

به نام خدا

صد و یک بازی عالی کلاسی

راه‌هایی ساده برای اینکه دانش‌آموزان شما
بفندند، بازی کنند و یاد بگیرند

نویسندگان :

الکسیز لودویگ - دکتر امی سوان

مترجمان :

سمانه شفیعی

میثم شفیعی

سیده فرزانه موسوی

انتشارات ارسطو

(سازمان چاپ و نشر ایران - ۱۴۰۲)

نسخه الکترونیکی این اثر در سایت سازمان چاپ و نشر ایران و اپلیکیشن کتاب رسان موجود می باشد

chaponashr.ir

سرشناسه: لودویگ، آلکسیس Ludewig, Alexis
 عنوان و نام پدیدآور: صدویک بازی عالی کلاسی: راه‌هایی ساده برای اینکه دانش‌آموزان شما بخندند، بازی کنند و یاد بگیرند/ نویسندگان الکسیز لودویگ، امی سوان؛ مترجمان سمانه شفیعی، میثم شفیعی، سیده‌فرزانه موسوی.
 مشخصات نشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)، ۱۴۰۲.
 مشخصات ظاهری: ۲۰۲ ص.: مصور، جدول.
 شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۰۹۳-۷
 وضعیت فهرست نویسی: فیبا
 یادداشت: عنوان اصلی: great classroom games: easy ways to get your students playing, laughing, and learning, c۲۰۰۷
 یادداشت: کتاب حاضر با عنوان «۱۰۱ بازی کلاسی برای شادی خنده و یادگیری بهتر» با ترجمه امیر جهانیان نجف‌آبادی توسط انتشارات کیاراد در سال ۱۳۹۰ ترجمه و منتشر شده است.
 یادداشت: نمایه.
 عنوان دیگر: راه‌هایی ساده برای اینکه دانش‌آموزان شما بخندند، بازی کنند و یاد بگیرند.
 عنوان دیگر: ۱۰۱ بازی کلاسی برای شادی خنده و یادگیری بهتر.
 موضوع: بازی‌های آموزشی Educational games
 آموزش ابتدایی -- فعالیت‌های فوق‌برنامه
 Education, Elementary-- Activity programs
 شناسه افزوده: سوان، امی
 Swan, Amy
 شناسه افزوده: شفیعی، سمانه، ۱۳۶۷-، مترجم
 شناسه افزوده: شفیعی، میثم، ۱۳۶۶ خرداد-، مترجم
 شناسه افزوده: موسوی، سیده‌فرزانه، ۱۳۶۹-، مترجم
 رده بندی کنگره: LB۱۰۲۹
 رده بندی دیویی: ۳۷۱/۳۳۷
 شماره کتابشناسی ملی: ۹۲۲۴۸۶۹
 اطلاعات رکورد کتابشناسی: فیبا

نام کتاب: صد و یک بازی عالی کلاسی
 نویسندگان: الکسیز لودویگ - دکتر امی سوان
 مترجمان: سمانه شفیعی - میثم شفیعی - سیده‌فرزانه موسوی
 ناشر: ارسطو (سامانه اطلاع‌رسانی چاپ و نشر ایران)
 صفحه‌آرایی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
 تیراژ: ۱۰۰۰ جلد
 نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۲
 چاپ: زبرجد
 قیمت: ۱۶۵۰۰۰ تومان
 فروش نسخه الکترونیکی - کتاب‌رسان:
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
 شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۳۳۹-۰۹۳-۷
 تلفن مرکز پخش: ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



انتشارات ارسطو



چاپ و نشر ایران
 Chaponashr.ir

این ترجمه تقدیم می شود به پدر و مادر عزیزمان

به پاس محبت های بی دریغشان در تمامی عرصه های زندگی مان

فهرست مطالب

-
- مقدمه مترجم ۵
- قدرت بازی ها ۵
- بیاید بازی ها را شروع کنیم ۷
- بازی های جالب عمومی متناسب با هر موضوعی  ۱۱
- بازی های مهارت های زبانی  ۳۱
- بازی های ریاضی .  ۹۲
- بازی های علوم و مطالعات اجتماعی .  |  ۱۵۸
- بازی های راهبردی و حافظه ..  |  ۱۷۸
- ضمیمه ۱: چه کسی اول بازی می کند؟ ۱۹۴
- ضمیمه ۲: تشکیل تیم ها ۱۹۶
- ضمیمه ۳: آماده کردن وسایل لازم برای بازی ها ۱۹۷

مقدمه مترجمان

.....

امروزه صحبت از یادگیری زندگی محور در میان است. یعنی آن نوع یادگیری که با زندگی دانش آموز درگیر باشد و دانش آموز بتواند یاد گرفته هایش را در زندگی به کار برد. بازی یکی از راه هایی است که یادگیری را برای دانش آموزان زندگی محور می سازد و دانش آموز چیز هایی که یاد گرفته را به صورت عملی به کار می برد و با بکار گیری آن ها در زندگی، اعتماد به نفس و رضایت خاطر از یادگیری در او ایجاد می شود.

بازی های ارائه شده در کتاب را می توان در موقعیت ها و اهدافی همچون یادهی، ایجاد انگیزه، ارزیابی و مرور انجام داد. یکی از ویژگی های مهم این کتاب انعطاف پذیر بودن بازی هاست. معلم یا مربی با کمی خلاقیت می تواند بازی هایی که در این جا فراهم شده را به شکل متناسب با کلاس خود تغییر دهد. با این که بازی های این کتاب چنین نیست که حتما به وسایلی پیچیده نیاز باشد به هر حال معلم می تواند با جایگزین کردن وسایلی ساده تر بازی را به راحتی در کلاس درس اجرا نماید.

این کتاب، کتابی پویاست. با خواندن هر بازی، ایده هایی به ذهن معلمان خلاق راه می یابد که می توانند برای بهبود وضع دانش آموزان و ایجاد محیط شاد کلاسی از آن بهره ببرند. در قسمت «توضیحات مترجم» ایده هایی نو برای بازی ها و نیز توضیحات لازم در مورد اجرای بازی ها ارائه گردیده است و گاهی برای اقتباس بازی ها با فرهنگ ما و همچنین در دسترس بودن وسایل مورد نیاز بازی، تغییراتی در بازی ها اعمال شده تا در اجرای آن مشکلی پیش نیاید.

با کمک بازی ها می توان تفکر انتقادی را در دانش آموزان تقویت کرد چرا که در بازی های موجود در این کتاب به شکل جذابی به تقویت مهارت طبقه بندی، خلاقیت، مقایسه، حل مساله، تفکر راهبردی و غیره پرداخته است. درست است که نام این کتاب، بازی ها را به عنوان بازی های کلاسی ارائه می دهد با این حال والدین نیز می توانند این بازی ها را با کودکان خود و دوستان آن ها انجام دهند تا کودکان از بازی های مفیدی که علاوه بر سرگرمی، آموزش نیز به همراه دارند، لذت ببرند.

قدرت بازی ها

.....

