

چگونه باسیل کنار بیاییم

مجموعه‌ای از بازی‌های سنتی ایرانی، ویژه کمپ‌ها

۲

کمپ

کاری از گروه مردمیاران



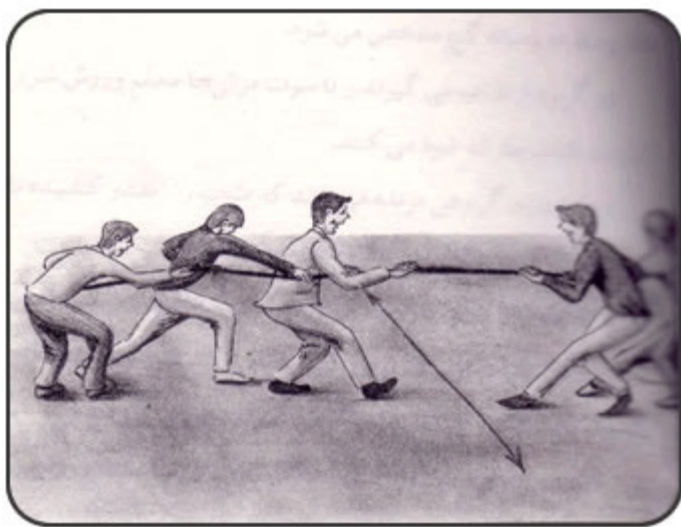
مردمیاران
@MARDOMYARAN

مجموعه‌ای از بازی‌های سنتی ایرانی، ویژهٔ کمپ‌ها

در روزهای اول پس از حادثه و به‌ویژه در کمپ‌ها، معمولاً کودکان وسیله‌ای برای بازی ندارند و بیشتر آن‌ها کلافه هستند و به پدر و مادر و اطرافیان خود نق می‌زنند که چرا در چنین محلی زندگی می‌کنند. از طرفی، نمی‌توان به کودکان خرده گرفت که چرا این وضعیت را درک نمی‌کنند؛ زیرا بازی جزئی جدانشدنی از زندگی آن‌هاست. کودک در هنگام بازی آن‌چنان در کار خود غرق می‌شود که وجود دیگران را فراموش می‌کند. گاه کودک به اسباب‌بازی یا عروسک خاصی دل‌بسته می‌شود و جدایی از آن برایش ناممکن است. به‌عبارت دیگر، بازی زندگی کودک است و وسیله‌ای است که با استفاده از آن جهانی را که در آن زندگی می‌کند، بهتر می‌شناسد.

در صورتی که بچه‌ها درگیر آسیب‌های شدید جسمی یا روانی ناشی

از حادثه‌هایی از جنس سیل و زلزله نشوند، برای آن‌ها چندان تفاوت نمی‌کند که اوضاع بیرونی چگونه است و در هر صورت و با هر بهانه‌ای درگیر بازی می‌شوند؛ چون بازی برای آن‌ها اهمیتی حیاتی دارد. در صورتی که در مناطق بحران‌زده و آسیب‌دیده برای بازی بچه‌ها و کودکان حاضر در کمپ‌های ایجادشده تدبیری اندیشیده نشود، علاوه بر ایجاد کلافگی و سرخوردگی در کودکان، بار روانی تحمیل شده بر بزرگ‌سالان حاضر در کمپ‌ها نیز تشدید خواهد شد. اما نوع بازی اجرایی در کمپ نیز مهم است. این بازی‌ها باید امکان معاشرت و تعامل و ارتباط بیشتر بین کودکان و نوجوانان را فراهم کنند. همچنین این بازی‌ها باید کمترین ابزار و اسباب را لازم داشته باشند، یادگیری‌شان دشوار نباشد، تخصص خاصی نخواهند و.... مجموعه‌ای از این بازی‌ها که برگرفته از فضای بازی‌های سنتی است، در اینجا گردآوری شده است.



طناب‌کشی

- نام بازی: طناب‌کشی.
- نام محلی: ایپ‌چکدی.
- اهداف کلی: رشد اجتماعی کودک، پرورش ماهیچه‌ها و افزایش نیروی استقامت.
- اهداف جزئی: ایجاد زمینه برای تلاش و رقابت سالم.

- تعداد بازیکنان: ۶ تا ۸ نفر.
- سن بازیکنان: ۷ تا ۱۳ سال.
- ابزار لازم: یک رشته طناب به طول ۳ متر و یک قطعه گچ.
- محوطه بازی: هوای آزاد.

شرح بازی

در این بازی کودکان هم‌سن و سال به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و به صورت دو گروه ستونی روبه‌روی هم قرار می‌گیرند. بهتر است افراد اول دو ستون قدری قوی‌تر باشند. خط وسط به وسیله گچ مشخص می‌شود. هر گروه یک سر طناب را می‌گیرند و با سوت مربی یا معلم ورزش کشیدن طناب به طرف خود را شروع می‌کنند. در این بازی، گروهی برنده است که طناب را آن قدر بکشد که نفر اول گروه مقابل از خط وسط بگذرد.

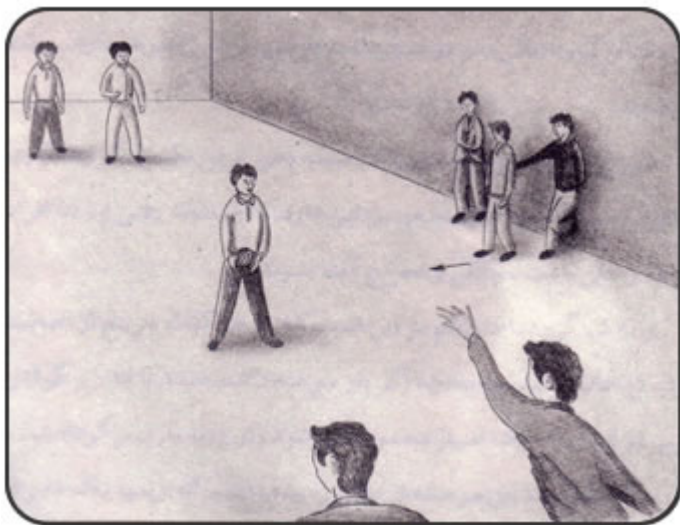
نکات

۱. این بازی به شکل دیگری نیز اجرا می‌شود که در آن فقط نیم متر طناب لازم است و فقط افراد اول دو ستون هرکدام یک سر آن را می‌گیرند و می‌کشند و بقیه بازیکنان هر گروه پشت تاپشت از کمر یکدیگر می‌گیرند.
۲. این بازی فعلاً در بیشتر مدارس ایران در ساعات ورزش و

زنگ تفریح انجام می‌پذیرد.

نتیجۀ بازی

در این بازی، افراد گروه برای کسب موفقیت، همکاری بیشتری از خود نشان می‌دهند که این کار در رشد شخصیت کودک مؤثر است. این بازی پایداری کودکان را در برابر ناملایمات زندگی آینده افزایش می‌دهد.



وسطی

- نام بازی: وسطی.
- نام محلی: آزاد اووردی.
- اهداف کلی: ایجاد روحیه از خودگذشتگی، افزایش دقت و سرعت عمل و هوشیاری، تقویت روحیه تعاون.
- اهداف جزئی: افزایش انعطاف پذیری بدن، ایجاد هماهنگی

بین اعضای بدن و اعصاب، افزایش دقت در نشانه‌گیری.

● تعداد بازیکنان: ۸ تا ۴۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۹ تا ۱۵ سال.

● ابزار لازم: توپ.

● محوطه بازی: ۱۰ در ۱۵ متر.

شرح بازی

بازیکنان یا دانش‌آموزان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و به قید قرعه یا شیروخت، یکی از گروه‌ها در وسط محوطه بازی می‌ماند و گروه دیگر در دو قسمت، به دو طرف عرضی محوطه بازی روانه می‌شوند.

با پرتاب توپ به وسیله یکی از بازیکنان گروه کناری بازی آغاز می‌شود. گروه کناری سعی می‌کند با نشانه‌رفتن و زدن افراد گروه وسطی، باعث سوختن و اخراج آن‌ها بشود. تلاش گروه داخلی هم بر این است که با حرکات سریع، از اصابت توپ در امان بمانند و چنان‌که یار سوخته داشته باشند، با ایثار و گرفتن توپ در فضا که یک امتیاز محسوب می‌شود، او را به بازی برگردانند.

در آخر، به این مرحله از بازی می‌رسیم که تنها یک نفر از گروه وسطی در داخل میدان بازی باقی می‌ماند. اگر گروه کناری نتواند تا

۱۰ پرتاب او را بزنند، او تمامی یاران سوختهٔ گروهش را احیا می‌کند و همگی به وسط میدان می‌آیند و بازی را ادامه خواهند داد. گاهی با درنظرگرفتن موقعیت وسطی‌ها، گروه کناری به جای نشانه‌گیری و زدن حریف وسطی، توپ را برای فریب و شیرین‌کاری هم که شده، به دوستان مقابل خود پاس‌کاری می‌کنند تا آن‌ها حسابشان را برسند.

