

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اللَّهُمَّ أَخْرِجْنِي مِنَ الظُّلُمَاتِ الَّتِي فِيهَا كُنْتُ وَأَكْرِمْ نِي بِنُورِ الْفَهْمِ اللَّهُمَّ
افْتَحْ عَلَيْنَا أَبْوَابَ رَحْمَتِكَ وَأَنْشُرْ عَلَيْنَا خَزَائِنَ عُلُومِكَ
بِرَحْمَتِكَ يَا أَرْحَمَ الرَّاحِمِينَ.

بار خدایا مرا از تاریکی‌ها و هم‌جهالت خارج کن و به من نور
فهم و درک بیشتر عنایت فرما. بار خدایا درهای رحمتت را
بر ما بگشای و برای ما گنجینه‌های علوم را منتشر ساز. به
لطف و مهربانی‌ات ای مهربان‌ترین مهربانان.

«مفاتیح الجنان»

٦٩ بازی مبتنی بر یادگیری

69 Games Based Learning

تألیف:

مسعود دوج

١٣٩٦



سرشناسه	:	دوج، مسعود، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	:	۶۹ بازی مبتنی بر یادگیری = Games Based Learning 69 / مسعود دوج.
مشخصات نشر	:	کرج: آوای ویانا، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری	:	۱۴۶ص: مضور.
شابک	:	978-600-7863-97-8
وضعیت فهرست‌نویسی	:	فیا
عنوان گسترده	:	شصت و نه بازی مبتنی بر یادگیری
موضوع	:	بازی‌های آموزشی
موضوع	:	Educational games
رده‌بندی کنگره	:	۱۰۲۹LB۱۳۹۶د۹۲ب/
رده‌بندی دیویی	:	۳۷۱/۳۳۷
شماره کتابشناسی ملی	:	۴۸۸۶۱۶۱

این مدارک در آدرس <http://opac.nlai.ir> قابل مشاهده است.



نام کتاب	:	۶۹ بازی مبتنی بر یادگیری
مؤلف	:	مسعود دوج
ناشر	:	انتشارات آوای ویانا
مدیر مسئول	:	نسیم عبدی
نوبت چاپ	:	اول_ ۱۳۹۶
شمارگان	:	۱۰۰۰ نسخه
ویراستار	:	افسانه سراجی
صفحه‌آرا	:	حورا شفیعی
تصویرسازان	:	زکیه ابراهیمی _ پردیس کهندل
طراح جلد	:	صدف دوج
قیمت	:	۱۵۰۰۰ تومان
شابک	:	۹۷۸ - ۶۰۰ - ۷۸۶۳ - ۹۷ - ۸

دفتر انتشارات: کرج - جهانشهر - خیابان استانداری البرز

تلفن تماس ۰۲۶-۳۴۴۲۱۵۸۹ ۰۹۱۲۲۶۰۷۶۷۱

وب سایت: www.avaiveyana.com پست الکترونیک: avaiveyana@gmail.com

خرید اینترنتی کتاب: ketab.ir info@avaiveyana.com

هرگونه نسخه‌برداری و تکثیر از کل کتاب یا بخشی از آن ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

برنام خداوند جان و خرد

مقدمه ناشر

باعرض سلام خدمت فرهیختگان محترم

سخن را با جمله گوهر بار حضرت محمد (ص) آغاز می‌کنیم که فرموده‌اند: «اگر علم و دانش در ستاره ثریا و در دورست‌ها هم که باشد افرادی از سرزمین پارس به این علوم دست خواهند یافت.»

ایشان علاوه بر علم و دانش در بسیاری از فرمایشات خویش - که در کتاب میزان الحکمه بیشتر این احادیث ذکر شده است- از تمدن کشور پارسی و بالاخص از شخصیت و خصایص نیکوی ایرانیان به عنوان الگویی بی‌بدیل برای جهانیان در تمامی ابعاد یاد فرموده‌اند که این افتخاری است بس غرور آفرین. و آنچه که از آن مهمتر می‌باشد حفظ این مقام در جهان است و آن نیز جز با همت و همدلی همه افراد جامعه و بالاخص اهتمام ورزیدن به شغل و حرفه خویش جهت ارائه دادن بهترین خدمت در حیطه کاری خویش میسر نخواهد بود و به قول مارتین لوتر کینگ: «اگر شخصی... رفتگر نامیده می‌شود، باید همان گونه خیابان‌ها را و معابر را جارو کند که میکل آنژ نقاشی می‌کرد، بتهوون سمفونی می‌ساخت و شکسپیر شعر می‌سرود او باید آن گونه خیابان‌ها را جارو کند که تمامی موجودات آسمانی و زمینی مکثی کنند و بگویند اینجا رفتگری کار می‌کرد که کارش را خوب انجام می‌داد.»

همه ما دست اندرکاران انتشارات آوای ویانا هر روز کار خود را با این آرزو آغاز می‌کنیم که مصداق این جمله زیبا باشیم و لحظات شما مخاطبان گرامی را سرشار از بهره‌مندی و لذت سازیم. در خاتمه از شما فرهیختگان گرامی تقاضا داریم ما را از نظریات، انتقادات و پیشنهادهای سودمند خود بهرمنند سازید نکته‌سنجی شما عزیزان همچون چراغی پرفروغ روشنگر راه ما خواهد بود.

با سپاس

فهرست بازی‌ها

۱۱مقدمه
۱۹دایره‌های بی پایان
۲۱اعداد پنهان
۲۴دایره اعتماد
۲۷پاهای به هم چسبیده
۳۰عبور از اعداد
۳۳آقای سیب زمینی
۳۵آقای راستی
۳۷موج اعتماد
۳۹کمبود هوا
۴۱ربات نویسنده
۴۳ساختن یک کلمه
۴۵جزیره بزرگ امن
۴۸اعتماد کردن در پرتاب
۵۰قایق نجات
۵۲تعادل درگروه
۵۴ماشین اعتماد
۵۶پله‌های انسانی
۵۸مکعب جادویی
۶۰نشانه
۶۱بالا رفتن توب بزرگ

۶۳ آمیخته شدن
۶۵ بازی سبز، آبی، سیاه
۶۶ کف دست روی زمین
۶۸ دیدن و جیغ کشیدن
۷۰ پیش‌بینی رفتار
۷۲ دست‌های الکتریکی
۷۴ بازی لغات
۷۶ انداختن سکه
۷۷ پا بالا
۷۸ شناسایی افراد گروه
۷۹ بندهای اجماع
۸۱ انسان‌های مقاوم
۸۳ با هم برخاستن
۸۵ چالش کاغذ
۸۶ پشت نویسی
۸۸ ساعت سقفی
۹۰ کاغذ آ ۴
۹۲ برزنت سوراخ شده
۹۴ حرکت سریع
۹۶ پرتاب به نقطه مرکزی
۹۷ کیسه‌ی سوالات
۹۸ دستمال نشانه
۱۰۰ سوال بزرگ
۱۰۲ گره‌های انسانی
۱۰۴ رد کردن حلقه
۱۰۶ حلقه تمرکز

۱۰۸	سکه ی هدف
۱۱۰	مسابقه تاس
۱۱۲	گره‌های غیر انسانی
۱۱۴	قدم زدن روی سنگ
۱۱۶	دست به دست کردن
۱۱۸	ساختن پازل
۱۲۰	بادبادک پیمایی
۱۲۱	چه؟ و کدام؟
۱۲۳	کانال
۱۲۵	راه رفتن دسته جمعی
۱۲۶	مارپیچ
۱۲۸	حفظ تعادل چوب
۱۲۹	دستمال و لیوان و گلوله
۱۳۱	مشتری
۱۳۳	جا به جایی مواد خطرناک
۱۳۴	گره در طناب
۱۳۶	زنجیر سوال و انتظارات
۱۳۷	چرخش لیوان پر از آب
۱۳۹	جا به جایی توپ توسط بند
۱۴۰	گذراندن حلقه
۱۴۱	مخزن توپ
۱۴۳	رجز خوانی
۱۴۵	همه با هم
۱۴۶	سخن پایانی

مقدمه

علم بهتر است یا ثروت؟

همه ما حداقل یکبار در دوران تحصیل پیرامون موضوع "علم بهتر است یا ثروت؟" انشاء نوشته‌ایم. صرف‌نظر از هر عقیده‌ای که داشتیم، عاقبت همگی علم را انتخاب می‌کردیم. درست است که برای تولید، نشرو تبدیل علم به تکنولوژی، ثروت عامل مهمی است. اما نهایتاً علم است که زندگی انسان را بهتر کرده است.

میزان دارائی انسان امروز، شاید از اجدادش کمتر باشد، اما بی شک او ثروتمندتر از گذشتگانش است. چرا که هر نسلی آموخته‌های نسل قبل از خودش را به ارث برده و بر ثروتش می‌افزاید. به عبارت دیگر، تمام امکاناتی که امروزه در اختیار جوامع بشری قرار گرفته و باعث بهبود زندگی او گردیده است حاصل آموخته‌های جوامع قبل از خود بوده که با مشقت بدست آورده شده و زندگی را برای ما بهتر کرده است.

زمانی نه چندان دور افرادی چه ثروتمند و چه فقیر بر اثر یک بیماری ساده از بین می‌رفتند. اما امروزه در نتیجه آموخته‌های پیشینیانمان بیماری‌هایی از آن قبیل بسیار پیش پا افتاده شده و فقیرترین انسان‌ها دیگر از آن رنج نمی‌برند. این پیشرفت و بهبود را در همه ارکان زندگی امروزه شاهد هستیم. پس به دلیل پیشرفت علم و وجود دانشمندان، فقیرترین افراد امروز از ثروتمندترین آنان در گذشته ثروتمندتر هستند. انتظارات و توقعات امروز ما نیز از زندگی بالاتر از قبل رفته و مطمئناً آیندگان از ما پیش‌تر خواهند رفت.

رسالت امروز ما به مانند نسل قبل، حل کردن مسائل و مشکلات مبتلا به، زندگی انسان امروز است که از آن در رنج است و مانع موفقیتش هستند و با به ارث گذاشتن آموخته‌هایش به نسل آینده آنان را ثروتمندتر از خودش کند. از آنجایی که حل مسائل نیاز به آموزش دارد، رسالت استادان، آموزگاران و مربیان بسیار خطیر می‌باشد.

اندیشمندان، آموزش را یک سیستم می‌دانند که ورودیش مسائل، مشکلات و بعضاً معضلاتی هستند که جوامع با آنها درگیرند. آموزش، با نگاه فرآیندی باید این مسائل را حل کند. و یا راه کارهایی برای از بین بردن مشکلات ارائه دهد. همچنین در سدد کنترل معضلات برآید. در واقع جایی که مسئله نباشد، موضوعی برای آموزش وجود ندارد. آموزش راه حل برداشتن موانع سر راه موفقیت را به ما یاد داده و این یادگیری خروجی سیستم آموزش می‌باشد.

متفکران امر تعلیم و تربیت همچنین معتقد هستند، یادگیری یک فرآیندی است که بر اساس تجربه به دنباله‌ای از تغییرات در طول زمان رخ می‌دهد و موجب تغییرات نسبتاً پایداری در رفتار می‌شود.

فرآیند تغییر، از تغییر در دانش یادگیرنده رخ می‌دهد. همزمان تغییر در احساس او اتفاق می‌افتد. پس از آن تفکر فراگیر تغییر کرده و نهایتاً تغییر در رفتار او هویدا می‌شود. پس نتیجه می‌گیریم رفتار تغییر نخواهد کرد، مگر تفکر و احساس فراگیر نسبت به موضوع تغییر کند. از طرف دیگر این تغییر بر اثر تجربه در طول زمان با تمرین و ممارست رخ خواهد داد. چنانچه موضوع یادگیری، به تجربه‌ی شخصی فراگیر نرسد او نمی‌تواند احساس بودن را در آن تجربه درک کند و از تفکر آن موضوع عاجز خواهد ماند و بزودی موضوع را به فراموشی می‌سپارد.

تا کنون روشهای بسیار متنوعی در امر آموزش برای انتقال مفاهیم و یادگیری تدوین گردیده است. یکی از کاربردی‌ترین روشها مخصوصاً برای انتقال مفاهیم انتزاعی مانند ارتباطات، اعتماد، امنیت، همکاری، انسجام و... دهها مفهوم دیگر به دانشجویان، مدیران و فراگیران در هر سنی روش بازی مبتنی بر یادگیری^۱ است. بر اساس تجربه شخصی در برگزاری بیش از صدها کارگاه آموزشی روش بازی مبتنی بر یادگیری علاوه بر تولید نشاط، با درگیر کردن فراگیران با موضوع از طریق بازی، یادگیری را جذاب‌تر، عمیق‌تر و ماندگارتر می‌کند.

روش بازی مبتنی بر یادگیری چیست؟

این روش شاخه‌ای از بازی‌های جدی با رویکرد آموزشی است. در این روش نتایج یادگیری به شکل بازی طراحی و با برنامه‌ریزی کاربردی به اجراء در می‌آید. موضوع این بازی‌ها برگرفته شده از دنیای واقعی بوده که بصورت

¹Game Based Learning

شبیه‌سازی به شکل بازی اجراء می‌شوند و فراگیران تجارب بدست آمده از بازی‌ها را در زندگی واقعی بکار می‌بندند.

فراگیران در محیط بدون ریسک بازی‌ها، اشتباه می‌کنند و شکست می‌خورند. اما از اشتباه‌ها و شکست‌ها یاد می‌گیرند که در زندگی واقعی که پر از ریسک‌های خطرناک است چگونه رفتار کنند تا پیروز شوند.

در این بازی‌ها، بازی‌کنان (فراگیران) نقش‌های مختلفی را تجربه می‌کنند که هرگز در کلاس‌های تئوری نمی‌توانند آن نقش‌ها را احساس کنند. هر بازی علاوه بر جنبه‌های تفریح و نشاط اهداف مختلفی را در بر دارند. به منظور عمق بخشیدن به تجارب و یادگیری فراگیران تمام جنبه‌های بازی توسط تسهیل‌گران و فراگیران مورد بررسی قرار می‌گیرد. بدین ترتیب فراگیران علاوه بر یادگیری از تجارب شخصی، در یک محیط گفتگو در تجربه‌های دیگران نیز شریک می‌شوند.

تجربه‌های مشترک بدست آمده از بازی‌ها باعث بوجود آمدن احساس مشترک بین فراگیران می‌گردد. در نتیجه ارتباط بین آنان را معنی‌تر کرده و فراگیران بیشتر به هم اعتماد می‌کنند. این اعتماد محیط امنی را برای یادگیری فراهم می‌آورد.

از آنجایی که هر بازی یک تجربه می‌باشد، تسهیل‌گران بعد از اجرای هر بازی، با طرح سوال‌های کلیدی از مراحل مختلف بازی، فراگیران را نسبت به تجزیه و تحلیل بازی‌ها ترغیب می‌نمایند. سپس نتایج بدست آمده از تجزیه و تحلیل بازی‌ها را بعد از ارزیابی، تبدیل به قوانین می‌کنند. نکته مهم در روش بازی مبتنی بر یادگیری، این است که رفتارهای فراگیران در طول اجرای بازی‌ها

و مباحث صورت گرفته، توسط تسهیل‌گران و سایر فراگیران مورد نقد و بررسی قرار گرفته و نقاط قوت و ضعف خود را بدست می‌آورند.

در این بازی‌ها و تجربه‌ها فراگیران در خواهند یافت که:

❖ اگر تجربه‌های شخصی مفید نباشند، مانع ناخوشایندی برای آنان

می‌شود؛ چرا که این تجربه‌های غیرمفید بر عادات، احساس و تفکر آنها اثر می‌گذارد.

❖ اگر تجربه‌های غلط را بارها تکرار کنند به غلط انجام دادن کارها

عادت می‌کنند در نتیجه احساس کرده که درست عمل می‌کنند. پس تجربه‌ها باید مورد نقد و ارزیابی قرار گیرد تا روش‌های غلط عادت نشود. زیرا همین عادات غلط مانع تفکر صحیح خواهند شد.

❖ همیشه تجربه بصورت بازی، اعتماد به نفس می‌آورد و همین اعتماد

به نفس در حل مسائل کمک شایانی به آنان می‌کند.

❖ تجربه‌ها گنجینه‌هایی از اشتباهات هستند. اگر یک بار این اشتباه‌ها

شناسایی شوند، در آینده بی‌هیچ مشکلی از آن اشتباه‌ها دوری خواهد شد.

استادان، آموزگاران و مربیان گرامی در این کتاب ۶۹ بازی جمع‌آوری شده است که:

❖ تعدادی از بازی‌ها، برای شکستن سردی فضای کلاس طراحی شده‌اند

که معمولاً کوتاه هستند و در شروع کلاس اجراء می‌شوند.

❖ تعدادی دیگر از بازی‌ها، بعد از معرفی درس و طرح سوال به اجراء در

می‌آیند و معمولاً طولانی‌تر هستند.

❖ دسته‌ای آخر برای نتیجه‌گیری و بحث کردن است که در انتهای

کلاس اجراء می‌شوند.

لازم به ذکر است که موضوع‌های طراحی شده در این بازی‌ها بیشتر جنبه گروهی و تیمی داشته که بعضاً عبارت است از:

برقراری ارتباط موثر؛ ایجاد انسجام در گروه؛ ایجاد همکاری در گروه؛ خلاقیت در حل مسائل گروهی؛ تعارض در گروه؛ تلاش فردی و گروهی؛ تعیین هدف و استراتژی در گروه؛ بهبود مستمر؛ ایجاد تمرکز فردی و گروهی؛ روش حل مسئله؛ همسویی در گروه؛ برقراری تعادل؛ اعتمادی سازی و ... است.

در هر بازی، ابتدا مشخصات آن بازی در جدولی به شکل ذیل آمده است.

مشخصات بازی شماره: ذکر شماره بازی

نام بازی گروهی: ذکر نام بازی

اندازه گروه: تعداد شرکت کنندگان در این بازی لحاظ شده است.

گروه سنی: شامل دوران ابتدایی، متوسطه اول و دوم، و بزرگ سالان در هر سنی است.

نسبت فعالیت: شرکت کنندگان در انجام هر بازی باید فعالیت‌های جسمی و ذهنی انجام دهند که نسبت آن فعالیت‌ها به عدد مشخص شده است.

زمان: مدت زمان لازم برای اجرای بازی تخمین زده شده است.

فضای مورد نیاز: برای اجرای بازی فضای مناسب ضروری است که مشخص شده است.

آماده سازی: زمان لازم برای آماده سازی فضا و تجهیزات ذکر شده است.

وسایل و تجهیزات: در هر بازی تجهیزاتی که لازم است ذکر شده است.

هدف: هر بازی هدفی را دنبال می‌کند که در این قسمت ذکر گردیده است.

سپس به شرح بازی و قوانین آن پرداخته شده است. همچنین ضمن بیان فلسفه و رویکرد بازی سوال‌هایی برای ورود به بحث مطرح گردیده است. برای راهنمایی بهتر قسمت‌هایی از مراحل مختلف بازی به همراه تصویر آمده است.

علاوه بر این فیلم‌هایی از اجرای بازی‌ها در لوح فشرده تهیه شده که همراه کتاب تقدیم می‌شود.

تسهیل‌گران محترم به یاد داشته باشید هدف از اجرای بازی‌ها ایجاد محیطی با نشاط و ایمن برای یادگیری است. از این رو با رعایت کامل نکات ایمنی در اجرای بازی‌ها خاطره شاد و مفیدی را به فراگیرانتان تقدیم کنید.

مشخصات بازی شماره ۱

نام بازی گروهی: دایره‌های بی پایان

اندازه گروه: بازی دو نفره است به هر تعداد که گروه تشکیل شود.

گروه سنی: آغاز تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: حداقل فضا

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

وسایل و تجهیزات: یک جفت بند (دایره بی پایان) برای دو نفر

هدف: بازی کنان بتوانند از هم جدا شوند

شرح و قوانین بازی

گروه‌های ۲ نفره تشکیل دهید و به هر نفر یک طناب ۱۲۰ سانتی متری تحویل دهید. دو طرف طناب به اندازه مچ دست‌گره خورده باشد، طوری که دست به راحتی درون آن برود. هر دو نفر با این دو بند به هم متصل می‌شوند. از آنها بخواهید تا خود را از دیگری جدا کنند.

❖ طناب به مچ‌های هر نفر گره می‌خورد و تا آخر بازی نباید از مچ‌ها بیرون بیایند.

❖ طناب‌ها به هیچ وجه نباید پاره و گره‌ها نباید باز شوند.

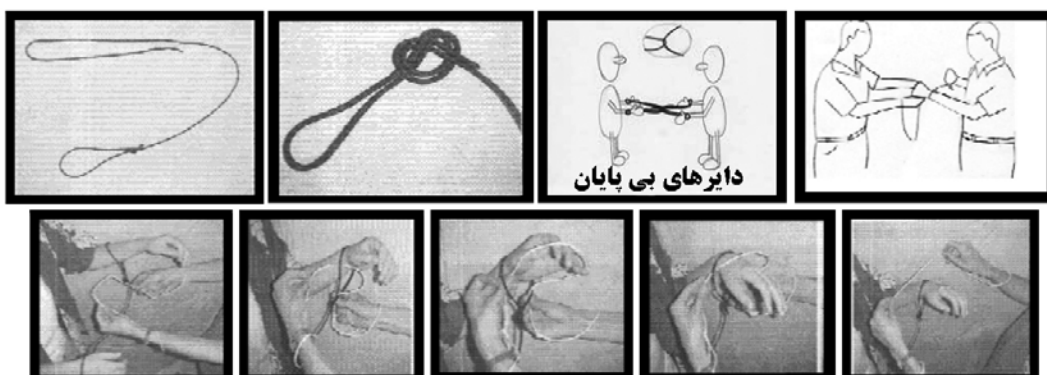
این بازی برای گروه‌های کوچک تا بزرگ بسیار مناسب است. در این بازی، افراد بسیار نزدیک به هم کار می‌کنند. آنها خود را در شرایط مختلف قرار می‌دهند تا این معما را حل کنند.

برای هر فرد معمولاً مسائلی در زندگی پدید می‌آید که ظاهراً غیرقابل حل هستند و چون ظاهری این چنین دارند، انسان از حل آن‌ها دوری می‌کند. این

بازی کمک می‌کند تا بازی‌کنان دریابند که همه مسائل یک راه حل دارند. هنگامی که بازی‌کنان توانستند از این دایره‌های بی‌ظاهر بی‌پایان رها شوند، از لحاظ ذهنی درمی‌یابند که همه مسائل راه‌حلهایی دارند و برای حل مسائل باید فکر کرد. تلاش فیزیکی بدون فکر بی‌ثمر است. در پایان بازی، به دلیل حل کردن مسئله، حس اعتماد خوبی در شرکت‌کنندگان هویدا می‌گردد.

سوال‌های بازی:

- ◇ مسئله چیست؟
- ◇ مسئله چگونه حل می‌شود؟
- ◇ همکاری در حل مسئله چگونه بوجود می‌آید؟



مراحل حل معمای دایره‌های بی‌پایان

تنهایی می‌توانیم کار کوچکی را انجام دهیم؛ اما گروهی می‌توانیم کارهای بزرگی را انجام دهیم.
هلن کلر (نویسنده)

مشخصات بازی شماره ۲

نام بازی گروهی: اعداد پنهان

اندازه گروه: از ۵ تا ۴۰ نفر

گروه سنی: از آغاز تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضای مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۲۰ ثانیه

وسایل و تجهیزات: یک بند بزرگ کفش

هدف: شناسایی اعداد

شرح و قوانین بازی:

فراگیران در این بازی باید حل معمای اعداد پنهان را کشف کنند. درمقابل فراگیران می‌نشینید و ظاهراً با بند کفش شکلی از اعداد روی زمین درست می‌کنید.

❖ در واقع شکل خاصی وجود ندارد، فقط برای گمراه کردن دید فراگیران است.

❖ وقتی شکل ساخته شد، دستان را روی پا گذاشته و عدد را با دست نشان می‌دهید و می‌گویید، این چه عددی است؟

❖ فراگیران فقط شکل را می‌بینند و متوجه دست شما نمی‌شوند. از این رو احتمالاً در تشخیص عدد اشتباه می‌کنند.

