

به نام خدایی که دانه را شکافت و جان را آفرید ...

# بازی‌های زبانی

تهیه و تنظیم از سایت «آیات»

([ayat.ir](http://ayat.ir))



## مقدمه:

یکی از مهم‌ترین نقش‌های زبان، نقش ارتباطی آن است. به وسیله‌ی زبان است که انسان با دیگران و دنیای پیرامونش ارتباط برقرار می‌کند و دنیای خود را با دنیای دیگران پیوند می‌دهد و با کمک جستن از آن احساسات، عواطف، خواسته‌ها و اندیشه و تفکرات خود را ابراز می‌دارد.

درواقع یک کودک برای رشد خود احتیاج دارد از وجود خودش، اطرافیان و جهان پیرامونش آگاه شده و آن‌ها را بشناسد، با آن‌ها ارتباط برقرار کند؛ از آن‌ها یاد بگیرد؛ آن‌ها را به گونه‌ای تجربه کند؛ تجربه‌اش را تکرار کند و البته تجربه‌ای تازه<sup>۱</sup> به دست آورد.

درواقع مهارت‌ها و اهداف زبانی چهار حوزه‌ی مهم گوش‌دادن، سخن گفتن، خواندن و نوشتن را دنبال می‌کند. همچنین مشاهده کردن نقش مهمی در رشد مهارت‌های زبانی دارد.

در این جزوه سعی شده بازی‌های زبانی متنوعی در گروه‌های سنی مختلف جمع‌آوری شود که البته کافی و کامل نیست. ولی می‌تواند لحظه‌های لذت‌بخشی را برای شما فراهم کند.

برای آگاهی از زبان و حوزه‌های مختلف آن و همچنین بازی‌ها و فعالیت‌های مربوط به هر حوزه به جزوه زبان‌آموزی یا کتاب‌های تخصصی‌تر در این زمینه رجوع کنید.



---

<sup>۱</sup> کسب تجربه‌های تازه از جمله نیازهای اساسی کودک است و یکی از ابزارهای مهم برای کسب تجربه‌های تازه "زبان" است.

## □ بازی با کلمات

گروه سنی: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنهی لغات، توجه به املاهی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

مربی یک کلمه یا قسمتی از یک کلمه را انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد که آن را روی برگه‌ی خود یادداشت کنند. بازیکنان سه دقیقه فرصت دارند تا با افزودن «یک حرف» یا «چند حرف» به آخر کلمه، کلمه‌های معنی‌داری<sup>۱</sup> بسازند و آن را بنویسند. بعد از اتمام وقت مربی از یکی از بازیکنان می‌خواهد کلماتی را که نوشته است، برای کلاس بخواند. او کلمه‌هایش را به ترتیب می‌خواند. بازیکنان دیگری که این کلمه را در لیست خود دارند باید دست خود را بلند کنند. اگر این کلمه در لیست بیشتر از سه نفر بود، تمامی کسانی که آن کلمه را نوشته‌اند، برای آن کلمه یک امتیاز می‌گیرند و امتیازش را جلوی کلمه یادداشت می‌کنند. اگر در لیست یک تا سه نفر بود، هر کدام ۲ امتیاز و اگر هیچ کس دیگری آن را ننوشته بود، نفر اول برای این کلمه ۵ امتیاز خواهد گرفت. به همین ترتیب وقتی که کلمات نفر اول تمام شد نوبت به نفر بعدی می‌رسد. نفر بعدی باید تنها کلماتی را بخواند که تاکنون امتیازی نگرفته است (یا نفرهای قبلی نخوانده‌اند). بازی تا جایی که هیچ کس کلمه‌ی جدید نداشته باشد ادامه پیدا می‌کند. در آخر هر کس بیشترین امتیاز را داشت برنده است. برنده کلمه‌ی جدید را برای ادامه بازی انتخاب می‌کند یا کارت کلمه را از جعبه شادی<sup>۲</sup> بیرون می‌آورد.

مثال:

مربی کلمه «دان» را انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد با افزودن یک یا چند حرف به اول «دان» کلمه‌های جدیدی بسازند.

«دان»: گلدان، چمدان، نمکدان، گلابدان، جاودان، شمعدان

توضیحات:

با استفاده از این بازی می‌توان معانی پسوندها و پیشوندها و نحوه‌ی استفاده از آنها، اجزای کلمات و کلمات مرکب و ساده را به سادگی آموزش داد. همچنین این بازی این فرصت را در اختیار مربی می‌گذارد که در مورد اصطلاحات و معانی آنها صحبت کند.

برای مثال می‌توان کلمه‌ی «سر» را انتخاب کرد و از بازیکنان خواست با افزودن کلمه یا حروف به آخر این کلمه، کلمات دیگری بسازند:

«سر»: سرود، سرد، سروش، سرسره، سرما، سراب، سراسر، سرپیچی، سرتیپ، سرهنگ، سرانجام، سرمست، سرکش، سرخوش، سرحال، سرافراز، سر بلند، سرکوب، سرافکننده، سر به زیر، سر به هوا...

صحبت‌های احتمالی معلم: سر به چه معنی است؟ در کدام یک از کلمات بالا سر به معنای سر بدن است؟ در بعضی از این کلمات سر به معنی سر بدن نیست اما به معنی اول چیز است، ما به اول یک چیز هم می‌گوییم سر نه؟ جالب نیست؟ حال می‌توان با بازیکنان در این مورد صحبت کرد.

یا به چه کسی می‌گویند سر به هوا؟ به نظر شما چرا این اصطلاح را برای کسی به کار می‌برند که بازیگوش است؟

✓ به نظر می‌رسد که رویکردی که در این بازی و بازی‌های مشابه به آموزش کلمه و یا املاهی کلمات وجود دارد، به کلمه به عنوان جزئی از زبان که صرفاً از حروف تشکیل شده نگاه می‌شود و در آموزش معنای کلمه به شرایط و بافتی (موقعیتی) که کلمه در آن استفاده می‌شود توجه کمی می‌شود لذا مربی می‌بایست فعالیت‌های دیگری را هم در کنار این‌گونه فعالیت‌ها قرار دهد. مثلاً می‌توان جدولی را طراحی کرد تا به این وسیله

<sup>۲</sup> اگر کلمه معنی دار نباشد امتیازی ندارد. ممکن است کودک کلمه معنی‌داری را نوشته باشد اما خودش معنی‌اش را نداند. معنای کلمات را سر کلاس برای همه بچه‌ها توضیح دهید.

<sup>۱</sup> برای کلاس‌های زبان‌آموزی می‌توان یک جعبه‌ی زبان‌آموزی داشت و یک اسم مناسب برای آن انتخاب کرد. مثلاً جعبه‌ی شادی. این جعبه می‌تواند حاوی کارت‌هایی باشد که در آنها یک ضرب‌المثل، لطیفه، معما، معنی یک کلمه، یک سؤال یا یک دستور (بسته به بازی انتخابی شما) نوشته شده است. این جعبه در گوشه‌ای از کلاس قرار داده می‌شود و مربی می‌تواند به بهانه‌های مختلف (مثلاً برای استراحت در کلاس یا تشویق دانش‌آموزان) سراغ این جعبه برود. بچه‌ها هم می‌توانند برای پر کردن این جعبه مطالبی بیاورند. مثلاً می‌توانند لطیفه‌ای را بنویسند و بعد از هماهنگی با معلم آن را در این جعبه قرار دهند. در صورتی که فعالیت زبان‌آموزی نیاز به کلمه، انتخاب بازیکن و ... داشته باشد نیز می‌توان از این جعبه استفاده کرد. مثلاً برای فعالیت بازی با کلمات، مربی می‌تواند کارت کلمات یا اسامی بچه‌ها را برای قرعه‌کشی در آن قرار دهد.



معانی کلمات در جمله به کودکان آموزش داده شود. برای مثال برای یاد دادن پسوند «دان» بعد از انجام فعالیت بالا از بازیکنان بخواهید که جدول زیر را کامل کنند.

	ن	ا	د			۱
ن	ا	د				۲

۱- علی تصمیم گرفت برای تولد رضا یک... بخرد.

۲- مریم... را پراز نمک کرد و سر سفره آورد.