مقررات بازی

۱. اگر تمامی بازیکنان وسطی در محدودهٔ میدان باشند، هر توپ گرفته‌شده یک امتیاز ذخیرهٔ ضد اخراجی محسوب می‌شود و اخراج‌ها را به تأخیر می‌اندازد.

۲. گرفتن توپ پس از برخورد با زمین موجب سوختن بازیکن می‌شود.

نکات

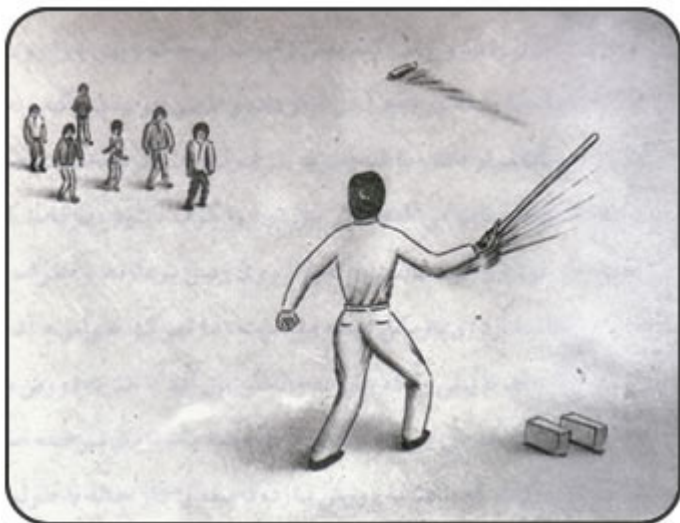
۱. گونهٔ دیگری از این بازی وسطی دایره‌ای نام دارد؛ با این تفاوت که زمین بازی به شکل دایره است و بازیکنان وسطی در داخل آن و گروه کناری روی محیط آن با فاصله‌های مساوی قرار می‌گیرند. با شروع بازی، مربی یا معلم ورزش با ساعت وقت می‌گیرد و بازیکنان کناره افراد گروه وسطی را نشانه می‌گیرند تا اینکه همه از زمین

بازی اخراج شوند. در دور بعدی، جای دو گروه عوض می‌شود و باز با شروع بازی مربی یا معلم ورزش با ساعت وقت می‌گیرد. برنده گروهی است که در مدت زمان کوتاه‌تری بازیکنان گروه وسطی را بزند و بازی را زودتر تمام کند.

۲. بهتر است ابعاد زمین بازی مناسب سن و سال بازیکنان باشد؛ یعنی طوری نباشد که توپ پرتاب شده به میدان بازی نرسد و برعکس.

نتیجۀ بازی

در این بازی بازیکن با گرفتن توپ در هوا و احیای یار سوخته، روحیۀ ایثار خود را تقویت می‌کند. همچنین، با نشانه گرفتن و پرتاب توپ به سوی حریف وسطی و فرار از مقابل توپ‌ها، دقت و سرعت خود در اجرای عمل‌ها و عکس‌العمل‌ها را افزایش می‌دهد و با پاس‌کاری، برای همکاری‌های زندگی فردا آماده می‌شود.



الکدولک

- نام بازی: الکدولک.
- نام محلی: پیل دسته (چیلک آغاچ).
- اهداف کلی: افزایش دقت نگاه و تمرکز حواس، ایجاد حس تعاون، ورزیده کردن اندام‌ها.
- اهداف جزئی: ایجاد هماهنگی بین اعصاب و اعضای بدن و

انبساط شش‌ها.

● تعداد بازیکنان: حداکثر ۱۲ نفر.

● سن بازیکنان: ۱۰ سال به بالا.

● ابزار لازم: دو عدد چوب گرد به قطر ۳ سانتی‌متر و طول‌های

۱۵ و ۷۰ سانتی‌متر.

● محوطه بازی: هوای آزاد.

شرح بازی

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند و به قید قرعه، یکی از گروه‌ها بازی را شروع می‌کند؛ یعنی فردی از آن گروه چوب کوچک (پیل) را روی چاله‌ای کوچک یا وسط دو عدد آجر می‌گذارد و سر چوب بزرگ (دسته) را در زیر آن قرار می‌دهد. سپس پیل را با قدرت به طرف افراد گروه حریف که در محوطه هستند، پرتاب می‌کند. اگر اعضای گروه مقابل آن را در هوا گرفتند، پرتاب‌کننده اخراج می‌شود؛ وگرنه گروه مقابل باید پیل را از روی زمین بردارند و به طرف چاله یا آجرها پرت کنند. در این حال، بازیکن دسته‌به‌دست با تمرکز حواس دسته را در دست می‌گرداند تا پیلی را که به طرف چاله‌اش می‌آید، با ضربه دور سازد. اگر نتواند و فاصله پیل با چاله کمتر از طول دسته باشد، باز سوخته است؛ ولی اگر بتواند با ضربه پیل را دور سازد، فاصله آن را

از چاله با طول دسته اندازه می‌گیرند: یک، دو، سه،

دوباره، ارسال پیل و دریافت آن و شمارش فاصله با فرد دیگری از آن گروه انجام می‌شود. همه آن‌ها این کار را به نوبت انجام می‌دهند تا به حدنصاب مثلاً ۵۰ برسند. بدیهی است اگر نتوانند به حدنصاب برسند، بازی را به گروه حریف واگذار می‌کنند.

اگر امتیاز گروه به حدنصاب رسید، اعضای گروه یکی‌یکی با سر دسته مثل توپ پینگ‌پنگ و راکت، به پیل ضربه‌های کوچک و یکنواخت (چله) می‌زنند و می‌شمارند. سپس هرکدام به تعداد چله، پیل را با ضربه سنگین دسته به طرف جلو می‌زنند و گروه مقابل هر پیلی را که در هوا گرفت، به طرف مبدأ پرتاب می‌کند تا زمانی که تمامی افراد گروه دسته به دست به تعداد چله‌هایشان بر پیل ضربه بزنند.

افراد گروه حریف برای جریمه باید یکی پس از دیگری طول مسیر، از آخرین محل افتادن پیل تا محل چاله، را با دویدن طی کنند؛ به طوری که دویدن با گفتن عبارات آنا، داشقا، زنبیل، سونبول، او... شروع شود و صدای او... به صورت کشیده تا تمام شدن نفس ادامه یابد.

هرکجا صدای بازیکن قطع شد، یکی از دوستانش دنباله مسیر را با صدای او... می‌دود. اگر در اجرای این کار موفق شدند و به محل چاله رسیدند، در دور بعدی کنترل بازی را در دست می‌گیرند و با

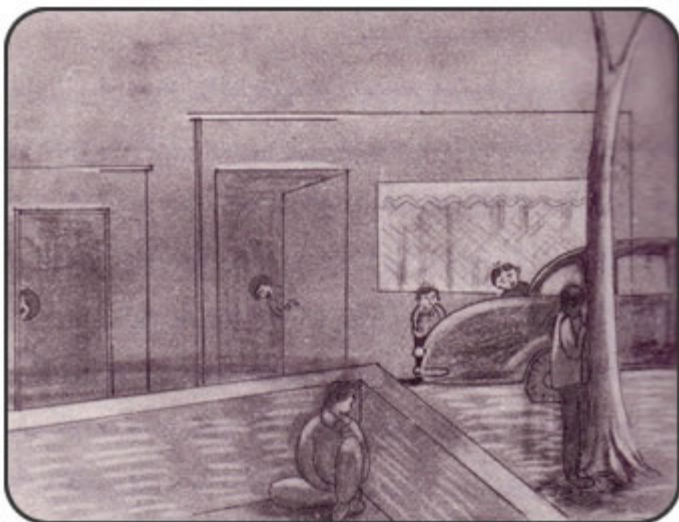
دسته کار می‌کنند و اگر نتوانستند، باز باید در وسط محوطه بازی کرده و پیل را تعقیب کنند.

نکات

این بازی شاید با اندک تفاوت‌هایی در مناطق و محله‌های مختلف اجرا شود.

نتیجه بازی

کودک با انجام دادن این بازی، با کسب نتایج مثبتی از قبیل آنچه در اهداف آمده است، مفاهیم احتیاط و خطر و گریز از آن را بهتر می‌آموزد و این آموزه را در زندگی به کار می‌بندد. کودک تا خطر را حس نکند، فرار از آن را یاد نمی‌گیرد.