برجسته ترین قدرت بازی ها که درگیر کردن توجه می باشد، در محیط پیرامون ما بدیهی و مشهود است. شخصا و بر اساس طبیعت مان، زمان، انرژی و منابع بسیار زیادی را صرف تماشا و شرکت در بازی ها می کنیم. ورزشکاران مورد توجه قرار می گیرند، استادیوم ها مردم را به خود جذب می کنند، بازی های

ویدئویی همه جا موجود هستند و برنامه سالانه مدرسه طوری تنظیم شده است که زنگ های ورزش را در خود جای دهد. مطمئنم حتی تلفن همراه شما چند بازی دارد تا هنگامی که در یک فست فود منتظرید منتظر تحویل غذایتان هستید، آن را بازی می کنید. ما هر روز آن قدر با بازی ها درگیر هستیم که حتی ممکن است به فراوانی آن ها توجه نکنیم.

اصول اساسی روانشناسی به ما می گوید هر چیزی که اغلب و توسط افراد بسیاری انجام می شود باید در افراد انگیزش ایجاد کند. انواع نظریه های جالب در مورد این که چرا بازی ها محرک هستند، وجود دارد اما اساسی ترین آن این است که «عاملی» رضایتبخش در بازی ها وجود دارد. «عاملی» که بسیار قدرتمند است. این طور به نظر نمی رسد که همه ی دلیل آن برنده شدن باشد. طرفداران سراپا قرص تیم ها وقتی تیم شان شکست خورده باز هم در طرفداری از تیم شان ثابت قدم هستند و نیز این طور نیست که «عامل» قدرتمند به خاطر آسان بودن بازی باشد. بسیاری از دانش آموزان صد ها اسم شخصیت ها، مشخصه ها و قوانین بازی های ویدئویی را حفظ کرده اند و به طور خستگی ناپذیری بازی می کنند که از مرحله ای از بازی به مرحله ی بعد بروند.

اجازه دهید بررسی کنیم. بازی ها لذت بخش هستند و لذت محرک است. در کنار غذا و پناهگاه، لذت یکی از اساس های زندگی است که افراد به دنبال آن هستند. ما بارها و بارها کارهای لذت بخشی را انجام می دهیم. از چیزهایی که جالب نیستند دوری و غفلت می کنیم، آن ها را به دیگران محول می نماییم و یا عموماً عقب می اندازیم، مگر این که سود دیگری در پایان انجام آن باشد مثلاً دریافت حقوق یا ترفیع شخصی.

حقیقت این است که اگر وظایف در متن یک بازی باشند بیش تر مردم مشتاقانه خود را درگیر این وظایف سخت و حتی پر زحمت می کنند. این علت اصلی پوشش دادن توانایی های مورد آموزش در مدرسه در چند بازی است. از این طریق قدرت بازی ها در جهت یادگیری، تحت کنترل درآیند. ویژگی هایی که بازی ها را جالب یا کسل کننده می کنند پیچیده هستند، اما ما می دانیم که مردم از چالش، رقابت عادلانه، گریز به هستی دیگر و وجود کمی غافلگیری لذت می برند. بازی هایی که در این کتاب فراهم شده این ویژگی های محرک را دارا هستند. هر بازی فرصتی است برای فراهم آوردن شادی در مهارت های مورد آموزش به طوری که سرگرمی را افزایش می دهد و فرد را مشتاق می سازد که بازی را بارها و بارها انجام دهد.

بدیهی است بازی هایی که در این کتاب آورده شده، بازی های ویدئویی نیستند و ممکن است بر طبق استانداردهایی، بازی های باستانی به شمار آیند. اما به یاد داشته باشید که اگر تابه حال آن را انجام نداده اید برای شما جدید خواهد بود! بنابراین تازگی این بازی ها برای بچه های امروزی نسبی خواهد بود چرا که

آن ها بیش از صفحه ای مسطح بودن، بچه هایی سه بعدی هستند. در واقع تازگی، یکی از چیزهایی است که بازی را مهیج می سازد. از این رو فردی که قبلاً این بازی را انجام نداده مشتاق خواهد بود. ویژگی های دیگری که هیجان این بازی ها را افزایش می دهند، استفاده ی غیر معمول از چیزهای معمول خانه، فرصت کسب توانایی و گریز به دنیایی دیگر از طریق تعدادی قوانین عجیب است.

نباید بازی فقط به خاطر این که کاری محرک است، متناوباً انجام می شود و در فرهنگ عمومی دارای ارزش می باشد، در کلاس درس اجرا شود. به دلیل این که ما اهدافی جز هیجان صرف برنده شدن از اجرای بازی ها داریم. ما این بازی ها را ایجاد کرده ایم که به عنوان بهترین نوع تقویت نتایج یادگیری مثبت به کار گیریم. کتاب «۱۰۱ بازی عالی کلاسی» به دنبال بازهایی با نتایج مثبت و قدرتمند است.

بیا یاد بازی ها را شروع کنیم!

.....

هر بازی در این کتاب دستورالعملی برای سرگرمی هدفدار می باشد. اگر به تازگی می خواهید در کلاس درس از بازی ها استفاده کنید، این کتاب، کار را برای شما آسان می کند. این بازی ها برای استفاده ی کسانی که زیاد از بازی استفاده می کنند نیز طراحی شده است. نشانه های تصویری که در هر صفحه چاپ شده راهی سریع برای دست یافتن به این است که آیا موضوع بازی همانی است که شما به دنبال آن هستید یا نه. بازی ها بر اساس میزان سر و صدایی که ایجاد می کنند نیز دسته بندی شده که بدانید آیا بازی به قدر کافی آرام است که در محیط آموزشی اجرا شود یا برای محیطی پر تحرک مناسب است. اگر به دنبال یک نوع خاصی از بازی هستید، نمایه ی طبقه بندی و نمایه ی توانایی ها در آخر این کتاب در پیدا کردن فعالیتی که با هدف مورد نظر تان مناسب است، شما را کمک خواهد نمود.

ما بسیار خوب می دانیم که کلاس های درس مکان های شلوغی هستند و این که معلم ها نظراً هیچ وقت زمان کافی ندارند. با در نظر داشتن این موضوع، بسیاری از این بازی ها از امکانات معمول مدرسه استفاده می کند و با کمی تهیه مقدمات تکمیل می شوند. اگر بازی ها برای کلاس شما جدید باشند بهترین مکان برای اجرای آن همان کلاس است. برای مثال بازی های «کلمات پستی» یا «جعبه ی کلمات» بازی هایی هستند که می توان آن ها را زمانی که گروهی در حال انتظار نوشتن است استفاده کرد و یک زمان کسل کننده را به زمانی لذت بخش تبدیل نمود که در آن تمرین مهارت نیز وجود دارد. این ها فقط دو نمونه از بازی هایی هستند که در واقع زمان بیش تری را به یادگیری اختصاص می دهند تا تلف کردن یک روز طولانی. فراهم کردن بازی مرتبط با برنامه ی آموزشی در مراکز یادگیری روشی عالی برای جذب کردن دانش آموزانی است که کارهای دیگرشان را زودتر تمام کرده اند و بازی های خوب طراحی شده

می توانند زمان های بیکاری را پر حاصل تر کنند. همه ی مطالب این کتاب برای مناسب تر، مولد تر و سرگرم کننده تر کردن زمان کلاس است. این کتاب برای شلوغ کاری نیست!