هنگامی که معما حل شد، خواهند فهمید که بسیاری از مواقع حل مسائل درست در مقابل چشم شان است، اما به آن توجه نمی‌کنند. بسیاری از اطلاعات بی‌ربط و نامرتبط معمولاً حواس ما را از اطلاعات اصلی دور می‌کنند و اجازه دیدن پاسخ را به ما نمی‌دهند. خوب مشاهده کردن و دقت از تمرین‌های این بازی است.

سوال های بازی:

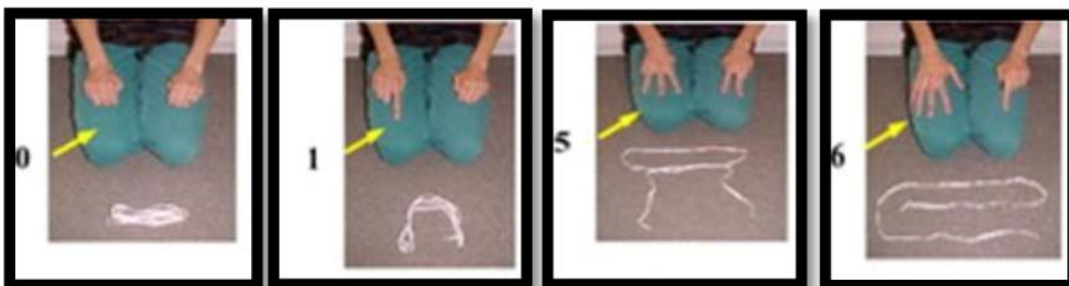
◇ عواملی که موجب حواس پرتی ما می شوند، کدامند؟

◇ عواملی که بتوانیم شفافیت را درک کنیم، کدامند؟

برای حل مسائل دو مهارت لازم است. نخست، مهارت «تحلیل گری» که این مهارت به معنای داشتن تفکر تحلیل گری و منطقی نگریستن است که معمولاً در حل مسائل بسته حائز اهمیت است. این مهارت توانایی مرتب، مقایسه، مقابله، ارزیابی و انتخاب کردن را در انسان تقویت می کند. مهارت دوم، «تفکر خلاق» برای حل مسائل باز است. فرد با استفاده از قوه تصور و اندیشه در این نوع تفکر، مهارت تغییرپذیری و انعطاف را بدست می آورد.

موانع یافتن راه حل مسائل

- ✓ موانع ادراکی: به چگونگی و تشخیص اطلاعات تلقی می شود؛
- ✓ موانع احساسی: تضاد بین احساسات درونی با موقعیت موجود؛
- ✓ موانع ذهنی: تحلیل و ترکیب اطلاعات؛
- ✓ موانع بیانی: تشریح یک ایده خوب؛
- ✓ موانع محیطی: از شرایط اجتماعی و مادی محیط، ناشی می گردد؛
- ✓ موانع فرهنگی: اوضاع، احوال و شرایطی که ما را به قبول کردن کاری وا می دارد؛





اعداد پنهان

زندگی حقیقتاً ساده است، ولی ما بر پیچیده کردن آن اصرار داریم.
(کنفوسیوس)

مشخصات بازی شماره ۳

نام بازی گروهی: دایره اعتماد

اندازه گروه: از ۱۰ تا ۱۵ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۰ تا ۳۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۱ دقیقه

وسایل و تجهیزات: -----

هدف: یک نفر در وسط دایره متشکل از اعضای تیم قرار می‌گیرد، و به آنها اعتماد می‌کند.

شرح و قوانین بازی:

دایره‌ای از اعضا شکل می‌گیرد. هر یک از اعضا یک پای خود را به جلو و پای دیگر را عقب نگه داشته. برای تعادل بیشتر دستان شان را به طرف وسط دایره نگه می‌دارند، طوری که نفر وسط احساس امنیت کند.

❖ در سکوت، از نفر وسط می‌خواهیم که چشم‌های خود را ببندد و خود را به گروه بسپارد.

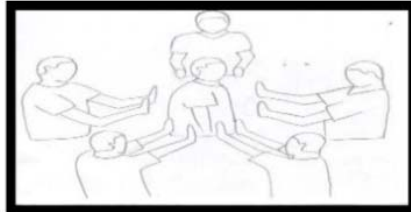
❖ نفری که او را به آرامی پرت می‌کند، با صدای بلند اعلام آمادگی می‌کند. گیرنده هم پس از اعلام آمادگی او را گرفته و به همین ترتیب بازی ادامه پیدا می‌کند. حس اعتماد تجربه ای است که در این بازی به دست می‌آید.

سوال های بازی:

- ◇ حس اعتماد چه حسی است؟
- ◇ از اینکه از طرف اطرافیان حمایت می شوید، چه حسی دارید؟
- ◇ از اینکه حمایت می کنید چه حسی دارید؟
- ◇ آیا بین حمایت شدن و ریسک کردن در گروه ارتباطی هست؟



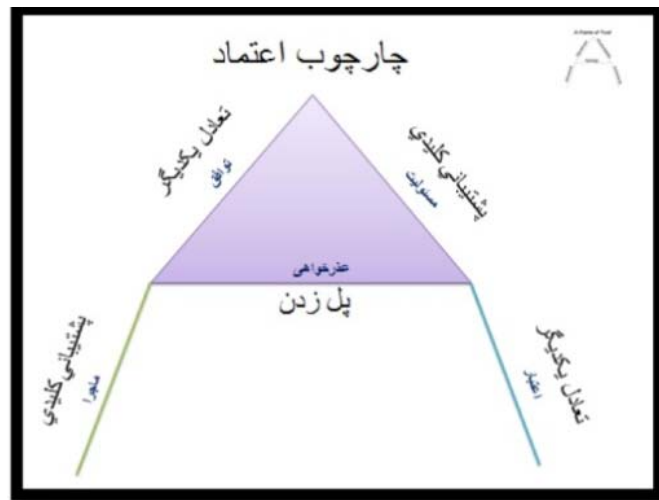
دایره اعتماد



بنای اعتماد چگونه شکل می گیرد؟

در گروه، با واگذاری قسمتی از کار به اعضا، ستون اعتماد طراحی می گردد (ماجرا). قدم بعد از واگذاری بخشی از کار، توافق باید صورت گیرد (توافق). تمامی مسائل مربوط به کار و نحوه اجرا مورد توافق قرار گرفته و سپس مسئولیت انجام آن توافق، به شخص واگذار می گردد (مسئولیت). شخص هر قدر که مسئولیت را خوب انجام دهد، بر اعتبار خود می افزاید و گروه اعتماد بیشتری به او پیدا می کند (اعتبار).

اگر قبل از تحویل مسئولیت، توافقی صورت نگیرد، هیچ گونه مبنایی بر سنجش عملکرد وجود نداشته و ارزیابی درستی از مسئولیت پذیری صورت نمی گیرد. چنانچه پس از توافق شخص در اجرای وظیفه مرتکب خطای سهوی گردد، می تواند با عذرخواهی و سعی مجدد اعتماد گروه را به خود جلب کند (عذر خواهی).



در کنار همدیگر قرار گرفتن شروع، با هم ماندن پیشرفت و در کنار هم کار کردن موفقیت است.

(هنریفورد)

مشخصات بازی شماره ۴

نام بازی گروهی: پاهای به هم چسبیده (جوش خورده)

اندازه گروه: از ۶-۳۰ نفر

گروه سنی: آغاز تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

وسایل و تجهیزات: طناب برای بستن پاها به یکدیگر

هدف: با پاهای به هم جوش خورده، مثل یک گروه از یک نقطه به نقطه دیگر راه بروید.

توصیه ایمنی: مواظب باشید که با عجله حرکت کردن موجب افتادن گروه می‌شود.

شرح وقوانین بازی:

یک نقطه شروع و یک نقطه پایان در نظر بگیرید و فراگیران را در یک خط قرار دهید. هر نفر پای خود را به نفر کناری خود چسبانده و با طناب می‌بندد و با هم حرکت می‌کنند.

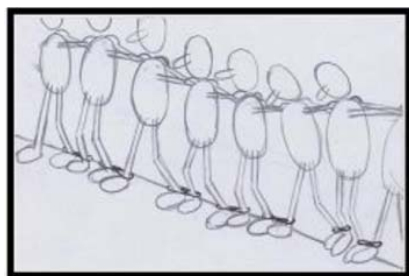
❖ چنانچه در هنگام حرکت پای یک نفر هماهنگ نباشد، بازی از آغاز شروع می‌شود.

موضوع بسیار مهم در گروه همسو بودن تلاش‌هاست. سهل انگاری یک نفر و یا تلاش بیشتر یک نفر تأثیر بسیار زیادی در شکست یا موفقیت یک گروه دارد. نقش مثبت و یا منفی هر یک از اعضا در گروه می‌تواند عامل موفقیت یا شکست گروه گردد.

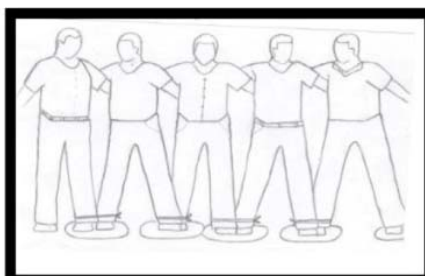
هدف اصلی این بازی ایجاد انسجام در گروه است. وقتی همه‌ی تلاش‌ها هماهنگ صورت پذیرد، قطعاً گروه موفق خواهد شد. در این بازی، داشتن یک هدف واحد، رسیدن به آن، تمرکز روی مسئولیت فردی و تعامل با چالش‌ها به خوبی نشان داده شده است. نکته آخر اینکه هر چه گروه بزرگ‌تر باشد، هماهنگی دشوارتر خواهد شد. از این رو بهتر است، تعداد گروه‌ها چهار تا شش نفره باشد.

سوال‌های بازی:

- ◇ انسجام در گروه چگونه است؟
- ◇ عامل انسجام چیست؟
- ◇ همکاری گروهی به چه معناست؟



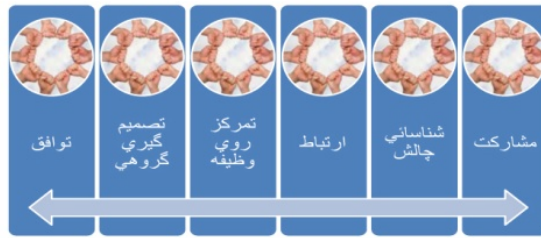
باهای به هم چسبیده



فرآیند همکاری در گروه چگونه پیش می‌رود؟

از آنجایی که همکاری و مشارکت مهمترین عامل تشکیل یک گروه است، توجه به راههای کسب همکاری بسیار مهم به نظر می‌آید. همان‌گونه که در شکل زیر نشان داده شده است، اولین قدم برای برقراری یک همکاری، اصل توافق است، همیشه همکاری‌ها بر اساس توافق صورت می‌گیرد. در صورت نداشتن توافق، مسئولیت افراد در گروه مشخص نبوده و اصل همکاری شکل نمی‌گیرد.

فرآیند همکاری



طرفین همکار با شناخت یکدیگر باید به توافق برسند تا چهارچوب همکاری مشخص گردد. از آنجایی که هدف یک گروه مشخص بوده و برای رسیدن به آن هدف، نیاز به همکاری و مشارکت دارند، توافق بر سر هدف و راههای رسیدن به آن نیز بسیار با اهمیت است. مسلماً برای رسیدن به هدف، چالش‌هایی وجود دارد که افراد گروه با شناسایی آن‌ها از طریق برقراری ارتباط و بررسی راههای تعامل با چالش‌ها می‌توانند همکاری پایداری را در گروه شکل دهند.

نکته مهم دیگر این است که وقتی با توافق، مسئولیت افراد مشخص گردد و تصمیم‌گیری‌های لازم صورت گیرد، تمرکز افراد بر انجام وظایف خود و عدم دخالت در کارهایی که به آن‌ها ارتباط ندارد، موفقیت در گروه را تضمین می‌کند.

**همکاری به عاملان اجازه می‌دهد که از سرمایه هوش جمعی یکدیگر استفاده کنند.
(مایکاشموکر)**

مشخصات بازی شماره ۵

نام بازی گروهی: عبور از اعداد

اندازه گروه: از ۱۰ تا ۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: بزرگ

آماده سازی: ۵ دقیقه

وسایل و تجهیزات: یک طناب برای مرزبندی، خط شروع و پایان، زمان سنج،

دستورالعمل، اعداد ۱ تا ۳۰

هدف: تماس هر ۳۰ عدد به طور متوالی در کمترین زمان

توصیه ایمنی: با توجه به سرعت حرکت شرکت کنندگان باید از فضای بزرگ و کفش ورزشی استفاده گردد.

شرح وقوانین بازی:

آماده سازی: یک فضای دایره یا مستطیل شکل به مسافت حدود ۲۰ متر را با طناب آماده نمایید و اعداد یک تا سی را درهم و نامرتب، مطابق شکل در دایره بچسبانید. یک نقطه شروع و یک نقطه پایان نیز مشخص گردد. یک جدول برای ثبت زمان مطابق با شکل نیز تهیه گردد.

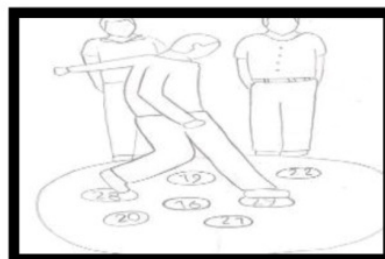
نام گروه	زمان کسب شده (راند ۱)	تعداد پناستی (راند ۱)

- ❖ فراگیران را به دو گروه تقسیم کنید. هر گروه دو تا سه بار می‌تواند سعی کند تا کمترین زمان را بدست آورد.
 - ❖ از لحظه‌ای که اولین نفر روی خط آغاز، شروع به دویدن کند، زمان گرفته خواهد شد تا آخرین نفر که از خط پایان بگذرد.
 - ❖ هر یک از فراگیران روی اعدادی که برای آنان برنامه ریزی شده پا گذاشته و همزمان عدد را با صدای بلند خوانده و خارج می‌شوند.
 - ❖ در یک زمان فقط یک نفر حق دارد در داخل فضا باشد. چنانچه در یک زمان دونفر در فضا باشند پناستی برای گروه محسوب می‌شود و ده ثانیه جریمه خواهند شد.
 - ❖ تماس با اعداد باید متوالی باشد. چنانچه فراگیران این توالی را به هم زنند و یا اشتبهاً روی اعداد تکراری پا بگذارند پناستی برای گروه محسوب می‌شود و ده ثانیه جریمه خواهند شد.
 - ❖ درمیان فاصله هر تلاش، گروه‌ها نمی‌توانند اطراف محیط برای حفظ کردن اعداد جمع شوند.
 - ❖ از جابجا کردن اعداد و طناب باید درطول مسابقه خودداری شود.
 - ❖ همه اعضای گروه باید در این بازی شرکت نمایند.
- برای بدست آوردن بهترین امتیاز، اعضای گروه باید با هم کارکنند و مسئولیت را به اشتراک بگذارند. اگر همکاری و هماهنگی تلاش‌ها به خوبی صورت گیرد، امتیاز بهتری بدست می‌آید.

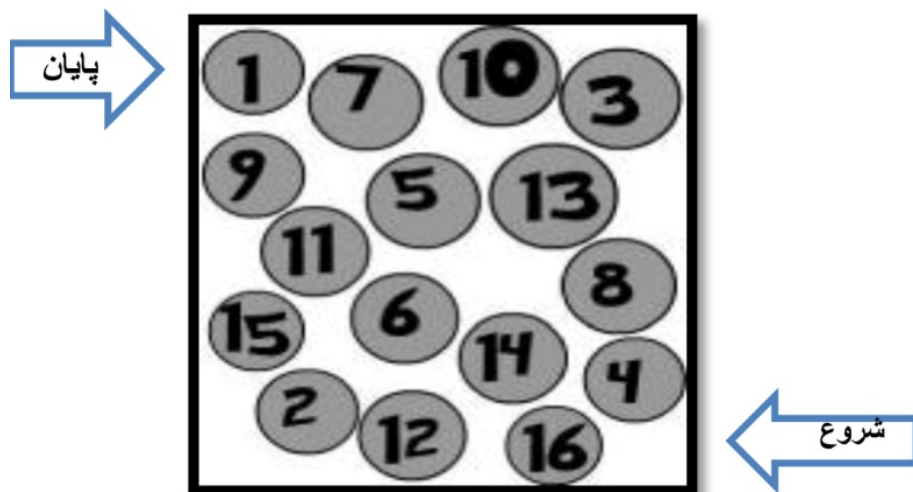
سوال‌های بازی:

- ❖ چگونگی بهبود مستمر در سازمان؟
- ❖ آیا در هر تلاش یک استراتژی پیاده گردیده یا استراتژی‌ها بهبود یافته است؟
- ❖ چه تفاوتی بین ایده خوب و اجرای ایده خوب وجود دارد؟

- ◇ بر خوردگروه با ایده‌های جدید چگونه است؟
- ◇ تفاوت سخت کار کردن با هوشمند عمل کردن چیست؟



عبور از اعداد



هنر عالی معلم ترغیب لذت در بیان خلاق و دانش است.
(آلبرت اینشتین)

مشخصات بازی شماره ۶

نام بازی گروهی: آقای سیب زمینی

اندازه گروه: ۵ نفر شرکت کننده و ۱۰ تا ۶۰ نفر مشاهده کننده

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

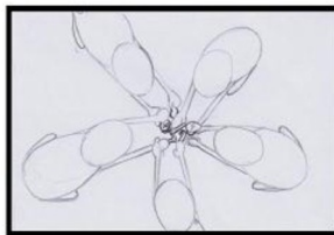
وسایل و تجهیزات: یک عروسک که قطعات آن از هم جدا می شوند (کوچک)،

چشم بند

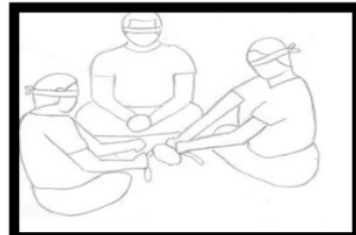
هدف: تولید عروسک

شرح وقوانین بازی:

قطعات عروسک را در یک پلاستیک تیره قرار دهید. کسی اجازه دیدن قطعات را نخواهد داشت. همه فراگیران را جمع کرده، پنج نفر داوطلب بخواهید. داوطلبان روی زمین نشسته و چشم‌های خود را برای مدت دو دقیقه با چشم بند ببندند. آنها بدون اطلاع از محتوای پلاستیک باید قطعات درون پلاستیک را با هم کامل کنند.



آقای سیب زمینی



- ❖ داوطلبان در طول مدت بازی نباید از جای خود حرکت کنند.
- ❖ از مشاهده‌کنندگان بخواهید تا شاهد رفتار آن‌ها در طول بازی باشند. احتمالاً به رفتار داوطلبان خواهند خندید که این امر نباید موجب ناراحتی شود.
- ❖ به داوطلبان نباید گفت که درون پلاستیک چیست بلکه با چشم‌های بسته باید خودشان آن را تشخیص داده و بسازند. بحث مهمی که بعد از بازی صورت می‌گیرد، بحث فرآیند و نتیجه کار است.

سوال‌های بازی:

- ❖ آیا تولید مهم است یا فرآیند تولید؟
 - ❖ جدایی کارکنان بخش فرآیند با کارکنان بخش تولید یا بخش فروش و خدمات پس از فروش چه خسارتی به بار می‌آورد؟
 - ❖ نحوه‌ی کار اعضای گروه یا نهایتاً تولید کدامیک مهم‌تر است؟
- مسئله‌ها هم فرآیند تولید و هم تولید هر دو مهم هستند و کارکنان بخش‌های مختلف باید متوجه این موضوع شده باشند. زیرا فرآیندها همیشه حمایت‌کننده و پشتیبان تولید مطلوب است. اگر به فرآیند توجه نشود، تولید خوبی حاصل نخواهد شد.

اگر از شکست یاد بگیری، واقعا شکست نخورده‌ای
(زیگ زیگلار)

مشخصات بازی شماره ۷

نام بازی گروهی: آقای راستی

اندازه گروه: ۲۰-۲۰۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

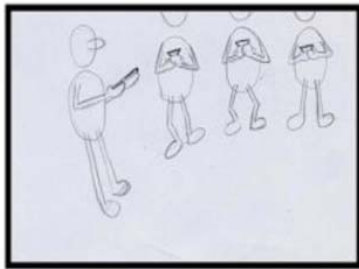
آماده سازی: ۶۰ ثانیه

وسایل و تجهیزات: یک کارت ۹در۱۵ سانتی برای هر نفر

هدف: رد کردن کارت به طرف چپ و راست به همراه داستان آقای راستی

شرح و قوانین بازی:

به هر نفر از فراگیران یک کارت داده می‌شود که روی آن اسم خود را بنویسند. فراگیران یک دایره‌ی بزرگ تشکیل دهند، اگر تعداد آنان زیاد باشد می‌توانید دو یا سه دایره تشکیل دهید.



آقای راستی

- ❖ هر نفر فقط یک کارت باید داشته باشد.
- ❖ داستان را شروع کنید، توضیح دهید که هر وقت کلمه راست یا مشتقات آن را شنیدند، باید کارت را به نفر سمت راست خود بدهند و چنانچه کلمه چپ یا مشتقات آن را شنیدند، کارت را به دست نفر سمت چپ خود بدهند.
- ❖ می‌توانید یک دور به طور آزمایشی انجام دهید. (چپ، راست) در پایان داستان اگر هر کس وظیفه خود را خوب انجام داده باشد، کارت خودش به دستش برمی‌گردد. موضوع اصلی در این بازی تمرکز و

توجه هر فرد به عملکرد خودش است. خطای یک نفر بر گروه تأثیر خواهد داشت.

سوال‌های بازی:

◇ نقش تمرکز در عملکرد فرد و گروه چیست؟

نمونه داستان:

خانواده آقای راستی تصمیم گرفتن روز جمعه به پارک بروند. پسر بزرگ، سعید راستی، چپ دست بود. دست چپ قدرتمندی داشت. پسر دوم، مسعود راستی چشم راستش چپ بود و چپ می‌دید. و اما دختر خانواده راستی، ندا راستی نه چپ دست بود نه چپ چشم. خانم راستی که پای چپش درد می‌کرد چهارمین بچه را انتظار می‌کشید.....

میتوانید به همین نحو ادامه دهید. بخاطر داشته باشید تعداد لغات چپ و راست باید مساوی باشند.

من هرگز بازنده نمی‌شوم. یا پیروز می‌شوم یا یاد می‌گیرم.

(نلسون ماندلا)

مشخصات بازی شماره ۸

نام بازی گروهی: موج اعتماد

اندازه گروه: ۲۰-۳۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط بزرگ

آماده سازی: ۵ دقیقه

وسایل و تجهیزات: ----

هدف: عبور از امواجی که توسط دست‌ها تولید می‌شود، بدون این‌که با ما برخورد کنند.

توصیه ایمنی: این بازی برای کسانی که مشکل جسمی یا بینایی دارند، توصیه نمی‌شود.

شرح و قوانین بازی:

فراگیران به دو قسمت تقسیم می‌شوند و روبروی هم به‌طور موازی قرار می‌گیرند. دست‌ها به طرف فرد مقابل دراز می‌شوند، طوری که نوک انگشتان مماس با یکدیگر باشند. بدین ترتیب دو صف موازی و طولانی درست می‌شود.

❖ تسهیل‌گر، فراگیران را یکی یکی صدا می‌زند تا از میان این صف بگذرند. فراگیران باید هر زمان که عبور کننده به آن‌ها نزدیک شود، دستان را باز کنند تا عبور بدون خطر صورت پذیرد. در این بازی فراگیران اعتماد کردن را تجربه می‌کنند.

