

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی
برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی کودک و نوجوان
علی آنی‌زاده^۱

چکیده

بازی‌ها انواع و گستره بسیاری دارند. در این میان، بازی‌های کلامی که از ساختارهای متفاوتی تشکیل شده‌اند، بسیار به خالقیات روحی، روانی و شرایط فیزیکی کودکان نزدیک‌اند. بازی‌های کلامی، جدای از وجه سرگرم‌کنندگی و شادی‌بخشی، حاوی مفاهیم آموزشی فراوانی هستند که کودکان را به طور غیرمستقیم با تعدادی از مفاهیم ریاضی و ادبیات به صورت ساده، مفرح و طنزآمیز آشنا می‌سازند.

ریشه بسیاری از بازی‌های کلامی را در ناز و نوازش‌های والدین، بویژه مادران این سرزمین می‌توان واکاوی کرد. از آنجا که رادیو رسانه‌ای گرم و صرفاً شنیداری است و کلام در آن بیشترین نقش را ایفا می‌کند، قابلیت فراوانی برای طرح بازی‌های کلامی کودکانه دارد.

کلیدواژه‌ها: بازی کودکان، بازی کلامی، بازی شمارشی، بازی‌های آوازی،

قافیه‌سازی

۱. کارشناسی ارشد آموزش زبان فارسی، پژوهشگر واحد فرهنگ مردم مرکز تحقیقات صداوسیما
anizadehali@yahoo.com

مقدمه

واژه بازی معمولاً یادآور گروه و اجتماع کودکان است. به همین دلیل، حجم بسیار بالایی از بازی‌های سنتی را گروه سنی کودکان و نوجوانان جان‌می‌بخشند. بازی‌ها بهترین راه برای کسب لذت فردی و ایجاد تنوع در زندگی اجتماعی هستند و بهترین راه به مصرف رساندن انرژی اضافی کودکان به‌شمار می‌روند. بازی‌ها، کودکان را به کشف و شناخت از محیط پیرامون زندگی علاقه‌مند می‌سازند. کودکان با پرداختن به بازی، رفتار و گرایش‌های اجتماعی را تمرین کرده مهارت‌هایی را که لازمه زندگی اجتماعی است، می‌آموزند.

اجتماعی شدن، دریافت هنجارها، ارزش‌ها و اعتقادات اجتماعی است و بنیان اجتماعی شدن در طفولیت و کودکی جان‌می‌گیرد. به نظر نویسندگان، بازی‌ها به دلیل برخورداری از قاعده‌مندی و فقدان اجبار و اضطرار، مهم‌ترین وسیله در اجتماعی کردن کودکان محسوب می‌شوند و کودکان در این فرآیند، با موقعیت‌های اجتماعی آشنا می‌شوند و آنها را درونی می‌کنند و در زندگی به کار می‌گیرند. اهمیت بازی در دوران کودکی تا آنجاست که رسول اکرم ﷺ فرموده‌اند: «در هفت سال اول زندگی، محور فعالیت‌های کودک را بازی تشکیل می‌دهد». کودک بدون بازی، کودک بدون دوران کودکی است. کودکان و نوجوانان در سنین مختلف نیازهای خاصی دارند و از اطراف و پیرامون خود اطلاعات و مفاهیم مرتبط با آنها را پی‌جویی می‌کنند؛ بازی از جمله راه‌هایی است که این مفاهیم را غیر مستقیم و به زیبایی به آنها منتقل می‌سازد.

بازی‌های کودکان

بازی‌ها انواع مختلفی دارند؛ بازی‌های آیینی، بازی‌های حرکتی، بازی‌های فکری و بازی‌های کلامی. هر یک از این بازی‌ها نیز خود انواعی دارند که به

لحاظ ساختار و ریشه‌ها می‌توان آنها را مورد توجه قرار داد. بازی‌های کلامی، تفنّن و سرگرمی بر اساس شیرین‌کاری‌های کلامی هستند که از طنز، مطایبه، شوخی و گاه هزل و هجو مسخرگی سرشارند. بازی‌ها ساخت‌های متفاوتی دارند که در زیر به برخی از آنها اشاره می‌شود:

۱. بازی کلامی بر مبنای کلمات و حروف قریب‌المخرج

«سخن ادبی که روان و مطبوع و از پیچیدگی و اغلاق خالی باشد، آن را سلیس و منسجم و آن حالت را سلامت و انسجام گویند و جزالت آن است که سخن فشرده و پر مغز دارای الفاظ قوی و محکم باشد» (همایی، ۱۳۶۸: ۱۳ و ۱۴). «کلمه‌ای که نامأنوس و دور از ذهن یا در گوش مستمع سنگین و ناخوش‌آهنگ باشد، آن را وحشی و غریب یعنی بیگانه و ناآشنا یا ثقیل و بدآهنگ و آن حالت را غرابت می‌گویند» (همان: ۱۴ و ۱۵). با این تعریف از سخن ادبی می‌توان گفت، برخی از ساخت‌های بازی‌های کلامی به گونه‌ای هستند که با حفظ بعضی صناعات ادبی، بر اساس موانع فنون بلاغت به وجود می‌آیند.