نباید به والدین، داوطلبان، معاونان و تجار جامعه همچون منابع شگرفی نگریست که مواد را برای بعضی بازی هایی که ذکر کرده ایم جمع آوری می کنند. به دلیل این که هیچ مواد گران یا نامتعارفی در بازی های ما استفاده نشده است. با نگاهی به گاراژ یا اجناس کهنه و کم ارزش می توان همه ی آن چیزی را که احتیاج است تا کمی شادی به یک روز در مدرسه بیافزاید، بدست آورد. دانش آموزان نیز خودشان مشتاقند تا چیز هایی که در بازی مورد علاقه شان نیاز است را بیاورند تا بازی را شخصی تر بسازند. یک مثال از این مورد، بازی «حیوانی انتخاب کن» می باشد که در آن عکس حیوانات خانگی می تواند به عنوان وسایل بازی باشد. حتی مجموعه ای از سوالات بازی می تواند توسط دانش آموزان برای استفاده بعدی تهیه شود. این امر کمک بزرگی به معلم است و همچنین می تواند فرصتی را برای دانش آموزان ایجاد کند که قبل از شروع بازی با محتوای اصلی برنامه ی درسی تعامل داشته باشند.

هر بازی در این کتاب شامل قسمت «آماده سازی» می باشد که دستور العمل هایی برای اجرای اجزای بازی است. پیشنهاد می کنیم که این قسمت کپی شود و در اختیار افراد داوطلب قرار گیرد. سپس قوانین اجرای بازی به طور جداگانه ای در قسمت «روش بازی» آورده شده است که این قسمت هم می تواند کپی شده و به دانش آموزان داده شود. می بینید چقدر آسان است!؟

بعد از این که محدودیت زمان در مدرسه و محدودیت های آماده سازی به عنوان مانعی بالقوه در شروع بازی ها را رفع کردیم، برخی معلمان ممکن است هنگامی بازی در مورد اثرات روانشناختی رقابت و پیروزی در برابر شکست، نگران باشند. این نگرانی جزئی نیست، مخصوصاً در مورد دانش آموزانی که نقص و ناتوانی فیزیکی دارند. با در نظر داشتن این امر، بیش تر طرح های بازی های ما شامل پیشنهاداتی برای وفق دادن با نگرانی های خاص است. همچنین بازی هایی هستند که فقط برای شادی گروهی است مثل بازی «چه کسی، کی، کجا، چگونه، چی و چرا؟».

در واقع بازی های ما می تواند محیطی برای موفقیت ایجاد کند که در فعالیت های معمول کلاسی به راحتی یافت نمی شود. بازی ها، ترکیب خاصی از توانایی و ذره ای خوش شانس را ایجاد می کند که می تواند شکست خورده را در جایگاه فرد پیروز قرار دهد. حساسیت زیاد در این مورد در طراحی بازی هایی با «برنده فوری»، بازی هایی که روی صفحه و با پرتاب طاس انجام می شود و به هر بازیکن فرصت می دهد تا به سوی پیروزی حرکت کند، مورد توجه قرار گرفته است. همچنین ما پیشنهاد می کنیم برای بازکنان کم سن و سال تر بازی هایی با «اولین برنده» اجرا شود که «ترتیبی از برنده ها» را به دنبال خود دارد، بدین ترتیب هر فردی می تواند حسی از تمام کردن را دریافت کند، مثلاً عبور از خط پایان. به دور از

اغراق، بُعد بازی این سرگرمی‌ها برای فردی که اعتماد به نفس کمی دارد، تلاش ارزشمندی است. هر فرد تجربه‌ای از برنده شدن خواهد داشت. بدین طریق بازی دنیای خودش را ایجاد می‌کند که در آن همه‌ی حالت‌های خروجی امکان‌پذیر هستند.

سودمندی روانشناختی دیگری که بازی‌ها فراهم می‌کنند، تکرار پذیری آن‌هاست. همیشه امکان یک بازی برگشت هست! این امر قبول پیروزی و شکست بازی‌های شخصی را آسان‌تر می‌کند و حتی افراد را مشتاق‌تر می‌کند که دوباره بازی کنند. (به یاد آورید که «عامل» قدرتمند ما را به بازی سوق می‌دهد). تا زمانی که در اجرای یک بازی جایزه بزرگ و محسوسی برای نفر اول وجود نداشته باشد، پیروزی یا شکست اغلب فقط فراخوانی به بازی دوباره است. و به دلیل این که هر شخص شانس تجربه‌ی پیروزی و شکست را دارد، اغلب می‌تواند در طول زمان موجب توسعه‌ی یکدلی و جوانمردی بیش‌تری شود.

سروکار داشتن با رقابت چه دوست داشته باشیم یا از آن بترسیم، جزئی از زندگی واقعی ماست. این امر بهانه نمی‌شود که پیکارهای بود یا نبود¹ سخت وارد تجربه‌ی کودکی شود، بلکه دلیلی برای این است که بازی‌ها به عنوان مطلوب اجتماعی برای کودک مطرح گردد. این بازی‌ها، شبکه‌ی عاطفی ایمنی برای رقابت ایجاد می‌کنند، چراکه به نوعی تماماً برای سرگرمی هستند. امکان شکست شکست در بازی، بد قضاوتی در مورد توانایی‌ها یا فقط اشتباهی کوچک می‌تواند به بازیکن کمک کند که روح انعطاف‌پذیری را برای وقتی که این چیزها به طور ناگزیری به صورت واقعی اتفاق می‌افتند، توسعه دهد. بازی‌های ویدئویی نمی‌توانند این سودمندی مهم را برای توسعه‌ی شخصیت ایجاد کنند. بازی با مردم با بازی با ماشین‌ها اساساً متفاوت است. در واقع بازی‌های تک نفری بسیار کمی در این مجموعه وجود دارد، دقیقاً به خاطر این که یادگیری به بهترین شکل آن، در محیط اجتماعی شکل می‌گیرد. بعلاوه، اساس بازی‌های مشترک و ضرورت موافقت با قانون بازی، تشبیهی به بحث‌ها و ستیزه‌های جدی دنیای واقعی است. از این بُعد، نتایج مثبت اجتماعی انجام بازی می‌تواند مهم‌ترین فایده‌ی قرار دادن یک صفحه‌ی بازی کوچک بر روی میز اتاقتان باشد!

با وجود همه‌ی موانع بالقوه در سر راه، حالا وقت آن است که آماده شوید تا بازی‌ها را شروع کنیم!

¹ all-or-nothing

راهنمای تصاویر



سرگرمی عمومی



مهارت های زبانی



حافظه



ریاضیات




تدبیر



مطالعات اجتماعی





بازی های جالب عمومی
متناسب با هر موضوعی



تیم‌ها با جواب دادن به سوالات، امتیاز جمع می‌کنند و از آن امتیازات برای رد کردن مه‌ره‌ها از میله استفاده می‌کنند.