## انواع دیگر بازی

✓ این بازی را برای سال‌های اولیه دبستان، به صورت کلامی انجام دهید. یک حرف را انتخاب کنید و از کودکان بخواهید که کلمه‌هایی بسازند که با حرف مورد نظر شما شروع می‌شود. برای مثال از بازیکنان بخواهید کلمه‌هایی بسازند که با «آ» شروع می‌شود. در ابتدا برای آن‌ها مثال بزنید: آ مثل آسمان، آ مثل آبی

✓ با افزودن «یک حرف» یا «چند حرف» و یا «یک کلمه» به اول کلمه‌ی مورد نظر، کلمه‌های معنی‌داری بسازید. مثال:

«داشت»: یادداشت، بزرگ داشت، گرمی داشت

«بان»: نگهبان، جنگلبان، آبان، مهربان

«دار»: مزرعه دار، پرچم دار، خانه دار، زمین دار، بچه دار

✓ با افزودن «یک حرف» یا «چند حرف» یا «یک کلمه» به آخر کلمه‌ی مورد نظر، کلمه‌های معنی‌داری بسازید. مثال:

«با»: با ادب، باران، بازی، بامداد<sup>۴</sup>

## □ تغییر حروف کلمات

گروه سنی: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات، توجه به وزن (قافیه‌ی) کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

مربی یک کلمه را انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد که آن را روی برگه‌ی خود یادداشت کنند. بازیکنان سه دقیقه فرصت دارند تا با تغییر حرف اول کلمه، کلمه‌های معنی‌داری بسازند و آن را در کاغذ خود یادداشت کنند. بعد از اتمام وقت مربی از یکی از بازیکنان می‌خواهد تا کلماتی را که نوشته است، برای کلاس بخواند. بازیکن کلمه‌هایش را به ترتیب می‌خواند. بازیکنان دیگری که این کلمه را در لیست خود دارند باید دست خود را بلند کنند. اگر این کلمه در لیست بیشتر از سه نفر بود، تمامی آن‌هایی که کلمه را دارند برای آن کلمه یک امتیاز می‌گیرند و امتیازش را جلوی کلمه یادداشت می‌کنند. اگر آن کلمه در لیست یک تا سه نفر بود، هر کدام ۲ امتیاز و اگر هیچ کس دیگری آن را ننوشته بود، این کلمه ۵ امتیاز خواهد گرفت. وقتی که کلمات نفر اول تمام شد نوبت به نفر بعدی می‌رسد. نفر بعدی باید تنها کلماتی را بخواند که تاکنون امتیازی نگرفته است (نفرهای قبلی نخوانده‌اند). بازی تا جایی که هیچ کس کلمه‌ی جدید نداشته باشد ادامه پیدا می‌کند. در آخر هر کس بیشترین امتیاز را داشت برنده است.

مثال:

مربی کلمه‌ی «میز» را روی تخته می‌نویسد. بازیکنان شروع به ساختن کلمات می‌کنند:

«میز»: تیز، ریز، لیز، خیز، نیز...

## □ کار و بار (تبدیل صورت لغات)

گروه سنی: ۹ تا ۱۱ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

<sup>۴</sup> از میان این کلمات کدام یک با بقیه متفاوت است؟



شرح بازی:

همه‌ی افراد داخل کلاس و خود معلم دایره‌وار می‌نشینند. مربی بازی را با گفتن یک لغت کوتاه یک هجایی آغاز می‌کند. برای مثال کلمه‌ی «کار» را انتخاب می‌کند. سپس نفر بعد که در سمت راست او نشسته یکی از حروف کلمه را تغییر می‌دهد و یک کلمه‌ی جدید می‌سازد: «بار». نفر بعد دوباره یکی از حروف کلمه‌ی نفر قبل (نه نفر اول) را تغییر داده و کلمه‌ی جدید را می‌گوید. مثلاً «مار» یا «بام». بازی تا آنجایی ادامه پیدا می‌کند که بازیکنان نتوانند هیچ کلمه‌ی جدیدی بسازند. در این حالت نفر بعد سراغ جعبه‌ی شادی می‌رود تا دستور ادامه‌ی بازی را دریافت کند (یا کلمه‌ی بعد پیشنهاد داده می‌شود).

### □ یک شروع و یک پایان

گروه سنی: ۹ تا ۱۲ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

مربی یک حرف را روی تخته می‌نویسد یا از بازیکنان می‌خواهد که روی برگه‌ی خود یادداشت کنند. افراد حاضر در بازی ۵ دقیقه فرصت دارند تا هر تعداد کلمه‌ای که می‌توانند بسازند به‌طوری‌که اول و آخر آن کلمه، حرف مورد نظر باشد. بعد از اتمام وقت مربی از یکی از بازیکنان می‌خواهد که کلماتی را که نوشته است، برای کلاس بخواند. کودک کلمه‌هایش را به ترتیب می‌خواند. بازیکنان دیگری که این کلمه را در لیست خود دارند باید دست خود را بلند کنند. اگر این کلمه در لیست بیشتر از سه نفر بود، تمامی آن‌هایی که کلمه را دارند برای آن کلمه یک امتیاز می‌گیرند و امتیازش را جلوی کلمه یادداشت می‌کنند. اگر در لیست یک تا سه نفر بود، هر کدام ۲ امتیاز و اگر هیچ‌کس دیگری آن را ننوشته بود، این کلمه ۵ امتیاز خواهد گرفت. وقتی که کلمات نفر اول تمام شد نوبت به نفر بعدی می‌رسد. نفر بعدی باید تنها کلماتی را بخواند که تاکنون امتیازی نگرفته است (نفرهای قبلی نخوانده‌اند). بازی تا جایی که هیچ‌کس کلمه جدید نداشته باشد ادامه پیدا می‌کند. در آخر هر کس بیشترین امتیاز را داشت برنده است.

مثال:

حرف «د»: درد، داد، دریند، داماد، دود، درود ...

حرف «ک»: کمک، کیک، کیک، کتک، کشک ...

### □ بازی با حروف انتهایی کلمات

گروه سنی: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: ...

شرح بازی:

همه افراد داخل کلاس و خود معلم دایره‌وار می‌نشینند. مربی بازی را با گفتن یک کلمه شروع می‌کند. برای مثال کلمه «آسمان» برای آغاز بازی انتخاب می‌شود. سپس نفر بعد باید یک کلمه‌ی جدید بسازد، طوری که حرف ابتدایی‌اش حرف انتهایی کلمه قبلی باشد. مثلاً بگوید «نبات». بازی همین‌طور ادامه پیدا می‌کند. اگر کسی نتواند کلمه مورد نظر را بسازد از بازی حذف می‌شود. در این بازی تکرار کلمات گفته شده ممنوع است.

مثال:

آسمان، نیلوفر، راز، زیبا، ابر، روز، زشت، ترس، سیب ...

### انواع دیگر بازی:

✓ می‌توان برای کلمه‌ها محدودیت گذاشت. مثلاً گفت کلمات باید فقط از بین اسم حیوان‌ها، اشیا یا اسم شهرها انتخاب شوند.

مثال: اسب، بز، زنبور، راسو، وزغ، غاز، ...

### □ افراد به صف

گروه سنی: ۹ تا ۱۱ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۱۰ نفر



اهداف: افزایش دامنهی لغات، توجه به معانی کلمات، تقویت همکاری، توضیح دادن فضای بازی: فضای بازی یا فضایی که امکان تشکیل صف در آن وجود داشته باشد. امکانات: کارت کلمات یا کارت جملات

شرح بازی:

مربی یک سری کلمه آماده می‌کند و روی کارت‌هایی می‌نویسد و به هر بازیکن یک کارت می‌دهد. این کلمه‌ها را می‌توان از یک قصه، بریده روزنامه یا با کمک خود بازیکنان انتخاب کرد<sup>۵</sup>.

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. از هر گروه یک نفر از بازیکنان به عنوان **فرمانده** انتخاب می‌شوند. فرمانده یک لیست از کلمه‌های گروه خود آماده می‌کند. او باید با یک دستور گروه خود را به صف کند. فرمانده باید سعی کند هم دستوری بدهد که تعداد بیشتری از افراد خود را در هر نوبت به صف کند و هم در حداکثر ۴ نوبت بازی (برای گروه ۱۰ نفره) تمام افراد خودش را به صف کند. بعد از ۴ نوبت به ازای بازیکنانی که هنوز به صف نشده‌اند از جمع امتیازاتش کسر می‌شود.

برای مثال در بازی‌ای کارت‌ها به صورت زیر می‌باشد:

کیک، آسمان، علی، برد، خورد، مربی، کارت

فرمانده می‌گوید: افراد همه آن‌هایی که توی کلمه‌شان حرف الف دارند به صف. بازیکنانی که «آسمان و کارت» را دارند باید به صف شوند. بعد از این که مربی اعلام کرد که افراد درست به صف شده‌اند، آن‌ها دوباره به جای خود بر می‌گردند و فرمانده ۲ امتیاز می‌گیرد.

فرمانده می‌گوید: افراد همه تک بخشی‌ها به صف. بازیکنانی که کارت‌های «کیک، خورد، برد و کارت» را دارند به صف می‌شوند. در اینجا فرمانده ۴ امتیاز می‌گیرد و به همین ترتیب بازی ادامه پیدا می‌کند. هر گروهی که بعد از ۴ دوره به صف شدن بیشترین امتیاز را به دست بیاورد، برنده است.

