

به نام خدا



۱۰۱

# بازی موزیکال برای بچه‌ها

سرگرمی و آموزش با ریتم و موسیقی

جری استورمز

مترجم: حسین فدایی حسین

تصویرگر: سیسیلیا باومن

[www.saberinbooks.ir](http://www.saberinbooks.ir)

کتاب‌های دانه

مؤسسه انتشارات صابرین ۸۸۹۶۸۸۹۰

---

۱۰۱ بازی موزیکال برای بچه‌ها

جری استورمز

---

مترجم	حسین فدایی حسین
ویراستار	الهام محمودی
تعداد	۲۰۰۰
چاپ اول	۱۴۰۰
لیتوگرافی	باران
چاپ	اکسیر
صحافی	صاحب الزمان

---

: شابک

---

حقوق ناشر محفوظ است.

قیمت ۳۳ تومان

# فهرست مطالب

پیش‌گفتار	.....
مقدمه	.....

## بازی‌هایی که مهارت‌های شخصی را توسعه می‌بخشند

### بازی‌های گوش‌دادنی

دنبال کردن	.....	۱
کدام وسیله گم شده است؟	.....	۲
بازی تقلید	.....	۳
بازی اسم	.....	۴
عوض کردن صدلی‌ها	.....	۵
چند نفر پشت سر من هستند؟	.....	۶
آهنگ را حدس بزن	.....	۷
من کجا هستم؟	.....	۸
گفتگوی موزیکالی	.....	۹
چه کسی از همه بلندتر آواز می‌خواند؟	.....	۱۰
بازی‌های حدس و گمان	.....	۱۱
گشت شب	.....	۱۲
به یاد آوردن صداها	.....	۱۳
بازی کردن با گوش	.....	۱۴
قاب یخ‌زده	.....	۱۵
مسابقه بازپخش موسیقی	.....	۱۶

### بازی‌های تمرکزی

احساس کردن ریتم	.....	۱۷
بازی دست زدن	.....	۱۸
مربع صداها	.....	۱۹
دست در دست هم موسیقایی	.....	۲۰
شماره‌گیری ریتم‌ها	.....	۲۱
ایجاد صدای ناهنجار بدون خندیدن	.....	۲۲
بازی ریتمیک	.....	۲۳
بازتاب با صدا	.....	۲۴
زیلوفون انسانی	.....	۲۵
تنظیم آهنگ	.....	۲۶
داستان صداها	.....	۲۷

## آزمون‌های موزیکال

آزمون شنیداری .....	۲۸
آزمون فعالیت .....	۲۹
آزمون پرسش .....	۳۰
آزمون کشورها .....	۳۱

## بازی‌هایی که مهارت‌های اجتماعی را بهبود می‌بخشند

### بازی‌هایی برای معرفی و آشنا شدن با یکدیگر

ایستگاه پارازیت .....	۳۲
رقص آلات موسیقی .....	۳۳
به دنبال آهنگ خودتان باشید .....	۳۴
تعقیب و گریز آلت موسیقی .....	۳۵
آهنگ‌های صدای حیوان .....	۳۶
ساز من .....	۳۷
کلاه‌های موزیکال .....	۳۸
تعقیب و گریز موزیکالی .....	۳۹
«من روی علف نشسته‌ام و می‌شنوم که...» .....	۴۰
تعویض آلات موسیقی .....	۴۱
رقص کلید .....	۴۲
دنبال‌بازی خواننده .....	۴۳
آلت موسیقی «کارت بازی» .....	۴۴
ریتم «کارت بازی» .....	۴۵
«کارت بازی» زنده .....	۴۶

### بازی‌های تعاملی

«کارت بازی» زنده .....	۴۶
آینه زنده .....	۴۷
ساختن یک شکل .....	۴۸
مجسمه! .....	۴۹
رهبری و پیروی .....	۵۰
از کدام مسیر باید بروم؟ .....	۵۱
بازی متقاعد کردن .....	۵۲
آلات موسیقی رهبری می‌کنند .....	۵۳
آهنگ‌های تکمیلی .....	۵۴
بازی واکنشی .....	۵۵
دیالوگ به همراه صداها .....	۵۶

..... داستان‌سرایی	۵۷
..... رایمین سیمون	۵۸
..... عروسک‌های نمایشی موزیکال	۵۹

### بازی‌های اعتمادی

..... گرم و سرد	۶۰
..... راه رفتن با مانع	۶۱
..... پلکان مارپیچ	۶۲
..... صدایی که می‌شنوم، صدای چیست؟	۶۳
..... نوازنده فلوت	۶۴
..... راهنمایی شده با آلات موسیقی	۶۵
..... مورد استقبال قرار گرفتن	۶۶
..... چرخ زدن (رقص دراویش)	۶۷
..... رقص با چشم بسته	۶۸
..... مسیر عبور با مانع	۶۹
..... اون کیه؟	۷۰
..... نزدیک‌تر بیا	۷۱
..... ابزارهای موسیقی انسانی	۷۲

### بازی‌هایی که مهارت‌های خلاقانه را توسعه می‌دهند

#### بازی‌هایی برای ابراز عقیده و بداهه‌پردازی

..... بازی برای احساسات	۷۳
..... سرریز از آهنگ	۷۴
..... اجرای ضرب المثل	۷۵
..... ابزارهای تخیلی	۷۶
..... تقویت موسیقایی	۷۷
..... جریمهٔ موزیکال	۷۸
..... اجرای یک آهنگ	۷۹
..... صدا و احساس	۸۰
..... آهنگ با کلمات بی‌معنی و بی‌مفهوم	۸۱
..... چیستان نمایشی با موزیک	۸۲
..... ماشین صدا	۸۳
..... تصویر موزیکال	۸۴
..... کمک به تشخیص آهنگ	۸۵
..... تقلید سخت	۸۶
..... یک دور حرکت کردن	۸۷
..... بر روی زمین فوتبال آمریکایی	۸۸