توانایی‌های مورد استفاده: اطلاعات عمومی، تفکر راهبردی	دامنه‌ی سنی: ۹ تا ۱۲
میزان سر و صدا: متوسط تا زیاد	تعداد بازیکنان: ۵ تا ۱۳
وسایل لازم: کارت‌های پرسش و پاسخ، کرومومتر، میله‌های	سطح تحرک: متوسط
فلزی (هر کدام نیم متر)، ۳۰ عدد مه‌ره، رنگ	

آماده‌سازی

سر میله‌ها باید با دو رنگ متفاوت رنگ شود تا سر شروع و سر پایان آن مشخص گردد. پیچ‌ها باید بررسی شود که مطمئن شویم به میله‌ها اندازه است و به راحتی چرخ می‌خورد یا نه. کارت‌های پرسش و پاسخ باید آماده شده و در اختیار مدیر بازی قرار گیرد. هر زمینه‌ی موضوعی یا ترکیبی از اطلاعات عمومی می‌تواند برای سوالات به کار رود. برای مثال: $8 \times 7 = 56$ ؛ مرکز زنجان کجاست؟ (زنجان)؛ چه کسی برق را اختراع کرد؟ (توماس ادیسون).

روش بازی

بازی در سه بخش انجام می‌شود. اگر چه هر سه بخش می‌تواند در یک جلسه انجام شود اما جالب است که دو بخش آخر برای آخر کلاس نگه داشته شود یا قبل از تعطیلات آخر هفته انجام شود. با این کار بازیکنان منتظر انجام ادامه بازی خواهند بود [و این نوعی نشاط ایجاد می‌کند]. بازی «مه‌ره به آخر» بهتر است با تیم‌هایی حداقل متشکل از ۲ نفر و یک نفر به عنوان مدیر بازی، انجام شود. به طور دلخواه دو تا چهار تیم می‌تواند تشکیل شود. برای بخش اول بازی هر تیم، صف بازیکنانش را برای بازی مشخص می‌کند، مثل صف ورود به کلاس. مدیر بازی با استفاده از کارت پرسش و پاسخ از نفر اول تیم اول سوالی می‌پرسد و سپس به سراغ نفر اول تیم بعدی می‌رود و به همین ترتیب تا تیم آخر [و نفر آخر]. اگر بازیکن پاسخ درست دهد کارت را می‌گیرد و کارت به عنوان امتیاز در دست گروه می‌ماند. اگر جواب اشتباه بود کارت به پشت کارت‌های دیگر در دست مدیر بر می‌گردد. تیم‌ها به پاسخ دادن به سوالات ادامه می‌دهند تا همه‌ی کارت‌ها پرسیده شود یا از هر تیم حداقل ده نوبت سوال شود. این بخش از بازی با داشتن مقداری امتیاز برای هر تیم به پایان می‌رسد.

در بخش دوم بازی اعضای هر تیم تصمیم می‌گیرند که چگونه امتیازهای خود را خرج کنند. امتیازات با مه‌ره و محدوده‌ی زمانی تعویض می‌گردد. هر امتیاز با یک مه‌ره یا ۱۵ ثانیه زمان تعویض می‌شود. هر تیم

حداقل باید ۱۵ ثانیه بخرد تا در بخش سوم بازی کند، اما این که دقیقا چند ثانیه و چند مهره انتخاب شود تصمیمی راهبردی است. تصمیم تعویضات باید محرمانه انجام شود. تا بخش سوم، تیم ها نخواهند دانست که تیم رقیب چه چیزی انتخاب کرده است.

در بخش سوم دو میله ی نیم متری و مهره هایی استفاده می شود که به راحتی روی میله چرخ می خورند. رقابت بر سر حرکت دادن مهره ها با تمام سرعت ممکن، در طول میله است. ابتدا تیمی که کم ترین مهره را دارد شروع می کند. مدیر بازی کروномتر را کنترل می کند و فرمان «شروع» و «ایست» را بر اساس مقدار زمانی که تیم در بخش اول خریداری کرده است، می دهد. تیم ها در بازه ی زمانی انتخابی شان، مهره هایشان را از قسمت شروع میله تا پایان میله رد می کنند. امتیاز نهایی شامل یک امتیاز برای هر مهره ای است که در بازه ی زمانی از میله رد شده است و نیز پنج امتیاز برای تیمی که در بازه زمانی معین همه ی مهره هایش را از میله رد کرده باشد.

پس از آن، تیم بعدی که از تیم قبلی مهره بیش تری دارد به رقابت می پردازد و الی آخر. تیمی که بیش ترین امتیاز را کسب کند، برنده ی نهایی است.

تغییرات

- اگر همه ی تیم ها با هم مهره ها را رد کنند بازی مهیج تر خواهد شد. این تغییر با فرمان شروع برای همه و تمام کردن همه تیم ها در یک زمان انجام می شود. در این صورت امکانات بیش تری مورد نیاز می شود اما هیجان پایانی آن ارزشش را خواهد داشت. مسابقه به این شکل کمی پر سر صدا و دیدنی خواهد بود بنابراین باید برنامه ریزی شود تا بازی زمانی اجرا گردد که سایر دانش آموزان بتوانند آن را تماشا کنند.

نکات

- قرار دادن حوله ای زیر میله توصیه می شود تا مهره هایی که از میله بیرون فرستاده شدند کف زمین قلت نخورند.

- این بازی مستلزم آن است که بیش از یک بار بازی شود. تمرین ساده با میله ها قبل از بازی باید ممنوع شود تا بازی با نشاط بماند همچنین با این کار وارد کردن مهره ها برای تیم ها آسان می شود و مهره های زیادی در زمان داده شده از میله رد می شود. موقعیت های مختلف میله و دست برای چرخ دادن مهره ها می تواند به یک شکل تعیین گردد و فاکتور جالبی از شانس و راهبرد به بازی بدهد. این متغیر ها در بازی واقعی بهتر کشف می شوند چنانکه کارت های پرسش و پاسخ محرک باقی می ماند.

توضیحات مترجم:

اولین نکته در این بازی در رابطه با مدیر بازی است؛ در این بازی معلم به جای این که خودش کرونومتر را در دست بگیرد و بازی را اداره کند، دانش آموزی را به عنوان مدیر بازی انتخاب می کند و ابزار و مدیریت را در اختیار او قرار می دهد. انتخاب مدیر بهتر است به صورت شانس‌ی مثل قرعه کشی انجام شود یا به صورت نوبتی مثلا از روی اسامی افراد. گاهی معلم می تواند این انتخاب را هدفمند انجام دهد. به عنوان مثال شاگرد خجالتی و کم فعال کلاس را انتخاب می کند تا در طول بازی حضوری فعال داشته باشد و مسئولیت مدیریت بازی را به عهده بگیرد. البته این کار هم باید طوری وانمود گردد که انگار دانش آموز مورد نظر، اتفاقی انتخاب شده است تا راحت تر مورد پذیرش سایر دانش آموزان و هم خود دانش آموز خجالتی قرار گیرد. نکته بعدی در رابطه با کارت های بازی است. این کارت ها که شامل سوالاتی هستند می توانند راهی جالب برای معلم و دانش آموز باشد برای پرسش از درس مورد نظر. بدین منظور معلم کارت های پرسش را بر اساس پرسش های درس مورد نظر آماده می کند و در بازی این سوالات مورد پرسش قرار می گیرد. می توان بخش اول بازی را که پرسیدن سوالات است در اول کلاس انجام داد و بعد از تدریس در آخر همان زنگ یا زنگ های بعدی که وقت اضافه پیش آمد بازی را ادامه داد. نکته آخر میله و مهره است. ممکن است میله و مهره مناسب این بازی در مدرسه نباشد. در این جا می توانیم بازی را کمی تغییر دهیم و حتی مهیج تر کنیم. می توانیم به جای میله و مهره از توپ استفاده کنیم. فاصله ای تعیین می کنیم (مثلا ۱۰ متر) و توپ ها را که به جای مهره ها از طریق امتیاز دریافت شده را اعضای تیم به نوبت از ابتدای این فاصله به انتها می برند. پس از رسیدن دانش آموز اول به آخر خط، دانش آموز بعدی گروه توپ بعدی شان را به آخر خط حمل می کند (می توان سبکی در آخر خط برای جمع آوری توپ قرار داد). برای هیجان بیش تر اگر تعداد گروه ها کم باشد، همه ی گروه ها می توانند باهم شروع کنند و در زمان معینی به پایان برسانند که در این صورت در مرحله ی اول فقط توپ خریداری می شود نه زمان.



