌ها تحلیل گشته‌اند. روش جمع‌آوری اطلاعات در این پژوهش کتابخانه‌ای است و مطالب با مراجعه به کتاب‌ها، مقالات معتبر داخلی و بین‌المللی، مجلات داخلی و خارجی ادبیات و وبسایت‌های علمی و رسمی گردآوری شده‌اند.

یافته‌ها

بازی و آموزش زبان و ادبیات فارسی

همواره نشان داده شده است که ارتباط نیرومندی بین زبان و بازی وجود دارد. زبان و بازی نمادین هردو شامل توانایی فرد در بازنمایی ذهنی جهان می‌شوند. الگوهای رشدی زبان و بازی با یکدیگر موازی هستند و اختلال زبان با نقص در انجام بازی نمادین ارتباط دارد (پورطاهریان، ۱۳۸۸). در این بخش، تلاش شده بازی‌ها و سرگرمی‌های کلامی که در گذشته کاربرد داشته‌اند، معرفی شوند. در ذیل هر موضوع، پس از توصیف بازی و نوع کاربرد آن در گذشته، پیشنهادهایی برای کاربرد آن در محیط‌های آموزشی امروز، ارائه شده است. لازم به ذکر است که تمام این بازی‌ها قابلیت دیجیتال‌شدن و به‌کاررفتن در نرم‌افزارها و فناوری‌های مدرن را دارند، با وجود این، باتوجه به رواج فناوری‌های مدرن و هوش مصنوعی، تلاش نویسندگان بر این بوده است که پیشنهادهایی را مطرح کند که از این گونه فناوری‌ها بی‌نیاز است، تا بدین وسیله، مهارت‌های اجتماعی کودکان از طریق کار در گروه و ارتباط با گروه همسالان و آموزگار، افزایش یابد.

لغز (چیستان)

چیستان یکی از گونه‌های ادبی گفتاری یا نوشتاری است که معمولاً با دو کلمه «چیست» و «آن» شروع می‌شود. شنونده یا خواننده باید به پرسشی که در چیستان مطرح شده، پاسخ بدهد (پورطاهریان، ۱۳۸۸). نام دیگر چیستان، لغز است. از میان متقدمان، رادویانی و شمس قیس رازی، به جنبه تعلیمی لغز اهمیت می‌دهند و آن را به‌عنوان امتحان و آزمون طبع در نظر می‌گیرند. در شاهنامه فردوسی و گرشاسب‌نامه اسدی، طبع و هوش جوانان با لغزهای مختلف آزموده می‌شود. این سنت کهن از دیرباز در ایران رایج بوده و در کتاب‌های زبان پهلوی مانند یوشت فرایان و خسرو و ریدک نیز کاربرد داشته است (سیدغراب، ۱۳۷۹).

به نظر می‌رسد که لغز ادبی در دوره پیش از اسلام و ادبیات پهلوی نیز وجود داشته است. پژوهشگران، کهن‌ترین چیستان موجود در زبان فارسی را سروده رودکی سمرقندی می‌دانند. (همان) باتوجه به اینکه چیستان در فرهنگ‌های مختلف وجود دارد، پیشینه کاربرد این فن در ادبیات عامه و شفاهی را می‌توان در زمانی دورتر جست‌وجو کرد. به

احتمال زیاد، چیستان در میان مردم وجود داشته و آثار مکتوبی که از آن به‌جای مانده است تاریخ دقیق کاربرد چیستان در میان مردم را به‌صورت دقیق نشان نمی‌دهد.

چیستان با نام‌های مختلف به شکل بازی در میان مردم رواج داشته است. در میان بازی‌های سنتی از بازی «قلندر آی قلندر» نام برده شده که نام محلی آن «یالان پالان» است و نام دیگرش «لی گله». این بازی در نقاطی از آذربایجان با نام «ائللر بیلر، سلام علیکم» مشهور است. (آذر، ۱۳۷۳) در این بازی، کسی به‌عنوان قلندر انتخاب می‌شود که چیستان را با عبارت و پانتومیم طرح می‌کند و دیگران باید جواب آن را حدس بزنند. (همان)

در شیراز، این بازی «قنطر قنطر» نامیده می‌شود. بچه‌ها اوستایی (مخفف استاد) را از بین خود انتخاب می‌کنند و کمربندی را به دستش می‌دهند. اوستا کمربند را به دست می‌گیرد و با آن، شکل حیوانات مختلف را درست می‌کند و می‌گوید: «مرغکی دارم این تنه/ آرد می‌خوره، می‌خوره می‌شه این تنه/ این چی چیه؟» و ضمن خواندن چند مصراع شعر، اندازه حیوان را نشان می‌دهد. یکی از بازیکنان می‌پرسد: «چرنده است یا پرنده؟» اوستا مثلاً می‌گوید: «پرنده». هرکسی نام جانور موردنظر را بگوید، برنده است و اوستا ضمن گفتن «قنطر قنطر»، کمربند را به برنده می‌دهد و برنده درحالی که کمربند را به علامت زدن در هوا می‌چرخاند، به تعقیب بازیکنان می‌پردازد (مهرپویا، ۱۳۶۹).

