

کھیل کا فلسفہ

Philosophy of Game



- یہ سبق پڑھنے کے بعد آپ اس قابل ہو جائیں گے کہ:
- کھیلوں کے مختلف نظریات کو بیان کر سکیں۔
 - کھیلوں کے نظریہ وراثت کو بیان کر سکیں۔
 - زائد توانائی والے نظریے کو مناسب مثالوں سے بیان کر سکیں۔
 - تفریحی نظریے کو مناسب مثالوں سے واضح کر سکیں۔
 - موجودہ دور میں کھیلوں کی اہمیت بیان کر سکیں۔
 - طالب علم بیان کر سکیں کہ کھیلوں میں حصہ لیکر صحت مند رویے جنم لیتے ہیں۔

Theories of Games کھیلوں کے نظریات

- | | | |
|-------|----------------------------------|------------------------|
| (i) | Surplus Energy Theory | اضافی توانائی کا نظریہ |
| (ii) | Re -Creative Theory | نظریہ تخلیق نو |
| (iii) | Anticipatory Theory | متوقع نظریہ |
| (iv) | Recapitulation Theory | نظریہ تجدید |
| (v) | Cathartic Theory | کیتھرتک نظریہ |
| (vi) | Inheritance / Instinctive Theory | نظریہ وراثت |

(1) اضافی توانائی یا طاقت کا نظریہ (Theory Surplus Energy) :

- (i) Herbert Spencer نے 1875ء میں یہ نظریہ پیش کیا کہ انسان اپنی اضافی توانائی کو استعمال کرنے کیلئے کھیلوں میں حصہ لیتا ہے۔
 - (ii) بچہ اپنی اضافی توانائی کو استعمال کرنے کیلئے جسمانی سرگرمیوں میں حصہ لیتا ہے۔
 - (iii) اضافی توانائی کو استعمال کرنے کیلئے بچوں کیلئے کھیل ضروری ہیں تاکہ اضافی توانائی کو بہتر طریقے سے استعمال کیا جاسکے۔
- 2) نظریہ تخلیق نو (Re- Creative Theory)

جرمنی کے Maritz Lazarus نے 1883ء میں اس نظریے کو پیش کیا۔ وہ کہتا ہے کہ کھیلوں میں حصہ لینے سے بچوں کو تفریح حاصل ہوتی ہے۔ جس سے وہ اپنی توانائی کو بہتر استعمال کرتے ہیں۔ روزمرہ کے کاموں کے دوران کچھ وقت کھیلنے کے بعد دوبارہ اپنے آپ کو تازہ دم محسوس کرتے ہیں۔

(3) متوقع نظریہ (Anticipatory Theory)

اس نظریے کو Karl Groos نے پیش کیا اسکے مطابق بہت سے جاندار انکھیلیاں کرتے ہیں جیسا کہ Puppies کا لڑتے ہوئے نظر آتا۔ بلیوں کے بچوں کو کھیلنے والی چیزوں کو پکڑنا وغیرہ۔ لیکن انسانوں کیلئے کھیل ایک سنجیدہ سرگرمی ہوتی ہے۔ جن کو وہ مختلف قواعد و ضوابط اور مشق کے تحت کھیلتا ہے۔

(4) نظریہ تجدید (Recapitulation Theory)

نظریہ تجدید جسے Biogenetic قانون یا Embryological parallelism بھی کہا جاتا ہے۔ Ernst Haeckel کے فقرے کا استعمال کرتے ہوئے ظاہر کیا جاتا ہے۔ Ontogeny Recapitulates Phylogeny ایک تاریخی مفروضہ ہے کہ ایک جانور کے جین کی نشوونما Fertilization سے لے کر حمل یا Hatching (Ontogeny) سے گزرتا ہے۔

(5) کیتھرتک نظریہ (Cathartic Theory)

Sigmund Freud کے نظریے کے مطابق بچوں کو اپنے Catharsis کیلئے کھیلوں میں حصہ لینا ہوتا ہے۔ جس کی وجہ سے ان کے منفی خیالات و احساسات ختم ہو کر مثبت خیالات و احساسات میں تبدیل ہو جاتے ہیں۔

(6) نظریہ وراثت (Inheritance / Instinctive Theory)

اس نظریے کے مطابق کھیل کام سے علیحدہ کوئی چیز ہے جس کو بچہ یا انسان اپنی مرضی سے کرتا یا کھیلتا ہے۔ جس سے وہ خوشی محسوس کرتا ہے۔ کھیلوں کے نظریات پر بحث:

مندرجہ بالا نظریات میں سے ہر ایک کی مختصر بحث ذیل میں دی گئی ہے۔ مثال 8 مندرجہ بالا تمام نظریات کو پیش کرتا ہے:

(1) اضافی توانائی یا طاقت کا نظریہ (Surplus Energy Theory) :

اس نظریہ کے حامی جرمن شاعر شلر اور انگریز فلسفی ہربرٹ اسپینسر رہے ہیں۔ ان کے مطابق کھیل توانائی کے زائد ہونے کا اظہار ہے۔ بچے کو اپنی نشوونما کے لیے خوراک اور غذائیت ملتی ہے۔ ایک بالغ لہنی توانائی اپنے روزمرہ کے کاموں میں صرف کرتا ہے۔ لیکن بچے کے پاس ایسا کوئی کام نہیں ہے۔

وہ توانائی جمع کرتا ہے اور یہ فاضل رہتی ہے۔ کھیل اس اضافی توانائی کے اخراج کے لیے ایک آؤٹ لیٹ فراہم کرتا ہے۔ کھیل سے فرد کی توانائی کے معمول کے توازن کو برقرار رکھا جاسکے۔ جیسا کہ بوائے کے ذریعے ضرورت سے زیادہ بھاپ خارج ہوتی ہے، ایسا نہ ہو کہ بوائے پھٹ جائے، اسی طرح بچوں کی ضرورت سے زیادہ توانائی کھیل کی سرگرمیوں کے ذریعے خارج ہوتی ہے۔

تنقید:

اس نظریہ پر مندرجہ ذیل بنیادوں پر تنقید کی گئی ہے:

1. اگر مقصد صرف اضافی توانائی کو خارج کرنا ہے، تو یہ کھیل کی ایک خاص شکل کیوں اختیار کرتا ہے؟ ہم کسی بچے کو دوڑتے ہوئے اور کسی بھی چیز کے لیے خود کو تھکاتے ہوئے نہیں دیکھتے۔
2. یہ نظریہ اس بات کی وضاحت کرنے میں ناکام ہے کہ ہم تھکے ہوئے ہونے کے باوجود کیوں کھیلتے ہیں، اور بظاہر کوئی اضافی توانائی نہیں ہے۔ فیکٹری کا ایک تھکا ہوا کارکن، دن بھر کی مشقت کے بعد گھر آتا ہے، لیٹنا، یا ٹیلی ویژن دیکھنا چاہتا ہے۔ کیا وہ کھیلنے سے باز نہیں آتا؟
3. حقائق والو کا استعارہ جیسا کہ اسپینسر نے استعمال کیا ہے کام نہیں کرتا۔ فاضل بھاپ نکل جانی چاہیے اور یہ کسی بھی طرح سے انجن کو بہتر انجن نہیں بناتی۔ لیکن کھیل بچے کی نشوونما میں مدد کرتا ہے۔ کھیل ایک با مقصد سرگرمی ہے جو بچے کو اپنی طاقت، جسمانی، ذہنی اور اخلاقی دریافت کرنے کے قابل بناتی ہے۔

(2) نظریہ تخلیق نو (Re-Creative Theory)

