

بازی‌های هدفمند برای کودکان و نوجوانان

اقتباس و ترجمه
ناهید مهرگان

تصویرگر: حسینا بورگان





بازی‌های هدفمند برای کودکان و نوجوانان

اقتباس و ترجمه: ناهید مهرگان

نقاشی: حسینا بورگان

تقدیم به سه عمہی نازنینم، بی بی سعادت، انیسہ و نفیسہ.

فهرست

۶	یادداشت:
۷	بازی چیست؟
۸	نقش سرگروه
۸	نظردهی درباره بازی‌ها و ارزیابی آن‌ها
۱۰	دوازده قاعده کمک‌کننده برای سرگروه
۱۲	برنامه‌ریزی برای بازی
۱۳	حمایت از کودک در کودکستان
۱۴	چگونه به کودک آرامش ذهنی بدهیم؟
۲۰	قصه، افسانه و کودکان
۲۰	چرا پرورش توانایی‌های کودکان مهم است؟
۲۱	کلیدی برای قفل‌های بی‌شمار آموزشی
۲۴	بازی‌های هدفمند برای کودکان
۲۴	در بازار
۲۶	در هم‌آمیزی
۲۷	از چی خوشتر آمد؟
۲۹	آدم برفی
۳۰	سر زینه
۳۱	سرعت
۳۲	رنگ‌ها
۳۳	آفرین
۳۵	هدیه
۳۷	امنیت در سرک یا خیابان
۳۹	درخت قصه‌گو
۴۰	خرگوش دندان درد است
۴۱	تاج
۴۲	تمرین آرامش
۴۳	جای پا
۴۵	سفر به جزیره عطرها
۴۶	تجربه شنیدن
۴۷	حس لامسه
۴۸	من سفر می‌روم

۴۹	پوقانه بازی
۵۰	جادوگری
۵۱	فامیلک
۵۲	جستجو
۵۳	حواس پنجگانه
۵۴	سلات کلمات
۵۵	همکاری
۵۸	چند بازی برای نوجوانان
۵۸	جسم را زندگی بخشیدن
۶۰	معرفی
۶۱	کارت بازی
۶۲	همکاری
۶۳	گزارش
۴۶	انتخاب عکس:
۶۵	سوال‌های عجیب
۶۶	قصه‌ای برای خندیدن
۶۸	کی گم است؟
۶۹	او را می‌شناسی؟
۷۰	ناشناوا و گنگ
۷۱	خود را به جای دیگری گذاشتن
۷۲	راست یا دروغ
۷۳	من کیستم؟
۷۴	تمرکز کی بهتر است؟
۷۵	هزارپایک
۷۶	خانه، درخت، گوسفند
۷۸	با همی
۷۹	بازی در فضای باز
۸۱	سیاره‌ای دیگر
۸۳	ایفاء نقش
۸۵	بوتل چرخاندن
۸۶	مشاهده

یادداشت:

بازی‌های این مجموعه را در سال‌هایی که در آلمان با کودکان کار می‌کردم، گردآوری نمودم. منابع اصلی کار، یادداشت‌ها و تجربه‌های معلم‌های کودکان بود که به تدریج آن‌ها را بازنویسی، تنظیم و ترجمه کرده بودم. کار من جدا از تنظیم این مجموعه، کوشش برای تطبیق بازی‌ها با محیط و شرایط افغانستان بود. به نظر من، همان‌قدر که این بازی‌ها مهم هستند، هم‌خوانی آن‌ها با شرایط محیط اجرا هم اهمیت دارند. در بازنگری این بازی‌ها من با اتکاء بر تجارب خود، امکانات محیط کاربرد آن‌ها را هم در نظر گرفته‌ام و تا جایی که می‌دانم کاری مشابه به این هنوز در افغانستان صورت نگرفته است.

تجارب و دیدگاه‌های همکاران و هم‌صنفی‌هایم مرا کمک کردند تا این مجموعه گسترده‌تر شود. از این بازی‌ها می‌توان هم در کودکان و مکاتب و هم در محیط خانواده‌گی استفاده کرد.

ناهید مهرگان



بخش اول

بازی چیست؟

کودکان با بازی یاد می‌گیرند که تغییرپذیر شوند و از فضای معمول خود بیرون شوند و درون کرکترهای متفاوت بروند. آن‌ها به این شکل دنیای «واقعی» دیگری را تجربه می‌کنند که هیچ چیز در آن غیرممکن نیست و قوانین‌اش بنا به خواسته ما ساخته و یا تغییر داده می‌شود. فضایی که در آن کودکان افغانستان از تجربه جنگ، فقر، زورگویی و خشونت دور می‌شوند و یاد می‌گیرند که چگونه بر ترس، اندوه و مشکلات فائق آیند و برای لحظاتی خندیدن و لذت بردن را تجربه کنند.

بازی، رابطه مستقیمی با انکشاف تجربه خودمختاری و تصمیم‌گیری کودکان دارد؛ تجربه‌ای شاد و لذت‌بخش است که حضور در زمان و فضای ناآشنا را برای کودک ممکن می‌سازد. قواعدی که هر بازی با خود دارد، باعث می‌شود کودکان بر ترس ناشی از بیگانگی و ناآشنایی با یک فضای جدید فائق آیند اما هر چه قواعد کمتر باشد، به همان اندازه اطفال در آن فعال‌تر بوده و از آن بیشتر لذت خواهند برد.

وظیفه ما به عنوان سرگروه/معلم کودکان این است که کودکان را با «دنیای بازی» آشنا

کنیم؛ ساختن یا ایجاد فضایی که در آن آزادی وجود داشته باشد و عاری از قضاوت در مورد توانایی‌های کودکان باشد؛ ترس و شرم باعث مختل شدن توانایی کودک در برقراری رابطه با دیگران می‌شود و یا در کل این مهارت را از آن‌ها می‌گیرد. بازی باید شادی‌آفرین باشد و بتواند بدون هیچ اجباری به کودک «تجربه کردن»، «فراگیری» و یا «مسیر یادگیری» را نشان دهد و یا آن‌ها را ساده‌تر سازد. کودکان در هیچ صورتی نباید مجبور به بازی شوند. چون اجبار فایده‌های یک بازی را خنثی می‌کند.

نقش سرگروه

یک سرگروه خوب کسی است که حتی به عنوان یک بزرگسال، خود از بازی با کودکان لذت می‌برد. او باید بتواند بازی را نظر به شرایط، وقت و اهداف آن برای بازیکنان انتخاب و برنامه‌ریزی کند. سرگروه خوب باید با بازی‌های متعددی آشنا باشد و قادر باشد، بدون اتلاف وقت کودکان را برای مشارکت در بازی آماده کند. او همچنین مهارت و بینش لازم برای تغییر فرم یا قاعده بازی‌ها داشته باشد تا بتواند بازی‌ها را با محیط، شرایط و امکانات موجود تطبیق دهد.

یک سرگروه یا معلم کودکستان باید مطمئن شود که همه کودکان در بازی مشارکت می‌کنند و از آن لذت می‌برند. در غیر آن باید بتواند بازی را مطابق نیازها و ذوق کودکان تغییر دهد. سرگروه باید قادر باشد که کودکان را به خلاقیت تشویق کند و بازی را با اعتماد به نفس و به زبانی ساده که برای کودکان قابل فهم است، تشریح کند. همچنین، توصیه می‌شود که سرگروه‌ها جزییات بازی‌ها را روی کارت‌هایی بنویسند و در صنف یا اتاق کودکستان نگهداری کنند. به این شکل باقی سرگروه‌ها هم می‌توانند از آن بازی‌ها استفاده کنند.

نظردهی درباره بازی‌ها و ارزیابی آن‌ها

نظردهی کودکان درباره بازی‌ها نه تنها برای رشد فکری آن‌ها مهم است، بلکه به سرگروه نیز کمک می‌کند که کارش را توسعه دهد.

شیوه‌های موثر نظردهی

- نقاشی کردن در مورد بازی
- حرف زدن در مورد بازی

- نوشتن کلمات کلیدی مرتبط با بازی روی کاغذ چارت

تغییر دادن بازی

چی وقت نظردهی غیرممکن است

- وقتی ساختار یا قواعد بازی پیچیده است و کودکان را از نظر فکری و روانی بیش از حد درگیر می‌کند
- وقتی کودکان مجبور شوند بازی را نیمه رها کنند چون بالاتر از حد توان‌شان (روحی، روانی یا جسمی) است.

چگونه می‌توان نظردهی را ساده ساخت

- بازیکنان به نوبت حرف بزنند.
- جملات را با «خود» آغاز کنند. مثلاً بگویند «من فکر می‌کنم بازی ... بود.»
- در مورد محتوای نظرات همدیگر بحث نکنند.
- سرگروه باید بی‌طرف و بیشتر شنونده باشد و کوشش کند طرف مقابل را درک کند و همین ویژگی را با رفتار و گفتارش به بازیکن منتقل کند.

چگونه در مورد یک بازی گپ بزنیم

- به بازیکن اجازه داده شود تا در مورد حس‌اش از بازی حرف بزند. مثلاً این‌که بازی چگونه بود، چه تجربه و حسی داشته است؟ صفت‌های خوب، بد، درست یا غلط نباید استفاده شود. (شاید بهتر باشد اول فقط سرگروه در این مورد حرف بزند تا بازیکنان نظردهی را از او یاد بگیرند.)
- کودک از کدام بازی بیشتر خوشش آمد؟ چرا خوشش آمد؟
- کودک تشویق شود که نظرش را درباره عملکرد سرگروه بگوید (سرگروه باید نسبت به نقد کودکان واکنش مناسب نشان دهد طوری که کودکان جرأت نقد کردن را پیدا کنند و آن را یاد بگیرند. به کودکان باید گفته شود که همه اجازه اشتباه کردن دارند، مهم این است که فرد اشتباهش را قبول کند و از آن بیاموزد.)

سوالاتی که سرگروه / معلم کودکان برای ارزیابی باید از خود و بقیه پرسد

- بازی چگونه گذشت؟ کدام قسمت بازی، چگونه که من برنامه ریزی کرده بودم، پیش رفت؟

- آیا آنچه هدف ما (بازیکنان و سرگروه) بود، به دست آوردیم؟ چه چیزی آنطور که ما می‌خواستیم، پیش نرفت؟ چرا؟ چگونه متوجه این موضوع شدیم؟
- آیا بازی برای بازیکنان جالب و لذتبخش بود؟ اگر نبود، چرا؟
- از کدام بازی‌ها استقبال بهتری شد؟ چرا؟
- رفتار من به عنوان سرگروه چگونه بود؟ چه تصویر یا تصویری از خود به بازیکنان دادم؟ آیا باید چیزی را در حرکات و رفتارم تغییر دهم؟
- چه چیزی را می‌خواهیم برای بار بعدی تغییر دهیم؟ (بازیکنان و سرگروه)

دوازده قاعده کمک‌کننده برای سرگروه

اول: یک سرگروه موفق همه چیز را کنترل نمی‌کند. او باید برای تجربیات تازه آماده باشد. به این معتقد باشد که هر بازیکن، هر گروه و هر بازی هر بار متفاوت، تازه و ناآشنا است.

دوم: سرگروه باید خود در بازی مشارکت کند و از بازی لذت ببرد. اگر فکر می‌کند آنطوری که باید نمی‌تواند مشارکت داشته باشد، یکی از بازیکنان را در عوض خود «سرگروه موقت» بسازد. اینگونه اعتماد به نفس بازیکنان هم بیشتر می‌شود. (سرگروه تعیین کردن بازیکنان نباید جبری باشد).

سوم: در یک تیم، باید همه با هم کار کنند. اگر یکی بازی را تشریح می‌کند، دیگری باید مواد مورد نیاز را آماده بسازد.

چهارم: سرگروه با وجود اینکه عموماً در میدان بازی با بازیکنان است، نباید موقعیتش را به عنوان سرگروه فراموش کند. آنچه در این قسمت ممکن است چالش‌برانگیز شود، نزدیکی و فاصله با بازیکنان است. او نیاز است که هم‌زمان سرگروه و بازیکن باشد. این تغییر و تبدیل در صورتی ساده تر و کارسازتر می‌شود که سرگروه، بازیکنان را بشناسد و واکنش‌ها آن‌ها به رفتار خود را پیشبینی کند. (پیشاپیش بدانند از کدام حرکت یا رفتارشان ممکن است چه برداشتی شود)

پنجم: ترس و خجالت می‌تواند بر روال طبیعی بازی، شوق بازیکنان و گروه تاثیر منفی بگذارد. برای از بین بردن یا کم‌رنگ نمودن این احساسات می‌توان از راهکارهای زیر کمک گرفت:

- هنگام بازی، تماشاگر وجود نداشته باشد.

- روال طبیعی بازی به هم نخورد (به بازیکنان مزاحمت ایجاد نشود).
- نظارت بر رفتار کودک یا بازیکن هنگام بازی نباید به شکلی باشد که کودک متوجه شود و زیر فشار بماند. (در بعضی بازی‌ها می‌توان از موسیقی بی‌کلام که تأثیری آرامش‌دهنده دارد، کمک گرفت).
- قاعده بازی، آسان و برای همه قابل فهم باشد.
- سرگروه باید همیشه در محل بازی حاضر باشد. (بازیکنان را تنها گذاشتن، نشانه بی‌علاقه‌گی سرگروه به بازی و بازیکنان می‌تواند تعبیر شود. این رفتار روی رابطه بازیکن و سرگروه تأثیر منفی می‌گذارد و بی‌اعتمادی به بار می‌آورد).
- فضای اتاق یا جایی که در آن بازی می‌شود، با خود بازی مطابقت داشته باشد. (کاغذباد یا گودی‌پران‌بازی و چشم‌پتکان را نباید درون اتاق بازی کرد).
- همیشه از بازی‌هایی شروع شود که برای بازیکنان آشنا است و بعد بازی‌های جدید عملی شود.
- بازیکن/گروه باید بتواند (یاد بگیرد) بعد از ختم بازی در مورد تجربیاتش با بقیه حرف بزند. (تشویق بازیکن مذکور به شرط اینکه اغراق نداشته باشد، در این زمینه خیلی کمک کننده است).

ششم: سرگروه فقط وقتی معلومات کافی در مورد بازیکنان و خواسته‌هایشان و همچنین توانایی‌های خود داشته باشد، می‌تواند در کارش موفق باشد و نقشش را به عنوان سرگروه و بازیکن خوب اجرا کند.

هفتم: قبل از شروع، فقط قاعده بازی باید برای بازیکنان به صورت خلاصه و قابل فهم تشریح شود. بحث کردن در مورد بازی قبل از شروع آن، بازی را خراب می‌کند. سرگروه نباید نظر خود را در مورد بازی به مشارکت‌کنندگان تحمیل کند.

هشتم: تشخیص این‌که آیا گروه تمایل به ادامه بازی دارد یا شور و شوق خود را از دست داده است، تنها زمانی ممکن است که سرگروه به خوبی تیم خود را بشناسد. بازی باید تا زمانی ادامه یابد که حتی آخرین نفر هم همچنان اشتیاق برای ادامه داشته باشد. سرگروه باید با حساسیت این موضوع را درک کرده و تصمیمی صحیح اتخاذ کند.

نهم: تجربه نشان داده است که مطمئن نبودن سرگروه می‌تواند بازیکنان را نیز دچار تردید کند و به روند طبیعی بازی آسیب بزند. این اطمینان تنها از طریق تجربه فراوان به دست

می‌آید. اگر به عنوان سرگروه می‌دانید که تجربه کاری کافی ندارید، نکات زیر می‌توانند به بهبود وضعیت کمک کنند:

- برنامه‌ریزی دقیق و منسجم برای بازی
- شروع بازی با فعالیت‌هایی که بازیکنان با آن‌ها آشنا هستند

دهم: سرگروه باید در نظر داشته باشد که «اطمینان بیش از حد» نیز می‌تواند مشکلاتی ایجاد کند. کسی که بیش از حد به توانایی‌های خود اعتماد دارد، ممکن است به مرور کارها را یکنواخت و بدون دقت کافی انجام دهد. به همین دلیل حتی برای یک سرگروه باتجربه نیز ضروری است که در بازی‌های جدید شرکت کند تا تجربیات تازه‌ای کسب کند.

یازدهم: سرگروه نباید فراموش کند که او نیز مانند بازیکنان و هر انسان دیگری می‌تواند احساساتی چون ترس، ضعف، حساسیت، خجالت، یا حتی خشونت را تجربه کند. او همیشه تنها یک سرگروه نیست و شخصیت او نیز در روند بازی نقش دارد. سرگروه باید تلاش کند تا این احساسات و نقاط ضعف خود را بشناسد و راه‌حلی برای کنترل یا بهبود آن‌ها پیدا کند.

دوازدهم: سرگروه باید به یاد داشته باشد که او فقط یک هماهنگ‌کننده است. آنچه به عنوان بازی پیشنهاد می‌کند، ممکن است مورد پذیرش دیگران قرار گیرد یا رد شود. او باید توانایی مدیریت احساسات خود را در چنین شرایطی داشته باشد.

برنامه‌ریزی برای بازی

آیا باید برای یک بازی برنامه‌ریزی کرد؟ آیا شور و هیجان کودکانه‌ای که در لحظه وجود دارد، با برنامه‌ریزی از بین نمی‌رود؟ آیا این کار به لحظات طبیعی بازی آسیب نمی‌زند و بازی را مصنوعی نمی‌کند؟

این نگرانی‌ها ممکن است در برخی موارد درست باشد، اما برنامه‌ریزی بازی امکان مدیریت بهتر لحظات و روند بازی را فراهم می‌کند، به‌ویژه در بازی‌های هدفمند. بدون برنامه‌ریزی، بازی‌های نوآورانه و خلاقانه ممکن است شکل نگیرند. بنابراین، نمی‌توان از برنامه‌ریزی چشم‌پوشی کرد. با این حال، سرگروه باید توانایی تطبیق برنامه با شرایط و تغییرات لحظه‌ای بازی را داشته باشد.