وجه اشتراکات

دانش آموزان با پیدا کردن وجه مشترک سه آیتیم گفته شده با هم رقابت می کنند.

دوامه ی سنی: ۴ تا ۱۲	توانایی های مورد نیاز: اطلاعات عمومی، استدلال، گوش کردن
تعداد بازیکنان: ۳ تا ۸	میزان سر و صدا: متوسط به بالا
سطح تحرک: کم	وسایل لازم: کارت هایی که در آن لیستی از سه آیتیم مرتبط نوشته شده است

آماده سازی

روی کارت ها لیستی از سه آیتم را بنویسید که وجه مشترک دارند. برای مثال: پنجه، سم، چنگال که انواعی از پا در حیوانات هستند. پیراهن، تی شرت، کت که پوشیدنی برای بالا تنه انسان هستند. بنز، پراید، پژو که انواعی از ماشین ها هستند. رستم پهلوان، آرش کمانگیر، رابین هود که هر سه تیر و کمان استفاده می کردند و غیره. وجه مشترک در قسمت پایین یا پشت کارت نوشته می شود.

روش بازی

مدیر بازی، کلمات روی کارت را می خواند و می پرسد: «وجه مشترک شان چیست؟» بازیکن یا تیمی که سریع تر جواب را بگوید، یک امتیاز دریافت می کند. اگر دو یا چند بازیکن همزمان جواب بدهند، آن هایی امتیاز دریافت می کنند که بتوانند کارت بعدی را پاسخ بدهند. بازیکن یا تیمی که بیشترین امتیاز را دریافت کند برنده خواهد شد.

تغییرات

- برای بازیکنان پایه های پایین تر از لغاتی استفاده کنید که همگی متعلق به یک معقوله باشند. مثل: مثلث، دایره، مربع (شکل ها) یا قرمز، زرد، آبی (رنگ ها).
- برای بازیکنان پایه های بالاتر همه ی آیتم های موجود در لیست را طوری انتخاب کنید که مشخصه ی مشابهی داشته باشند. مثلا اسب ها، شیر ها، تمساح ها (همگی چهار پا دارند) یا انگور، کدو تنبل، خیار (همگی بر بوته می رویند).
- برای بازیکنان بزرگ تر، آیتم ها باید غیر متشابه باشند در عین حال اطمینان یابید که وجه مشترکی داشته باشند. مثلا: کاشی، صفحه شطرنج، سقف (همگی مربع هستند)؛ گیلان، اتم، زمین (همگی هسته دارند).
- روشی دیگر این است که اجازه دهید بعد از این که مدیر لیست را خواند هر بازیکن یا تیم جواب را بنویسند. همه ی کسانی که پاسخ درست داده باشند، امتیاز می گیرند.

نکات

- اگر می خواهید لغات خاص یا مشخصه ی خاصی را تقویت بخشید، تعداد آیتم های هر لیست را افزایش دهید.
- از دانش آموزان بخواهید که آیتم های دیگری را برای استفاده های بعدی بنویسند.
- امتیاز اضافی به گروهی بدهید که وجه اشتراک دیگری را نیز در آیتم ها پیدا کنند.
- کارت ها را آماده داشته باشید تا دانش آموزان در وقت بیکاری بازی کنند.

توضیحات مترجم:

با توجه به این که در این بازی، دانش آموزان به دقت به دنبال یافتن وجه اشتراک و به نوعی طبقه بندی وسایل هستند، یک بازی مناسب برای پرورش تفکر انتقادی در بازکنان خواهد بود. می توان از این بازی، بعد از تدریس برای تمرین درس جدید و یادگیری بهتر آن استفاده نمود (مثلا می توانید بازی را بعد از تدریس درس بخوانیم اجرا کنید که بخشی از آن در مورد صفات است در این صورت کلماتی مثل: گرم، بلند، خوشمزه را طرح کنید که وجه اشتراکشان صفت بودنشان است). می توان این بازی را قبل از تدریس برای آمادگی دانش آموزان اجرا کرد. به این شکل که کلمانی از درس جدید که وجه اشتراک دارند به عنوان آیتم ها روی کارت ها نوشته می شوند. برای اجرای این بازی به شکلی کم سر و صدا تر می توان به این شکل اجرا نمود که کارت برای بازیکنان یا تیم ها به طور نوبتی خوانده می شود و بازیکن در صورت دانستن جواب امتیاز می گیرد و گرنه از نفر بعدی پرسیده می شود.



سوالات ماهی

اگر بازیکنان بتوانند به سوال نوشته شده روی ماهی به درستی پاسخ دهند، با استفاده از قلاب ماهیگیری ماهی ها را می گیرند و به ماهی های خود می افزایند.

دامنه ی سنی: ۵ تا ۷	توانایی مورد نیاز: اطلاعات عمومی
تعداد بازیکنان: ۲ تا ۴	میزان سر و صدا: متوسط
سطح تحرک: پایین	وسایل لازم: جعبه ی کم عمق رنگ شده با رنگ آبی، ماهی های
	کاردستی، چوب قلاب ماهی گیری کوتاه، گیره ی کاغذ، نخ

آماده سازی

با استفاده از کاغذ ضخیم یا مقوا ۱۲ تا ۲۰ عدد ماهی ببرید که تقریباً ۱۲ سانتی متر طول و ۴ سانتی متر عرض داشته باشد. سوالی را روی بدن ماهی و جواب را پشت آن بر دم ماهی بنویسید. برای مثال بر روی بدن ماهی « $6+2=$ » و روی دم آن ۸ بنویسید. سوالات روی ماهی همچنین می تواند برای یادگیری اطلاعاتی مثل ترجمه ی زبان خارجی، متضاد ها یا معانی کلمات. اگر دوست دارید می تواند ماهی را چند لایه کنید. گیره ی کاغذ را سر ماهی وصل کنید طوری که از هر طرف ماهی فقط یک طرف گیره مشاهده شود. جعبه را به پشت بچرخانید طوری که پایین جعبه در بالا قرار گیرد. با استفاده از یک چاقو به طور تصادفی بیست شکاف ۵ سانتی متری روی سطح جعبه ایجاد کنید. چاقو را چند بار به دور هر شکاف سر دهید تا

شکاف به اندازه ی کافی برای به راحتی برداشتن ماهی پهن گردد. جعبه را رنگ آبی بزیند تا شبیه آب گردد.