یہ نظریہ سب سے پہلے برلن کے لازارس نے پیش کیا تھا۔ لازارس کا کہنا ہے کہ کھیل کے ذریعے بچے کو تفریح ملتی ہے اور وہ اپنی خرچ شدہ توانائی حاصل کرتا ہے۔ وہ اپنے کام کے دوران خرچ ہونے والی توانائی کو پورا کرتا ہے، اور جب وہ کچھ وقت کھیلتا ہے تو تروتازہ محسوس کرتا ہے۔ اس طرح کھیلنا تھکاوٹ کو دور کرتا ہے اور خرچ ہونے والی توانائی کی تلافی کرتا ہے۔

تنقید:

- (i) یہ نظریہ اس بات کی وضاحت نہیں کرتا کہ بچہ تھکا ہوا نہ ہونے کے باوجود کھیلنے کیوں جاتا ہے۔ عام طور پر، بچوں کو انجام دینے کے لیے کوئی سنجیدہ کام نہیں ہوتا، اور پھر بھی وہ کھیلتے ہیں۔
- (ii) کھیل ہمیشہ محنت کی پیروی نہیں کرتا، یہاں تک کہ بالغوں کے معاملے میں بھی۔ کچھ بالغ لوگ سارا دن تاش یا خطر خج کھیلیں گے۔ لہذا اس نظریہ کو آفاقی تشریح کے طور پر قبول نہیں کیا جاسکتا۔

(3) متوقع نظریہ (Anticipatory Theory)

یہ نظریہ، جسے پریکٹس تھیوری بھی کہا جاتا ہے، کارل گروس نے اپنی دو تصانیف ”دی پلے آف انیملز (The play of animals)“ اور ”دی پلے آف مین (The play of men)“ میں پیش کیا تھا۔ اس نے مشاہدہ کیا کہ کھیل جوانی کی تیاری کا ایک حصہ ہے۔ بچہ اپنی مستقبل کی سرگرمیوں کا اندازہ لگاتا ہے اور وہ اپنے آپ کو زندگی کے مسائل سے نمٹنے کے لیے تیار کرتا ہے۔

کارل گروس نے جانوروں کے رویے سے متعدد مثالیں پیش کیں، اس طرح اس تجویز کو ثابت کیا۔ کتے چنچل انداز میں جھگڑتے ہیں، کیونکہ کتوں کو لڑنا پڑتا ہے۔ بلی کے بچے حرکت پذیر اشیاء کے پیچھے بھاگتے ہیں، کیونکہ انہیں چوہوں کو پکڑنا ہوتا ہے۔ جانور کھیلتے ہیں، ایک فن کی مشق کرتے ہیں جو مستقبل میں ان کے لیے مفید ثابت ہوگی۔

اس اصول کی تصدیق کرتے ہوئے، T.P. نون کہتی ہیں، ”قدرت نے کھیل کو محض نوجوان جانور کی ضرورت سے زیادہ توانائی کو بے ضرر طریقے سے ضائع کرنے کے ایک ذریعہ کے طور پر ایجاد نہیں کیا، بلکہ اسے زندگی کے سنجیدہ کاروبار کے لیے تیار کرنے کے لیے اس توانائی کو استعمال کرنے کے لیے ایک آلہ کے طور پر ایجاد کیا ہے۔“

اسی طرح، کارل گروس بتاتے ہیں، بچے مستقبل کی مشق کے طور پر مختلف کردار (فوجی، بادشاہ، اساتذہ، ماہیں وغیرہ) ادا کرتے ہیں۔ وہ لاشعوری طور پر اپنے مستقبل کے پیشہ اور زندگی کے سنجیدہ کاروبار کے لیے تیاری کرتے ہیں۔ اس طرح کھیل ایک سنجیدہ سرگرمی ہے، کیونکہ اس میں مستقبل کے لیے سنجیدہ امکانات ہیں۔ اس طرح سٹرن کہتے ہیں، ”زندگی کے لیے کھیل کی ضرورت ہے جیسا کہ پینتیریازی جنگ کے لیے ہے۔“ اس طرح کھیل ٹیلیولوجیکل ہے، ہمیشہ جانوروں کی مستقبل کی ضروریات کا اندازہ لگاتا ہے۔ یہ نسل کی حیاتیاتی افادیت کا کام کرتا ہے۔

کارل گروس نے کچھ مخصوص مشاہدات پر اپنی وضاحت کی بنیاد رکھی ہے۔ ہر بچہ پیدائش کے وقت بے بس ہوتا ہے۔ اسے Incubation کی مدت سے گزرنا پڑتا ہے جس کے دوران یہ بالغ کی پہچان کو حاصل کرتا ہے۔ یہ پرندوں، جانوروں اور مردوں کے لیے درست ہے۔ کھیل انکیوبیشن کی مدت کے دوران، ماحول سے موافقت کے لیے فطرت کے طرز تعلیم کا کام کرتا ہے۔ ”ذہانت کے پیمانے میں جس مقام پر جانور بالا تر بڑھتا ہے، فطرت کی طرف سے دی گئی ناچنگ کی مدت اتنی ہی لمبی ہوتی ہے، اور کھیلنے کا جذبہ اتنا ہی واضح ہوتا ہے۔“

اس لیے انسانی بچے کو ناچنگ کی کا طویل ترین دور گزارنا پڑتا ہے، جس دوران اسے ماحول کے مطابق بڑوں کی سطح تک پہنچنے کا موقع ملتا ہے۔

نتیجہ:

(i) اگرچہ کارل گروس کا نظریہ قائل ہے، کھیل کے بعض پہلوؤں کی وضاحت کرتا ہے، لیکن یہ معلوم کرنا باقی ہے کہ بالغوں میں کھیلنے کا رجحان اس وقت بھی کیوں ہوتا ہے جب وہ واقعی زندگی کے سنجیدہ کاروبار میں داخل ہو چکے ہوں۔

(ii) یہ وضاحت کرنا باقی ہے کہ بچے کی طرف سے منتخب کردہ کھیل کی قسم اور مستقبل میں منتخب کیے جانے والے پیشے کے درمیان بہت کم مطابقت کیوں ہے۔ ایک بچے کے کھیل کی متعدد شکلیں ہوتی ہیں۔ گروس، تاہم، دلیل دیتا ہے کہ بچہ بہت سی کھیل کی سرگرمیاں کرتا ہے، کیونکہ وہ

لا شعوری طور پر جوانی کے مختلف ممکنہ پیشوں کو آزمانے میں لگا رہا ہے۔ سرگرمیاں اچھی طرح سے نشان زد ہیں۔ ایک لڑکا ایک سپاہی کا کردار ادا کرے گا، اور ایک لڑکی..... ایک ماں، اور اس کے برعکس نہیں۔ اس طرح گروس اس اعتراض کو کافی حد تک پورا کرتا ہے۔

(iii) لیکن جب ہم بچوں کی متعدد کھیلوں کی سرگرمیوں کی فہرست بناتے ہیں تو ہمیں معلوم ہوتا ہے کہ ان میں سے زیادہ تر کا تعلق بالغوں کی سرگرمیوں سے نہیں ہے۔ یہ تصور کرنا مضحکہ خیز ہو گا کہ مستقبل میں گوریلا جنگ کی تیاری کے لیے 'مچھاؤ اور تلاش' کھیلا جاتا ہے، یا 'مٹی کی چھوٹی جھونپڑی کو تباہ کرنا' دشمن کی شہری آبادی کو تباہ کرنے کے لیے ہے۔ تمام ڈراموں کو پیشگی نظریہ کے ذریعے بیان نہیں کیا جاسکتا۔

(4) نظریہ تجدید (Recapitulation Theory)