سرگروه باید مشخص کند که با انتخاب یک بازی چه اهدافی را در کوتاه‌مدت و بلندمدت

دنبال می‌کند. همچنین لازم است او شناخت کافی از گروه بازیکنان خود داشته باشد:

- علایق و خواسته‌های بازیکنان چیست؟
- چه مشکلاتی ممکن است داشته باشند؟
- این مشکلات چگونه شکل گرفته‌اند؟
- نقاط ضعف آن‌ها کجاست و در کدام بخش‌ها به راهنمایی بیشتری نیاز دارند؟
- بازیکنان چه تجربه‌ای در بازی‌های قبلی داشته‌اند؟

سرگروه باید با توجه به سن بازیکنان بازی را انتخاب و طراحی کند:

برای کودکان: اطفال نیاز به تحرک بیشتری دارند. بازی‌های کم‌تحرک را تنها برای مدت کوتاهی می‌توان با آن‌ها انجام داد. بسیاری از کودکان نمی‌توانند برای مدت طولانی بریک موضوع تمرکز کنند. همچنین، درک کودکان از بازی‌ها متفاوت است، بنابراین سرگروه باید بازی را با جملاتی کوتاه و ساده برای آن‌ها توضیح دهد. سرگروه می‌تواند تجربیات کودکان از بازی‌های قبلی را با بازی جدید پیوند دهد.

برای نوجوانان: نوجوانان ممکن است بازی را به «کودکان» یا «کودک بودن» مرتبط بدانند و این باعث کاهش تمایل آن‌ها به بازی شود. اما به این معنا نیست که آن‌ها به بازی علاقه‌ای ندارند، بلکه مهم این است که سرگروه بتواند علاقه‌مندی آن‌ها را جلب کند. یکی از راه‌ها استفاده از کلمات جایگزین برای «بازی» است، مانند تمرین، نمایش یا حتی «مستی». همچنین، سرگروه باید محتوای بازی را با زندگی روزمره نوجوانان مرتبط کند. حتی اگر بازی به شکلی که انتظار می‌رود پیش نرود، می‌توان از این فرصت برای شروع یک بحث سازنده استفاده کرد. بسیاری از بازی‌های آشنا برای نوجوانان را می‌توان با تغییرات ساده گسترش داد و جذاب‌تر کرد.

حمایت از کودک در کودکستان

هنگامی که کودک وارد کودکستان می‌شود، تمام آنچه که به او احساس امنیت می‌دهد را از دست می‌دهد. محیط کودکستان برای او ناآشنا و غیرطبیعی است. برداشت کودک از مفهوم «زمان» با بزرگسالان تفاوت دارد؛ او ممکن است تصور کند که برای همیشه در کودکستان خواهد ماند. این موضوع باعث می‌شود که کودک نه تنها محیط آشنای خانه، بلکه خانواده و تمام حامیان خود را نیز به‌طور دائمی از دست‌رفته ببیند. چنین احساسی

می‌تواند ترس بزرگی در کودک ایجاد کند که به استرس یا حتی شوک منجر شود.

کودک به دلیل محدودیت در بیان احساسات و مشکلاتش، ممکن است به گریه کردن، عصبانیت یا حتی سکوت پناه ببرد. در این شرایط، معلم کودکان باید با صبر و مهربانی رفتار کند تا اعتماد از دست‌رفته کودک را بازسازی کرده و آرامش ذهنی و روانی او را به تدریج به او بازگرداند.

کودک زمانی می‌تواند شروع به کشف محیط اطراف خود کند که ذهنش آرام و آسوده باشد. این آرامش ذهنی به مرور زمان در محیط خانه و از طریق تعامل با والدین، خواهر و برادران به او منتقل شده است؛ افرادی که به او غذا می‌دهند، از او حمایت می‌کنند، او را نوازش می‌کنند و مراقبش هستند. بنابراین، وظیفه معلم کودکان این است که محیطی شبیه به این حمایت و امنیت را برای کودک ایجاد کند تا او بتواند به تدریج با محیط جدید سازگار شود و احساس آرامش پیدا کند.

چگونه به کودک آرامش ذهنی بدهیم؟

در هفته اول حضور کودک در کودکانستان، مادر یا یکی از اعضای خانواده باید سه تا چهار روز همراه کودک در کودکانستان بماند. این حضور به کودک کمک می‌کند با محیط جدید آشنا شود و احساس کند تنها نیست؛ زیرا می‌داند که یکی از اعضای خانواده در کنار اوست تا در صورت بروز مشکل، از او حمایت کند.

در دو یا سه روز اول، بهتر است کودک تنها برای دو تا سه ساعت در کودکانستان بماند و سپس همراه مادر به خانه بازگردد. در روزهای چهارم و پنجم، مادر می‌تواند هر روز برای مدت کوتاهی (حدود پنج تا ده دقیقه) از اتاقی که کودک در آن حضور دارد، خارج شود. واکنش کودک در این مدت نشان‌دهنده میزان سازگاری او با محیط جدید است.

با گذشت زمان، کودک ممکن است با دیگر کودکان آشنا شود و به تدریج همبازی پیدا کند. در چنین شرایطی، در هفته دوم یا روزهای بعد، زمان حضور مادر در کودکانستان باید به تدریج کاهش یابد. این تغییر باید به آرامی و با برنامه‌ریزی صورت گیرد. همچنین، درباره کاهش زمان حضور مادر، هم در خانه و هم در کودکانستان با کودک صحبت شود تا او برای این تغییر آماده شود.

ناپدید شدن ناگهانی مادر از کودکانستان می‌تواند احساس گم شدن و بی‌اعتمادی را در کودک تقویت کرده و تأثیر منفی بر روان او بگذارد. به همین دلیل، این روند باید با دقت و

توجه به نیازهای روانی کودک انجام شود.

چگونه کودک تازه‌وارد را بهتر بشناسیم؟

برای شناخت بهتر کودک و آگاهی از عادات و نیازهای او، باید پیش از ورودش به کودکانستان برخی پرسش‌ها را با خانواده او مطرح کنید. پرسش‌هایی مانند:

- کودک چند خواهر و برادر دارد؟
- تاکنون چه مریضی‌هایی داشته است؟
- به چه چیزی حساسیت دارد؟
- چه غذاها و نوشیدنی‌هایی را دوست دارد؟
- از چه چیزهایی بدش می‌آید؟
- چگونه می‌خوابد؟ (آیا با چوشک، با یکی از سامان‌بازی‌های مورد علاقه‌اش، در تاریکی یا در روشنایی می‌خوابد؟)
- آیا می‌تواند به تنهایی به تشناب برود و خود را پاک کند؟
- چه نوع بازی‌هایی را بیشتر دوست دارد؟
- از چه چیزهایی می‌ترسد؟ (حیوانات، حشرات، تاریکی، تنهایی...)

پرسش‌های دیگری نیز ممکن است بسته به شرایط و ویژگی‌های هر کودک مطرح شود. این معلومات باید در مورد هر کودک در دسترس باشد و به‌صورت دقیق در کودکانستان ثبت شود تا همه معلمان بتوانند با آن آشنا شوند. داشتن این اطلاعات به مربیان کمک می‌کند تا با حساسیت و دقت بیشتری با کودک رفتار کنند و فرآیند سازگاری او با محیط جدید را تسهیل نمایند.

ساختن گنجینه‌ای برای کودک

هر کودک به فضایی نیاز دارد که مختص به خود او باشد و حس مالکیت و خصوصی بودن را تجربه کند. در کودکانستان می‌توان از یک جعبه کوچک (مانند کارتن خالی کفش) که سرپوش داشته باشد، برای این منظور استفاده کرد. داشتن چنین گنجینه‌ای به کودک کمک می‌کند تا در محیط عمومی کودکانستان، حس امنیت و خصوصی بودن را تجربه کند. این تجربه به تدریج احساس گم شدن در محیط عمومی را از بین می‌برد و به کودک یاد می‌دهد که چگونه فضایی خصوصی برای خود ایجاد کند.

در کودکستان باید طاقچه، میز یا قفسه‌ای اختصاصی وجود داشته باشد که وسایل شخصی کودکان در آن نگهداری شود. کودک می‌تواند هر چیزی را که دوست دارد و برایش جذاب است، در این صندوقچه قرار دهد. مانند: برگ رنگارنگ خزانی، سنگ صاف و زیبا، گاوگاوک، پر طاووس یا مرغ، یا هر چیز دیگری که در طبیعت وجود دارد و کودک آن را انتخاب می‌کند.

این صندوقچه می‌تواند با کمک خود کودک تزئین شود. مثلاً با چسباندن عکس خود او، تصاویر حیوانات یا گیاهانی که دوست دارد، یا هر تزئینی که برایش جذاب است. این فعالیت نه تنها حس تعلق کودک به گنجینه‌اش را تقویت می‌کند، بلکه به او کمک می‌کند از طریق خلق چیزی زیبا و شخصی، حس خلاقیت و اعتماد به نفس را در خود پرورش دهد.

ساختن «آلبوم من»

ساختن آلبومی اختصاصی برای کودک می‌تواند مانند «کمک‌های اولیه» عمل کند و به او کمک کند تا درد ناشی از دوری یا کمبود خانواده و اطرافیانش را کاهش دهد. این آلبوم را می‌توان در کودکستان همراه با کودک ساخت یا از خانواده خواست تا مجموعه‌ای از عکس‌های خانواده، خانه، و اشیای مورد علاقه کودک که به آنها وابستگی دارد، تهیه کرده و در یک دفترچه بچسبانند و به کودکستان بیاورند.



این آلبوم به کودک کمک می‌کند تا با غم ناشی از دوری (که از نظر بزرگسالان موقتی و از دید کودک ممکن است دائمی به نظر برسد) بهتر کنار بیاید. کودکان روش‌های متفاوتی برای ابراز نیازهای خود دارند؛ برخی ممکن است با گریه نمود والدینشان را نشان دهند، در حالی که برخی دیگر ممکن است سکوت کنند، به گوشه‌ای پناه ببرند، در بازی‌ها شرکت نکنند یا حتی از خوردن غذا امتناع ورزند. داشتن چنین آلبومی به مربیان نیز کمک می‌کند تا متوجه شوند کودک در چه زمانی بیشتر دلتنگ یا غمگین می‌شود.

برای نگهداری این آلبوم‌ها باید در صنف یا اتاق کودکان یک قفسه یا طاقچه‌ای در نظر گرفته شود که دسترسی کودکان به آن آسان باشد. همچنین باید به کودکان آموزش داده شود که بدون اجازه به وسایل خصوصی کودکان دیگر دست نزنند.

اگر کودکان با دیدن عکس‌های داخل آلبوم بیشتر دلتنگ شوند و گریه کنند، این واکنش طبیعی است و نباید آلبوم از آنها گرفته شود. کودکان باید حق داشته باشند احساساتشان را آزادانه بیان کنند. از آنجا که کودکان برای بیان عواطف و احساسات خود کلمات کافی ندارند، نباید انتظار داشت که گریه نکنند. گریه تنها ابزاری است که در بسیاری از موارد به آنها کمک می‌کند احساسات خود را به شکلی ملموس بیان کنند.

مهیا کردن «چیزی برای دلگرمی»

به والدین کودک توصیه کنید که یکی از سامان‌های بازی مورد علاقه کودک یا چیزی که به آن وابستگی دارد را همراه او به کودکان بفرستند. این می‌تواند یک سامان بازی کوچک مانند گُدی، موتوک، توپ کوچک، خرسک باشد. داشتن چنین شیء آشنایی به کودک حس امنیت می‌دهد و این احساس که بخشی از «خانه» و آنچه به او آرامش می‌بخشد، همچنان با اوست.

علاوه بر این، باید امکان این وجود داشته باشد که کودک بتواند هر سامان بازی یا کتابی را که در کودکان دوست دارد، برای یک شب به خانه ببرد. این عمل کمک می‌کند تا کودک در خانه درباره آنچه در کودکان می‌بیند، می‌شنود و انجام می‌دهد با خانواده‌اش صحبت کند. این دوروش به تدریج به کودک کمک می‌کند تا حس تعلق به هر دو مکان (خانه و کودکان) را درک کند و احساس «بیگانگی» او در کودکان کاهش یابد.

روزنویسی از توانایی‌های کودکان

برای پیگیری و مقایسه توانایی‌ها و پیشرفت‌های روزمره هر کودک، یک دوسیه شخصی برای او تهیه شود. این پرونده برای کودک، والدین او و معلمان کودکان ارزشمند و مفید

است.

برای والدین: این دوسیه به آنها نشان می‌دهد کودکشان چقدر رشد کرده و در کدام زمینه‌ها نیاز به تمرین یا کمک بیشتری دارد.

برای کودک: مشاهده پیشرفت‌های خود از طریق این دوسیه باعث تشویق او شده و به تقویت اعتمادبه‌نفس او کمک می‌کند. علاوه بر این، زمانی که وارد مکتب می‌شود، می‌تواند با مرور این دوسیه به گذشته خود فکر کرده و نکات ارزشمندی درباره توانایی‌ها و تجربیاتش بیابد.

برای معلم کودکان: این دوسیه امکان مقایسه رشد و شناسایی توانایی‌ها یا نقاط ضعف کودک را فراهم می‌کند و به معلم کمک می‌کند تا به شکلی مؤثرتر و دقیق‌تر به کودک یاری برساند.

در این دوسیه می‌توان مشاهدات مربی درباره رفتارها و توانایی‌های کودک، نظرات سایر کودکان، عکس‌ها، نقاشی‌ها، نامه‌هایی که کودک برای مادر یا دوستانش نوشته، و حتی گفته‌ها و کارهای جالب کودک را ثبت کرد. این اطلاعات هم در لحظه و هم در آینده به کودک، والدین، و معلم در شناخت بهتر و حمایت مؤثرتر از او کمک می‌کند.

رابطه والدین با معلم کودکان

نحوه نگرش والدین به معلم کودکان و برعکس، تأثیر عمیقی بر کودکان دارد. کودکان این تعاملات را احساس می‌کنند و رفتار خود را مطابق با آنها تنظیم می‌کنند. برای ایجاد فضایی مناسب جهت تربیت و رشد صحیح کودک در خانه و کودکان، ارتباط مؤثر بین والدین و مربی کودکان ضروری است.

مربی کودکان باید بتواند اعتماد والدین را جلب کند تا آنها بدون نگرانی بتوانند در مورد هر موضوع مرتبط با فرزندشان با او صحبت کنند. هر چه والدین به معلم بیشتر اعتماد و احترام بگذارند، کودک این حس را دریافت می‌کند و با آرامش بیشتری رشد می‌کند، از محیط کودکان لذت می‌برد، و بدون درگیری با دنیای بزرگسالان، کودکی خود را به‌طور طبیعی تجربه می‌کند.

مربی کودکان باید به‌عنوان یک «همکار» در کنار والدین باشد. این همکاری در صورتی به‌خوبی شکل می‌گیرد که بستر مناسب برای گفتگو و تعامل فراهم باشد. برای این منظور می‌توان ماهی یک‌بار والدین گروهی از کودکان (مثلاً والدین ده کودک) را به کودکان دعوت کرد.



این جلسات باید در فضایی صمیمی و بدون حضور کودکان برگزار شود تا والدین آزادانه درباره فرزندشان صحبت کنند.

والدین باید این فرصت را داشته باشند تا در مورد هر آنچه که در کودکان برای کودکان رخ می‌دهد یا هر موضوعی که کودک در خانه درباره کودکان یا معلمان مطرح می‌کند، نظر دهند.

معلم باید به نظرات والدین توجه کنند و به سوالات آنها پاسخ دهد. همچنین در صورت وجود مشکلاتی که کودک در کودکان با آن مواجه است، باید با والدین صحبت و برای یافتن راه‌حل مشترک تلاش کند.

این ارتباط و همکاری صمیمانه میان والدین و معلم، زمینه‌ای را فراهم می‌کند که کودک بتواند در محیطی امن و دلگرم‌کننده رشد کرده و با اطمینان بیشتری مراحل کودکی خود را سپری کند.



بخش دوم

قصه، افسانه و کودکان

افسانه‌ها و قصه‌ها، کودکان را از روزمرگی رها می‌کنند. با افسانه و قصه، کودکان می‌توانند در هر مکانی غیرممکن حضور یابند: بر روی آب، در قصرها، در آسمان‌ها، در شهرهای دوردست، و حتی با دیوها و پری‌ها. کودکان با پوشیدن کفش قهرمانان قصه‌ها به سفر می‌روند، مکان‌های جدیدی کشف می‌کنند و دنیای جدیدی را تجربه می‌کنند. وقتی به کودکان قصه می‌گوییم، پرده سینمایی در ذهنشان باز می‌شود و آنها می‌آموزند که وارد فضایی نو شوند و با شخصیت‌های مختلف آنجا آشنا شوند.

در بسیاری از خانه‌ها، کتاب قصه برای کودکان وجود ندارد؛ بنابراین، این وظیفه مربی کودکستان است که کودکان را با قصه‌ها آشنا کند. بهترین روش این آشنایی، خواندن کتاب قصه برای کودکان است. قصه‌خوانی به کودکان هم هنر «گوش دادن» را می‌آموزاند و هم قدرت تمرکز و تخیل آنها را تقویت می‌کند.