چیستان از منظر آموزش زبان فواید بسیاری دارد که پژوهشگران دیگر، به آن اشاره کرده‌اند. چیستان‌ها می‌توانند شنونده را با واج‌ها، ساختار کلمات، و معنای واژه‌ها آشنا سازند (پورطاهریان، ۱۳۸۸). برای مثال، چیستان زیر یک نمونه از چیستان‌هایی است که توجه زبان‌آموز را با تعداد واج‌ها و حروف کلمه، جلب می‌کند:

چهار حرف است نام مطلوبی	که تمنای اهل عالم گشت
هشت چاری چنان عجب کو را	یک اگر کم کنی بماند هشت

(پورطاهریان، ۱۳۸۸)

پاسخ این چیستان، «بهشت» است. از دیگر فواید چیستان، این است که یادگیرنده را با ویژگی‌ها و خصوصیات پدیده‌ها آشنا می‌سازد و مهارت‌های کلامی را برای توصیف یک پدیده تقویت می‌کند و دایره واژگانی را گسترش می‌دهد. چیستان‌های ساده می‌توانند تخیل کودک را در دوره ابتدایی پرورش دهند و ذهن او را برای شناخت آرایه‌های ادبی که در مقاطع بعدی با آن‌ها آشنا خواهد شد، آماده سازند. همچنین، از چیستان‌ها می‌توان برای آموختن یا مرور واژه‌های دشوار استفاده کرد. برای مثال، چیستان زیر در توصیف «فقاع» سروده شده است:

لبتی سبزچهر و تنگ‌دهان	بفزاید نشاط پیر و جوان
معجر سر چو ز آن برهنه کنی	خشم گیرد کف افکند ز دهان
ور بخواهی ورا که بوسه زنی	او بخندد تو را کند گریان

(سیدغراب، ۱۳۷۹)

همانطور که مشاهده می‌شود، در چیستان‌های شعرگونه، علاوه بر واژه‌های متنوع، از آرایه‌های گوناگون نیز استفاده می‌شده است. در چیستان بالا، تشبیهی وجود دارد که شبه آن ذکر نشده، به همین دلیل برخی چیستان را استعاره‌ای می‌دانند که هنوز مورد استفاده عموم قرار نگرفته و مفاد آن ملموس و مشهود نشده. آن‌ها معتقدند که اغلب استعاره‌های پیچیده، زمانی قالب لغز داشته‌اند (همان: ۹) علاوه بر تشبیه و استعاره، در این چیستان، به فقاع، جان بخشیده شده و با او همانند یک انسان رفتار شده است.

بنابراین، استفاده از چیستان در آموزش زبان و ادبیات فارسی، بسیار مؤثر خواهد بود و به این خاطر که جنبه سرگرم‌کننده نیز دارد، فعالیتی است که دانش‌آموزان را به یادگیری زبان ترغیب می‌کند. از چیستان، در درس‌های دیگر نیز می‌توان استفاده کرد. دانش‌آموزان می‌توانند پس از شنیدن چند چیستان و آشنایی با ساختار آن، براساس مفاهیمی که در درس‌های مختلف آموخته‌اند، چیستان‌هایی بسازند و از همسالان خود بپرسند. در این صورت، مفاهیم و اصطلاحات علمی که تازه آموخته‌اند، به‌خوبی در ذهن آن‌ها جای می‌گیرد.

چی مال چیه؟ (تشخیص شبکه معنایی)

یکی از مراحل زبان‌آموزی و آشنایی با جهان خارج، تشخیص واژه‌ها و پدیده‌هایی است که با یکدیگر شبکه معنایی می‌سازند. تشخیص شبکه معنایی، در سال‌های پس از دوره ابتدایی، تحت عنوان آرایه‌هایی مانند «تناسب» و «مراعات‌النظیر» بررسی می‌شوند. در پایه‌های پایین‌تر که دانش‌آموزان با نام این آرایه‌ها آشنا نیستند، می‌توانند با تمرین، واژه‌های مرتبط با یکدیگر را تشخیص دهند. تشخیص شبکه معنایی موجود بین واژه‌ها، از طریق انجام بازی‌های گوناگون نیز امکان‌پذیر است. یک بازی سنتی وجود دارد که می‌تواند در این راستا مؤثر باشد. بازی «چی مال چیه؟» یک بازی سنتی تشخیص ارتباط میان پدیده‌ها است. در این بازی، مربی بچه‌ها را دور هم جمع می‌کند و چند کلمه مربوط به هم را بیان می‌کند و کودک باید بگوید، کدام به کدام ربط دارد. برای مثال مربی می‌گوید: «دریا، اسب، ماهی، خشکی. چی مال چیه؟» کودک پاسخ می‌دهد: «ماهی مال دریا، اسب مال خشکی.» (آذر، ۱۳۷۳) این بازی به شکل خیلی ساده‌ای در کتاب‌هایی که به توصیف بازی‌های سنتی ایرانی پرداخته‌اند، شرح داده شده. با توجه به سن زبان‌آموزان، این بازی می‌تواند به شکل پیشرفته‌تری دریابد و به کار گرفته شود.