G. Stanley Hall نے پیشگی نظریہ کی تردید کی اور ایک بہتر وضاحت پیش کی کہ ڈرامہ پیشگی کے بجائے یاد دلاتا ہے۔ بقول ان کے، ”بچہ اپنی بالغ زندگی کی سنجیدہ سرگرمیوں کی اتنی مشق نہیں کر رہا ہے جتنا کہ اپنے دور دراز کے آباؤ اجداد کی باتوں کو یاد کر رہا ہے۔“

اسٹینٹ ہال اس بات پر یقین رکھتے ہیں جسے 'ثقافت' - ایپوک تھیوری کہا جاتا ہے جس میں کہا گیا ہے کہ نسلی ترقی اور انفرادی ترقی کے درمیان ہم آہنگی ہے۔ اس لیے وہ کہتا ہے کہ بچے کی ذہنی نشوونما اس کے آباؤ اجداد کی کچھ تاریخوں کو دہراتی ہے۔ عام آلات کے ساتھ تجربہ کرنا، جسمانی ماحول کے مطابق ڈھالنے کی کوشش کرنا، چیزوں اور اشیاء کو جس سے جوڑنا، علم کے ٹکڑوں کو جمع کرنے کی کوشش کرنا وغیرہ۔

اگرچہ دنیا عموماً طور پر آگے بڑھ رہی ہے، فرد کو شروع سے ہی شروع ہونا چاہیے اور دنیا کی ثقافت کے دور کو عبور کرنا چاہیے۔ شاعر گوئے، فلسفی ہیگل، سائنسدان ہربرٹ اسپنسر اور ماہر تعلیم زیلر (ہربرٹ کے شاگرد) نے اس نظریے کو زندہ رکھا۔ کلچر - ایپوک تھیوری اب تک قائم ہے۔

سٹینٹ ہال اس لیے سچائی سے بہت دور نہیں ہے جب وہ یہ دعویٰ کرتا ہے کہ کھیل میں بچہ قدیم انسان کی بعض سرگرمیوں کی تکرار کرتا ہے۔ کنکروں سے کھیلنا، پتھر پھینکنا، تیر چلانا، بانس کی چھڑی پر سوار ہونا، دوسروں کا پیچھا کرنا، چھپ چھپانے، پتھروں اور درختوں پر لکھنا، کھلونا جھونپڑی بنانا اور ندیوں میں مچھلیاں پکڑنا وغیرہ کی توجیہ کیا ہو سکتی ہے؟ مقامی لوگوں کے لوک رقص کا مشاہدہ کریں اور ان کا موازنہ بچوں کے گروپ ڈانس اور حلقوں میں ان کے مزاحیہ چٹچ و پکار، یا یہاں تک کہ کلب میں ٹوٹ ڈانس سے کریں۔

تنقید:

ہال کا نظریہ کھیل کی سرگرمیوں کی ایک اچھی تعداد کی وضاحت کرتا ہے، لیکن تمام نہیں۔ کھیل کی کچھ سرگرمیاں نسل کے ماضی کے بجائے زندگی کے مستقبل کے کاروبار سے متعلق ہیں۔ ٹوکری سے کھیلنا تو سمجھایا جاسکتا ہے لیکن ٹرینوں، ہوائی جہازوں، کھلونوں راکٹوں اور بحری جہازوں سے کھیلنے کا کیا ہو گا؟ کیا یہ ماضی میں موجود تھے؟

دوسری بات یہ نہیں بتائی گئی کہ بچے کو کھیل سے خوشی کیوں ملتی ہے؟ یہ کیا خاص کشش فراہم کرتا ہے، تاکہ وہ اپنے کھانے سے محروم رہنے کا متحمل ہو لیکن اپنے کھیل کو نہیں؟ ایک بار پھر، یہ وضاحت نہیں کی گئی ہے کہ ایک بچہ اپنی دلچسپیوں کے مطابق اپنی کھیل کی سرگرمیوں کا انتخاب کیوں کرتا ہے۔ اگر کھیل دوڑ کی سرگرمیوں کی تکرار ہے، تو یس کی تمام سرگرمیاں بچے کے لیے یکساں دلچسپی کا حامل ہونا چاہیے۔

(5) کیتھرنک نظریہ (Cathartic Theory)

شاید مندرجہ بالا مظاہر کی وضاحت کرنے کے لیے جو نظریہ تجدید کی درست تنقید پیش کرتا ہے، کہ کچھ ماہر نفسیات کیتھرنک تھیوری پیش کرتے ہیں، جس کے مطابق ڈرامے سے کچھ مخصوص جبلتوں اور جذبات کے لیے ایک آؤٹ لیٹ ملتا ہے، جن کا براہ راست کافی اظہار نہیں ہوتا۔ ہماری موجودہ زندگی اس قدر نفس ہے کہ ہمارے ابتدائی جذبات کو اظہار کا براہ راست موقع نہیں ملتا۔ لہذا ہم آسانی کے ساتھ ایسی سرگرمیاں ایجاد کرتے ہیں جو اگرچہ غیر مہذب نہیں لیکن ہماری ابتدائی جبلت کا اظہار ہیں۔

جب ہم بولی کھیلتے ہیں اور سب پر رنگ بھینکنے کی آزادی حاصل کرتے ہیں تو نفسیاتی توانائی کا اخراج ہوتا ہے۔ ہماری کبڑی صرف قدیم لڑائیوں کا ایک مظہر ہے، جو بد تمیزی کی جبلت کے لیے ایک خطرناک چینل فراہم کرتی ہے۔ بہت سے جذبات جیسے غصہ، خود اعتمادی، خوش مزاجی اور ہنسی کھیل کی سرگرمیوں میں اپنا اظہار ایک اعلیٰ شکل میں پاتے ہیں۔

کھیل جذبات کا اظہار ہے۔ لیکن یہ نظریہ ایک قدم آگے جاتا ہے۔ اس میں کہا گیا ہے کہ کھیل کے ذریعے ہمارے دبے ہوئے جذبات ”پاک ہو جاتے ہیں“۔ اور اسی لیے لفظ catharsis استعمال ہوتا ہے، جس کا یونانی میں مطلب ہے ”پاک کرنا“ ”صفائی کرنا“۔

’کیتھرسس‘ کا لفظ اسٹوکی تحریروں سے لیا گیا ہے، جس میں وہ بتاتا ہے کہ ایک المیہ اثر انگیز ہوتا ہے، جب کہ تمنا شائی خود کو ہیر وکی زندگی میں پیش کرتا ہے، پر تشدد جذبات کا تجربہ کرتا ہے اور اپنے تڑپے ہوئے احساسات کو دور کرتا ہے۔ اگر کسی سانحہ کا انجام ناخوشگوار ہوتا ہے تو ہم اسے بار بار دیکھنا کیوں پسند کرتے ہیں؟ ہم اسے اپنی خاطر، جذباتی سکون حاصل کرنے کے لیے دیکھتے ہیں۔

سرپلس انرجی تھیوری اور کیتھرنک تھیوری میں فرق صرف اتنا ہے کہ سابقہ جسمانی توانائی کے اخراج کی بات کرتا ہے، اور بعد میں نفسیاتی توانائی کے اخراج کو بیان کرتا ہے۔ اس کا خیال ہے کہ کیتھرنک تھیوری ابھی تک پیش کردہ سب سے جامع فارمولہ ہے۔

تنقید:

- (i) کیا ہر بچہ جذباتی طور پر غیر متوازن ہے، جس کی وجہ سے اس کے جذبات کو چھوڑ دیا گیا ہے؟ ہمارے پاس ایسا کوئی ثبوت نہیں ہے۔
- (ii) بچے جن میں کوئی جذباتی مسئلہ نہیں ہے، وہ کھیلتے ہیں اور بھرپور طریقے سے کھیلتے ہیں۔
- (iii) کھیل کی تمام سرگرمیاں جذبات سے منسلک نہیں ہوتیں۔ شطرنج اور تاش شاید جذباتی تناؤ کو دور کرنے کا کوئی موقع فراہم نہیں کرتے۔
- (iv) یہ نظریہ کھیل کی سرگرمیوں کے جسمانی پہلو کو نظر انداز کرتا ہے۔

(6) نظریہ وراثت (Inheritance / Instinctive Theory)

6. نظریات کی ترکیب:

یہ اوپر دکھایا گیا ہے کہ کوئی ایک نظریہ کھیل کی مکمل وضاحت فراہم نہیں کرتا ہے۔ ہر نظریہ کے کچھ درست نکات اور کچھ حدود ہیں۔ تاہم، ہم ان نظریات کو آہان میں جوڑ سکتے ہیں اور کسی متفقہ حل پر آسکتے ہیں۔

(i) سرپلس انرجی تھیوری، تفریحی تھیوری اور کیتھارنک تھیوری باہم مربوط ہیں۔ کھیل میں، جسمانی اور جذباتی توانائی کا اظہار کیا جاتا ہے۔ ہم آسانی سے اضافی جسمانی اور ذہنی توانائی، یا جسمانی اور ذہنی تناؤ کے کیتھرسس کی پیروی کر سکتے ہیں۔ تفریح جذبات کی رہائی کا ایک ضمنی پیداوار ہے۔

(ii) ٹیکنیکی نظریہ اور تجدید نظریہ تکمیلی ہیں۔ کھیل آبائی سرگرمیوں کی تجدید اور بالغ سرگرمیوں کی توقع دونوں ہے۔ ماضی کے تجربات مستقبل کی زندگی کے مسائل کو پورا کرنے کے لیے کارآمد ہیں۔ ہندوستانی ماہر نفسیات سنسکار کے نظریہ کی وضاحت کرتے ہوئے، ہماری توجہ بچے کے ماضی اور مستقبل کی طرف مبذول کرتے ہیں۔ مستقبل ماضی پر منحصر ہے۔

Groos کی اگلی شکل اور ہال کی بیک وارڈ شکل کو یکجا کرتے ہیں۔ اگر ہم ڈرامے کے مفہوم کو وسعت دیں اور اس میں تمام مکتبہ فکر کے ڈراموں کو شامل کریں تو ہندوستانی ماہرین کا اس نظریہ اسطو کے کیتھارنک تھیوری سے اچھی طرح مطابقت رکھتا ہے۔ کھیل ہمارے بنیادی جذبات کی راس میں ترقی پر اختتام پذیر ہوتا ہے، جو خالص خوشی کی حالت ہے۔ ہم بہت روکتے ہیں، لیکن اس کے باوجود المناک واقعات پر خوشی محسوس کرتے ہیں، اور ان کو بار بار دیکھنا چاہتے ہیں۔ پلے، اس لیے، متوقع، شکاری، اور کیتھارنک سب کو ملا کر ہے۔ مختلف نظریات متضاد کی بجائے تکمیلی ہیں۔

کھیل کی اقسام:

کارل گروس نے کھیل کی پانچ اقسام کا ذکر کیا ہے، یعنی:

- (i) تجرباتی،
- (ii) تحریک
- (iii) تعمیر،
- (iv) لڑائی، اور
- (v) دانشور۔

جیسا کہ گروس ثقافتی دور کے نظریہ پر یقین رکھتا تھا، اس نے مختلف عہدوں میں انسان کی سرگرمیوں کی اقسام کے مطابق کھیل کی اقسام کی مندرجہ بالا ترتیب کا ذکر کیا۔ قدیم انسان نے ماحول میں موجود اشیاء کے بارے میں تجربات کیے۔

اسی طرح شیر خوار بھی کرتا ہے۔ اس کے بعد، بچہ دوڑتا ہے، اور اس کا کھیل حرکت پذیری کا کھیل ہے، جیسے لوہے کے زمانے کا آدمی، چیزیں بنانے کی کوشش کرتا ہے، بچہ اشیاء میں ہیرا پھیری کرتا ہے۔ پھر وہ گروپ گیمز میں مشغول ہوتا ہے، اور وہ فائٹنگ ٹائپ کے کھیل کا اہتمام کرتا ہے۔ آخر میں اس کے پاس فکری قسم کا کھیل ہے، زندگی کے مختلف حالات کی تیاری۔

ایک اور درجہ بندی یہ ہے:

- (i) موثر پلے،
- (ii) تعمیری کھیل،

(iii) تباہ کن کھیل

(iv) یقین پیدا کرنا

(v) نقلی کھیل

(vi) گروپ پلے

1. موثر پلے:

شروع سے ہی بچہ اپنی بے چینی ظاہر کرتا ہے۔ یہاں تک کہ ایک شیر خوار اپنے اعضاء کو پھینک دیتا ہے۔ دو بچوں کا بچہ بیٹھ کر کھڑا ہو گا اور کھیل کود کے انداز میں حرکت کرے گا، اس طرح مختلف قسم کی موثر سرگرمیاں انجام دے گا۔

2. تعمیری کھیل:

تعمیر کی جلت مختلف قسم کے تعمیری ڈراموں میں ظاہر ہوتی ہے جیسے جھونپڑی بنانا، اہرام کی تعمیر کے لیے کیوبز کو جوڑنا، مشین کے پرزوں کو جوڑنا، اور اشیاء کو جمع کرنا۔ ایک لڑکی کھانا تیار کرتی ہے، اور مختلف پھولوں کا زیور بناتی ہے۔ ایک لڑکا عام طور پر کمینیکل کھلونے جمع کرنا پسند کرتا ہے۔

3. تباہ کن کھیل:

ایک بچہ نہ صرف اشیاء کو جمع کرتا ہے بلکہ ایک بار جمع ہونے والی چیزوں کو بھی گر ادیتا ہے۔ وہ کاغذ کو ٹکڑے ٹکڑے کرنے کے لیے قینچی کا استعمال کرتا ہے، کاغذ کو کچرے اور بھوسے کو جلانے کے لیے ماچس، اینٹوں سے بنی جھونپڑی کو گرانے کے لیے ایک چھڑی، تالاب کی پرسکون سطح کو خراب کرنے کے لیے پتھر، ایک لچکدار بڑا اور درخت پر پرندوں کو گولی مارنے کے لیے، پکڑے جانے والے کیڑوں اور پرندوں کو کانٹے کے لیے ایک چھری۔ ایک وقت میں وہ چیزوں کو ترتیب دیتا ہے اور جلد ہی وہ ترتیب کو خراب کرنے کے لیے کھیل کود کی لک لگاتا ہے۔

4. یقین پیدا کرنا:

یہ ڈرامے کی سب سے دلچسپ اور اہم شکل ہے۔ بچے مختلف کردار نبھاتے ہیں جیسے کہ ماں، باپ، استاد، دیہاتی، بوڑھا، بھکاری، احمق، دودھ والا وغیرہ۔ اس کی بنی ہوئی توانائی سے نجات، جو بصورت دیگر بلاک ہو جائے گی۔ اپنی فنتاسی کی دنیا میں اسے اپنی ادھوری خواہشات کا اظہار ملتا ہے۔