### توضیحات:

✓ برای سنین پایین‌تر این که این فعالیت همراه با یک جنب و جوش فیزیکی هم می‌باشد لذت بخش است. حتی می‌توان این فعالیت را کمی مهیج کرد و به فرمانده یک سوت داد تا بعد از دستور خودش با سوت زدن گروه را جمع کند. اما برای سنین پایانی دبستان می‌توان از بازیکنان خواست که صرفاً افراد گروه کارت خود را بالا ببرند و اعلام کنند.

✓ برای این که فرمانده‌ها بتوانند ایده‌ای برای اجرای فرمان داشته باشند، بهتر است مربی چند بار به عنوان فرمانده این بازی را انجام دهد.

### انواع دیگر این بازی:

✓ مربی مطلبی که می‌خواهد در این بازی به بازیکنان آموزش دهد یا در مورد آن‌ها صحبت کند را تعیین می‌کند. (این موضوع‌ها می‌تواند با توجه به دروس دیگر دانش‌آموز باشد. مثلاً موضوعی در درس علوم اجتماعی یا علوم تجربی) و با توجه به آن موضوع، یک دستور یا سؤال یا موقعیت را طراحی می‌کند. و پاسخ‌های لازم را آماده می‌کند و آن‌ها را روی کارت‌های کلمه یا کارت جملات مرتبط را آماده می‌کند. سپس کارت‌ها را با یکدیگر مخلوط کرده و بین بازیکنان تقسیم می‌کند.

وقتی بازی شروع می‌شود، مربی نقش فرمانده را به عهده می‌گیرد و دستور یا سؤال خودش را مطرح می‌کند. افراد گروه باید در فرصتی که دارند، به دستور فرمانده به صف شوند. و هر کس توضیح دهد که چرا در صف شرکت کرده است. مربی می‌تواند در این مورد با بازیکنان گفتگو کند. برای مثال مربی موقعیت‌ها و کارت کلمات زیر را آماده کرده است.

موقعیت‌ها:

✓ یک نفر تصادف کرده، افرادی که می‌توانند کمک کنند به صف

✓ می‌خواهم بروم مدرسه، چیزهایی که نباید فراموش کنم با خودم ببرمشان به صف

کارت کلمات: کتاب، معلم، بخاری، دفتر، مداد، تغذیه، پرستار، سرما، آدرس، پلیس، کیف، بهمن، توپ، پول، پزشک، راننده، برف و یا موقعیت‌های:

✓ یکی از کلاس پنجمی‌ها هر روز در مدرسه مزاحم می‌شود و به من می‌گوید: «ترسو» من باید چه کار کنم؟ افرادی که می‌دانند من باید چه کار کنم به صف.

<sup>۵</sup> در صورتی که کلمات به صورت تصادفی انتخاب شوند دستوراتی که فرمانده صادر می‌کند بیشتر دستورهای دستوری یا نگارشی است می‌تواند کارت‌های کلمات را به صورت هدفمند انتخاب کرد و با استفاده از این بازی علاوه بر آموزش کلمات، به آموزش مهارت‌ها یا دروس دیگر هم پرداخت. به عنوان مثال به فعالیتی که در قسمت انواع دیگر بازی آورده شده است مراجعه کنید.



✓ فردا امتحان دارم. الان ساعت ۱۱ شب است و من هیچی درس نخوانده‌ام. حالا چه کار کنم؟ افرادی که می‌دانند من باید چی کار کنم به صف.<sup>۶</sup>

کارت جملات: گریه کن، بخند، با معلم حرف بزن، فرار کن، فکر کن، سلام کن، بازی کن، داد بزن، صبر کن، غصه بخور، درس بخوان، بخواب، ورزش کن، آواز بخوان، تلویزیون نگاه کن، غذا بخور

✓ برای سنین راهنمایی از ایده این بازی برای آموزش اشعار یا ضرب المثل‌ها هم استفاده کرد. مربی چند بیت شعر و یا چند ضرب المثل را انتخاب می‌کند و کارت کلمه یا جمله‌های آن‌ها را تهیه می‌کند. بازیکنان باید با دستور مربی به صف شوند.  
مثال:

مربی چند بیت از چند غزل‌های حافظ را انتخاب می‌کند و روی کارت‌ها می‌نویسد. کارت‌ها را مخلوط کرده و بین بازیکنان تقسیم می‌کند. سپس مربی یک بیت از یک غزل را می‌خواند و از بازیکنان می‌خواهد آن‌هایی که فکر می‌کنند بیت دیگری از این غزل هستند اعلام کنند.

### □ کلمات ایستادنی

گروه سنی: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۱۰ نفر

اهداف: آموزش حروف الفبا، آموزش املائی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: کارت حروف

شرح بازی:

مربی دسته کارت حروف الفبا را آماده می‌کند. هر دسته کارت، یک حرف و یک عدد نوشته شده است. می‌تواند برای سنین بالاتر این حروف به صورت حروف آخر نوشته شده باشد اما برای سنین پایین‌تر می‌توان ترکیبی از نشانه اول یا وسط داشت. مربی در شروع بازی به بازیکنان توضیح می‌دهد که این کارت‌ها از کدام نوع هستند. چند کارت حرفی مانند ژ یا خ که در فارسی کمتر استفاده می‌شود را از دسته کارت‌ها برداشته و حرفی که زیادت‌تر تکرار می‌شود را زیاد کنید. بقیه کارت‌ها بین بازیکنان پخش می‌شود. در انتخاب کلمات تا جایی که ممکن است سعی کنید کلمات تکراری نباشد.

بعد از آن مربی یا داور یک کلمه را می‌گوید. مثلاً «خرس». بازیکنانی که حروف را دارند باید ظرف مدت دو دقیقه کلمه‌ی «خرس» را بسازند. در صورتی که مربی کلمه‌ی ایمان را بگوید بازیکنانی که کارت‌های زیر را دارند باید به این صورت کلمه را بسازند. (شماره‌ی هر حرف روی کارت‌ها مربوط به این می‌شود که آن حرف برای بار چندم در کلمه تکرار شده است)

کارت الف ۱، ی ۱، م ۱، الف ۲، ن ۱

توضیحات: برای ایجاد انگیزه می‌توانید از دو گروه بخواهید که کلمه را بسازند، هر گروه‌ی که کلمه مورد نظر را با املائی درست، زودتر ساخت برنده است.

برای اواخر ابتدایی می‌توانید کلمات یک ضرب المثل یا چند بیت شعر را روی کارت‌ها نوشته و بین بازیکنان پخش کنید. از آن‌ها بخواهید ظرف مدت معین مثلاً ۵ دقیقه، جمله، ضرب المثل یا شعر مورد نظر را بسازند.

### □ همسایه‌های مهربان (محله‌ی الفبا)

گروه سنی: ۷ تا ۹ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

اهداف: آموزش حروف الفبا، آموزش املائی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

در ابتدا مربی برای بازیکنان در مورد محله‌ی الفبا توضیح می‌دهد و به آن‌ها می‌گوید که در خانه‌های این محله بعضی حروف الفبا با هم همسایه هستند. روی در هر خانه یک حرف نوشته شده و کلمه‌هایی که این حرف در آن به کار رفته در این خانه (یا ساختمان) زندگی می‌کنند. مربی از بازیکنان می‌خواهد که چند خانه کوچک بکشند. حالا مربی یکی از حروف الفبا را تعیین می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد به انتخاب خودشان این



<sup>۶</sup> برای پیدا کردن ایده‌های مناسب برای این موقعیت‌ها می‌توان از کتاب‌های سفید انتشارات فنی (مانند پرهیز از خشونت، امان از مشق و...) استفاده کرد.

حرف را روی در یکی از این خانه‌ها بنویسند. سپس مربی معلوم می‌کند که همسایه‌های حرفی که معلوم شده چه ویژگی دارند و از آن‌ها می‌خواهد که آن‌ها را پیدا کنند و روی در خانه‌های دیگر بنویسند.

در ادامه بازی مربی در مورد ساکنین خانه‌ها سؤال‌هایی می‌پرسد. مانند این که اسم چند نفر از ساکنین این خانه را بگو؟ یا این که مربی یک کلمه را می‌گوید و از بازیکنان می‌خواهد که بگویند این کلمه در خانه کدام یکی از حروف زندگی می‌کند. (نام ساکنین هر خانه با حرف آن خانه شروع می‌شود)

مثال:

مربی حرف «ز» را انتخاب می‌کند و از بازیکنان می‌خواهد آن را در خانه‌ای بنویسند. سپس مربی می‌گوید: «همسایه‌های من با من همصدا هستند، اما شکل من نیستند». کودک باید ذ، ض، ظ را در خانه‌ها بنویسد.

بعد مربی می‌پرسد: من زنبور هستم. امشب مهمان کدام خانه باشم؟ هر کودک باید زنبور را در خانه «ز» خود بنویسند.