اصلی‌ترین مانع در فنّ بلاغت، تنافر یا همان رمندگی و ناسازگاری است؛ به گونه‌ای که میان حروف و کلمات یا جمله‌های متوالی، تناسب و سازگاری و هماهنگی وجود نداشته باشد. تنافر به دو قسم لفظی و معنوی است و تنافر لفظی نیز به دو قسم تقسیم می‌شود: تنافر حروف و تنافر کلمات. اگر آهنگ تلفّظ کلمه‌ای بر زبان، سنگین و دشوار باشد آن را «تنافر حروف» می‌گویند؛ مانند حروف قریب‌المخرج و اگر الفاظ جمله هر کدام به تنهایی تنافر نداشته باشند، اما گفتن آنها به توالی و پشت سر یکدیگر بر زبان سنگین و دشوار باشد، به گونه‌ای که تکرار چند باره آن دشوار باشد، آن را تنافر کلمات می‌گویند (همان). پس اصلی‌ترین دلیل به وجود آمدن این نوع از بازی‌های

کلامی، تنافر حروف و بویژه تنافر کلمات ناشی از چینش و نزدیکی کلمات قریب‌المخرج است. هدف از این بازی‌ها که معمولاً در گذشته در شب‌های سرد زمستان اجرا می‌شد، ایجاد فضای مفرح و با طراوت و شوخی‌پردازی و انبساط خاطر کودکان بر اثر ناتوانی در ادای صحیح کلمات و خطای لفظی و معنای مخالف ایجاد شده است؛ هرچند تقویت مهارت‌های لفظی (گفتاری) و پرورش خلاقیت ذهنی کودکان و افزایش تمرکز حواس، بالا بردن سرعت، دقت و صحت کاربرد در کلام و نظم و هماهنگی ذهن و زبان ایشان را نیز نمی‌توان نادیده گرفت. این بازی همچنین موجب رفع تیق زدن و لکنت زبان کودکان می‌شود (سفیدگرشهانقی، ۱۳۸۵: ۵۰). در بازی‌های کلامی، نحوه چینش حروف و کلمات در کنار یکدیگر، به گونه‌ای است که گویاترین، متکلم‌ترین، حرّاف و خوش‌بیان‌ترین کودکان نیز به اشتباه واداشته می‌شوند؛ اشتباهی لفظی که گاه معنایی مخالف را منتقل می‌کند. مانند:

- امشب شب سه‌شنبه‌اس فرداشبم سه‌شنبه‌اس این سه سه شب و اون سه سه شب هر سه سه شب سه‌شنبه‌اس

- شیش سیخ جیگر سیخی شیش هزار (شمس، تهران، ۱۳۹۱)

- سه شیشه شیر سه سیر سرشیر

- آفرین ز ذات ساج شاطه‌ساز

آفرین به ذات و جنس تابه نان‌پزی (کرزبر یاراحمدی، بروجرد، ۱۳۴۷)

- شیخ شمس‌الدین، د شمس آواد، شش کاسه ماس، شش سیخ کواو خورد

و نمرد. (سمیعی، بروجرد، ۱۳۵۱)

(شیخ شمس‌الدین، در شمس‌آباد، شش کاسه ماست و شش سیخ کباب

خورد و نمرد) در تمامی نمونه‌های فوق قرابت در تلفظ حروف «س» و «ش» باعث پیدایش بازی کلامی شده است.

bâz burene lešt, bur bâzene lešt باز بورنه لشت بور بازنه لشت

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۰۱

سگ دم سفید، سگ بور را لیسید سگ بور، سگ دم سفید را لیسید
(زحمتکش، خرم‌آباد، ۱۳۵۱)

- زیره ریزه میزه از زیر میز میریزه
در دو نمونه فوق نزدیکی در تلفظ حروف «ر» و «ز» باعث پیدایش بازی
کلامی شده است.