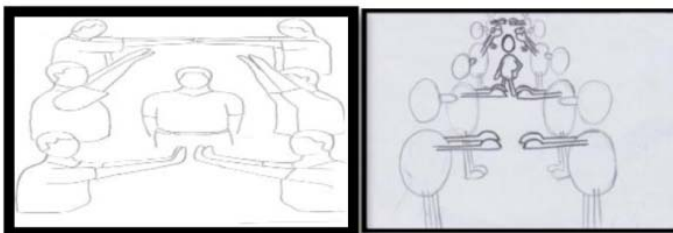
مطلب مهم این است که اعتماد یک جاده دو طرفه است. دونده باید به صف اعتماد کند و صف هم به دونده اعتماد بدهد تا هر دو وظیفه خود را به

خوبی انجام دهند. دیگر بار که اعتماد حاصل شد، دست‌های فراگیران در صف می‌تواند، بصورت عمودی مانند برش دادن چیزی بالا و پایین بیاید.

سوال‌های بازی:

◇ چه شیوه‌ای باید پیشه کرد تا این اعتماد عمیق‌تر شود؟

◇ اعتماد چگونه شکل می‌گیرد؟



موج اعتماد

ریشه‌های آموزش تلخ، اما میوه‌های شیرین است.
(ارسطو)

مشخصات بازی شماره ۹

نام بازی گروهی: کمبود هوا

تعداد شرکت کنندگان: ۱۰ تا ۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان بازی: ۲۰ تا ۴۰ دقیقه

فضای بازی: متوسط - بزرگ

آماده سازی فضا: ۵ دقیقه

تجهیزات: یک طناب به هر نفر برای بستن پا، ۶ حلقه دایره ای شکل

هدف: سفر از سیاره در حال نابودی به سیاره نجات

توصیه ایمنی: اشخاصی که دچار کمردرد هستند از بازی خودداری نمایند. طناب‌ها را از جنس نخ انتخاب کنید و محکم نبندید تا ایجاد آسیب نکند. گروه باید آرام حرکت کنند تا آسیب نینند.

شرح و قوانین بازی:

با طناب دو مرز به فاصله ۶ متر آماده و ما بین دو مرز شش حلقه را بطور زیگ زاگ (هفت، هشتی) قرار بدهید. حلقه‌ها با هم ۱۸ سانتیمتر فاصله داشته باشند. داستان از این قرار است که سیاره‌ای که هم اکنون در آن هستیم، در حال نابودی است و اکسیژن آن رو به پایان است. گروه باید خودشان را به محل امنی در سیاره دیگر برسانند.

- ❖ همه‌ی گروه شانه به شانه در یک صف با پاهای بسته به هم باید در مدت زمان تعریف شده خود را از درون حلقه‌ها به محل سیاره امن برسانند.
- ❖ مرزها و طناب‌ها نباید جابه جا شوند.
- ❖ گروه باید در یک صف با پاهای بسته به طور افقی به راه رفتن ادامه دهند.

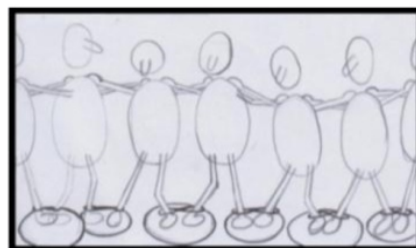
- ❖ خارج از حلقه‌ها نباید قدم گذاشت و از هیچ وسیله‌ای نباید استفاده کرد.
- ❖ تخلف از قوانین، جریمه خواهد داشت.

تغییر در بازی: می‌توانید چشم تعدادی از اعضا را با چشم بند بسته و دو گروه درست کنید که عکس هم عمل کنند و همچنین می‌توانید فضا را تاریک کنید. نکته اصلی در پیروزی گروه، شکیبایی و انضباط پذیری آنهاست. چنانچه اعضای گروه نامنظم و عجول باشند، با شکست مواجه خواهند شد. حرکت گروه یادآور حرکت هزار پا است.

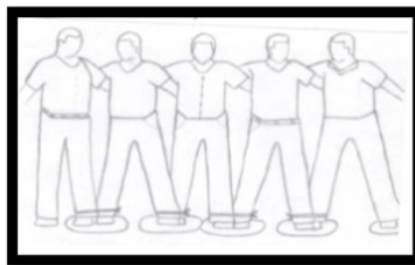
این بازی بر برقراری ارتباط و همکاری گروهی و بالا بردن دقت تاکید دارد.

سوال‌های بازی:

- ❖ آیا سیاره‌ای را که ترک می‌کنید، کاملاً شناخته‌اید؟
- ❖ آیا به جاهایی که می‌خواهید بروید، آشنا هستید؟
- ❖ به نظر شما این حلقه‌ها بیانگر چیست؟
- ❖ چرا پاها بهم بسته شده است؟



کمبود هوا



دانشی که همراه با اجبار کسب شود در ذهن نمی‌ماند.

(افلاطون)

مشخصات بازی شماره ۱۰

نام بازی گروهی: ربات نویسنده

اندازه گروه: ۲-۸ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۵ تا ۱۵ دقیقه

فضا: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: مطابق شکل

هدف: گروه باید با این روبات روی کاغذ مطالبی را بنویسد.

شرح و قوانین بازی:

مطابق شکل باید رباتی درست کنید که وسط آن مجهز به یک روان نویس باشد. یک ورق روی زمین بطور ثابت گذاشته شود. گروه باید به وسیله این ربات نکاتی را روی ورق بنویسند.

❖ فراگیران باید انتهای ربات را در دست نگه داشته و بنویسند.

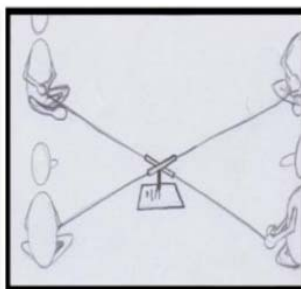
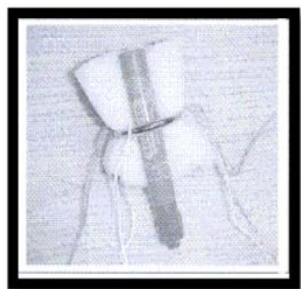
❖ از آنان بخواهید، جمله‌ای از چشم اندازه‌های شرکت را بنویسند یا آرم شرکت را بکشند.

هماهنگی بین گروه و دقت در اجرای کار، و برنامه‌ریزی از نکته‌های اصلی این بازی هستند.

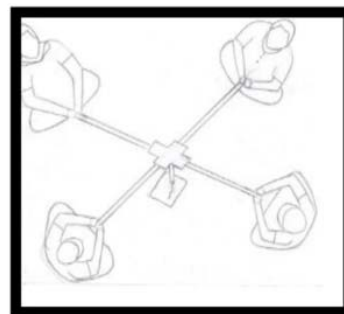
سوال‌های بازی:

❖ نقش برنامه ریزی در کسب موفقیت چیست؟

❖ رابطه هماهنگی با موفقیت چیست؟



ریات نویسنده



هرگز کسی (حتی بسیار نادان) را ندیدم که نتوانسته باشم چیزی از او یاد بگیرم.
(گالیله)

مشخصات بازی شماره ۱۱

نام بازی گروهی: ساختن یک کلمه

اندازه گروه: ۲۰-۲۰۰ نفر

گروه سنی: متوسطه آغاز تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ تا ۴۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط کوچک

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک کارت ۱۵ در ۹ سانتی متر برای هر نفر

هدف: ساختن کلمه با کارت‌های موجود

شرح و قوانین بازی:

برای هر فراگیر کارت‌هایی که یکی از حروف الفبای را روی آن با خط درشت نوشته شده است، تهیه گردد. اگر تعداد شرکت کنندگان کمتر از ۳۲ نفر باشد، هر شرکت کننده می‌تواند بیش از یک کارت بردارد.

❖ شرکت کنندگان نباید کارت خود را عوض کنند.

❖ در هر مرحله فقط شصت ثانیه فرصت دارند تا کلمه را بسازند و باید تا مرحله بعدی کنار گروه خود بمانند.

بازی در سه مرحله انجام می‌شود. مرحله اول از فراگیران بخواهید تا یک کلمه سه حرفی بسازند. سپس بخواهید تا آن کلمه را با صدای بلند بخوانند. در مرحله دوم از آنان بخواهید تا یک کلمه چهار حرفی بسازند و آن را بخوانند. در مرحله سوم از گروه بخواهید، طولانی‌ترین کلمه‌ها و یا جمله‌هایی را با استفاده از تمام حروف بسازند. اگر حرفی باقی بماند همه شکست می‌خورند.

سوال‌های بازی:

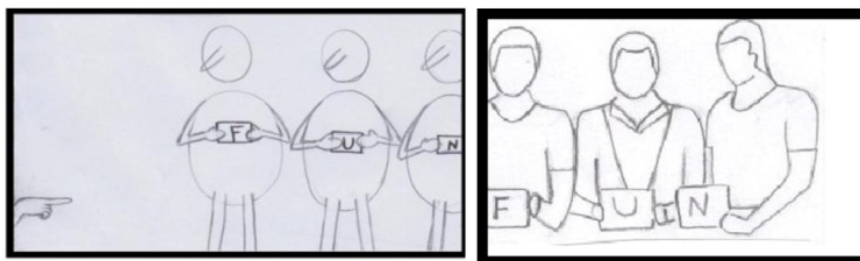
❖ چه تفاوتی از لحاظ رفتاری در انجام مرحله نخست، دوم یا سوم

وجود دارد؟

در مرحله نخست و دوم هر کس به سلیقه خودش به دنبال ساختن کلمه‌ای بود. اما در مرحله سوم سلیقه گروه مطرح است. در مرحله نخست و دوم خود فراگیر انتخاب‌کننده بود، اما در مرحله سوم فراگیر توسط گروه انتخاب می‌شد. بین انتخاب کردن و انتخاب شدن بسیار تفاوت است.

نکته جالب توجه اینکه وقتی افرادی یکی از حروف پر مصرف یا حروف کم مصرف را دارند، بسیار از لحاظ رفتاری متفاوت ظاهر می‌شوند. فراموش نکنیم که همه حروف لازم هستند و هر حرف ویژگی خاص خودش را دارد. اگر کلمه‌ای غلط املایی داشته باشد، خود آن حرف نادرست نیست، بلکه محل قرار گرفتن آن حرف اشتباه است. فراموش نکنیم، هر یک از ما انسان‌ها ویژگی‌های منحصر به فرد خود را دارا هستیم. اگر ما در گروهی احساس ناراحتی می‌کنیم، دلیل بر این نیست که ما ناکارآمدیم، بلکه محلی که قرار گرفته‌ایم درست نیست و شاید چون حذف شده‌ایم، ناراحت هستیم؟

این بازی تمرینی برای نشان دادن اهمیت ارتباط در گروه و کمک کردن اعضا به یکدیگر است. هر یک از حروف به تنهایی فقط صدا دارند و فاقد معنی هستند. اما وقتی چند حرف به درستی کنار هم قرار گیرند، صدای با معنی می‌سازند. اعضای یک گروه نیز شبیه حروف هستند که در ارتباط با هم معنا می‌شوند.



ساختن یک کلمه

مشکلات ما را متوقف نمی‌کنند، بلکه به ما آموزش می‌دهند.

(برایان تریسی)

مشخصات بازی شماره ۱۲

نام بازی گروهی: جزیره بزرگ امن

اندازه گروه: ۱۴-۴۵ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۲۰ تا ۶۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: بزرگ

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: یک کارت ۱۵ در ۱۲ سانتی متری برای هر نفر، ۳ سطل با دسته، ۹

چوبدستی، چسب نواری، یک طناب بزرگ ۱۲ متری، ۳ طناب کوچک ۳ متری

هدف: عزیمت گروه به جزیره امن قبل از پایان فرصت

توصیه ایمنی: هیچ وسیله‌ای را به طرف یکدیگر پرتاب نکنید؛ در راه رفتن احتیاط کنید.

شرح و قوانین بازی:

یک دایره با طناب بزرگی در وسط، درست کنید و نام آن را جزیره امن بگذارید. بزرگی دایره باید به تعداد همه اعضای گروه باشد. با سه طناب دیگر سه جزیره کوچک آماده کنید که فاصله هر جزیره تا جزیره امن برابر با تعداد اعضای آن گروه ضربدار ۶۰ سانتیمتر باشد. یک سطل کوچک سر راه هر یک از جزایر با جزیره امن قرار دهید. درون هر سطل به تعداد نفرات هر گروه کاردتی گذاشته شده است. درون هر جزیره چوبدستی، گیره کاغذ، مقداری چسب نواری و طناب گذاشته شده است. چالش اصلی در این بازی کافی نبودن منابع هر گروه است. سه گروه مساوی تشکیل دهید و به هر نفر یک کارت بدهید. از آن‌ها بخواهید تا مهارتی را که هر یک از اعضا می‌توانند به گروه بدهند، روی

کارت با ذکر نامشان بنویسند. مهارت‌هایی مانند نوآوری، خلاقیت، تلاش، نگرش، اعتماد سازی، وفاداری، هماهنگی، تعهد، مسئولیت پذیری و... هر گروه کارت‌های خود را در سطل مربوط به گروه قرار دهند. به هر گروه یک راهنما بدهید. در راهنما نوشته شده :

«جزیره شما در حال نابودی است، باید با امکانات موجود، خودتان را به جزیره امن برسانید. وقتی همه به جزیره امن رسیدند، پیروزی محقق می‌گردد.»

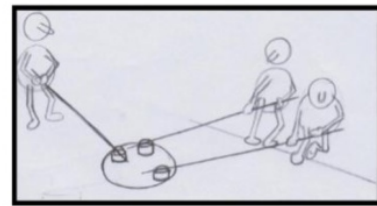
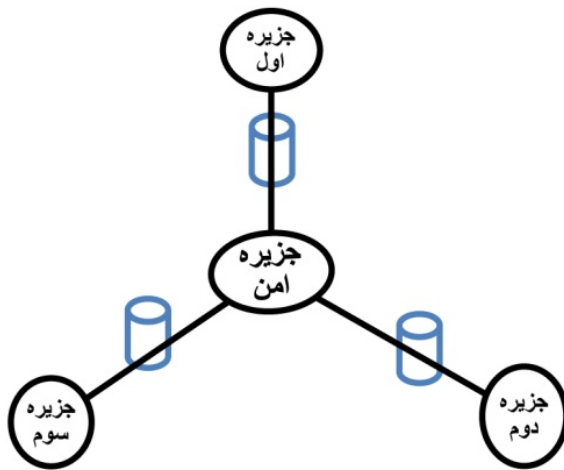
- ❖ هدف: رسیدن به جزیره امن در مدت ۱۵ دقیقه
 - ❖ تمام اطراف جزیره را آب فرا گرفته است و نمی‌توانید قدم روی آب بگذارید. فقط از کارت‌ها که عایق هستند، می‌توانید برای جای پا استفاده کنید.
 - ❖ سطل‌های حاوی جای پاها (کارت‌ها) را نمی‌توانید، بکشید باید آنها را بلند کنید.
 - ❖ فقط از منابع موجود می‌توانید استفاده کنید.
 - ❖ در موقع حمل سطل جای پاها (کارت‌ها) نباید بیرون بریزند.
 - ❖ اگر برای جای پا، جاپاها (کارت‌ها) را روی زمین گذاشتید، دیگر نمی‌توانید آن‌را بردارید.
 - ❖ کارت‌ها نباید به تکه‌های کوچک‌تر تقسیم شوند.
 - ❖ آخرین نفر از هر گروه باید همه منابع را با خود به جزیره امن بیاورد.
- مسئله در سازمان‌ها منابع محدود بوده و باید روحیه به اشتراک گذاشتن منابع برای رسیدن گروه به هدفش در تک تک اعضا باشد. از این رو گروه‌ها باید به همه کمک کنند تا همگی نجات پیدا کنند. همچنین حس مسئولیت در نگهداری منابع نیز از دیگر اهداف این بازی است. کارگروهی، برنامه ریزی و هماهنگی از دیگر اهداف هستند. نکته کلیدی این بازی در این است که ابزار

نجات گروه همان مهارت‌هایی است که هر یک از اعضا با خودش به گروه می‌آورد و روی کارت نوشته است. (اعتماد، همکاری، ارتباط، خلاقیت، نشاط، برنامه ریزی و...) همه این مهارت‌ها در کنار هم، گروه را در رسیدن به هدف یاری خواهد داد.

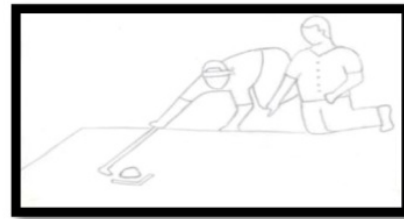
سوال‌های بازی:

❖ مهارت‌های لازم برای کار گروهی چیست؟

❖ وظایف و نقش‌ها در کار تیمی چیست؟



جزیره بزرگ امن



جزیره دوم

من نمی‌توانم به هیچ کس چیزی یاد دهم، فقط می‌توانم آن‌ها را وادار به فکر کردن کنم.

(سقراط)

مشخصات بازی شماره ۱۳

نام بازی گروهی: اعتماد کردن در پرتاب

اندازه گروه: ۱۵-۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۴۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط تا بزرگ

آماده سازی: ۱۰ دقیقه

تجهیزات: -----

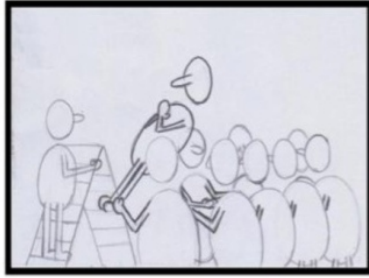
هدف: گرفتن عضو گروه که خودش را از عقب روی بازوان سایر اعضا پرت می کند.

توصیه ایمنی: این بازی بسیار جدی است و اگر دقت نشود، ایجاد خطر خواهد کرد.

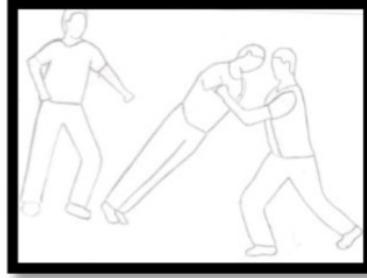
شرح وقوانین بازی:

یک پله بلند و یا یک جایگاه بلند آماده کنید. اعضای گروه در دو صف موازی روبروی هم قرار می گیرند. دست های عضو روبرو را می گیرند، درست مثل یک تخت خواب. عضو پرتاب شونده باید به پشت خود را از بلندی روی بازوان سایر اعضا پرت کند.

❖ عضو پرتاب شونده اعلام می کند که می خواهد پرتاب شود و همه اعضا باید اعلام آمادگی کنند تا عضو با اطمینان خاطر خود را رها کند. پس از بازی، گروه فرق بین حرف زدن درباره اعتماد و تجربه اعتماد را به خوبی درک می کند. وقتی همه اعضا از یک نفر حمایت کنند، گروه احساس امنیت و اعتماد بیشتری می کند.



اعتماد کردن در پرتاب



سوال‌های بازی:

- ◇ چگونه می‌توان از کسی حمایت کرد؟
- ◇ حمایت به چه معناست؟
- ◇ حامی خوب چه کسی است؟

تغییر، نتیجه نهایی تمام یادگیری‌های واقعی است.
(لئو بوسکالیا)

مشخصات بازی شماره ۱۴

نام بازی گروهی: قایق نجات

اندازه گروه: ۱۰-۵ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۰ تا ۳۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: بزرگ

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: جاپا به طول ۲۵۰ سانتیمتر و عرض ۵۰ سانتیمتر از جنس برزنت و بند کفش

هدف: رد شدن از رودخانه توسط قایق نجات

توصیه ایمنی: امکان دارد یک نفر از اعضا تعادل خود را از دست دهد و باعث افتادن همه اعضا شود. محیط باید خالی از خطر باشد.

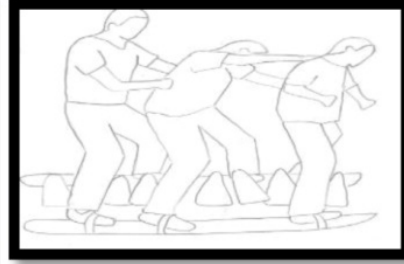
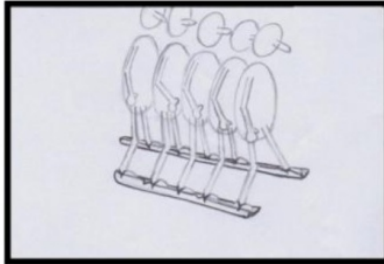
شرح وقوانین بازی:

مطابق شکل برای هر پنج نفر یک جفت جاپائی از جنس برزنت تهیه شود. این از بازی‌های است که ظاهری ساده و آسان دارد، اما بسیار سخت و دشوار است. هماهنگی بین قدم‌های گروه بسیار حساس می باشد. در نظر گرفتن زمان دقیق برای این که همه با هم قدم‌های خود را بردارند، بسیار مهم و سخت است. موفقیت در گروه نیازمند همسو شدن تلاش‌های همه اعضای گروه است هرچند این هماهنگی بسیار سخت باشد. در واقع همین سختی‌ها گروه را به موفقیت می‌رساند.

❖ در مسیر حرکت می‌توانید موانعی بگذارید تا گروه از آن موانع عبور کند. این‌ها همان موانعی است که سدّ راه هر موفقیت قرار گرفته‌اند. داشتن رهبر، حفظ تعادل و ایجاد هماهنگی از دستاوردهای این بازی است.

سوال های بازی:

◇ موانع موفقیت در کار گروهی کدامند؟



قایق نجات

کسانی که سریع یاد می گیرند، پیروز می شوند.
(اریک اشمیت)

مشخصات بازی شماره ۱۵

نام بازی گروهی: تعادل در گروه

اندازه گروه: ۱۲-۵ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط و بزرگ

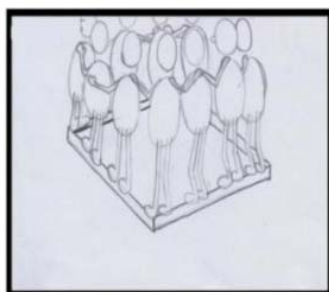
آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: مطابق شکل

هدف: حفظ تعادل در گروه

شرح وقوانین بازی:

می‌توانید از ابزاری که در شکل نشان داده می‌شود، استفاده کنید، در غیر این صورت، شکل آن را روی زمین رسم کنید.



تعادل در گروه

❖ در شرایط گوناگون گروه باید بتواند تعادل خود را حفظ کند.

❖ نباید پا را روی زمین بگذارند، حداقل یک پا باید روی خط یا ابزار مخصوص باشد.

مطلب قابل بحث در این بازی حس کردن تعادل است. در بسیاری از مواقع در زندگی موضوعاتی پیش می‌آید که فرد تعادل خود را از دست می‌دهد. این بازی به تقویت این حس می‌پردازد.



سوال های بازی:

◇ عواملی که تعادل را برقرار می کند، کدامند؟

◇ حس تعادل چه حسی است؟

◇ چه عواملی تعادل را برهم می زنند؟

اگر کسی فرصتی عالی پیشنهاد می دهد ولی مطمئن نیستید که از پش برآید،
آن را قبول کنید. بعدا یاد بگیرید که چگونه انجامش دهید!
(ریچارد برانسون)

مشخصات بازی شماره ۱۶

نام بازی گروهی: ماشین اعتماد

اندازه گروه: ۲۰-۵۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول و بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط و بزرگ

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: ----

هدف: هر دو نفر یکی ماشین و یکی راننده، ماشین چشم‌ها را می‌بندد و راننده هدایت می‌کند.

شرح وقوانین بازی:

یک فضای بزرگ را علامت گذاری کنید و گروه‌های دو نفره تشکیل دهید. یکی از دونفر نقش راننده و دیگری نقش ماشین را بازی می‌کنند. فردی که نقش ماشین را ایفا می‌کند، باید چشم خود را ببندد. فرد دیگر به عنوان راننده ماشین پشت سر او قرار می‌گیرد و در حالی که دست‌هایش را روی شانه او قرار می‌دهد با ارتباط کلامی او را هدایت می‌کند. در مرحله دوم جای هر دو نفر باهم جابه جا می‌شود.

❖ باید راه رفت و ازدویدن خودداری گردد.