چرا پرورش توانایی‌های کودکان مهم است؟

پرورش توانایی‌های کودکان، حال و آینده آنها را شکل می‌دهد. فرآیند یادگیری کودک

از نوزادی آغاز می‌شود و به تدریج گسترش می‌یابد. پرورش‌های اولیه و اساسی را کودک در محیط خانه از خانواده و اطرافیانش یاد می‌گیرد. اما کودکان باید جایی باشد که توانایی‌های کودکانه به صورت هدفمند پرورش یابد. کودکانی که از توانایی‌های خود آگاهی دارند (به‌طور تجربی) با اعتماد به نفس بیشتری وارد دوران نوجوانی و مکتب می‌شوند. آنها می‌توانند نقاط قوت و ضعف خود را بهتر بشناسند و در مراحل مختلف زندگی، تصمیمات بهتری بگیرند. این شناخت دقیق‌تر از خود و دنیای اطرافشان، به آنها کمک می‌کند که در برابر ترس‌ها و مشکلات خود بهتر مقابله کنند یا با آنها کنار بیایند.

چه چیزی شناخت توانایی کودک را دقیق‌تر می‌سازد؟

برای شناخت دقیق توانایی هر کودک، مربی کودکان نیاز به زمان و شناخت دقیق از کودک دارد. آنچه این شناخت را دقیق‌تر می‌سازد، «بازی کردن» با کودک است. به همین دلیل، باید هر روز در کودکان حداقل یک بازی هدفمند با کودکان انجام شود.

کلیدی برای قفل‌های بی‌شمار آموزشی

قصه ساختن با کودکان، مانند ساختن کلیدی برای قفل‌های بی‌شمار آموزشی است. قصه‌گویی با کودکان به معنی آموزش‌های بسیاری است: تقویت زبان، یادگیری استفاده صحیح از کلمات مختلف، هنر گوش دادن، تمرکز، یادگیری همکاری و احترام به نظرات دیگران.

کودکان چه قصه‌هایی را دوست دارند؟

کودکان قصه‌هایی را دوست دارند که بتوانند خود را در آن بیابند. بین سنین سه تا شش سال، کودکان یاد می‌گیرند که خود را به جای دیگران بگذارند و این‌گونه می‌توانند همزمان با شخصیت‌های قصه شاد یا غمگین شوند. قصه‌ها باید هیجان‌انگیز باشند و مشکلی در آنها ایجاد شود که حل کردن آن برای کودکان سخت نباشد. برای کودکان تا سن شش یا هفت سالگی، مهم است که قصه با پایان خوش تمام شود.

هدف معلم کودکان نباید خلق یک قصه عالی توسط کودکان باشد. هدف باید همراهی و همکاری خوب کودکان در این فرآیند باشد تا آنها تجربه‌ای ارزشمند و جذاب از قصه‌گویی داشته باشند.

چگونه قصه بسازیم؟

اول: مهم‌ترین نکته در ساختن قصه، ایجاد فضای مناسب است. این فضا باید با

همکاری کودکان ساخته شود، زیرا کودکان باید تمایل داشته باشند که بازی کنند و برای این کار تشویق و ترغیب شوند. در غیر آن، بازی از هم می‌پاشد.

موسیقی می‌تواند کمک زیادی به ایجاد فضای مناسب کند، به خصوص اگر موسیقی به فضای قصه همخوانی داشته باشد.

انتخاب مکان مناسب بسته به فضای قصه، باید انجام شود. این مکان می‌تواند درون اتاق، در حویلی یا در میدان بازی باشد.

دوم: باید کودکان را تشویق کرد تا وارد فضای تخیلی شوند. در این مرحله می‌توان از سمبول‌ها استفاده کرد، مانند ریگچه‌های رنگی و صاف (یا هر چیزی که در دسترس کودک نباشد). تنها کودکی که این اشیاء را در دست دارد باید اجازه صحبت کردن داشته باشد، و دیگران باید به او گوش دهند.

ترکیب/ساختار قصه ساختن با کودکان: قبل از شروع بازی با کودکان، معلم کودکان را باید نکات زیر را در نظر بگیرد (البته لازم نیست که همه چیز دقیقاً طبق برنامه پیش برود):

کجا: قصه در کجا اتفاق می‌افتد؟ خصوصیات آن مکان چیست؟

چه کسی: قهرمان قصه کیست؟ چه چیزی می‌پوشد؟ چه می‌خورد؟ چه توانایی‌هایی دارد؟

چه کاری: قهرمان قصه چه چیزی می‌خواهد؟ قرار است چه قهرمانی انجام دهد و چرا؟ به چه چیزی یا کمکی نیاز دارد؟

با چه وسیله‌ای: قهرمان با چه وسیله‌ای حرکت می‌کند؟ اسب؟ موتر؟ طیاره؟ خر؟

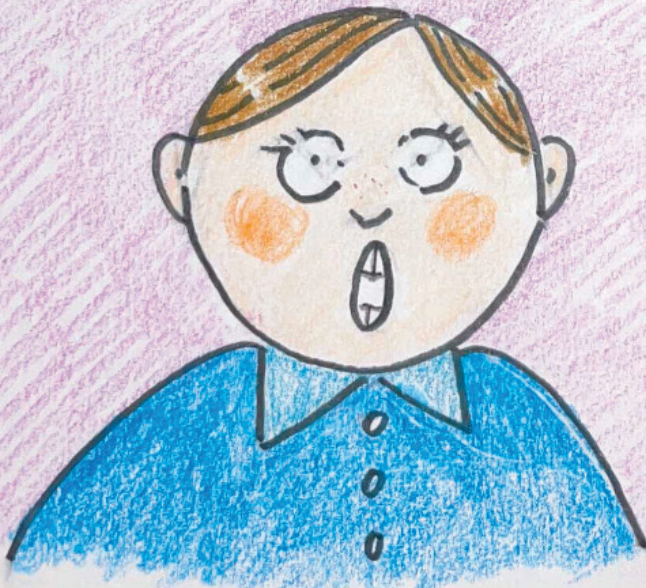
شخصیت مخالف: چه کسی با او مخالفت می‌کند؟ چرا؟

چگونه: قهرمان چگونه مبارزه را می‌برد؟ با چه چیزی یا چه ابزاری؟

کجا: در چه مکانی یا منطقه‌ای مبارزه به پایان می‌رسد؟

پایان: پایان قصه باید چه پیامی به کودکان بدهد؟ چرا این پیام؟

در این بخش از بازی می‌توان به‌طور هدفمند به کودکان کمک کرد تا نقاط ضعف‌شان کمرنگ شود یا از بین برود.



بخش سوم

بازی‌های هدفمند برای کودکان

در بازار

سن بازیکنان: از چهار سال به بالا

مواد مورد نیاز: تیپ، سی‌دی موسیقی سازی (انسترومنتال)

هدف بازی: تقویت قوه تخیل، تحریک و برانگیختن حواس پنجگانه

توصیه برای معلم کودکان: موسیقی‌ای را انتخاب کنید که با فضای قصه همخوانی داشته باشد. چون این بازی در یک بازار قرار است اتفاق بیفتد، بهتر است در فضای بازی یا دهلیز بزرگی برگزار شود.

شرح بازی:

موسیقی سازی (انسترومنتال) پخش می‌شود و از کودکان خواسته می‌شود که با ریتم موسیقی آهسته حرکت کنند. مربی قصه را آغاز می‌کند و کم‌کم کودکان را در آن سهیم می‌سازد. مربی می‌تواند قصه را این‌گونه شروع کند:

«حالا در یک بازار هستیم. یک روز گرم و آفتابی است. چه هندوانه‌های بزرگی آنجا می‌فروشد.»

سپس از کودکان پرسیده می‌شود که در بازار چه می‌بینند. هر چیزی که کودکان بیان می‌کنند، باید وارد قصه شود. به‌عنوان مثال، مربی می‌گوید:

«برویم از دکاندار پرسیم که هندوانه‌ها کیلویی چند است؟ خربوزه هم دارد؟»

همچنین از کودکان سوال می‌شود که چه صداهایی می‌شنوند، چه حیواناتی می‌بینند، آدم‌های داخل بازار چه می‌کنند و... و آنچه کودکان می‌گویند، به نوبت وارد قصه می‌شود.

مربی کودکان می‌تواند با سوالات خود، قصه را به هر سمتی که می‌خواهد هدایت کند. اگر معلم شناخت دقیقی از ترس یا شجاعت کودکی در گروه دارد، می‌تواند در این بازی به‌طور تجربی به آن کودک کمک کند تا ترس یا دلهره‌اش را (حداقل در دنیای تخیلش) کاهش دهد یا اعتماد به نفسش را افزایش دهد. برای مثال، اگر کودکی از سگ یا حیوان دیگری می‌ترسد، معلم می‌تواند سگی نامرئی را وارد قصه کند. رفتار درست با سگ را از این طریق می‌توان به کودک آموخت، مانند اینکه باید با سگ‌ها محتاط بود، نباید آن‌ها را عصبانی کرد یا با سنگ و چوب به آن‌ها زد، نباید توله‌هایشان را از آن‌ها جدا کرد.

می‌توان ابتدا توله سگی کوچک را در قصه آورد که گرسنه است و از کودک خواسته شود به آرامی به آن نزدیک شود یا برایش آب یا غذا بیاورد.

درهم آمیزی

سن کودکان: از شش سال به بالا

تعداد کودکان: هشت تا ده کودک

مواد مورد نیاز: موم

هدف بازی: شناخت بهتر ساختار افسانه، تقویت قدرت تصمیم‌گیری سریع، تقویت قوه تخیل

شرح بازی:

کودکان را به دو گروه تقسیم کنید و از آن‌ها بپرسید که چه افسانه‌هایی را می‌شناسند (مثلاً بزک چینی، گاو زرد، بچه پادشاه، بابه خارکش...) و از کدام شخصیت در افسانه‌ها بیشتر خوششان می‌آید. دو افسانه را با کودکان انتخاب کنید و از هر کودک بخواهید که شخصیت مورد علاقه‌اش را با موم بسازد.

پس از آن، از کودکان بخواهید که افسانه‌ها را در هم بیامیزند. به‌عنوان مثال، اگر افسانه‌های انتخابی بزک چینی و گاو زرد باشند، در افسانه بزک چینی، وقتی گرگ، انگک و بنگک را می‌خورد، گاو زرد از افسانه دوم وارد افسانه اول می‌شود تا از فرار کردن گرگ جلوگیری کند. به این ترتیب، از دو افسانه یک داستان جدید ساخته می‌شود با شخصیت‌ها و اتفاقات بیشتر.

اتفاقات جدید را باید خود کودکان به کمک گروه بسازند. مربی کودکان می‌تواند افسانه‌های تازه‌ای که به وجود می‌آید را بنویسد و در دوسیه‌ای در کودکان نگه‌دارد.

از چی خوشت آمد؟

سن بازیکنان: معلم کودکان تصمیم می‌گیرد

تعداد بازیکنان: ۴ تا ۶ بازیکن

مواد مورد نیاز: عکس از صورت‌هایی که حس‌های متفاوت را بیان می‌کنند (انیمیشن/ کارتون، کودکان، بزرگسالان، مجله‌ها)

مدت بازی: نیم ساعت

هدف بازی: بالا بردن اعتماد به نفس، یاد گرفتن کلمات جدید، دقیق نگاه کردن، بازتاب تجربه نو و حس‌های آشنا و ناآشنا

شرح بازی:

این بازی کمک می‌کند تا کودکان حس‌های خود را بهتر بشناسند و بتوانند در مورد آن‌ها بهتر صحبت کنند. برای شناخت و فهم بهتر این حس‌ها، باید در مورد کلماتی مثل عصبانیت، خوش‌رویی، غمگینی، ترس، وحشت و... با کودکان صحبت شود. همچنین، باید به کودکان گفته شود که بعضی از احساسات را می‌توان از چهره آدم‌ها خواند.

کودکان باید طوری بنشینند که یک دایره بزرگ را تشکیل دهند تا بتوانند صورت یکدیگر را ببینند. از کودکان بخواهید تا حالت‌های چهره مانند «شاد»، «غمگین»، «عصبانی» و «ترسیده» را نشان دهند. سپس از یکی از کودکان بخواهید که حالت چهره‌اش را «شاد» یا «غمگین» نشان دهد و از بقیه بخواهید نام حالت چهره‌ای که در او می‌بینند، بگویند.

عکس‌های کارتون و کمیک، یا عکس‌هایی که چهره‌ها حس‌ها را بیان می‌کنند، آماده کنید و از کودکان بخواهید آن‌ها را طبق حس‌ها که نشان می‌دهند، دسته‌بندی کنند و در مورد آن‌ها صحبت نمایند.



آدم برفی

تعداد بازیکنان: ۱۵ تا ۲۰ بازیکن

سن بازیکنان: از ۷ سال به بالا

هدف بازی: بالا بردن اعتماد به نفس، قدرت تصمیم‌گیری، تفکر سریع، پیدا کردن کلمات و جمله‌بندی سریع، عکس‌العمل سریع، لذت بردن و خندیدن

مدت بازی: ۱۰ تا ۱۵ دقیقه

شرح بازی:

این بازی را می‌توان هم در فضای بیرون و هم داخل اتاق بازی کرد. بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول با فاصله نیم متر کنار هم می‌ایستند و گروه دوم به فاصله دو متر یا بیشتر، روبروی گروه اول در یک نیمه دایره قرار می‌گیرند. گروه اول بدون هماهنگی قبلی شروع به صحبت می‌کنند و هر نفر یک جمله می‌گوید که نفر بعدی آن را ادامه می‌دهد. به‌طور مثال:

بازیکن اول: «از خواب که بیدار شدم، متوجه شدم هوا سرد است.»

بازیکن دوم: «گفتم حتما برف باریده.»

بازیکن سوم: «پس می‌روم با رفیق‌هایم یک آدم برفی کلان بسازیم.»

بازیکن چهارم: «موزه‌هایم را کجا گذاشتم؟»

گروه دوم باید هر جمله‌ای که گروه اول می‌گوید را تمثیل کند.

سر زینه

تعداد بازیکنان: ۸ بازیکن

سن بازیکنان: مربی کودکان تعیین می‌کند

مواد مورد نیاز: زینه، لخشک (برنده، بلندی)، توشک، سامان بازی مثل خرسک یا سگک تکه‌ای

مدت بازی: نیم ساعت

شخصیت‌های بازی: پلیس، قهرمان انیمیشن یا فلم‌هایی که کودکان می‌شناسند

هدف بازی: کاهش یا از بین بردن ترس از بلندی در کودکان

شرح بازی:

برای شروع بازی، در مورد «با جرأت بودن» و به‌ویژه در صورت امکان، قصه‌ای برای کودکان بخوانید یا درباره‌ی شخصیت‌هایی که قرار است در بازی شرکت کنند، حرف‌های مثبت بزنید. از کودکان پرسید که به نظر آن‌ها چه کسانی مجبورند از زینه استفاده کنند (مثل رنگمال‌ها، باغبان‌هایی که شاخچه بری می‌کنند، برقی‌ها، نجارها و غیره).

سپس از کودکان پرسید که آیا کسی از بالا رفتن از زینه یا بلندی می‌ترسد. اگر کسی ترس خود را ابراز نکرد، معلم می‌تواند از خود یا یکی از نزدیکانش که ترس مشابهی داشته، حرف بزند. بعد از این مرحله، از کودکان بخواهید تا در نقش پولیس یا دیگر شخصیت‌های مورد نظر وارد بازی شوند و با کمک شما آهسته آهسته از زینه یا بلندی بالا روند.

برای تحریک تخیل کودکان، می‌توانید خرسک یا شخصیت‌های دیگر را در بالای زینه یا بلندی بگذارید. زیر زینه یا بلندی نیز توشک را هموار کنید تا در صورت سقوط، کودک آسیب نبیند. از کودک بخواهید نقش پولیس را بازی کند و با احتیاط از زینه بالا رود تا به خرسک کمک کند. می‌توانید بگویید: «خرسک آن بالا بند مانده و به کمک تو نیاز دارد، فقط تو می‌توانی به او کمک کنی.» یا بگویید: «سر زینه برو تا آتش را خاموش کنی، آنجا کودکان و حیوانات زیادی هستند که به کمک تو نیاز دارند، تو باید آن‌ها را نجات دهی.»

هر کودک که موفق به انجام این کار شد باید تشویق شود. همیشه باید به کودک احترام گذاشت و او را مجبور به انجام کاری نکرد. اگر کودک موفق به انجام این کار نشد، او را تشویق کنید که از سایر همکارانش (بقیه کودکان) کمک بگیرد.

سرعت

سن بازیکنان: این بازی برای هر سنی مناسب است

مواد مورد نیاز: قصه‌ای در مورد حیواناتی که کند و سریع هستند (مورچه و سنگ پشت/ سنگ بقه و خرگوش)

مدت بازی: بیست دقیقه

هدف بازی: رفع نیازهای کودک بر اساس درجه رشد فردی اش و یاد گرفتن اینکه چگونه مشکلی را بررسی کرده و راه‌حلی برای آن پیدا کند.

شرح بازی:

از کودکان بخواهید که با هم شبیه حیواناتی مثل مورچه، سنگ پشت، خرگوش، مار و... سینه‌خیز کنند، روی دست و پا یا با استفاده از پاهایشان راه بروند. بعد با کودکان در این موارد صحبت کنید:

- کدام حرکت آسان‌تر است؟ چه حرکت‌هایی مثل چهار دست و پا، سینه‌خیز یا راه رفتن بر روی دو پا آسان‌تر است؟ در مورد دلیل این «آسان بودن» نیز با آنها صحبت کنید.
- چرا و به چه دلیلی باید کاری را با عجله یا آرام‌تر انجام دهیم؟
- آیا کودکان کاری را تا به حال با عجله انجام داده‌اند؟ چه کاری بوده؟ آیا از نتیجه آن راضی بوده‌اند؟ آیا راه‌حلی برای ساده‌تر کردن کار وجود داشته است؟ (در مورد مشکلاتی که در محیط زندگی کودکان وجود دارد صحبت کنید.)
- اگر کاری مشکل است و نمی‌توانیم آن را به تنهایی انجام دهیم، باید چه کار کنیم؟ (راه ساده‌تری برای انجام آن پیدا کرده و از بقیه کمک بگیریم.)
- وقتی کاری به نظر ما مشکل آمد، آیا باید آن را رها کنیم؟ (در این صورت یاد نمی‌گیریم که چگونه مشکلات را حل کنیم.)