از شاخه ای کوچک به عنوان دسته ی قلاب استفاده کنید. نخ کوچکی به دسته ببیند. برای چنگک قلاب یک گیره کاغذ را باز کنید، سر آن را خم نمایید و به نخ متصل کنید. ماهی را در قسمت های مختلف جعبه قرار دهید طوری که نوشته ی روی ماهی ها به طرف بازیکنان باشد.

روش بازی

بازیکنان به نوبت ماهی را که می خواهند بگیرند با توجه به سوال روی آن انتخاب می کنند. بازیکن جواب سوال روی ماهی را که انتخاب کرده است را به سایر بازیکنان اعلام می کند، با استفاده از قلاب، ماهی را می گیرد. اگر جواب داده شده مطابق جواب روی دم ماهی باشد، بازیکن ماهی را بر می دارد و نفر بعدی شروع می کند. اگر جواب اشتباه بود ماهی از چاک روی جعبه به جعبه بازگردانده می شود و نفر بعدی شروع می کند. بازی تا جایی ادامه پیدا می کند که ماهی ها تمام شود یا زمان مشخصی طی شود. بازیکنی که بیش ترین ماهی را گرفته برنده است.

نکات

- عکس ماهی را از اینترنت پیدا کنید یا از برنامه ی نرم افزاری هنر استفاده کنید. کپی کنید، بچسبانید و ماهی را تغییر اندازه دهید تا بتوانید در یک صفحه چند ماهی کپی کنید. اگر نمی توانید ماهی را رنگ کنید از کاغذ های رنگی استفاده کنید.
- بر شکاف های جعبه خط آبی بکشید تا بهتر دیده شود. لبه ی جعبه را تزئین کنید.

توضیحات مترجم:

در این بازی بازیکنان علاوه بر یادگیری و تمرین و مرور دروس از بازی ماهیگیری لذت می برند. با توجه به این که درپوشی با چاک های روی آن بر در جعبه قرار گرفته است، بازیکنان تمرکز و دقت خود را هنگام بیرون آوردن ماهی از جعبه تمرین می دهند و تمرین دست ورزی نیز انجام می دهند. در این بازی می توان به جای گیره ی سر قلاب از آهنربا استفاده نمود. با این کار دانش آموزان راحت تر ماهی را می گیرند در ضمن دانش آموزان معمولاً از بازی با آهنربا لذت می برند. چاک های روی جعبه را بزرگ تر کنید تا بازیکنان بتوانند به راحتی سوال روی ماهی را بخوانند.

به ترتیب شو

بازیکنان بر سر قرار دادن به ترتیب مجموعه ای از کارت ها در سریع ترین زمان و بر اساس یک ویژگی مشخص، رقابت می کنند.

دامنه ی سنی: ۵ تا ۸	توانایی های مورد نیاز: به ترتیب گذاری
تعداد بازیکنان: ۲ تا ۸	میزان سر و صدا: کم تا متوسط
سطح تحرک: پایین	وسایل لازم: مجموعه ای کارت برای هر بازیکن

آماده سازی

برای هر بازیکن مجموعه ای کارت آماده کنید که بتوان به ترتیب قرار داد. مثلا اعداد ۱ تا ۱۰، حروف الفبا، اعدادی که به شکل دومین، پنجمین، دهمین شمارش می شوند، کلماتی برای ترتیب دهی از روی حروف الفبا و غیره.

روش بازی

هر بازیکن مجموعه ای کارت بر می دارد. کارت های همه ی بازیکنان یکی است. وقتی همه ی بازیکنان کارت دریافت کردند با هم می گویند: «۱، ۲، ۳ ترتیب کن!». هر بازیکن سعی می کند تا کارت های خود را به ترتیب درست قرار دهد. وقتی بازیکنی کامل کرد اعلام می کند: «من به ترتیبم!». وقتی همه ی افراد تمام کردند، ترتیب ها را مقایسه می کنند. بازی چند بار تکرار می شود تا یک بازیکن تا سه بار سریع ترین باشد. این بازیکن برنده ی بازی است.

تغییرات

- بازی در تیم بدون صحبت کردن انجام می شود. استفاده از اشاره اشکالی ندارد. همه ی افراد تیم باید قبل از گفتن « ما به ترتیبیم!» روی ترتیب درست شده توافق داشته باشند.
- وقتی بازیکنان ترتیب را تمام می کنند به آن ها امتیاز دهید. اگر چهار بازیکن در بازی وجود دارد، نفر اول ۴ امتیاز، نفر سوم ۳ امتیاز، نفر دوم ۲ امتیاز و نفر آخر یک امتیاز می گیرند. تعداد امتیازاتی را که بازیکن در طی بازی بدست می آورد، یادداشت کنید.
- سکه ای بیاندازید. اگر شیر آمد ترتیب را از کم به زیاد و اگر خط آمد از زیاد به کم تعیین کنید.

نکات

- به بازیکنان کم سن و سال تر در هر بار که سریع ترین می شوند علامتی به عنوان امتیاز بدهید تا بخاطر آورند که چند بار برنده شده اند.
- کارت های دسته بندی شده را در یک کیفی پلاستیکی در بسته بگذارید. تعداد بسته ها و نوع آن را روی کیف با چسب مشخص کنید.



بازیکنان ظرفی را می چرخانند و تکان می دهند تا وسایل مخفی شده در دانه ها را پیدا کنند. سپس وسایل پیدا شده در لیست تیک می خورند.

دانه ی سنی: ۴ تا ۱۲	مهارت های مورد نیاز: تفکیک دیداری، خواندن، ثبت کردن
تعداد بازیکنان: ۲ تا ۶	میزان سر و صدا: متوسط
سطح تحرک: پایین	وسایل لازم: ظرف پلاستیکی شفاف با در محکم، اسباب بازی و وسایل کوچک، دانه [مثل گندم، ارزن و غیره]، کرنومتر، صفحه ی بازی

آماده سازی

اشیا مختلف و اسباب بازی های کوچک در این بازی استفاده می شود. این وسایل می تواند مربوط به موضوع یا زمینه ی خاص تدریس باشد. مثلا برای موضوع دایناسور ها، می توان اسباب بازی دایناسور، وسایل باستان شناسی (قلمو و چکش کوچک)، مدل استخوان، تخم مرغ پلاستیکی و کمی سرخس ابریشمی استفاده کرد. لیستی از اشیا در صفحه ی بازی نوشته می شود که شامل مربع هایی برای تیک زدن اشیا پیدا شده می باشد. وقتی که اشیا در ظرف قرار گرفت، فضای باقی مانده با دانه ای مثل ارزن [یا گندم یا جو] پر می شود. دو سانتی متر یا بیش تر، از بالای ظرف باقی می ماند تا بتوان ارزن ها را کنار زد و اشیا مخفی را یافت.

روش بازی

این بازی در بهترین شکل با فعالیت و همکاری گروهی انجام می شود که سعی در پیدا کردن هر چه بیش تر وسایل موجود در صفحه ی بازی در محدوده ی زمانی معین می کنند. زمان گرفته می شود و تیم [با تکان دادن ظرف نه با دست کردن درون ارزن] شروع به گشتن در ظرف می کنند. وقتی وسیله ای پیدا شد، در صفحه ی بازی تیک می خورد. در صورت دلخواه تیم ها می توانند بر سر این که چه تعداد اشیا در زمان معین پیدا شود، با هم رقابت کنند.