❖ نباید تصادف کرد.

این بازی برای تشریح و توسعه اعتماد ضروری است. هنگامی که با چشم بسته به راهنمایی‌های یک نفر اعتماد می‌کنید و به همان جهتی که می‌گوید می‌روید، اعتماد را حس می‌کنید. کسی که هدایت‌گراست، باید متوجه باشد که

دیگران به راهنمایی‌های او اعتماد کردند. پس باید دقت کند و راهنمایی‌های درستی انجام دهد.



ماشین اعتماد



سوال‌های بازی:

- ◇ اعتماد چیست؟
- ◇ ویژگی‌های یک هدایتگر(راننده) خوب چیست؟
- ◇ ویژگی‌های یک هدایت شونده(ماشین) خوب چیست؟
- ◇ ترجیح شما کدام است؟ ماشین یا راننده.
- ◇ راهنمای شما در زندگی کیست؟

اگر کسی کیف پولش را بر سرش خالی کند، هیچ کسی نمی‌تواند آن‌ها را بردارد. سرمایه‌گذاری برای دانش بهترین بهره را به همراه دارد.
(بنجامین فرانکلین)

مشخصات بازی شماره ۱۷

نام بازی گروهی: پله‌های انسانی

اندازه گروه: ۱۵-۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ تا ۲۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط و بزرگ

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: تعداد ۶ یا ۸ چوب به طول ۷۰ تا ۹۰ سانتی متر و قطر حدودا ۲۰ سانتی متر

هدف: یک پله افقی شکل گیرد و اعضا روی آن قدم به قدم حرکت کنند،

توصیه‌های ایمنی: عبورکننده نباید سریع رد شود، بلکه برای ایمنی بیشتر آهسته آهسته این کار را انجام دهد. افرادی که کمردرد و یا درد دست دارند، این بازی را انجام ندهند. چوب‌های به کار رفته، باید محکم باشند.

شرح وقوانین بازی:

هر یک از اعضای گروه به کمک عضو دیگر دوطرف یک چوب را محکم در دست می‌گیرند. بدین ترتیب صفی مانند یک پله افقی تشکیل می‌شود.

❖ نحوه صحیح در دست گرفتن چوب‌ها را آموزش دهید.

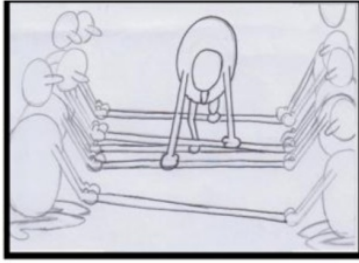
❖ به طور داوطلبی نفر اول از روی پله‌ها رد می‌شود. عبورکننده پس از

عبور می‌تواند به آخر صف رفته و به کمک دیگری پله جدید بسازد تا

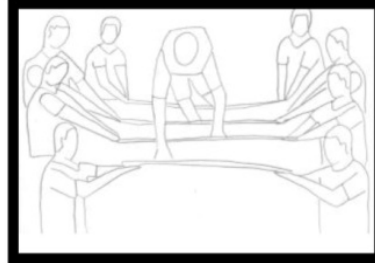
مسافت طولانی‌تر شود..

تمرکز، اعتماد و هماهنگی در این بازی برای همه بازی‌کنان تجربه خواهد

شد. پله‌ها، در واقع قدم‌هایی هستند که ما در زندگی بر می‌داریم.



پله های انسان



سوال های بازی:

❖ کسانی که این پله ها را حمایت می کنند، چه کسانی هستند؟

❖ آن افراد قابل اعتماداند؟

❖ هماهنگی نگه دارنده با قدم های عبورکننده چگونه است؟

اشتیاق تان برای یادگیری را توسعه دهید، تا هرگز در راه رشد و تعالی متوقف نشوید.
(آنتونی جی. دی آنجلو)

مشخصات بازی شماره ۱۸

نام بازی گروهی: مکعب جادویی

اندازه گروه: ۵-۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۳

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: مکعبی مطابق شکل

هدف: از چه راه‌هایی می‌توان از این مکعب عبور کرد.

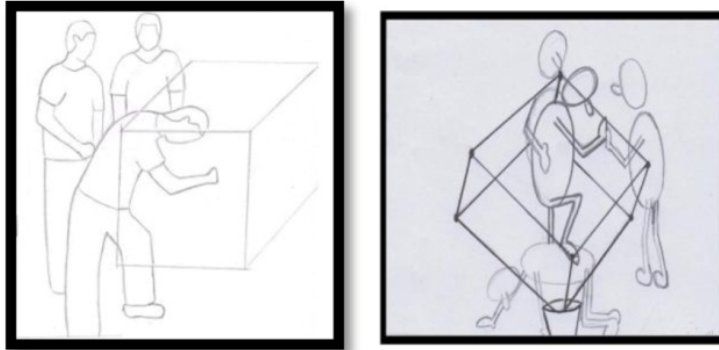
توصیه ایمنی: مکعب به طور محکم به حالت تعادل قرار گیرد. اجازه ندهید با سرکسی پایین بیاید. پرتاب کردن خود و دویدن در این بازی ممنوع است.

شرح وقوانین بازی:

با توجه به شکل، یک مکعب بزرگ ساخته شود. مکعب ساخته شده را با سطل یا صندلی در حالت تعادل نگه دارید.

- ❖ هر یک از اعضای گروه با روش خاص خود باید از مکعب عبور کند.
- ❖ دیگران نمی‌تواند آن روش را بکار گیرند.
- ❖ اگر عضو از پایین به بالا رفت دو امتیاز و اگر از بالا به پایین آمد سه امتیاز در نظر گرفته شود.
- ❖ هر نفر فقط یک بار می‌تواند از مکعب عبور کند و مکعب نباید بیفتد.
- ❖ اگر گروهی مکعب را انداختند، جریمه خواهند شد.
- ❖ رعایت نکات ایمنی الزامی است.

بجای عبور نفرات می‌توانید از یک طناب بزرگ استفاده کنید و آن را از مکعب عبور دهید. مهم پیدا کردن راه‌های مختلف برای عبور است.



مکعب جادویی

سوال‌های بازی:

- ❖ مشابهت این مکعب با مشکلات چیست؟
 - ❖ آدم‌ها در حین عبور چگونه هستند؟
 - ❖ وقتی کسی از مکعب عبور می‌کند، چقدر اهمیت می‌دهید؟
- این بازی برای تمرین برقراری ارتباط و خلاقیت در تیم مفید است.

نادان کسی است که آموزش را حقیر بشمارد.

(پوبلیوس سیروس)

مشخصات بازی شماره ۱۹

نام بازی گروهی: نشانه

اندازه گروه: ۱۰-۳۰۰ نفر

گروه سنی: متوسطه - بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: یک کارت به هر نفر و مداد رنگی‌های مختلف

هدف: کشیدن یک نشانه برای همکار

شرح وقوانین بازی:

گروه‌های دو نفری تشکیل داده و بخواهید با مصاحبه و تعدادی پرسش، شکلی که در ذهنش از همکاری تصور می‌کند، بکشد.

❖ عضو اول با چند پرسش، تصویری از عضو دوم در ذهن ترسیم نماید و

آن را روی کارت بکشد و سپس نوبت به عضو دوم می‌رسد.

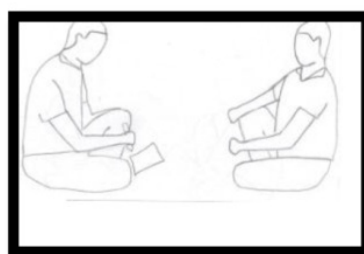
پرسش‌ها از هر نوعی می‌تواند باشد؛ اعم از: زندگی، عادت‌ها، علاقه‌ها، کار و...

این بازی بیشتر برای آشنایی اعضای یک گروه طراحی گردیده است.

برقراری ارتباط، طرح سؤال، خلاقیت از اهداف این بازی است.



نشانه



هر کس درب مدرسه ای را باز کند، درب زندانی را بسته است.

(ویکتور هوگو)

مشخصات بازی شماره ۲۰

نام بازی گروهی: بالا رفتن توپ بزرگ

اندازه گروه: ۴-۸ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۵ دقیقه

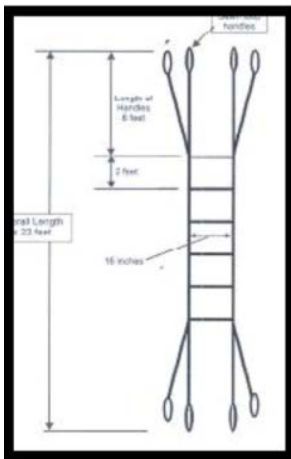
تجهیزات: یک وسیله مطابق شکل و یک توپ بزرگ

هدف: بالا بردن یک توپ بزرگ از ابزار پله شکل و برگردان آن

شرح وقوانین بازی:

یک ابزار مطابق با شکل و یک توپ بزرگ تهیه کنید. این ابزار هشت دستگیره

دارد که یک گروه هشت نفره می‌تواند این بازی را انجام دهند.



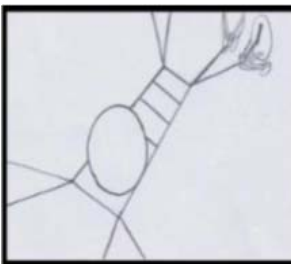
❖ هر نفر یک دستگیره را بگیرد.

❖ ابزار نباید با زمین برخورد داشته باشد.

❖ اعضا باید انتهای دستگیره‌ها را گرفته و بکشند.

❖ توپ فقط روی نرده پلاستیکی باید حرکت

کند و نباید به زمین بیفتد.



بحث اصلی در این

بازی رسیدن به هدف است.

تمامی سازمان اهدافی دارند

که با تلاش و هماهنگی همه

به سرانجام برسند.

بالا رفتن توپ بزرگ

سوال های بازی:

- ◇ مهمترین هدف شما چیست؟
- ◇ بالا رفتن و پایین آمدن در تیم چه اهمیتی دارد؟
- ◇ برای رسیدن به هدف چه استراتژی دارید؟

«تلاش کنید چیزی در مورد همه چیز و همه چیز را در مورد چیزی یاد بگیرید.»
(توماس هنری هاکسلی)

مشخصات بازی شماره ۲۱

نام بازی گروهی: آمیخته شدن

اندازه گروه: ۳۰ تا ۳۰۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول و بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: بزرگ

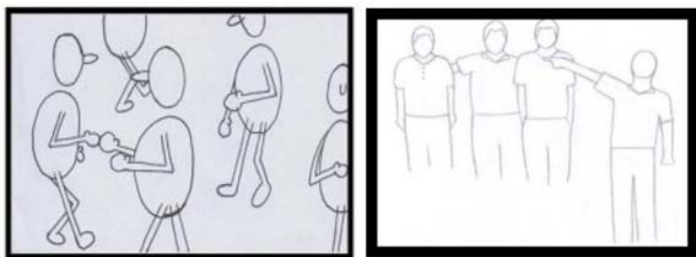
آماده سازی: ۱۰ ثانیه

هدف: ارتباط با سایر افراد

شرح وقوانین بازی:

اجازه دهید در یک فضای بزرگ همه فراگیران بایستند. به آنها بگویید شروع به راه رفتن در میان یکدیگر کنند تا زمانی که شما عددی را اعلام کنید (مثلاً عدد ۲). سپس آن‌ها باید گروه‌های دو نفری تشکیل بدهند و بازون‌ها را در هم قفل کنند.

❖ با صدای "حرکت"، دوباره فراگیران حرکت می‌کنند تا عدد بعدی (مثلاً ۴) را اعلام کنید. آنها باید گروه چهار نفره تشکیل دهند و بازون را در هم قفل کنند. ادامه این کار هنگامی که به عددهای بزرگ می‌رسد جالب می‌شود. این بازی برای آشنا شدن و دوست پیدا کردن در ابتدای دوره بسیار جذاب است. معمولاً در ابتدای دوره‌ها فضای سردی بر فراگیران حاکم است که با این گونه بازی‌ها می‌توانید فضا را مناسب ارائه مطالب گردانید.



آمیخته شدن

تا زمانی که زندگی می‌کنید، یاد بگیرید که چگونه زندگی کنید.
(لوسیوس آناؤس سنکا)

مشخصات بازی شماره ۲۲

نام بازی گروهی: بازی سبز، آبی، سیاه

اندازه گروه: در هر اندازه

گروه سنی: در هر سنی

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: اسلاید

هدف: خواندن حروف و تشخیص رنگها

شرح وقوانین بازی:

اسلاید رنگها را مطابق شکل زیر به نمایش درآورده و از فراگیران بخواهید تا نام رنگها و سپس خود رنگها را بگویند.

این بازی برای شروع کلاس بسیار شادی آور است. اما پس از یکی، دوبار فعالیت، پی خواهند برد که بازی سختی است. تسهیل گر از یکی از فراگیران می خواهد تا ابتدا نام رنگها را علیرغم رنگ شان بخواند(خواندن کلمات). سپس از او می خواهد تا رنگ کلمات را علیرغم خود کلمات بگوید. چون رنگ با کلمات مغایرت دارد، بی تردید دچار اشتباه می شوند. از این تمرین برای تعادل دو نیم کره مغز نیز استفاده می شود. می توان برای شروع بحثهایی مانند: ارتباط، حل مسئله، اعتماد از این تمرین نیز استفاده کرد.

سیاه	آبی	سبز
آبی	سبز	قرمز
سبز	قرمز	سیاه
سیاه	قرمز	آبی
سیاه	آبی	سبز
سبز	قرمز	سیاه
آبی	سبز	قرمز

یاد دادن یادگیری دوباره است.

(ژوزف ژوبر)

مشخصات بازی شماره ۲۳

نام بازی گروهی: کف دست روی زمین

اندازه گروه: ۶ تا ۱۵ نفر

گروه سنی: ابتدایی تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵-۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۱ دقیقه

تجهیزات: ----

هدف: کف دست را در جهت صحیح روی زمین گذاشتن

شرح وقوانین بازی:

یک دایره از فراگیران تشکیل دهید که روی زانوها نشسته و کف دستها را روی زمین قرار دهند.

❖ یک در میان دستها را در میان دست نفر پهلوئی قرار دهید (مطابق با شکل).

❖ تسهیل گر دست راست خود را یک بار بر زمین میزند. بقیه اعضا نیز دست راست خود را در جهت عقربه ساعت باید یک بار به زمین بزنند. از آنجایی که دستها یک در میان قرار گرفته اند چالشی خنده دار بوجود خواهد آمد.

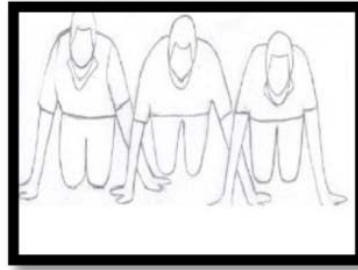
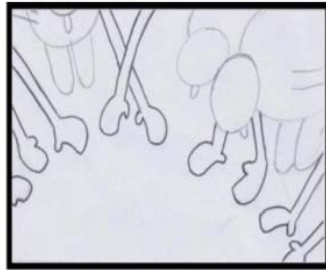
❖ در مرحله بعد می توان برعکس حرکت عقربه ساعت تمرین را با دو بار زدن روی زمین شروع کرد.

❖ در مرحله سوم تلفیق از دو مرحله با زدن یک ضربه حرکت عقربه ساعت و با زدن دو ضربه حرکت عکس عقربه ساعت.

این بازی برای تعادل دو نیم کره مغز نیز مناسب است اما به مدت طولانی ادامه ندهید.

سوال های بازی:

- ◇ چه رفتارهایی را در این بازی گروهی انتظار داشتید؟
- ◇ چگونه می توانیم تلاش های گروهی را هماهنگ کنیم؟



کف دست روی زمین

به همان اندازه که زنده از مرده متفاوت است، تحصیلکرده از بیسواد متفاوت است.
(ارسطو)

مشخصات بازی شماره ۲۴

نام بازیگروهی: دیدن و جیغ کشیدن

اندازه گروه: ۱۰-۱۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

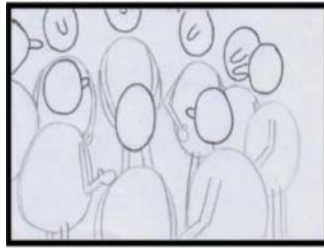
تجهیزات: ----

هدف: باقی ماندن تا دو نفر آخر

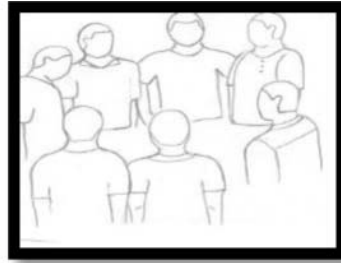
شرح وقوانین بازی:

گروه ۱۰ تا ۱۵ نفر به صورت دایره دور هم جمع می‌شوند.

- ❖ از آن‌ها بخواهید همه نگاه‌ها به پایین باشد.
 - ❖ با صدای تسهیل گر که می‌گوید "نگاه کنید" از گروه بخواهید تا به چشم یکی از اعضا نگاه کنند.
 - ❖ اگر بر حسب اتفاق هر دو نفر هم‌زمان به چشم هم نگاه کردند آن دو در این مرحله باید مسابقه را ترک کنند. آن‌قدر این بازی ادامه پیدا می‌کند تا فقط دو نفر در گروه باقی بمانند.
- زمانی که نگاه‌ها به سمت پایین است هر عضو در فکر این است که به چه کسی نگاه کند در واقع این فعالیت شهودی است. هنگامی که نگاه‌های دو طرف بهم گره می‌خورد، می‌توانند جیغ کشیده و هیجان خود را نشان دهند.
- در طول مدت دوره یا سخنرانی هنگامی که شرکت کنندگان احساس خستگی می‌کنند، می‌توان از این بازی که هم زمان اندک و هم نشاط لازم را دارد، استفاده کرد.



دیدن و جیغ کشیدن



زیبایی یادگیری در این است که کسی نمی تواند آن را از شما دور کند.
(رایلی کینگ)

مشخصات بازی شماره ۲۵

نام بازی گروهی: پیش‌بینی رفتار

اندازه گروه: گروه‌های دو نفری

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۱۰ ثانیه

تجهیزات: ----

هدف: پیش‌بینی رفتار همکار و هماهنگی با آنان

شرح وقوانین بازی:

در ابتدا بخواهید هر دو نفر یک گروه را تشکیل دهند و پشت به پشت هم بایستند.

❖ می‌توانید سه یا پنج موضوع را مشخص نمایید؛ مثلاً: ببر، هفت تیر، دلک، آدم عصبی، آدم خونسرد...

❖ هنگامی که گفتید (۱-۲-۳) هر دو نفر روبروی هم برمی‌گردند و ادعای یکی از موضوع‌های تعیین شده را نشان می‌دهند.

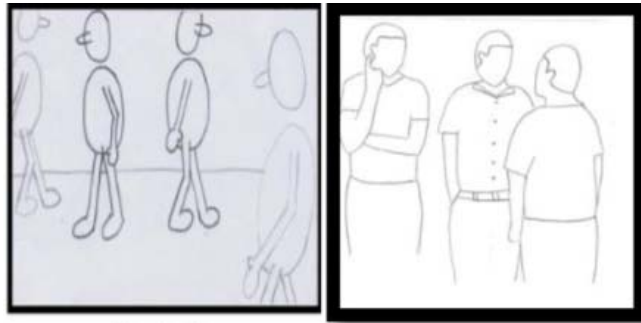
❖ چنانچه هر دو نفر بتوانند رفتار طرف مقابل را پیش‌بینی کنند تشویق می‌شوند. در واقع این بازی شهودی است. می‌توانید گروه‌ها را تغییر دهید.

در خلال بازی دریافت خواهید کرد که اعضا خیلی زود با هم هماهنگ می‌شوند و رفتارها را پیش‌بینی خواهند کرد.

سوال‌های بازی:

❖ در زندگی واقعی تا چه حد می‌توانیم، رفتارها را پیش‌بینی کنید؟

❖ این پیش‌بینی در گروه چه فایده و چه مضراتی دارد؟



بیش ینی رفتار

من بیش از همه از اشتباهات خودم یاد می گیرم.
(دیوید فینچر)

مشخصات بازی شماره ۲۶

نام بازی گروهی: دست‌های الکتریکی

اندازه گروه: ۱۰-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: توپ صدا دار و یک سکه

هدف: به صدا در آوردن توپ صدا دار

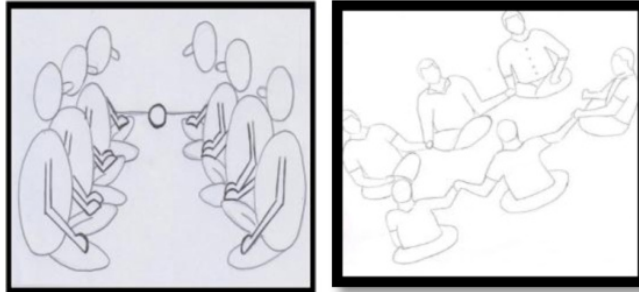
شرح وقوانین بازی:

فراگیران به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند و شانه به شانه روبروی هم به طور موازی می‌نشینند. دست‌ها در دست هم باشد.

- ❖ در انتهای صف در وسط یک توپ و یا اسباب بازی صدا دار قرار دهید.
- ❖ تسهیل‌گر در ابتدای صف میان دو گروه نشسته و یک سکه را می‌چرخاند.
- ❖ اگر سکه شیر آمد، نفر اول که شاهد است دست نفر بعد را اندکی فشار می‌دهد و همین‌طور تا نفر آخر هر کدام از آخرین نفرها توپ صدا دار را به صدا در آورند، برنده هستند.
- ❖ اگر خط آمد نفرات نباید واکنشی نسبت به یکدیگر نشان دهند.

این بازی بسیار شاد است و باید طوری تسهیل شود که برد و باخت مطرح نشده و فقط جنبه شادی آن باقی بماند. سرعت در دریافت و انتقال مفاهیم و یا احساسات در برقراری ارتباط عاملی بسیار مهم است.

بحث پخش شایعه‌ها در سازمان است، این شایعه‌ها توسط سازمان‌های غیر رسمی ساخته و پرداخته می‌شود و خیلی سریع در سازمان منتشر می‌گردد.



دست‌های الکتریکی

سوال‌های بازی:

- ◇ نقش سازمان‌های غیر رسمی چیست؟
- ◇ تاثیر شایعات در سازمان چیست؟
- ◇ علت بوجود آمدن شایعات چیست؟

از شکست‌های خود خجالت نکش. از آنها یاد بگیر و دوباره شروع کن.
(ریچارد برانسون)

مشخصات بازی شماره ۲۷

نام بازی گروهی: بازی لغات

اندازه گروه: ۷ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ تا ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات:.....

هدف: رهبر گروه سعی می کند تا اعضا بتوانند، یک لغت را هجی کنند. (پانتومی)

شرح وقوانین بازی:

چند گروه ۷ تا ۱۰ نفره از فراگیران تشکیل دهید.

❖ تسهیل گر لغاتی را به رهبر گروه‌ها نشان خواهد داد. لغت‌هایی مثل:

اعتماد، خلاقیت، حمایت، نوآوری، مشارکت...

❖ رهبر هر گروه باید حرف به حرف آن لغت را با زبان بدن (انگشتان،

صورت...) نشان داده تا گروه بتوانند لغت را شناسایی کنند.

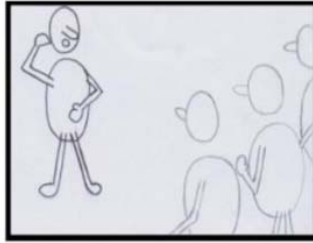
حتماً باید حرف به حرف این کار انجام شود و به صورت کلی کلمه را

نشان ندهد. گروهی که زودتر بتوانند لغت را هجی کنند، برنده هستند. پس از

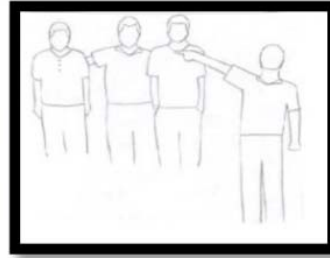
این که گروه، لغت را شناسایی کردند، می‌توانید راجع به معنای لغت بحث کنید.