نکته مهمی که باید در این بازی به کودکان یاد بدهیم این است که «اشتباه کردن» جزئی از زندگی است و هر فردی حق دارد اشتباه کند و از اشتباهات خود درس بگیرد.

رنگ‌ها

تعداد بازیکنان: شش کودک

مدت بازی: پانزده دقیقه

مواد مورد نیاز: میز، اشیاء مختلف با رنگ‌های متفاوت

هدف بازی: شناخت رنگ‌ها، یادگیری کلمات جدید، بالا بردن اعتماد به نفس (شی‌ای را نشان دادن و در گروه در مورد آن شی صحبت کردن، یاد گرفتن هنر «گوش دادن»)

شرح بازی:

قبل از شروع بازی از هر کودک بخواهید یک «رنگ» را انتخاب کند و از والدین کودکان بخواهید بر اساس رنگ انتخابی، به کودک کمک کنند تا چند شی (غیر از سامان‌بازی‌ها) را از خانه انتخاب کرده و به کودکستان بیاورد. برای مثال، کودکی که رنگ زرد را انتخاب کرده، می‌تواند کاغذی از مواد خوراکی با رنگ زرد، لنگ جورابی زرد رنگ، قوطی یا هر شی دیگری که رنگش زرد باشد را با خود بیاورد.

هر کودک آنچه را که آورده روی میز یا جایی می‌گذارد و در مورد رنگ آن و اینکه آن شی به چه دردی می‌خورد صحبت می‌کند. در مورد تفاوت‌های رنگ‌ها و اینکه چه رنگی کم‌رنگ یا تیزتر است، با بقیه صحبت می‌کند (مثل: رنگ زرد تیز، کم‌رنگ، لیمویی، نخودی...). از کودکان پرسیده شود که به کدام رنگ‌ها علاقه دارند و چرا به آن‌ها علاقه دارند.

آفرین

مدت بازی: پانزده دقیقه

مواد مورد نیاز: ستاره‌ها و نشان‌های تکه‌ای، مدال‌هایی که بند یا سنجاق دارند و به جاکت یا تی شرت کودک وصل می‌شوند.

هدف بازی: یادگیری راضی بودن و افتخار داشتن به توانایی‌ها و قابلیت‌های فردی.

شرح بازی:

یکی از بنیادی‌ترین نیازهای کودکان برای رشد فکری، ذهنی و اعتماد به نفس‌شان، رضایت از دستاوردها و حس افتخار داشتن به توانایی‌های‌شان است که باید در آنها تقویت شود. برای این منظور باید از مدال‌ها، نشان‌ها و ستاره‌های تکه‌ای استفاده کرد، زیرا این‌ها دوام بیشتری دارند و سریع از بین نمی‌روند. این مدال‌ها، نشان‌ها و ستاره‌ها قابل مشاهده هستند و به راحتی فراموش نمی‌شوند. کودکان یاد می‌گیرند که یک مدال یا ستاره یا نشان، «مزد» کار خوب‌شان نیست، بلکه «یادآور» کار خوب‌شان است. در واقع، مدال و نشان به کودکان کمک می‌کند تا به یاد بیاورند که کاری را به خوبی انجام داده‌اند و افتخار کنند.

برای قدردانی از کاری که کودکان انجام می‌دهند، باید این قدردانی دقیق و مشخص باشد. برای مثال، به یک کودک نباید گفته شود «از کمکی که امروز به من کردی، تشکر»، بلکه باید گفته شود: «از اینکه امروز در جمع کردن سفره‌نان به من کمک کردی، تشکر می‌کنم». این نوع قدردانی دقیق‌تر و مؤثرتر است و به کودکان کمک می‌کند تا خودشان را بیشتر درک کنند و به توانایی‌هایشان بیشتر افتخار کنند.

قبل از شروع بازی، با کودکان در مورد مدال‌هایی که دیگران دریافت کرده‌اند صحبت کنید. برای مثال، می‌توانید از ورزشکاران در رشته‌های مختلف مانند فوتبال، کاراته، کرکت یا هنرمندان سینما، تئاتر، نویسندگان و آوازخوان‌ها صحبت کنید و به آن‌ها بگویید که چرا به این افراد مدال یا نشانی اهدا شده است. به این ترتیب کودکان می‌توانند درک کنند که این مدال‌ها برای شجاعت، توانایی‌ها و قابلیت‌های ویژه اهدا می‌شوند.

نظر به شناختی که از کودکان و توانایی‌ها و ترس‌هایشان دارید، برای آن‌ها وظایفی تعیین کنید که همگی گروه در جریان آن باشند. اگر کودکی ترسی دارد، به او فرصتی بدهید که با انجام آن وظایف، ترس خود را کاهش دهد یا بر آن غلبه کند. اگر کودکی این وظایف را به خوبی انجام داد یا ترس خود را کنار گذاشت، برایش مدال یا ستاره‌ای اهدا کنید. این عمل

می تواند به کودکان کمک کند تا احساس کنند که موفقیت هایشان مورد توجه قرار گرفته و به آن ها افتخار کنند.

همچنین این بازی می تواند فرصتی باشد برای کودکانی که به دلایلی پسرفته و گوشه گیر هستند تا با حضور در این فعالیت ها، جرأت بیشتری پیدا کنند و حضورشان در گروه بیشتر و واضح تر شود.



مدت بازی: نظر به انتخاب کار دستی تعیین شود

تعداد بازیکنان: شش طفل

هدف بازی: حساس نمودن کودکان و شناساندن ارزش هدیه برای کودکان

شرح بازی:

با شناختی که معلم کودکان از والدین یا نزدیکان طفل دارد، می‌تواند کمک کند تا او هدیه‌ای مناسب برای آن شخص تهیه کند. این کمک باید طوری باشد که طفل خط فکری معلم را دنبال کرده و بتواند به نتیجه برسد که برای مادرش چه مناسب است. (برای یک معلم، شاید قلمدانی، کتابچه یادداشت، قوطی کوچک برای تابشیر... مناسب باشد. سپس کودکان در مورد این نکات با هم صحبت کنند:

- چرا هدیه دادن اهمیت دارد؟ (هدیه دادن، به طرف مقابل می‌فهماند که به او فکر کرده‌ایم، خوشحالیم که در زندگی ما وجود دارد، او را دوست داریم، قدرش را می‌دانیم)
- به چه کسانی می‌توان هدیه داد؟ (مادر، پدر و دیگر اعضای فامیل، همبازی، همصنفی، معلم و دوستان)
- به چه مناسبت‌هایی می‌توان به اشخاص هدیه داد؟ (وقتی کسی به ما کمکی می‌کند، عید، نوروز، سالگرد تولد، فراغت از مکتب یا دانشگاه...)
- چرا هدایایی که خود شخص تهیه می‌کند/ می‌سازد، با ارزش‌تر از هدایایی است که از دکان‌ها خریده می‌شوند؟ (وقتی هدیه‌ای برای کسی تهیه می‌کنیم، در مورد شخصیت طرف مقابل و اینکه چه چیزی را خوش دارد، باید فکر کنیم و سپس مواد مورد نیاز را تهیه کرده و برای درست کردن یا ساختن آن وقت بگذاریم. شناخت طرف، فکر نمودن در مورد او و آنچه خوش دارد و وقت گذاشتن برای تهیه‌اش است که هدیه را با ارزش‌تر می‌سازد)

کودکان بیشتر با اعضای فامیل خود در تماس هستند و به همین خاطر آنها را بیشتر می‌شناسند. از کودکان بخواهید در این مورد فکر کنند که برای مادر و پدرشان چه هدیه‌ای مناسب است؟ هدیه‌ای که آنها از عهده تهیه و ساختن آن برآیند.

مهم: برای جلوگیری از عواقب ناگوار (نامناسب بودن عکس‌العمل طرف مقابل) برای طفلی که اولین تجربه «هدیه دادن» خود را دارد، بهتر است پیشاپیش با والدین طفل صحبت شود تا آنها واکنش خود را هماهنگ کنند.

امنیت در سرک یا خیابان

سن بازیکنان: از چهار سال به بالا

هدف بازی: ایجاد حساسیت و متوجه ساختن کودکان به آنچه در خیابان اتفاق می افتد و می تواند خطرناک باشد.

قبل از بازی معلم کودکان را باید در موارد ذیل از کودکان سوال کند و با آنها صحبت کند:

- کلمه «خطرناک» یعنی چی؟
- چرا بازی کردن در کوچه و سرک خطرناک است؟
- چرا عبور از سرک به تنهایی خطرناک است؟
- فرق بین سرک و پیاده‌رو چیست؟
- در پیاده‌روها غیر از مردم پیاده، دیگر چه چیزهایی وجود دارد؟ (بایسکل، موتورسایکل...)
- در خیابان‌ها چه چیزهایی در حرکت اند؟
- نقش پولیس ترافیک در خیابان‌ها چیست؟
- آیا پولیس ترافیک می تواند برای کسانی که می خواهند از خیابان عبور کنند، کمک کند؟
- چگونه پولیس ترافیک را متوجه حضور و نیاز خود کنیم؟
- خط «عابر پیاده» چیست؟
- اشاره‌های ترافیکی چیست؟ چه رنگی هستند و رنگ‌های مختلف آن‌ها چه معنا دارند؟
- اگر نتوانستیم از خیابان عبور کنیم، باید چه کار کنیم؟ از چه کسانی می توانیم کمک بگیریم؟

شرح بازی:

برای این بازی، بسته به تعداد کودکانی که در یک صنف هستند، باید وقت مشخصی در نظر گرفته شود. این بازی هر روز با یک گروه شش نفری انجام می شود.

دو معلم کودکان باید با گروه تعیین شده در سرک بروند و به کودکان «خط عابر پیاده» و «اشاره‌های ترافیکی» را نشان دهند. معلم اول با پنج کودک ایستاده و مراقب آن‌ها خواهد بود. معلم دوم دست یک کودک را گرفته و او را از خیابان عبور می‌دهد. (این کار باید هم از خیابانی که خط عابر پیاده دارد و هم از خیابانی که این خط را ندارد، انجام شود.)

بعد از اینکه تمام کودکان این مرحله را پشت سر گذاشتند، معلمان مراقب اطفال بوده و به نوبت از هر کدامشان می‌خواهند که از خیابان عبور کنند. در صورت عدم توانایی، باید از ترافیک و سایر رهگذران برای عبور از خیابان کمک بخواهند.

بعد از اینکه کودکان به کودکان برگشتند، باید در مورد آنچه دیده‌اند و انجام داده‌اند با دیگر کودکان صحبت کنند. در مورد اینکه چه کاری مشکل‌تر یا آسان‌تر بود، نیز بحث کنند. اگر کودکان در یکی از مراحل مشکل داشتند و نتوانستند آنچه از آن‌ها خواسته شد را انجام دهند، باید در هفته‌ها و ماه‌های آینده این موضوع دوباره تکرار شود.

مهم: اگر کودکان مطمئن نبودند و می‌ترسیدند، باید با والدینشان در این مورد صحبت شود تا آن‌ها را مجبور به عبور از خیابان نکنند و کودک مجبور نباشد به تنهایی از خیابان عبور کند.

درخت قصه گو

سن بازیکنان: از پنج سال به بالا

مدت بازی: سی دقیقه

مواد مورد نیاز: شاخه درختی که شاخه‌های کوچک زیادی (مثلا به تعداد کودکان گروه) داشته باشد، کاغذ و قلم رنگه

هدف بازی: گوش سپردن آرام و با تمرکز به قصه‌ای برای مدت نسبتن طولانی.

شرح بازی:

برای هر کودک یک ورق کوچک بدهید و از همه بخواهید نام قصه دلخواهشان را روی آن ورق بنویسند. ممکن است برای نوشتن اسم قصه، به کمک شما نیاز داشته باشند، در غیر این صورت به جای اسم قصه، می‌توانند سمبلی را نقاشی کنند که یادآور همان قصه باشد.

شاخه درخت را به کودکان نشان دهید و بگویید که با کمک آنها می‌خواهید برای گروهتان یک «درخت قصه گو» بسازید. سپس کاغذها را با استفاده از تار به شاخه‌ها بند کنید و شاخه درخت را در جایی مناسب (که از نظرها پنهان نباشد) قرار دهید. (درون گلدان یا آویزان از سقف...) از قصه‌های این «درخت قصه گو» همیشه می‌توان استفاده کرد.

خرگوش دندان درد است

سن بازیکنان: این تمرین برای کودکان در هر سنی مناسب است.

هدف: متوجه ساختن کودکان به بهداشت دهان و دندان

مواد مورد نیاز: یک عروسک دستی که دندان‌هایش معلوم باشند (خرگوش، فیل)

شرح بازی:

از کودکان بپرسید کدامشان تا حالا دندان درد شده‌اند و کدامشان پیش دکتر دندان رفته‌اند. سپس با استفاده از عروسک دستی و به زبان آن، این قصه را برایشان تعریف کنید:

«خرگوش جان، تو باید پیش دکتر دندان بروی؟ دندان درد هستی؟ زردک‌هایت را خوردی؟ چی؟ به جای زردک، شیرینی خوردی؟ بعد از شیرینی خوردن دندان‌هایت را برس کرده‌ای نه؟ یادت رفت؟ دهانت را باز کن ببینم چی شده. آخ، آخ، دندان‌ات سوراخ شده، خرگوش جان. حالا باید دکتر آن را پر کند.»

(خرگوش وارخطا دهانش را می‌بندد)

«خب، اگر بعد از شیرینی خوردن دندان‌هایت را برس نکنی، شیرینی و بعضی میکروب‌ها دندان‌هایت را خراب می‌کنند و دندان درد می‌شوی.»

از کودکان بپرسید که به نظر آنها، خرگوش باید چه کار کند تا بقیه دندان‌هایش سیاه نشوند؟ (اینجا مهم است که توجه کودک به این مسائل جلب شود: هر کس باید برس دندان جداگانه‌ای داشته باشد، حتماً روزی دو یا سه بار باید دندان‌ها برس شوند، خوردن سبزیجات، میوه و نوشیدن شیر مهم است.)

هر کودکی که در کودکانستان غذا می‌خورد، باید در کودکانستان یک برس دندان داشته باشد. طریقه درست برس زدن دندان باید با آنها در کودکانستان تمرین شود تا کم‌کم به آن عادت کنند.

تاج

تعداد بازیکنان: شش کودک

مدت بازی: یک ساعت

سن بازیکنان: از شش سال به بالا

مواد مورد نیاز: خال، موره، نگین، زرک، روبان‌های رنگه، تاپه‌هایی که کودکان دوست دارند (از مادران کودکان بخواهید در صورتی که چنین اشیایی دارند، آنها را در اختیار کودکان قرار دهند)، کاغذ مقوای سفید دَبل، قیچی، چسپ و استبلر.

هدف بازی: تقویت توانایی کودکان، زمانی که چیزی می‌سازند که نتیجه کار برای خودشان و بقیه دیدنی و قابل لمس است (کودکان می‌توانند از این تاج به عنوان «هدیه» برای نزدیکانشان استفاده کنند).

شرح بازی:

اندازه قطر سر کودک را تعیین کرده، سپس نیم دایره‌ای به اندازه نیم قطر سر کودک، روی کاغذ مقوا رسم کنید. در قسمت بالای نیم دایره، کنگره‌های نوک تیز یا گرد رسم کنید و بعد نیم دایره را که طرف بالایش کنگره دارد، از مقوا جدا کنید. دو طرف پایین نیم دایره را سوراخ کرده و روبانی که بتوان بعداً آن را دور سر کودک بست، به آن ببندید.

حالا می‌توانید تاج مذکور را به کودکان بدهید تا آن را به ذوق خود با خال، موره، زرک، تاپه یا هر چیزی که می‌خواهند، تزئین کنند.

تمرین آرامش

سن بازیکنان: این تمرین برای کودکان در هر سنی مناسب است.

هدف تمرین: تجربه داشتن آرامش، بدون اینکه مجبور باشند بخوابند.

مدت تمرین: نظر به علاقه کودک

مواد مورد نیاز: اتاقی کم نور، شمع (خوشبو)، تیپ و سی دی موسیقی انسترومنتال. (موسیقی باید حتمناً انسترومنتال باشد، چون «کلام» در موسیقی ممکن است ذهن کودک را به سوی چیزهای مشخص که مانع آرامشش شود، ببرد).

شرح بازی:

به کودکان بگویید که قرار است با آنها یک تمرین انجام دهید و در تمام مدت با آنها در اتاق خواهید بود و آنها را تنها نمی گذارید. برای وارد کردن آنها به فضای این تمرین، از آنها در مورد «شمع» سوال کنید.

از آنها پرسید شمع به چه مناسباتی استفاده می شود؟ (جشن های عروسی و سالگرد تولد، وقتی برق نباشد و در بعضی زیارت ها) و توضیح دهید که شمع روشنی به بار می آورد و بر سیاهی غالب می شود، برای همین شگون خوب دارد و در مراسم شادی بیشتر از آن استفاده می شود.

به کودکان فرصت دهید تا در مورد تجربیاتشان در مورد شمع حرف بزنند.

چند کمپل روی زمین هموار کنید تا کودکان به فاصله های معین، پهلوی هم دراز بکشند و پرده های ضخیم اتاق را آویزان کنید تا نور اتاق کم شود (اتاق نباید تاریک باشد). چند شمع را روشن کنید و از کودکان بخواهید که سر و صدا نکنند و به موسیقی گوش دهند. صدای موسیقی را با نور و فضای موجود تنظیم کنید و ببینید کدام کودک می تواند از این «آرامش» بهتر استفاده کند و کدام کودک نمی تواند تمرکزش را حفظ کند و نا آرام یا پر سر و صدا است.