□ بیپ

گروه سنی: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

اهداف: آموزش حروف الفبا، آموزش املائی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

همه‌ی بازیکنان دایره‌وار می‌نشینند به طوری که همه رو به مرکز قرار گیرند. مربی بازی را با گفتن یک کلمه یا یک جمله شروع می‌کند. برای مثال جمله‌ی «علی بیا». بازیکنان می‌توانند جمله را برای خود یادداشت کنند. حال بازی آغاز می‌شود. بازیکنان باید به ترتیب شروع به گفتن حروف الفبا کنند اما وقتی به حرفی رسیدند که در جمله‌ی مورد نظر استفاده شده باید بگویند «بیپ». کسی که اشتباه کند از بازی حذف می‌شود. بازی تا آنجا ادامه پیدا می‌کند که حروف تمام شود و هر کس که باقی بماند برنده است.

مثال: جمله انتخاب شده این است. علی بیا.

نفر اول می‌گوید: بیپ، نفر دوم می‌گوید: بیپ، نفر سوم می‌گوید پ، ...

توضیحات: می‌توان بازی را گروهی انجام داد و برای قواعد برنده شدن هم شرایط گذاشت، مثلاً مدت زمان کمتر و خطای کمتر و این‌که کسی که حرفی را اشتباه گفته از بازی حذف نشود.

□ کلمات داخل جدول

گروه سنی: ۸ تا ۱۱ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

اهداف: آموزش حروف الفبا، آموزش املائی کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: کارت کلمات یا کارت جملات

شرح بازی:

هر کدام از بازیکنان یک جدول ۵ در ۵ روی یک ورقه کاغذ می‌کشند. در همین حال معلم کارت‌های حروف را به خوبی به هم ریخته و آن‌ها را در داخل یک کیف می‌ریزد. معلم کارت‌ها را به صورت تصادفی بیرون می‌آورد و آن‌ها را می‌خواند. بازیکنان باید این حروف را به دلخواه خودشان در جدول‌هایشان بنویسند. وقتی که جدول‌شان پر شد آن‌ها باید سعی کنند که با حروف داخل جدول بصورت افقی، عمودی و اریب کلمه‌های معنی‌داری بسازند. در پایان بازی به هر حرف از کلمات ساخته شده ۱ امتیاز داده می‌شود. کسی که بیشترین کلمه را بسازد و کسی که بیشترین امتیاز را دارد برنده هستند.

توضیحات: بعد از این که کودک چند بار این بازی را انجام دهد می‌تواند همزمان با پر کردن خانه‌ها به ساختن کلمه‌ها هم فکر کند و جای مناسب‌تری برای حروفش پیدا کند.

□ حروف شمارشی

گروه سنی: ۸ تا ۹ سال

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

اهداف: آموزش حروف الفبا، آموزش املائی کلمات





فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: .....

شرح بازی:

این بازی می‌تواند در گروه دو نفره یا گروه بزرگتر انجام شود. مربی یا یکی از اعضای گروه مقابل به صورت اختیاری یک کلمه و یک عدد را انتخاب می‌کند. مثلاً می‌گوید «فروردین» و ۵. کسی که زودتر بگوید پنجمین حرف کلمه فروردین چه حرفی است برنده است.

**توضیحات:** برای سهولت و برای سنین ۷ و ۸ سال می‌توان در ابتدا این بازی را با تعداد بخش‌های کلمه‌ی مورد نظر انجام داد. مثلاً آسیاب ۳. کسی که زودتر بگوید یاب برنده است.

برای سنین بالاتر می‌توان به جای یک کلمه یک جمله را گفت. مثلاً ما رفتیم سفر و ۸.

**توضیحات:**

این بازی وقتی مفرح است که حروفی که قرار است جایگزین یکدیگر بشوند حروفی باشند که در حالت طبیعی تلفظ آن‌ها در یک کلمه مشکل است.<sup>۷</sup> مثلاً جایگزینی ب به جای و، ق به جای گ، ر به جای ل.<sup>۸</sup>

برای سنین بزرگتر تاریخچه بعضی کلمات را بگویید مثل این‌که بعضی از کلماتی که ما در حال حاضر با «ب» تلفظ می‌کنیم، در قدیم با «و» تلفظ می‌شده و در طول زمان تبدیل شده است. به عنوان مثال: بهمن، وهمن بوده یا اردی بهشت، اردی وهشت بوده است.

همچنین در بعضی کلمه‌ها معنی حرف مورد نظر با تغییر این حروف عوض می‌شود. مثلاً جبون و جوون.

توجه: می‌توانید به لهجه‌های مختلف اشاره کنید، مثل این‌که ترک زبان‌ها «گ» را «ق» تلفظ می‌کنند.

### □ سه تا سه تا ردیف کن

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنهی لغات، توجه به املاي کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: چند دسته از کارت‌های حروف الفبا

شرح بازی:

مربی چند دسته از کارت‌های حروف الفبا را تهیه می‌کند و آن‌ها را بین بازیکنان تقسیم می‌کند. به هر بازیکن ۱۰ کارت داده می‌شود و بقیه‌ی کارت‌ها از پشت (به طرفی که حروف آن دیده نشود) بین بازیکنان قرار داده می‌شود. در این بازی کودک باید بتواند با کارت‌هایش دو کلمه‌ی معنی‌دار سه حرفی و یک کلمه چهار حرفی درست کند. بازیکن اول باید یکی از کارت‌هایی که وسط گذاشته شده را بردارد. اگر کارتی که برداشته برای درست کردن کلمه‌ها به دردش می‌خورد، آن کارت را بر می‌دارد و یکی از کارت‌های قبلی‌اش را به رو (طوری که حرف نوشته شده بر روی آن دیده شود) میان بازیکنان می‌گذارد. اگر به دردش نخورد کارتی را که برداشته را طوری که رویش دیده شود میان بازیکنان می‌گذارد. نوبت به نفر بعدی می‌رسد. نفر بعدی هم باید همین کار را انجام دهد. اما او می‌تواند علاوه بر کارت‌هایی که به پشت هستند آخرین کارتی که بازیکن قبلی به روانداخته است را نیز انتخاب کند. هر کس که زودتر کلمه‌ها را درست کند برنده است.

انواع دیگر بازی:

✓ این بازی را می‌توان برای کلاس اولی‌ها به منظور آشنایی با حروف الفبا و ترتیب حروف الفبا انجام داد. بدین صورت که هر بازیکن باید بتواند دو دسته سه تایی و یک دسته چهار تایی از حروف را بسازد (مثلاً سه تا ب، سه تا ر، چهار تا ف) و یا دو دسته سه تایی و یک دسته چهار تایی از حروف را به ترتیب حروف الفبا پشت سر هم ردیف کند. (ب پ ت، ر ز ژ، ع غ ف ق)

### □ جابه‌جایی حروف

گروه سنی: ۱۰ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دقت و تفکر، توجه به املاي کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

<sup>۷</sup> آیا می‌توانید ده بار پشت سر هم بگویید: «لیره رو لیره»؟

<sup>۸</sup> در این فعالیت می‌توان برای دانش آموزان سالهای آخر دبستان به تاریخچه بعضی از کلمات و تغییرات آنها اشاره کرد. برای مثال بهمن در فارسی قدیم وهمن یا اردی بهشت، اردی وهشت بوده است



شرح بازی:

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. هر گروه تعدادی کلمه‌ی دلخواه (مثلاً اسم میوه‌ها، شهرها، نام کتاب یا اسامی دوستان) انتخاب می‌کند (مثلاً ده کلمه) و سپس حروف کلمه را به هم ریخته و آن را برای گروه مقابل می‌نویسد و یا هجی می‌کند. هر گروه باید در زمان تعیین شده، بتواند تشخیص دهد که اصل این کلمه‌ها چه بوده است. و هر پاسخ صحیح یک امتیاز می‌گیرد. بعد از چند نوبت بازی گروهی که مجموع امتیازهایش بیشتر باشد برنده خواهد بود.

توضیحات:

برای سهولت در این بازی می‌توان دسته‌های کلمات را در ابتدای بازی معلوم کرد.

در صورتی که گروه‌ها کلمه‌ها را به جای یادداشت کردن و یا هجی کردن، بلند (با علامت‌گذاری) بخوانند، بازی ساده‌تر اما مفرح‌تر می‌شود.<sup>۹</sup>

مثال:

دسته‌های کلمات

میوه و سبزی‌ها

میول: لیمو

رانا: انار

حیوانات

وسترپ: پرستو

لاغک: کلاغ

□ حدس بزن چی هستیم؟

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دقت و تفکر، توجه به املاي کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ یا تخته سیاه

شرح بازی:

یک بازیکن برای حدس زدن حرف انتخاب می‌شود. بازیکنان دیگر برای انتخاب حرف با یکدیگر مشورت می‌کنند. همزمان بازیکن اول حروف الفبا را روی تخته سیاه یا کاغذ می‌نویسد. برای مثال بازیکنان حرف «ج» را برای بازی انتخاب می‌کنند و بازیکن اول با توجه به فرآیند زیر باید این حرف را حدس بزند:

برای مثال:

بازیکن: آیا حرف من در کلمه‌ی آسیاب هست؟

بچه‌ها: نه.