بازی نشاط‌آور است. ضمناً می‌توانید درباب موضوع ارتباطات کلامی و

غیرکلامی بحث کنید.



بازی لغات



سوال های بازی:

- ◇ برای این که پیام شفاف و سریع انتقال پیدا کند، چه راهکارهایی وجود دارد؟
- ◇ مسئولیت فرستنده پیام و گیرنده آن چیست؟
- ◇ موانع ارتباطات در سازمان کدامند؟
- ◇ تاثیر زبان بدن در انتقال مفاهیم تا چه حد است؟

نمی توانید کتابی را باز کنید بدون اینکه چیزی یاد بگیرید.

(کنفوسیوس)

مشخصات بازی شماره ۲۸

نام بازی گروهی: انداختن سکه

اندازه گروه: بازی یک نفره.

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۱۰ ثانیه

تجهیزات: سکه و تعدادی سطل کوچک

هدف: انداختن سکه‌های بیشتر در سطل

شرح وقوانین بازی:

- تعدادی سطل کوچک را به صف گذاشته و به فراگیران سکه‌هایی داده شود.
- ❖ هر نفر باید مسافت را رو به عقب طی کند و سکه را درون سطل بیندازد.
 - ❖ روی خود را برنگرداند و هنگام انداختن سکه باید خم شود.
 - ❖ کسی که تعداد سکه بیشتر در سطل ریخته باشد، برنده بازی خواهد بود.



انداختن سکه



می‌توانید یک سطل را در وسط قرار دهید و چهار نفر از اطراف سطل رو به عقب حرکت و سکه‌ها را درون آن بریزند. در هر بار فقط یک سکه را می‌تواند در

سطل بیندازند. جنبه شادی و نشاط می‌تواند از دست آورده‌های این بازی باشد.

«هر چه بیشتر به کسانی که می‌خواهند یاد بگیرند آموزش می‌دهم، خودم هم بیشتر یاد می‌گیرم.»

(رابرت کیوساکی)

مشخصات بازی شماره ۲۹

نام بازی گروهی: پا بالا

اندازه گروه: گروههای دو نفری

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۱۰ ثانیه

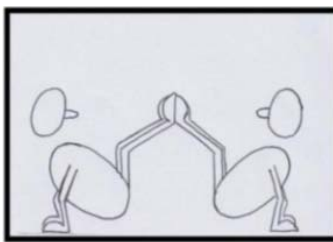
تجهیزات: ----

هدف: بلند شدن به کمک یکدیگر

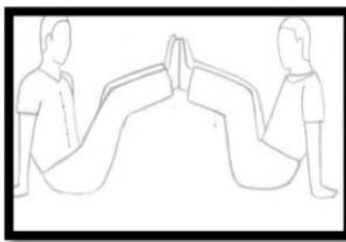
توصیه ایمنی: برای کسانی که کمردرد و پا درد دارند، این بازی مناسب نیست.

شرح وقوانین بازی:

گروههای دو نفره روبروی هم می‌نشینند و کف پای خود را بهم می‌چسبانند. دست‌ها را به زمین چسبانده و سعی می‌کنند پایین تنه را در هوا نگه دارند.



۷۷۷



این بازی بیشتر برای گرم کردن اعضا قبل از بازی‌ها گروهی انجام می‌گیرد و بسیار نشاط آور است. همکاری

و حمایت در گروه از مباحث این بازی نیز است.

اگر تنها شادی در دنیا وجود داشت، ما هرگز نمی‌توانستیم یاد بگیریم

که شجاع و صبور باشیم.

(هلن کلر)

مشخصات بازی: شماره ۳۰

نام بازی گروهی: شناسایی افراد گروه

اندازه گروه: ۱۰ تا ۱۶ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

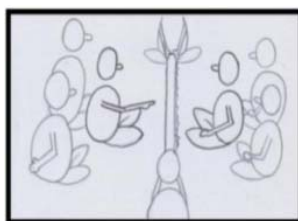
آماده سازی: ۶ ثانیه

تجهیزات: یک حایل از جنس پارچه و یا پرده

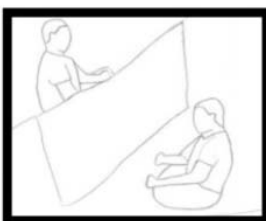
هدف: نام بردن اسم فرد قبل از این که نام تو را ببرند.

شرح وقوانین بازی:

فراگیران به دو گروه تقسیم می شوند. به طور موازی می نشینند یک حایل (پرده) توسط دو نفر بین دو گروه کشیده می شود.



شناسایی افراد گروه



❖ هر گروه یک نفر را جلو

می فرستد و به محض

این که پرده پایین آمد،

باید طرف مقابل نام او

را ببرد. هر که زودتر نام طرف مقابل را ببرد، برنده است.

❖ قابل ذکر است که به علت وجود پرده بین گروه‌ها فراگیران همدیگر

را نمی توانند ببینند، فقط هنگامی که پرده پایین بیاید می توانند نام

طرف مقابل را ببرند. بازی شهودی بسیار مفرح و شادی است. برای از

بین بردن سردی بین اعضا استفاده می گردد.

باید خود را از این امید که دریا روزی آرام می شود رها کنیم. باید یاد بگیریم

که در میان طوفان‌های سهمگین دریانوردی کنیم.

(آریستوتل اوناسیس)

مشخصات بازی شماره ۳۱

نام بازی گروهی: بندهای اجماع

اندازه گروه: ۲-۷ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

تجهیزات: ابزار مناسب شکل (تعدادی بندهای رنگی به شکل جاکلیدی)

هدف: تشخیص دادن نخ اصلی که سایر نخها به آن وصل شده‌اند.

شرح وقوانین بازی:

گروه‌های سه تا پنج نفری تشکیل دهید و به هر گروه یک بسته نخ اجماع بدهید. نخ‌های اجماع را می‌توانید، مطابق شکل تهیه کنید. می‌توانید همه را یک رنگ یا دارای رنگ‌های مختلف تهیه کنید.

❖ هر گروه باید با مشاهده کردن، بدون دست زدن به نخ‌ها، برای پیدا

کردن نخ اصلی به اجماع برسند.

❖ این اجماع می‌تواند با استدلال باشد یا رای گیری. به هر حال پس از

اجماع می‌توانند نخ مورد نظر را نشان دهند.

❖ نخ‌ها نباید جابه جا شوند و یا دست زده شوند.

پس از انجام بازی، بازیگرها نحوی به اجماع رسیدن را تجربه می‌کنند.

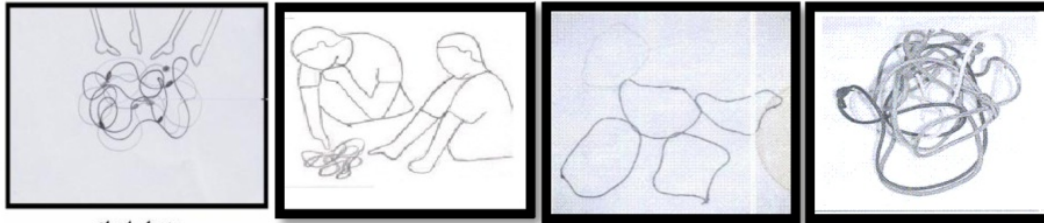
موضوع اصلی این است که بعضی از اعضا، نخ اصلی را تشخیص می‌دهند ولی نمی‌توانند استدلال کنند و نظر دیگران را با خود هماهنگ کنند.

این بازی برای بازکردن بحث حل مسائل در گروه طراحی شده است. در

این بازی تاثیر پذیری اعضا از یکدیگر بسیار مشهود است.

سوال های بازی:

◇ روش به اجماع رسیدن گروه چگونه است؟



بندهای اجماع

«شما با پیروی از قواعد، راه رفتن را یاد نمی گیرید. با انجام دادن و شکست خوردن، یاد می گیرید.»

ریچارد برانسون

مشخصات بازی شماره ۳۲

نام بازی گروهی: انسان‌های مقاوم

اندازه گروه: ۱۰-۳ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۳

زمان: ۵-۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: بزرگ

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: ----

هدف: جدا کردن اعضا یک گروه از هم

توصیه ایمنی:

- ✓ مواظب باشید که کسی زخمی نشود.
- ✓ لباس‌ها را نکشند که موجب پارگی شود.
- ✓ بهتر است فضا باز و عاری از هر گونه وسایل خطرناک باشد.

شرح و قوانین بازی:

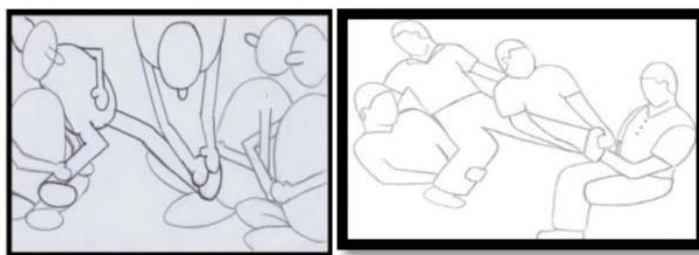
- از گروه بخواهید تا تمام زینت آلات، ساعت و عینک خود را بیرون بیاورند. بهتر است، لباس‌های بازی و گرم‌کن بپوشند. شرکت در بازی باید اختیاری باشد.
- ❖ تعدادی از اعضا مسئول جدا کردن سایر افراد از هم می شوند.
 - ❖ بقیه اعضا، دایره وار نشسته و دست‌ها را در هم قفل می کنند.
 - ❖ ظرف مدت ۳۰ ثانیه بخواهید که مسئولان جدا کننده، این افراد را از هم جدا کنند.
 - ❖ هر یک نفری که از گروه جدا شود، می‌تواند به گروه جدا کننده ملحق گردد.

❖ جدا شدن باید کامل صورت گیرد.

نکته اصلی در این بازی تولید نشاط و کوشایی در گروه است. همیشه زنجیر از ضعیف ترین حلقه پاره می شود.

سوال های بازی:

- ❖ چه چیزی گروه را محکم نگه می دارد؟
- ❖ چه چیزی استحکام گروه را به هم می زند؟
- ❖ چگونه می توانید این عوامل دوری کنید؟
- ❖ چگونه می توانید پیوندهای گروهی را تقویت کنید؟



انسانهای مقاوم

دیدن زیاد، درد و رنج زیاد و مطالعه زیاد سه ستون یادگیری هستند.

(بنجامین دیسرایلی)

مشخصات بازی شماره ۳۳

نام بازی گروهی: با هم برخاستن

اندازه گروه: گروه‌های ۲ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: ----

هدف: همکاری برای بلند شدن

توصیه ایمنی: برای کسانی که دارای عارضه کمر درد هستند، این بازی مناسب نیست.

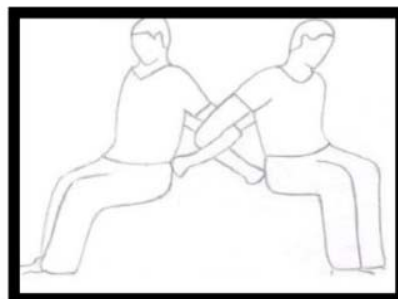
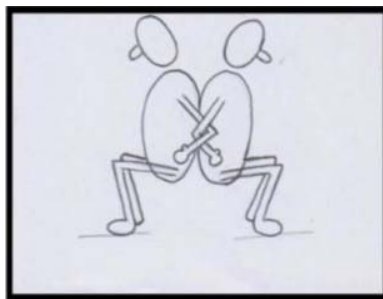
شرح و قوانین بازی:

دو نفر پشت به هم، روی زمین می‌نشینند و دست‌ها را در هم قفل می‌کنند. با کمک یکدیگر از زمین برمی‌خیزند.

❖ نباید دست‌ها از هم باز شوند.

❖ می‌توانید گروه‌های بزرگ‌تر تشکیل دهید و همه با هم بلند شوند.

❖ این بازی برای گرم کردن افراد در ابتدای کار گروهی بسیار مفید است.



با هم برخاستن

سوال های بازی:

◇ وقتی مطمئن هستید، فردی حامی شماست، چه حسی دارید؟

◇ چگونه می‌توانید افراد را در شرایط واقعی حمایت کنید؟

◇ کارایی گروه در صورت حمایت شدن چگونه خواهد بود؟

**طوری زندگی کنید که انکار فردا قرار است بمیرید و طوری یاد بگیرید که انکار
برای همیشه زنده خواهید ماند.**

(ماهاتما گاندی)

مشخصات بازی شماره ۳۴

نام بازی گروهی: چالش کاغذ

اندازه گروه: فردی

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۱ ثانیه

تجهیزات: ورق آ-۴ و قیچی به هر نفر

هدف: درست کردن یک سوراخ در کاغذ که بتوانید تمام بدن را از آن عبور دهید.

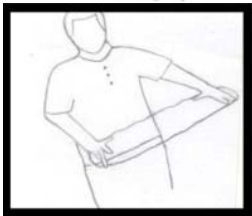
شرح وقوانین بازی:

یک کاغذ آ-۴ و یک قیچی در اختیار فراگیران قرار دهید. از آنان بخواهید طوری کاغذ رو برش دهند که بتوان تمام بدن را از میان آن عبور داد.

❖ افراد می توانند انفرادی یا گروهی به درست کردن این کاغذها اقدام کنند.



چالش کاغذ



❖ درحین عبور از کاغذ، کاغذ نباید پاره شود.

❖ از ابزار دیگر استفاده نشود.

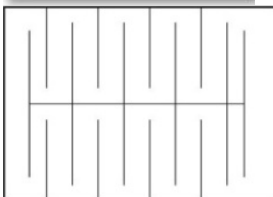
درابتدا، افراد به این باور هستند که این کار غیرممکن

است. درس هایی که از این بازی می توان گرفت این است که

می توان از امکانات اندک، استفاده های زیادی کرد و اینکه

برای حل بسیاری از مسائل باید شیوه اندیشیدن و نگرش را

تغییر داد.



شما به طور ناگهانی چیزی را درک می کنید که در تمام

زندگی خود آن را درک می کردید، اما این بار با راهی

جدید. این همان یادگیری است.

(دورس لسینگ)

مشخصات بازی شماره ۳۵

نام بازی گروهی: پشت نویسی

اندازه گروه: ۱۰ تا ۱۰۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: کاغذ و ماژیک

هدف: انتقال صحیح مفاهیم به اعضای گروه

شرح وقوانین بازی:

گروه‌های پنج نفری تشکیل دهید و افراد پشت سر هم صف بگیرند. یک کاغذ و ماژیک به نفر اول بدهید. نوشته یا شکلی را به نفر آخر هر گروه نشان دهید. برای مثال:

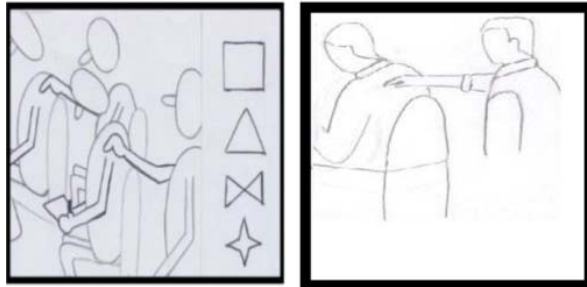


- ❖ از نفر آخر بخواهید، بدون این که حرفی زده شود، با انگشت روی کمر نفر جلو نوشته یا عکس را انتقال دهد.
- ❖ به همین طور نفر بعدی به نفر جلویی تا اولین نفر.
- ❖ سپس از اولین نفر بخواهید هر چیزی استنباط کرده را روی کاغذ بیاورد.
- ❖ می‌توانید این بازی را با تغییر اشکال و نفرات ادامه دهید تا همه تجربه این بازی را داشته باشند. در طول بازی سکوت برقرار باشد و

ارتباط کلامی نباشد. در پایان بازی بحث پیرامون پیام، فرستنده و گیرنده پیام ادامه پیدا خواهد کرد.

سوال های بازی:

◇ آیا دریافت پیام مهم است یا انتقال پیام؟



بست نویسی

برندگان و بازندگان وجود دارند و افرادی که هنوز یاد نگرفته اند چطور پیروز شوند.
(لس براون)

مشخصات بازی: ۳۶

نام بازی گروهی: ساعت سقفی

اندازه گروه: انفرادی

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۶۰ ثانیه

فضا مورد نیاز: کم

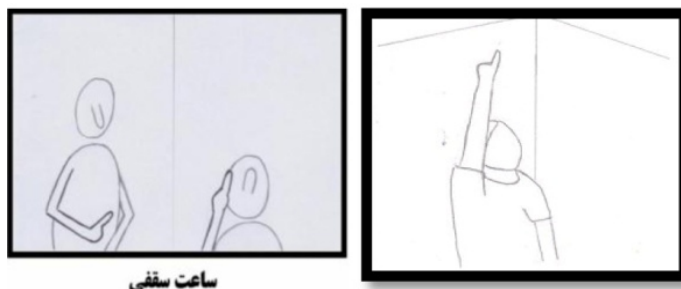
زمان آماده سازی: -

تجهیزات: -

هدف: اهمیت نگرش در درک و فهم موقعیت‌ها

شرح وقوانین بازی:

تصور کنید، یک ساعت روی سقف نصب شده است. در حالی که به سقف و آن ساعت خیالی نگاه می‌کنید انگشت اشاره خود را در جهت عقربه ساعت حرکت دهید. به تدریج در حالی که به سر انگشت در حال حرکت خود نگاه می‌کنید، دست خود را تا زیر سینه پایین بیاورید. در این شرایط ناگهان متوجه می‌شوید که حرکت انگشتان برخلاف عقربه ساعت در حال گردش است. در واقع حرکت انگشتان تغییر نکرده اما در ابتدا شخص از پایین نگاه می‌کند و با تغییر زاویه دید از پایین به بالا این تصور پیش می‌آید که حرکت انگشتان تغییر کرده است.



ساعت سقفی

این بازی اهمیت نگرش و زاویه دید شخص را به موضوع نشان می‌دهد. در واقع هنگامی که از منظر دیگری به موضوع می‌نگرید، به گونه دیگری موضوع را

درک می‌کنید. از این رو باید در شرایط گوناگون به ویژه وقتی کار گروهی می‌کنید، نگرش‌ها و منظرهای اعضا همسو گردد تا کارایی گروه افزایش یابد.

سوال‌های بازی:

◇ نگرش چیست؟ اهمیت نگرش در کار گروهی چیست؟

◇ همسویی چگونه بوجود می‌آید؟

من یاد گرفتم که راه پیشرفت نه سریع و نه آسان است.

(ماری کوری)

مشخصات بازی شماره ۳۷

نام بازی گروهی: کاغذ آ۴

اندازه گروه: ۵ تا ۱۰۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کم

آماده سازی: ۱۰ ثانیه

تجهیزات: یک کاغذ آ۴

هدف: کاغذ آ۴ مطابق با شنیده‌ها ساخته شود.

شرح و قوانین بازی:

گروه را بصورت دایره‌وار دور هم جمع نمایید. یک کاغذ آ۴ را در دست بگیرند.

❖ از گروه بخواهید تا در طول بازی چشم‌های خود را ببندند و هیچ‌گونه

صحبت یا سوالی نکنند.

❖ طبق شنیده‌ها و برداشت‌ها عمل کنند.

متن را بخوانند:

"کاغذ آ۴ را تا بزنید. سمت چپ بالا را پاره کنید. تا بزنید. سمت چپ

پایین را پاره کنید. تا بزنید. سمت راست بالا را پاره کنید. حالا کاغذ را باز کنید."

همه به کار هم نگاه می‌کنند، اما هیچ دو نفری مثل هم عمل نکرده!

از فراگیران سوال کنید که چرا این اتفاق افتاده است؟ بحث با این سوال

درباره‌ی ارتباط موثر ادامه دهید.

ارتباط یک جاده دوطرفه است. چنانچه چشم‌ها برای باز خورد گرفتن باز

باشد و برای شفاف سازی سوال شود بهتر می‌توانند ارتباط برقرار کنیم.

سوال های بازی:

◇ چه عواملی ارتباطات را شفاف می کند؟

◇ موانع ارتباط موثر کدامند؟



کاغذ A۴

نمی توانی به کسی چیزی یاد دهی، فقط می توانی به او کمک کنی که آن را درون خود پیدا کند.

(گالیلئو گالیله)

مشخصات بازی شماره ۳۸

نام بازی گروهی: برزنت سوراخ شده

اندازه گروه: ۸ - ۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۳۰ ثانیه

تجهیزات: یک پرزنت سوراخ شده با ۱ تا ۳ توپ

هدف: بدون اینکه توپها وارد سوراخ شوند یا از برزنت بیرون بیفتند، توپها را

در صفحه میان سوراخها عبور دهید.

شرح و قوانین بازی:

یک برزنت به ابعاد ۲۴۰ در ۱۸۰ سانتی متر تهیه و ۶ سوراخ به اندازه کمی بزرگ تر از توپ تنیس مطابق شکل در آن ایجاد کنید. فراگیران باید با هر دو دست برزنت را محکم گرفته و بکشند تا صفحه صاف شود. آنان باید توپ یا توپها را از بین سوراخها طوری بگذرانند، که وارد سوراخ نشوند.

❖ اگر توپ وارد سوراخ شود یا از برزنت بیرون بیفتد، بازی از آغاز شروع می‌شود.

❖ در تمام طول بازی فراگیران باید با هر دو دست برزنت را بگیرند.

❖ برزنت باید کاملاً کشیده و در طول بازی جمع نگردد و کاملاً بالا نگه داشته شود.

❖ چنانچه توپ از برزنت به سمت بیرون حرکت کرد، بازی کنندگان با حرکت بدن، جلوی آن را بگیرند.

❖ در ضمن نباید دست با توپ تماس داشته باشد. سوراخها نباید با چیزی مسدود شوند.

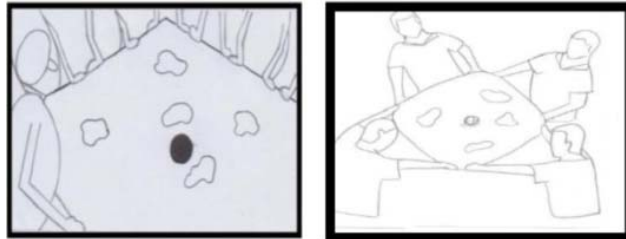
برای موفقیت در این بازی، داشتن استراتژی و برنامه ضروری است. بازی کنان باید در برنامه به توافق برسند که بازی از کجا شروع و به کجا ختم می‌شود. موضوع قابل بحث در این بازی، دستیابی به موفقیت است که با برنامه ریزی ممکن می‌شود. استراتژی، ما را به موفقیت می‌رساند.

سوال‌های بازی:

❖ شباهت این بازی با زندگی واقعی در چیست؟

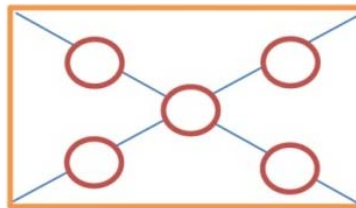
❖ سوراخ‌ها نمایانگر چیستند؟

پیشنهاد: بهتر است در هنگام بازی ارتباط کلامی قطع شود. برای آسان تر شدن و کسب مهارت ابتدایی، برخی از سوراخ‌ها با کاغذ و چسب گرفته شود. می‌توان با یک توپ شروع کرد و سپس توپ‌های بعدی اضافه شوند. می‌تواند از توپ‌های مختلف استفاده کرد که بیانگر چالش‌های مختلف در کار است.
برزنت سوراخ شده:



برزنت سوراخ شده

۱۸۰*۲۴۰ سانتی متر



«می‌شنوم و فراموش می‌کنم. می‌بینم و یادم می‌ماند. انجام می‌دهم و می‌فهمم.»
(کنفوسیوس)

مشخصات بازی شماره ۳۹

نام بازی گروهی: حرکت سریع

اندازه گروه: ۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۰ تا ۳۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: ۴ توپ تنیس

هدف: رد کردن ۴ توپ تنیس بین اعضای بطور متوالی و موثر در کمترین زمان

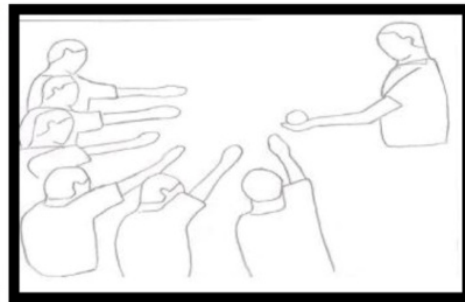
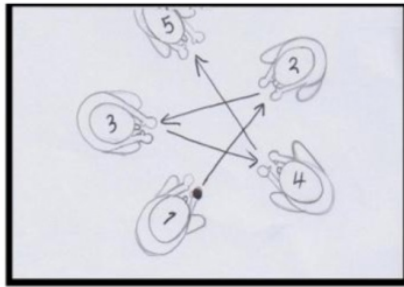
شرح و قوانین بازی:

ابتدا دایره‌ای از فراگیران تشکیل دهید و یک توپ تنیس را به یک نفر (شماره ۱) تحویل دهید. از او بخواهیم توپ را به هر کس که مایل است به جز به نفر سمت راست و چپ خود، پرتاپ کند و او شماره ۲ خواهد بود. بدین ترتیب تا همه اعضا توپ را داشته باشند به همراه عدد مربوط.