قایم‌موشک

- نام بازی: قایم‌موشک.
- نام محلی: گیزلن پاچ.
- اهداف کلی: پرورش اعتماد به نفس کودکان به هنگام تنهایی،
از بین بردن ترس از تاریکی، تقویت قوای جسمانی.
- اهداف جزئی: پرورش هوش و قدرت تصمیم‌گیری و

خوب نگرستن.

● تعداد بازیکنان: ۵ تا ۱۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۶ تا ۱۴ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: مکانی مانند باغ یا کوچه.

شرح بازی

بچه‌های داوطلب بازی ترجیحاً در تاریکی عصر، در محوطه‌ای که برای قایم‌شدن کمینگاه و درخت و کنج و... دارد، دور هم جمع می‌شوند و به قید قرعه، مانند پشک انداختن یا شیروخط، یکی را به عنوان گرگ انتخاب می‌کنند.

گرگ در محلی به نام هوا که ممکن است تیرچه یا درخت یا دیوار باشد، پشت به بچه‌ها می‌ایستد و چشم‌هایش را می‌بندد و با کف دست آن‌ها را می‌گیرد تا جایی را نبیند. بنا بر قرارداد، از ۱ تا ۲۰ یا هر عددی مثلاً تا ۴۰ می‌شمارد تا در این فرصت سایر بازیکنان برای خود مخفیگاهی پیدا کنند.

سپس می‌گوید: «قایم شدید؟ بیایم یا نه؟» اگر جوابی نشنید، به این مفهوم است که همه قایم شده‌اند و وی جست‌وجوی آن‌ها را شروع می‌کند. هرکدام را که پیدا کرد یا از دور دید، اعلام می‌کند و

به سرعت به محل اولیه (هوا) برمی‌گردد، دستش را بر آن می‌زند و لفظ سُک سُک [یا اصطلاح غلط آن، سَک سَک] را بر زبان می‌آورد.

لازم است بدانید موقعی که گرگ به جست‌وجوی بقیه مشغول است، بازیکنی که سُک سُک شده یا سَک سَک کرده است، می‌تواند دوستانش را با رمز و ایما از موقعیت مکانی گرگ باخبر کند؛ بدین صورت که می‌گوید: سیب گفتم بیا، به گفتم نیا (آلما دِسم گل، هیوا دِسم گَلَمَه). بعد بر حسب موقعیت می‌گوید: آلما، آلما، آلما، ... یا هیوا، ...

در خاتمه آنان که برنده شده‌اند، هیچ! اما بازنده‌ها پنهانی اسمی مستعار از انواع میوه‌ها و حیوانات و... مانند کبوتر و گنجشک و قناری برای خود برمی‌گزینند تا گرگ یکی را انتخاب کند. هر اسمی را که گرگ بگوید، گرگ دور بعدی بازی او خواهد بود.

اگر هیچ بازنده‌ای نباشد و به قول دیگر، گرگ نتوانسته باشد کسی را سَک سَک کند، باز خودش گرگ می‌شود و چشم خود را با کف دست می‌پوشاند و بازی از نو شروع خواهد شد. در این بازی هرکس بیش از سه نوبت گرگ شده باشد، می‌سوزد و به کلی از دور بازی کنار می‌رود.

نکات

۱. در بعضی مناطق به جای شمارش ۱، ۲، ۳ و... گفتن عبارت «ده،

بیست، سی، ...، صد، حالا که رسید به صد تا، دستمال آبی وردار، دار
دار خبردار، ماشین آقا نگه دار» رواج دارد.

۲. سک سک یا در زبان آذری، شُعبَه، به معنای صفیرزدن و
سوت کشیدن و اعلام خبرکردن است.

۳. این بازی در هر منطقه نام مخصوصی دارد؛ به طور مثال، آن
را در تهران، قایم موشک؛ در اصفهان، قایم شدنک؛ در مازندران،
چش بتیکا؛ در شوشتر، سرمامک و سرانجام در آذربایجان، گیزلن پاچ
می نامند. قدیمی ترین نام این بازی سرمامک است که قدمتی
هفتصدساله دارد.

۴. در بعضی مناطق، بزرگ سالان نیز این بازی را انجام می دهند.

نتیجه بازی

کودک با اجرای این بازی ضمن بهره برداری بیشتر از زمان برای درک
مسائل، مفاهیم گوناگون زندگی مانند تدبیر، تصمیم گیری، استفاده
مناسب از فرصت ها و کمک به آشنایان در مواقع اضطراری را یاد
می گیرد. این بازی چون نوعی بازیِ عصرانه یا شبانه است، ترس از
تاریکی را نیز از بین می برد.



دریا و ماهی

- نام بازی: دریا و ماهی.
- نام محلی: دریا و ماهی.
- اهداف کلی: افزایش چابکی و سرعت در اجرای عمل‌ها و عکس‌العمل‌ها.
- اهداف جزئی: تقویت نیروی جسمانی.

- تعداد بازیکنان: ۲۱ نفر.
- سن بازیکنان: ۱۰ تا ۱۵ سال.
- ابزار لازم: ندارد.
- محوطه بازی: زمینی مربعی شکل به ابعاد تقریبی ۲۰ در ۲۰ متر.

شرح بازی

در ابتدا، یک نفر که باید از لحاظ سنی و اندام بزرگ‌تر از بقیه باشد، به عنوان کوسه ماهی انتخاب می‌شود و در وسط زمین بازی مربعی شکل استقرار می‌یابد. سپس بقیه بازیکنان (۲۰ نفر) به چهار دسته پنج نفری تقسیم می‌شوند و در چهار گوشه زمین مربعی شکل قرار می‌گیرند. زمین بازی به عنوان دریا در نظر گرفته می‌شود و اعضای هر گوشه یا هر گروه نقش ماهی‌ها را بازی می‌کنند. هرکدام از گروه‌ها اسمی برای خود دارند: قزل‌آلا، کفال، آزاد، سفید و... .

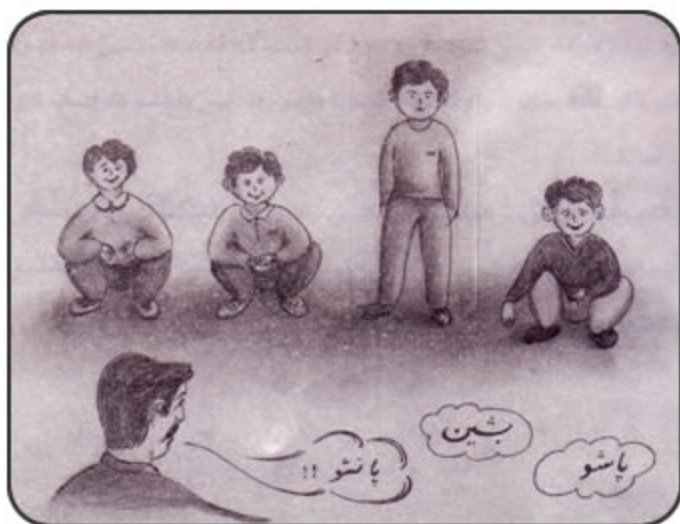
کوسه ماهی در وسط دریا راه می‌رود و اسم گروهی را بر زبان می‌آورد، مثلاً ماهی سفید. در این حال، ماهی‌های سفید در وسط زمین بازی یا همان دریا، به کوسه ماهی می‌پیوندند.

کوسه ماهی در حالی که روی پنجه‌هایش راه می‌رود و تمام بدن خود را بالا می‌کشد، می‌گوید: «دریا آرام است.» ماهی‌ها توأم با تقلید حرکات او می‌گویند: «دریا آرام است.»

کوسه ماهی با همان حالت می‌گوید: «دریا طوفانی است.» ماهی‌ها باز با همان حالت تکرار می‌کنند: «دریا طوفانی است.» ناگهان کوسه ماهی با صدای بلند فریاد می‌زند: «مَد آمد، مَد آمد.» با شنیدن این کلمه، بچه‌ها یا ماهی‌های گروه وسط با حرکتی سریع خود را به گوشه یا پناهگاه متعلق به خود می‌رسانند و کوسه ماهی نیز سعی می‌کند آن‌ها را از پشت بزند. از طرف دیگر، ماهی‌ها تلاش می‌کنند کوسه را با جاخالی دادن بفریبند و گرفتارش نشوند. ماهی‌هایی که کوسه ماهی لمس یا گرفتارشان کرده است، کنار می‌ایستند و وقتی با همهٔ گروه‌ها این بازی تکرار شد، ماهی‌های کنارگذاشته شده از همهٔ گروه‌ها در شروع دور دوم بازی به کوسه ماهی می‌پیوندند و با او همکاری می‌کنند تا ماهی‌های بیشتری را گرفتار کنند. در پایان دور سوم یا چهارم، گروهی که افراد بیشتری از آن باقی مانده باشد، برنده محسوب می‌شود.