### بازی‌های جستجو کردن و حدس زدن

..... این چه صداییه؟	۸۹
..... من چی هستم؟	۹۰
..... این چه آهنگی است؟	۹۱
..... جستجو برای یافتن ابزارها	۹۲
..... بازی تلفن	۹۳
..... ضرب المثل را حدس بزنید	۹۴
..... پاکت خوش‌شانسی موزیکال	۹۵
..... آهنگ خودت را بکش	۹۶
..... کدهای مخفی موسیقایی	۹۷
..... بازی حروف	۹۸

### بازی‌های تخته‌ای موزیکال

..... بازی تخته‌ای زنده	۹۹
..... بازی تخته‌ای مدرسه	۱۰۰
..... پیدا کردن گنج موسیقی	۱۰۱
..... ۱۰۱+ - بازی تخته	

# پیش‌گفتار

وقتی این کتاب را باز می‌کنید وارد یک سرزمین کشف نشده می‌شوید. هنوز اصول عملی برای چگونگی استفاده از بازی‌های موزیکال و آهنگین در محیطی آموزشی و سرگرم‌کننده وجود ندارد. این کتاب صد و یک صد واقع صد و دو-روش برای کشف این سرزمین به شما می‌دهد. همچنین ابزارهایی برای ساخت بازی‌های موزیکال براساس ایده خودتان، دوستانتان یا دانش‌آموزان ارائه می‌دهد.

استفاده از موسیقی در بازی‌ها ایده جدیدی نیست؛ مردم قرن هاست که این کار را انجام می‌دهند. موسیقی به بازی‌ها انرژی می‌دهد و سرگرمی و تخیل بیشتری را به آن‌ها اضافه می‌کند. حتی بعضی آهنگ‌سازها از بازی‌ها برای تاثیرگذاری بیشتر موسیقی‌شان استفاده می‌کنند. مثلاً، ما می‌دانیم که «موتزارت»<sup>۱</sup> ترکیب پارتیتور موسیقایی را به کمک قطعه قطعه کردن، برای ماندگار شدن آن خلق کرده است. اخیراً، آهنگ‌ساز آمریکایی «جان کیج»<sup>۲</sup> از آهنگ چینی چینگ من<sup>۳</sup> برای تعیین جریان یک قطعه هنری استفاده کرد.

اما شما لازم نیست برای ساختن موسیقی مثل موتزارت یا جان کیج باشید. استعداد پنهان هنری که موسیقی را به تصویر می‌کشد، چیزی است که هرکسی می‌تواند در آن شریک شود و از آن لذت برد. موسیقی طبیعی‌تر از لالایی یا آواز خوش و گاه بی‌معنی که یک پدر و مادر در حال آرام کردن نوزاد و برای شادی کودک می‌خوانند، نیست.

گاهی اوقات وقتی کودک بزرگ‌تر می‌شود، آوازه تبدیل به بازی‌های موزیکالی مثل سرود می‌شوند. این ابتکارها هم جلوه‌هایی از عشق هستند و هم یک قالب بازی به حساب می‌آیند. آن‌ها ارتباط والدین و بچه‌ها را تقویت می‌کنند. بعداً ممکن است کودک از طریق بازی‌های موزیکالی نظیر «دور رُزی بچرخ»<sup>۴</sup> و «صندلی‌های موزیکال»<sup>۵</sup> با دوستانش ارتباط نزدیک‌تری برقرار کند.

برای مدت‌های طولانی، موسیقی نقش وسیعی در آموزش داشت، چیزی که فراتر از برنامه‌های سنتی آموزشی نظیر تئوری موسیقی و آهنگ‌سازی، رشد و پرورش صدا یا یادگیری یک آلت موسیقی بود. گرچه با بودجه‌های محدود و تغییر نگرش در مورد نقش آموزش در پیشرفت افراد، موسیقی دیگر جایی در بیشتر مدارس ندارد اما این موضوع باعث اهمیت بیشتر این کتاب می‌شود.

من مجذوب نقش موسیقی در بازی‌هایی شده‌ام که برای تشویق مثبت و واکنش‌های موزون بین یک گروه و بیان بی‌پروای احساسات در اعضای گروه طراحی شده‌اند.

این بازی‌ها برای آموزش موسیقی تهیه نشده‌اند، گرچه این‌ها یک آماده‌سازی فوق‌العاده برای آموزش موسیقی هستند، چون روش و نگرش تمدد اعصاب و طرز فکر مثبت را در مورد موسیقی پرورش داده و اجازه تجربه عالی نواختن موسیقی را می‌دهند.

1 . Mozart

۲ . صفحه نت نویسی شده‌ای که نت همه بخش‌های موسیقی سازی و آوازی یک ارکستر در آن ثبت شده است.

3 . John Cage

۴ . «I Ching» «چینگ» دودمان منچو هستند که از ۱۶۴۴ تا ۱۹۱۲ بر چین حکومت کردند.

5 . Ring Around the Rosy

6 . Musical Chairs

در میان کسانی که به ما کمک کرده‌اند، چند تن از پیشگامان «موری شافر»<sup>۱</sup>، «برایان دنیس»<sup>۲</sup> و «جان پینتر»<sup>۳</sup> هستند که استفاده از بازی‌های موزیکال برای اهداف آموزشی را بیان می‌کنند. من در زمینه کاری خودم از «اد هیرکنز»<sup>۴</sup> الهام گرفتم، یک معلم هلندی که از بازی‌های موزیکال همراه با آهنگ برای ترغیب خلاقیت در کودکان و بزرگسالان استفاده می‌کرد. او واقعاً بروز استعداد در زمینه موسیقی را توسعه داده است. پاسخ مثبت گسترده‌ای که او در مقابل کارش گرفت مرا تشویق کرد تا یک روش مشابه برای استفاده از بازی‌های موزیکال در دبیرستان‌ها برپا کنم. تصمیم گرفتم بازی‌هایی را بکار بگیرم که در ارتباط با سنین مختلف باشد. در بررسی چیزهایی که مؤثر بودند و چیزهایی که مؤثر نبودند - که در طول بیست سال جمع‌آوری شده بودند - بازی‌ها را اصلاح کردم و ارتقاء دادم. نتایج در این کتاب هستند.