بازیکن روی حروف ا، ب، س، ی روی تخته سیاه خط یا کاغذ خط می‌کشد.

بازیکن: آیا حرف من در کلمه‌ی خط کش هست؟

بچه‌ها: نه.

بدین ترتیب حروف خ، ط، ک، ش هم حذف می‌شوند.

بازیکن: آیا حرف من در کلمه‌ی جوراب هست؟

بچه‌ها: بله

بازیکن: خوب. حرف ب، ا، و که در کلمه‌ی جوراب است قبلاً حذف شده، پس حرف مورد نظر یا «ر» هست یا «ج». هوم! آیا حرف من در روز هست؟

بچه‌ها: نه

بازیکن: حرفم را پیدا کردم. حرف من «جیم» هست.



<sup>۹</sup> گاهی بعضی از این کلمات بهم ریخته به نظر با مسمی و ترکیبی از کلمه‌های با معنی دیگر می‌شود.

انواع دیگر بازی:

برای سنین بالاتر (پنجم دبستان و راهنمایی) می‌توان به جای حروف الفبا، از کلمه استفاده کرد. در ابتدای بازی تعیین می‌شود که کلمه‌هایی که انتخاب می‌شوند چند حرفی هستند و آیا تکرار حروف در آن‌ها جایز است یا نه. هر چقدر تعداد حروف بیشتر و تکرار مجاز باشد، بازی پیچیده‌تر و مدت زمان بازی طولانی‌تر می‌شود. سؤال‌ها باید به این صورت باشند:

«آیا حرفی از حروف کلمه من در کلمه .... هست؟ چندمین حرف کلمه؟»

مثال:

کلمه‌ی انتخاب شده سه حرفی و بدون تکرار است. مثلاً «شاد»

- آیا حرفی از حروف کلمه من در کلمه مار هست؟ چندمین حرف کلمه؟

- بله. دومین حرف کلمه شما در کلمه مار هست. (یعنی یکی از حروف «م»، «ا»، «ر» در کلمه هست و دومین حرف است. اما کدام حرف فعلاً معلوم نیست)

- آیا حرفی از حروف کلمه من در کلمه مرد هست؟ چندمین حرف کلمه؟

- بله. سومین حرف کلمه شما در کلمه مار هست.

بازیکن تشخیص می‌دهد که حرف سوم «د» هست.<sup>۱۰</sup>

- آیا حرفی از حروف کلمه من در کلمه باد هست؟ چندمین حرف کلمه؟

- بله. حرف دوم و سوم

- آیا حرفی از حروف کلمه من در کلمه شاد هست؟ چندمین حرف کلمه؟

- بله. اول و دوم و سوم

### □ ببین و بگو

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش توانایی توضیح دادن یا توصیف کردن، افزایش قدرت حافظه

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: ....

شرح بازی:

بازیکنان به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول مکانی را که گروه دوم آن را می‌شناسد، انتخاب می‌کند. (مثلاً اتاق یکی از بازیکنان، فضایی در خانه‌ی خود یا مادر بزرگ یا دوستان، جایی که بازیکنان به اردو رفته‌اند، یکی از کلاس‌های مدرسه، مکان‌های خیالی در داستان یا فیلمی که همه آن‌را می‌شناسند) یکی از اعضای گروه دوم به عنوان نماینده گروه انتخاب می‌شود و نام آن مکان به او گفته می‌شود. او باید آن مکان را برای گروه خودش توصیف کند تا دوستان او نام آن‌جا را حدس بزنند. هر گروه که در زمان تعیین شده، به جواب برسند برنده است.

توضیحات:

توصیف‌های مستقیم قابل قبول نمی‌باشد.

مثال:

یک اتاق که دیوارهای خاکستری و دیوارهای قدیمی دارد. از در که وارد می‌شوی سمت راست دو تا میز بزرگ قرار دارد. که روی یکی از آن‌ها یک دستگاه کامپیوتر است. روبرویت یک پنجره خیلی بزرگ که در منظره‌اش یک درخت نارنج دیده می‌شود. روی دیوار سمت چپ اتاق یک جای خالی دیده نمی‌شود، از بس که قاب آویزان است. کف اتاق هم کاشی‌های خاکستری دارد. یک گل میز هم وسط اتاق هست که همیشه رویش چند تا لیوان و یک فلاکس چایی است.

جواب: دفتر مدرسه

انواع دیگر بازی:

برای سنین راهنمایی و کودکانی که اطلاعات عمومی خوبی دارند می‌توان این مکان‌ها را از مکان‌های تاریخی و دیدنی شهر، کشور و یا دنیا انتخاب کرد.

مثال:

<sup>۱۰</sup> آیا می‌توانید بگویید که چگونه تشخیص داده است؟



آدم‌های زیادی آنجا رفت و آمد می‌کنند. در بزرگ چوبی دارد. وقتی وارد محوطه می‌شوی چند پله دارد و کمی به داخل می‌رویم. یک حیاط بزرگ دارد که وسط آن یک حوض بزرگ است، دور تا دور محوطه حجره مانند است. سمت راست یک ساختمان بزرگ دارد و انتها محوطه سمت چپ هم ساختمان دیگری است. یک در ورودی هم در انتهای محوطه دارد.

جواب: شاهچراغ

### □ تخته‌ی خیالی!

گروه سنی: ۷ تا ۱۱ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دقت و تمرکز، شناخت حروف الفبا، افزایش دامن‌های لغات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: ....

شرح بازی:

مربی یک کلمه یا یک حرف را به یکی از بازیکنان می‌گوید. او باید پشت به بقیه و رو به یک تخته‌ی خیالی بایستد و آن حرف را روی تخته‌ی خیالی در هوا بنویسد. بقیه‌ی بازیکنان باید سعی کنند آن حرف یا کلمه را بخوانند.

انواع دیگر بازی:

اگر بازیکن انتخاب شده، رو به دیگر بازیکنان بایستد و روی تخته خیالی یادداشت کند، بازی سخت‌تر می‌شود. (برای گروه سنی ۱۰ تا ۱۲ سال)

### □ بگو کدام هم قافیه نیست؟

گروه سنی: ۸ تا ۹ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: توجه به آهنگ و وزن کلمات

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: ....

شرح بازی:

چند کلمه را سریع تکرار کنید که هم قافیه باشند و از کودک بخواهید که کلمه‌ای که در میان کلمه‌های شما با دیگر کلمه‌ها هم‌قافیه نیست را بگوید.

مثال: گربه، شسته، برده، خورده

### □ من سر نخ می‌دهم تو پیدا کن

گروه سنی: ۷ تا ۹ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: تفکر، افزایش توجه و دقت به ویژگی‌های مختلف اشیاء

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: ....

شرح بازی:

سعی کنید از وسایل و اتفاق‌های اطراف خود معمای زبانی بسازید. این فعالیت را می‌توانید در کلاس خصوصاً وقتی که احساس می‌کنید بازیکنان خسته هستند و نیاز به استراحت دارند، اجرا کنید.

مثال: اون چیه که دندون داره و هم وزن خونه (خانه) است؟ جواب شونه (شانه)

توی این کلاس هستیم. با این‌که سنگینم اما هم وزن لیفم. من .... (کیفم)

نکته: از بازیکنان نیز بخواهید تا بدین ترتیب معماهایی طرح کنند و در کلاس مطرح نمایند.

### □ مگه نمی‌بینی داره میاد؟

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش همدلی، تفکر

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس



امکانات: ....

شرح بازی:

یک جمله (یا یک جمله در موقعیتی) را نقل کنید و بپرسید حدس بزنید این جمله را چه کسی و در چه شرایطی گفته است و چه منظوری داشته است؟ می‌توان این جمله یا دیالوگ را از روزنامه یا یک کتاب انتخاب کرد.

مثال:

جمله‌ی مورد نظر: مگه نمی‌بینی داره میاد؟

سؤال‌ها:

الف: موقعیتی را شرح دهید که این جمله در آن گفته شده؟

جواب ۱: پسر نوجوانی دارد می‌دود. ما از او می‌پرسیم چرا می‌دود؟ می‌گوید: «مگه نمی‌بینی داره میاد؟»

جواب ۲: پدری به پسرش با فریاد می‌گوید مگر نمی‌بینی داره میاد؟

ب: ادامه دهید حالا در این موقعیت منظور پسر از این حرف چی بوده است؟

جواب ۱: دوستش را دیده و برای استقبالش داره به طرفش می‌دود. (منظورش این بوده که مگر نمی‌بینی علی داره میاد)

جواب ۲: به پشت سرش اشاره می‌کند. کسی که عصبانی به نظر می‌رسد دارد او را دنبال می‌کند.