نتیجهٔ بازی

با انجام دادن این بازی، بچه‌ها در موقعیت‌های متفاوتی قرار می‌گیرند و حرکات مختلف بدنی انجام می‌دهند؛ پس روحیهٔ اجتماعی بودن و قدرت تجسم و اجرای حرکات تقلیدی در آن‌ها افزایش می‌یابد.



بشین و پاشو

- نام بازی: بشین و پاشو.
- نام محلی: بشین و پاشو.
- اهداف کلی: تقویت عضلات پا.
- اهداف جزئی: تمرکز حواس و افزایش سرعت عمل.
- تعداد بازیکنان: به تعداد افراد داوطلب.

● سن بازیکنان: ۶ تا ۱۳ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: ۱۰ در ۱۰ متر.

شرح بازی

بازیکنان در محوطه بازی نزدیک به هم می ایستند. مربی کلماتی مانند بشین، پاشو، نشین و پانشو را ادا می کند و بازیکنان موظفاند حرکات مربوط را انجام دهند. تأخیر و اشتباه در اجرا به منزله خطاست و بازیکن خاطی از بازی خارج می شود. این تذکر لازم است که لفظ «نشین» مفهوم «پاشو یا ایستاده بمان» و لفظ «پانشو» مفهوم «بشین یا نشسته بمان» را می رساند.

نتیجه بازی

این بازی در کودک هماهنگی و تطبیق رفتاری با گروه های اجتماعی ایجاد می کند و کودک با انجام دادن این گونه بازی ها سعی می کند با افزایش دقت و تمرکز خود، خطاهایش را کاهش دهد.



بازی با اعداد

- نام بازی: بازی با اعداد.
- نام محلی: بازی با اعداد.
- اهداف کلی: ایجاد انگیزه برای یادگیری اعداد و تمرکز حواس.
- اهداف جزئی: رقابت سالم و سازنده.
- تعداد بازیکنان: ۱۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۸ تا ۱۰ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: کلاس یا اتاق.

شرح بازی

مربی یا معلم ورزش ۱۰ نفر از بچه‌ها را به کنار تخته سیاه فرامی‌خواند و از آن‌ها می‌خواهد مرتب بایستند و حواسشان را جمع کنند. این بازی را به صورت نشسته نیز می‌توان انجام داد.

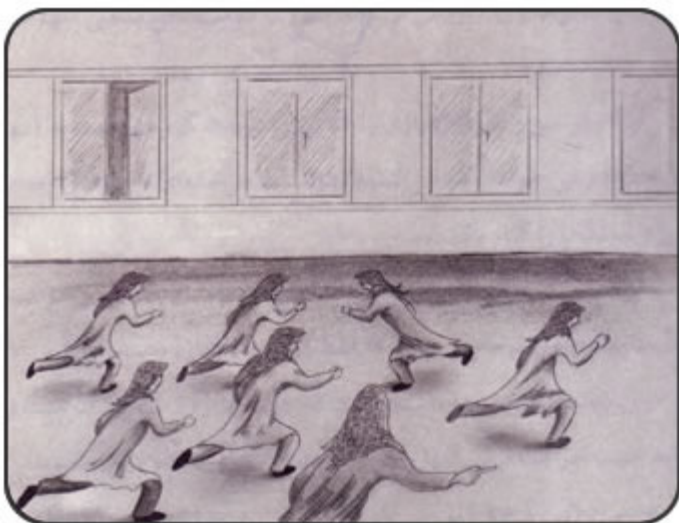
نفر اول با گفتن شماره ۱ بازی را شروع می‌کند، نفر دوم ۲، نفر سوم ۳ و به همین ترتیب. هرکدام از بچه‌ها که به شماره‌های ۵ و ۱۰ می‌رسند، باید به جای گفتن شماره، کلمه «هوپ» را بگویند. اگر بازیکنی کوچک‌ترین مکث و اشکالی در ادای لفظ هوپ یا ارقام داشته باشد، از دور مسابقه خارج می‌شود.

با خارج شدن هر نفر، نفر بعدی باز مسابقه را از شماره ۱ شروع می‌کند و بازی ادامه می‌یابد. به تدریج با بروز اشکال، افراد یکی یکی از دور مسابقه کنار می‌روند. آخرین نفری که بازی را بدون مکث و اشتباه به پایان برساند، برنده مسابقه می‌شود.

نتیجه بازی

اجرای این بازی قدرت بیان و حافظه کودکان را افزایش می‌دهد

و به رشد ذهنی و تمرکز حواس آنها کمک می‌کند. از طرف دیگر، چون بازی دسته‌جمعی است، موجب می‌شود روحیهٔ جمع‌گرایی و رفاقت و رقابت سالم در بچه‌ها ایجاد شود و در نهایت، شخصیت اجتماعی‌شان شکل گیرد.



جهت یابی

- نام بازی: جهت یابی.
- نام محلی: جهت یابی.
- اهداف کلی: پرورش روحیه صداقت و راست گویی، آموزش رعایت مقررات، بهبود عمل ها و عکس العمل ها.
- اهداف جزئی: آشنایی با جهت های جلو، عقب، چپ و راست

و کنترل تعادلی بدن.

● تعداد بازیکنان: ۱۰ تا ۴۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۹ تا ۱۳ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: حداقل ۱۵ در ۱۰ متر، ترجیحاً حیاط مدرسه.

شرح بازی

معلم یا مربی بازیکنان را به صورت پراکنده در حیاط مدرسه یا محوطه بازی آرایش می‌دهد؛ به طوری که به تمامی آن‌ها دید کافی داشته باشد. آنگاه قوانین و مقررات بازی را که نوعی دویدن گروهی است برای آن‌ها شرح می‌دهد و از آن‌ها می‌خواهد که هر کدام شان نتوانست مرحله‌ای از بازی را به جای آورد، خودش را کنار بکشد.

سپس مربی در حالی که در برابر آن‌ها این سو و آن سو در حرکت است، بازیکنان را متوجه می‌سازد که فقط باید در امتداد اشاره دست او بدوند. بازیکنان باید توجه داشته باشند که جهت اشاره دست ملاک است و نباید جهت حرکت مربی آن‌ها را فریب دهد و اشتباه کنند؛ وگرنه اخراج می‌شوند. گاهی هم برای تنوع و شیرینی بازی، مربی از بچه‌ها می‌خواهد در خلاف جهت اشاره دست او بدوند.

بازی همچنان ادامه می‌یابد تا با برکناری یکایک آن‌ها، نفر نهایی

مشخص شود. پس از آن، می‌توان بازی را از نو شروع کرد. چون این بازی با سرعت عمل انجام می‌گیرد، بازیکنان اخراجی مدت زمان طولانی از بازی دور نخواهند بود.

نتایج بازی

۱. به‌طور کلی این بازی حس کنجکاوی کودک را پس از اخراج برمی‌انگیزد و قوهٔ ابتکارش را تحریک می‌کند. در این بازی، بازیکن سعی می‌کند قدرت مقاومت خود در برابر مشکلات را افزایش دهد که این مهارت، اعتماد به نفس او را به‌دنبال خواهد داشت.

۲. در این بازی، مربی از بازیکنان می‌خواهد به محض خطا خودشان کنار بکشند و او پس از اجرای این عمل، تمجیدشان می‌کند؛ در نتیجه بچه‌ها به صداقت و راست‌گویی علاقه‌مند می‌شوند.

۳. هر لحظه با تغییر جهت اشارهٔ دست مربی، بچه‌ها تغییر مسیر می‌دهند. انجام چنین کاری سرعت عمل بسیاری می‌طلبد؛ در نتیجه مهارت بازیکنان در اجرای عمل‌ها و عکس‌العمل‌ها تقویت می‌شود.



تور ماهیگیری

- نام بازی: تور ماهیگیری.
- نام محلی: تور ماهیگیری.
- اهداف کلی: پرورش دقت و هوشیاری و قدرت مدیریت، تقویت عضلات کتف و بازو.
- اهداف جزئی: ایجاد چابکی و چالاکی.

● تعداد بازیکنان: ۲۰ تا ۴۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۷ تا ۱۴ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: محدوده‌ای به ابعاد ۲۰ در ۲۵ متر یا بیشتر. ابعاد

زمین بازی به تعداد بازیکنان بستگی دارد.

شرح بازی

بچه‌های داوطلب بازی در محوطه گرد هم می‌آیند و یکی را به عنوان ماهیگیر انتخاب می‌کنند تا مدیریت و رهبری بازی را به عهده بگیرد. سپس همگی در محدوده‌ای که به نام دریا خط‌کشی کرده‌اند، همچون ماهی پراکنده می‌شوند.