امیدوارم از بازی‌های موزیکال تان لذت زیادی ببرید.

**جری استورمز**

فوریه ۱۹۹۵

---

Murray Schafer . 1

Brian Dennis . 2

John Paynter . 3

Ad Heerkens . 4



# مقدمه / اصول

## مزایای بازی

وقتی مردم درباره «نوازندگی یک پیانیست برجسته» یا «بازی تنیس<sup>۱</sup>» صحبت می‌کنند، منظور کاملاً متفاوتی دارند. بازی‌های مربوط به موسیقی و آهنگ - که در این کتاب آمده‌اند - در گروه دوم یعنی «بازی تنیس روی میز» جا دارند. در واقع تأکید بر بازی است نه اجرا، و اگر چه بازی‌ها مطابق قواعد خاصی انجام می‌گیرند، اما کیفیت و ماهیت بازی عمدتاً بر اساس ویژگی و توانایی شرکت‌کنندگان تعیین می‌شود.

عموماً هر شرکت‌کننده دو سطح تجربه دارد: تجربه بیرونی از خود بازی و تجربه درونی از احساسی که در روند بازی در او به وجود می‌آید. اگر شما به عنوان مشاهده‌گر یا رهبر گروه فقط روی وجه بیرونی بازی تمرکز کنید، شاید خیلی برایتان جالب نباشد، مگر این که بعضی عناصر هیجان‌انگیز مثل رقابت به آن اضافه شوند. اگر با دید وسیع‌تری به این موضوع نگاه نکنید، اکثر اتفاقات واقعی را از دست خواهید داد. این بازی‌ها مزایای ملموس بسیاری - هر چند شاید کاملاً قابل رؤیت نباشند - برای شرکت‌کنندگان دربر دارند. مثلاً این بازی‌ها امکان می‌دهند:

- از روزمرگی بیرون بیایید؛ اگر واقعاً درگیر بازی شوید واقعیت‌های روزانه کم‌رنگ می‌شوند. نگرانی‌ها موقتاً فراموش می‌شوند. فقط زمانی دوباره دنیای بیرون خودش را نشان می‌دهد که پایان بازی فرارسیده باشد.
- کاملاً جذب بازی شوید؛ بازی می‌تواند ما را کاملاً مشتاق و شیفته خود کند - گاهی مثل اعتیاد است - فعالیت‌های کمی هستند که به اندازه بازی ما را جذب می‌کنند.
- در بازی به احساس، فکر و عمل‌تان نظم ببخشید؛ موقعیت‌های کمی در روزمرگی‌ها ما را به اندیشیدن، احساس و عمل هم‌زمان ترغیب می‌کنند. اکثر مشاغل یا درس و مطالعه تک‌بعدی هستند؛ فکری یا احساسی یا علمی. وقتی راه می‌رویم، ورزش یا هم‌خوانی می‌کنیم یا آواز می‌خوانیم، قصد نداریم تفکر یا عواطف را دخالت دهیم. ولی عواطف وارد بازی می‌شوند و بسیاری از ماطی فعالیت‌های انفعالی عادی مثل تماشای فیلم یا ورزش‌ها یا گوش کردن به موسیقی تمایلی در به کارگیری هوش یا احساسات‌مان نداریم. اما یک بازی موفقیت‌آمیز معمولاً به همراهی و همکاری همه افکار، احساسات، عواطف و مهارت‌های حرکتی ما نیاز دارد. این هدیه‌ای است که بازی‌ها به ما می‌بخشند.

## هدف از این کتاب

هدف این بازی‌ها قطعاً سرگرمی است. اما چون می‌خواهم این کتاب چیزی بیش از مجموعه ساده‌ای از بازی‌ها باشد، تأکید دارم تا توضیح دهم که علاوه بر سرگرمی چه امتیازات دیگری دارند. این بازی‌های موزیکال واقعاً ابزار مناسبی برای یادگیری هستند. در صفحات بعد جزئیات اهداف بازی‌ها، بازدهی گروه در کار و آنچه برای شروع به آن نیاز دارید را توضیح خواهم داد. همچنین اطلاعاتی را برای کمک به شما ارائه می‌دهم تا آسان‌تر بتوانید تشخیص دهید که کدام بازی‌ها را برای چه محیطی انتخاب کنید و نظرات خودتان را چگونه در خلق بازی‌های جدید و اصیل طبق نیازتان به کار بگیرید.

۱. توضیح: چون کلمه «Play» در انگلیسی هم برای نواختن آلات موسیقی به کار میرود هم برای انجام ورزش‌ها هم برای بازی که منظور ما در فارسی است.

## رابطه بازی‌های موزیکال و آموزش موسیقی

دلایل خاصی برای استفاده از موسیقی و اصوات به عنوان مبنای این بازی‌ها وجود دارد که همه آن‌ها دانش و درک از موسیقی را بالا می‌برند:

۱- بازی با موسیقی و اصوات به شرکت‌کنندگان اعتماد به نفس می‌دهد تا از مفاهیم پایه موسیقی بهره ببرند. در بازی با موضوعات ابتدایی و اصلی مثل نت‌های زیر و بم، صداهای ملایم و بلند و سرعت تند و کند آشنا می‌شوند.