بیز قیزیدیق یوز قیزیدیق بیزی بوزدولر، ایبه دوزدولر

biz qizidiq, yuzqizidiq, bizi buzdular, ipa duzdular

(ما دختر بودیم، صد دختر بودیم ما را چین چین کردند و از نخ گذراندند)
(سفیدگرشهانقی، ۱۳۸۵: ۵۰)

این نوع از بازی‌های کلامی رابطه معناداری با قومیت، زبان و گویش
بازی‌کنندگان دارد. از آنجا که گویشوران برخی از گویش‌های محلی در ادای
برخی حروف به زبان فارسی معیار دچار ثقیلی و سنگینی تلفظ هستند، استفاده
از همین خصیصه درصد اشتباه کلامی را در گویشوران آن زبان افزایش
می‌دهد. مثلاً آذری‌ها «ق و گ»، تات‌ها «چ و ک»، یزدی‌ها «ق و خ» و لرها «ی
و ل» را بسیار نزدیک به هم تلفظ می‌کنند. به همین دلیل در تلفظ کلماتی که
این حروف در نزدیکی و مجاورت هم به کار رفته‌اند، بیشتر از دیگران دچار
اشتباه می‌شوند.



شبکه‌های رادیویی استانی که برای گویشوران محلی برنامه پخش می‌کنند، به‌خوبی می‌توانند از این خصیصه بازی‌های کلامی بهره‌گیرند تا اول آنکه کودکان را با زبان محلی آشنا سازند و دیگر آنکه با تمرین حروف قریب‌المخرج، در بستر بازی‌های کلامی، بویژه با ذکر مصادیق محلی، انعطاف کلامی آنها را افزایش دهند.

یکی از ظرایف شوخی‌پردازی در این نوع بازی‌های کلامی، انتخاب آگاهانه واژگانی است که در اثر اشتباه در تلفظ، به کلمات ممنوعه بدل می‌شوند. تابوها، از جمله مواردی هستند که تنها بیان طنازانه و شوخی‌وار، قادر به بیان آنها هستند، به خصوص آنکه، اشتباه و نبود عمد در به کار بستن کلمات تابو، سرپوش اجتماعی مناسبی است که به کاربرنده آن را از متهم شدن به بی‌زاکتی و بی‌ادبی و حرمت‌شکنی مبری می‌سازد. پس بدیهی است طراحان بازی کلامی در برنامه‌های رادیویی باید بر این امر واقف باشند و ملاحظات رسانه‌ای را مدنظر قرار دهند و لبه تیغ و برنده کلام را دریابند، به گونه‌ای که خطای گفتاری در به کار بردن کلمات را بسنجند، اگر قابل طرح در سپهر رسانه به لحاظ عرفی و اخلاقی بود، آنها را مطرح سازند و در غیر این صورت، کلماتی سالم و منزّه را جایگزین آنها کنند.

۲. بازی کلامی بر مبنای نغمه حروف یا واج‌آرایی

واج‌آرایی یا نغمه حروف یکی از صناعات ادبی است که پیشینه دیرینی در ادبیات فارسی دارد و شاعران بسیاری در آفرینش نمونه‌هایی از این آرایه ادبی قریحه‌پردازی کرده‌اند؛ از جمله منوچهری دامغانی:

خیزید و خز آرید که هنگام خزان است

باد خنک از جانب خوارزم وزان است

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۰۳

در این بیت واج‌آرایی حرف «خ» موسیقی خوش‌خس برگ‌های پاییزی را به ذهن متبادر می‌سازد.

یا در شعر سعدی:

شِب است و شَاهد و شَمع و شِراب و شِیرینی

غَنیمت است چنِین شِبی که دوستانِ بینی

یا در شعر حافظ شیراز:

خِیالِ خالِ تو با خُود به خِاک خِواهم برد

که از خالِ تو خاکم شود عبیرآمیز

سرو چمان من چرا میل چمن نمی‌کند

همدم گل نمی‌شود یاد سمن نمی‌کند

رسم عاشق‌کشی و شیوه شهر آشوبی

جامه‌ای بود که بر قامت او دوخته بود

این ترنم و نغمه حروف گاه چنان استادانه به کار گرفته می‌شوند که علاوه بر ایجاد موسیقی بیرونی و ظاهری، به موسیقی درونی و معنوی نیز منتهی می‌شوند.