حال یک بار تمرین را سریع انجام دهیم تا توالی در ذهن شرکت کنندگان باقی بماند. در این حال می‌توانید زمان را گرفته و اعلام کنید.

در این مرحله چهار توپ را به نفر اول بدهید و بگویید: وظیفه اصلی این گروه این است که چهار توپ را به طور متوالی در کمترین زمان ممکن و کم هزینه‌ترین روش بچرخانند. بگذارید گروه با هم بحث کنند و مرتب تمرین کرده و زمان را ثبت کنند. خواهید دید، هر بار که تسهیل گر زمان کمتری را از گروه بخواهد گروه راه حل تازه‌ای پیدا می‌کنند و روش بهتری را به نمایش می‌گذارند.

- ❖ توالی باید حتماً رعایت شود و همه باید دارای شماره باشند.
 - ❖ همه چهار توپ را باید بگذرانند.
 - ❖ اگر توپ به زمین بیفتد ۱۰ ثانیه به زمان اضافه می‌شود (جریمه).
- مطمئن باشید، پس از بازی، گروه به این نتیجه می‌رسند که باید آرایش نفرات را تغییر دهند که این نخستین واکنش برای بهبود عملکرد خواهد بود. معمولاً نخستین تمرین در حدود چهل ثانیه طول خواهد می‌کشد، اما خواهید دید که آخرین گردش چهار توپ به دو تا سه ثانیه خواهد رسید.
- عوامل موفقیت در گروه، تعیین هدف، بهبود مستمر و تفکر خلاق است. این بازی تجربه هر سه مورد را به شرکت‌کنندگان می‌دهد.



حرکت سریع

سوال‌های بازی:

- ❖ از گروه بخواهید، توضیح دهند که چگونه به این روش دست یافته‌اند؟
- ❖ چگونه و چرا گروه به این تصمیم رسیده‌اند؟
- ❖ چگونه افراد به راههای خلاقانه پی می‌برند؟
- ❖ سوال شود که به نظر شما توپ‌ها بیانگر چیستند؟ و گردش آن‌ها به چه چیزی شبیه است؟

هیچ رازی در مورد موفقیت وجود ندارد. موفقیت نتیجه برنامه ریزی، کار سخت و یادگیری از شکست‌ها است.

(کالین پاول)

مشخصات بازی شماره ۴۰

نام بازی گروهی: پرتاب به نقطه مرکزی

اندازه گروه: ۶ تا ۸ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ تا ۲۰ دقیقه

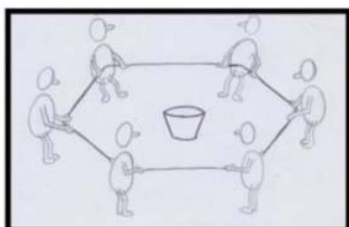
فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

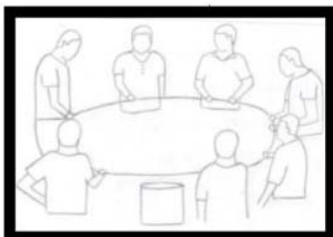
تجهیزات: یک کش و یک سطل

هدف: رها کردن این کش به طوری که وارد سطل شود.

توصیه‌های ایمنی: کش‌ها در نزدیکی چشم افراد نباشد.



پرتاب به نقطه مرکزی



شرح و قوانین بازی:

به گروه ۴ تا ۸ نفری یک کش دایره شکل بدهید. بخواهید هر شرکت کننده با دو انگشت هر دو دست کش را گرفته و بکشد تا دایره بزرگی درست شود. حال باید طوری کش رها گردد که در سطلی که در وسط گذاشته شده، قرار بگیرد.

❖ همه اعضا با انگشت هر دو دست، کش را

بگیرند و همه باید کش را بکشند.

❖ شخص نمی‌تواند به تنهایی کش را درون سطل بیندازد.

بازی بسیار مشکلی است. بعد از چند بار سعی کردن خواهند فهمید که مفهوم مسائل غیرممکن چیست؟ روش خلاقانه‌ای در حل این مسأله لازم است.

تا آنجا که می‌توانی اشتباه کن. یادت باشد، اینگونه است که به موفقیت می‌رسی.
(توماس واتسون)

مشخصات بازی شماره ۴۱

نام بازی گروهی: کیسه‌ی سوالات

اندازه گروه: ۱۰ تا ۱۰۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگسال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضای مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۵ دقیقه

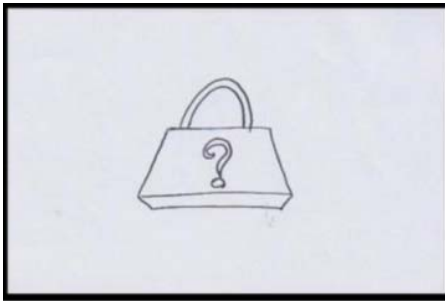
تجهیزات: کیسه‌ای برای هر گروه

هدف: پاسخ دادن به سوالاتی است که از کیسه بیرون می‌آید.

شرح و قوانین بازی:

به هر گروه سه تا پنج نفری یک کیسه سوال تحویل دهید.

❖ نفر اول می‌تواند یک سوال از درون کیسه بردارد و بلند بخواند. این سوال را باید خودش پاسخ دهد یا فرد دیگری را انتخاب کند تا آن را پاسخ دهد. این کیسه سپس به نفر بعد تحویل و او نیز همین کار را می‌کند.



کیسه سوالات

❖ از قبل باید در هر کیسه تعدادی سوال مربوط به درس طراحی و گذاشته شود.

می‌توانید برای جمع بندی درس یا طرح سوال اولیه از این روش استفاده کنید.

دیر یاد گرفتن بهتر از هرگز یاد نگرفتن است.

(پوبلیوس سیروس)

مشخصات بازی شماره ۴۲

نام بازی گروهی: دستمال نشانه

اندازه گروه: ۱۰ - ۵۰ نفر

گروه سنی: متوسطه تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: بزرگ

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

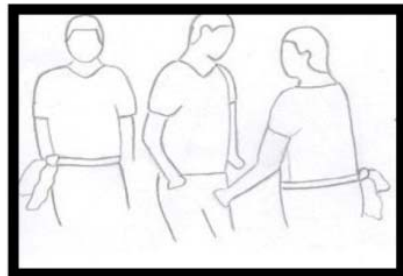
تجهیزات: یک دستمال به هر نفر

هدف: آخرین نفری باشید که دستمال خود را حفظ کرده اید.

شرح وقوانین بازی:

با طناب یک مرز دایره شکل یا مستطیل شکل درست کنید تا همه فراگیران در این مرز بازی کنند.

- ❖ هر فراگیر دستمالی را باید به گوشه شلوار یا پشت خود وصل کند.
- ❖ هنگامی که بازی شروع می‌گردد هر شرکت کننده علاوه بر این که باید محافظ دستمال خود باشد، باید سعی کند دستمال شرکت کنندگان دیگر را در بیاورد.
- ❖ اگر شرکت کننده‌ای دستمال خود را از دست بدهد، باید دستمال خود را روی زمین گذاشته و پای خود را روی آن بگذارد. و به بازی در حالت ثابت ادامه دهد و دستمال دیگران را در بیاورد.
- ❖ نباید برای حفظ دستمال خود آن را با دست بگیرد. بلکه با حرکت بدن باید از بیرون آوردن آن جلوگیری کند. این بازی شادی‌آوری است اما نکته اصلی در این بازی، تلاش فردی برای حفظ منابع در مقابل تلاش گروهی است.



دستمال نشانه

ابتدا باید قواعد بازی را یاد بگیرید، و سپس آن را بهتر از هر کس دیگری بازی کنید.
(آلبرت اینشتین)

مشخصات بازی شماره ۴۳

نام بازی گروهی: سوال بزرگ

اندازه گروه: ۲۰ تا ۱۰۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

تجهیزات: یک کارت ۱۵ در ۹

هدف: پاسخ دادن به سوال

شرح و قوانین بازی:

به هرفراگیر یک کارت تحویل داده و بخواهید سوالی (پیرامون موضوع) طراحی

کند؛ سوال‌هایی که عمیق و باز باشند.

❖ گروه‌های ۲ نفره تشکیل دهید.

❖ شخص الف کارت خود را به شخص ب داده

تا او پاسخ دهد. سپس شخص ب کارت

خود را به شخص الف می‌دهد و او نیز

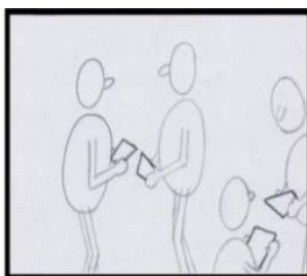
پاسخ می‌دهد. در نوبت بعد از گروه‌ها

بخواهید تا اعضای خود را تغییر داده و

بازی را تکرار کنند. در این بازی علاوه بر

تعامل در گروه، افراد می‌آموزند که چگونه

سوالات را طراحی کنند.



سوال بزرگ



آشنایی با انواع سوالات:

✓ سوالات دانشی: فقط یک پاسخ صحیح دارند. (کی، کجا، چه کسی،

اسامی، لیست‌ها، تعاریف)

- ✓ سوالات مقایسه‌ای: که باید مطلب را فهمیده باشید (توضیح دهید، جمع‌بندی کنید، مقایسه کنید، مشابهت‌ها، بحث می‌کنیم، در چه راهی، یک مثال بیاورید. شناسایی)
 - ✓ سوالات کاربردی: استفاده از دانش برای حل مسئله در موقعیت جدید (تصور کنید، بر فرض، چه اتفاقی خواهد افتاد، چگونه ممکن است)
 - ✓ سوالات تجزیه و تحلیلی: پیدا نمودن قسمت دانش در تمرین (مجهولات) (تجزیه، شناسایی، چه مدرکی)
 - ✓ سوالات ترکیبی: ترکیب ایده‌های جدید برای حل مطلب (برنامه‌ها، نقشه‌ها، هدف‌ها، فرضیه‌ها، تصورات‌ها، راه حل‌ها)
 - ✓ سوالات ارزیابی: برای تصمیم‌گیری بر اساس نگرش مشخص (پاسخ صریح نیاز ندارد) (تعریف، اندازه، قضاوت، خروجی، کاربرد)
- ۱- سوالات بسته: سوالاتی که پاسخ کوتاه دارند و بحثی به همراه آنان نیست معمولاً با آیا، می‌توانید شروع می‌گردد.
- ۲- سوالات باز: سوالاتی که بحث را گسترش می‌دهند و پاسخ‌های تشریحی دارند معمولاً با چرا، چگونه، کنجاوی شروع میشوند.
- ۳- سوالات جستجو گر: سوالاتی هستند که از میان پاسخ‌های قبلی اتخاذ می‌شوند و اطلاعات بیشتر و جزئی‌تر را مطالبه می‌کنند.
- ۴- سوالات مستقیم: مستقیم از مطالب ارائه شده سوال می‌شود.
- ۵- سوالات فرضیه‌ای: موقعیتهای متفاوتی را مطرح و مورد پرسش قرار می‌دهد. این گونه سوالات با اگر، و اگر چه، شروع می‌شوند.
- ۶- سوالات واکنشی: که در واقع محدود کننده بحث هستند و جلوی پر حرفی را می‌گیرند.

یادگیری هرگز ذهن را خسته نمی‌کند.

(لئوناردو داوینچی)

مشخصات بازی شماره ۴۴

نام بازی گروهی: گره‌های انسانی

اندازه گروه: ۱۰-۱۶ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ تا ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک-متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک دستمال به دو نفر

هدف: گروه باید گره‌ها را باز کرده و بصورت یک دایره دربیایند.

توصیه‌های ایمنی: کسانی که کمر یا گردن درد دارند، از بازی خودداری نمایند.

شرح و قوانین بازی:

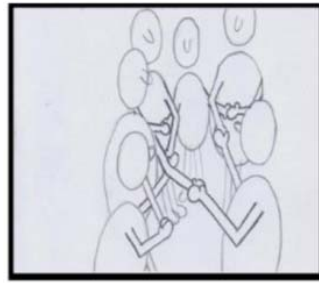
یک دایره تشکیل دهید. هر فراگیر دست راست خود را به دست راست نفر روبروی سمت راست خود و دست چپش را به دست چپ نفر روبروی سمت چپ خود بدهد. بدین ترتیب گروه گره خورده. حالا با دید بدون اینکه دست‌ها از هم باز شوند گره باز شده و یک دایره منظم شکل گیرد.

❖ این بازی را می‌توان با ۳ عدد دستمال و یا بند برای ۶ نفر نیز انجام داد. بدین ترتیب که هر شرکت کننده یک سر دستمال را گرفته و سر دیگر را به ترتیب فوق به شرکت کننده دیگر بدهد. به هیچ عنوان نباید دستمال را از دست رها کرد.

سوال‌های بازی:

❖ چه عاملی باعث حل شدن مسئله می‌گردد؟

یکی از عواملی که هدف اساسی بازی است، انعطاف است.



گروه ها، انسان.



همه چیز در زندگی دارای ریسک است و تو فقط باید یاد بگیری
چطور آنها را هدایت کنی.

(رید هافمن)

مشخصات بازی شماره ۴۵

نام بازی گروهی: رد کردن حلقه

اندازه گروه: ۵-۲۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

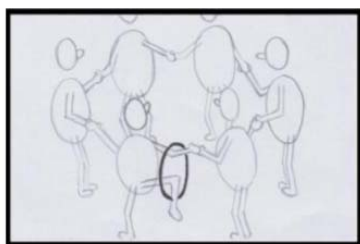
تجهیزات: یک حلقه و یا یک طناب به شکل حلقوی

هدف: رد کردن حلقه در سریعترین زمان

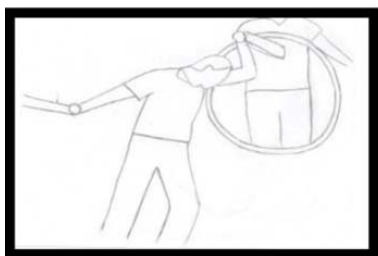
توصیه‌های ایمنی: عینک و وسایل تزیینی استفاده نشود.

شرح و قوانین بازی:

از فراگیران بخواهید دایره‌ای تشکیل داده و دست‌های یکدیگر را بگیرند. این دست‌ها تا آخر بازی نباید از هم جدا شوند. حلقه را وارد دایره کنید و بخواهید تا در جهت عقربه ساعت تا نفر آخر آن‌را بچرخانند.



رد کردن حلقه



❖ هر کس جای خودش باید بایستد.

❖ دست‌ها از هم باز نشود.

❖ حلقه در جهت عقربه ساعت حرکت کند.

در ابتدا گروه تصور می‌کنند این کار

غیرممکن است. اما با کمی انعطاف می‌توان از

حلقه بیرون بیایند. سوالی که پیش می‌آید این

است که چگونه بدون باز کردن دست می‌توان

حلقه را عبور داد. برای تعامل بیشتر می‌توان دو

حلقه را در عکس هم عبور دهید.

سوال‌های بازی:

- ◇ این دایره در زندگی نماد و پیام چیستند؟
- ◇ چگونه از این دایره‌ها می‌توانید بیرون بیایید؟
- ◇ آیا وجود دایره‌ها ارزشمند است یا خیر؟
- ◇ کدام دایره‌هایی را باید از زندگی بیرون کرد؟...

می‌توانم هر چیزی که راجع به زندگی یاد گرفته‌ام در سه کلمه خلاصه کنم:
همچنان ادامه دارد.

(رابرت فراست)

مشخصات بازی شماره ۴۶

نام بازی گروهی: حلقه تمرکز

اندازه گروه: ۴-۱۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۹۰ ثانیه

تجهیزات: یک ابزار مطابق با شکل و توپ

هدف: توسط حلقه تمرکز توپ را از نقطه الف به نقطه ب انتقال و روی پایه‌ها قرار دهید.

توصیه‌های ایمنی: نگذارید سر نخ را به انگشتان گره بزنند. در مسیر حرکت هر گونه وسایل جمع گردد.

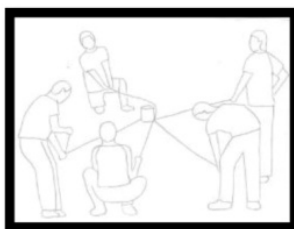
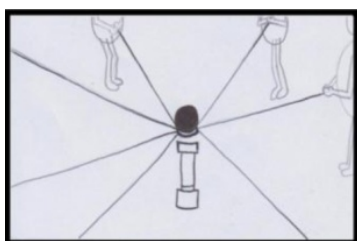
شرح و قوانین بازی:

هر عضو یک سر نخ (بند) را گرفته و با حفظ تعادل و هماهنگی توپ را به محل مورد نظر انتقال دهند.

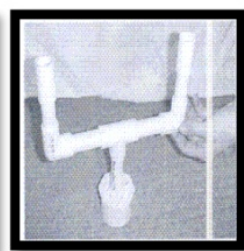
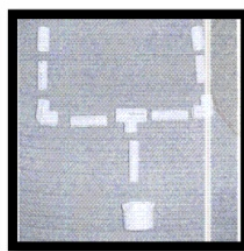
- ❖ حداقل یک سر نخ در دست فراگیر باشد.
 - ❖ فراگیران باید سر نخ را بگیرند و فاصله طول آن را رعایت کنند.
 - ❖ نمی‌توانند نخ را از وسط بگیرند.
 - ❖ هر جا توپ افتاد بازی از اول شروع می‌گردد.
 - ❖ وقتی توپ جایی که باید قرار گرفت و حلقه رها شد، بازی تمام می‌گردد.
- رساندن توپ به محل (موفقیت) نشان‌گر همکاری مطلوب اعضا با یکدیگر است. از گروه بخواهید فرآیند اجرای کار را برای توضیح دهند.

سوال های بازی:

- ◇ بزرگترین هدف در گروه چیست؟
 - ◇ بزرگترین مانع برای رسیدن به آن هدف کدام است؟
 - ◇ هدف را روی توپ بنویسید و موانع را نام گذاری کنید.
- می توانند دو گروه، کار را با هم شروع کنند و همکاری بین گروهی را تمرین نمایند.
- از نکات کلیدی این تمرین، همکاری، تمرکز، ارتباط و حل مسأله است.



حلقه تمرکز



موفقیت تصادفی نیست؛ کار سخت، پشتکار، یادگیری، مطالعه، فداکاری،
و مهمتر از همه، عشق به چیزی است که انجام می دهید
یا یاد می گیرید تا انجام دهید.

(پله)

مشخصات بازی شماره ۴۷

نام بازی گروهی: سکه ی هدف

اندازه گروه: انفرادی

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: قطره چکان، سکه، آب، دستمال کاغذی

هدف: چکاندن قطرات آب روی سکه تا حد ممکن

شرح و قوانین بازی:

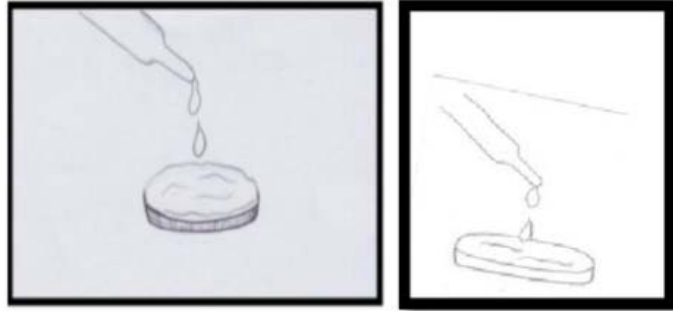
به هر ۲ نفر یک قطره چکان، یک سکه و کمی آب بدهید و بخواهید تا حد ممکن، روی یک طرف سکه قطرات آب بریزند.

❖ به نظر شما چند قطره آب می توان ریخت؟

❖ وقتی قطره ها روی سکه روان شدند، تمرین پایان یافته است و باید قطره ها را بشمارید.

در این بازی تعیین هدف و رسیدن به آن هدف و یا بالا بردن توانایی برای دستیابی به اهداف بالاتر مدنظر است.

بسیاری از اوقات اهداف را بدون توجه به منابع بلند پروازانه و غیر واقعی تصور می کنید و در عمل خواهید دید که به علت عدم شناخت از منابع نمی توانید به آن اهداف برسید. همچنین بسیاری از وقت ها موانعی که در محیط کار موجود هستند؛ مانند: شایعات، حسادت ها و... از توانایی ها کاسته و نمی گذارند به هدف برسید.



موفقیت در مدیریت نیازمند یادگیری با سرعتی است که دنیا تغییر می کند.
(وارن بنیس)

مشخصات بازی شماره ۴۸

نام بازی گروهی: مسابقه تاس

اندازه گروه: ۴ تا ۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک جفت تاس، یک مداد به هر گروه و یک کارت به هر نفر

هدف: اولین کسی که توانست عدد ۱ تا ۱۰۰ را در کارت خود ثبت کند، برنده است.

شرح و قوانین بازی:

گروه را شکل دهید و شروع به انداختن تاس کنند. اولین نفری که جفت آورد، قلم را برداشته و روی کارت خود اعداد را می‌نویسد.

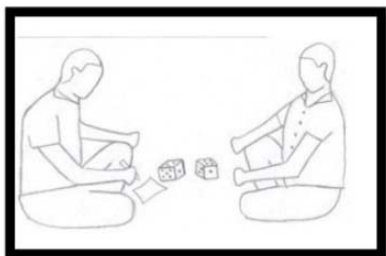
❖ از عدد ۱ شروع کند و تا فرد دیگری جفت نیاورده ادامه دهد تا حداکثر

عدد ۱۰۰. به محضی که شخص دیگر جفت آورد، قلم را به او تحویل



مسابقه تاس

داده و او شروع به نوشتن در کارت خود می‌کند. به همین نحو ادامه تا اولین کسی که موفق شود که عدد ۱۰۰ را بنویسد، برنده است.



این بازی برای انجام کار گروهی و انفرادی بسیار تجربه خوبی است. در حالی که یک نفر کار خودش را می‌کند، گروه تلاش می‌کند تا بتواند یک جفت عدد آورده و کار را برای خود ادامه دهد.

احتمالات، اتحاد، نسبیت، نوشتن و توالی اعداد می‌تواند مورد بحث قرار گیرد.

به کتاب خواندن ادامه بده، ولی یادت باشد که کتاب فقط یک کتاب است،
و باید فکر کردن را یاد بگیری.

(ماکسیم گورکی)

مشخصات بازی شماره ۴۹

نام بازی گروهی: گره‌های غیر انسانی

اندازه گروه: گروه‌های ۶ نفره

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۲۰-۴۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۳ دقیقه

تجهیزات: ۳ بند

هدف: ابتدا هر گروه گره‌های زیادی بزند و سپس گروه دیگر گره‌ها را باز کند.

شرح و قوانین بازی:

دو گروه ۶ نفره تشکیل دهید و به هر گروه ۳ بند به اندازه ۱۵۰ سانتی‌متر تحویل دهید.