۲- بچه‌هایی که به‌طور مرتب این بازی‌ها را انجام می‌دهند، با عناصر موسیقی آشنا شده و با آن‌ها احساس راحتی می‌کنند. همچنین با استعداد موسیقایی خود به صورت خودجوش و بی‌طرف ارتباط برقرار می‌کنند.

۳- شرکت‌کنندگان این بازی‌ها با ابزارهای مختلف کار می‌کنند و آهنگ زدن را تجربه می‌نمایند. این کار بسیار سرگرم‌کننده و جالب است، به‌طوری که اغلب تشویق می‌شوند به دنبال آموزش موسیقی بروند.

۴- بازی با موسیقی به بچه‌ها کمک می‌کند تا بر ترسی که از ساز زدن دارند غلبه کرده، یا با نظراتی مثل «من موسیقیدان نیستم، چون بلد نیستم ساز بزنم» مبارزه کنند.

در هدایت و رهبری این بازی‌ها مراقب باشید و فراموش نکنید که روش غیررسمی یا همان خودمانی در بازی‌ها اصل است. این مسئله کمک می‌کند تا فضایی راحت و اعتمادساز ایجاد شود که برای هر کودک لازم است تا خودش باشد و خود را به‌طور کامل و ناخودآگاه بروز دهد. تا وقتی گروه به این احساس اعتماد نرسیده و بچه‌ها به اندازه کافی از بازی لذت نبرده‌اند، آموزش اصولی موسیقی زود است. وقتی بچه‌ها به نقطه‌ای رسیدند که احساس آرامش و راحتی را درون خود یافتند و در بازی‌ها خودشان را فعالانه بروز دادند، به دنبال نشانه‌هایی باشید که حاکی از آنند که آن‌ها نیاز به تمرین بیشتر دارند یا می‌خواهند بیشتر تمرین کنند. سپس می‌توانید پیشنهاداتی را ارائه دهید یا با منابع دیگری را به آن‌ها معرفی کنید.

## چرا بر بازی‌های اجتماعی تأکید دارم؟

موسیقی از اجتماعی‌ترین هنرها است. این بازی‌ها طوری طراحی شده‌اند که شرکت‌کنندگان را به نحوی که باعث ترغیب خلاقیت و یادگیری‌شان می‌شود گرد هم آورند و مهارت‌های کلیدی زیر را پرورش دهند:

- گوش کردن کارآمد (مفید)
- افزایش تمرکز
- حضور خلاقانه در گروه
- رفتار اجتماعی با درک متقابل

## چه کسی از این کتاب استفاده کند؟

این کتاب برای والدینی است که کودکانی دارند که باید سرگرم‌شان کنند، چه در میهمانی‌ها چه در زمان کار مادر یا دورهمی خانوادگی؛ معلمان موسیقی؛ سایر معلمان خردسالان و پیش‌دستانی‌ها تا دبیرستان؛ مشاوران اداره‌های دانش‌آموزی که با گروه‌های سنی مختلف در اردو سروکار دارند؛ پیشاهنگان؛ پرستاران بچه؛ گروه‌های مذهبی و هنری و هر کسی که در بازی‌ها هدایت بچه‌ها را بر عهده دارد و به دنبال راه‌های جدید برای سرگرمی و آموزش آن‌ها است.

هیچ‌یک از این بازی‌ها شرکت‌کنندگان را به مستعد موسیقی و بی‌استعداد تقسیم نمی‌کند. حتی

برای انجام این بازی‌ها لازم نیست بچه‌ها ساز زدن بلد باشند. شما هم که رهبر گروه هستید لازم نیست تجربه یا مهارت موسیقایی داشته باشید. اگر موسیقی متن برنامه تلویزیونی مورد علاقه‌تان را شناختید، یا اگر می‌توانید با دهانتان سازی را بزنید یا از آهنگی که از رادیو پخش می‌شود لذت ببرید، بنابراین می‌توان گفت شما به اندازه کافی اهل موسیقی هستید تا این بازی‌ها را رهبری کنید. همه آن چیزی که شما باید داشته باشید اشتیاق، تعهد، انطباق، توان کار با گروهی از بچه‌ها در سنین مختلف و همچنین پذیرا بودن در قبال تقسیم کردن شادی و خوشحالی که بچه‌ها از آهنگ‌ها و صداها ایجاد می‌کنند، است.

## بازی‌ها و اهداف آن‌ها

بازی‌های این کتاب به سه گروه تقسیم می‌شوند: بازی‌هایی که «مهارت‌های شخصی» را پرورش می‌دهند، آن‌هایی که «مهارت‌های اجتماعی» را توسعه می‌دهند و بازی‌هایی که مهارت‌های مربوط به «خلاقیت» را رشد می‌دهند. در هر سه گروه، سه سبک متفاوت از بازی‌ها را مشخص کرده‌ام که در مجموع باعث ایجاد نه دسته می‌شوند. هر بازی علامت‌گذاری شده تا نشانگر مناسب‌ترین گروه سنی برای آن بازی باشد. این علامت‌ها زمان لازم و وسایل مورد نیاز را نیز مشخص می‌کنند. بسیاری از این بازی‌ها داخل خانه یا بیرون (از خانه) قابل اجرا هستند. پس می‌توانید بازی خود را با توجه به آب و هوا انتخاب کنید.

در ادامه به توضیح سه گروه با جزئیات می‌پردازم.