تکرار حروف، کلمات و جملات مهم‌ترین عنصری هستند که کودکان را به خود جذب می‌کنند. تکرار حروف در بازی‌های کلامی باعث ایجاد موسیقی و وجد و شور و اشتیاق در کودکان می‌شود و ضمن ایجاد فضایی شاد و سرورآفرین، کودکان را در دریافت مطالب در این قالب کودکانه یاری می‌رساند. از این بازی کلامی به دلیل بهره‌مندی از غنای صنایع ادبی در برنامه‌های مشاعره نوجوانان نیز می‌توان بهره گرفت و از شرکت‌کنندگان خواست اشعاری را که دارای صنعت واج‌آرایی هستند، به مشاعره بگذارند. البته در سنین پایین‌تر می‌توان از مصادیق ساده‌تر استفاده کرد همچون:

کَشتم شِیش شِیش کَش شش پا را

در بازی نغمه حروف، هرچند کودک بیشتر تحت تأثیر موسیقی و ضرباهنگ ناشی از حروف است تا تصاویر غیرقابل باور، اما تصوّر پاهای شش گانه شپش که تقریباً غیر قابل رؤیت است، نه تنها در نظر بزرگسالان، که در چشم کودکان هم عجیب و خنده آور به نظر می رسد. نکته دیگر آنکه این بازی در دوره های سنی بالاتر شکل مکتوب می یابد و تشخیص و خواندن واج ها و ترکیب های نزدیک به هم، نوعی تفنّن علمی به حساب می آید. ترکیب و بسیط خواندن کلمات، شناخت عناصر زبّرتنجیری کلام که پیرایان خوانده می شوند مانند مکث، تکیه، فراز، فرود، سرعت گفتار و... (هارجی، ۱۳۸۶: ۷۳) مهارت هایی هستند که موجب تقویت ذهن و زبان نوجوانان می شوند مانند:

- زنی زنی زنی خوشش آمد

(یک زن از نی زدن زن دیگری خوشش آمد)

- در این درگه که گه گه، که گه و گه که شود ناگه، مشو غره به امروزت که از فردا نه ای آگه

(در این درگاه که گاهگاه کاه به کوه و کوه به کاه تبدیل می شود به امروزت مغرور مشو که از فردا آگاه نیستی)

- شیراز شیراز، اهواز اهواز

(شیر درنده از شهر شیراز، آهوی رمنده از شهر اهواز)

- سربازی سربازی سربازی را زد

(یک سرباز هنگام سربازی یک سرباز دیگر را زد)

بدیهی است بازی های کلامی که بر خواندن متکی هستند بیشتر مناسب برنامه های تلویزیونی هستند تا رادیویی؛ چرا که مخاطبان باید صورت نوشتاری اشعار را ببینند تا بتوانند توانایی یا ناتوانی شرکت کنندگان در بازی را دریابند.

۳. بازی کلامی بر مبنای واج‌آرایی سؤالی

این بازی کلامی ویژه خردسالان و کودکان سال‌های نخست دوره آموزش ابتدایی است. این دسته از کودکان علاقه دارند آموخته‌های جدید خود را به بوته آزمایش و مسابقه بگذارند و به همین دلیل با علاقه و پشتکار بسیار این نوع بازی کلامی را پی‌می‌گیرند. این بازی، ساختاری چند لایه دارد؛ کودکانی که مورد سؤال قرار می‌گیرند، تحت افسون واج‌آرایی جملات و نیز آزمایش آموخته‌ها و سواد نویافته خود قرار می‌گیرند و معمولاً به پاسخ ساده‌لوحانه و متفاوت سؤال‌کننده نمی‌رسند و همین فریب ساده‌انگاران، فضایی دلنشین و مفرح و سراسر خنده برای جمع کودکان ایجاد می‌کند؛ فضایی که در نهایت پرسشگر در آن به فریبکاری و کج‌راهی و پاسخگو به کم‌هوشی و نادانی متهم می‌شود.

این نوع بازی یک پله بالاتر از بازی نغمه حروف طراحی شده است و کودکان جدای از ترنم و ضرباهنگ حروف، از پاسخ تعلیق‌گونه آن که چیزی جز انتظار آنهاست، لذت می‌برند مانند

- کشتم شپش شپش کش شش پا را این چند تا نقطه دارد؟

پاسخگو مدام در پی شمارش شین‌های شعر است، غافل از آنکه پرسشگر واژه «این» را مد نظر دارد. پس هر عددی که پاسخگو بدهد، اشتباه است؛ چراکه واژه «این» مدنظر گوینده است.