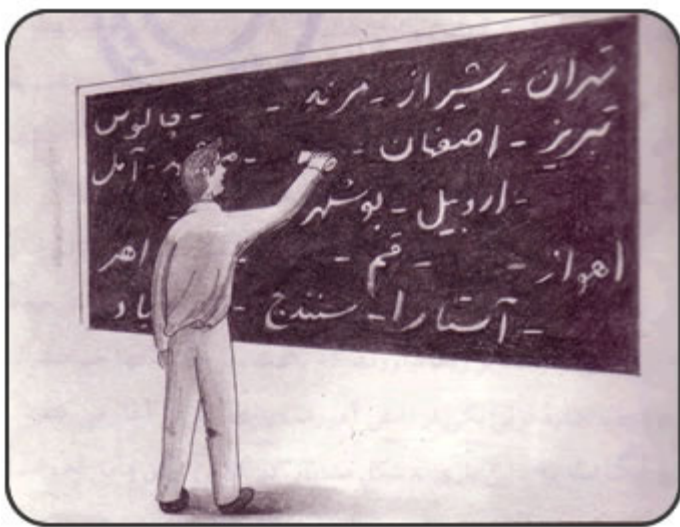
پس از اعلام شروع بازی توسط مربی، ماهیگیر به تعقیب آن‌ها می‌پردازد و یکی از آن‌ها را با دست لمس می‌کند. وی به ماهیگیر می‌پیوندد و این بار دست در دست هم دونفری به صید ماهی می‌پردازند تا اینکه سرانجام با دست‌های کناری که آزاد هستند، یکی دیگر را لمس می‌کنند. سه نفر که شدند، باز دست در دست هم دو نفر کناری با دست‌های آزاد به صید ماهی می‌پردازند و بازی را دنبال می‌کنند.

با هر صید از تعداد ماهی‌ها کاسته و بر طول تور ماهیگیری افزوده

می‌شود. همکاری و هماهنگی باید به حدی باشد که تور از هم پاره نشود و ماهیگیران با سرعت بیشتری ماهی بگیرند. در این میان، وقتی ماهی‌ها احساس خطر می‌کنند، می‌توانند از لابه‌لای بچه‌هایی که تور را تشکیل داده‌اند، یعنی فضای خالی بین دست‌هایشان، عبور کنند و به پشت تور بروند. در جریان بازی، بچه‌های زیرک و باهوش همیشه سعی می‌کنند پشت تور قرار بگیرند.

نتیجۀ بازی

کودکان با اجرای این بازی ضمن دستیابی به آنچه در اهداف آمده است، راه‌های گریز از خطر و حفظ جان را می‌آموزند.



شهر شهر

- نام بازی: شهر شهر.
- نام محلی: شهر شهر.
- اهداف کلی: پرورش قدرت حافظه، سرعت در اجرای عکس العمل‌ها.
- اهداف جزئی: افزایش دقت و هوشیاری در گفت‌وشنود.

- تعداد بازیکنان: دانش‌آموزان یک کلاس یا حداقل ۱۰ نفر.
- سن بازیکنان: ۷ تا ۱۲ سال.
- ابزار لازم: گچ و تخته سیاه و تخته پاک‌کن.
- محوطه بازی: کلاس درس.

شرح بازی

مربی برای هریک از دانش‌آموزان نام شهری را انتخاب می‌کند و این اسامی را یکی از آن‌ها روی تخته سیاه می‌نویسد. اکنون همه نام شهر خود را می‌دانند. مربی شروع بازی را توسط یکی از بچه‌ها، مثلاً تهران، اعلام می‌کند. او باید مقصد را در نظر بگیرد، مثلاً اصفهان و این جمله را ادا کند: «تهران می‌ره اصفهان.»

دانش‌آموزی که نام او اصفهان است، باید فوری و بدون مکث و اشتباه، شهری، مثلاً تبریز را به عنوان مقصد در نظر بگیرد و بگوید: «اصفهان می‌ره تبریز»، ... تبریز می‌ره آبادان، آبادان می‌ره چابهار و ... هریک از بازیکنان که اشتباه یا مکث کند، می‌سوزد و از دور بازی خارج می‌شود و نام شهر او نیز از تخته سیاه پاک می‌شود تا بقیه متوجه شوند و آن را به عنوان مقصد بر زبان نیاورند؛ چون باعث سوختن آن‌ها خواهد شد. دوباره با اشاره مربی، یکی از دانش‌آموزان بازی را از نو آغاز می‌کند.

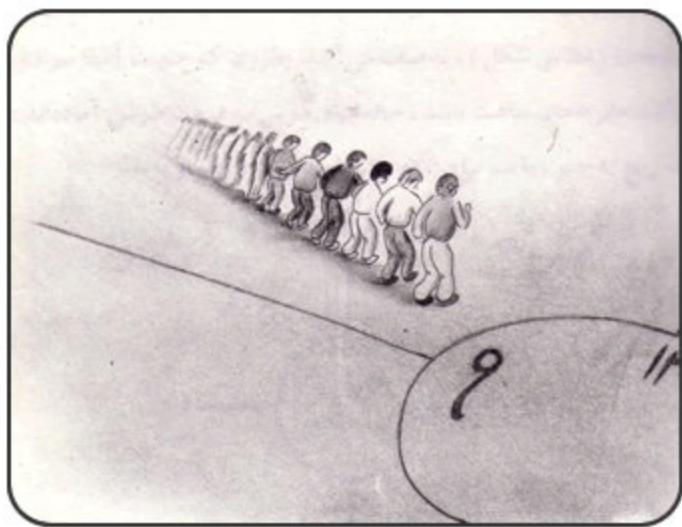
نکات

۱. این بازی را به شکل مشابهی نیز می‌توان در کلاس درس اجرا کرد: ابتدا از شماره ۱ تا برابر تعداد دانش‌آموزان، روی تخته سیاه نوشته می‌شود و بچه‌ها نیز از ۱ تا همان عدد نام‌گذاری می‌شوند. دو نفر از آن‌ها به جای شماره، با عنوان‌های حسن و حسین پای تخته سیاه می‌ایستند و عنوان خود را می‌نویسند. بازی را همیشه حسن شروع می‌کند. مثلاً به این صورت: حسن می‌گه حسین، حسین می‌گه ۲۹، ۲۹ می‌گه ۱۲، ۱۲ می‌گه ۸ یا شاید حسن و شاید هم حسین و ... در این بازی هم هرکدام از بازیکنان که مکث یا اشتباه کند، می‌سوزد و از دور بازی خارج می‌شود. ضمناً هرکس بتواند باعث سوختن حسن یا حسین شود، پای تخته سیاه می‌آید و جای او را می‌گیرد و شماره قبلی خود را پاک می‌کند. این بازی به نام «حسن و حسین» مشهور است.

۲. بد نیست بدانیم که در این بازی می‌توان از نام حیوانات و پایتخت‌ها و هرچیز دیگر نیز استفاده کرد.

نتیجه بازی

کودک با اجرای این بازی کلاسی بسیار لذت می‌برد. همچنین، ارقام و اسامی حیوانات و شهرها و ... را می‌آموزد و بر قدرت حافظه‌اش می‌افزاید و در تحصیل و زندگی از آن بهره می‌برد.



ساعت

- نام بازی: ساعت.
- نام محلی: ساعت.
- اهداف کلی: آشنایی با کارکرد ساعت و آموزش آن، پرورش دقت و هوشیاری، ایجاد نظم و انضباط.
- اهداف جزئی: بهبود سرعت و تعادل، پرورش حس تعاون

و همکاری.

● تعداد بازیکنان: ۲۰ تا ۴۰ نفر.

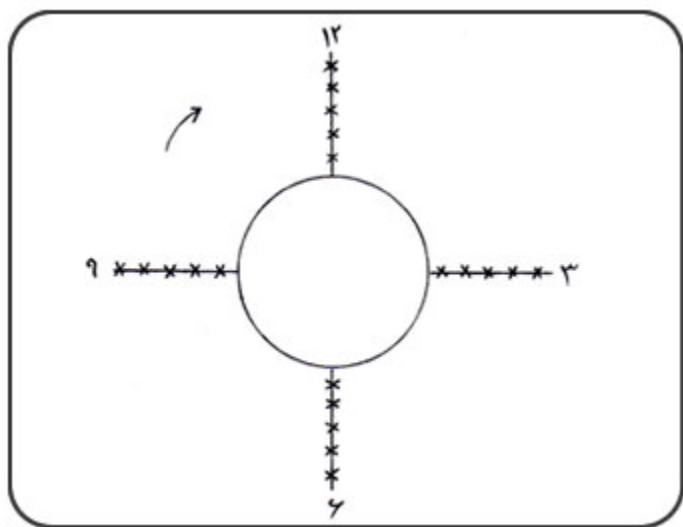
● سن بازیکنان: ۷ تا ۱۰ سال.

● ابزار لازم: یک قطعه گچ و یک رشته نخ.

● محوطه بازی: جایی مانند حیاط مدرسه.