گری گری (ساخت کلمات جدید)

دانش‌آموز دوره ابتدایی به تدریج با ساختار واژه‌ها و پیشوندها و پسوندها آشنا می‌شود. شناخت این پیشوندها و پسوندها، درک معنا و به کارگیری آن‌ها، در ابتدا برای او دشوار است. به همین منظور، می‌توان از بازی‌های مفرح و شعرگونه‌ای استفاده کرد که این کارکرد را بر عده می‌گیرند و ساخت واژه‌های جدید را برای کودک لذت‌بخش می‌سازند. یکی بازی‌های سنتی، بازی «گری گری» است.

در این بازی، بچه‌ها دور هم می‌نشینند و یکی را به عنوان اوستا (مخفف استاد) انتخاب می‌کنند و دو انگشتی دست می‌زنند و می‌خوانند «گری گری‌ها، گری گری». اوستا می‌گوید: «گری گری‌ها، گری گری، من می‌روم اوستاگری.» بعد به اولین نفر اشاره می‌کند و می‌پرسد: «تو می‌روی چی چی گری؟» اولین نفر در جواب می‌گوید: «گری گری‌ها، گری گری، تو می‌روی اوستاگری، من می‌روم کوزه‌گری». نفر دوم جواب می‌دهد: «گری گری‌ها، گری گری، تو می‌روی کوزه‌گری، من می‌روم شیشه‌گری» و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد. هر فرد باید ضمن تکرار آخرین کلمه فرد قبلی، خودش کلمه‌ای تازه بسازد. (همان)

هدف از این بازی، شناخت مشاغل است و استفاده از پسوند فارسی «گری» که در ساخت کلمه‌ای که بر شغل و حرفه دلالت دارد، به کار می‌رود. این بازی می‌تواند در درس فارسی، به شکل‌های مختلفی مورد استفاده قرار بگیرد و از پسوندهای دیگری استفاده شود تا دانش‌آموزان بتوانند کاربردهای آن پسوند را در واژه‌هایی که می‌سازند همراه با خواندن شعر و بازی دسته‌جمعی بیاموزند. این بازی برای تقویت حافظه نیز مؤثر است (پورطاهریان، ۱۳۸۸).

صنعت قلب (بازی با کلمات)

یکی از صنایع بدیع لفظی، صنعت قلب است که به شکل‌های گوناگونی به کار می‌رفته است. یک نوع آن است که قلب در تمام کلمه اتفاق بیفتد، مانند واژه‌های «درم» و «مرد» یا «زار» و «راز» (رادویانی، ۱۶). نوعی دیگر که رادویانی از آن با عنوان «المقلوب المستوی» یاد کرده است، این است که اگر جمله را از آخر به اول بخوانی، سخن تغییر می‌کند یا نمی‌کند (رادویانی). مثال، نوع اول که در آن سخن حفظ می‌شود و معنایش تغییر نمی‌کند، جمله «زیت را نان آر تیز» (رادویانی) است که از اول بخوانیم یا از آخر، یک معنی و یک چینش کلمات را دارد. مثال نوع دوم، جمله «رامشم درمان دردم گرم یار» است که اگر وارونه بخوانیم، جمله «رای مرگم درد نامردم شمار» حاصل می‌شود (رادویانی).

در ادبیات فارسی، این صنعت از صنایع بسیار متداول در شعر و نثر فارسی نیست، اما می‌تواند در آموزش زبان و ادبیات، مفید واقع شود. دانش‌آموزان می‌توانند با جابه‌جا کردن حروف و وارونه‌خواندن یک کلمه، کلماتی با معانی

جدیدی بسازند. آن‌ها می‌توانند آیین‌های همراه خود بیاورند و مقابل جمله بگیرند و آن را از آخر به اول بخوانند و در صورت تغییر جمله، معنای جدید آن را توضیح دهند. از آنجایی که کودکان به بازی‌های معماگونه مانند اتاق فرار که منجر به رمزگشایی و حل مسئله می‌شود، علاقه دارند، خواندن وارونه یک جمله، می‌تواند مرحله‌ای از یک بازی باشد و دانش‌آموزان با کشف رمز، به مرحله دیگر راه پیدا کنند.