- درد دندان دارم و دردم نمی‌داند کسی دکتر دانا بداند درد دندان مرا این

چند تا دال دارد؟

- یه دوست دارم که دوست داره با دوست تو دوست باشه تو دوست

داری با دوست من که دوست داره با دوست تو دوست بشه دوست باشی این

چند تا سین داره؟

این بازی در برنامه‌های رادیویی باید بلافاصله بعد از بازی کلامی واج‌آرایی انجام گیرد تا ذهن کودکان شرکت‌کننده در بازی، ابتدا درگیر صنایع نغمه حروف شود و همین امر آنها را از سؤال انحرافی موجود در بازی غافل سازد.



۴. بازی کلامی بر مبنای واژه‌ها و عبارات متضاد

این بازی کلامی نیز ضمن واداشتن کودکان به ممارست در آموختن مفاهیم متضاد، از اشتباه یا جابه‌جا شدن واژه‌های متضاد، فضایی سراسر خنده ایجاد می‌کند؛ چرا که اشتباهات لفظی این بازی، تصاویری طنزگونه و کاریکاتوری در ذهن کودکان می‌سازد:

سپر جلویی ماشین عقبی خورد به سپر عقب ماشین جلویی

۵. بازی کلامی بر مبنای برتری‌جویی‌های جنسیتی

این بازی‌های کلامی که نوعی شوخی‌پردازي جنسیتی و شاعرانه به‌شمار می‌رود، حاکی از نزدیکی کودکان به آستانه آگاهی از تفاوت‌های جنسیتی خویش است. در این اشعار که گاه به صورت جمعی و از سوی کودکان پسر علیه جمع کودکان دختر یا بالعکس خوانده می‌شود، برتری‌های فیزیکی و روحی یک جنس بر شمرده و ضعف‌های جنس مخالف به طعن و

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۰۷

هجو گفته می‌شود. ریشه این نوع شوخی‌پردازی‌های کودکان را باید در ناز و نوازش‌های والدین جستجو کرد که همین مفاهیم مبتنی بر برتری‌جویی‌ها و ضعیف‌شماری‌های جنسیتی را در قالب ترانه‌های ناز و نوازش به کودکان تلقین کرده‌اند. هر چند گاه به این اشعار کودکانه که ریشه در ناز و نوازش‌ها دارند، می‌توان به دیده جامعه‌شناختی نگریست؛ اینکه چگونه مهر و محبت موجود در واژه‌ها، مرزها و برتری‌های جنسیتی، عرفی و اجتماعی را در هم شکسته است.

این بازی نیز بنابه ملاحظات رسانه‌ای که همانا پنداشت تبعیض جنسیتی است، باید با ظرایف خاصی اجرا شود، در غیر این صورت نه تنها باعث کاشتن بذر محبت در دل کودکان نمی‌شود، که نهال کینه به جنس مخالف را در دل آنها بارور خواهد ساخت. بهترین موعده استفاده از نمونه‌های مثبت این اشعار در برنامه‌های مسابقه - سرگرمی کودکان زمانی است که کودک با گروه شرکت‌کننده به درستی به پرسش‌ها پاسخ می‌دهد، آن زمان این اشعار در حکم تشویق می‌تواند مورد استفاده قرار گیرد. مانند «پسرا شیرن مثل شمشیرن».

بدیهی است در رسانه می‌بایست از ذکر اشعاری که به نوعی، ضعیف شمردن و تحقیر گروه دختران یا پسران است، پرهیز کرد.

۶. بازی کلامی بر مبنای قافیه‌سازی

زبان فارسی، زبان شعر و موسیقی و عروض و قافیه است، پس بدیهی است که کودکان این دیار با بهره‌گیری از ضرباهنگ و قافیه در زبان، به شوخی، طنز یا هجو همسالان و همبازیان خود پردازند. (پورطاهریان، ۱۳۸۸: ۱۲۸)

لخت‌های موزون این نوع از بازی‌ها، اغلب کوتاه و متناسب با حافظه کودکان است. قافیه‌سازی در شوخی‌پردازی‌های کودکانه به لحاظ ریخت و

ساختار، طیف متنوع و متفاوتی دارد و به لحاظ طنز، از شوخی زبانی تا هجو و مسخرگی را در خود جای می‌دهد.

۶-۱. بازی قافیه‌سازی با ساختار گفتگو

این ساختار، بخشی از قافیه‌سازی کودکانه است که معمولاً با عناصر و مهارت‌های غیرکلامی همراه است؛ به این ترتیب که کودک اول از کودک دوم درخواست می‌کند که یک واژه را بر زبان براند و پس از ادای آن واژه، کودک اول عبارتی طنزآمیز را متناسب با آن واژه، قافیه‌سازی می‌کند که همین موجب سرخوشی جمع کودکان می‌شود. این بازی گاه نوبتی در جمع بچه‌ها اجرا می‌شود:

- کودک اول: بگو متکا کودک دوم: متکا کودک اول: بخور از این کتکا
(همراه با کتک زدن)

این بازی گاه با واژه‌ها و در سطح وسیع‌تر با عبارات‌ها و جملات هم اجرا می‌شود. بدیهی است این قسم از بازی‌ها ویژه نوجوانان و کودکانی است که قدرت به زبان راندن عبارات را دارند.