کبھی کبھی، بچہ ایک خیالی ساتھی سے بات کرتا ہے جو اس کی اپنی نئی تصویر کا مظہر ہے۔ وہ اپنی زندگی کو پریوں کی کہانیوں، یا سوتیلی ماں کے سوتیلے بیٹے پر تشدد کرنے کی کہانیوں میں پیش کرتا ہے۔ اسے پریوں کی دیوتاؤں کے عمل سے اپنے دے ہوئے جذبات کا کیتھر سس ملتا ہے جو بچے سے پیار کرتی ہے اور سوتیلی ماں کو مار دیتی ہے۔

نسل در نسل پریوں کی کہانیوں اور بچوں کی کہانیوں کی دولت کی بھان کے کیتھارٹک اثر کی وجہ سے ہے۔ پنچتنتر کی کہانیاں، جو سب سے پہلے ہندوستان میں لکھی گئیں، نے 9 ویں صدی عیسوی میں تمام عرب اور یورپی ممالک کا سفر کیا، ایسوپ کے افسانے پنچتنتر کا یورپی ایڈیشن ہیں۔ Kathasaritasagara (ایک مسکرت کہانی کی کتاب) کی کہانیاں جو بچوں سے متعلق ہیں اب تک ہندوستانی گھروں میں مقبول رہی ہیں۔

بنائی تھیں میں تخیل اور فنتاسی اس حد تک ہے کہ کہانی کی کوئی حقیقی بنیاد نہیں ہے۔ لیکن بعض اوقات بچے ایسے افراد کی نقل کرتا ہے جو معاشرے میں مختلف کردار ادا کر رہے ہوتے ہیں۔ ایک گاؤں کا لڑکا کسان کے ہل چلانے کی نقل کرتا ہے، شہر کا بچہ ٹرین کی نقل و حرکت کی نقل کرتا ہے اور اسی طرح کا اشارہ کرتا ہے۔

6. گروپ پیلے:

جب ہم ہر عمر کے مطابق چنچل سر گرمیوں کی بہت بڑی اقسام کو دریافت کرتے ہیں تو ہم اس کے ساتھ یہ نتیجہ اخذ کرتے ہیں کہ "کھیل خوشی سے بھرپور، بے ساختہ، تخلیقی سرگرمی ہے، جس میں انسان اپنے مکمل اظہار کو پاتا ہے۔"

1. پیدائشی رجحان:

[illegible]

2. کھیلیں آزادی کی خصوصیت ہے:

بچہ اپنی مرضی کے مطابق خود کو کھیل میں جذب کرتا ہے، اور کسی ظاہری قوت سے متاثر نہیں ہوتا۔ وہ جو چاہے گا، جب چاہے گا، اور جس مدت تک چاہے گا کھیلے گا۔ یہی وجہ ہے کہ اسٹرن کھیل کی تعریف 'رضا کارانہ، خود ساختہ سرگرمی' کے طور پر کرتا ہے۔

3. کھیل کیتھرنک ہے:

بچہ کھیل کے ذریعے اپنے جذبات کا اظہار کرتا ہے، اور اپنے مکمل اظہار کو پاتا ہے۔ اس کے الفاظ میں، "کھیل اپنے عمل میں کیتھارنک ہے، یعنی یہ کہنے کے لیے، یہ کچھ مخصوص جہلتوں اور جذبات کے لیے ایک آؤٹ لیٹ فراہم کرتا ہے، جو چاہے بچپن میں ہو یا بالغ زندگی میں، کافی براہ راست اظہار نہیں پاسکتا۔"

4. کھیل کھیل کی خاطر ہے:

کھیل ایک غیر سنجیدہ سرگرمی ہے، اور اس کی اپنی خاطر کی جاتی ہے۔ کھیل خوشی پیدا نہیں کرتا، بلکہ خود خوشی ہے۔ ایک بچہ کسی مقصد کے لیے نہیں کھیلتا۔

5. کھیل کو چائلڈ فینٹسی اور یقین دلانے کی خصوصیت ہے:

ایک بچہ تصوراتی ڈراموں میں خود کو جذب کر سکتا ہے، اور ان کے ذریعے اپنے کھلے رویے کا اظہار کر سکتا ہے۔ بناوٹی یقین میں، وہ اپنے ارد گرد یا اپنی ذات کی کمیوں کا معاوضہ پاسکتا ہے۔

6. کھیل دلچسپ اور تفریحی ہے:

بچہ اپنی دلچسپی کے ساتھ کھیل میں مشغول ہو جاتا ہے۔ یہاں تک کہ اگر جسمانی طور پر تھکا ہوا ہو، وہ کھیل کی کارکردگی میں اعلیٰ اطمینان محسوس کرے گا جب کہ اس کی نفسیاتی توانائی خارج ہوتی ہے۔ کھیل ہمیشہ تازگی بخشتا ہے۔

7. کھیل ثقافتی سرگرمیوں کا آئینہ ہے:

ایک بچہ مستقبل کی بالغ سرگرمیوں کا اندازہ لگاتا ہے، اور اپنی چنچل سرگرمیوں کے ذریعے ریس کی سرگرمیوں کو دوبارہ بیان کرتا ہے۔ اس پر پہلے ہی اوپر بات ہو چکی ہے۔

8. کھیل کام سے مختلف ہے:

کھیل میں، ہم زندگی کے سنجیدہ کاروبار، اپنے پیشے کی سختیوں، اور معاشی اور دیگر پریشانیوں سے دور ہیں۔ کوئی بیرونی محرک نہیں ہے۔ کوئی پوریت نہیں ہے۔ دوسری طرف، کام تھکا دینے والا اور ٹکس دینے والا ہے۔ ذیل میں اس کی مزید وضاحت کی گئی ہے۔

نظریوں کے تحت کھیل کی تعلیمی اقدار:

1. جسمانی نشوونما:

تعلیم ترقی اور ترقی ہے۔ کھیل جسم اور دماغ کی نشوونما کا موقع فراہم کرتا ہے۔ گروپ گیمز اعصابی پٹھوں کی سرگرمی کو بڑھاتے ہیں اور جسم کے تمام حصوں کو ورزش فراہم کرتے ہیں۔ بے چین بچہ اپنی توانائیوں کے لیے ایک راستہ تلاش کرتا ہے۔

2. ذہنی نشوونما:

کھیل نفسیاتی توانائی کے اظہار کا موقع فراہم کرتا ہے۔ یہ جذبات کو ٹون کرتا ہے اور تجسس، تعمیری، لڑائی اور ہم آہنگی کی جبلت کو سر بلند کرتا ہے۔ یہ دنیا کی مختلف اشیاء کے بارے میں اضافی معلومات فراہم کرتا ہے۔ کھلونوں کے ذریعے بچے نئے رنگ، شکلیں، ساخت، حرکات اور اشیاء کے استعمال کو سیکھتا ہے۔

کھیل کے ذریعے، وہ اسکول کے مضامین سے متعلق معلومات اور مہارت حاصل کرتا ہے۔ وہ ایک متوازن شخصیت میں پروان چڑھتا ہے۔ کھیل ایک متوازن شخصیت کے لیے ایک ناقابل تلافی جزو ہے۔ یہ سر، دل اور ہاتھوں کو تربیت دیتا ہے۔

3. سماجی ترقی:

گروپ گیمز کے ذریعے بچے اپنے ساتھیوں کے ساتھ سماجی تعلق قائم کرتا ہے اور تعاون، رواداری، دوستی، گروپ سے وفاداری، قواعد کی پابندی، دینا اور لینا، باہمی مدد اور سماجی افہام و تفہیم جیسی سماجی خصوصیات حاصل کرتا ہے۔ اسے اپنے آپ کو ثابت کرنے اور ایک لیڈر کے طور پر کام کرنے کا موقع ملتا ہے۔ کھیل کے بغیر، بچہ متضاد، خود غرض اور انا پرست بن سکتا ہے۔ وہ اپنی صلاحیتوں کو سمجھتا ہے اور خود کو گروپ میں تلاش کرتا ہے۔ وہ حقیقت کی دنیا میں داخل ہوتا ہے۔