توجه: بهتر است مربی از قبل به حالت‌های مختلف فکر کند و برای شروع خودش یک موقعیت را مثال بزند.

### □ حدس بزن!

گروه سنی: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، افزایش دقت و تمرکز

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: در صورت نیاز کارت کلمات

شرح بازی:

بازیکنان به گروه‌های دو نفره تقسیم می‌شوند. به نفر اول هر گروه یک کلمه به صورت پنهانی گفته می‌شود (یا یک کارت کلمه به او داده می‌شود). او باید کلمه‌ی مورد نظر را روی کمر نفر دوم بنویسد. چنانچه هم گروهی‌اش آن کلمه را تشخیص داد گروه برنده می‌شود و حالا نوبت نفر دوم است تا کلمه‌ای را روی کمر هم‌گروهی‌اش بنویسد.

تذکر: به حساسیت‌های بعضی از کودکان برای لمس شدن توسط کودک دیگر و به خشونت بعضی بازیکنان توجه کنید. بازی را با بازیکنانی شروع کنید که مشکلی در این زمینه ندارند. وقتی آن‌ها از بازی لذت بردند، بازیکنان دیگر را هم به تدریج و با تأکید بر اجرای قواعد بازی وارد کنید.

### □ همه مثل هم

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات، جمله‌سازی

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس

امکانات: قلم و کاغذ

شرح بازی:

مربی یا داور حرفی را انتخاب می‌کند و هر بازیکن (یا هر گروه) باید سعی کنند جمله‌ی معناداری بسازند که هر کلمه‌ی آن با این حرف شروع شده باشد. هر نفر یا گروه به تعداد حروف کلمات جمله‌اش امتیاز می‌گیرد.

مثال: حرف «ب»

ببری با بزی برفت.

### □ تا....

گروه سنی: ۱۰ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

اهداف: توجه به معنای مختلف فعل‌ها، افزایش دقت، آموزش تفکر

فضای بازی: فضای باز، فضای بسته مثل کلاس درس



امکانات: کتاب یا روزنامه

شرح بازی:

یک کتاب یا روزنامه را باز کنید. یک جمله از کتاب را که در آن کاری انجام شده انتخاب کنید. بازیکنان ۳ دقیقه فرصت دارند که برای انجام آن کار پنج دلیل بیاورند. آن‌ها باید با افزودن «تا» به آخر جمله، جمله دیگری بگویند که نشان دهنده‌ی دلیل انجام آن کار (یا انتظاری که داریم) باشد.

مثال: آن دختر می‌خواست هر طوری شده دانشگاه قبول شود تا...

بتواند در یک شهر دیگر زندگی کند، ازدواج نکند، به همه اثبات کند که می‌تواند، به مردم خدمت کند، شغل مناسبی در آینده داشته باشد، تا کور شود هر آن که نتواند دید،....

انواع دیگر این بازی:

✓ یک جمله را انتخاب کنید و از نفر اول بخواهید که با افزودن «تا» به آخر جمله سعی کند دلیلی برای انجام آن کار بیاورند. به همین ترتیب نفر بعدی باید برای جمله یا دلیل نفر قبلی دلیل بیاورد.

✓ این بازی را می‌توان با افزودن «چون» و «پس» نیز انجام داد.

مثال:

علی خسته بود چون.... پس.....

علی خسته بود و دیر به مدرسه رسید چون تا دیروقت بیدار بود و درس می‌خواند پس تصمیم گرفت برنامه‌ریزی‌اش را تغییر دهد و با معلمش در این مورد صحبت کند.

### □ سازش کلمه

سن: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل ۲ نفر

ویژگی‌ها: افزایش دامنه‌ی لغات، افزایش دقت، فکر کردن

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل: .....

شرح بازی:

این بازی به صورت گروهی است و چندین نفر در آن شرکت دارند، و به ترتیب نفرات اول و دوم و سوم و ... مشخص می‌شوند. بازی آغاز می‌گردد. ابتدا کلمه‌ای در کار نیست بلکه هر یک از بازیکن‌ها باید به نوبت حرفی برای ساختن کلمه بیاورند. مثلاً نفر اول می‌گوید: «ج»، نفر دوم برای این که از آن جام بسازد می‌گوید «الف»، نفر سوم بدون آن که منظور نفر دوم را بداند ممکن است بگوید «ز». بلافاصله کلمه جاز از آن بدست می‌آید. ولی شرط بازی این است که بازیکنان حرفی نگویند که کلمه ساخته و تمام شود وگرنه نفر آخر باخته است؛ مثل نفر سوم در مثال بالا که یک امتیاز از دست می‌دهد. اگر نفر سوم به جای «ز» بگوید «ص» بهتر است و می‌تواند کلمه‌ی طولانی‌تری ساخته شود (مثلاً جاصابونی). هر بازیکنی که نتواند کلمه را تا ته پیش‌بینی کند از نفر قبلی می‌خواهد که بگوید در ذهنش چه کلمه‌ای داشته است و اگر او نتوانست بگوید یا کلمه‌ی بی‌ربطی گفت سوخته است و از بازی خارج می‌شود. قاعده‌ی اصلی این است که اول کلمه را انتخاب کرده و بعد در نوبت خود هجی کند. حال اگر نفر قبلی درست گفت و حرفش اعتبار داشت بازیکن بعدی که از عهده‌ی آن برنیامده بازنده و خارج می‌شود. هر بازیکنی که سه دفعه بسوزد از بازی خارج می‌شود.

### □ چیستان بیست سئوالی

سن: ۶ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، پرسش کردن، فکر کردن، آموزش دسته بندی و توجه به ویژگی‌های مختلف موجودات

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: .....

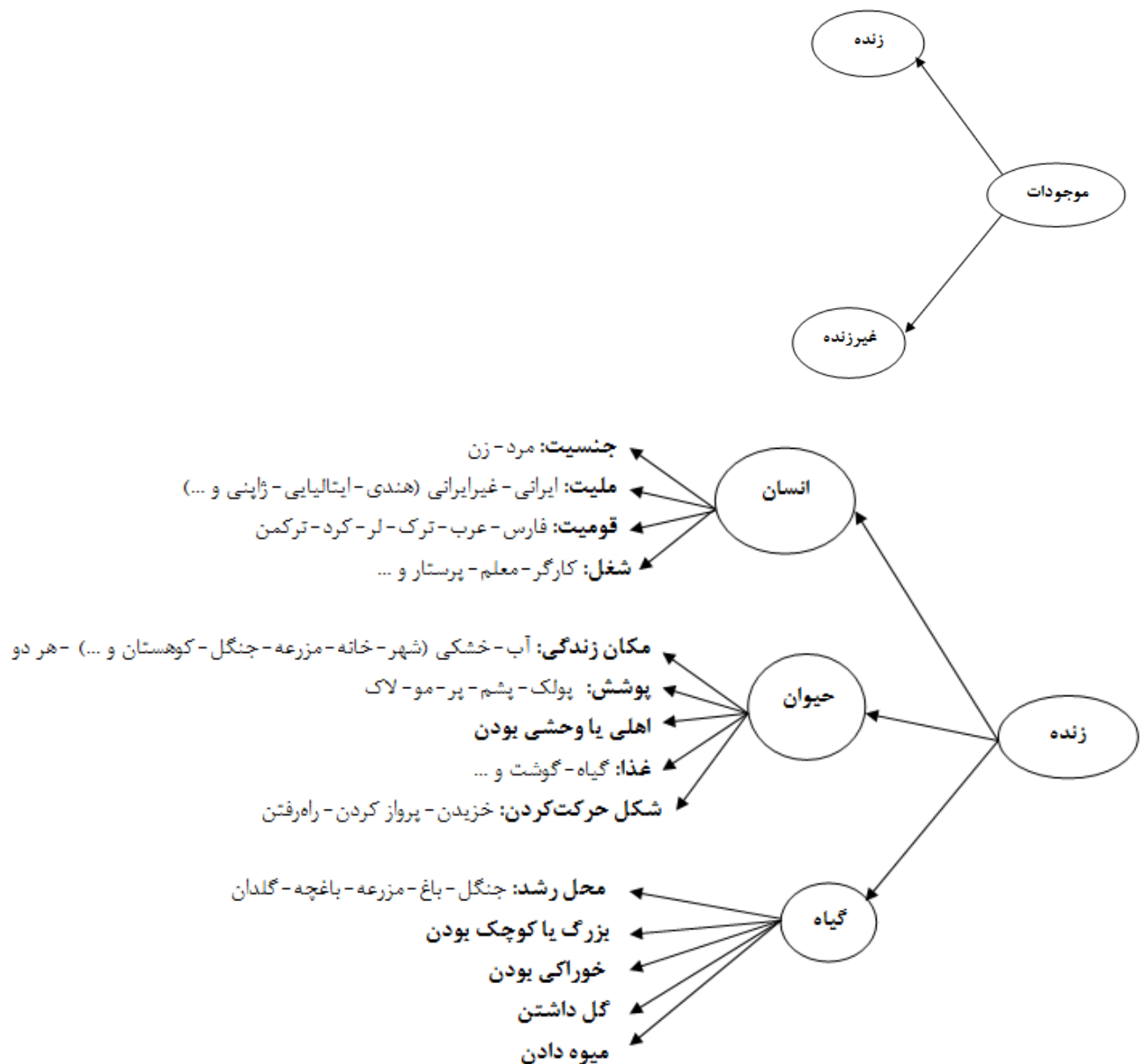
شرح بازی:

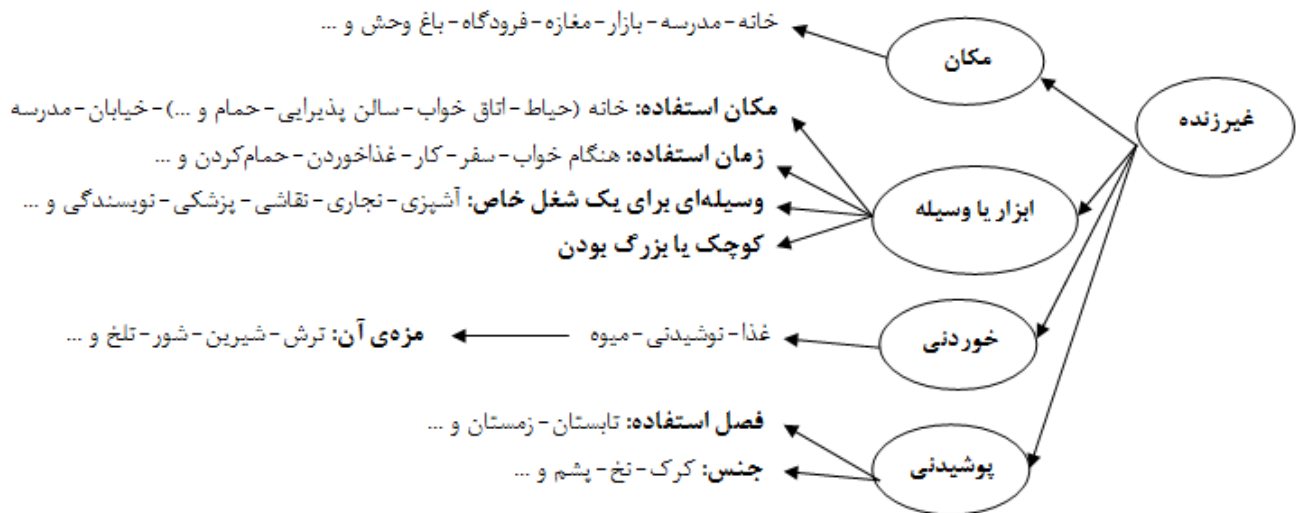


بازی به صورت گروهی است که چند نفر در آن شرکت دارند. سردسته‌ی بازی یک کلمه را که نام حیوان، گیاه یا اشیاء است باشد در نظر می‌گیرد. می‌توان یک نام با معنی مانند بخشش، مهربانی، و مانند آن و نیز نام‌های تاریخی یا جغرافیایی را انتخاب نمود. پس از آن سردسته می‌گوید: نام حیوانی را می‌خواهم بگوئید. دیگران سعی می‌کنند نامی را که او اندیشیده و از آن‌ها می‌خواهد، با چند سؤال پیدا کنند؛ مثلاً انسان است؟ چهار دست و پا دارد؟ شاخ دارد؟ گوشت‌خوار است؟ و سؤالات ادامه می‌یابد ولی باید در پاسخشان فقط آری یا نه گفته شود و تعداد سؤال از ۲۰ بیشتر نشود.

به محض این که بازیکنی مطمئن شد که پاسخ را پیدا کرده می‌تواند مثلاً بپرسد: اسب نیست؟ و اگر غلط باشد بازیکن بعدی با چند سؤال دیگر پیدا می‌کند. اگر هیچ‌کدام از بازیکنان نتوانند پاسخ چیستان را بگویند سردسته خودش کلمه‌ی پنهان را بازگو می‌نماید و دور بعدی بازی با انتخاب کلمه‌ی دیگری شروع می‌شود.

در این بازی دسته‌بندی و طبقه‌بندی موجودات و اشیاء اهمیت دارد تا بتوان در کمترین زمان و با طرح بهترین پرسش‌ها به جواب رسید. نمونه‌ای از طبقه‌بندی در زیر آمده است:





از طرح پرسش‌هایی مثل این که از شما می‌ترسیم؟ (یا ترسناکه؟) دوستش داریم و ... غافل نشوید!

### □ به کجا می‌ری

سن: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، افزایش دامنه‌ی لغات

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: .....

شرح بازی:

در این بازی که به طریقه‌ی پرسش و پاسخ انجام می‌شود بازیکن باید در هر پاسخ، کلماتی را بگوید که حرف اولش قبلاً انتخاب شده باشد.

مثلاً: به کجا می‌ری؟ میرم به اصفهان یا اراک یا اسفراین و یا هر شهر دیگری که با الف شروع شده باشد. که چه کار کنی؟ اسبدوانی را تماشا کنم و یا آرامگاه را ببینم و ...

تو به کجای می‌روی؟ می‌رم به بروجرد یا بافق یا بهشهر و هر شهری که با «ب» شروع شده باشد. در اینجا «ب» از قبل به‌عنوان حرف ثابت که می‌بایست جوابی که داده می‌شود با این حرف شروع شده باشد، انتخاب شده است.

که چه کار کنی؟ که برنج بخرم یا بانک باز کنم.

و همین‌جور بازی برای حرف «پ» ادامه می‌یابد و بازیکنی که مکث کند یا نتواند جواب دهد از بازی خارج می‌شود.

### □ کلمه پشت کلمه

سن: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: قلم و کاغذ

شرح بازی:

هر بازیکن به ترتیب کلمه‌ای را می‌گوید. البته هر بازیکن باید مواظب کلمه‌ی نفر قبلی باشد و از روی حرف آخر آن کلمه، کلمه‌ی خود را شروع کند.

### □ سؤال‌پردازی

سن: ۸ تا ۱۰ سال





تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت و تمرکز

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: .....

شرح بازی:

این بازی در عین سادگی کمی پیچیده و مشکل است. روش بازی این است که دو بازیکن فقط از یکدیگر سؤال بکنند و هیچ پاسخی در کار نباشد (همچنین سؤال‌ها نباید بی‌ربط باشند). مثلاً:

نفر اول - اسمت چیه؟

نفر دوم - اسمم را نمی‌دانی؟

نفر اول - اسمت را به من می‌گویی؟

نفر دوم - برای چی می‌خواهی بدانی؟

نفر اول - خودت چی فکر می‌کنی؟

نفر دوم - من از کجا بدانم؟

نفر اول - نمی‌توانی حدس بزنی؟

نفر دوم - نه، (و می‌بازد)

### □ سخن‌پردازی

سن: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: توضیح دادن، سرعت عمل داشتن در تفکر و سخن‌گفتن، هماهنگی بین جملات

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: .....

شرح بازی:

موضوع معینی به دو بازیکن داده می‌شود که هر کدام به نوبت در مدت ۳۰ ثانیه بدون مکث درباره‌ی آن موضوع، حقیقتی یا تجربه‌ای مفید را می‌گویند. بقیه گوش داده به نفری که بهتر از عهده‌ی آن برآمده باشد با توجه به روان‌گویی و سرعت در سخن و مفید بودن محتوای آن رأی می‌دهند.

نوع دیگر این بازی این است که برای آن که مشکل‌تر شود به کار بردن یک کلمه در جملات ممنوع می‌شود و اگر بازیکنی آن کلمه را در گفتار خود بیاورد بازنده می‌شود.

### □ شهر بازی

سن: ۸ تا ۱۰ سال

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، افزایش اطلاعات عمومی

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: قلم و کاغذ

شرح بازی:

مربی طبق نقشه‌ی ایران روی یک صفحه کاغذ تعداد زیادی از شهرهای مهم ایران را می‌نویسد و کنار هر کدام یک دایره می‌کشد. دانش‌آموزان باید به ترتیبی که مربی تعیین می‌کند شهرهایی که مربی می‌گوید به هم وصل کنند. مثلاً مربی به احمد می‌گوید از تهران برو به



قم. احمد باید با خودکار این «۲» شهر را به هم وصل کند، به طوری که به شهرهای دیگر اصابت نکند. این بازی در ابتدا آسان به نظر می‌رسد ولی رفته رفته با شلوغ شدن خط‌ها به جذابیت آن افزوده می‌شود. علاوه بر آن دانش‌آموزان حق ندارند خط‌های دیگر را قطع کنند. برندگان این بازی کسانی هستند که بدون قطع جاده‌ها بتوانند از نزدیک‌ترین مسیر به شهر مورد نظر برسند.

