

به نام خدا



۱۰۱

بازی برای حضور ذهن

به همراه معماهایی برای کودکان

آلیسون بارتل

مترجم: حسین فدایی حسین

تصویرگر: کلاوس پوس

www.saberinbooks.ir

فهرست مطالب

۷	مقدمه	۷
۱۰	سریع به صف شوید	۱
۱۱	شنونده‌های خوب	۲
۱۲	مسابقه «صندلی ریاضی»	۳
۱۳	شغل من چیست؟	۴
۱۴	تبدیل کلمات	۵
۱۵	تغییر حروف	۶
۱۶	حدس حروف	۷
۱۷	کلمه متضاد	۸
۱۸	حروف ورزشی	۹
۱۹	شمردن لوبیا	۱۰
۲۰	دیدار	۱۱
۲۱	امتحان داستانی	۱۲
۲۲	کلمات کوتاه	۱۳
۲۳	کلمات کوتاه، جملات بلند	۱۴
۲۴	نوع متفاوتی از مسئله ریاضی	۱۵
۲۵	چه چیزی مشترک است؟	۱۶
۲۶	وصل کردن حروف	۱۷
۲۷	تعویض اتاق	۱۸
۲۸	مسابقه تا ۳۰	۱۹
۲۹	ضرب‌المثل‌ها	۲۰
۳۰	فهرست‌های یک دقیقه‌ای	۲۱
۳۱	شام چی داریم؟	۲۲
۳۲	معمای حروف	۲۳
۳۳	گروه‌بندی دو نفره	۲۴
۳۴	کاربردهای متفاوت	۲۵
۳۵	آواز با دست زدن	۲۶
۳۶	جایی برای ایستادن	۲۷
۳۷	سفرهای قافیه‌دار	۲۸
۳۸	قورباغه عدد بلغور کن	۲۹
۳۹	چند ستاره در آسمان است؟	۳۰
۴۰	کارت‌بازی با تمرکز	۳۱
۴۱	شباهت‌ها	۳۲
۴۲	بی‌معنی	۳۳
۴۳	جمله‌سازی با کلمات هم‌آغاز	۳۴
۴۴	کوچک‌ترین عدد	۳۵

۳۶	حافظه شنیداری	۴۵
۳۷	شکلات کجاست؟	۴۶
۳۸	جعبه شگفت‌انگیز	۴۷
۳۹	حروف یک‌پایی	۴۸
۴۰	همسایه‌های سریع	۴۹
۴۱	شمارش حروف	۵۰
۴۲	شخصیت‌های مشهور	۵۱
۴۳	بایستید!	۵۲
۴۴	کلمات ایستاده	۵۳
۴۵	کلمات دوبخشی	۵۴
۴۶	همسایه‌های خوب	۵۵
۴۷	کلمات پینگ پونگی	۵۶
۴۸	رونویسی	۵۷
۴۹	فازلووگ	۵۸
۵۰	ماه بی میم	۵۹
۵۱	شیء سَرّی	۶۰
۵۲	گشت و گذار در جدول	۶۱
۵۳	حروف مرطوب	۶۲
۵۴	کلمات پنهان	۶۳
۵۵	لمس با سر انگشت	۶۴
۵۶	اسم درهم	۶۵
۵۷	اسم‌های بامعنی	۶۶
۵۸	حراج یک‌بخشی	۶۷
۵۹	مسابقه جدول ضرب	۶۸
۶۰	سرزمین رؤیا	۶۹
۶۱	بینگوی ریاضی	۷۰
۶۲	بازی با تاس	۷۱
۶۳	جلو و عقب	۷۲
۶۴	کلمات داخل جدول	۷۳
۶۵	رمز الفبایی	۷۴
۶۶	جدول ضرب سوت و زنگوله	۷۵
۶۷	جدول ضرب فضایی	۷۶
۶۸	طبقه‌بندی الفبایی	۷۷
۶۹	بیب!	۷۸
۷۰	جایگزینی حروف الفبا	۷۹
۷۱	هرم کلمات	۸۰
۷۲	تاس افعال	۸۱
۷۳	بین دو واژه	۸۲