خیال‌بازی (نمایش)

قصه‌گویی از دیرزمان به‌عنوان یکی از مؤثرترین شیوه‌های تربیتی و آموزشی در فرهنگ‌های مختلف شناخته شده است. روایت داستان‌ها، علاوه بر انتقال تجربه‌ها و ارزش‌های فرهنگی، باعث تقویت توانایی‌های شناختی و زبانی کودکان می‌شود. کودکان از طریق شنیدن و بازگویی داستان‌ها، مهارت‌هایی همچون درک واژگان، ساخت جملات، بیان شفاهی و توانایی تصویرسازی ذهنی را پرورش می‌دهند (جهانی، جراره، رضایی، ۱۴۰۴).

بازی‌های نمایشی روایتگر و بیانگر داستان یا رویدادی هستند که یا همراه با کلام، گفت‌وگو، و حرکات نمایشی یا به‌صورت تقلید رفتارها و گفتارهای خاص شخصیت‌های گوناگون اجتماعی اجرا می‌شوند. این بازی‌ها محدودیت جنسی یا سنی خاصی ندارند و همه گروه‌های اجتماعی در آن شرکت می‌کنند (صیرفی، ۱۳۸۹). استفاده از بازی‌های نمایشی در آموزش زبان و ادبیات بسیار اثرگذار است. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که مشارکت در فعالیت‌های نمایشی، به بهبود مهارت‌های گفتاری، افزایش اعتماد به نفس، تقویت توانایی‌های غیرکلامی مانند زبان بدن، توسعه همدلی در دانش‌آموزان، کمک می‌کند (جوذکی، باقری، ۱۴۰۴). پیش از این، افرادی مانند حسن نیززاده نوری، به آموزش و تعلیم الفبا با کمک گرفتن از هنر نمایش پرداخته‌اند. او معلمی ایرانی است که از دهه سی تا دهه شصت خورشیدی با به کارگیری ارکان نمایش ایرانی علاوه بر تعلیم الفبا، به پرورش فکری و معنوی دانش‌آموزان پرداخته است (اخوان، قاسم‌پور، ۱۴۰۰).

با نگاهی به متون، درمی‌یابیم که نوعی از اجرای نمایش در ایران قدیم وجود داشته است که آن را «خیال‌بازی» می‌نامیدند. شفيعی کدکنی در تعلیقات منطق‌الطیر، «خیال‌بازی» را نوعی نمایش سایه‌ها یا «خیال‌الظُل» می‌داند و «خیال‌خانه» را محلی برای خیال‌بازی. به عقیده او، براساس شاهی از مقامات ابوسعید ابوالخیر، می‌توان کاربرد این کلمه را به اواخر قرن چهارم و اوایل قرن پنج رساند (عطار، ۱۳۸۸). بخشی از مقامات ابوسعید که به خیال‌بازی اشاره کرده، در اینجا نقل می‌شود: «و گویند که یک روز می‌گذشت و جماعتی لعبت‌بازان خیال‌بازی می‌کردند و دف می‌زدند. شیخ خادم را بگفت بگوی تا امشب به خانقاه آیند. به شب به خانقاه آمدند و پرده در بستند و سماع آغاز کردند. و یک‌یک خیل را بیرون می‌آوردند: خبازان و قصّابان و آهنگران و دانشمندان و مقربان و صوفیان. و هر قومی را جداگانه بیتی نهاده بودند. درمی‌خواستند و با قوالان می‌گفتند. و آخر همه صوفیان را بدر آوردند و گفتند: این بگویند «جاءَ ریحٌ فی القَفَصِ جاءَ ریحٌ فی القَفَصِ». شیخ این بشنید و وقت او خوش گشت. برخاست و گرد در می‌گشت و می‌گفت: جاءَ ریحٌ فی القَفَصِ» (شفيعی کدکنی، ۱۳۸۵).

این شاهد، نکاتی را درباره خیال‌بازی در قرن چهارم و آغاز قرن پنجم به دست می‌دهد. از جمله اینکه جزء سرگرمی‌های اجتماعی و از لوازم زندگی شهری بوده است. دیگر اینکه، لعبت‌بازی نوعی شغل تلقی می‌شده، پرده‌ای نصب می‌کرده‌اند و همراه با موسیقی و نواختن دف، آن را اجرا می‌کردند. سوم اینکه برای تمام اصناف، پرده‌ای جداگانه وجود داشته که نمایش مربوط به هر صنف را مجزا اجرا می‌کرده‌اند (عطار، ۱۳۸۸). گویا شکل دیگری از این سرگرمی وجود داشته که از آن با نام «فانوس خیال» در متون یاد شده است. به عقیده شفيعی کدکنی، گردانندگان فانوس خیال، تصاویری را روی پرده به حرکت درمی‌آوردند و برای هر تصویری سرودی ساخته بودند که با ظاهر شدن آن، آن را با دف و آواز به نمایش می‌گذاشتند (عطار، ۱۳۸۸). بیتی از منطق‌الطیر عطار، نشان می‌دهد که کودکان نیز در کوچه و خیابان این بازی را انجام می‌دادند:

گر به شاهی سرفرازی می‌کنی طفل راهی پرده‌بازی می‌کنی
(عطار، ۱۳۸۸)