بعد از چهل و پنج دقیقه، صدای موسیقی را آهسته کنید، پرده های اتاق را آهسته آهسته کنار بزنید تا نور بیشتر وارد اتاق شود و به آرامی با کودکان حرف بزنید تا بیدار شوند. (کودکان نباید به طور ناگهانی یا با سر و صدا یا خشونت بیدار شوند).

از کودکان پرسید که نظرشان در مورد این تمرین چیست؟ چه چیزی برایشان اذیت کننده و چه چیزی خوشایند بود؟

جای پا

سن بازیکنان: پنج/شش ساله

تعداد بازیکنان: شش بازیکن

مدت بازی: پانزده تا بیست دقیقه

مواد مورد نیاز: چند عدد خشت، یک لگن آب، مقداری برگ (تازه یا خشک)، چند تکه اسفنج.

هدف بازی: تقویت حس همدردی با کسانی که مشکل بینایی دارند و همزمان اعتماد به کسی که چشمانش باز است و او را همراهی می‌کند.

شرح بازی:

قبل از بازی در مورد جزئیات بازی هیچگونه معلوماتی به بازیکنان ندهید.

چشمان یکی از بازیکنان را با دستمالی ببندید و از یکی دیگر از بازیکنان بخواهید که دست او را بگیرد و به او کمک کند تا در مسیر بازی حرکت کند و به گونه‌ای او را راهنمایی کند که او خود را زخمی نکند. در داخل اتاق، به فاصله‌های مشخصی، خشت‌ها، لگن آب، برگ‌ها، بالش‌ها و تکه‌های اسفنجی را قرار دهید. بعد از آن چشمان بازیکن راهنما را ببندید و از بازیکن اول که چشمانش بسته بود، بخواهید که بازیکن راهنما را راهنمایی کند.

بعد از بازی از بازیکنان بخواهید که در مورد تجربه خود و هدف احتمالی شما از انتخاب این بازی صحبت کنند:

چگونه راه را پیدا کردند؟ (لمس زمین با پا، گرفتن دست راهنما، آنچه که راهنما می‌گفت)

آنچه که با پای خود لمس کردند، چه بود؟ (اسفنج، خشت، لگن آب...)

در آن لحظه چه حسی داشتند؟ (تنها ماندن، گم شدن، ترس...)

آیا راهنمایی کردن کسی که نمی‌بیند، ساده است؟ (نقش راهنما)

وقتی فردی بینایی ندارد، زندگی او چگونه است؟

کسانی که مشکل بینایی دارند، به چه کمکی نیاز دارند؟

چرا مسخره کردن آنها اشتباه و غیر انسانی است؟

تبدیلکان

سن بازیکنان: از شش ساله به بالا

هدف بازی: معلم کودکان می‌تواند با این بازی، گروه خود را بهتر بشناسد. اینکه کدام بازیکن توانسته بیشتر نام اشیا را به حافظه بسپارد، کدام یک سریع‌تر از بقیه است و کدام بازیکن نمی‌تواند به سادگی در خود تغییر ایجاد کند.

شرح بازی:

یک یا دو بازیکن سه دقیقه فرصت دارند تا بقیه بازیکنان را دقیق ببینند و لباس‌ها و اشیای زینتی‌شان را به خاطر بسپارند. سپس آن‌ها باید از اتاق بیرون بروند. در این حین، بقیه بازیکنان لباس‌ها و اشیای زینتی خود را تغییر می‌دهند. به عنوان مثال، یکی شال دیگری را دور گردن می‌اندازد، گل و کمان موی یکی دیگر را می‌پوشد، یا کفش یا جمپر بازیکن دیگری را می‌پوشد. پس از پنج دقیقه (یا کمتر یا بیشتر)، بازیکنان بیرون رفته وارد می‌شوند و باید حدس بزنند که کدام لباس یا گل موی و چوری قبلاً توسط کدام بازیکن پوشیده شده بود.

روش دیگر بازی:

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک دقیقه به ظاهر یکدیگر نگاه می‌کنند و سپس همه پشت به هم می‌ایستند و سعی می‌کنند سه تغییر ظاهری در پوشش یا موهای خود ایجاد کنند. سپس دوباره بازیکنان روبروی یکدیگر قرار می‌گیرند و سعی می‌کنند حدس بزنند که کدام تغییرات در ظاهر یکدیگر ایجاد شده است.

سفر به جزیره عطرها

تعداد بازیکنان: دو تا دوازده کودک

هدف بازی: حساس کردن بازیکنان به حس بویایی و تشویق به صحبت کردن در مورد احساساتشان.

مواد مورد نیاز: روحایی، انواع مختلف مرچ و مساله، گل و گیاهانی مانند نعنا و نازبو، سبزه، لیموی تازه، صابون، میوه‌ها و مواد مشابه

شرح بازی:

این بازی را می‌توان در داخل یا خارج از اتاق با دو تا دوازده کودک که سن‌شان از شش سال به بالا باشد، انجام داد. تمام موادی که جمع‌آوری شده، روی روحایی چیده می‌شود. کودکان به نوبت این اشیاء را به دست می‌گیرند، بو می‌کنند و سپس در مورد آن صحبت می‌کنند. آن‌ها باید بگویند این بو به چی شبیه است، آن‌ها را به یاد چی یا به یاد کجا می‌اندازد، چرا این بو خوشایند یا ناخوشایند است و احساسشان چیست.

در این بازی، می‌توان چشمان بازیکنان را بست و از آن‌ها خواست تا حدس بزنند چیزی که بو می‌کنند، چیست. البته باید توجه داشت که لمس ادویه‌جات و سبزیجات با چشمان بسته ممکن است تجربه خوشایندی برای کودکان نباشد.

تجربه شنیدن

تعداد بازیکنان: ده تا ۱۵ کودک

هدف بازی: تمرین تمرکز و آموختن نحوه شنوایی دقیق تر با هر دو گوش.

طی این بازی، کودک می آموزد که چرا شنیدن با هر دو گوش دقیق تر است. چون امواج صوتی به هر دو گوش همزمان می رسد. اگر یک گوش را ببندیم، و سپس بعد از یک ثانیه آن را باز کنیم، امواج صوتی دیرتر به گوش بسته می رسد و مغز این تغییر را متوجه می شود.

بازی اول: شنیدن از طریق پپ

مواد مورد نیاز: پپ با طول تقریباً یک متر (به تعداد بازیکنان)، چند پارچه چوب (به تعداد پپ ها)

بازیکنان به گروه های دو نفری تقسیم می شوند. یک بازیکن پپ را نزدیک گوش راست خود می گذارد و آخر پپ را نزدیک گوش چپ خود قرار می دهد. بازیکن دیگر با پارچه چوب، تک تک ضربات خفیفی به قسمت های مختلف پپ می زند. آن کسی که پپ را در نزدیکی گوش دارد، باید بگوید صدا از کدام طرف می آید. فقط وقتی در وسط پپ ضربه زده می شود، صدا به هر دو گوش همزمان می رسد.

بازی دوم: موش را بگیر

هدف بازی: تمرکز روی حس شنوایی.

بازیکنان دایره ای می سازند و دو نفر از آنها با چشمان بسته درون دایره قرار می گیرند. یکی از بازیکنان قطعی گوگرد به دست می گیرد و دیگری دسته کلید. کسی که قطعی گوگرد دارد، نقش موش را بازی می کند و دیگری که دسته کلید را دارد، نقش گربه را ایفا می کند. گربه باید تلاش کند به موش دست بزند تا بازی را به نفع خود تمام کند. گربه با تکان دادن دسته کلید، موش را مجبور می کند سه بار قطعی گوگرد را تکان دهد تا موقعیت خود را به گربه نشان دهد. بازیکنانی که دایره را تشکیل داده اند، باید مراقب باشند که موش و گربه از دایره خارج نشوند. در حین بازی، بازیکنان می توانند دایره را بزرگتر یا کوچکتر کنند.

حس لامسه

هدف بازی: تمرکز بر تن و توانایی هایش

سن کودکان: از شش سال به بالا

مواد مورد نیاز: قلم و کاغذ به تعداد بازیکنان، خریطه‌ای با اشیاء که کودکان با آن سر و کار دارند و یکی دوشیء که کمتر با آن‌ها سر و کار دارند.

شرح بازی:

در این بازی، کودک می‌آموزد که وقتی با دست شیء را لمس می‌کنیم، به مغز اطلاعاتی می‌دهیم که آن شیء چه خصوصیتی دارد: گرد، کنج‌دار، نوک‌تیز، درشت و غیره. مغز همزمان با خود می‌گوید که این شیء چیست. وقتی در ذهن مان شناختی از آن شیء نداریم، تلاش می‌کنیم آن را به شکلی که تصور کرده‌ایم رسم کنیم. ممکن است در این جریان چیزهایی را رسم کنیم که لمس نکرده‌ایم و یا برعکس.

در یک خریطه تکه‌ای که اشیاء درون آن دیده نمی‌شوند، چیزهای مختلفی می‌ریزیم: تُشله، موترک، گُدی، سنگ، چوب، مُشله دیگ بخار، قلم و غیره. اگر کودکان با دست راست می‌نویسند، باید دست چپ خود را درون این خریطه ببرند و اشیاء درون آن را لمس کنند. آنچه را که لمس می‌کنند، باید با دست چپ روی کاغذی که کنار خریطه قرار دارد، رسم کنند. پس از پایان رسم، اشیاء داخل خریطه باید برای آن‌ها نشان داده شوند.

سوالات برای بحث پس از بازی:

به کودکان فرصت دهید که در مورد احساسات خود با شما صحبت کنند. بر اساس دو یا سه سوال کلیدی، از آن‌ها بخواهید که تجربیات خود را بیان کنند. سوالات می‌توانند بسته به هدف بازی تغییر کنند:

- چه حسی داشتیم وقتی دستم را درون خریطه‌ای بردم که نمی‌دانستم در آن چیست؟
- دلم می‌خواست دستم را از خریطه بیرون کنم و بازی تمام شود؟
- آنچه لمس کردم، با آنچه که کشیده‌ام و بعد از بازی دیدم، متفاوت است. چه حسی دارم؟

من سفر می‌روم

سن بازیکنان: از شش سال به بالا

هدف بازی: یادگیری نظم و به حافظه سپردن نام اشیاء

مواد مورد نیاز: نظر به سن کودکان و سفری که قرار است داشته باشند، روی کارت‌ها اسم اشیائی نوشته می‌شود که برای سفر ضروری است. این سفر می‌تواند موضوعات مختلفی داشته باشد، مانند سفر به باغ وحش در کابل. اشیاء موجود در کارت‌ها باید مرتبط با سفر باشند. این بازی باید جنبهٔ معلوماتی و آموزشی داشته باشد، به خصوص برای کودکانی که تجربهٔ سفر نداشته‌اند.

شرح بازی:

تمام کارت‌ها را روی میز یا زمین می‌گذاریم. بازیکنان به نوبت یک کارت بر می‌دارند و جمله‌ای می‌سازند که شامل کلمهٔ نوشته‌شده در کارت و کلمه‌ای است که در جملهٔ قبلی استفاده شده است. مثال:

کارت بازیکن اول: «بکس»

او می‌گوید: «می‌خواهم بروم سفر، بکس‌ام را باید بسته کنم.»

کارت بازیکن دوم: «کتاب»

او می‌گوید: «می‌خواهم بروم سفر، درون بکس باید کتابی برای مطالعه بردارم.»

کارت بازیکن سوم: «برس دندان»

او می‌گوید: «می‌خواهم سفر بروم، یادم نرود که در بکس‌ام کتابی برای مطالعه و برس

دندانم را بگذارم.»

نکته مهم: این بازی به تمرکز نیاز دارد، بنابراین اگر آن را با کودکان شش ساله اجرا کنید، بازی شاید مدت زیادی ادامه نیابد چون در این سن، کودکان نمی‌توانند به مدت طولانی روی یک موضوع تمرکز کنند.

پوقانه بازی

تعداد بازیکنان: از هشت تا سی بازیکن، در تمام سنین
هدف بازی: از بین بردن شرم یا ترس وقتی که بازیکنان همدیگر را نمی‌شناسند.
مواد مورد نیاز: اتاقی بزرگ یا فضای آزاد، یک عدد قلم ضد آب و پوقانه برای هر بازیکن، تیپ با موسیقی شاد

شرح بازی:

هر بازیکن پوقانه‌اش را پر از هوا کرده و گره می‌زند تا هوایش خارج نشود. سپس نام خود را با یک عکس کوچک گل، شاهپرک یا موتوک روی پوقانه می‌نویسد. پس از این، موسیقی روشن می‌شود و هر بازیکن شروع می‌کند به حرکت دادن خود با پوقانه‌اش.

بازیکنان پوقانه را ابتدا روی انگشتان، سپس روی سر و گردن و شانه‌های خود می‌گردانند. قاعده این است که پوقانه نباید به زمین بیفتد.

در حین این حرکات، موسیقی کمک می‌کند تا حرکات شبیه رقص شوند و پس از مدتی، همه با پوقانه‌ها خواهند رقصید. این بازی فضایی صمیمی و شاد ایجاد می‌کند.

تغییری کوچک: تمام پوقانه‌ها را روی زمین می‌گذاریم و بازیکنان با چشمان بسته تلاش می‌کنند برقصند، بدون اینکه پوقانه‌ها بترکند.

جادوگری

تعداد بازیکنان: از پنج تا بیست بازیکن، در هر سن و سالی

هدف بازی: لذت بردن از حرکت و نقش بازی کردن

شرح بازی:

تمام بازیکنان در یک اتاق بزرگ یا فضای آزاد می‌کوشند در هم و بر هم راه بروند.

مربی در جایی ایستاده و بلند می‌گوید: «انتر منتر، همه طیاره شوید!»

بازیکنان باید بازوهای خود را از هم باز کرده و مانند طیاره حرکت کنند. آن‌ها تا زمانی که معلم دوباره آن‌ها را جادو کند و به شکل حیوانات یا اشیاء مختلف تبدیل نماید، باید مانند طیاره حرکت کنند.

می‌توان از حرکات یا رفتار حیواناتی مانند فیل، گاو، شادی، پشک و دیگر اشیاء استفاده کرد. انتخاب حیوانات یا اشیاء مهم است و باید متفاوت باشند تا بازی جذاب‌تر شود.

فامیلک

تعداد بازیکنان: از دوازده نفر به بالا، در هر سن و سالی

هدف بازی: مفاهیم لفظی و غیر لفظی

مواد مورد نیاز: قلم، کاغذ، کارت

شرح بازی:

نظر به تعداد بازیکنان، سه یا چهار فامیل کوچک یا بزرگ آماده می‌شود. فامیل‌ها نام حیوانات را دارند. به عنوان مثال، فامیل پشک، خرگوش، بز، اسب.

در هر فامیل، بهتر است که مادر، پدر، پسر و دختر وجود داشته باشند. در غیر این صورت، اگر بازیکنان بخواهند، می‌توان نقش‌های دیگر مانند عمه، کاکا، یا خاله را هم داد.

هر فامیل یک کارت دریافت می‌کند که در آن نام اعضای فامیل نوشته شده است، مثل «پشک پدر»، «پشک مادر»، «پشک دختر»، «پشک پسر».

بازیکنان کارت خود را در دست گرفته و بر اساس نام کارت، باید مانند همان حیوان در فضای آزاد یا اتاقی بزرگ شروع به حرکت کرده و به زبان همان حیوان صحبت کنند.

فامیل‌ها با هم تداخل می‌کنند و وقتی صدای ایشیلاق، چک چک، یا زنگ معلم می‌آید، هر عضو فامیل باید به سمت فامیل خود برود.

هر کسی که دیرتر به فامیلش برسد، از بازی خارج می‌شود.

جستجو

تعداد بازیکنان: ده تا پانزده بازیکن

هدف بازی: تمرکز روی حس شنوایی، تقویت و بالا بردن اعتماد به کار گروهی

شرح بازی:

تمام بازیکنان حلقه‌ای می‌سازند. یکی از بازیکنان چشم‌های خود را با دستمال می‌بندد و به وسط حلقه می‌رود.

پس از بستن چشمان بازیکن، سایر بازیکنان یکی از انواع خوراکی‌ها مانند شکلات، ترکاری، میوه، کیک یا هر خوردنی دیگری را در یک گوشه از حلقه قرار می‌دهند.

بازیکنی که چشمانش بسته است شروع به جستجو برای یافتن شیء مورد نظر می‌کند.

اگر او به سمت شیء صحیح حرکت کند، بازیکنان حلقه همزمان فریاد می‌زنند: «گرم!» یا «خیلی گرم!»

اگر به شیء مورد نظر خیلی نزدیک شد، بازیکنان فریاد می‌زنند: «داغ!»

اگر به سمت جهت مخالف حرکت کند، بازیکنان می‌گویند: «یخ!» یا «خیلی یخ!» و اگر خیلی دور شود، فریاد می‌زنند: «یخ بست!»

این صداها کمک می‌کنند تا بازیکن با استفاده از شنوایی خود، شیء مورد نظر را پیدا کند.

حواس پنجگانه

بازیکنان: گروه کوچک، مناسب برای هر سن

هدف بازی: شناخت و تقویت حواس پنجگانه

مواد مورد نیاز: غذا، نوشیدنی، صداهای ثبت شده، اشیاء بدبو و خوشبو

شرح بازی:

چشیدن طعم: چشمان سه یا چهار بازیکن بسته می شود و به فاصله های کوتاه به دهان شان غذاها و نوشیدنی های رنگارنگ داده می شود. پس از اینکه غذا و نوشیدنی ها خورده و نوشیده شدند، باید بگویند که به ترتیب چه غذا یا نوشیدنی به آنها داده شده است.