❖ هر نفر یک سر یک بند را گرفته و همه را با هم از زمین بلند کنند و شروع به گره زدن کنند.

❖ در طول بازی سر بند نباید از دست صاحبش خارج شود و یا آن را به دیگری تحویل دهد.

❖ تا جایی که ممکن باشد به گره زدن ادامه دهند. پس از آن بندها، گره خورده را روی زمین می‌گذارند تا گروه دیگر بیایند و گره‌ها را باز کنند.

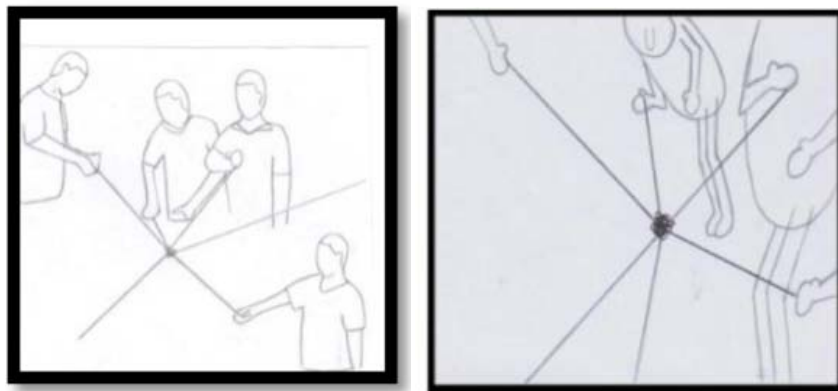
❖ باز کردن گره نیز با همان قوانین قبل است.

سوال‌های بازی:

❖ هنگامی که شروع به گره زدن می‌کنید، چه احساسی دارید؟

❖ هنگام گره گشودن، احساسی شما چیست؟

- ❖ از این که دیگران برایتان گره بزنند و شما مجبور به باز کردن آن باشید چه حسی دارید؟ مسئولیت ما در قبال گره‌ها چیست؟
- ❖ چه کنیم تا درگیر گره نشویم؟ (گره خوب روی بند بد بهتر از گره بد نیست!)



یک شکست خورده موفق کسی است که یاد می‌گیرد چگونه پیروز شود.
(کارل سندبرگ)

مشخصات بازی شماره ۵۰

نام بازی گروهی: قدم زدن روی سنگ

اندازه گروه: ۱۰-۱۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ تا ۲۵ دقیقه

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک موکت بصورت قدم گاه

هدف: رساندن گروه به آن سوی رودخانه

شرح و قوانین بازی:

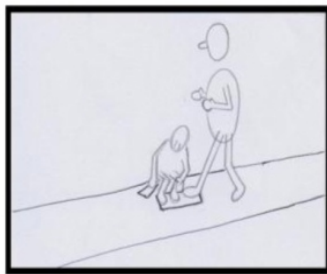
با طناب دو خط موازی که بیانگر یک رودخانه است، درست کنید. طول رودخانه به اندازه نفرات گروه ضرب در ۵ متر باشد.

❖ به هر نفر یک تکه موکت بدهید و بخواهید ابتدای تا انتهای رودخانه را طی کنند.

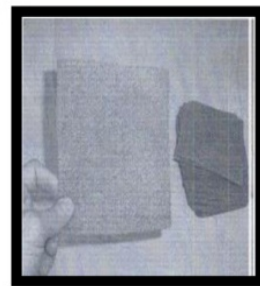
❖ باید از این موکت‌ها برای عبور از رودخانه استفاده کنند. اگر تماس شما با موکت‌ها قطع شود، آن موکت حذف خواهد شد. و اگر موکت روی زمین قرار گیرد، دیگر نمی‌توان آن را برداشت.

❖ به یاد داشته باشید که نفر آخر گروه باید همه موکت‌ها را با خود به آن طرف رودخانه بیاورد.

گروه برای رسیدن به هدف نیازمند منابع است. حفظ و استفاده بهینه گروه از منابع یک از اهداف این بازی می‌باشد. همچنین برقراری ارتباط موثر، تمرکز روی وظیفه و همکاری از تمرین‌های این بازی است.



قدم زدن روی سنگ



هنوز هم باور دارم که نشستن و کتاب خواندن واقعا بهترین راه برای یادگیری چیزی است.

(اریک اشمیت)

مشخصات بازی شماره ۵۱

نام بازی گروهی: دست به دست کردن

اندازه گروه: ۴-۸ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیک ۱

زمان: دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: چوب دستی به طول ۱ متر برای هر نفر

هدف: دست به دست کردن چوب

شرح و قوانین بازی:

دایره‌ای از فراگیران ۴ تا ۸ نفر تشکیل دهید. به هر نفر یک چوب دستی به طول یک متر بدهید.

فراگیران چوب‌ها را بطور عمودی در دست می‌گیرند. انتهای چوب به زمین تکیه داده شده است. از بالا می‌توانند به چوب‌ها نگاه کنند. هدف بازی این است که هر نفر چوب خود را در همان حالت عمودی به نفر سمت راست خود تحویل دهد.

❖ اعضا نباید حرکت کنند و باید در یک نقطه بایستند.

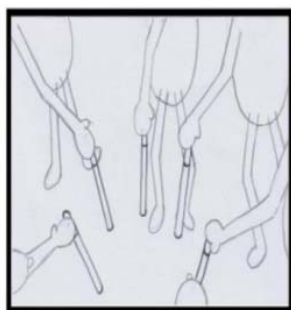
❖ چوب‌ها نباید به زمین بیفتند.

❖ چوب‌ها باید همزمان دست به دست شوند.

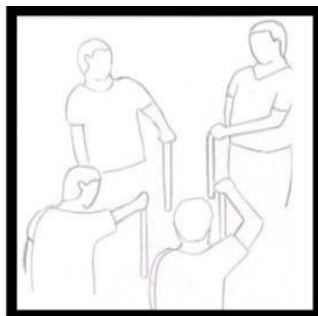
وقتی گروه همه با هم در یک زمان حرکت چوب را شروع می‌کنند و تلاش می‌کنند تا هماهنگ عمل کنند بسیار احساس رضایت خواهند کرد.

سوال های بازی:

- ◇ برای موفقیت در گروه همکاری و هماهنگی چقدر تاثیر دارد؟
- ◇ هر یک از اعضا در برقراری این هماهنگی چقدر نقش دارند؟



دست به دست کردن



خرد و دانش مرد دانا در گفتار او هویداست.

(فردوسی خردمند)

مشخصات بازی شماره ۵۲

نام بازی گروهی: ساختن پازل (جورچین)

اندازه گروه: ۱۰-۲۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۲۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: یک مجموعه کامل از پازل به همراه راه حل آن

هدف: ساختن یک پازل توسط اعضا (مطابق شکل)

شرح و قوانین بازی:

هفت قطعه پازل را در وسط یک طناب دایره‌ای شکل بگذارید. تصویر پازل را در خارج از دایره نشان اعضا بدهید.

اعضا یک به یک باید درون دایره بروند. نفس خود را حبس کنند و تا جایی که نفس دارند بخشی از پازل را درست کنند. سایر اعضا می‌توانند او را راهنمایی کنند.

❖ همه ۷ قطعه باید به کار گرفته شود.

❖ پازل دقیقاً مطابق تصویر باید ساخته شود.

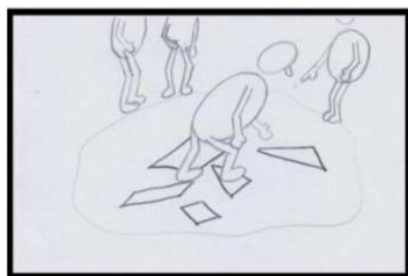
❖ همه اعضا باید حتماً یک بار درون دایره بروند

انجام این بازی نیاز به خلاقیت دارد. خلاقیت در حل مسئله و نگهداری و استفاده از منابع. در خلال این بازی اعضا می‌آموزند که چگونه با هم تعامل و همکاری داشته باشند. می‌توانید تصویر را فقط به رهبر گروه نشان دهید تا او با برقراری ارتباط، تصویر را به دیگران انتقال دهد.

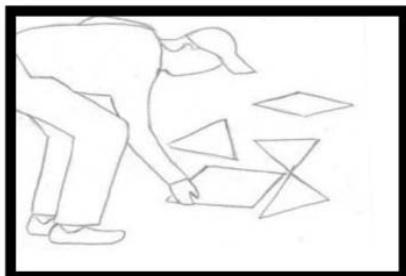
سوال های بازی:

سوالات مورد بحث در این بازی عبارتند از:

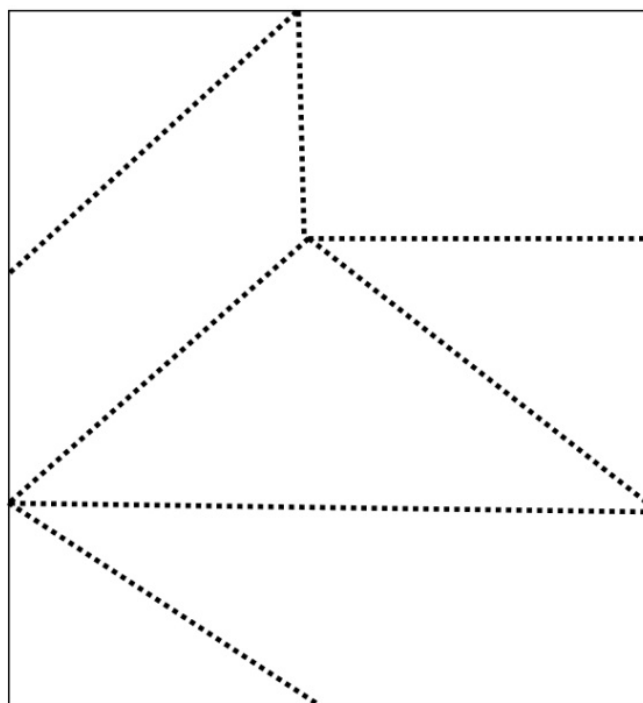
◇ همکاری، همفکری و تعامل در حل مسائل تا چه حد ضروری است؟



ساختن پازل



پازل ۸۸*۳۲۸ سانتی متر - ۷ قطعه



معلومات چیزی است که بعد از اینکه کسی چیزهایی که در مدرسه یاد گرفته را فراموش کند، باقی می ماند.

(آلبرت انیشتین)

مشخصات بازی شماره ۵۳

نام بازی گروهی: بادبادک پیمایی

اندازه گروه: ۵ تا ۱۰ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

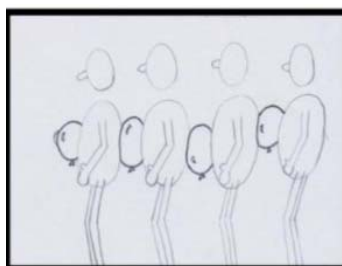
آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: بادکنک به تعداد افراد

هدف: راه رفتن دسته جمعی با بادکنک

شرح و قوانین بازی:

فراگیران را به یک صف درآورید و میان آنها یک بادکنک قرار دهید. از گروه بخواهید حرکت کنند و بدون این که بادکنکها رها شوند.



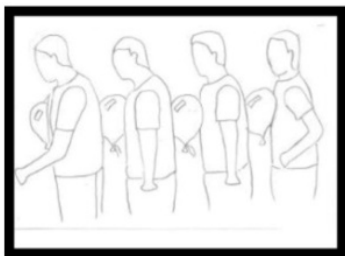
بادبادک پیمای

در این بازی که بسیار نشاط آوراست، نیاز به هماهنگی و تمرکز کافی است طوری که صف بتواند حرکت کند. اتخاذ روش مناسب برای هماهنگی، لزوم داشتن یک رهبر در گروه و اینکه تمرکز انفرادی در موفقیت گروه از الزامات این بازی است.

سوال های بازی:

◇ چگونه گروه خود را هماهنگ می کند؟

◇ نقش رهبر در هماهنگی گروه چیست؟



خوب است که موفقیت را جشن بگیریم، ولی مهم تر این است

که از شکست درس بگیریم.

(بیل گیتس)

مشخصات بازی شماره ۵۴

نام بازی گروهی: چه؟ و کدام؟

اندازه گروه: ۸-۱۵ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۱

زمان: ۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: کوچک

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک توپ و یک لیوان و یا دو شی متفاوت با هم

هدف: رد کردن این دو شی در گروه

شرح و قوانین بازی:

تسهیل گر همه فراگیران را روی زمین، دایره وار می نشاند و در دست راست توپ و در دست چپ لیوان را نشان می دهد. توپ و لیوان،

❖ ابتدا از طرف راست توپ را به دست اولین نفر می دهید و به او می گوید، "چیست؟". گیرنده باید بگوید "چیست؟". سپس او به نفر بعدی می دهد و می گوید "چیست؟". گفتگو ادامه پیدا می کند بین نفر اول و بعد و بعد با حرکت عقربه ساعت.

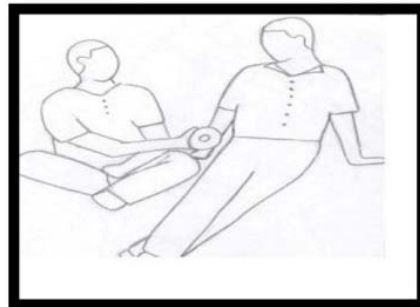
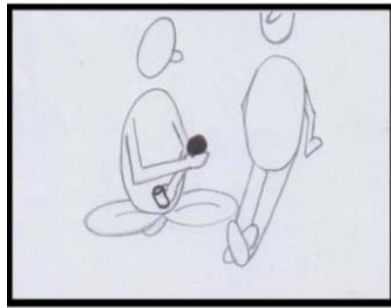
❖ از سمت چپ لیوان رد می شود و می گوید "کدام" شخص می گوید "کدام". سپس او به نفر بعدی می دهد و می گوید "کدام". گفتگو ادامه پیدا می کند بین نفر اول و بعد و بعد با حرکت خلاف عقربه ساعت. به نقطه ای که هر دو شی ۶ به هم می رسند گوینده و گیرنده گیج می شوند که این چیست؟ یا کدام؟.

این بازی در تقویت ارتباط موثر کارایی بالایی دارد.

سوال های بازی:

❖ فرآیند ارتباط موثر کدامند؟

❖ ارتباط به چه معناست؟



چه؟ و کدام؟

من هر روز صبح به خودم یادآوری می کنم: هر چیزی که امروز بگویم به من چیزی یاد نخواهد داد. پس اگر قرار است چیزی یاد بگیرم، باید با گوش دادن این کار را انجام دهم.

(لری کینگ)

مشخصات بازی شماره ۵۵

نام بازی گروهی: کانال

اندازه گروه: ۵-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ۱۵ تا ۳۰ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: یک کانال مطابق شکل به دو نفر، ۱ تا ۶ گلوله و یک لیوان

هدف: انتقال گلوله‌ها با کانال به لیوان

شرح و قوانین بازی:

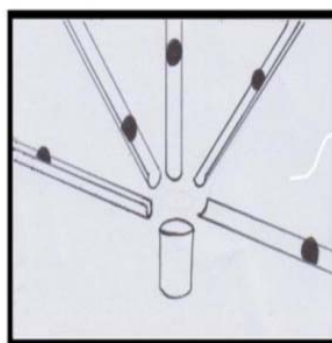
یک لیوان در روی زمین قرار دهید. نقطه شروع حرکت گروه را با فاصله زیاد از لیوان قرار دهید. به هر نفر یک کانال بدهید. شرکت کنندگان با توجه به قوانین باید گلوله‌ها را به طرف لیوان هدایت کنند.

- ❖ گلوله‌ها فقط باید از طریق کانال هدایت شوند و به زمین نیفتند.
- ❖ زمانی که گلوله به کانال فراگیری آمد او نمی‌تواند حرکت کند تا زمانی که گلوله را به کانال دیگری انتقال دهد.
- ❖ نباید با دست کانال‌های دیگران را گرفت.
- ❖ گلوله‌ها فقط باید به سمت جلو حرکت کنند و از برگشتن آن‌ها خودداری شود.
- ❖ اصلاً توقف جایز نیست و گلوله‌ها باید دائماً در حرکت رو به جلو باشند
- ❖ کانال‌ها همیشه باید در فضا باشند.

تعداد کانال‌ها را محدود در نظر بگیرید تا چالش بیشتری بوجود آید. مهارت‌های لازم در این بازی عبارتند از: ارتباطات و تفکر خلاق در حل مسائل و نحوه رسیدن به هدف است.

سوال های بازی:

- ◇ گلوله ها و کانال ها بیانگر چیستند؟
- ◇ ارزش های سازمان کدامند؟
- ◇ چگونه آنها را باید حفظ کرد؟
- ◇ بهترین روش برای انتقال ارزش ها در سازمان کدام است؟



کانال



هر کسی که یادگیری را متوقف کند پیر است، چه بیست سالش باشد چه هشتاد سال. هر کسی که به یادگیری ادامه دهد جوان می ماند.
(هنری فورد)

مشخصات بازی شماره ۵۶

نام بازی گروهی: راه رفتن دسته جمعی

اندازه گروه: ۵-۷ نفر

گروه سنی: بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

فضا مورد نیاز: متوسط

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

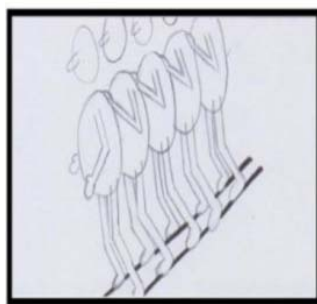
تجهیزات: ۲ چوب بلند مانند چوب‌های اسکی

هدف: مسیر را طی کردن با چوب

شرح و قوانین بازی:

گروه به صف مطابق با عکس روی چوب می‌ایستند و حرکت می‌کنند. این بازی نیاز زیادی به هماهنگی و همکاری دارد.

همکاری، تلاش و تمرکز در انجام وظیفه انفرادی و دسته جمعی می‌تواند موضوع بحث این بازی باشد.



راه رفتن دسته جمعی



زندگی خودش معلم توست، و تو در شرایط یادگیری مداوم هستی.

(بروس لی)

مشخصات بازی شماره ۵۷

نام بازی گروهی: مارپیچ

اندازه گروه: ۶ تا ۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۳ فیزیکی ۱

زمان: ۲۰ تا ۳۰ دقیقه

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: مارپیچ مطابق شکل

هدف: پیمودن مارپیچ توسط همه اعضای گروه

شرح و قوانین بازی:

یک صفحه مارپیچ در اختیار گروه قرار دهید. یک نقشه مسیر که باید طی گردد در اختیار رهبر گروه قرار دهید.

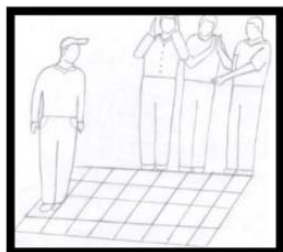
❖ رهبر گروه نقشه را برای همه اعضا (مثلاً مستقیم، چپ، راست مطابق شکلی که در دست دارد) روخوانی می‌کند. اعضا باید مطابق نقشه خوانده شده مسیر را در صفحه اصلی طی کنند.

❖ اگر عضوی همه مسیر را درست طی کرد، کنار رفته و نفر دوم حرکت خود را شروع می‌کند. چنانچه هر جا مسیر را اشتباه طی کند از مسابقه خارج می‌گردد و نفر بعد حرکت خود را شروع می‌کند.

❖ رهبر گروه در طول مدت مسابقه، کنترل کننده و داور خواهد بود. قبل از شروع همه‌ی اعضا می‌توانند در رابطه با مسیر با هم صحبت کنند. اما هنگامی که اولین نفر کار خود را شروع کرد، هر گونه گفتگویی ممنوع است.

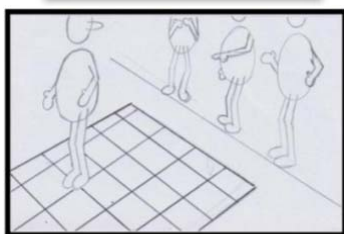
❖ چنانچه نفر اول مسیر را درست طی کرد و نفر دوم نتوانست، فقط نفر اول می‌تواند او را غیرکلامی هدایت کند.

❖ اعضا فقط با گوش دادن به راهنمایی‌های رهبر گروه باید راه را ادامه دهند و نمی‌توانند چیزی را یادداشت یا تصویری آن را بکشند.



بحث اصلی در این بازی، تمرکز و کار گروهی است که می‌تواند موفقیت را تضمین کند.

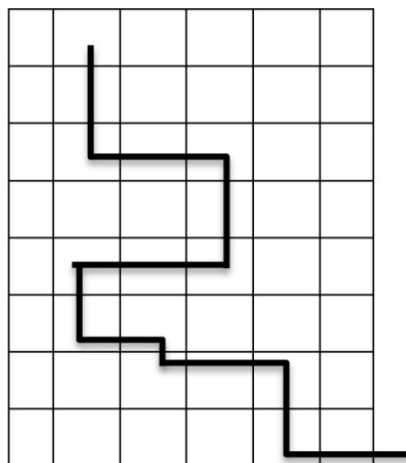
سوال‌های بازی:



مارپیچ

- ❖ چه کسی مارپیچ را حل کرد؟
- ❖ آیا همه گروه در حل آن همکاری می‌کردند؟
- ❖ چه کسانی در مسیر نیاز به کمک داشتند؟
- ❖ چه کسانی کمک کرده‌اند؟
- ❖ چه کسانی در طی مسیر اشتباه کرده‌اند؟

در واقع تلاش جمعی باعث موفقیت است. در دادن اطلاعات و گرفتن اطلاعات بحث اعتماد کردن ضروری است. در طی مسیر همه اشتباهاتی داشتند و همین اشتباهات تجربه خوبی برای اقدام دوباره می‌باشد.
نقشه مارپیچ (مثال)



تا زمانی که زندگی می‌کنید، یاد بگیرید که چگونه زندگی کنید.
(لوسیوس آناؤوس سنکا)

مشخصات بازی شماره ۵۸

نام بازی گروهی: حفظ تعادل چوب

اندازه گروه: ۵-۱۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

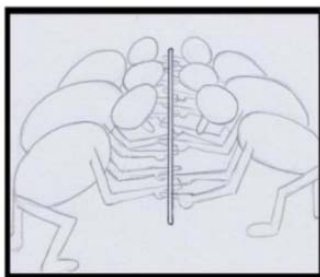
زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

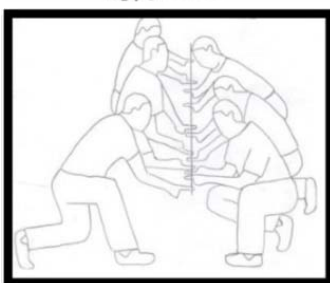
تجهیزات: یک چوب نازک و بلند

هدف: بلند و حمل کردن چوب توسط گروه

شرح و قوانین بازی:



حفظ تعادل چوب



یک چوب نازک (نی مانند) به طول دو متر تهیه و آن را روی انگشتان اشاره اعضاء که در دو صف موازی قرار گرفته‌اند بگذارید.

❖ اعضا باید با حفظ تعادل چوب را بلند

کرده و با همکاری گروهی چوب را روی زمین بگذارند.

❖ باید فقط از انگشت اشاره و از هر دو دست استفاده شود.

تمرکز در این بازی و هماهنگی قدم‌ها بسیار ضروری است.

در دنیای به شدت متغیر امروزی، دیگر مهم این نیست چه چیزی می‌دانی، چون که اغلب چیزی که بلد هستی قدیمی است. مهم اینست که چقدر سریع یاد می‌گیری. این مهارت بسیار ارزشمند است.

(رابرت کیوساکی)

مشخصات بازی شماره ۵۹

نام بازی گروهی: دستمال و لیوان و گلوله

اندازه گروه: ۴-۶ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۶۰ ثانیه

تجهیزات: دستمال، لیوان و تیله برای هر گروه

هدف: حمل کردن دستمال طوری که تعادل تیله بهم نخورد.

شرح و قوانین بازی:

برای هر گروه ۴ تا ۶ نفر یک دستمال و یک لیوان و یک تیله تدارک ببینید و مطابق شکل آنها را بچینید.