**گروه اول:** بازی‌هایی که مهارت‌های شخصی را توسعه می‌دهند. تمرکز بر روی ویژگی‌های شخصی فرد است و عبارتند از:

- بازی‌های گوش دادنی
- بازی‌های تمرکزی
- تست‌های موزیکال

توانایی گوش دادن و تمرکز در تمام روند یادگیری مهم است. در آموزش این توانایی‌ها ضروری هستند، اما امروزه بسیار مورد تهدید قرار گرفته‌اند. ما خود را در محاصره انواع صداها و آلودگی‌های صوتی محیطی می‌بینیم که تمرکز در گوش کردن را مشکل‌تر می‌کنند. در عین حال، تأثیراتی که هم‌زمان دریافت می‌کنیم باعث شده به قدرت تمرکز بالا نیازمند شویم. بازی‌های این گروه به ایجاد مهارت‌های هدف‌دار و برگزیده در گوش کردن کمک می‌کنند و توان تمرکز در صورت مواجهه با پارازیت‌ها و اختلالات را افزایش می‌دهند. بازی‌های موزیکال باعث تقویت حافظه، آگاهی و هوشیاری بچه‌ها می‌شوند.

**گروه دوم:** بازی‌هایی که مهارت‌های اجتماعی را توسعه می‌دهند. به ما می‌آموزند که با دیگران ارتباط خوبی برقرار کنیم و به تحکیم وحدت گروه و تقویت ارتباطات کمک می‌کنند. همچنین به پذیرش افراد در گروه سرعت می‌بخشند:

- بازی‌هایی برای شناخت یکدیگر
- بازی‌های تعاملی
- بازی‌های اعتمادی

می‌توانید این بازی‌ها را براساس هدف خود انتخاب کنید تا به اعضای گروه کمک کنید یکدیگر را بشناسند، سخت نگیرند، از اضطراب خود بکاهند، برای تمرین‌های سخت‌تر آماده شوند، یا در خود و دیگران اعتماد ایجاد کنند. این بازی‌ها همچنین به اعضاء کمک می‌کنند تا به احساسات دیگران بهتر توجه کنند و خطرپذیر باشند.

با انتخاب دقیق فعالیت‌ها، می‌توانید به جای این که اعضای گروه فقط مجموعه‌ای باشند که اتفاقی کنار هم قرار گرفته‌اند، به همکاری و همراهی میان آن‌ها کمک کنید. همچنین برای گروه‌هایی مثل خانواده که یکدیگر را شناخته‌اند، اما خیلی با هم بازی نکرده‌اند هم کاربرد دارد.

**گروه سوم؛** بازی‌هایی که مهارت خلاقیت را توسعه می‌دهند. می‌توانند به افزایش اعتماد به نفس شرکت‌کنندگان نسبت به توانایی‌های خلاقانه‌شان کمک کنند. این بازی‌ها شامل موارد زیر می‌شوند:

- بازی‌هایی برای بیان احساسات درونی و ابراز عقاید و خصوصیات خود
- بازی‌های دنبال‌گشتن و حدس‌زدن
- بازی‌های تخته‌ای و موزیکالی

هر کس به‌طور ذاتی و به شکلی متفاوت خلاق است، اما ظهور این خلاقیت است که دشوار است؛ به خصوص در آموزش که فعالیت‌های توسعه‌دهنده مهارت‌های فکری و شناختی بیشتر از مهارت‌های رشد دهنده خلاقیت مورد توجه قرار می‌گیرند. این بازی‌ها همچنین در محیطی بزرگ‌تر و در بلندمدت مهم هستند. فقط هنگامی که مردم خلاقیت آزاد خود را تجربه کنند می‌توانند حداقل آثار غیرخلاق را بشناسند و شاید حتی خود را از آن‌ها رها سازند. این امر دلالت‌های چشمگیری برای جامعه مدرن که به دنبال افراد انعطاف‌پذیر و خلاق است، دارد. کسانی که یاد گرفته‌اند تفکر و واکنش خلاقانه داشته باشند، فرصت بیشتری برای حفظ سرعت و تغییر دارند و به بزرگسالانی سودمند و موفق تبدیل می‌شوند.

در توضیح هر بازی بیشتر درباره «ویژگی‌ها و امتیازات خاص» آن بحث می‌شود. هنگام کار با این بازی‌ها خواهید دید که هر بازی می‌تواند تنوع بسیاری داشته باشد و شما یا بازیکنان اغلب قادرید انواع بهتر و خلاقانه‌تری از این بازی‌ها بسازید. برای انطباق، کوتاه کردن یا اضافه کردن به بازی‌ها مطابق نیازها و خواسته‌های گروه، تردید نکنید.

همچنین خواهید دید که طبقه‌بندی بازی‌ها یک روند ذهنی و سلیقه‌ای است. بسیاری از بازی‌ها اشتراکاتی دارند و تشابهاتی در ساختار و کارکرد آن‌ها نیز وجود دارد. برخی از این بازی‌ها در تحقق اهداف ما نقش مهمی دارند و نتایج همه آن‌ها به نگرش شما نسبت به بازی و ابعادی برای تقویت تمرکز بستگی دارد.

## ملاحظات لازم برای رهبر

وظیفه رهبر بازی فقط توضیح دادن بازی نیست. باید سازمان‌دهنده و مشاهده‌گر، مربی و داور باشید. به‌عنوان سازمان‌دهنده، شما مسئول ارائه وسایل لازم و تجهیزات ضروری بازی هستید و بایستی آن‌ها را در اتاق یا فضای مورد نظر ساماندهی کنید. اگر لازم است اتاق را برای گروه بچینید، وسایل را انتخاب کنید و ملاحظات کافی را به کار ببرید.

همچنین باید بتوانید قوانین بازی یا نحوه انجام آن را توضیح بدهید که این مسئله آمادگی شما را می‌طلبد. اگر قرار است داور باشید، مطمئن شوید بازی و قوانین آن را متوجه شده‌اید. اگر کسی قانونی را تا حدی زیر پا بگذارد اما آن را نقض نکنند، واکنش شما چه خواهد بود؟ هر چه بهتر آماده باشید بازی روان‌تر پیش خواهد رفت.