4. اخلاقی ترقی:

کھیل میں بچے کھیل کود، ایمانداری، انصاف پسندی، انصاف، خود انحصاری، ضبط نفس اور ہمت سیکھتا ہے۔ وہ بااواستلہ اور انجانے میں اخلاقی تربیت حاصل کرتا ہے۔

5. علاج معالجہ:

پلے ان بچوں کے لیے علاج معالجہ فراہم کرتا ہے، جن پر پابندیاں لگائی گئی ہیں اور جو ذہنی تناؤ کا شکار ہیں۔ جیسا کہ کھیل ایکشن میں کیتھارٹک ہے، جذباتی جذبات کو یقین اور خیالی تصور کے ذریعے جاری کیا جاتا ہے۔ اس کی وضاحت اوپر ہو چکی ہے۔

6. سیکھنے کی ترغیب:

اگر کام بچے کو سیکھنے کی ترغیب نہیں دے سکتا تو کھیل کود سے حوصلہ افزائی ہو سکتی ہے۔ کوئی بھی مضمون، خواہ کتنا ہی بچکا اور خوفناک کیوں نہ ہو، بچے کے لیے دلچسپی کا باعث ہو سکتا ہے اگر اسے کھیل کے انداز میں پڑھایا جائے۔ ہم ایک تحریک میں اس کی وضاحت کریں گے۔

7. معطل کے کیریئر کے لیے ایک امداد:

ایک بچہ کسی خاص قسم کی سرگرمی میں دلچسپی لے سکتا ہے۔ کسی خاص ڈرامے پر اس کی مسلسل توجہ کی پیشین گوئی کی قدر ہو سکتی ہے۔ پولین نے اپنے بچپن میں قائم کردار ادا کیا۔ ایڈلین نے خود کو سائنسی مشاغل میں سمولیا۔ مہارانی لکشمی بائی نے فوجی سرگرمیوں کے لیے اپنی قابلیت کا شاندار مظاہرہ کیا۔

نظریوں کے تحت کھیلوں کی اہمیت:

کھیلوں کی افادیت:

- i. کھیل بچے کی بہتر نشوونما کی ضروریات کو پورا کرتا ہے اس لئے کھیل اس ضرورت کو پورا کرنے کا محرک بنتا ہے۔
- ii. کھیل انسان کی جبلت میں شامل ہے جو انسان اور بعض جانوروں کے بچے اپنی مستقبل کی زندگی کی تیاری کے لئے کھیل کھیلتے ہیں۔ جتنا کسی کا مستقبل مشکل ہوتا ہے قدرت اسے اتنا ہی عہد بلوغت عطا کرتی ہے۔
- iii. کھیل انسان کی فالتو قوت کو خارج کرنے کا موثر ذریعہ ثابت ہوتا ہے۔
- iv. انسان میں توانائی پیدا ہوتی رہتی ہے جسے وہ زندگی کے کاموں میں صرف کرتا رہتا ہے اس کے باوجود کچھ توانائی بچ جاتی ہے جو کھیل کے میدان میں استعمال کی جاتی ہے۔ بصورت دیگر توانائی منفی سرگرمیوں پر استعمال ہو سکتی ہے۔
- v. ہم دوسروں سے تعلقات استوار کرنے کے لئے کھیل میں حصہ لیتے ہیں۔ چونکہ انسان فطری طور پر سماج پسند ہوتا ہے اس لئے وہ دوسروں کے ساتھ مل جل کر رہتا، ان کی مدد کرنا اور ان سے مدد حاصل کرنا چاہتا ہے۔ لہذا اسی فطری جذبے کی تسکین کے لئے وہ کھیل کھیلتا ہے۔

کھیل بنیادی طور پر دو قسم کے ہوتے ہیں۔

الف۔ مقابلاتی کھیل ب۔ تفریحی کھیل

الف۔ مقابلاتی کھیل:

وہ کھیل جن میں وقت محدود ہو، کچھ خاص قوانین ہو، عمر کی حد ہو اور اس میں دو ٹیمیں ایک دوسرے کا مقابلہ کریں۔ اسے مقابلاتی کھیل کہتے ہیں۔ ٹیموں کے کھیل مقابلاتی کھیلوں کا حصہ ہوتے ہیں۔

ب۔ تفریحی کھیل:

یہ کھیل اپنی ذات کو تفریح پہنچانے کا ذریعہ ہیں۔ ان کھیلوں میں بھی وقت محدود ہوتا ہے۔ لیکن یہ تفریح اور وقت گزاری کے لئے ہوتے ہیں۔ ان میں عمر کی بھی کوئی حد مقرر نہیں ہوتی۔ کھیل کا میدان بھی کوئی خاص نہیں ہوتا۔ ایسے کھیلوں کو تفریحی کھیل کہتے ہیں۔

کھیلوں کی تاریخ:

اگرچہ تاریخ کا مطالعہ کرنے سے پتہ چلتا ہے کہ فی زمانہ یا ہر عہد میں اور دنیا کے ہر حصے میں کھیل انسان کی زندگی کا حصہ بنے رہے۔ جب ماہرین آثار قدیمہ نے قدیم مصر اور بابل کے کھنڈرات کی کھدائی کی تو ایسے کھلونے دریافت ہوئے جو اس وقت کے رائج کھیلوں کا واضح ثبوت ہیں۔ اگر ہم یہ کہیں کہ جہاں زندگی کے آثار ہیں وہاں کسی نہ کسی شکل میں کھیل موجود ہے تو بالکل بجا ہو گا۔ کھیل ایک ایسی سرگرمی ہے جو نہ صرف انسانوں تک محدود ہے بلکہ جانور بھی اس سے محفوظ ہوتے ہیں۔ گویا کھیل ایک ہمہ گیر اور عالمگیر حیثیت کی حامل سرگرمی ہے۔

انقلابات زمانہ جہاں سیاسی معاشرتی اور سماجی حالات پر اثر انداز ہوتے رہے وہاں کھیل کو بھی متاثر کرتے رہے۔ جوں جوں تہذیب و تمدن سے شناسائی حاصل ہوتی گئی انسان اپنی حفاظت کے لئے جسمانی مشقیں اور تفریح طبع کے لئے نئے نئے کھیل اور مشغلے اختیار کرنے لگا۔ شادی بیاہ، میلوں ٹھیلوں، تہواروں اور دیگر تقریبات کے موقعوں پر رقص و سرور، کھیلیں اور مشغلے رواج پانے لگے۔ قدیم مہذب قوموں میں سب سے پہلے اہل یونان نے 776 قبل مسیح میں اولمپیا ریاست میں باقاعدہ کھیلوں کا آغاز کیا۔ اولمپیا ریاست کے نام کی نسبت سے ان کھیلوں کو اولمپک کا نام دیا گیا۔ یہ کھیلیں ابتداء سے ہی چار سال کے وقفے کے بعد منعقد ہوتی رہیں۔ اولمپک مقابلوں کی ابتداء ایک دوڑ سے ہوئی۔ یہ دوڑ چاروں طرف سے پہاڑیوں نے گھرے ہوئے میدان میں دوڑی جاتی تھی۔ کھلاڑی میدان کے ایک سرے سے دوسرے سرے تک دوڑتے۔ اس فاصلے کو ”سٹیڈ“ کہتے تھے جس کی لمبائی تقریباً 214 گز کے برابر تھی۔ وقت گزرنے کے ساتھ ساتھ اس فاصلے کے دوگنے، تینگے اور پھر کئی گنا فاصلے کے برابر دوڑیں بھی شامل کر لی گئیں۔ دوڑوں کے علاوہ ڈسکس پھینکنے، نیزہ پھینکنے، لمبی چھلانگ لگانے، کشتی، باکسنگ اور دیگر مقابلے بتدریج پروگرام میں شامل ہوتے گئے۔