❖ شرکت کنندگان باید از هر دو دست (انگشت اشاره و سبابه) استفاده کنند و دستمال‌ها را برداشته و به نقطه دیگر برده و آن‌ها را پایین بگذارند.

حفظ تعادل، هماهنگی، تمرکز، ارتباط از جمله اهداف این بازی است.

سوال‌های بازی:

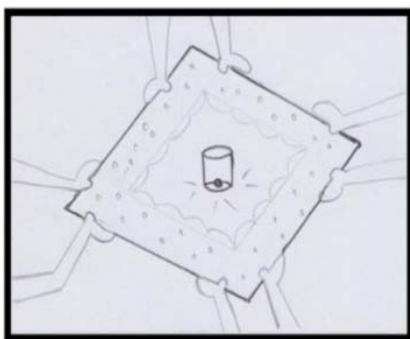
❖ در سازمان شما، دستمال، لیوان و تیله بیانگر چیست؟

❖ چگونه می‌توان در گروه این هماهنگی و کارگروهی را برای حفظ

تعادل عملی کرد؟

می‌توانید به جای تیله، لیوان را تا نیمه آب کنید و تمرین را انجام دهید،

به گونه‌ای که آب بیرون نریزد.



دستمال و لیوان و گلوله

من یاد گرفته ام که مردم چیزی که گفتی را فراموش می کنند، عملی که انجام دادی را فراموش می کنند، ولی مردم هرگز احساسی که بهشان دادی را فراموش نخواهند کرد.

(مایا آنجلو)

مشخصات بازی شماره ۶۰

نام بازی گروهی: مشتری

اندازه گروه: گروه‌های ۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۳۰ دقیقه

آماده سازی: ۵ ثانیه

تجهیزات: طناب به طول ۲۰ متر، ۴ عدد سطل به اشکال مختلف، یک ابزار

حمل، توپ پینگ پونگ ۱۰۰ عدد

هدف: تقسیم توپ‌ها در ظروف مختلف

شرح و قوانین بازی:

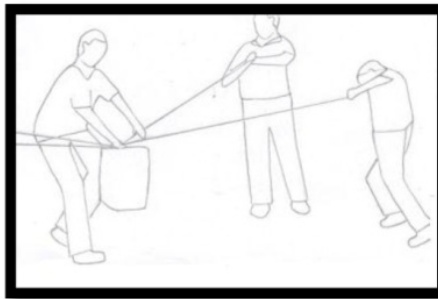
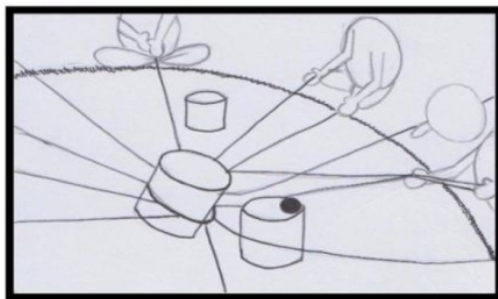
به وسیله یک طناب دایره‌ای به قطر یک متر درست کنید و یک سطل بزرگ پر از توپ‌های پینگ پونگ در آن بریزید. در اطراف سطل به فاصله ۱ متری، ۴ ظرف به اشکال مختلف مانند تصاویر تهیه و بگذارید.

❖ شرکت کنندگان با ابزاری که از ۵ بند و کش درست شده است باید ظرف وسط را حمل و به تعداد ممکن در هر ظرف توپ‌ها را تخلیه نمایند.

در این بازی، برنامه ریزی و ارتباط گروهی بسیار ضروری است. مدیریت منابع، همچنین تمرکز و هماهنگی از دیگر مباحث مورد نظر خواهند بود.

سوال‌های بازی:

- ❖ چگونه می توان منابع را مدیریت و آن‌ها را تخصیص دهیم؟
- ❖ نقش برنامه ریزی برای رسیدن به هدف چگونه است؟
- ❖ هماهنگی و تمرکز در انجام وظیفه نیز چگونه است؟



۴ مشتری

حکمت درختی است که ریشه آن در قلب است و میوه آن در زبان.
(بطلمیوس)

مشخصات بازی شماره ۶۱

نام بازی گروهی: جا به جایی مواد خطرناک

اندازه گروه: گروه‌ها ۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۳۰ دقیقه

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: طناب برای مرز بندی، ابزار حمل، ظروف یکبار مصرف

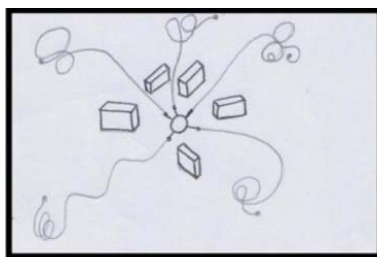
هدف: دور کردن مواد از محل

شرح و قوانین بازی:

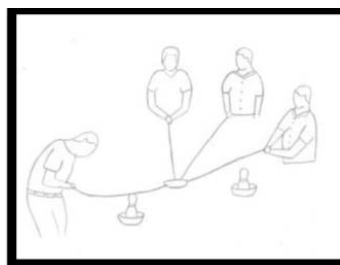
مطابق شکل یک مرز با کلاف کاموا درست کنید و ظروف یکبار مصرف مانند لیوان و کاسه... را درون آن بگذارید.

❖ ابزار جابه جایی این اشیا از پنج بند و یک کش درست شده است که باید توسط پنج نفر این اشیا سامان دهی شوند. می‌توان ظروف را از محل دور کرد و یا یک بنا ساخت که مرتفع باشد.

چگونگی انجام کار از اهداف این بازی می باشد. کار گروهی، همکاری، تمرکز، برنامه‌ریزی و استراتژی در این بازی بسیار لحاظ خواهد شد.



جابجایی مواد خطرناک



اگر می‌خواهی شنا کردن را باد بگیری به درون آب پیر. در زمین خشک هیچ طرز تفکری هرگز به تو کمکی نخواهد کرد.

(بروس لی)

مشخصات بازی شماره ۶۲

نام بازی گروهی: گره در طناب

اندازه گروه: گروه‌ها ۵-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول یا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۲ دقیقه

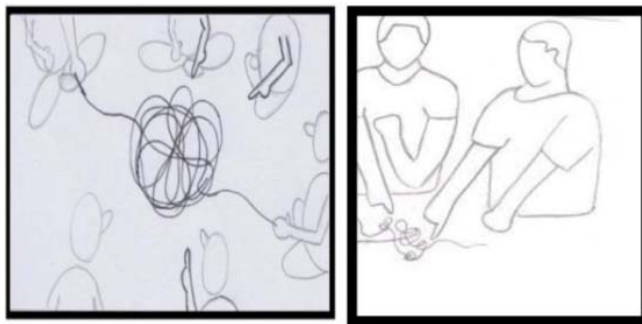
تجهیزات: طناب به طول ۱۰ متر

هدف: تشخیص گره در طناب

شرح و قوانین بازی:

یک طناب بلند حدوداً ۱۰ متر یا بیشتر تهیه و آن را مانند کلاف روی زمین بگذارید فقط خود شما باید بدانید که آیا وسط این طناب گره وجود دارد یا خیر؟

- ❖ طناب را از هر دو طرف به مقدارنیم متر روی زمین بگذارید.
- ❖ گروه باید به کلاف طناب نگاه کند و با مشاهده، صحبت و استدلال به این اجماع برسد که آیا با کشیدن طناب، گره ایجاد می‌شود یا خیر؟
- ❖ در صورت اجماع می‌توانید همزمان بندها را از دو طرف آهسته آهسته کشیده، تا به وسط آن برسید.



گره در طناب

این بازی با هیجان، تقویت حس شهودی و داشتن استدلال را به همراه دارد. ارزش مشاهده کردن و بیان استدلال نیز از دست آوردهای این بازی می‌باشد.

یاد بگیر به خوب‌ها بگویی «خیر» تا بتوانی به بهترین‌ها بگویی «آری»
(جان سی. مکسول)

مشخصات بازی شماره ۶۳

نام بازی گروهی: زنجیر سوال و انتظارات

اندازه گروه: گروه‌ها ۱۰-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول و بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۲ فیزیکی ۱

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۱ دقیقه

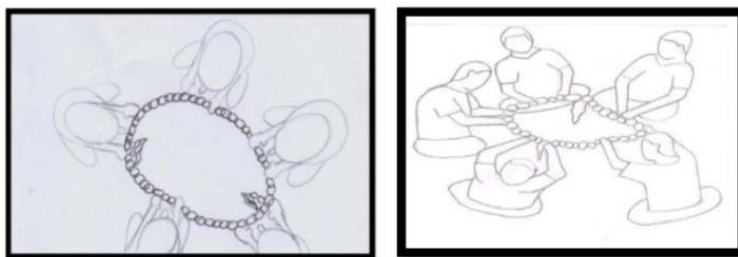
تجهیزات: طناب به طول ۱۰ متر

هدف: طرح سوال، بیان انتظارات، جمع‌بندی درس

شرح و قوانین بازی:

طناب پلاستیکی را بصورت زنجیر دایره شکل درآورده و همه فراگیران را بصورت دایره دور هم جمع کنید. این زنجیر را با دو دست بگیرند.

❖ در دو جای این طناب دو علامت (پارچه) به رنگ‌های مختلف وصل شده. از گروه بخواهید زنجیر را بچرخانند و هر وقت که گفته شد "ایست" آن علامت‌ها در دست هر کس قرار گرفت، به سوال جواب بدهد. این بازی در ابتدا و انتهای کلاس بسیار خوب است. در ابتدای کلاس برای بیان انتظارات و در انتهای کلاس برای جمع‌بندی درس.



زنجیر سوال

به من بگو و من فراموش می‌کنم. به من آموزش بده و من یاد می‌ماند. مرا درگیر کن و من یاد می‌گیرم.

(بنجامین فرانکلین)

مشخصات بازی شماره ۶۴

نام بازی گروهی: چرخش لیوان پر از آب

اندازه گروه: گروه‌ها ۱۰-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول یا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: یک لیوان آب برای هر نفر

هدف: تجمع لیوان‌ها در دست یک نفر

شرح و قوانین بازی:

گروه به صورت دایره‌وار دور هم جمع می‌شوند. در دست هر نفر، با کمی فاصله از هم یک لیوان پر از آب است. با گفتن کلمه "حرکت" بازی آغاز می‌گردد. باید در جهت عقربه ساعت لیوان‌ها دست به دست شوند.

❖ شرکت کنندگان حتماً باید با یک دست لیوان را به نفر بعد بدهند و با دست دیگر لیوان را از نفر قبلی بگیرند.

❖ در طول بازی که لیوان‌ها در چرخش هستند، تسهیل گر یکی یکی نفرات را از دور خارج می‌کند. اما باید لیوان شان را تحویل نفر بعدی بدهند و خودشان بدون لیوان خارج شوند.

❖ وقتی تعداد نفرات کمتر می‌شوند، سرعت بازی هم کمتر می‌شود و حمل لیوان‌ها دشوارتر.

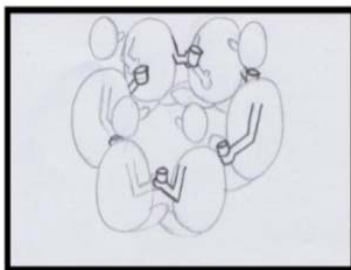
❖ مواظب باشید که آب‌ها نریزد. در پایان بازی وقتی فقط ۲ یا ۳ نفر باقی بمانند، دیگر قادر نیستند لیوان‌ها را جابجا کنند.

این بازی که بسیار هیجان و نشاط دارد، درس بزرگی در مورد کارها و مسئولیت‌پذیری در گروه به همه اعضا می‌دهد. چنانچه یک نفر مسئولیت خود

را به خوبی انجام ندهد، بارمسئولیت آن روی دوش دیگران سنگینی خواهد کرد. چه بسا گروه موفق به انجام مسئولیت خود نشود.

سوال های بازی:

- ◇ چه احساسی دارید، هنگامی که لیوان دیگران را می گیرید؟
- ◇ چه احساسی دارید، وقتی لیوان خود را به نفر بعدی می دهید؟
- ◇ وقتی از دور خارج شدید چه احساسی دارید؟
- ◇ هر چه بیشتر می مانید چه احساسی دارید؟



چرخش لیوان بر از آب

کودکان می توانند به بزرگسالان سه چیز را یاد بدهند:
بدون هیچ دلیلی خوشحال باشی، همیشه با چیزی مشغول باشی،
و بدانی که چطور با تمام توانت چیزی که می خواهی را طلب کنی.
(پائولو کوئیلو)

مشخصات بازی شماره ۶۵

نام بازی گروهی: جا به جایی توپ توسط بند

اندازه گروه: گروه‌ها ۳-۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۵ دقیقه

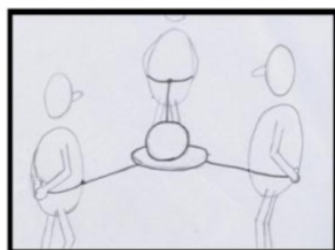
تجهیزات: طناب، حلقه و توپ

هدف: حمل توپ

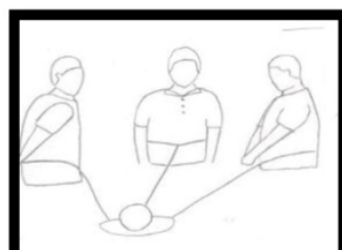
شرح و قوانین بازی:

گروه‌ها ۳ تا ۵ نفری تشکیل دهید و مطابق شکل به کمر آن‌ها بندی گره بزنید. سر دیگر بندها به صفحه ای متصل شود که روی آن یک توپ گذاشته شده است. حال گروه باید با هماهنگی این توپ را از نقطه الف به نقطه ب حمل کنند. ❖ در حالی که بسیار نشاط آور و هیجان انگیز است، اما انجام آن بسیار سخت خواهد بود. لازم به ذکر است که فراگیران نباید از دست‌های خود استفاده کنند.

داشتن تمرکز، هماهنگی و برقراری ارتباط صحیح، حاصل این بازی است که گروه تجربه خواهد کرد.



جابجایی توپ توسط بند



تعصب فرزند جهل است.

(ویلیام هزلت)

مشخصات بازی شماره ۶۶

نام بازی گروهی: گذراندن حلقه

اندازه گروه: گروه‌ها ۳-۵ نفر

گروه سنی: متوسطه اول و بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۱ دقیقه

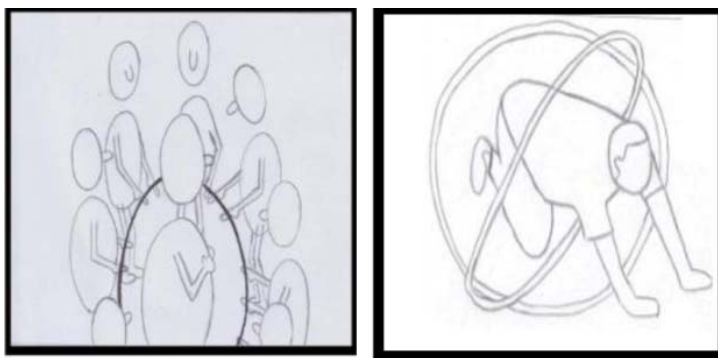
تجهیزات: حلقه بزرگ پلاستیکی

هدف: عبور حلقه از عضو گروه توسط اعضا

شرح و قوانین بازی:

یک نفر از فراگیران در وسط حلقه پلاستیکی می‌ایستد.

❖ فراگیران باید این حلقه را توسط انگشت اشاره هر دو دست بلند کنند و آن را از پا تا سر بگذارند. دوباره از سر تا پا این حلقه را عبور دهند. از نفر وسط بخواهید حس خود را بگوید، حس داشتن تعادل و هماهنگی. از مباحث مهم در این بازی نحوی همکاری گروه برای رسیدن به هدف می‌باشد.



گذراندن حلقه

به گمان من انسان برای موفقیت در زندگانی باید بتواند در چهار زمینه استاد

شود: مناسبات، تدارکات، نگرش و رهبری.

(جان ماکسول)

مشخصات بازی شماره ۶۷

نام بازی گروهی: مخزن توپ

اندازه گروه: گروه‌ها ۱۵-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: ۴ حلقه بزرگ پلاستیکی، توپ پینگ پونگ به مقدار زیاد

هدف: پر کردن مخزن اصلی از توپ

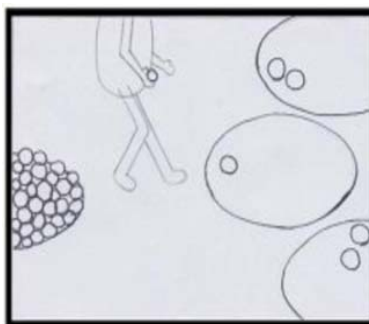
شرح و قوانین بازی:

مطابق شکل، ۳ حلقه پلاستیکی در محوطه بازی قرار دهید. ۳ گروه را تشکیل دهید. هر گروه مالک یک حلقه است. حلقه اصلی که پر از توپ است در فاصله طولانی از ۳ حلقه قرار گرفته است.

❖ از گروه‌ها بخواهید که هر نفر از هر گروه از حلقه اصلی در هر بار فقط یک توپ بردارد و به مخزن خود وارد کند. درعین حال گروه‌ها نباید از مخزن خود نگهداری دهند. هر عضو از گروه‌های دیگر می‌توانند از مخزن دیگران نیز بردارند و به مخزن خود اضافه کنند.

❖ بزودی خواهند فهمید که این روش باخت مطلق است. بدون فکر و برنامه حرکت می‌کنند و بجز خستگی چیزی بدست نخواهد آمد.
(بازی باخت/باخت)

❖ برای بار دوم هر گروه برنامه‌ریزی می‌کند که برنده شود. اما حالت (بازی برد/باخت) حالت خوبی نیست. در آخر پی خواهند برد که بهترین راه مذاکره، بازی برنده برنده است. آیا می‌توانید راه آن را پیدا کنید؟



مخزن توپ

سه جمله برای دستیابی به موفقیت: (۱) بیشتر از دیگران بدان، (۲) بیشتر از دیگران کار کن، (۳) کمتر از دیگران توقع داشته باش.
(ویلیام شکسپیر)

مشخصات بازی شماره ۶۸

نام بازی گروهی: رجز خوانی

اندازه گروه: گروه‌ها ۱۵-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۱۵ دقیقه

آماده سازی: ۵ دقیقه

تجهیزات: ۲ طناب برای مرز بندی

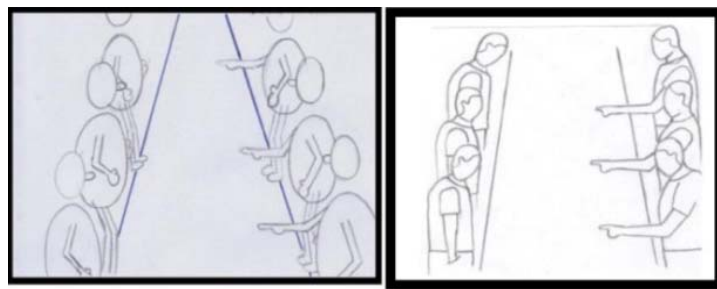
هدف: دستگیر کردن متجاوز

شرح و قوانین بازی:

دو گروه تشکیل دهید و توسط دو بند بین آن‌ها مرزی قرار دهید.

❖ این بازی بدین صورت است که یک نفر از گروه الف جلو می‌آید تا مرز و رجز می‌خواند که گروه دوم را عصیانی کند. مثلاً می‌گوید "این سرزمین من است و شما بیگانه هستید" و یا جمله مشابه آن. سپس یک نفر از گروه ۲ می‌آید و به رجز او پاسخ می‌دهد. با رجزی دیگر مثلاً می‌گوید "شما بیگانه هستید و باید بیرون بروید."

❖ وقتی رجزها خوانده شد. نفری از یک گروه سعی می‌کند پا در مرز گروه مقابل بگذارد و دستی به یک نفر از گروه متقابل بزند. گروه متقابل سعی می‌کنند او را دستگیر کنند. چنانچه توانست دست بزند و برگردد نفری که دست به او خورد از گروه بیرون می‌رود. چنانچه اسیر شد خود او بیرون می‌رود. این بازی از نوع بازنده - بازنده است.



رجز خوانی

علاقه، اندیشه و مطالعه چیزهایی هستند که شما را به سوی موفقیت سوق می دهند.
(وس رابرت)

مشخصات بازی شماره ۶۹

نام بازی گروهی: همه با هم

اندازه گروه: گروه‌ها ۱۵-۲۰ نفر

گروه سنی: متوسطه اول تا بزرگ سال

نسبت فعالیت: ذهنی ۱ فیزیکی ۲

زمان: ۵ دقیقه

آماده سازی: ۱ دقیقه

تجهیزات: یک موکت ۱ متر در ۱ متر

هدف: قرار گرفتن همه گروه روی موکت

شرح و قوانین بازی:

یک موکت و یا یک مرز درست کنید که ظرفیت همه را نداشته باشد.

❖ حال از گروه بخواهید تا خود را در این فضا جا دهند.

❖ اگر یک نفر از فضا خارج شود، همه بازنده خواهند بود.

در ابتداء فکر می‌کنند این کار غیر عملی است اما با همکاری و انعطاف

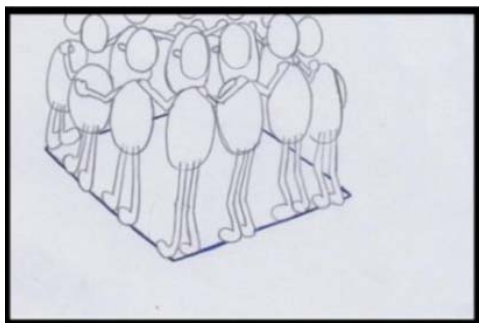
پی خواهند برد که کار شدنی است.

نکته اصلی، پذیرش در گروه،

همیاری و همکاری است. در گروه برای

همه جا وجود دارد و در واقع گروه با هر

تعدادی، دارای یک هویت است.



هم با هم

ما از بازی کردن دست بر نمی‌داریم چون پیر می‌شویم؛ ما پیر می‌شویم چون

از بازی کردن دست بر می‌داریم.

(جرج برنارد شاو)

سخن پایانی

استادان، آموزگاران، مربیان و تسهیل‌گران محترم:

مدیران، رؤسای و مسئولین محترم سازمان‌ها و شرکت‌های آموزشی:

هدف از تدریس، یادگیری است. از میان عوامل متعددی که در یادگیری تاثیر دارند، فنون تدریس از جایگاه ویژه برخوردار هستند. اهمیت آن فنون در ایجاد یک موقعیت برای تجربه و فراهم کردن فضای تعاملی برای فراگیران است تا علاوه بر تسهیل انتقال اطلاعات به فراگیران علاقه آنان را نسبت به یادگیری تحریک و برانگیزد.

در "روش بازی مبتنی بر یادگیری"، با استفاده از فن بازی در تدریس مفاهیم، یادگیری بهتر، سریعتر و عمیق‌تر صورت می‌گیرد. با توجه به کارایی این روش، سال‌هاست که در زمینه بازی‌های آموزشی تحقیق و نسبت به جمع‌آوری و اجرای آنها در کارگاه‌های آموزشی تلاش و تجربه نموده‌ام. بعد از اجرای هر کارگاه، جلوه‌های تازه‌ای از بازی‌ها توسط بازی‌کنان کشف می‌گردد. و این از جذابیت‌های این روش می‌باشد. از دیگر ویژگی‌های این روش شور و نشاط شرکت‌کنندگان در بازی‌ها و اشتیاق آنان برای مشارکت در مباحث است.

این کتاب که مشتمل بر بازی‌های آموزشی و مدیریتی است با هدف ایجاد تغییر در روش‌های سنتی تدریس که سال‌هاست در مراکز آموزشی در جریان است تهیه گردیده است.

با امید به اینکه استفاده از این کتاب سر‌آغازی باشد برای ایجاد یک نگرش متفاوت به امر آموزش در تمامی محیط‌های آموزش کشور.

تقدیم به همه کسانی که آموزش را شاهره بالندگی می‌دانند.