شرح بازی

مربی با همکاری بچه‌ها و به وسیله نخ و گچ دایره‌ای روی زمین رسم می‌کند و همچون ساعت چهار طرف آن را با شماره‌های ۳ و ۶ و ۹ و ۱۲ نام‌گذاری می‌کند. سپس بچه‌ها را در چهار دسته مساوی در روبه‌روی شماره‌ها، مطابق شکل، به صف می‌کند؛ به طوری که جهت آن‌ها موافق حرکت عقربه‌های ساعت باشد. حال همه گوش به فرمان مربی آماده‌اند: یک ربع به جلو، نیم ساعت به جلو، سه ربع به جلو یا....



بچه‌ها به سرعت درصدد اجرای فرمان مربی برمی‌آیند و یکسان و همگام به جلو حرکت می‌کنند و می‌ایستند. در این بازی مربی می‌تواند برای شیرین‌شدن بازی، جهت را عوض کند و بگوید: نیم ساعت به عقب یا... در این حالت، بچه‌ها باید یکسان و همگام به همان اندازه عقب بکشند. حتی مربی می‌تواند دو فرمان را یکجا بگوید: سه ربع به جلو، یک ربع به عقب و از این قبیل فرمان‌ها که بچه‌ها باید سه ربع به طرف جلو بروند و یک ربع عقب بکشند. بدیهی است هر گروه که به نحو مطلوبی فرمان را اجرا کند، یک

امتیاز کسب خواهد کرد. در ادامه بازی، هر دسته که زودتر مجموع امتیازاتش را به حد تعیین شده برساند، برنده اعلام خواهد شد.

نتیجه بازی

این بازی در نهایت سادگی، از بازی‌های بسیار خوب و آموزنده پیش دبستانی است. مربی می‌تواند با اجرای آن در مدرسه، میزان هوش و ذکاوت و آمادگی ذهنی دانش‌آموزان را افزایش دهد و با تحسین حرکات منظم بچه‌ها، آن‌ها را به نظم و ترتیب علاقه‌مند کند.



عموزنجیریاف

- نام بازی: عموزنجیریاف.
- نام محلی: عموزنجیریاف.
- اهداف کلی: آموزش صداها، تقلید و شناخت صداهای حیوانات مختلف.
- اهداف جزئی: رعایت نوبت و احترام به حقوق دیگران، ایجاد

تحرك و شادى، آموزش تبعیت از قانون.

● تعداد بازیکنان: حداقل ۱۰ نفر.

● سن بازیکنان: ۸ تا ۱۴ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: محوطه خاصی لازم ندارد، ترجیحاً حیاط مدرسه.

شرح بازی

ابتدا دو نفر انتخاب می‌شوند که تقریباً از لحاظ نیروی جسمانی و قد و وزن یکسان و قدری بزرگ‌تر از بقیه باشند، یکی به‌عنوان سرگروه و دیگری عمو زنجیرباف.

این دو بازیکن به دو سر رشته و زنجیری که سایر بازیکنان با قلاب کردن دست‌های یکدیگر درست کرده‌اند، می‌پیوندند و کمانی را تشکیل می‌دهند.

ابتدا سرگروه به عمو زنجیرباف خطاب می‌کند و در ادامه، آن‌ها سؤال و جواب‌هایی را به‌صورت شعر ردوبدل می‌کنند؛ البته در اینجا بقیه بچه‌ها سرگروه را همراهی می‌کنند.

سرگروه و سایر بچه‌ها: عمو زنجیرباف!

عمو زنجیرباف: بله!

زنجیر من رو بافتی؟

.بله!

.پشت کوه انداختی؟

.بله!

.بابا اومده.

.چی چی آورده؟

.نخود و کشمش.

.بخور و بیا.

.با صدای چی؟

.با صدای گربه!

همین که عمو زنجیرباف نام حیوانی را بر زبان آورد، سرگروه همراه با سایر بازیکنان صدای حیوان مدنظر را درمی‌آورند و به راه می‌افتند و از زیر دست‌های به‌هم‌دادهٔ عمو زنجیرباف و نفر دوم می‌گذرند؛ به‌جز همان نفر دوم که به‌صورت کت‌بسته پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. سرگروه دوباره شعر را شروع می‌کند و عمو زنجیرباف با نام حیوانی آن را تمام می‌کند و آن‌ها از زیر دست نفر کت‌بسته و نفر سوم عبور می‌کنند. در نتیجه نفر سوم نیز دست‌هایش پیچ می‌خورد و پشت به بچه‌ها قرار می‌گیرد. این بازی تا جایی انجام می‌شود که همهٔ بچه‌ها غیر از سرگروه و عمو زنجیرباف، کت‌بسته و پشت‌ورو شوند

یا به عبارتی زنجیر شوند.

در اینجا سرگروه و عمو زنجیرباف گفت وگو می‌کنند:

سرگروه: زنجیر من رو بافتی؟

عمو زنجیرباف: بله!

محکمه یا که شله؟

بکش و ببین!

در این مرحله، سرگروه از یک طرف و عمو زنجیرباف از طرف دیگر با کشیدن بچه‌ها سعی می‌کنند زنجیر را پاره کنند؛ اما بچه‌ها با محکم گرفتن دست‌های یکدیگر مقاومت می‌کنند تا اینکه سرانجام زنجیر از جایی پاره می‌شود. دو بازیکن که دست‌هایشان از یکدیگر باز شده است، جریمه می‌شوند و باید هرکاری که سایر بازیکنان به آن‌ها محول می‌کنند، انجام دهند؛ مثلاً یک دور حیاط مدرسه را بدوند.

نکات

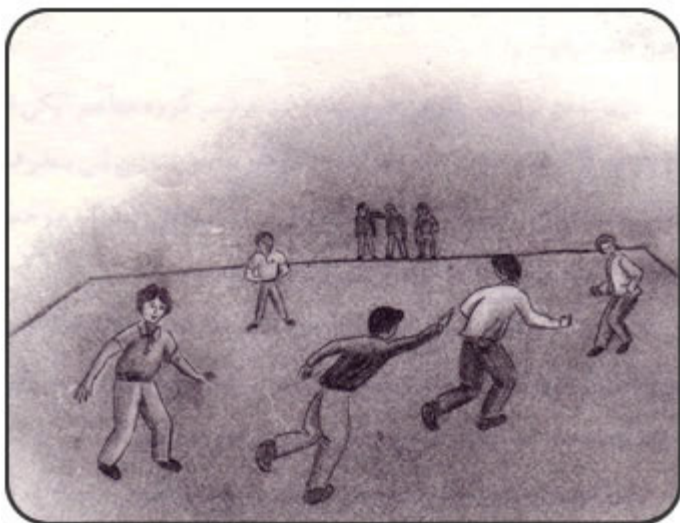
۱. این بازی ممکن است در مناطق مختلف کشور به شکل‌های متفاوتی اجرا شود؛ به‌طوری که در بعضی جاها پس از پاره‌شدن زنجیر، سرگروه و پاره‌زنجیر متعلق به او باید دست‌باز و لی‌لی‌کنان عمو و پاره‌زنجیرش را که هنوز به‌صورت زنجیر و کت‌بسته در حال فرار هستند، تعقیب کنند و بگیرند. هر نفر که گرفتار شد، به جمع

سرگروه می‌پیوندند و لی‌لی‌کنان در پی تعقیب عمو و زنجیرش خواهد بود تا نفر آخر.

۲. در بعضی نقاط پس از پاره‌شدن زنجیر، حلقه‌های آن یعنی بچه‌ها را می‌شمارند. تعداد حلقه‌های هر رشته زنجیر که بیشتر بود، آن گروه برنده بازی هستند و گروه بازنده باید آن‌ها را روی کول سواری دهند.

نتیجۀ بازی

بچه‌ها با اجرای این بازی ضمن پرکردن اوقات فراغت و تقویت عضلات دست و بازو و پاها، با تقلید صدای حیوانات می‌توانند آن‌ها را بشناسند و قدرت تقلید و مشابه‌سازی را در هر زمینه افزایش دهند و در لابه‌لای همین سؤال و جواب‌ها تمرکز حواس خود را تقویت کنند.



لی لی

- نام بازی: لی لی (گانه).
- نام محلی: بابالاری گلدی شیطان (تک قشلی).
- اهداف کلی: حفظ تعادل، تقویت عضلات پا، ایجاد هماهنگی بین دست و پا و چشم‌ها، ایجاد روحیه فداکاری.
- اهداف جزئی: افزایش ضربان قلب و در نتیجه بهبود جریان خون.

● تعداد بازیکنان: محدودیتی ندارد.

● سن بازیکنان: ۸ تا ۱۵ سال.

● ابزار لازم: کفش مناسب ورزشی.