سائنس نے ایجادات کے ساتھ ساتھ دریافت کی راہیں بھی کھول دیں اور دریافت نے طاقت سے نوازا۔ طاقت نے انسان کو فارغ وقت عنایت کیا اور فارغ وقت انسان نے کے لئے بہت سارے مسائل پیدا کئے۔ (رابرٹ)

جدید دور کی سائنسی ایجادات نے جہاں انسان کو بے شمار سہولتیں اور آسائشیں فراہم کی ہیں وہاں انسان کے چلنے پھرنے اور محنت مشقت کرنے میں بڑی حد تک کمی کی مگر ساتھ ساتھ انسان کو سست اور کاہل بھی بنا دیا ہے۔ قدیم دور میں جو کام بہت سے افراد بہت زیادہ وقت میں انجام دیتے تھے آج کے دور میں وہی کام اکیلا آدمی بہت کم وقت میں سرانجام دے دیتا ہے۔ اسلئے اب انسان کے پاس بہت زیادہ فارغ وقت اور فالتو توانائی موجود ہوتی ہے۔ اگر اس فارغ وقت اور فالتو توانائی کو مثبت سرگرمیوں کے انجام دینے میں استعمال نہ کیا جائے تو انسان منفی سرگرمیوں کی جانب راغب ہونے لگتا ہے۔ اس لئے ماہرین تعلیم جسمانی نے موجود دور میں کھیل کی ضرورت، اہمیت اور افادیت پر بڑا زور دیا ہے

موجودہ دور میں کھیلوں کی اہمیت و افادیت۔

کھیلوں میں حصہ لینے سے درجہ ذیل فوائد حاصل ہوتے ہیں۔

- 1- جسمانی اور ذہنی طور پر انسانی صحت کو کھیلوں سے جلا ملتی ہے۔
- 2- کھیل انسانی جسم کے تمام نظاموں کے افعال میں بہتری پیدا کرتا ہے۔ کھیل میں حصہ لینے سے نظام عضلات، نظام اعصاب، نظام دوران نظام تنفس، نظام انہضام اور نظام اخراج فضلات وغیرہ کے بہتر انداز میں کام سرانجام دیتے ہیں۔
- 3- کھیلوں کے ذریعہ سے مرد اور عورتیں ایک دوسرے کی مدد کرتے ہیں۔ کھیل کھلاڑیوں کو تعاون کا درس دیتی ہے دوران کھیل ایک دوسروں سے تعاون کرتے ہیں۔
- 4- کھیل سے شخصی اعتماد اور کام کرنے کی صلاحیت پیدا ہوتی ہے۔ مقابلے کی صلاحیت کھیلوں سے ہی بڑھتی ہے۔ کھیل کھلاڑی میں اعتماد پیدا کرتا ہے اور اعتماد پیدا ہونے سے ان میں قیادت کی صلاحیت پیدا ہوتی ہے۔ کھیل لیڈر شپ کی صلاحیت کو مزید تقویت دیتی ہیں۔
- 5- کھیل سے اچھے رہنما ملتے ہیں۔ کھیل بچوں میں قائدانہ خوبیوں یعنی صلاحیتوں کو اجاگر کرنے میں اہم کردار ادا کرتا ہے۔ کھیل میں امیر اور غریب کے درمیان فرق کو نہیں دیکھا جاتا بلکہ قائدانہ خوبیوں یعنی صلاحیتوں کو دیکھا جاتا ہے۔

- 6- کھیل ایک ایسی سرگرمی ہے جو ذہنی طور پر پریشان انسان کو تفریح مہیا کرنے میں اہم کردار ادا کرتا ہے۔ کھیل فرصت کے لمحات کا تعمیراتی استعمال ہیں۔ کھیل فارغ وقت کا بہترین مصرف ہے اور کھیل سے ہم اپنے فارغ وقت کو صحیح طور پر استعمال کر سکتے ہیں۔
 - 7- کھیل ایک ایسی سرگرمی ہے جس میں شامل ہونے سے انسان بہت سے برائیوں سے بچ جاتا ہے۔ کھیل جسے معاشرتی شعور اور پیما کی پیدا ہوتی ہے۔
 - 8- کھیل سے دوستی کا جذبہ پھلتا پھولتا ہے۔ کھیل کی بدولت ایک دوسرے کی مدد اور عزت و احترام کرتے ہیں۔
 - 9- کھیل بین الاقوامی امن کا نشان ہوتی ہے اور کھلاڑی امن کا سفیر کا ہوتا ہے۔ جب مختلف ممالک کے لوگ بین الاقوامی کے مقابلوں میں اکٹھے ہوتے ہیں تو ایک دوسروں کے ساتھ رہنے سے قوانین، معاشرتی اقدار اور اسم و رواج سے واقف ہوتے ہیں۔ ان ساری باتوں کا علم کھیل کی مرہون منت ہے۔
 - 10- کھیل کھلاڑیوں میں قوت برداشت، صبر، تحمل اور بردباری جیسی صفات پیدا کرتا ہے۔ یہ اوصاف کھیلوں میں حصہ لینے سے پیدا ہوتی ہیں۔
 - 11- کھیل وقتی طور پر پریشانیوں سے چھٹکارے کا باعث بنتا ہے۔ کھیل دماغی تناؤ کو کم کرتی ہیں۔
 - 12- کھیل جسمانی نظاموں کی کارکردگی میں اضافہ کرتا ہے جس سے فٹنس پیدا ہوتی ہے۔ فٹنس کی بدولت جسم میں بیماریوں کے خلاف قوت مدافعت پیدا ہوتی ہے۔
 - 13- متوازن نشو و نما حاصل کرنے میں کھیل بڑی اہمیت کا حامل ہوتا ہے۔ کھیل افراد کی ذہنی، جسمانی، جذباتی، سماجی اور معاشرتی طور پر بہتر نشو و نما کا ذریعہ بنتا ہے۔
 - 14- کھیل سے انسان میں تحقیق کی خوبی پیدا ہوتی ہے۔ وہ ہر قسم کی مہارت حاصل کرنے کی کوشش کرتا ہے۔ وہ مہارت حاصل کرنے کے لئے نئے نئے طریقوں کو آزماتا ہے۔
 - 15- کھیل کھیلنے سے عضلات مضبوط اور اعصاب تندرست ہوتے ہیں۔ عضلات کو مضبوط اور طاقت ور بنانے کے لئے باقاعدگی سے کھیل میں لینے کی ضرورت ہوتی ہے۔
 - 16- کھیل کھیلنے سے انسان میں قدرتی صلاحیت اجاگر ہوتی ہے۔ ہر انسان میں کوئی نا کوئی ایسی صلاحیت موجود ہوتی ہے جو اس کو دوسروں سے ممتاز کر سکتی ہے جب تک انسان کھیل میں حصہ نہیں لیتا تب تک یہ خوبیاں ظاہر نہیں ہوتیں۔
- مختلف کھیلوں میں حصہ لینے سے قلمتی نقائص دور کئے جاسکتے ہیں۔
 - کھیل ایک ایسی سرگرمی ہے جو نوجوانوں میں تعمیری عادات پیدا کرتے ہیں۔
 - کھیل میں باقاعدہ حصہ لینے سے مہارت میں چمکی پیدا ہوتی ہے۔