- کودک اول: بگو در کیفیت بازه کودک دوم: در کیفیت بازه
کودک اول: بابات تیراندازه

در رادیو مجری می‌تواند ابتدا نقش کودک اول را ایفا کند، آنگاه پس از آموزش کودکان، با قرار دادن فهرستی از کلمات، دو شرکت‌کننده را به مسابقه فراخواند و ذهن ادبی آنها را درخصوص قافیه‌سازی، مورد سنجش قرار دهد. یکی از نکات جالب توجه در بررسی ادبیات کودکان، تعامل تأثیرپذیری یا حتی وام‌گیری ادبیات بزرگسالان از قالب‌های ادبی کودکانه و صد البته همراه با تغییر، تعدیل، و گاه بازآفرینی آنهاست:

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۰۹

۶-۲. بازی قافیه‌سازی با ساختار قهر و آشتی

یکی از انواع بازی‌های قافیه‌سازی، بازی‌های کلامی قهر و آشتی است که می‌تواند شکل ساده‌شده‌ای از مراسم آیینی باشد. برای مثال دو بچه که از یکدیگر می‌رنجند:

- رو زمین چیه؟

- خاک

- حساب من و تو پاک

در موقع آشتی نیر می‌گویند:

- رو زمین چیه؟

- ریگ

- من و تو رفیق

یا

- تو دیگ چیه؟

- آش

- من و تو داداش (همان: ۱۲۸ و ۱۲۹)

البته در برخی مناطق، قهر و آشتی صورت مناظره‌ای خود را کنار می‌گذارد و به همنوایی طرفین دعوا منجر می‌شود.

- قهر قهر تا روز قیامت - آشتی آشتی تا روز بهشتی - آشتی آشتی با هم می‌ریم تو کشتی

۶-۳. بازی قافیه‌سازی با ساختار هجو اسامی

یکی از شوخی‌پردازیه‌های کودکان قافیه‌سازی و هم‌وزن‌سازی توأم با هجو اسامی است. این بازی در گذشته در بین کودکان همسال بسیار رایج بود، مانند:

- فرشته آش رشته بابات بزغاله کشته در دروازه کشته مامانت دیزی گذاشته و...

۴-۶. بازی قافیه‌سازی با ساختار هجو ظواهر

شوخی کودکانه، بویژه هجو ظواهر، در گذشته یکی از سرگرمی‌های کوی و برزن کودکان بود. این شوخی‌ها جدای از مباحث اخلاقی، از نگاه تیزبین کودکان به افراد و محیط اطراف آنها حکایت می‌کرد:

کچل کچل کلاچه روغن کله پاچه
کچل رفته به اردو برای نصف گردو

(همایونی، ۱۳۴۵: ۴۸۷)

۷. بازی کلامی بر مبنای شمارش اعداد

این نوع از بازی‌ها، انواع گوناگونی دارند که در زیر به چند نمونه از آنها اشاره می‌شود:

۷-۱. بازی شمارشی با ساختار حروف مشابه

ویژگی اصلی این بازی، آموزش اعداد به وسیله کلماتی است که حروف آغازین آنها تداعی‌کننده همان اعداد است مانند:

- یک، یک بزغاله داشتم، دو، دوشش می‌داشتم، سه، سپاسگزارم، چار چاره ندارم، پنج پنجره افتاد، شیش شیشه شکست، هفت هفت تیرم افتاد، هشت هشت‌ساله دختر، نه، نه‌ساله پسر، ده دهم بعثت، یازده زیر میزه، دوازده روی میزه، سیزده رفته در مغازه و.... (یوسفی‌رامندی، دانشفهان، ۱۳۹۱)

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۱۱

این بازی آوازی، قابلیت بسیاری برای بازآفرینی موسیقایی و تبدیل به یک سرود کودکانه را داراست، از این رو هم با ضبط ساده آن از سوی کودکان و هم با بازآفرینی دوباره آن می‌توان در برنامه‌های رادیویی از آن استفاده کرد.