✓ برای جذاب‌تر شدن بازی بهتر است رنگ خودکارها با یکدیگر تفاوت داشته باشد.

✓ می‌توان از نام کشورها، شهرها، دریاچه‌ها، کوه‌ها و ... نیز استفاده نمود.

## □ هپ بازی

گروه سنی: ۱۰ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، تمرکز و سرعت عمل

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: ...

شرح بازی:

این بازی در اتوبوس، کلاس و ... قابل اجراست. به این صورت که مربی یا داور یک عدد (حتی‌الامکان کمتر از ۱۰) را انتخاب می‌کند. از نفر اول شروع به شمارش اعداد از یک به بعد می‌نمایند. در طول این شمارش هر یک از بچه‌ها که یکی از مضرب‌های عدد انتخاب شده به وی رسید، باید به جای آن عدد بگوید «هپ». و اگر آن عدد را بگوید از بازی خارج می‌شود و نفر بعدی عدد بعد را می‌گوید. آخرین نفری که در بازی باقی می‌ماند، برنده‌ی بازی است. برای تنوع بیشتر می‌توانید این بازی را به صورت وارونه‌خوانی انجام دهید. مثلاً از شماره‌ی ۲۰۰ شروع و به سمت یک پیش روید.

توجه: هنگامی که عدد را انتخاب می‌کنیم باید به تعداد بازیکنان نیز توجه داشته باشیم. مثلاً اگر ۵ نفر بازیکن وجود داشته باشد و ما نیز عدد ۵ را انتخاب کنیم همیشه مضرب ۵ به یک بازیکن می‌رسد؛ پس بهتر است عددی را انتخاب کنیم که مضرب‌ها به بازیکنان مختلفی برسد.

هپ، مُب: شبیه بازی بالاست با این تفاوت که در ابتدا ۲ عدد انتخاب می‌شوند و هر کس به مضربی از هر کدام از دو عدد برسد باید «هپ» بگوید و چنان چه به عددی برسد که مضرب هر دو عدد بود باید «هپ، مُپ» بگوید.

به عنوان مثال اگر دو عدد انتخابی شما ۲ و ۳ بود وقتی به مضرب‌های عدد ۲ یا ۳ می‌رسید باید «هپ» بگویید مثلاً ۲، ۴، ۶، ۸ و وقتی به عددی می‌رسید که مضرب هر دویشان است مثلاً عدد ۶، باید «هپ، مُپ» بگویید.

## □ یه مرغ دارم ....

گروه سنی: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، تمرکز و سرعت عمل

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: ...

شرح بازی:

بازیکنان کنار هم قرار می‌گیرند. مربی یا داور به خود و هر کدام از بازیکنان شماره‌ی خاصی اختصاص می‌دهد و هر بازیکن باید شماره خود را در نظر داشته باشند (ترجیحاً شماره‌ها از یک شروع شده و به ترتیب اضافه می‌شود). با شروع بازی، مثلاً مربی که شماره‌اش ۱۲ است، می‌گوید: یه مرغ دارم روزی ۷ تا تخم می‌گذاره؟ فردی که شماره‌اش ۷ است، باید بلافاصله بگوید: چرا ۷ تا؟ مربی می‌گوید: پس چند تا؟ شماره‌ی ۷ مثلاً می‌گوید: ۵ تا. این بار، شماره‌ی ۵ شروع به صحبت می‌کند و بازی به این ترتیب ادامه پیدا می‌کند. در این بازی بازیکنان فقط باید شماره‌هایی را بگویند که به بازیکنان مختلف اختصاص دارد و در بازی حضور دارند.



در طول بازی چنانچه کسی در پاسخ اشتباه کرد از بازی خارج می‌شود. (مثلاً اگر شماره‌ی ۵ حواسش نبود که نوبت اوست و چیزی نگفت و یا همزمان با شماره‌ای که نوبت اوست، شروع به پاسخ دادن نمود از بازی خارج می‌شود. حتی اگر در پاسخ جمله‌ها را جلو و عقب بگوید باید از بازی خارج شوید مثلاً به جای این که بگوید چرا ۵ تا بگوید پس چند تا؟)

در ادامه چنانچه بازیکنان شماره‌ی بازیکنی که از بازی خارج شده است را بگویند، نیز از بازی خارج می‌شوند.

**شهر بازی:** این بازی شبیه بازی بالا اجرا می‌شود با این تفاوت که در آن هر یک از بازیکنان نام یک شهر را دارند. بازی بدین ترتیب شروع می‌شود که مثلاً مربی می‌گوید می‌خواهم به یزد بروم. بازیکنی که نام یزد را دارد می‌گوید: چرا یزد؟ مربی می‌گوید: پس کجا؟ آن بازیکن نام شهر دیگری که در بازی وجود دارد را می‌گوید و بازی مثل بازی بالا ادامه پیدا می‌کند.

### □ تکرار جملات

گروه سنی: ۸ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دقت، تمرکز و سرعت عمل، توجه به تلفظ کلمات و وزن جملات

محل بازی: فضای بسته، فضای باز

وسایل لازم: ...

شرح بازی:

فکر می‌کنی تا چند بار می‌توانی سریع و پشت سر هم هر کدام از جمله‌های زیر را تکرار کنی؟

- زیره‌ی ریزه میزه از زیر میز می‌ریزه
- باز حواسم بود به بازی که تو بازی، تو نبازی
- یه دوست دارم که دوست داره با دوست تو دوست بشه، دوست داری با دوست من که دوست داره با دوست تو دوست بشه دوست بشی!
- با نوک شست، با کف شست، با سر دست، با کف دست، با پشت دست، صاعد دست، آرنج دست خوردم زمین، آخ.
- مگه میشه با یه تیشه بزنی به شیشه، بعد بگی چیزی نمیشه
- می‌خواستم با دوچرخه‌ام بچرخم، دیدم پنجره چرخم
- سپر عقب ماشین جلویی خورد به سپر جلو ماشین عقبی
- ای به قربان وجودت که وجودم ز وجودت بوجود آمده، ای مادر خوبم
- لیله رو لیله
- قوری گل قرمزی
- دایی چاقه چایی داغه
- کشتم شپش شپش کش شش پا را
- امشب شب سه شنبه اس فردا شیم سه شنبه اس این سه سه شب اون سه سه شب هر سه سه شب سه شنبه اس
- شیر، از شیراز آورده‌ام
- یار دست‌انبو به دستم داد و دستم بوی دست‌انبوی دست او گرفت، جان فدای یار که دست‌انبو به دستم داد و دستم بوی دست‌انبوی دست او گرفت.

### □ در جستجوی کلمات

گروه سنی: ۹ سال به بالا

تعداد بازیکنان: حداقل دو نفر

ویژگی‌ها: افزایش دامنه‌ی لغات، توجه به املا‌ی کلمات، افزایش دقت و فکر کردن

وسایل لازم: قلم و کاغذ

محل بازی: فضای باز، فضای بسته



					ابتدا یک
	س	ر	خ		
		م			

با توجه به جدول بالا کلماتی مانند رُخ، خَر، خرس، سرخ، مَخ، حَم، مِس، سَم، سَر، رُس، رَم قابل قبول هستند. برای ثبت امتیازها بهتر است که یک جدول به صورت زیر تشکیل شود تا وضعیت امتیازها و کلمات هر بازیکن مشخص شود. با فرض اینکه بازیکن A، حرف «خ» را به عنوان اولین حرف نوشته است و بازیکن B، حرف «ر» را پس از آن در جدول نوشته است و پس از آن بازیکن A، حرف «س» و بازیکن B، حرف «م» را، جدول امتیازها به صورت زیر می‌باشد.



بازیکن B	بازیکن A
رُخ، خَر-۴ امتیاز	
	خرس، سرخ، سَر، رُس-۱۰ امتیاز
مُخ، حَم، مِس، سَم، رَم- ۱۰ امتیاز	

برنده‌ی بازی کسی است که پس از تکمیل شدن جدول بیشترین مجموع امتیاز را به خود اختصاص داده باشد.

## منابع

۱. ۱۰۱ بازی فکری و ۶۵ معما؛ آلیسون بارتل؛ ترجمه‌ی امیرجهانیان نجف‌آبادی؛ انتشارات کیاراد، ۱۳۹۱.
۲. ۵۰ استراتژی زبان آموزی، گام به گام؛ گیل ای تامپکینز؛ ترجمه‌ی مرضیه مدنی رزاقی، ۱۳۸۷، نشر قطره
۳. بازی‌های اردویی، نشر وزارت آموزش و پرورش
۴. مهارت‌ها / گردآوری محمد اکبرنژاد، تدوین: سازمان دانش‌آموزی استان یزد، تهران، بصیر، ۱۳۷۷-۱۳۸۲.