نگرش مثبت نیز مهم است. در نقش رهبر باید به اثرات بازی بر گروه ایمان داشته باشید و آن‌ها را مجاب کنید که ارزش بازی چقدر است و موفقیت آن‌ها در گرو چیست، همچنین باید آغازگر باشید. بازی همیشه به خودی خود شروع نمی‌شود. باید شما مشوق یا اهرم انگیزه باشید. اشتیاق شما کمک می‌کند همه چیز خوب شروع شود.

به محض شروع بازی با محبت اما محتاطانه به آن توجه کنید. یادتان باشد اتفاقات بعدی را نمی‌توانید پیش‌بینی کنید. مشاهده دقیق اجازه می‌دهد تصمیم بگیرید آیا برای یادآوری قوانین یا

صحبت درباره استفاده صحیح از وسایل با بازیکنان یا هر دلیل دیگر در بازی دخالت کنید یا نه! قوانین را به شرکت کنندگان یادآوری کنید و از آن‌ها بخواهید که در استفاده از وسایل احتیاط کنند. به بهترین راه هماهنگی و تنظیم گروه در بازی‌های مختلف فکر کنید. آیا همواره افرادی خاص باید در کنار هم قرار بگیرند؟ در بازی‌های رقابتی و مسابقه‌ای، آیا تعداد دو تیم در تعادل است؟ مهم‌تر از همه، یادتان باشد و مراقب باشید رفتار و واکنش‌های افراد حین بازی چگونه است. تا بتوانید بازخورد مناسبی را در پایان بازی ارائه دهید.

به‌عنوان رهبر آیا خودتان نیز بایستی در بازی شرکت کنید؟ دو روش پاسخ داریم: امتیاز شرکت کردن این است که گروه فرصت تجربه اینکه شما عضو باشید را دارد که این موضوع رابطه شما با آن‌ها را تقویت می‌کند. اما شاید دید کلی از بازی و گروه را از دست بدهید که توان شما را برای دادن بازخورد مناسب کم می‌کند. در گروه‌های کوچک این مسئله زیاد جدی نیست، چون تصویر کلی را آسان‌تر می‌توانید مجسم کنید. اگر تصمیم گرفتید در بازی شرکت کنید، در گروه‌های کوچک این کار را انجام دهید.

## انتخاب بازی

جنبه مهم نقش شما به عنوان رهبر این است که بازی درست را برای گروه‌تان انتخاب کنید؛ بازی‌ای که در آن سن، سطح مهارت، توانایی، تمرکز، دامنه توجه، فضا و منابع موجود لحاظ شده باشد. اول، مهارت‌هایی را که باید گروه داشته باشد تا یادگیری شخصی و اجتماعی یا خلاق رخ دهد، مد نظر قرار دهید.

سیس به بازی از جنبه تأثیر مطالبات ذهنی - روانی آن بر گروه توجه کنید. اکثر بازی‌ها به دو شکل ساختاربندی شده‌اند: باز و بسته. بازی‌های بسته ثابت و غیرقابل تغییر هستند و قوانین آن‌ها عوض نمی‌شود. این بازی‌ها برای بچه‌هایی مناسب هستند که در چارچوب سخت و خشکی خوب کار می‌کنند. بازی‌های باز قوانین کمتری دارند و انعطاف‌پذیرتر هستند. این بازی‌ها نقش بیشتر افراد را می‌طلبند که این مسئله می‌تواند برای بعضی بچه‌ها دشوار باشد.

در کل بهتر است تابع این اصل باشید: هر چه سطح توجه و تمرکز گروه بالاتر باشد، می‌توانید بازی بازتری انتخاب کنید. اما هر چه گروه از سطح توجه و تمرکز پایین‌تری برخوردار باشد، باید رابطه ساختاری‌تر با بچه‌ها داشته باشید و انتخاب بازی باید اصولی باشد.

در نهایت آیا وسایل لازم را دارید؟ اگر می‌خواهید حداقل بریز و بپاش را داشته باشید، بازی‌هایی را انتخاب کنید که به ابزار نیاز ندارند. از طرف دیگر، اگر می‌خواهید جعبه ابزار موسیقی بازی را هم داشته باشید، باید دنبال این‌ها بگردید: یک سی‌دی یا ضبط صوت، چشم‌بند و وسایل کوچک مثل طبل و بانگو، تمبورین، سنج، گرامافون، سوت سوتک، گیتار و...

اگر هیچ‌یک از این‌ها نبود، می‌توانید با استفاده از وسایل ارزان قیمت صداسازهای خودتان را بسازید. کار با ابزار واقعی انگیزه‌بخش است، اما لزوماً ضروری نیست. بعضی نظرات در مورد وسایل خانگی یا دست‌ساز ساده در صفحه ۱۴ آمده‌اند.

در اینجا توصیه‌های نهایی را در انتخاب بازی‌ها به شما ارائه می‌کنیم:

**۱- سطح سختی.** یادتان باشد همه بازی‌ها برای تمام گروه‌های سنی مناسب نیستند. به این فکر کنید که آیا یک بازی خاص برای گروه‌تان مناسب است یا خیلی سخت است و بیشتر باعث خستگی می‌شود تا لذت و سرگرمی؟ مثلاً اگر بازی‌ای را برای گروه خردسالان انتخاب کنید که به تمرکز زیادی نیاز دارد، همه احساس خستگی خواهند کرد، حداقل در آغاز. بازی‌هایی که سطح بالایی از فعالیت و تحرک برای این گروه سنی دارند سخت محسوب می‌شوند.

**۲- فضا.** بعضی بازی‌ها به فضا نیاز دارند، جایی که کارتان مختل نشود. اگر فراهم کردن فضایی مناسب ممکن نبود، از بازی‌های اعتمادساز و تمرکزی اجتناب کنید.