۲-۷. بازی شمارشی با ساختار قافیه‌سازی

یکی دیگر از انواع بازی‌های شمارش اعداد، قافیه‌سازی به کمک همنشینی اعداد است. این شیوه یکی از مؤثرترین روش‌های حفظ کردن اعداد به‌شمار می‌رود.

- یک، دو، سه زنگ مدرسه

چار، پنج، شیش ناظم بیا پیش

هفت، هشت، نه یک قدم جلو (پورطاهریان، ۱۳۸۸: ۱۳۰)

این بازی کلامی بهتر است با صدای گروهی کودکان ضبط و سپس در آرم برنامه‌های رادیویی یا ترجیحات میان‌برنامه‌ها استفاده شود.

۳-۷. بازی شمارشی با ساختار اعداد معکوس

این بازی، اعداد را به وسیله حروف آغازین واژه‌های تداعی‌کننده همان اعداد آموزش می‌دهد، ضمن آنکه ذهن کودکان را به تمرین و ممارست در معکوس‌بینی تقویت می‌کند و ناتوانی بازی‌کنندگان در انجام شمارش معکوس، فضایی شاد همراه با تلاش دوباره، برای کودکان به ارمغان می‌آورد. این ترانه‌های آوازی جای مناسبی در میان برنامه‌های کودکانه دارد، بویژه زمانی که در برنامه‌های مسابقه - سرگرمی، عددی به اشتباه از سوی شرکت‌کننده انتخاب یا جواب داده می‌شود.

- شیشم شیشه عمره پنجم پنجه شیره

چارم چارپایه داره سوّم سه نهر آبه

دوّم دو زلف یاره یکم یک گل خاره (همان: ۱۳۱)

۷-۴. بازی شمارشی با ساختار اعداد دهگان

بازی‌های سنتی ایران از ادبیات شفاهی غنی و پرباری برخوردارند. یارگیری، نحوه انتخاب زمین، انتخاب گرگ، انتخاب سرگروه یا استاد، تشویق و تنبیه در بازی کودکان، همگی با خواندن شعر و سرود و ترانه‌های شادی‌بخش همراه است که در رهگذار این بازی‌ها، مفاهیم ریاضی نیز به صورت غیرمستقیم دستگیر کودکان می‌شود:

- ده، بیست، سی، چهل، پنجاه، شصت، هفتاد، هشتاد، نود، صد. حالا که رسید به صد تا ما می‌زنیم سی صدتا. پری خانم حاضر باش، دستمال آبی بردار، پر از گلابی بردار، آش ماش بیرون باش، مراقب خودت باش، دختر پادشاه باش، چاقاله بخور بیرون باش.

اصل آموزشی در این ترانه آوازی، شمارش دهگان از ده تا صد است و مابقی اشعار آن می‌تواند به تناسب موضوع و نام برنامه رادیویی و نیز شرکت‌کنندگان تغییر کند؛ یعنی اشعاری تازه سروده و به آن اضافه شود.

۷-۵. بازی شمارشی با ساختار اعداد سه رقمی

کودکان در قالب اشعار موزون و ترانه‌های گاه بی‌معنا که برای یارگیری می‌خوانند، اعداد سه رقمی (هزار و شصت و شونزده) را مشق می‌کنند و گاه ذهن و زبان آنها آماده شنیدن ساختار چهار عمل اصلی (سه پونزده یعنی سه تا پانزده تا) می‌شود.

ده بیست سه پونزده	هزار و شصت و شونزده
هرکه می‌گه شونزده نیست	هیفده، هیجده، نوزده، بیست

ریخت‌شناسی بازی‌های کلامی برای برنامه‌های مسابقه - سرگرمی ❖ ۲۱۳

«هزار و شصت و شونزده» نام برنامه‌ای است که عموپورنگ و امیرمحمد و عوامل برنامه‌ساز از آن بهره گرفته‌اند و با استفاده از قابلیت آوازی و موسیقایی این عدد سه رقمی، برنامه‌ای شاد و موزیکال تهیه کرده و به تناسب، به عنوان میان برنامه، از آن سود برده‌اند.