تغییرات

- می توان موضوع بازی را با تغییر دادن اشیا درون ظرف تغییر داد. برای مثال برای درس اکتشاف فضا، اسباب بازی هایی که می توان استفاده کرد شامل: موشک، فضاپرونده، مهره های ستاره ای شکل، شکل چاله های ماه، تکه های پازل اشیا فضایی و مدل سیاره ها است.

- شکل سخت تر بازی این است که حروف کلمات مورد نظر را یافت. حروف در درب بطری نوشته می شود و داخل ظرف و دانه ها قرار می گیرد. برای موضوع بالا می توان کلمه ی «آپولو ۱۳» یا عدد «۱۹۶۹» را که سال اولین فرود در ماه است را تعیین کرد. [در این شکل بازی بازیکنان با دست کردن درون ارزن به دنبال حروف می گردند].

- رقابت دیگر می تواند بر سر این باشد که بازیکنان محل اشیا را معین کنند. محل اشیا تعیین شده توسط گروه ها را مقایسه می کنیم و تیمی که بیش ترین اشیا را در محدوده ی زمانی معین تعیین محل کرده باشد برنده خواهد بود.

تکات

- ظرف مورد استفاده در این بازی باید پلاستیک شفاف باشد. اندازه ی ظرف به دلخواه می تواند بازی را سخت تر یا راحت تر کند. ظرف های بزرگ تر و پهن تر فضای مخفی زیادی دارند و سخت تر هستند. شکل اشیا خاص نیز پیدا کردن آن ها را در بازی بسیار سخت می کند. مثلاً اگر دانه ها شی را در یک طرف پر کنند تشخیص شکل فقط در طرف سبک تر آن نمایان خواهد شد و تشخیص آن سخت می شود. پیدا کردن اشیایی که به رنگ دانه ها هستند نیز مشکل خواهد بود.

- اگر فکر می کنید که بازیکنان در ظرف را برای دانستن محتوای آن باز می کنند، توصیه می کنیم که از درب محکمی استفاده کنید که به سختی باز شود. برای بعضی گروه ها نوشتن عبارت «باز نکنید» کافی خواهد بود. پر شدن کف کلاس با دانه ها پایان خوبی برای این بازی نیست! بالای ظرف بچسباید که نمی توان بارها و بارها بازی را تغییر داد و دست در ظرف کرد.

- از داشتن لیست کاملی از اشیا داخل ظرف قبل از پر کردن دانه ها مطمئن شوید. بعد از مخفی شدن، یادآوری وسایل یا پیدا کردن دوباره ی آن ها برای نوشتن لیست سخت خواهد بود.

- در صورت دلخواه استفاده از چند وسیله با رنگ های مختلف به سختی بازی خواهد افزود.

- می توان از بازیکنان خواست تا قبلاً برای بازی وسایلی آماده کنند تا رغبت بازی افزایش یابد. این وسایل را می توان بعد از بازی برگرداند یا در بازی های بعدی استفاده نمود.

توضیحات مترجم:

می توان با کمی تغییر از این بازی برای پرسش از درس یا تمرینات دیگر استفاده نمود. به این شکل که سوالات را در کارت هایی نوشت و درون این ظرف انداخت. بازیکنان برای پیدا کردن سوالی که باید جواب دهند دست در ظرف می کنند و به طور شانس بر گه ای را بیرون می کشند. استفاده از این گونه فعالیت ها محیط شاد کلاسی را به دنبال دارد، دانش آموزان را بر می انگیزد و آنها میل بیشتری به پاسخ به سوالات خواهند داشت.



حیوانی انتخاب کن

بازیکنان سوالات را پاسخ می دهند و طاس می اندازند تا وسایل حیوان را جمع آوری کنند و سرانجام «یک حیوان انتخاب کنند».

توانایی های مورد نیاز: دانش نگه داری از حیوان خانگی، اطلاعات عمومی	دامنه ی سنی: ۵ تا ۹
میزان سر و صدا: متوسط	تعداد بازیکنان: ۲ تا ۶
وسایل لازم: تصاویر حیوانات خانگی و وسایل مربوط به آن ها،	سطح تحرک: پایین
طاس، کارت های پرسش و پاسخ، راهنمای بازی	

آماده سازی

قطعات بازی برای «حیوانی انتخاب کن» عکس های روی هم قرار گرفته از حیوانات و وسایل مربوط به آن ها است. برای هر حیوانی که در بازی استفاده می شود باید عکسی متناسب با هر یک از گزینه های زیر باشد که با عدد متناظر روی طاس مطابق خواهد بود. ۱- محل سکونت، ۲- آب و غذا، ۳- فعالیت ها و بازی ها، ۴- «مورد خاصی» که مختص آن حیوان باشد، ۵- دامپزشکی و ۶- تصویری از خود حیوان. حیوان های پیشنهادی گربه، سگ، اسب، ماهی، موش و پرنده می باشد. در این بازی لازم نیست که تصاویر هم اندازه باشند.

«مورد خاص» برای شش حیوان نام برده در بالا این ها هستند:

گربه- چنگک زدن / سگ- بند و یقه بند در گردنش / اسب- زین / ماهی- تنگ / موش- جویدن / پرنده- پر

فعالیت و بازی برای شش حیوان نام برده شامل:

گربه- کلاف نخ / سگ- استخوان یا توپ تنیس / اسب- حصار برای پریدن / ماهی- تنگ یا صندوقچه طلا

موش- چرخ ورزشی / پرنده- زنگ یا آینه

کارت های بازی باید دارای سوال یا فعالیت در یک طرف و پاسخ در طرف دیگر باشند. این شکل کارت ها باعث می شود تا بازیکنان خودشان سریعاً پاسخ را در بازی بررسی کنند. محتوای سوالات می تواند در مورد هر چیزی باشد اما همه ی کارت های بازی باید شامل سوالاتی با یک حوزه ی موضوعی باشند. مثال موضوعات مختلف عبارت است از: عنکبوت یک نوع حشره است- درست یا غلط (غلط)، مصر در کدام قاره می باشد؟ (آفریقا)، $10 = 6 + (4)$. برای هر بازیکن حداقل باید شش کارت وجود داشته باشد.