**۳- مدت بازی.** زمان تقریبی هر بازی را گفته‌ایم. در کل بهتر است زمان بازی کوتاه باشد.

**۴- کاربرد مناسب از وسایل.** اگر از ابزارآلات موسیقی استفاده می‌کنید، باید بتوانید نشان دهید آن‌ها را چگونه بنوازند. بر اهمیت دقت و مراقبت از وسایل تأکید کنید. بگویید که هزینه وسایل را آن‌ها بگویند و چقدر زحمت کشیده‌اید تا آن‌ها را تهیه کنید. پس از توضیحات کافی، ابزارآلات را تقسیم کنید.

**۵- انضباط.** در حین بازی، باید رهبری شاد، پر جنب و جوش و مشوق باشید و همه را ترغیب کنید آزادانه با آهنگ همراهی کنند. اگر احساس کردید که بازی دارد از کنترل خارج می‌شود، باید بتوانید خوب کنترل آن را بدست بگیرید. رهبری که نتواند اوضاع را کنترل و حفظ کند، احترام و توجه شرکت‌کنندگان را از دست می‌دهد.

**۶- رقابت.** رقابت عاملی مهم و انگیزشی به خصوص برای بچه‌هایی است که به تشویق نیاز دارند. بازی‌هایی ارائه دهید که هر کودک صرف‌نظر از استعداد موسیقایی فرصت باید در آن برنده شود. لازم نیست به تست‌های موزیکالی بر اساس دانش موسیقایی اعضای گروه نمره بدهید. بلکه به ویژگی‌هایی مثل شوخ‌طبعی، شادی، همکاری و... امتیاز بدهید. اگر چه رقابت و مسابقه به افزایش نبوغ در رشد و تخیل بچه‌ها در گروه کمک می‌کند، اما هیچ داوری و قضاوتی در مورد استعداد موسیقایی بچه‌ها انجام ندهید.

## نتیجه‌گیری

بدیهی است چیزهای زیادی غیر از شادی و سرگرمی از این بازی‌ها حاصل می‌شود. مقایسه‌ای ساده انجام می‌دهیم تا اهداف بازی‌ها را تبیین کنیم. بازی‌های موزیکال در این کتاب:

هدف آن‌ها این است که:	هدف آن‌ها این نیست که:
فضای غیررسمی و اعتمادآمیز در گروه خلق کنند.	موقعیتی را خلق کنند که در آن تمرکز گروه بر برنده یا بازنده شدن باشد.
روندی را در گروه خلق و تحریک کنند که در آن مهارت‌های خلاقیتی، اجتماعی و شخصی رشد کنند.	به اعضای گروه مهارت‌های خاص را آموزش دهند.
فضایی معمولی در یک درس موسیقی را انتخاب کرده و از آن در جهت آمادگی برای آموزش موسیقایی استفاده کنند.	فضایی برای دروس عادی موسیقی ایجاد کنند.
نشان دهیم چه چیزهایی را می‌شود در مدرسه روی بقیه دروس اعمال کرد.	عدم خلاقیت در سایر دروس مدرسه را جبران کنند.
به شکل انطباقی و موقعیت‌های جبرانی از آن استفاده شود.	جایگزین موسیقی درمانی شود.

## راهنمای نمادهای استفاده شده در بازی‌ها

گروه سنی: بین بازی‌هایی برای بچه‌های کوچک، بچه‌های بزرگ‌تر، نوجوانان و تمامی سنین تفاوت وجود دارد.

بچه‌های کوچک (کمتر از ۷ سال)



کودکان و نوجوانان (بین هشت تا ۱۲ سال)



نوجوانان و جوانان (۱۲ سال به بالا)



همه افراد



مدت بازی:

تا ۱۵ دقیقه



۵ تا ۱۰ دقیقه یا کمتر



زمان بسته به تعداد افراد.



۳۰ دقیقه یا بیشتر



**ابزار و وسایل:** در بعضی بازی‌ها فقط صدا نیاز هست. بعضی به ابزار خاصی برای هر بازیکن نیاز دارند یا دو ابزار تا بازیکنان جفتی کار کنند. در بعضی نیز چشم‌بند، ضبط صوت و... نیز مورد نیاز هست. وسایل هر بازی گفته شده و نماد مربوط به آن‌ها نیز آمده است تا سریع‌تر متوجه شوند.

وسایل مورد نیاز



امکانات مورد نیاز



## پیشنهادی برای ابزار و وسایل موسیقی خانگی

- قوطی قهوه با دو در پلاستیکی و یک مشت لوبیای خشک یا دانهٔ برنج (صدایی مثل صدای جفجغه)
- قابلمه یا سینی و قاشق چوبی (صدای کوبه‌ای)
- جعبهٔ دارو و قرص و قاشق چوبی (درام)
- جفجغه (مثل مواد خشک: دانه‌های مختلف)
- جعبهٔ دستمال کاغذی‌های خالی (ترامپت) این‌ها را می‌توان تزئین کرد تا جالب‌تر به نظر برسند.
- اسباب‌بازی‌های بچه‌گانه، زنگوله یا جفجغه
- دو قاشق چوبی و کارت‌های خالی: دو سوراخ در کارت‌ها ایجاد کنید. با نخ قاشق‌ها را به آن ببندید و به کارت‌ها بکوبید.
- لیوان یا بطری شیشه‌ای پر از آب به اندازه‌های مختلف
- شیشه‌های مرئی خالی یا بطری پلاستیکی بزرگ؛ از وسط آن را ببرید و با مواد ریز پلاستیکی یا لوبیا و برنج با رشتهٔ ماکارونی پر کنید و تکان دهید.
- زنگوله‌های کوچک که بر روی جسمی ارتجاعی دوخته شده باشند. می‌توان دو انتهای آن‌ها را به هم دوخت تا بتوان آن را مثل دست‌بند یا مچ‌بند دور مچ دست یا انداخت.