به نظر می‌رسد شکل دیگری از این بازی وجود داشته که به آن «خیال‌دست» می‌گفتند. در تعریف این بازی آمده: «آن بازی است که در مجالس کنند و آن چنان است که یک کس در کنار دیگری پشت سر او بنشیند و آن شخص عبا یا پرده‌ای بر سر خود و آنکه در کنار اوست کشد بحیله‌ای که شخص عقبی بالمره در انظار پنهان گردد و معلوم نشود و قدری از شانه‌های آنکه بکنار اوست نیز پوشیده شود آنگاه شخص کنار نشسته دست‌های خود را بر پشت برد و نگه دارد و آن شخص عقبی دست‌های خود را بعوض دست‌های کنار نشسته برآرد و این پیشی شروع به حرف‌زدن یا گفتن کند و آن عقبی به دست‌های خود که بیرون آید حرکات او را مطابق حرف‌زدن او بعمل آورد از قبیل دست حرکت‌دادن و دست بر سبال و صورت‌کشیدن و گرفتن نی قلیان بر دست و به دهن گذاشتن همه حرکات از دست‌های آن عقبی به جهت این یکی که در کنار اوست به عمل آیند و بر ناظران و مجلسیان چنین مفهوم می‌گردد که این دست‌های خود شخصند که به حرکات ارادی حرکت کنند» (گنابادی، ۱۳۵۵).

این بازی‌ها که بعضی از آن‌ها به نمایش عروسکی شبیه هستند، در ایران قدیم کاربرد داشته‌اند و امروزه نیز برای کودکان و بزرگسالان جالب‌توجه‌اند. کودکان، ضمن آشنایی با پیشینه این بازی‌ها در گذشته، می‌توانند بر اساس داستان‌های خوانده‌شده و مفاهیم درسی، یکی از انواع آن‌ها را اجرا کنند. جالب‌توجه است که نوعی از خیال‌بازی به معرفی هر صنف اختصاص داشته است، کودکان می‌توانند با استفاده از این روش نمایشی، با مشاغل قدیمی یا امروزی، آشنا شوند. برای مثال، هربخش از مدرسه و محیط آموزشی، می‌تواند غرفه‌ای برای معرفی یک شغل باشد. می‌توان از وسایلی که مربوط به آن شغل هستند، برای آراستن محیط بهره گرفت.

گنجفه (بازی با تصاویر)

گنجفه‌بازی از بازی‌های قدیم بوده است که از دوره صفوی تا اواخر دوره قاجار در میان قشر خاصی از جامعه شهرنشین ایران رواج داشته است. گنجفه به ورق‌های صورت‌دار و نقشی‌گفته‌اند که آن‌ها را از چوب یا مقوا به اندازه‌های معین می‌ساختند (بلوکباشی، ۱۳۸۶). گویا پیش از دوره صفوی نیز گنجفه بازی‌ای متداول بوده که آن را از فیروزه ساخته و به کار می‌برده‌اند (تقی‌خانی، ۱۳۳۹). گنجفه یا گنجیفه نوعی ورق‌بازی ایرانی است که اکنون از میان رفته است. در این بازی هشت دسته دوازده برگی که نودوشش ورق داشته به کار می‌رفت. هریک از این دسته‌های هشتگانه نامی به ترتیب زیر داشت: غلام، تاج، شمشیر، اشرفی، چنگ، برات، سکه و قماش. و هر یک از این دسته‌ها دوازده برگ داشت، دوتا به نام شاه و وزیر و دیگران به شماره یک تا ده شناخته می‌گردد. «اشرفی» و «سکه» به‌جای دو اصطلاح «زر سرخ» و «زر سفید» به کار رفته که گویا اصل اصطلاح معمول در بازی گنجفه همین «زر سرخ» و «زر سفید» است. (تقی‌خانی، ۱۳۳۹)

اهلی شیرازی رباعیاتی برای گنجفه سروده است. او در دیباچه، سبب کار خود را چنین بیان می‌کند: «پوشیده نماند بر ارباب صورت و معنی که این بنده کم‌بضاعت اهلی شیرازی روزی برسم خدمت در صحبت صاحب‌دلان بود یکی از جمله آن قوم گنجفیه‌یی در کمال تکلف ترتیب داده بود همانا می‌خواست که تحفه مجلس یکی از پادشاه‌زادگان عصر نماید. گفت این گنجفه محض صورتیست کاش با او چیزی ضم شدی تا بکمال صورت و معنی آراسته گشتی. حضار مجلس گفتند که این چون تواند بود؟ گفت اشعار مناسب پیدا باید کرد که بحواشی این گنجفه‌ها بنویسند تا صورت و معنی آراسته گردد. عزیزان گفتند این مقدار اشعار مناسب این حال مشکل که پیدا شود، مگر کسی عمداً بیتی چند مناسب بگوید، همگی روی به اینجانب کردند و گفتند این معنی از طبع نقد تو صورت می‌پذیرد. این بنده نتوانست رد سخن بزرگان کردن، قبول این خدمت کردم و برای هر قطعه گنجفه، یک رباعی گفتم طرب‌انگیز محبت‌آمیز تا عزیزان از خواندن آن بنقد خوشوقت شوند و چنان گفته شد که در هر قطعه که صورتی لازم است، در بیت اول رباعی لفظ صورت درج کرده و در بیت ثانی رباعی نام پادشاه آن جنس بنوعی دلپذیر درآورد و نام وزیر آن جنس هم بوجهی احسن باز نمود و چنان کرد که اگر در مجلس بعضی عزیزان را میل گنجفه‌بازی باشد و گنجفه یافت نشود هر رباعی را در قطعه کاغذ بنویسند و بطریق گنجفه قسمت کنند احتیاج بگنجفه نباشد، زیرا که نام صورت و پادشاه و وزیر هر