شنیدن: چشمان چند بازیکن بسته می شود و بقیه بازیکنان صداهای مختلفی مانند صدای حیوانات، طوفان، باران و... را تقلید می کنند. بازیکنانی که چشمان شان بسته است باید بگویند که کدام صدا مربوط به کدام بازیکن یا حیوان بوده است.

بوپیدن: چشمان یک یا چند بازیکن بسته می شود و اشیاء با بوی تیز مانند عطر، غذا، علف، گل، لوش و... نزدیک بینی شان نگه داشته می شود. آنها باید تشخیص دهند که شی مورد نظر چیست و بوی آن چگونه است. (کلمات مثل خوب، بد، خراب و... نباید استفاده شود. کودکان باید بتوانند دقیق تر در مورد حس خود صحبت کنند و کلمات بیشتری یاد بگیرند.)

لمس کردن: بازیکنان به دو طرف یک میز می نشینند و یک شی را زیر میز دست به دست می کنند. وقتی شی به دست بازیکنی که در آخر میز نشسته می رسد، باید بازیکنان بگویند آنچه که دست به دست کرده اند، چیست و در مورد آنچه لمس کرده اند صحبت کنند.

دیدن: سرگروه اشیاء مختلفی را روی میز می گذارد (هر چه تعداد اشیاء بیشتر باشد، بهتر است). سپس اشیاء را با دستمالی می پوشاند. بازیکنان دور میز می نشینند و سرگروه دستمال روی اشیاء را برای یک دقیقه بالا می گیرد و بازیکنان تلاش می کنند آنچه که دیده اند به خاطر بسپارند. پس از اینکه دستمال دوباره روی اشیاء قرار گرفت، بازیکنان شروع به نام بردن از اشیایی که دیده بودند، می کنند.

سلات کلمات

تعداد بازیکنان: از سه بازیکن به بالا، مناسب برای ۸ سال به بالا

هدف بازی: تقویت تخیل و خلاقیت

مواد مورد نیاز: مجله، روزنامه، کاغذ، قلم

شرح بازی:

یک بازیکن چشمانش را می‌بندد و با انگشت روی پنج کلمه از مجله یا روزنامه می‌گذارد. این پنج کلمه به تمام گروه داده می‌شود و بازیکنان پنج تا ده دقیقه وقت دارند تا یک قصه کوتاه، فکاهی، یا چیستان بسازند که در آن این پنج کلمه آمده باشد. بعد از نوشتن، چیستان، فکاهی یا قصه خوانده می‌شود و در موردش بحث می‌شود.

همکاری

هدف بازی: به دست آوردن سریع معلومات، کار دسته‌جمعی.

سن و تعداد بازیکنان: از هشت ساله به بعد، از پنج بازیکن به بعد.

شرح بازی:

نظر به سن بازیکنان، محلی انتخاب می‌شود، مثلن: مارکیت، پارک، محل دیدنی، موزیم، کوچه‌ای که چندین همسایه دارد، یا کوچه یا سرکی که عبور و مرور موثر در آن کم باشد و دکان‌های زیادی داشته باشد.

برای هر بازیکن، وقت معینی در نظر بگیرید، مثلن پانزده یا بیست دقیقه یا کمتر و بیشتر، بسته به محلی که انتخاب کرده‌اید.

سوالاتی که قبلاً با خود بازیکنان طرح کرده‌اید، و آنچه که برای بازیکنان جالب است، به دست آنها بدهید.

نمونه سوالات:

- در فلان مارکیت چند دکان کفش فروشی وجود دارد؟
- چه نوع کفشی می‌فروشند؟ بیشتر کفش زنانه دارند یا مردانه؟
- رنگ کفش‌ها بیشتر تیره است یا روشن؟
- دکان‌های کفش فروشی کیلکین دارند یا نه؟
- از ساعت چند تا چند هر روز باز هستند؟ دکاندار تنها کار می‌کند یا با شاگرد یا بچه‌اش؟ دکاندار چند سال است که این دکان را دارد؟
- در فلان پارک، چه چیزهایی دیده می‌شود؟ چند درخت بزرگ وجود دارد؟ گل هم هست؟ بیشتر بچه‌ها آنجا بازی می‌کنند یا دختران؟ حوالی پارک، سرک است یا خانه‌های مردم؟ بزرگسالان هم آنجا هستند؟ چه بازی‌هایی بیشتر بازی می‌شود؟ سبزه هم هست؟
- در آن نزدیکی آیسکریم یا شیریخ فروش‌ها هستند؟
- در موزیم، چه چیزهایی وجود دارد؟ از ساعت چند تا چند باز است؟ چه کسانی از آن بازدید می‌کنند؟ آیا برای ورود به موزیم باید پول پرداخت کرد؟

• در این کوچه، چند همسایه وجود دارد؟ چند سال است که آنجا زندگی می‌کنند؟
بچه‌ها و دخترانشان به مکتب می‌روند یا نه؟ کدام همسایه چاه دارد و کدام از آب نل
استفاده می‌کند؟ کدام همسایه حیواناتی مانند گاو، گوسفند و مرغ دارد؟

مهم: می‌توانید بازیکنان را در یک یا دو گروه تقسیم کنید و بفرستید تا این معلومات را به
دست بیاورند. سرگروه باید به هیچ صورت آنها را تنها نگذارد، کمی از آنها دورتر راه برود،
اما باید به آنها توجه داشته باشد. پس از پایان بازی، بازیکنان باید در مورد آنچه دیده‌اند،
شنیده‌اند و حس کرده‌اند، صحبت کنند.

بخش چهارم

چند بازی برای نوجوانان

جسم را زندگی بخشیدن

تعداد بازیکنان: دو، چهار یا شش بازیکن.

هدف بازی: این بازی برای شناخت بیشتر بازیکنان زمانی که تیمی تازه تشکیل می‌شود، طراحی شده است.

مواد مورد نیاز: کاغذهای بزرگ به اندازه قد بازیکنان (کاغذهایی که در بعضی معاینه‌خانه‌ها یا شفاخانه‌ها برای تسکرها استفاده می‌شود)، قلم توش با چند رنگ، اسکاشتپ یا پلاستر.

شرح بازی:

گروه کوچکی از دو یا چهار نفر تشکیل می‌شود. از بین گروه، یکی انتخاب می‌شود و روی کاغذ دراز می‌کشد. بازیکن دیگر با قلم توش دور بدن او را خط می‌کشد، طوری که وقتی او از جایش برمی‌خیزد، نقش تنش روی کاغذ باقی بماند.

آن کسی که روی کاغذ دراز کشیده بود، قلم را برمی‌دارد و «به تنش زندگی می‌بخشد». یعنی درون نقش بدنش روی کاغذ می‌نویسد که کجا زندگی می‌کند، به چه فلم‌هایی علاقه دارد، چند ساله است، آیا کتاب می‌خواند، به چه کتاب‌هایی علاقه دارد، چند خواهر و برادر دارد، چه رنگ‌ها و حیواناتی را دوست دارد، چه چیزی را خوش دارد، چه غذایی را بیشتر دوست دارد و به چه کشورهای دوست دارد سفر کند. او می‌تواند در مورد هر یک از موضوعات نوشته‌شده توضیح دهد.

به نوبت بازیکنان دیگر نیز روی کاغذ دراز می‌کشند و بازی ادامه پیدا می‌کند.
این کاغذها/ نقاشی‌ها بر دیوار آویخته می‌شود و تمام گروه محتوای روی ورق‌ها را دوباره مرور کرده و اگر سوالی داشتند، می‌پرسند.

مدت زمان بازی: این بازی می‌تواند از ۳۰ دقیقه تا دو ساعت دوام کند. اگر با کودکان این بازی را تجربه می‌کنید، بهتر است سوالات را پیشاپیش تهیه کنید تا وقت کمتری صرف کند، چون کودکان توانایی تمرکز بیشتر از یک یا دو ساعت روی بازی یا موضوعی ندارند.

معرفی

تعداد بازیکنان: تا بیست بازیکن.

سن بازیکنان: از دوازده سال به بعد.

هدف بازی: معرفی یک بیگانه به دیگران و شناساندن بیشتر اعضای گروه به هم.

شرح بازی:

هر بازیکن در گروه یکی را انتخاب می‌کند و به مدت بیست دقیقه با او به پیاده‌روی می‌رود یا زیر درختی می‌نشیند.

در این بیست دقیقه، دو نفر از همدیگر سوال می‌کنند و اطلاعاتی در مورد خود و زندگی‌شان به یکدیگر می‌دهند.

پس از گذشت بیست دقیقه، گروه دور هم جمع می‌شود و به نوبت هر بازیکن از هم‌تیمی‌اش صحبت می‌کند و او را به گروه معرفی می‌کند.

سوالاتی که باید پرسیده شوند:

نام؟

تعداد اعضای خانواده؟

درجه تحصیل؟

محل زندگی؟

محل تولد؟

عادات خوب؟

عادات بد؟

ساعات بیکاری؟

علاقه شخصی؟

نکته مهم: سرگروه باید توجه کند که کسانی که یکدیگر را کم‌تر می‌شناسند یا اصلاً نمی‌شناسند با هم جفت شوند تا بازی هیجان‌انگیزتر و لذت‌بخش‌تر شود.

کارت بازی

تعداد بازیکنان: از شش بازیکن به بعد.

سن بازیکنان: از چهارده سال به بعد.

هدف بازی: آشنایی بهتر با یکدیگر و تبادل اطلاعات شخصی.

مواد مورد نیاز: کارت‌هایی با سوالات مختلف نوشته شده، کاغذ به مقدار کافی.

شرح بازی:

کارت‌ها به صورت معکوس روی میز قرار می‌گیرند تا محتوای آن‌ها دیده نشود. هر بازیکن یک کارت برمی‌دارد و سوال موجود روی آن را از یکی دیگر از بازیکنان می‌پرسد.

بازیکنان باید تا حد امکان به سوالات پاسخ صحیح بدهند و اگر در مورد موضوعی نمی‌خواهند صحبت کنند، باید دلیلش را بیان کنند. در این بازی، پرسیدن سوالات، تبادل نظر و اظهار عقاید اهمیت زیادی دارد.

نمونه سوالات کارت‌ها:

به چه موسیقی علاقه داری؟

در ساعات فراغت چه کار می‌کنی؟

دوست داری در فاکولته درس بخوانی؟ آیا می‌خواهی در لیلیه زندگی کنی؟

در حال حاضر چه حسی نسبت به این بازی داری؟

آیا اخیراً فیلم یا کتاب خوبی دیده‌ای یا خوانده‌ای؟ اگر بله، چه چیزی در آن جالب بود؟

اگر تمام اعضای تیم به خانه‌ات بیایند، چه می‌کنی؟

از خانواده یا دوستانت، کی به تو نزدیک‌تر است؟

اگر به جای انسان، حیوان می‌بودی، کدام حیوان را انتخاب می‌کردی؟

چه عاداتی را دوست داری؟ چه عادات خوب و بدی داری؟

نظرت در مورد من چیست؟

اگر امروز اینجا نبودی، کجا می‌رفتی؟

همکاری

تعداد بازیکنان: سه تا پنج نفر از یک تیم بزرگ، که شامل دو یا سه تیم کوچک می‌شود.
سن بازیکنان: برای تمام سنین مناسب است.

هدف بازی: شناخت محیط و آموختن همکاری در تیم‌های کوچک.
مواد مورد نیاز: بسته به روش بازی، مواد مورد نیاز را تهیه کنید.

شرح بازی:

تیم‌های سه تا پنج نفری تشکیل می‌شوند. به هر تیم کوچک یک پاکت داده می‌شود که در آن وظایف گروه نوشته شده است. در هر پاکت حداقل یک وظیفه به گروه داده می‌شود که تمام اعضای گروه باید آن را با هم انجام دهند. برای مثال، ساختن کاردستی می‌تواند یکی از بهترین وظایف باشد.

بعد از اینکه هر گروه وظیفه‌اش را انجام داد، دوباره به گروه کلان برگشته و هر بازیکن از گروه خود آنچه را ساخته‌اند به بقیه معرفی می‌کند.

نمونه وظایفی که می‌توان به گروه‌ها داد:

قسمتی از دهلیز، اتاق یا میدان بازی را مشخص کنید (با متر و حدود معین) و مقدار زیادی مجله، چند عدد قیچی و چسب در اختیار بازیکنان قرار دهید. تیم‌ها باید با مشورت هم نمایشگاه عکسی بسازند از عکس‌هایی که از مجله‌ها بریده‌اند. هر بازیکن دو تا سه عکس انتخاب می‌کند و توضیح یا نظری در مورد آن زیر عکس می‌نویسد.

هر گروه باید کتاب، مقاله یا داستانی که خوانده و آن را جالب یافته، برای دیگران معرفی کند. همچنین نظر شخصی خود را در این باره می‌گوید و بقیه می‌توانند از او سوالات بیشتری در مورد محتوا بپرسند.

نکات مهم:

دو گروه می‌توانند با هم همکاری کنند اگر وظایف‌شان مشابه باشد یا اطلاعات‌شان به یکدیگر کمک کند تا نتیجه کار بهتر و موثرتر باشد.

سرگروه نباید در این بازی شرکت کند، زیرا در این صورت مزیت خواهد داشت و بازی را خواهد برد.

گزارش

تعداد بازیکنان: ده تا بیست بازیکن.

سن بازیکنان: از چهارده سال به بالا.

هدف بازی: شناخت عقاید فردی و تشویق برای ابراز عقیده.

مواد مورد نیاز: روزنامه‌های متعدد از یک تاریخ معین (مثلاً تمام روزنامه‌های منتشر شده امروز صبح)، چارت، قلم، چسب یا اسکاچتیپ.

شرح بازی:

سرگروه به بازیکنان می‌گوید که تصور کنند در یک اداره نشریه کار می‌کنند.

از تمام گزارشات روزنامه‌ها، باید سه گزارش مهم روز را برای نشر انتخاب کنند. این گزارش‌ها باید «سه گزارشی که به نظر خود بازیکن مهم می‌آید» باشد.

بازیکنان گزارش‌های انتخابی خود را از روزنامه‌ها قیچی کرده و روی چارت می‌چسبانند. در پایین چارت، گزارشی به عنوان «کم‌اهمیت‌ترین» گزارش نصب می‌شود.

هر بازیکن نام خود را بالای چارت می‌نویسد و همچنین بیان می‌کند که به نظر او، بازیکنان بقیه تیم‌ها کدام گزارش را به عنوان مهم‌ترین انتخاب خواهند کرد.

در پایان، تمام چارت‌ها کنار هم قرار می‌گیرند و هر فرد در مورد دلیل انتخاب خود صحبت می‌کند. سپس، گزارشی که توسط بازیکنان تمام تیم‌ها به عنوان مهم‌ترین انتخاب شده، مشخص می‌شود.

نکات مهم:

این بازی باید با کسانی انجام شود که روزنامه‌خوان باشند یا موضوعات روزنامه‌ای برایشان جالب یا مهم باشد.

انتخاب عکس:

تعداد بازیکنان: تا بیست بازیکن (از چهارده سال به بالا)

هدف بازی: تقویت قابلیت تخیل و حرف زدن در مورد چیزی که می‌تواند ربط مستقیم به خود شخص داشته باشد.

مواد مورد نیاز: عکس‌ها، پستکاردها، گرافیک و غیره.

شرح بازی:

بازیکنان دور هم نشسته و یک دایره تشکیل می‌دهند.

تعداد عکس‌ها باید دو برابر تعداد بازیکنان باشد. عکس‌ها وسط میدان یا دایره بازی قرار می‌گیرند. هر بازیکن عکسی را برمی‌دارد که به آن علاقه‌مند است و احساس می‌کند که ارتباطی با زندگی یا احساساتش دارد.

هر بازیکن با کمک عکس انتخابی‌اش خود را به تیم معرفی می‌کند. برای این کار، بازیکن عکس را به طوری که همه آن را ببینند، می‌گیرد و بعد توضیح می‌دهد که چرا این عکس را انتخاب کرده، چه چیزی در آن خوشش آمده و اگر خاطره‌ای دارد، در مورد آن حرف می‌زند.

تغییر در بازی:

در صورتی که بازیکنان از هم شناخت بیشتری داشته باشند، بازی را می‌توان به روش دیگری نیز اجرا کرد. مثلاً تیم به دو گروه تقسیم می‌شود؛ گروه اول برای بازیکنان گروه دوم و گروه دوم برای بازیکنان گروه اول عکس انتخاب می‌کنند. انتخاب‌ها باید بر اساس شناخت قبلی از بازیکنان باشد و بعد هر گروه در مورد اینکه چرا فکر می‌کند انتخابشان درست است، صحبت می‌کند.

سوال‌های عجیب

هدف بازی: تقویت قوهٔ تخیل، خندیدن و لذت بردن.

شرح بازی:

هر بازیکن روی یک ورق جمله‌ای سوالی می‌نویسد و ورق را به فرد دیگری می‌دهد. آن فرد پاسخ آن سوال را همانطور که حدس می‌زند درست است، زیر سوال می‌نویسد. سپس ورق را برمی‌گرداند و سوالی جدید می‌نویسد و به نفر بعدی می‌دهد. در پایان، سوال‌ها و جواب‌ها بلند خوانده می‌شود.

نمونه سوالات:

چرا مرغ‌ها بال دارند؟

چرا آب سر بالا حرکت نمی‌کند؟

چرا با یک پا نمی‌شود راه رفت؟

چرا انسان‌ها نام دارند؟

قصه‌ای برای خندیدن

شرح بازی:

هر بازیکن روی یک ورق سه تا پنج جمله می‌نویسد که می‌تواند آغاز یک قصه باشد. ورق‌ها به طوری که فقط جمله آخری آشکار باشد، به نفر بعدی داده می‌شود. نفر بعدی ادامه قصه را می‌نویسد و ورق را به نفر بعدی می‌دهد. این فرایند ادامه می‌یابد. در پایان، کل قصه برای همه خوانده می‌شود. افسانه‌های آشنا

تعداد بازیکنان: از ده بازیکن به بالا

هدف بازی: تقویت تخیل فنی و توانایی دیدن یک داستان از زاویه‌های مختلف.