۷۴	اطلاعات ورزشی	۸۳
۷۵	ایهام‌های ورزشی	۸۴
۷۶	شمارش یا اندازه‌گیری؟	۸۵
۷۷	باقی مانده	۸۶
۷۸	واژه‌های الفبایی	۸۷
۷۹	آغاز و پایان یکسان	۸۸
۸۰	مسابقه کلمات	۸۹
۸۱	داستان خوانی	۹۰
۸۲	عدد بعدی چیست؟	۹۱
۸۳	تخمین	۹۲
۸۴	چیز	۹۳
۸۵	معما	۹۴
۸۶	حدس زدن زمان	۹۵
۸۷	جدول کلمات متقاطع	۹۶
۸۸	لباس‌های کار	۹۷
۸۹	معمای ساعت	۹۸
۹۰	لطیفه‌های ناتمام	۹۹
۹۱	معجزه اعداد	۱۰۰
۹۲	هجده خانه	۱۰۱
۹۳	قایم‌باشک حروف	۱۰۲
۹۴	کشفیات	۱۰۳
۹۵	صامت‌های گم‌شده	۱۰۴
۹۶	بازی صامت - مصوت	۱۰۵
۹۷	بینگو با تاس	۱۰۶
۹۸	لب‌خوانی	۱۰۷
۹۹	ضربه زدن و کف زدن	۱۰۸
۱۰۰	سفر روح	۱۰۹
۱۰۱	حرف سرّی	۱۱۰
۱۱۱	معماها	
۱۲۹	فهرست بازی‌های دارای نیازهای ویژه	

مقدمه

این کتاب شامل فعالیت‌هایی است که بچه‌ها را کاملاً سرگرم می‌کند، دقیقاً همان‌طور که بازی‌ها این کار را می‌کنند. کودکان در حال بازی، دنیای اطرافشان را فراموش می‌کنند. وقتی کاملاً جذب بازی شدند، نسبت به هر نوع معیار ارزیابی، اتفاقات بد یا ناکامی‌هایی که به خاطر ضعف‌هایشان تجربه کرده‌اند، بی‌تفاوت خواهند شد. این امر علاوه بر تسکین کمبودهای موجود، باعث افزایش اعتمادبه‌نفس هم می‌شود که به نوبه خود پایه و اساس یادگیری موفق است.

چرا بازی‌های حضور ذهن؟

بازی‌های نیازمند حضور ذهن و معماها موجب تقویت تمرکز، استدلال و صبر و حوصله می‌شوند و نیز درک مفهوم اعداد، به‌کارگیری منطق و کار با حروف و کلمات را تسهیل می‌کنند. این بازی‌ها مهارت‌های ذهنی را بهبود می‌بخشند و به پیشرفت قابلیت‌های اجتماعی و موفقیت در فعالیت‌های گروهی کمک می‌کنند. این بازی‌ها را هر زمان می‌توان انجام داد و اوقات فراغت را با آن‌ها پر کرد. بازی‌های حضور ذهن با تقویت زبان و ریاضی، تقریباً برای هر موقعیت آموزشی، فعالیت‌های هدفمند و معنی‌داری را فراهم می‌کنند. تمامی بازی‌ها، تمرین‌ها و معماهایی که در این کتاب ارائه شده به آسانی قابلیت انطباق با نیازهای متفاوت دانش‌آموزان پایه ابتدایی را دارند. اعداد، پدیده مهیجی هستند و با جنبه‌های مختلف زندگی در ارتباط‌اند. اعداد کودکان را به آزمایش، تشویق می‌کنند. زمانی که کودکان قادر به شمردن و حساب کردن باشند درک جهان برای آن‌ها آسان‌تر می‌شود. یادگیری محاسبه اعداد، یعنی توانایی تنظیم و فرموله کردن چیزها، و کودکان این را بسیار سریع متوجه می‌شوند. وقتی آن‌ها با اعداد بازی می‌کنند، برای مدت طولانی توان خود را با آرامش روی یک مسئله متمرکز می‌کنند و به راه‌حل می‌اندیشند، به این ترتیب مهارت‌های محاسبه و اعتمادبه‌نفس خود را بهبود می‌بخشند. بسیاری از کودکان که مشکلات ریاضی دارند در حین بازی‌های اعداد، خجالت خود را کنار می‌گذارند و با درک قوانین ریاضی، از انجام آن‌ها لذت می‌برند. این کار امکان تجربه کردن موفقیت را در اختیار آن‌ها می‌گذارد و به نوبه خود انگیزه کودکان را در کلاس ریاضی تقویت می‌کند.