جنس در رباعی درآمده با عدد اجناس و [این اسامی در رباعیات بسرخ‌ی از آن رقم شده تا نمایان باشد] امید که مقبول طبع صاحب‌دلان گردد والله اعلم بالصواب» (اهلی شیرازی، ۱۳۴۴) رباعی‌هایی که اهلی شیرازی در توصیف برگ‌های بازی گنجفه سروده است، از این نظر اهمیت دارد که علاوه بر نشان دادن ساختار بازی و تعداد کارت‌ها، تصاویر روی آن‌ها را نیز توصیف می‌کند و از این جهت کم‌نظیر است.

امروزه، به شکل‌های مختلف از کارت‌های مصور برای آموزش زبان و به‌خاطر سپردن واژه‌ها، استفاده می‌شود. این بازی قدیمی، می‌تواند به شکل‌های متنوعی بازسازی شود. برای مثال، دانش‌آموزان می‌توانند داستان‌ها و حکایت‌های فارسی را بخوانند و براساس آن‌ها کارت‌هایی بسازند و تصاویر را خودشان رسم کنند. پشت هر کارت می‌تواند شعری مربوط به آن یا اطلاعاتی مربوط به شخصیت وجود داشته باشد. آن‌ها می‌توانند شخصیت‌های شاهنامه را روی کارت‌ها بکشند و پشت، ویژگی‌ها و کارهای مهم هر شخص را بنویسند. همچنین، برای آشنایی با مشاغل قدیمی، می‌توانند صاحب هر شغل را روی کارت ترسیم کنند و پشت کارت، وظایف او یا معنی لغت را بنویسند. در زمینه آشنایی با مشاغل، می‌توان از شهرآشوب‌ها که مشاغل را توصیف می‌کنند، نیز کمک گرفت. در نوع به‌کارگیری این بازی، محدودیتی وجود دارد و براساس سن یادگیرندگان و محتوای آموزشی قابل‌تغییر خواهد بود.

متل، ترانه و شعر کودک (آموزش آرایه‌ها)

از نظر ژانر پیازه، دو ویژگی بسیار مهم اندیشهٔ کودکان، جاندارپنداری و خودمحوری است. ادراک جاندارپندارانه از طبیعت از ویژگی‌های کودکان است (پورطاهریان، ۱۳۸۸) برخی معتقدند که طرز استفاده از کلمات در کودکان مشابه شاعران است. واژگان کودک به‌دلیل انتقال معانی کلمات به کلمات دیگر، در ورای چارچوب زبان بزرگسالان قرار می‌گیرد و به آن وجهی شاعرانه می‌بخشد (پورطاهریان، ۱۳۸۸) در ذهن کودک، تمام اشیا و پدیده‌ها جان دارند و او همانگونه که با خواهر یا برادرش صحبت می‌کند، با عروسک، میز، صندلی، درخت، ابر، خورشید و ماه نیز حرف می‌زند و ارتباط برقرار می‌کند (موسویان، ۱۳۸۴).

پژوهش‌ها نشان می‌دهد که متل‌های کودکانهٔ سنتی در رشد و تکلم و زبان‌آموزی براساس کلمات و ملودی‌ها و ریتم‌های موسیقی، نقش مهمی را ایفا می‌کنند (سالم، ۱۳۸۲). وزن‌ها و نواهای ملایم شعری، یعنی سازمان درونی خاص شعر، در جنبه‌های معینی مشابه سخن گفتن کودکان است. کودکان از صوت‌های موزون و جریان موزون سخن مانند لالایی‌ها لذت می‌برند، زیرا این ویژگی‌ها با بعضی از ساختارهای درون ذهن کودکان که در ارتباط با زبان آن‌ها را سامان می‌دهند، هماهنگی دارند. (پورطاهریان، ۱۳۸۸).