ریشه ترانه‌های شمارش اعداد را نیز باید در ترانه‌های ناز و نوازش مادران این سرزمین جستجو کرد. هرچند آموزش اعداد، هدف اولیّه این نوع از ترانه‌ها نیست و کودکان بیشتر از ضرباهنگ شاد و نغمه حروف و اعداد سرمست و مشعوف می‌شوند، اما زمینه‌سازی آموزش اعداد به وسیله مادران در همین ترانه‌های نوازشی شکل می‌گیرد؛ ترانه‌هایی شمارشی که مادران ضمن ورز دادن انگشتان کودکان، آنها را می‌خوانند:

- بیا یک، بیا یک بیا یک یاری دارم

بیا دو، بیا دو ، بیا دوست می‌دارم

بیا سه، بیا سه ، بیا سیمین عذارم

بیا چار، بیا چار، بیا چاره دردم

بیا پنج، بیا پنج، بیا پنجه آفتاب

بیا شیش، بیا شیش، بیا شیشه عمرم

بیا هفت، بیا هفت، بیا هفت آسمونم

بیا هشت، بیا هشت، بیا هشت در بهشتم و...

(انجوی شیرازی، ۱۳۷۱: ۵۰)

جمع‌بندی

بازی‌های کلامی، بخشی از بازی‌های سنتی ایران به‌شمار می‌روند که انواع مختلف دارند و بر مبنای تمرکز حواس، سرعت، دقت، صحت در کلام و نظم و هماهنگی در ادای حروف و کلمات طراحی شده‌اند. این قسم از بازی‌ها تقریباً برای تمام گروه‌های سنی، بویژه گروه کودکان و نوجوانان قابل اجرا

هستند. این بازی‌ها به ابزار خاصی نیاز ندارند و در تمام مکان‌ها و زمان‌ها با رعایت حال مجلس و عرف می‌توانند انتخاب و اجرا شوند. بازی‌های کلامی از آنجا که از سویی بر صناعات ادبی استوارند و از سوی دیگر، پاسدار کلمات اصیل محلی هستند، می‌توانند بستر مناسبی را برای اجرای مسابقات تلفنی و حضوری رادیویی گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان فراهم آورند. همچنین، از آنجا که هنر «بیان» یکی از ابزار و فنون اصلی بازیگری است، با تقویت، تعدیل و تغییر کلام، این بازی‌ها می‌تواند منبع خوبی برای بهره‌گیری در برنامه‌های رادیویی با محور سرگرمی و مسابقه باشد.

از سوی دیگر، با توجه به اینکه زبان‌های محلی گرفتار طوفان بی‌مهری هستند و گروه سنی خردسالان و کودکان در اوج زبان‌آموزی قرار دارند، بازی‌های کلامی می‌تواند یکی از بهترین شیوه‌های بیمه کردن گویش‌های محلی و انتقال ظرایف آن به خردسالان باشد.

بازی‌های کلامی و رادیو فصل مشترک عمیقی دارند که همانا، شنیداری بودن و مبتنی بر کلام بودن آنهاست. لحاظ داشتن حدود رسانه و رعایت اصل نزاکت و ادب در پهنه رسانه، بویژه برای کودکان که در سن آموزش‌پذیری هستند، باید با ظرایف بسیار همراه باشد.

منابع

الف) کتاب

۱. انجوی شیرازی، سیدابوالقاسم (۱۳۷۱) *گذری و نظری در فرهنگ مردم ایران*، تهران: اسپرک.
۲. هارچی، اون و کریستین ساندرز و دیوید دیکسون (۱۳۸۶) *مهارت‌های اجتماعی در ارتباطات میان فردی*، ترجمه خشایار بیگی و مهرداد فیروزبخت، تهران: رشد.
۳. همایونی، صادق (۱۳۴۵) *فرهنگ مردم سروستان*، تهران: چاپخانه وزارت اطلاعات.
۴. همایی، جلال‌الدین (۱۳۸۶) *فنون بلاغت و صناعات ادبی*، چ ۶، تهران: مؤسسه نشر هما.

ب) مقاله

۱. پورطاهریان، معصومه (۱۳۸۸) «افسون بازی‌های کلامی»، *فصلنامه فرهنگ مردم ایران*، ش ۱۶.
۲. سفیدگر شهنقی، حمید (۱۳۸۵) «ساختارشناسی فولکلور آذربایجان بر اساس واریانت‌های مشترک در جمهوری آذربایجان و آذربایجان ایران»، *فصلنامه نجوای فرهنگ*، ش ۱.

فرهنگیاران واحد فرهنگ مردم مرکز تحقیقات

- زحمتکش، اصغر، خرم‌آباد، لرستان، ۱۳۵۱
 سمیعی، علی، بروجرد، لرستان، ۱۳۵۱
 شمس، مهدی، تهران، ۱۳۹۱
 کرزبر یاراحمدی، غلامحسین، بروجرد، لرستان، ۱۳۴۷
 یوسفی‌رامندی، اقدس، دانشفهان قزوین، ۱۳۹۱