● محوطه بازی: زمینی به شکل مربع و به ابعاد ۶ در ۶ متر.

شرح بازی

ابتدا دو بازیکن به عنوان سرگروه تعیین می‌شوند و آن‌ها سایر بازیکنان را به طور مساوی در گروه‌های خود تقسیم می‌کنند. سپس به قید قرعه، مانند شیروخط، گروهی داخل زمین بازی و گروه دیگر در بیرون زمین به عنوان مهاجم قرار می‌گیرند.

بازی بدین ترتیب آغاز می‌شود که به پیشنهاد سرگروه مهاجم، یکی از یاران با یک پا وارد زمین بازی می‌شود و به صورت لی‌لی به طرف بازیکنان داخل زمین حمله می‌کند و با دست آن‌ها را لمس می‌کند. این کار موجب می‌شود آن‌ها بسوزند و از زمین بازی خارج شوند. فردی که لی‌لی می‌رود، سعی می‌کند با سرعت بیشتر و حفظ تعادل وظیفه‌اش را انجام دهد و بازیکنان داخل زمین نیز تلاش می‌کنند با فرارکردن، از دسترس حریف مهاجم دور بمانند.

اگر بازیکن مهاجم خسته شود و پای دیگرش را نیز روی زمین بگذارد، خواهد سوخت و باید بنا به پیشنهاد سرگروه، نفر دیگری

داخل زمین بیاید و روند بازی را حفظ کند. این بازی تا لی لی رفتن آخرین نفر از گروه مهاجم ادامه می یابد. چنانچه اعضای گروه مهاجم توانسته باشند تمام بازیکنان داخل زمین را لمس کنند، در دور بعدی جای دو گروه عوض می شود؛ وگرنه در دور بعدی نیز همان گروه قبلی مهاجم خواهند بود.

هر برد یک امتیاز دارد و در آخر بازی هرکدام از گروه ها که بتوانند امتیازهای خود را به حدنصاب برسانند، برنده بازی اعلام می شوند.

نکات

محوطه بازی را می توان به شکل دایره نیز خط کشی کرد. در بعضی مناطق این بازی با این چاشنی توأم است که بازیکنان داخل زمین می توانند پای بالایی بازیکن مهاجم را به سطح زمین برسانند و از بازی برکنارش کنند.

نتیجه بازی

این بازی نه تنها باعث تحرک و نشاط جسمی کودکان می شود، بلکه موجب می شود حس نیکی و از خودگذشتگی در آن ها به اوج برسد؛ چون هر بازیکن سعی می کند خستگی لی لی را تحمل کند و تعدادی از اعضای گروه مقابل را لمس کند تا سایر بچه های گروهش کمتر خسته شوند و شانس بیشتری برای برنده شدن و در نهایت،

وارد شدن به داخل زمین داشته باشند. این فرایند باعث می‌شود سرعت عمل‌ها و عکس‌العمل‌ها افزایش یابد که در مواقع ضروری، در رابطه با کمک به دوستان و هم‌کلاس‌ها لازم به نظر می‌رسد.



مخفی کردن اشیا

- نام بازی: مخفی کردن اشیا.
- نام محلی: شی گیزل تدی.
- اهداف کلی: افزایش دقت و هوشیاری.
- اهداف جزئی: ایجاد تمرکز حواس.
- تعداد بازیکنان: دانش آموزان یک کلاس (حداقل ۱۰ نفر).

● سن بازیکنان: ۷ تا ۱۲ سال.

● ابزار لازم: مداد و مداد پاک‌کن یا وسائلی از این قبیل.

● محوطه بازی: جایی مانند کلاس درس.

شرح بازی

ابتدا مربی یا معلم به عنوان داور وسیله‌ای مانند پاک‌کن یا هر چیزی را که بتوان پنهانش کرد، به بچه‌ها نشان می‌دهد تا همه آن را ببینند. سپس یکی از شاگردان به عنوان جوینده انتخاب می‌شود و به بیرون از کلاس می‌رود تا بچه‌ها آن وسیله را مخفی کنند.

آنگاه جوینده وارد کلاس می‌شود و اقدام به جست‌وجو می‌کند. در این حال، داور ضمن نگاه کردن به ساعت با ایجاد صدای تق‌تق‌تق، با مداد یا خودکار روی میز، جوینده را به طرف شیء مخفی شده هدایت می‌کند. بدین صورت که با نزدیک شدن جوینده به آن شیء، صدای تق‌تق شدیدتر می‌شود و هرچه او از شیء فاصله بگیرد، صدا آرام و آرام‌تر می‌شود. چنانچه تا پایان وقت مقرر، مثلاً پنج دقیقه، جوینده نتواند شیء مدنظر را پیدا کند، هم‌کلاس‌ها تشویقش می‌کنند و او در دور بعدی نقش داور را بازی خواهد کرد. بدین ترتیب، همه دانش‌آموزان به نوبت بازی را انجام خواهند داد.

بدیهی است در لحظات جست‌وجو، سایر هم‌کلاس‌ها نباید با

ایماواشاره جوینده را راهنمایی کنند؛ وگرنه خود او و نفر جست و جوگر از اجرای بازی محروم خواهند شد.

نتیجۀ بازی

در این بازی چنانچه جوینده حواس خود را کاملاً جمع کند و با توجه به صدای تق تق ایجاد شده توسط داور مسیر خود را تشخیص دهد، زودتر از زمان تعیین شده شیء مخفی را پیدا خواهد کرد و به این ترتیب یاد می گیرد چگونه مشکلات زندگی را با توجه به مسائل جانبی و زمزمه های ناشی از آن حل و فصل کند. همچنین، سایر هم کلاس ها نیز با سکوت خود نهال صداقت شان را بارور می کنند.



هفت سنگ

- نام بازی: هفت سنگ.
- نام محلی: یتدی داش.
- اهداف کلی: ایجاد روحیه همکاری، تقویت مهارت در نشانه‌گیری، افزایش سرعت.
- اهداف جزئی: پرورش روحیه ایثار، ایجاد رقابت سالم، تمرکز حواس.

- تعداد بازیکنان: ۴ تا ۱۶ نفر.
- سن بازیکنان: ۶ تا ۱۵ سال.
- ابزار لازم: هفت عدد سنگ و یک توپ تنیس.
- محوطه بازی: جایی مانند حیاط مدرسه.

شرح بازی

افراد به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و هرکدام یکی از بازیکنان خود را به عنوان سردسته و رهبر برمی‌گزیند. یک گروه در فاصله معینی از محل هفت سنگی که روی هم چیده شده‌اند، قرار می‌گیرند تا به نوبت با توپ تنیس سنگ‌ها را هدف قرار دهند و بزنند.

گروه دوم نیز در پشت هفت سنگ منتظر نتیجه‌اند تا هرگاه توپ پرتاب شده توسط گروه اول به سنگ‌ها برخورد نکند، فوراً جایشان را با آن گروه عوض کنند و اگر توپ به سنگ‌ها برخورد کرد و آرایش آن‌ها را برهم زد، توپ را بردارند و با پاس‌کاری و هدف‌گیری، سعی کنند افراد گروه اول را با توپ بزنند که در صورت اصابت توپ به هرکدام از بازیکنان، او از دور بازی اخراج می‌شود.

از طرف دیگر، افراد گروه اول در هر فرصتی که به دست می‌آورند، به سراغ سنگ‌ها می‌روند تا آن‌ها را روی هم بچینند و یک امتیاز بگیرند. مشخص است برای اجرای چنین کاری، یکی از بازیکنان باید

خود را به خطر اندازد و یارش را در برابر ضربات توپ پوشش دهد. چنانچه بازهم توپ به بازیکنی که قصد روی هم گذاشتن توپ‌ها را دارد، برخورد کرد و او از بازی اخراج شد، دیگری کار را به پایان می‌رساند؛ ولی اگر دیگر بازیکنی نمانده باشد، بازی به پایان می‌رسد و در دور بعدی، جا و نقش گروه‌ها عوض می‌شود. در پایان، گروهی که زودتر هفت امتیاز کسب کند، برنده است.

نکات

این بازی در شکل دیگری با همین قوانین در درون دایره‌ای بزرگ اجرا می‌شود. در مرکز این دایره، دایره‌ای کوچک‌تر رسم می‌شود که محل چیدن هفت سنگ است. همه بازیکنان در خارج از دایره‌ها هستند. پس از برخورد توپ گروه اول با سنگ‌ها و ریختن آن‌ها، یکی از افراد گروه دوم تمامی اعضای گروه اول را در داخل دایره تعقیب می‌کند تا آن‌ها را با دست بزند و مانع از چیدن سنگ‌ها روی هم شود و هرگاه خسته شد، نفر بعدی مسئولیت تعقیب را به عهده می‌گیرد.