امروزه رواج پادکست‌ها و محتوای شنیداری، این امکان را فراهم کرده است تا یادگیرندگان بتوانند با استفاده از امکانات دیجیتال، توانمندی‌های کلامی خود را افزایش دهند. از مزایای استفاده از پادکست در فرآیند یادگیری، می‌توان به در دسترس بودن و انعطاف‌پذیری، تقویت مهارت‌های شنیداری، تنوع محتوایی، یادگیری غیررسمی و سرگرم‌کننده، توسعهٔ دایرهٔ واژگان، تقویت مهارت‌های تفکر انتقادی، ایجاد ارتباط اجتماعی، و امکان یادگیری چندحسی، اشاره کرد (سرپرست و دیگران، ۱۴۰۴).

در کتاب‌های درسی دورهٔ ابتدایی، از پایه‌های پنجم و ششم، دانش‌آموزان با اسم برخی از آرایه‌های ادبی آشنا می‌شوند. کودکانی که پیش از شناخت نام آرایه‌ها، بعضی از آن‌ها را در سخن گفتن خود یا در بازی‌های خود به کار می‌گرفتند، در تشخیص آرایه‌ها در متون، دچار مشکل می‌شوند. به نظر می‌رسد که در کتاب‌های دورهٔ ابتدایی، هر قدر نزدیکی به زبان و دنیای کودک و علایق او بیشتر باشد، آموزش به شکل مؤثرتری اتفاق می‌افتد. برای مثال، به‌جای آموزش آرایه‌ها در متن‌های کهن ادبی، می‌توان از ترانه‌ها، کتاب‌ها و شعرهایی استفاده کرد که گوش کودک با آن‌ها آشناست. برای مثال، موسویان در مقالهٔ خود شعرهایی را از کتاب «ابرها مثل پشمک» نقل می‌کند که نمونه‌هایی از آن‌ها در این بخش بازگو می‌شوند. بند اول خطاب به عنکبوت سروده شده است و دو بند دیگر، خطاب به کرم ابریشم: چه می‌سازی دوباره/ تو با این تار باریک؟/ برو یک جای خلوت/ برو یک جای تاریک! (موسویان، ۱۳۸۴)

کرم ابریشم، تو از کجا آمده‌ای؟/ شاید از باغی دور/ پیش ما آمده‌ای (همان)
برگ توت آوردم/ بخوری چاق شوی/ عوضش از اینجا/ تو نباید بروی (همان)
این شعرها در عین سادگی، به‌خوبی مفهوم آرایه تشخیص را منتقل می‌کنند. در دوره ابتدایی، ضرورتی وجود ندارد که دانش‌آموزان حتماً با اصطلاح ادبی و اسم تخصصی آرایه‌ها آشنا شوند، همین که مفهوم آن آرایه را بدون دانستن نام آن، یاد بگیرند و این توانایی را داشته باشند که در آنچه می‌شوند و می‌خوانند، یکی از دلایل زیبایی و متفاوت بودن متن را دریابند، به زبان خود آن را توضیح دهند و تلاش کنند از آن در نوشته‌ها و گفتار خود استفاده کنند، کافی است.

بحث و نتیجه‌گیری

به‌کارگیری بازی در فعالیتهای آموزشی، می‌تواند تأثیر به‌سزایی بر رشد هوش عاطفی، اجتماعی، کلامی، و جسمانی کودک بگذارد. در این پژوهش، پس از بررسی و مطالعه متون گذشته، تلاش شد چند بازی و فن که در گذشته کاربرد داشته‌اند و امروزه چندان در آموزش زبان و ادبیات فارسی کاربردی ندارند، معرفی شوند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهند که هریک از این بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های دانش‌آموز ابتدایی را ارتقا بخشند و به حفظ و یادگیری عمیق مطالب، کمک کنند. این بازی‌ها شامل لغز، چی مال چیه، گری گری، وارونه‌سازی واژه‌ها، گنجفه، متل، ترانه و شعر کودک، می‌شوند.

با توجه به اینکه یادگیری دستور زبان و آرایه‌های ادبی در دوره ابتدایی برای دانش‌آموزان دشوار است، پیشنهاد می‌شود به‌جای ذکر اصطلاحات این علوم در کتاب‌های درسی دوره ابتدایی، از بازی‌ها و فعالیتهای سرگرم‌کننده‌ای نظیر آنچه در پژوهش ذکر شد، استفاده شود تا کودکان را با مفاهیم و کارکرد ساخت‌های دستوری و آرایه‌های ادبی آشنا سازد. کودکان با بسیاری از آرایه‌ها یا ساخت‌های دستوری از پیش آشنا هستند و آن‌ها را در بازی‌ها یا گفتار خود به کار می‌برند، نام بردن از این ساخت‌ها و آرایه‌ها با اصطلاحات ناآشنا، ممکن است در مقطع ابتدایی برای کودک گیج‌کننده باشد. در صورتی که، با استفاده از شعر و ترانه و بازی، به‌خوبی می‌تواند آن‌ها را بیاموزد، حتی اگر اصطلاح و نام آن را نداند.