# بازی‌هایی که مهارت‌های شخصی را توسعه می‌بخشند

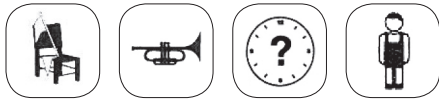


## بازی‌های گوش‌دادنی

این بازی‌ها گوش دادن با دقت را آموزش می‌دهند و از شرکت‌کنندگان می‌خواهند که به صداهای مختلف واکنش نشان دهند، از آن‌ها تقلید کنند، با ریتم آن‌ها هماهنگ شوند و غیره. بین بازی‌هایی که گوش دادن را آموزش می‌دهند و آن‌هایی که تمرکز را می‌آموزند تفاوت‌هایی وجود دارد، اگر چه بین این دو اهداف مشترکی هم هست. در بازی‌های گوش‌دادنی معمولی، ممکن است گوش دادن سطحی کافی باشد، در حالی که در بازی‌های تمرکزی به گوش دادن متمرکزتر نیاز است. بازی‌های گوش‌دادنی برای کودکانی که تمرکز کردن برایشان دشوار است آسان‌تر است و اغلب بهتر است از آن‌ها در اولین قدم استفاده کنید. در مرحله بعد، پس از تسلط بچه‌ها روی بازی‌های شنیداری، می‌توانید به سراغ بازی‌های تمرکزی بروید.

### خصوصیات اصلی بازی‌های گوش‌دادنی

- مقایسه و شناخت اصوات از اهداف اصلی این بازی‌هاست.
- در این بازی‌ها از حافظه و هوش و همچنین از توانایی شرکت‌کنندگان در پاسخ سریع و بداهه‌گویی استفاده می‌شود.
- در این بازی‌ها اغلب از چشم‌بند استفاده می‌شود، چون توجه به صدا با چشمان بسته بسیار راحت‌تر است.
- بیشتر این بازی‌ها مناسب کودکان کم‌سن و سال است.



# دنبال کردن

**وسایل لازم:** یک ابزار (آلت موسیقی) متفاوت برای هر فرد و یک عدد چشم‌بند

اعضای گروه در یک دایره بنشینند و به هر کدام یک ابزار بدهید. چشم یک کودک را ببندید و او را در مرکز بنشانید. سپس یک ابزار مثلاً طبل را نام ببرید. به بقیه اشاره کنید که بازی را هم‌زمان شروع کنند و سازها یا ابزارهایی که در دست دارند را به صدا دریاورند. کودکی که چشمش بسته است باید با دقت گوش کند و سعی کند که ابزار نام برده شده را پیدا کند، سپس بلند شود و آن را بگیرد. تا زمانی که او این کار را انجام می‌دهد بقیهٔ اعضا باید بازی را ادامه دهند. وقتی او ساز یا ابزار را گرفت، کودک دیگری باید در مرکز دایره بنشیند.

**نکته:** مطمئن شوید که همهٔ اعضا نام تمام ابزارهای بازی را بلد هستند و با صدای آن‌ها آشنایی دارند.

**پیشنهاد ۱:** اگر آلات موسیقی به تعداد مورد نظر در دسترس ندارید، از بازیکنان بخواهید هر کس صدای یک وسیله را تقلید کند. کسی که چشمش بسته است باید صدای یکی از ابزارهای گفته شده را دنبال کند و کودکی که صدای آن را درمی‌آورد بگیرد.

**پیشنهاد ۲:** هر کس یک صدا دریاورد. کسی که چشمش بسته است باید صدا را دنبال کند و شرکت‌کننده مورد نظر را با توجه به صدایی که درمی‌آورد بگیرد.



## کدام وسیله گم شده است؟

**وسایل لازم:** یک ابزار متفاوت برای هر فرد

اعضای گروه در یک دایره بنشینند. همه بجز یک نفر یک آلت موسیقی متفاوت بردارند. همه شروع به نواختن کنند، وقتی بقیه می‌نوازند و هر کدام صدای قابل تشخیص خودشان را دارند، کسی که ساز ندارد باید بادقت به صداها گوش کند.

سپس کودکی که بدون وسیله است باید پشت به بقیه بنشیند و چشمانش را ببندد. وقتی مطمئن شدید که او شما را نمی‌بیند، به وسیله‌ای که نباید نواخته شود اشاره کنید و بقیه هم‌زمان شروع به نواختن کنند. کودک باید بگوید کدام وسیله نمی‌نوازد.

**نکته:** مطمئن شوید اعضای گروه نام ابزارها را می‌دانند و می‌توانند صدای آن‌ها را از یکدیگر تشخیص دهند. می‌توانید از هر وسیله بزرگی مثل پیانو، ارگ و طبل که در دسترس است نیز استفاده کنید.



# بازی تقلید

## وسایل لازم: دو وسیله از هر نوع آلت موسیقی

گروه را به دو زیرگروه تقسیم کنید. زیرگروه‌ها پشت به هم بنشینند. در مقابل هر دو گروه ابزارهای یکسانی قرار دهید. با اشاره شما، یک نفر از گروه اول باید یکی از وسایل را بنوازد. گروه دوم باید از روی صدا تشخیص دهد کدام وسیله در حال نواخته شدن است و بعد یک نفر از همان نوع وسیله را در مقابل گروه خودشان بنوازد. اگر گروه دوم درست تشخیص داده بود یک امتیاز می‌گیرد. پس از این نقش گروه‌ها جابه‌جا می‌شود. باید توافق کنید که پس از کسب امتیاز مشخصی بازی تمام شود.

**پیشنهاد ۱:** آلت موسیقی را به صورت غیرطبیعی بنوازید تا تشخیص صدای آن سخت شود.

**پیشنهاد ۲:** از گروه دوم بخواهید دقیقاً همان ریتم یا آهنگی که گروه اول اجرا می‌کند را بنوازد و به این ترتیب بازی را سخت‌تر کنید.