منطق و استدلال به‌خصوص در فراگیری مهارت‌های ریاضی بسیار اهمیت دارد. اعداد در ارتباط با هم قرار می‌گیرند، الگوهای محاسبه مشخص و نسبت‌ها تعیین می‌شوند. تعدادی از بازی‌های این کتاب به کودکان کمک می‌کنند تا به تفکر نظام‌مند دست یابند. علاوه بر آن، نگرش درست و واضح، اولین گام به سمت فهم درست است.

این کتاب همگام با رویکرد ساختارمند آموزش خواندن و نوشتن در مدارس، پیشنهادهایی برای آموزش مفرح حروف و کلمات در قالب بازی ارائه می‌دهد: جستجوی حروف، نوشتن بدون ابزار نوشتاری، واژه‌های هم‌قافیه و ... حتی اگر نتیجه گاهی اوقات فقط سرگرمی صرف باشد.

همان‌طور که می‌دانیم موفقیت کودکان، فقط به هوش آن‌ها بستگی ندارد، بلکه به نحوه ارائه کار هم مربوط است. اینجاست که تمرکز و صبر، نقش مهمی ایفا می‌کنند. کسی که خیلی ناراحت و مشوش است، به سادگی حواسش پرت می‌شود و ممکن است قادر به اتمام تکلیف و وظیفه‌اش نباشد، یا آن را با دشواری به پایان برساند. عدم تمرکز، در بیشتر موارد به کسب نمرات پایین و مشکلات رفتاری منجر می‌شود. مشکلات تمرکز اغلب به نبود علاقه، سطح دشواری مسائل که ممکن است بسیار پایین یا بالا باشد، حساسیت بیش از اندازه، مشکلات عاطفی، فقدان سلامت فیزیکی یا شرایط کاری نامطلوب برمی‌گردد، این موارد تنها برخی از عوامل موجود است. این فعالیت‌ها از طریق بازی و معما، راه‌های مختلفی برای افزایش تمرکز کودکان فراهم می‌کند. در کل، تشویق روحیه کار گروهی و رفتارهای اجتماعی، پیش‌زمینه این کتاب است. کودکان باید بتوانند به مدرسه با دیدی مثبت نگاه کنند، این همان چیزی است که فعالیت‌های این کتاب در صدد گسترش آن هستند.

اساس هر بازی کودکانه موفق و محبوب این است که برای همه شرکت‌کنندگان آن جالب و سرگرم‌کننده باشد. پس با بچه‌ها بازی کنید، بخندید، شاد باشید و یک بار هم که شده کاری غیرمنتظره انجام دهید. خنده آدم‌ها را فارغ از ذهنیاتشان با هم پیوند می‌دهد و این کلید ورود به قلب هر کودکی است.

کلید علائم به کار رفته در بازی‌ها

این بازی‌ها و معماها را همیشه می‌توان برای پر کردن اوقات فراغت یا تغییر حال و هوا با هر گروه از کودکان انجام داد. هر جا که لازم باشد راه‌حل‌ها بلافاصله بعد از بازی یا معما ارائه می‌شوند. درجه دشواری به تدریج در طول کتاب افزایش می‌یابد. برای مثال، بازی‌ها یا تکالیف کودکان شش ساله را در اوایل کتاب و بازی‌های متناسب با کودکان ده ساله را در اواخر کتاب می‌توانید بیابید. اگرچه، تقریباً تمامی این بازی‌ها را می‌توان به آسانی برای هر رده سنی تنظیم کرد. فهرست الفبایی بازی‌ها در انتهای کتاب ارائه شده است.

برای اینکه بتوانید در هر موقعیت، فعالیت‌های مناسب را پیدا کنید، هر کدام از بازی‌ها با علامت‌ها یا آیکون‌هایی کدگذاری شده‌اند که در یک نگاه، اطلاعاتی را درباره آن بازی در اختیار شما می‌گذارند:

- وسایل مورد نیاز
- فضای مورد نیاز
- احتمال وجود تماس فیزیکی
- نیاز به رفتن به محیط بیرونی