در این پژوهش پیشنهاد شده است که بخش‌هایی از کتاب درسی فارسی در دوره ابتدایی به معرفی بازی‌های کهن و پیشنهادهایی برای به‌روزرسانی و بازسازی آن‌ها مطرح شود. در این صورت، دانش‌آموزان با فرهنگ و پیشینه ایران و زبان فارسی آشنا می‌شوند و با استفاده از خلاقیت و کنجکاوای ذاتی خود، می‌توانند این بازی‌ها را به شکل مدرن در بیاورند و در کلاس و مدرسه به کار بگیرند.

مشارکت نویسندگان

مشارکت نویسندگان به‌طور یکسان است.

تشکر و قدردانی

از پژوهشگران و اساتیدی که نویسندگان را در تألیف این مقاله یاری داده‌اند، سپاسگزاریم.

تعارض منافع

هیچ‌گونه تعارض منافع توسط نویسندگان بیان نشده است.

References

- Ahli Shirazi, M. (1965). *Divan of Ahli Shirazi's Poems*, with the efforts of Hamed Rabbani. Tehran: Sanai. [In Persian]
Ahmadzadeh, Z. (2008). Ancient Games in Iran. *Book of the Month of Art*. [In Persian]
Akhavan, Parisa, Ghasempour, Akram (1400), Study of Hassan Naierzadeh Nouri's teaching capabilities with the help of Iranian drama based on the ideas of Henri Giraud, *The Pioneer of the Performing Arts*, 1 (1), 63-75. [In Persian]

- Attar, M. (2009). *Mantiq al-Tayr*, edited by Mohammad Reza Shafii Kadkani. Tehran: Sokhan. [In Persian]
- Azar, R. (1994). *Games and their importance in learning with 55 types of traditional games*. Tabriz: Ahrar.
- Ghazali Tusi, A. (2001). *The Chemistry of Happiness*, edited by Hossein Khadivjam. Tehran: Elmi va Farhangi. [In Persian]
- Gonabadi, P. (1975). *Local Games of Iran*. Tehran: Tous.
- Jahani, A., Jarareh, M., Rezaei, M. E. (2025). The Role of Storytelling in Developing Language Skills, Imagination and Deep Learning in Elementary School Students: A Review Study. 22nd International Conference on Management and Humanities Research in Iran. [In Persian]
- Jodaki, M., Bagheri, F. (2025). The role of interactive and dramatic storytelling in enhancing language skills and comprehension in elementary school students. Sixth International Conference on Management. *Education and Training Research in Education*. [In Persian]
- Khordestan, N., Hemmati, S., Jalalizadeh, A., Nazari, M. (2025). Play, Learn, Progress: Gamification and Increasing the Effectiveness of English Language Teaching. *fifth International Conference on Management, Education and Training Research in Education*. [In Persian]
- Khoshkalam, K., Darvishi, F., Haji, Shiva. (2025). Children, Little Linguists: Developing Multiple Language Skills through Games and Entertainment. *Fifth International Conference on Modern Research in Education*. [In Persian]
- Mehrpoya, J. (1990). *Traditional Games of Children and Teenagers in Iran*. Tehran: Yeganeh. [In Persian]
- Moussavian, E. (2005). When a Poet Sees Like Children. *Book of the Month of Children and Teenagers*, 95. [In Persian]
- Naderi, A. (2003). *Collection of papers of the first conference on games, youth and culture*. Tehran: National Cultural Heritage Organization (Research), Research Deputy, Anthropology Research Institute. [In Persian]
- Pourtaherian, M. (2009). The Charm of Ancient Word Games. *Iranian Folklore*, 16, 115- 136. [In Persian]
- Radouyani, M. (1987). *Tarjoman al-Balagah*, with the efforts of Mohammad Javad Shariat. Isfahan: Dejanpasht. [In Persian]
- Sarparast, G., Neyazmand Moghadam Khutbe-sara, A., Hassani Roshan, A., Sarparast, A. (2025). An Opportunity to Listen and Learn: The Effect of Using Podcasts and Audio Content on Elementary School Students' Language and Listening Skills. *Fifth International Conference on Management, Education and Training Research in Education*. [In Persian]
- Seyed Ghorab, A. A. (2000). Chistan in Persian Poetry. *Danesh Publishing*, 96. [In Persian]
- Shafiei Kadkani, M. R. (2006). *Tasting the Taste of Time (Old and New Maqamat of Busa'id), from the Mystical Heritage of Abu Sa'id Abul-Khair*. Tehran: Sokhan. [In Persian]
- Sirafi, H. (2009). Informing about Ritual and Dramatic Games: A Talk on Ancient Ritual and Dramatic Games of Iran. *Roshd Physical Education*, 36. [In Persian]
- Taqikhani, B. (2000) Ganjafah. *Yaghma*, 6, 296- 300. [In Persian]
- Zahedi Haq, Gh. (2025). Learning Persian through Games and Entertainment. *Sixth International Conference on Management, Education and Training Research in Education*. [In Persian]