کھیلوں میں کردار کی اہمیت:

کھیلوں کے ذریعہ سے طلبہ کو زندگی کا سبق ملنے کے کئی مواقع ہوتے ہیں۔ جب کھیل میں طلبہ کو اصل زندگی کا مقابلہ کرنے کے لئے تیار کیا جاتا ہے۔ تو پھر کھیل ہی اسے اس مشکل کام کے لئے تیار کرتے ہیں۔ مواقع کھلاڑی کے اپنے کیریئر (طرز زندگی) سے ہی اٹھتے رہتے ہیں۔ مثلاً مشکل حالات کو نبھانا، مشترکہ مقاصد کے لئے دوسروں کے ساتھ کام کرنا، مشکلات پر قابو پانا، ناکام ہونا، شکست کھانا اور پھر کامیاب ہونا۔ اس طرح کے حالات کھلاڑی طلبہ کی مدد کرتے ہیں کہ وہ اصل

زندگی میں جیسے طاقت، حوصلہ، محنت، دماغی استقامت اور نرمی کی ضرورت ہے۔ صحیح طور پر مقابلہ کرتے ہیں۔ اس طرح کے تعلیمی مواقع پیدا کئے جاتے ہیں یا ان کو نظر انداز یا ضائع کر دیا جاتا ہے۔ یہ میری خواہش ہے کہ اس طرح کے مواقع بند ہونا چاہیے۔ خاص طور پر کردار سازی کے ضمن میں۔ معاشرتی تبدیلیاں لانے کا اور کوئی بہتر حل نہیں ہے۔ ماسوائے کھیلوں کے۔ میں اس سیاق و سباق میں یہ کہوں گا کہ کھیلوں کو ابتداء ہی سے کردار سازی کے لئے استعمال کیا جائے۔ معاشرے میں ہم دیکھتے ہیں کہ کوچ، کھلاڑی اور والدین بعض اوقات کھیل کے اصل مقصد کو نظر انداز کر لیتے ہیں۔ کھلاڑی کو چاہیے کہ اس کا مقصد کلی ہو یعنی جسم کا دماغ سے جوڑ۔ اگر ہم موخر الذکر کو نظر انداز کر دیں تو اس کا مطلب ہے کہ ہم معاشرے کیلئے عام طور پر بگاڑ پیدا کر رہے ہیں۔ کھلاڑی کے کردار سازی کا مطالعہ سے یہ بات سامنے آئی ہے کہ جتنے لمبے عرصے تک کوئی کھیلتا ہے۔ اتنا ہی اس کا کردار بلند ہوتا ہے۔ امریکہ کا یہ فلسفہ ہے کہ کھیل کردار سازی کرتا ہے۔ کھیلوں میں اس وقت تک کردار سازی ممکن نہیں۔ جب تک کوچ کی نیت اس میں شامل نہ ہو۔ ہائی سکول کے کھلاڑی اخلاقیات کو زیادہ اپنے ہاں جگہ دیتے ہیں۔ بہ نسبت غیر ہائی سکول کھلاڑیوں کے کالج کے کھلاڑی غیر کالج کے کھلاڑیوں کی نسبت اخلاق کو اپنے ہاں بہتر جگہ دیتے ہیں۔ اور یہ سلسلہ اسی طرح آگے پیشوں کے سلسلوں تک چلتا رہتا ہے۔

کھیلوں میں کردار سازی کی بہت بڑی ضرورت ہے کیونکہ ہم ان کی تعلیم و تربیت کر رہے ہیں جنہوں نے ہماری جگہ لینی ہے۔ کردار سازی کا معاملہ بہت اہمیت کا حامل ہے۔ درحقیقت کئی سالوں سے وائٹ ہاؤس میں National Counts Lack منایا جا رہا ہے۔ مزید برآں NCAA نے اپنی Champs/ Life میں کردار سازی کی اہمیت کو تسلیم کیا ہے۔ یہ بالکل واضح ہو گیا ہے کہ کردار سازی معاشرے اور کھلاڑی دونوں کے لئے اہم ہے۔ یہ بھی واضح ہے کہ کردار سازی کیلئے کوئی خاص فارمولہ یا پروگرام نہیں ہے۔ لیکن پیغام بھیجنے کے کئی ممکنہ راستے ہیں۔ مقصد یہ ہے کہ کوئی پلیٹ فارم تلاش کیا جائے جو کہ تمہارے مسائل سے ہم آہنگ ہو۔

کئی کوچ اپنے کھلاڑیوں کو تبدیل کرنے کی کوشش کرتے ہیں تاکہ وہ اچھے انسان بن جائیں لیکن ان کے پاس تربیت کی کمی ہوتی ہے۔ کردار سازی کے طریقے کو سمجھنے کے بجائے تمام کوچ کے لئے ضروری ہے کہ وہ سو فیصد کردار سازی والے پروگرام کے لئے تیار رہیں۔ کردار سازی کوئی الگ تھلک چیز نہیں ہے۔ یہ مکمل طور پر پروگرام سے جڑی ہوتی ہے۔ کردار سازی آپ کے پروگرام کا مرکزی نقطہ ہونا چاہیے اور اس کو اتنی ہی اہمیت دی جائے جتنی کہ جیت کو دی جاتی ہے۔

مشقی سوالات

سوال نمبر ۱۔ خالی جگہ پر کریں۔

۱۔ کھیلوں کے نظریات کی تعداد _____ ہے۔

۲۔ _____ کا نظریہ Herbert Spencer نے ۱۸۷۵ میں پیش کیا۔

۳۔ اضافی توانائی کا نظریہ _____ نے پیش کیا۔

۴۔ _____ کے مطابق کھیل زندگی کے لیے سنجیدہ کاروبار کی تیاری کا نام ہے۔

۵۔ مقابلے کی صلاحیت _____ سے بڑھتی ہے۔

سوال نمبر 2 درست جواب کا انتخاب کیجئے:

۱۔ کھیلوں کے نظریات ہوتے ہیں۔

(الف) دو (ب) چار (ج) چھ (د) آٹھ

۲۔ کارل گروس نے کھیل کی اقسام بیان کی ہیں۔

(الف) ایک (ب) تین (ج) پانچ (د) سات

۳۔ ”دی پلے آف اینیملز“ اور ”دی پلے اور مین“ نے لکھی ہے۔

(الف) کارل مارکس (ب) سنگٹ فرائیڈ (ج) کارل گروس (د) ہربرٹ پنسر

۴۔ بچے کھیلوں میں کتنا سز حصہ لیتے ہیں۔

(الف) کارل مارکس (ب) سنگٹ فرائیڈ (ج) کارل گروس (د) ہربرٹ پنسر

سوال نمبر 3۔ ہر سوال کا جواب تین سے چار سطور میں لکھیے۔

i۔ کھیلوں کے نظریات کے نام لکھیں۔

ii۔ نظریہ تخلیق نو پر مختصر نوٹ لکھیں۔

iii۔ سب سے زیادہ تنقید کس نظریے پر اور کیوں ہوتی ہے۔

iv۔ سب سے زیادہ کس نظریے کو کیوں پذیرائی ملی۔

سوال نمبر 4۔ مندرجہ ذیل سوالات کے مفصل جوابات لکھیے۔

i۔ کھیلوں کے کوئی سے چار نظریات کی تفصیل لکھیں۔

ii۔ نظریات سٹلے ساتھ کھیلوں کی خصوصیات بیان کریں۔

iii۔ نظریات کے تحت کھیلوں کی تعلیمی اقدار بیان کریں۔