مواد مورد نیاز: افسانه یا کتاب افسانه.

شرح بازی:

یک افسانه که تمام بازیکنان آن را می‌شناسند، انتخاب می‌شود. مثلاً افسانه «بزرگ چینی». در این افسانه، شخصیت‌های مختلفی وجود دارند، مانند بزرگ چینی، انگک و بنگک، گرگ و آهنگر. هر بازیکن نقش یکی از این شخصیت‌ها را به عهده می‌گیرد و افسانه را از زاویه دید خود تعریف می‌کند.

به هر بازیکن ده تا پانزده دقیقه وقت داده می‌شود تا افسانه را مرور کرده و در مورد نقشی که دارد فکر کند. در این مدت، بازیکنان باید آنچه را که مهم است یادداشت کنند و برای بیان نقش خود آماده شوند.

شخصیت‌های اصلی افسانه معمولاً حرف‌های بیشتری برای گفتن دارند، در حالی که شخصیت‌های فرعی کمتر صحبت می‌کنند.

باید به همه بازیکنان به اندازه کافی وقت داده شود تا نقش خود را بیان کنند. به طور مثال، نقش‌هایی مانند بزرگ چینی یا انگک و بنگک باید به اندازه یکدیگر زمان داشته باشند، حتی اگر بعضی از شخصیت‌ها خیلی زود از صحنه بیرون می‌روند (مثل انگک و بنگک که توسط گرگ خورده می‌شوند).

بازیکنان می‌توانند با استفاده از تخیل خود، بخش‌هایی از داستان را اضافه کنند. مثلاً

انگک و بنگک می‌توانند در مورد تجربه‌های خود در شکم‌گرگ صحبت کنند، یا اینکه در زمان جنگ با گرگ چه حسی داشته‌اند.

تغییر در بازی:

پس از پایان بازی، می‌توان افسانه را به شکل تئاتر کوچکی اجرا کرد تا همه نقش‌ها به نمایش درآید و بازی به یک تجربه بصری تبدیل شود.

موضوعات مورد بحث:

کدام نقش در افسانه مشکل‌تر بود؟

چه کسی در نقش خود احساس موفقیت داشت؟

از کدام زاویه داستان، افسانه برای ما روایت شده؟

مقایسه بین افسانه اصلی و آنچه پس از بازی شکل گرفته.

نمونه‌های افسانه‌ها:

بزک چینی، بابه خارکش، گاو زرد، دختر پادشاه

کی گم است؟

تعداد بازیکنان: حداقل دوازده نفر.

اهداف بازی: تمرکز بر روی مشاهده و زیر نظر گرفتن هدفمند رفتار یکی از اعضای گروه. این بازی به درک بهتر و دقیق‌تر روابط اجتماعی کمک می‌کند و باعث می‌شود که بازیکنان بیشتر توجه به دیگران را تمرین کنند. اگر سرگروه با گروه خود رابطه‌ای صمیمی و راحت داشته باشد، می‌تواند بعد از بازی در مورد دلایل «دیده نشدن» یا «کمتر دیده شدن» بازیکنان گوشه‌گیر صحبت کند.

شرح بازی:

بازیکنان در یک حلقه می‌ایستند، طوری که صورتشان به بیرون باشد. سپس چشمان خود را می‌بندند. سرگروه بازیکنان را به آرامی در اتاق حرکت می‌دهد تا جای بازیکنان در اتاق به ذهنشان نماند.

سرگروه یکی از بازیکنان را که ویژگی‌های متوسط دارد (نه خیلی مثبت و نه خیلی منفی) انتخاب کرده و او را وسط می‌نشانند. سپس یک روحایی بر سر بازیکن وسط حلقه می‌اندازد.

بازیکنان چشم‌هایشان را باز کرده و باید حدس بزنند که کدام یک از اعضای گروه گم شده است و زیر روحایی کی نشسته است.

بازی بر اساس زمان و دقت درک بازیکنان صورت می‌گیرد. مهم است که چگونه بازیکنان متوجه غیبت فرد می‌شوند و چه مدت طول می‌کشد تا این اتفاق بیفتد.

نکات مهم برای سرگروه:

باید توجه کند که چقدر طول می‌کشد تا گروه متوجه ناپدید شدن بازیکن شود. باید بداند چند نفر این موضوع را متوجه می‌شوند. باید تعیین کند که اولین کسی که متوجه می‌شود، چه ویژگی‌هایی دارد.

ویژگی‌های تاثیرگذار بازیکن:

ویژگی‌های شخصیت بازیکن در گروه بسیار تاثیرگذار است. آیا این بازیکن فردی آرام و گوشه‌گیر است یا فردی پر سر و صدا؟ نحوه ارتباط بازیکن با گروه هم بر شناسایی او تاثیر می‌گذارد. آیا او ارتباط خوبی با دیگران برقرار کرده است یا خیر؟

او را می‌شناسی؟

تعداد بازیکنان: از ده نفر به بعد.

سن بازیکنان: این بازی را می‌توان با هر سنی انجام داد، به شرط اینکه نام اشخاص یا شخصیت‌های مطرح با سن و سال بازیکنان هماهنگ باشد.

هدف بازی: وارد بحث و گفتگو با اشخاص یا شخصیت‌های نا آشنا شدن و کشف اطلاعات از طریق پرسش و پاسخ.

شرح بازی:

سرگروه با توجه به سن و دانش بازیکنان، برای هر بازیکن نام یک شخصیت شناخته شده را انتخاب کرده و آن را روی کاغذی می‌نویسد.

نام شخصیت را به کمر یا پیشانی هر بازیکن می‌چسباند، به طوری که بازیکن نمی‌تواند اسم خود را ببیند.

بازیکنان در فضای بازی شروع به راه رفتن کرده و از یکدیگر سوالاتی می‌پرسند. هر بازیکن می‌تواند تا سه سوال از دیگران بپرسد، مانند: «آیا من زن هستم یا مرد؟» «آیا من قد بلند دارم یا کوتاه؟» «آیا در اداره دولتی کار می‌کنم یا در دفتر شخصی؟»

هدف هر بازیکن این است که از طریق جواب‌ها و حدس‌ها متوجه شود که شخصیت مورد نظر کیست

هنگامی که یک بازیکن موفق شد که شخصیت خود را شناسایی کند، ورق را از کمر یا پیشانی خود برداشته و روی سینه‌اش می‌چسباند. او سپس به دیگران کمک می‌کند که حدس‌های خود را بزنند و آنها را در پیدا کردن شخصیت شان یاری می‌کند.

مثال‌هایی از شخصیت‌های مشهور:

بازیکنان فوتبال

هنرمندان موسیقی

سیاستمداران (مانند رئیس‌جمهور، نخست‌وزیر)

ناشنوا و گنگ

تعداد بازیکنان: از دوازده بازیکن به بعد.

اهداف بازی: آشنایی با اهمیت زبان اشاره و تقویت توانایی در انتقال مفاهیم بدون استفاده از گفتار یا شنوایی، آشنایی با مشکلات و چالش‌هایی که افراد ناشنوا یا گنگ در برقراری ارتباط با دیگران دارند و درک اهمیت زبان اشاره و سایر روش‌های غیرکلامی مواد مورد نیاز: کارت‌هایی که سوالات مختلف روی آنها نوشته شده باشد.

شرح بازی:

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند.

گروه اول قادر به شنیدن هستند ولی نمی‌توانند صحبت کنند (ناشنوا). گروه دوم می‌توانند صحبت کنند ولی قادر به شنیدن نیستند (گنگ)

دو گروه باید به گونه‌ای با هم ارتباط برقرار کنند که بتوانند یکدیگر را درک کنند و سوالات را پاسخ دهند.

گروهی که ناشنوا است ولی می‌تواند صحبت کند، از گروهی که گنگ است و نمی‌تواند بشنود، سوال می‌کند.

گروه گنگ باید سعی کند که جواب سوالات را با استفاده از حرکات دست، پا، و بدن خود بدهد. سوالات ممکن است شامل موارد زیر باشند:

چه لباسی را دوست نداری بپوشی؟

چه برنامه تلویزیونی را دوست داری؟

می‌خواهی چکاره شوی؟

چه غذایی را خیلی دوست داری؟

کدام مضمون را دوست نداری؟

دیروز عصر چه کردی؟

پس از مدتی، نقش‌های گروه‌ها تغییر می‌کند، یعنی گروه ناشنوا تبدیل به گروه گنگ می‌شود و بالعکس.

خود را به جای دیگری گذاشتن

سن بازیکنان: از دوازده سال به بالا

هدف بازی: تقویت حس همدردی و احترام

مواد مورد نیاز: کاغذ و قلم

شرح بازی:

در گروهی که بازیکنان یکدیگر را به خوبی بشناسند، هر بازیکن نام خود را روی کاغذی می‌نویسد و آن را مچاله کرده و درون سبدی می‌گذارد.

سپس کاغذها مخلوط می‌شود و هر بازیکن یکی از آنها را برمی‌دارد.

هویت نامی که روی کاغذ نوشته شده، هویت او می‌شود و باید در مورد همان بازیکن حرف بزند.

برای مثال: اگر روی کاغذ نام «غزل» نوشته شده باشد و بازیکن به اخلاق، رفتار و گفتار غزل آشنا باشد، در مورد او صحبت می‌کند، اما از فرم «من» استفاده کرده و اسم بازیکن را نمی‌برد.

به طور مثال: «من غزل هستم، عموماً در جمع‌ها خاموش می‌نشینم، من دوست دارم کتاب بخوانم...».

در واقع، بازیکنی که تلاش می‌کند خود را به جای دیگری بگذارد، باید به جای نام او، از «من» استفاده کند.

در پایان بازی، بازیکنان باید حدس بزنند که در مورد کدام بازیکن صحبت می‌شده است.

نکات مهم برای سرگروه:

سرگروه باید ببیند که بازیکنان چقدر خوب می‌توانند خود را به جای دیگری بگذارند و چقدر یکدیگر را می‌شناسند.

راست یا دروغ

هدف بازی: بحث و گفتگو بدون خشونت

تعداد بازیکنان: شش تا دوازده نفر

سنین مناسب: از سیزده تا چهارده سال

مواد مورد نیاز: کاغذ و قلم

شرح بازی:

هر بازیکن باید به سوالات زیر پاسخ دهد و آنها را بنویسد:

کدام بازی را در کودکی زیاد بازی می‌کردم و از آن خوشم می‌آمد؟

در چه نوع خانه‌ای دوست دارم زندگی کنم؟

کی برایم الگو بود و چرا؟

چه کاری را در کودکی دوست داشتم که مادرم یا پدرم آن را دوست نداشت؟

و سوالات مشابه دیگر.

پس از پاسخ دادن به سوالات، هر بازیکن یک جواب دروغ هم به سوالات می‌نویسد.

سپس نوبت به خواندن سوالات و جواب‌ها برای همه بازیکنان می‌رسد. گروه باید با توجه به شناختی که از هر بازیکن دارد، تشخیص دهد که کدام جواب راست و کدام دروغ است. در پایان، خود بازیکن فاش می‌کند که کدام جوابش راست و کدام دروغ بوده.

نکات مهم برای سرگروه:

در پایان بازی، تمام بازیکنان در مورد اینکه بازی را چگونه یافته‌اند صحبت می‌کنند.

مهم‌ترین چیز در این بازی، پیدا کردن سریع جواب درست یا غلط نیست، بلکه بحث عمیق در مورد اینکه چگونه متوجه شده‌اند یا چرا فکر کرده‌اند که فلان جواب درست یا غلط است، اهمیت دارد.

من کیستم؟

تعداد بازیکنان: از ده نفر به بالا

هدف بازی: تقویت همکاری و ایجاد شادی

آمادگی بازی:

سرگروه بازیکنان را به دو گروه تقسیم می‌کند. از هر گروه یک نفر انتخاب می‌شود تا چشم‌ها و گوش‌هایش را بسته و منتظر ادامه بازی بماند.

شرح بازی:

سرگروه از بازیکنان دیگر می‌خواهد سه حیوان و سه شغل انتخاب کنند. روی تخته یا یک ورق، نام حیوانات را می‌نویسد (طوری که بازیکنان با چشم و گوش بسته نتوانند ببینند)، مانند:

گاو، خرگوش، بقه

زیر نام هر حیوان، یک شغل می‌نویسد، مانند:

گاو / داکتر دندان

خرگوش / آهنگر

بقه / کفاش

یک نفر (سرگروه یا بازیکنی که گروه انتخاب می‌کند) برای ایفای نقش انتخاب می‌شود. چشم‌ها و گوش‌های دو بازیکنی که منتظر بودند باز می‌شود. سرگروه یا فرد نقش‌آفرین، باید یکی یکی نقش‌های زیر را با صدا و حرکت بازی کند. مثلاً:

گاو داکتر دندان

خرگوش آهنگر

بقه کفاش

دو بازیکنی که چشم و گوش‌شان بسته بود، باید از روی حرکات و صداها حدس بزنند که کدام حیوان، کدام شغل را دارد. شغل‌ها و ابزارهای مرتبط با آنها باید برای گروه آشنا باشند.

تمرکز کی بهتر است؟

هدف بازی: تقویت همکاری در گروه و به کرسی نشاندن خواسته
تعداد بازیکنان: از شانزده نفر به بالا (تعداد بازیکنان باید قابل تقسیم به چهار گروه باشد).
مواد مورد نیاز: کاغذ، قلم، چهار متن ساده و نسبتاً کوتاه

شرح بازی:

بازیکنان به چهار گروه تقسیم می‌شوند. هر گروه به یکی از گوشه‌های اتاق می‌رود.
در وسط اتاق، یک میز با چهار چوکی قرار داده می‌شود.
هر گروه یک نفر را به عنوان نویسنده انتخاب می‌کند که بتواند سریع بنویسد. هر نویسنده پشت میز وسط اتاق می‌نشیند.
گروه‌ها متن تعیین شده خود را دریافت می‌کنند. هر گروه روبه‌روی نویسنده‌ی خود می‌ایستد و متن را با صدای بلند شروع به خواندن می‌کند.
نویسنده‌ها تلاش می‌کنند متن گروه خود را بنویسند. نویسنده‌ای که زودتر متن را درست و کامل بنویسد، برنده بازی است.

نکات مهم:

در این بازی سر و صدای زیادی وجود دارد و تمرکز بالایی لازم است.
همکاری گروهی در موفقیت نویسنده تاثیر زیادی دارد.

بحث پس از بازی:

پس از پایان بازی، می‌توان موارد زیر را با بازیکنان بررسی کرد:
آیا سر و صدای زیاد روی برد و باخت تاثیر داشت؟
گروه‌ها چقدر خوب با هم همکاری کردند؟
چه پیشنهاداتی برای پیچیده‌تر یا ساده‌تر کردن بازی دارند؟
این مباحث می‌توانند به درک عمیق‌تری از مهارت‌های گروهی و اهمیت تمرکز کمک کنند.

هزار پایک

هدف بازی: یادگیری همکاری

تعداد بازیکنان: از شش نفر به بالا

شرح بازی اول: هزار پایک گروهی

یک گروه شش تاده نفری تشکیل دهید. پاهای بازیکنان را با یک شال یا بند به هم ببندید. بازیکنان پشت سر هم بایستند و از شانه‌های یکدیگر محکم بگیرند. گروه با هماهنگی کامل شروع به راه رفتن می‌کند.

چالش‌ها:

از یکی دوزینه بالا بروند.

از روی یک سنگ خیز بزنند.

از جوی آب عبور کنند.

اگر یکی از بازیکنان افتاد، بقیه باید کمک کنند تا او دوباره بایستد و بازی را ادامه دهد.

شرح بازی دوم: هزار پای سه‌نفره

چند گروه سه‌نفره تشکیل دهید و هر گروه باید مسافتی مشخص را طی کند.

قاعده اصلی بازی این است که در هر لحظه فقط سه پای بازیکنان می‌توانند زمین را لمس کنند.

شرح بازی سوم: دو نفره با پای مشترک

بازیکنان به صورت دو نفره کنار هم بایستند.

هر بازیکن از کمر بازیکن کناری خود را محکم بگیرد.

یکی از بازیکنان پای راست و دیگری پای چپ خود را روی زمین بگذارد.

پای دیگر را از زمین بالا نگه داشته و با یکدیگر هماهنگ حرکت کنند.

خانه، درخت، گوسفند

هدف بازی: تجربه کار گروهی بدون بحث و گفتگو

مواد مورد نیاز: کاغذ، قلم‌های رنگی

شرح بازی:

این بازی را می‌توان با هر تعداد بازیکن و در هر سنی انجام داد. بازیکنان به گروه‌های دو نفره تقسیم می‌شوند.

برای کودکان موضوع نقاشی را از پیش تعیین کنید. مثلاً در نقاشی باید حتماً «خانه»، «درخت» و «گوسفند» وجود داشته باشد. برای ساده‌تر کردن بازی، از موسیقی بی‌کلام (انسترومنتال) استفاده کنید. هر چند دقیقه مشخص موسیقی را متوقف کنید تا بازیکن اول قلم را به بازیکن دوم بدهد و او نقاشی را ادامه دهد.

قاعده اصلی بازی این است که هیچ‌کدام از بازیکنان اجازه صحبت یا تبادل نگاه با یکدیگر را ندارند.

برای نوجوانان موضوع نقاشی را تعیین نکنید. به بازیکنان اجازه دهید که خودشان (بدون صحبت و تبادل نگاه) تصمیم بگیرند چه چیزی بکشند. برای هر گروه دو نفری، یک کاغذ و یک قلم اختصاص دهید.