نتیجه بازی

این بازی دسته‌جمعی است؛ پس رشد اجتماعی و طبیعی کودک را فراهم می‌کند و سرعت اجرای عکس‌العمل‌هایش را افزایش می‌دهد. علاوه بر این، کودک با مفاهیمی نظیر رهبری، همکاری، شکست و پیروزی آشنا می‌شود.



چی مال چیه؟

- نام بازی: چی مال چیه؟
- نام محلی: چی مال چیه؟
- اهداف کلی: افزایش دانش و قدرت تشخیص کودکان، یادگیری نظم و ترتیب.
- اهداف جزئی: ایجاد حس رقابت.

● تعداد بازیکنان: محدودیتی ندارد.

● سن بازیکنان: ۶ تا ۹ سال.

● ابزار لازم: ندارد.

● محوطه بازی: جایی مانند اتاق.

شرح بازی

مربی بچه‌ها را دور خود جمع می‌کند یا اگر در کلاس باشند، بچه‌ها روی صندلی‌ها می‌نشینند. مربی چهار کلمه را بیان می‌کند که به نحوی مربوط به هم هستند. کودک پس از شنیدن کلمات، باید رابطه بین آن‌ها را بیابد و در دو عنوان که در هر کدام دو کلمه مربوط به هم وجود دارد، جواب دهد. برای مثال:

مربی: دریا، اسب، ماهی، خشکی.

کودک: ماهی مال دریا، اسب مال خشکی.

مربی: صندلی، عینک، چشم، میز.

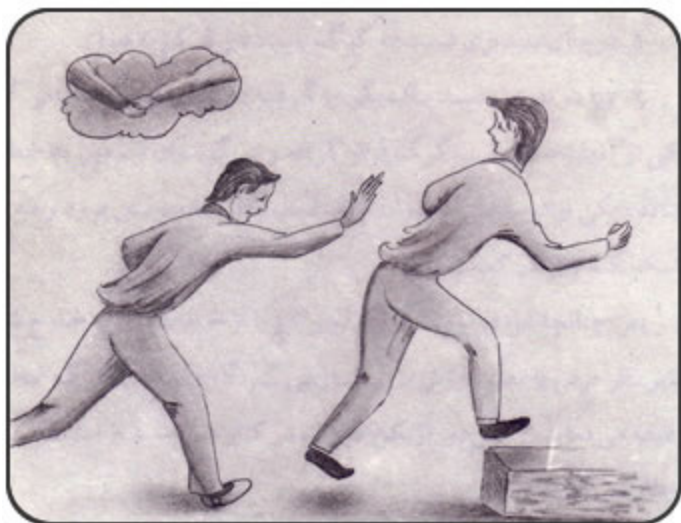
کودک: صندلی مال میز، عینک مال چشم.

مربی به نوبت با همه بچه‌ها بازی می‌کند. اگر تعداد بازیکنان خیلی زیاد باشد، مربی می‌تواند برای ایجاد رقابتی سازنده و سالم، کودکی را که نتوانسته است جواب صحیح بدهد، از دور بازی کنار بگذارد تا بقیه دقت بیشتری از خود نشان دهند. بازی ادامه می‌یابد تا اینکه

بازیکنان یکی پس از دیگری در اثر اشتباه بسوزند. نفر آخر برنده بازی است.

نتیجۀ بازی

کودک با اجرای این بازی بسیاری از ناشناخته‌های محیط‌زیست خود را شناسایی می‌کند و آن‌ها را در ذهن خود تجسم خواهد کرد، گویی که قصه‌ای می‌شنود.



گرگم به هوا

- نام بازی: گرگم به هوا (برادر کمکم کن).
- نام محلی: قورد قورد (قورد گلدی).
- اهداف کلی: پرورش روحیه ایثار، تعاون، نوع دوستی و استقامت.
- اهداف جزئی: بهبود عمل ها و عکس العمل ها.

- تعداد بازیکنان: ۱۰ تا ۳۰ نفر.
- سن بازیکنان: ۷ تا ۱۳ سال.
- ابزار لازم: ندارد.
- محوطه بازی: زمینی به ابعاد ۳۰ در ۲۰ متر.

شرح بازی

ابتدا بازیکنان در محل بازی جمع می‌شوند و یکی از آن‌ها به قید قرعه به عنوان گرگ معرفی می‌شود. او تلاش می‌کند سایر بازیکنان را که در محوطه بازی پراکنده هستند، تعقیب کرده و با دست از پشت لمسشان کند. البته بچه‌ها در دو حالت از دست گرگ در امان هستند:

۱. در جای بلندتری نسبت به گرگ بایستند (گرگ به هوا)؛
 ۲. دو نفری دست یکدیگر را گرفته باشند؛ یعنی هنگامی که گرگ یکی از آن‌ها را تعقیب می‌کند و او در گوشه‌ای از زمین به خطر افتاده است، یکی از دوستانش می‌تواند با استقبال از خطر، به سوییш برود و به او کمک کند (برادر کمک کن).
- اگر گرگ فردی را لمس کرد یا اگر بازیکنی از خط محدوده خارج شد، بنا بر نظر مربی یا معلم ورزش، او برکنار یا گرگ می‌شود. اگر دو بازیکن نیز همواره در کنار هم باشند، مربی به آن‌ها اخطار می‌دهد.

نکات

این بازی در بعضی جاها با تفاوت کمی اجرا می‌شود؛ بدین صورت که وقتی گرگ یکی از بازیکنان را لمس کرد یا زد، آن بازیکن دستش را روی ناحیهٔ لمس شده می‌گذارد و همراه گرگ اصلی به شکار بقیه می‌پردازد. در ادامهٔ بازی، بر تعداد گرگ‌ها افزوده می‌شود و بازی تا آخرین نفر ادامه می‌یابد. فردی که بتواند از این مهلکه جان سالم به در ببرد، برندهٔ مسابقه است. برای افزودن بر شیرینی و جذابیت بازی، می‌توان در مواقع خطر از چاشنی استوپ و استارت استفاده کرد و با گفتن آن، گرگ را به صبر و انحراف مجبور کرد.

نتیجهٔ بازی

کودکان با انجام دادن این بازی به مفهوم اتحاد و هم‌بستگی پی می‌برند و یاد می‌گیرند چگونه در مقابل مکر و حیلۀ دشمنان و بدخواهان تسلیم نشوند.



رنگارنگ

- نام بازی: رنگارنگ.
- نام محلی: رنگارنگ.
- اهداف کلی: تقویت عضلات، افزایش تیزهوشی، شناخت رنگ‌ها، سرعت در اجرای عکس‌العمل‌ها.
- اهداف جزئی: ورزش کردن و ایجاد شور و نشاط.

- تعداد بازیکنان: ۶ تا ۱۲ نفر.
- سن بازیکنان: ۵ تا ۷ سال.
- ابزار لازم: ندارد.
- محوطه بازی: محدودیتی ندارد.

شرح بازی

بچه‌های علاقه‌مند در محوطه حاضر می‌شوند و یکی را به‌عنوان گرگ انتخاب می‌کنند. با اعلام مربی یا معلم ورزش بازی شروع می‌شود.

گرگ با صدای بلند می‌گوید: رنگارنگ!

سایر بازیکنان جواب می‌دهند: چه رنگی؟

سپس گرگ نام یکی از رنگ‌ها، مثلاً سبز را می‌گوید و به‌دنبالشان می‌دود. بچه‌ها موظف‌اند رنگ سبز را در محیط بازی پیدا کنند، مانند گل‌ها، برگ‌ها، لباس‌های کودکان، در، دیوار، پنجره و... و روی آن دست بگذارند. هرکدام از بازیکنان که نتوانست این کار را انجام دهد، همچنان گرگ تعقیبش می‌کند. وقتی گرگ او را از پشت زد، می‌سوزد و حالا او گرگ می‌شود و با همین روال بازی را از نو شروع می‌کند: رنگارنگ! چه رنگی؟ آبی... .

بدیهی است اگر گرگ نتواند یکی از بچه‌ها را بزند، همچنان گرگ

می ماند و بازی را از اول شروع می کند. در این بازی بچه ها می توانند برای پیدا کردن رنگ ها دوستانشان را راهنمایی کنند.

نکات

این بازی را شاید در شکل هایی مشابه نیز اجرا کنند که در هر صورت آموزنده است.

نتیجه بازی

اساس این بازی بر شناخت رنگ ها و درک این موضوع استوار است که چه چیزی به چه رنگ هایی ممکن است وجود داشته باشد و بچه ها ضمن تحرک و ورزش، این موضوع را می آموزند. همچنین چون بازیکنان برای دستیابی به رنگ های مدنظر گرگ، از طرف دوستانشان راهنمایی می شوند، مفاهیم کمک خواهی و کمک رسانی را درک می کنند.



مردمیاران
@MARDOMYARAN