روش بازی

کارت های پرسش و پاسخ را به هم می زنیم و به رو، روی میز قرار می دهیم. بازیکنی که اول شروع می کند، سوال اولین کارت رویی را پاسخ می دهد. اگر پاسخ درست بود، بازیکن طاس می اندازد که شماره های طاس با گروه تصاویر گفته شده در قسمت آماده سازی مطابقت می کند. شماره ۱ به بازیکن اجازه می دهد تا یک تصویر از محل سکونت انتخاب کند و (در نوبت های بعدی) شروع به جمع آوری سایر تصاویر کند. اگر عدد روی طاس ۲ تا ۶ بیاید هیچ تصویری انتخاب نمی شود و بازیکن بعدی ادامه می دهد. وقتی که بازیکن یک محل سکونت به دست آورد، می تواند شروع به جمع آوری سایر آیتم ها با شماره طاس ۲، ۳، ۴ یا ۵ با هر ترتیبی شماره ها آمدند، کند. (شماره ۶ در این قسمت از بازی باعث می شود بازیکن نوبتش را از دست بدهد زیرا هنوز بازیکن همه ی موارد مورد نیاز برای «انتخاب یک حیوان» بدست نیاورده است). برای مثال شماره ۳ به بازیکن اجازه می دهد تا یک مورد عکس درمورد فعالیت ها و بازی حیوان انتخاب کند. لازم نیست که بازیکنان حتما موارد متعلق به یک حیوان خاص را جمع آوری کنند. برداشتن موارد مختلف ممکن است باعث ناراحتی بعضی بازیکنان شود (چون نمی توانند وسایل حیوان مورد نظرشان را جمع کنند) اما بیشتر بازیکنان از در کنار هم قرار دادن موارد مختلف و ایجاد ویژگی های مضحک برای حیوان لذت خواهند برد مثلا قرار دادن چرخ بازی در یک استبل یا زین بر روی ماهی. وقتی همه ی موارد در نوبت های مختلف بازی انتخاب شد، بازیکنان باید با انداختن طاس عدد ۶ بدست آورند تا برای خود عکس یک حیوان انتخاب کنند. هر عدد دیگر موجب از دست رفتن نوبت می شود. اولین بازیکنی که بتواند یک حیوان انتخاب کند، برنده است.

تغییرات

- در این بازی سطح مشکل بودن بازی را با انتخاب یا ایجاد مجموعه ای متناسب از کارت های پرسش و پاسخ تنظیم کنید. سوالات نباید به قدری سخت باشد که بازیکنان به ندرت بتوانند طاس بیاندازند. می توان برای بازکنان خیلی کم سن و سال کارت های پرسش و پاسخ را حذف کرد. در این صورت، آن ها در نوبتشان فقط طاس می اندازند.

نکات

- مجلات و کاتالوگ های حیوانات بهترین منابع برای بدست آوردن تصاویر حیوانات و وسایل مرتبط به آن ها هستند. مغازه ی حیوانات نیز احتمالا به شما این اجازه را خواهد داد که عکس های دیجیتالی از حیوانات و وسایل آن ها بگیرید. می توان از بازیکنان خواست که تصاویر حیوانات خانگی خود را بیاورند. مخلوطی از این منابع می تواند برای بدست آوردن تصاویر کافی برای بازی، مورد استفاده قرار گیرند.

• می توان برای راحت کردن بازی، هر دسته از تصاویر را با رنگ حاشیه ای خاص مشخص کرد. برای مثال، همه ی عکس های محل سکونت را می توان حاشیه زرد چسباند. احتیاجی نیست تصاویر هم اندازه باشند.

• باید یک کپی از راهنمای بازی تهیه شود. از راهنمای تهیه شده در این کتاب یا ساخته خودتان استفاده کنید. راهنمای بازی شامل گروه های عکس، رنگ حاشیه عکس ها (اگر استفاده شده) و گروه تصویر متناظر با اعداد طاس، می باشد. برای مثال راهنما می تواند به شکل: «محل سکونت، زرد، ۱»، «آب و غذا، آبی، ۲» و غیره باشد.

راهنمای بازی «حیوانی انتخاب کن»

۶	۵	۴	۳	۲	۱
تصویر حیوان	دامپروری	بوره خاص	بازی و فعالیت	آب و غذا	محل سکونت



تک چرخ بزن

بازیکنان با پرتاب طاس و پاسخ به سوالات، عکس های دوچرخه سواران را جمع آوری می کنند.

توانایی های مورد نیاز: اطلاعات عمومی	دامنه ی سنی: ۷ تا ۱۲
میزان سر و صدا: متوسط	تعداد بازیکنان: ۲ تا ۴
وسایل لازم: تصاویر دوچرخه، طاس، کارت های پرسش و پاسخ، کلید بازی	سطح تحرک: پایین

آماده سازی

در این بازی تصویری از دوچرخه سواران روی دوچرخه استفاده می شود که به صورت نیم رخ کامل می باشند. برای هر بازیکن یک تصویر کامل نیاز است و اگر تصاویر مانند هم نباشند جذاب تر خواهد بود. برای

آماده کرده قطعات بازی، عکس ها باید بریده شوند و روی هم قرار گیرند. هر تصویر به هفت قسمت بریده می شود که این قسمت ها را شامل شود: دو چرخ جدا، تنه، زین، فرمان، رکاب ها و دوچرخه سواری که کلاه ایمنی بر سر دارد.

یک کلید بازی تهیه کنید که نشان دهد کدام قسمت از دوچرخه متناظر با کدام شماره ی طاس است. به این شکل که: شماره ۱ برای چرخ ها، ۲ برای تنه، ۳ برای زین، ۴ برای فرمان، ۵ برای رکاب ها و ۶ برای دوچرخه سوار. کارت های پرسش و پاسخ نیز باید برای بازی، انتخاب و بهم زده شوند؛ این پرسش و پاسخ برای خود ارزیابی، مفید هستند. تقریباً هر موضوعی می تواند برای ایجاد کارت ها مورد استفاده قرار گیرد. برای مثال: سه حالت ماده کدام اند؟ (گاز، جامد و مایع)؛ مخالف کلمه ی کند چیست؟ (تند).

روش بازی

برای انجام بازی، قطعات تصاویر روی میز پخش می شود طوری که کامل دیده شوند. کلید بازی، به صورتی که دیده شود، روی میز قرار می گیرد. بازیکنی که اول شروع می کند کارتی را برمی دارد و به سوال پاسخ می دهد. اگر جواب درست بود، طاس می اندازد. شماره ۱ «تک چرخ» نامیده می شود که برای شروع بازی، بازیکن باید ابتدا این شماره را بدست آورد. هنگامی که بازیکن اولین چرخ را بدست آورد سپس باید تنه افزوده شود. بعد از آن چرخ بعدی، فرمان و رکاب ها می توانند به هر ترتیبی انتخاب شوند. دوچرخه سوار آخرین قطعه انتخاب می شود. اگر بازیکنی اشتباه به سوال پاسخ دهد نمی تواند طاس بیاندازد و نفر بعدی ادامه می دهد. اگر بازیکن بعد از انداختن طاس قطعه ای بدست آورد که هم اکنون دارد نوشتش از دست می رود و نفر بعدی ادامه می دهد. بازی وقتی تمام می شود که بازیکنی تصویر کامل را بسازد و برنده بازی شود.

نکات

- مجلات دوچرخه معروف و کاتالوگ های دوچرخه که از دوچرخه فروشی ها تهیه می شود می تواند منبعی برای تصاویر جذاب دوچرخه سواران معروف باشد. می توان از بازیکنان خواست که تصاویر را از مجلات خودشان برای استفاده در بازی بیاورند. یا برای شخصی سازی بازی می توان از بازیکنان خواست که تصاویری از خودشان را که بر دوچرخه های خودشان گرفته اند برای درست کردن قطعات بازی بیاورند.
- اگر مایل بودید می توانید قاب هر تصویر را رنگ مخلف بزنید تا به انتخاب درست قطعات بازی توسط بازیکنان کمک کنید. با این حال مخلوط کردن قطعات تصاویر می تواند بازی را جذاب تر کند و مورد قبول است.