مشاهده و تحلیل در جریان بازی

زیر نظر داشتن پروسه این بازی مهم است و موارد زیر را در نظر بگیرید:

- چقدر زمان می‌برد تا بازیکنان به نتیجه‌ای برسند؟
- آیا به نتیجه مشترکی می‌رسند یا نه؟
- میزان کشمکش چقدر است و چه مدت دوام می‌آورد؟
- بازیکنان چگونه فضای پر استرس را مدیریت می‌کنند؟
- چه کسی لذت می‌برد و چه کسی عصبانی می‌شود؟
- چه کسی تحمل سکوت را ندارد؟
- مشکلات به وجود آمده چگونه حل می‌شوند؟
- چه کسی در حل مشکلات پیشقدم می‌شود؟

نکته مهم:

در پایان بازی زمانی را برای گفتگو و بیان احساسات بازیکنان اختصاص دهید. ممکن است برخی از بازیکنان احساس خوبی نداشته باشند. گفتگوها را به گونه‌ای مدیریت کنید که بتوانند حرف‌های خود را به راحتی بیان کنند و به «هدف» این بازی نزدیک شوند. همچنین اهمیت «گفتگو و صحبت» به عنوان یک اصل کلیدی در زندگی و کار گروهی را بپذیرند یا حداقل درباره آن فکر کنند.

با همی

تعداد بازیکنان: حداقل ده بازیکن و حداکثر بیست بازیکن.

هدف بازی: ایجاد ارتباط، تقویت همکاری، و بیان احساسات و افکار در قالبی متفاوت.
مواد مورد نیاز: یک رول کاغذ ده‌متری، قلم‌های رنگه، و یک قلم توش سیاه.

شرح بازی:

کاغذ ده‌متری را هموار کرده و با قلم توش سیاه آن را از وسط به دو قسمت تقسیم کنید. بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. هر گروه در یکی از دو بخش کاغذ نشسته و شروع به نقاشی می‌کند. هر بازیکن می‌تواند هر چیزی را که دوست دارد، با هر رنگی که می‌خواهد، نقاشی کند. پس از گذشت حدود بیست دقیقه یا نیم ساعت (به تشخیص سرگروه)، سرگروه اعلام می‌کند که اکنون هر دو گروه باید با همکاری یکدیگر نقاشی را کامل کنند. بخشی که با قلم توش سیاه جدا شده بود نیز جزو نقاشی خواهد بود.

مهم‌ترین بخش بازی:

در پایان، زمانی برای گفتگو درباره بازی اختصاص دهید. مواردی که می‌توان در این گفتگو مطرح کرد:

- چه کسی از رنگ‌های روشن استفاده کرده و چرا؟
- چه کسی از رنگ‌های تیره بیشتر استفاده کرده است؟
- نظر بازیکنان درباره بخش پایانی بازی که هر دو گروه باید با هم نقاشی را تمام می‌کردند چیست؟
- آیا نقاشی‌ها با هم هماهنگی دارند و می‌توانند به یکدیگر نزدیک شوند؟
- آیا می‌توان از کل این نقاشی یک داستان ساخت؟
- آیا بازیکنان در این نقاشی خود را پیدا می‌کنند یا بخشی از احساساتشان را می‌بینند؟

نکته:

این بازی برای گروه‌هایی که بازیکنانشان با یکدیگر مشکل دارند نیز بسیار مفید است. از طریق این بازی، آنها می‌توانند با هم گفتگو کنند و احساسات و افکارشان را بیان کنند.

بازی در فضای باز

تعداد بازیکنان: ۲۰ تا ۲۵ نفر

هدف بازی: تقویت همکاری، کمک به همدیگر، و کار گروهی.

مواد مورد نیاز: لوازم آرایش، تکه (روحایی یا دستمال‌های کهنه)، چپن سفید (می‌توان از نمونه کاغذی آن نیز استفاده کرد)، لوازم پانسمان مانند بنداژ و پلستر.

شرح بازی:

تمام گروه به دو بخش کوچک و بزرگ تقسیم می‌شود (برای مثال، یک گروه ۱۰ نفری و گروه دیگر ۱۵ نفری).

به درخواست بازیکنان، یک موضوع برای بازی انتخاب می‌شود، مانند سقوط طیاره، تصادف موتر، یا سرویس. پیش از آغاز بازی، باید در مورد جزئیات حادثه بحث شود: منطقه وقوع، تعداد تقریبی زخمی‌ها، و غیره.

گروه‌ها:

گروه کوچک: نقش زخمی‌ها را بازی می‌کنند. این گروه با استفاده از لوازم آرایش، بریدگی، زخم، یا شکستگی را روی صورت، دست‌ها، یا پاهای خود رسم کرده و در محل حادثه (گوشه‌ای از محیط بازی) به حالت زخمی قرار می‌گیرند.

گروه بزرگ: نقش نجات‌دهندگان را دارند و پیش از شروع عملیات نجات، برنامه‌ریزی می‌کنند:

چه لوازمی نیاز دارند؟ (قیچی، بنداژ، پلستر، گچ شکستگی)

چگونه زخمی‌ها را پیدا، پانسمان، و به شفاخانه انتقال دهند؟

امکانات:

نقشه شهری: یک نقشه از محل حادثه که مکان دقیق حادثه در آن مشخص شده باشد.
محل حادثه: جاده یا جنگلی که با علائم ترافیکی یا دیگر نشانه‌ها علامت‌گذاری شده است.

هنگامی که نجات‌دهندگان به نزدیکی محل حادثه می‌رسند، زخمی‌ها باید با صدا زدن «کمک!» توجه آنها را جلب کنند. نجات‌دهندگان پس از ارائه کمک‌های اولیه، زخمی‌ها

را به شفاخانه انتقال می دهند.

نکات مهم:

کمک‌های اولیه می‌تواند بر اساس سن بازیکنان ساده یا پیچیده باشد. برای کودکان خردسال، کمک‌های اولیه شامل پاک کردن زخم‌ها با گاز و مواد ضد عفونی‌کننده خواهد بود. مهم‌ترین بخش، انتقال زخمی‌ها به شفاخانه است. برای بازیکنان باید زمانی کافی در نظر گرفت تا در نقش خود راحت باشند. نقش نجات‌دهندگان باید دقیق برنامه‌ریزی شود. داشتن چین و لوازم پانسمان الزامی است.

این بازی می‌تواند طولانی‌تر و چالش‌برانگیزتر شود. مثال‌ها:

محل حادثه در آن طرف دریا قرار دارد، نجات‌دهندگان باید پلی بسازند.

پل پس از عبور نجات‌دهندگان خراب می‌شود و بازگشت با زخمی‌ها دشوار می‌شود.

تعداد زخمی‌ها بیشتر از حد انتظار است یا خونریزی شدید دارند.

نیاز به امبولانس‌های اضافی از شفاخانه است.

هوا سرد است و برخی از نجات‌دهندگان باید برای یافتن کمپل، خیمه، یا نوشیدنی گرم اقدام کنند.

سیاره‌ای دیگر

سن بازیکنان: از دوازده ساله به بعد. این بازی با هر تعداد بازیکنی قابل اجرا است.
هدف بازی: دیدن یا تجربه کردن زندگی روزمره از زاویه‌ای دیگر و پرسیدن سوال‌های غیرمعمول از مردم.
مواد مورد نیاز: اشیا و لباس‌های رنگارنگ.

شرح بازی:

تمام بازیکنان گویا از سیاره‌ای دیگر آمده‌اند و می‌خواهند زندگی آدم‌ها را کشف کنند. پیش از بازی، اشیا، تکه‌ها، کلاه‌ها و شال‌های متفاوتی در اختیار بازیکنان قرار داده می‌شود تا با استفاده از آن‌ها لباس‌ها، کلاه‌ها و جوراب‌های عجیب و متفاوت بسازند و از مردم دیگر متمایز شوند.

بازیکنان به چند گروه دلخواه تقسیم می‌شوند و در مورد موضوعات مشخص تحقیق می‌کنند. موضوعات پیشنهادی:

- آدم‌ها از چه ماشین‌ها و تکنولوژی‌هایی در چه مواردی استفاده می‌کنند؟
- آدم‌ها چگونه عاشق می‌شوند، دوست می‌دارند یا محبت می‌کنند؟ این محبت به چه کسانی یا چه چیزهایی ابراز می‌شود؟
- وظیفه یا کار آدم‌ها چیست؟
- ثروت آدم‌ها به چه چیزهایی خلاصه می‌شود؟
- آدم‌ها چه چیزهایی می‌خورند؟

بسته به سن بازیکنان، می‌توان سوال‌ها را پیچیده‌تر یا ساده‌تر طراحی کرد.

گروه‌ها دو تا سه ساعت وقت دارند تا اطلاعات لازم را جمع‌آوری کنند. هر گروه باید سه شیء جامد از محیطی که در مورد آن تحقیق می‌کنند به همراه بیاورد. برای مثال:

- سه چیزی که آدم‌ها می‌خورند.
- سه چیزی که به کسی که دوستش دارند هدیه می‌دهند.
- سه چیزی که ثروت محسوب می‌شود.
- سه چیزی که در تکنولوژی به کار می‌رود.

نکته:

پس از اتمام بازی، بازیکنان درباره آنچه دیده و شنیده‌اند صحبت می‌کنند. اشیایی که جمع‌آوری کرده‌اند را به دیگر گروه‌ها نشان داده و نظراتشان را بیان می‌کنند.

امکانات اضافی:

در اختیار هر گروه یک کمره عکاسی قرار دهید تا از مواردی که به نظرشان عجیب است، عکس بگیرند.

به هر گروه یک دستگاه ضبط صدا بدهید تا صداهایی که به نظرشان جالب است، ثبت کنند.

ایفاء نقش

تعداد بازیکنان: از پنج نفر به بالا، برای هر سن و سالی مناسب است.
مواد مورد نیاز: هر چیزی که در یک خانه پیدا می‌شود. از کلاه و شال و کُرتی گرفته تا عینک، قلم، چوکی، میز و غیره.

شرح بازی:

در این بازی، بازیکنان به صورت گروهی یا فردی نقش افرادی را بازی می‌کنند که باعث شادی و خوشحالی دیگران می‌شوند، بدون اینکه از قبل برای آن آمادگی گرفته باشند.
سرگروه باید قبل از شروع بازی، موقعیت‌های مختلف را روی کارت‌هایی بنویسد تا در طول بازی از آن استفاده شوند.

هر گروه یک کارت را انتخاب کرده، سه تا چهار دقیقه وقت دارند تا با اعضای تیم در مورد آن موقعیت صحبت کنند، سپس بازی آغاز می‌شود.

نمونه موقعیت‌ها برای گروهی از بازیکنان:

- مردی مقدار زیادی سودا می‌خرد و هنگام پرداخت متوجه می‌شود که پول‌هایش همراهش نیست.
- خانواده‌ای در حال دیدن یک فیلم خوب هستند، پنج دقیقه مانده به پایان فیلم، برق می‌رود یا تلویزیون خراب می‌شود.
- زن و شوهری در حال دعوای شدید هستند که مهمانان زیادی وارد خانه می‌شوند.
- مردی بدون اطلاع، چندین مهمان را به خانه می‌آورد، در حالی که خانواده نیم ساعت پیش نان خورده‌اند و چیزی برای مهمانان باقی نمانده.

نمونه موقعیت‌ها برای یک بازیکن:

- معلمی فراموش می‌کند که روز جمعه است و مانند هر روز دیگر به مکتب می‌رود.
- فردی در حال جمع کردن خانه است و مقدار زیادی کتاب روی دستش می‌چیند، اما وقتی کتاب‌ها را حمل می‌کند، قادر به دیدن هیچ چیزی نیست.
- فردی به شدت از بی‌خوابی رنج می‌برد و هر صدایی او را اذیت می‌کند.

نمونه موقعیت‌ها برای دو بازیکن:

- دو نفر با هم تلفونی حرف می‌زنند. تلفن خراب است یا آنتن نمی‌دهد، صدا گاهی به گوش یکی می‌رسد و گاهی نمی‌رسد.
- دو نفر همدیگر را در شهر می‌بینند، اولی وقت ندارد و می‌خواهد زود دنبال کارش برود، دومی اما میل دارد حرف بزند.

نکات مهم:

اگر بازیکنان با یکی از نقش‌ها کنار نیامدند، اجازه دارند نقش دیگری را خودشان انتخاب نموده بازی کنند.

این بازی باید فقط برای لذت بخشیدن باشد، هر طور که بازیکنان خواستند، می‌توانند بازی کنند. قاعده و قانون مشخصی را نباید دنبال کرد.

بوتل چرخاندن

تعداد بازیکنان: این بازی را می‌توان با هر گروه سنی، از کودک و نوجوان گرفته تا بزرگسالان اجرا کرد. هر چه تعداد بازیکنان بیشتر باشد، بازی جذاب‌تر می‌شود.

هدف بازی: اگر بازیکنان یکدیگر را بشناسند، سوالات خصوصی‌تر و عمیق‌تر می‌شود و شناخت آن‌ها از همدیگر بیشتر خواهد شد. اگر بازیکنان همدیگر را نشناسند، این بازی یک روش خوب برای معرفی و شناخت یکدیگر است.

شرح بازی:

بازیکنان دور هم می‌نشینند و بوتل خالی را در وسط گروه قرار می‌دهند. یکی از بازیکنان بوتل را مانند گردویا فرفرک می‌چرخاند.

بوتل شروع به چرخیدن می‌کند و زمانی که از چرخیدن باز ایستاد، سر بوتل به طرف هر بازیکنی برابر شود، آن شخص باید جوابگو باشد.

تمام اعضای گروه از او سوال می‌کنند و او باید به تمام سوالات جواب بدهد. همانطور که گفته شد، گروه خود تعیین می‌کند که چه سوالاتی پرسیده می‌شود.

اگر بازیکن نخواهد به سوالی پاسخ دهد، نباید مجبور به این کار شود.

مهم:

این بازی برای بحث کردن بسیار مفید و کارساز است. به عنوان مثال، سرگروه می‌تواند به تنهایی با کودکی که احساس می‌کند مشکلی دارد و نمی‌تواند آن را بیان کند، این بازی را انجام دهد. در این بازی می‌توان از کودک پرسید که چه چیزی او را اذیت می‌کند یا از چه چیزی رنج می‌برد.

برای درک بهتر نوجوانان نیز می‌توان چنین بازی‌ای را ترتیب داد، البته گروه باید کوچکتر باشد و افراد باید به همدیگر اعتماد داشته باشند.

می‌توان در این بازی در مورد موضوعاتی بحث کرد که برای نوجوانان مهم است. موضوعاتی مثل عشق، آرزو، تنهایی، شادی، مرگ، ازدواج، شغل، آینده، گذشته و غیره.»

تمام آنچه که ما به چشم می بینیم، در مغز حلاجی می شود. مغز برای اینکه تصاویر معنا و رنگ جدیدی بگیرند، آن‌ها را با تصاویری که قبلاً ثبت کرده مقایسه می کند. به همین دلیل، وقتی به چیزی نگاه می کنیم، ممکن است هر فرد آن را به گونه‌ای متفاوت ببیند، چرا که تخیل انسان‌ها یکسان نیست. هدف این بازی‌ها، حساس کردن بازیکنان به مفهوم «دیدن» است.

بازی اول: «من چیزی می بینم، تو چطور؟»

این بازی را می توان در هر سنی با کودکان و نوجوانان در روز یا شب انجام داد. برای این بازی، می توان به آسمان نگاه کرد و دید که ابرها و ستاره‌ها چه تصاویری می سازند. یک تکه ابر ممکن است به شکل یک حیوان، گل، درخت یا کتاب در آید و یا با پیوند چند ستاره به هم، تصاویری شکل گیرد. سپس می توان با کودکان و نوجوانان درباره آنچه که دیده‌اند صحبت کرد.

بازی دوم: نور و سایه

مواد مورد نیاز: یک چراغ و یک دیوار.

این بازی برای کودکان از چهار سال به بالا است.

پرده‌های اتاق را پایین می کشیم تا اتاق تاریک شود. سپس چراغ را به گونه‌ای در پشت کودک قرار می دهیم که فقط سایه دستانش روی دیوار ظاهر شود. پنج دقیقه به کودکان فرصت داده می شود تا داستان خود را مقابل نور گرفته و با سایه دست و انگشتانشان شکلک بسازند.

سپس به نوبت و بر اساس علاقه کودکان، به آن‌ها فرصت داده می شود تا با شکلکی که ساخته‌اند، داستانی تعریف کنند. می توان برنامه‌ریزی کرد و یک گروه تشکیل داد تا چند کودک با هم تمرین کنند و نمایشی برای بقیه گروه ترتیب دهند. مثلاً داستان «انگک و بنگک» یا «کلوله سنگک» را با صدای آن حیوانات و سایه دستانشان تمثیل کنند.

بازی سوم: پای کیست؟

مواد مورد نیاز: یک پرده یا تکه دَبَل، قیتک یا گیرک لباس و طناب.

این بازی برای سنین چهار ساله به بالا مناسب است و می‌توان آن را با چهار تا دوازده بازیکن برای بیست دقیقه یا بیشتر اجرا کرد. این بازی را می‌توان در بیرون یا داخل اتاق انجام داد.

پرده یا تکه را با استفاده از طناب و گیرک‌های لباس آویزان می‌کنیم. یک یا دو نفر (با توافق بازیکنان) از اتاق بیرون می‌روند و بقیه بازیکنان کفش‌هایشان را بیرون می‌کنند، پاچه‌های تنبان یا پتلون خود را تا زانو بالا می‌کشند و فقط پاهایشان را از زیر پرده بیرون می‌آورند.

آن دو بازیکنی که از اتاق بیرون رفته‌اند، باید حدس بزنند که کدام پای متعلق به کدام نفر است.

نکته: می‌توان به جای پا، از دست یا موی نیز استفاده کرد.