

کیف هیجان

مجموعه بازی‌های نوجوان
جزوه ویژه مربی



من کی ام؟



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت حافظه + ایجاد شناخت و همدلی
تعداد بازیکنان: ۱۰ نفر
زمان: ۲۰ دقیقه

بازیکنان باید گرد بنشینند و هر بازیکن در مورد خودش ۳ ویژگی بنویسد. همه باید این کاغذها را وسط بیندازند. سپس هر نفر به نوبت، یکی از کاغذها را رندم بیرون بکشد و بخواند و همه باید باهم حدس بزنند که این ویژگی مربوط به چه کسی است و رای گیری کنند. فرایند رای گیری برای هر کس باید نهایتاً ۲ دقیقه طول بکشد.



راست و دروغ

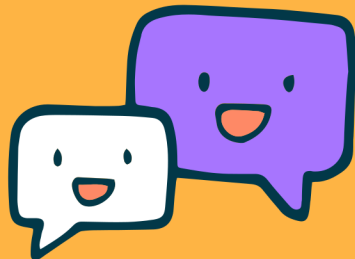
هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تفکر نقاد
تعداد بازیکنان: گروه‌های ۳ نفره
زمان: ۷ دقیقه به ازای هر گروه



هر گروه باید یک موضوع خاص انتخاب کنند و درمورد آن، دو حقیقت و یک دروغ بنویسند. **آن دروغ باید باورپذیر** باشد و اعضا برای این کار ۳ دقیقه فرصت دارند. سپس گروه‌ها نوشته‌های خود را بلند می‌خوانند. گروه‌های دیگر ۳۰ ثانیه فرصت دارند تا با هم‌فکری، عبارت دروغ را کشف کنند و روی برگه دیگری (برگه نتایج) بنویسند. بعد از خوانده شدن عبارتهای همه گروه‌ها و ثبت نظرات، برگه نتایج جمع‌آوری می‌شود و هر گروه که توانسته باشد تعداد دروغ بیشتری را کشف کرده باشد، برنده است.



من نبودم



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت جرأت‌مندی
تعداد بازیکنان: یک گروه بزرگ
زمان: نهایتاً ۲۰ دقیقه

بازیکنان به شکل دایره می‌نشینند و هر فردی باید ۵ تکه کاغذ کوچک با خود داشته باشد. بازیکن اول باید بلند اعلام کند که چه کاری را هیچ‌وقت انجام نداده است. مثلاً: من هیچ‌وقت لباس اتو نکرده‌ام. در آن لحظه سایر بازیکنان باید نشان دهند که آیا آن کار را تا به حال انجام داده‌اند یا خیر به این صورت که: اگر انجام داده‌اند، یک تکه کاغذ وسط دایره می‌اندازند، اگر انجام نداده‌اند، کاغذ را نزد خود نگه می‌دارند. به همین ترتیب بازی ادامه می‌یابد تا اینکه هیچ‌کس کاغذی نزد خود نداشته باشد.

نکته: موضوعی که بیان می‌شود، نباید یک رذیلت اخلاقی باشد، بلکه باید جالب و مضحک باشد.

نیمه‌ی پر لیوان



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تفکر نقاد
تعداد بازیکنان: گروه‌های ۲ الی ۳ نفره
زمان: ۵ دقیقه به ازای هر نفر

یک نفر باید در عرض ۱ دقیقه داستان تلخی را تعریف کند، چه واقعی چه تخیلی؛ بعد از اتمام داستان، به کمک هم‌گروهی‌ها در عرض ۲ دقیقه، با همفکری همدیگر، جنبه‌های مثبتی برای داستان پیدا کنند. سپس نفر اول دوباره ۲ دقیقه فرصت دارد که یک بار دیگر داستان را تعریف کند، اما ایندفعه باید تماماً روی نقاط مثبت و نیمه پر لیوان تمرکز کند. بقیه هم‌گروهی‌ها هم می‌توانند به طور داوطلبانه داستان جدیدی را تعریف کنند و بازی را از سر بگیرند. به ازای هر داستان ۵ دقیقه زمان لازم است.



نقاشی بکش

هدف: تقویت کار تیمی + تقویت خلاقیت
تعداد بازیکنان: دو گروه ۵ نفره
زمان: نهایتاً ۱۰ دقیقه

هر گروهی به صف می‌ایستد و نفر اول باید یک ماژیک دستش باشد و رو به تخته باشد. معلم یک تصویر نقاشی می‌کند و به نفر آخر در هر صف، نشان می‌دهد. بازیکن باید آن تصویر را روی کمر نفر جلوی نقاشی کند، و به همین ترتیب ادامه یابد تا نفر اول، نقاشی را روی تخته بکشد. سپس باید نقاشی تخته را با نقاشی معلم مقایسه کنند. هر گروهی که نقاشی‌اش به تصویر معلم نزدیکتر باشد، برنده است.



حدس زدن تصویر

هدف: تقویت کار تیمی + تقویت خلاقیت
تعداد بازیکنان: دو گروه ۵ نفره
زمان: ۳ دقیقه به ازای هر گروه

معلم باید یک کلمه (یا در حالت پیشرفته‌تر، یک عبارت مثل ضرب‌المثل‌های معروف و...)، به یکی از اعضای گروه بگوید. این بازیکن باید تصویر آن کلمه را پای تخته بکشد و بقیه هم‌گروهی‌ها باید حدس بزنند که تصویر، اشاره به چه کلمه یا عبارتی دارد؟ قانون بازی آن است که باید با کمترین مقدار نقاشی، سعی در انتقال مفهوم داشته باشند، مثلاً نمی‌شود معلم بگوید «گربه» و بازیکن دقیقاً تصویر گربه را نقاشی کند. بلکه باید بواسطه خلاقیت خود، با کمترین مقدار خطوط و اشکال، بیشترین مفهوم را انتقال دهد.

نفوذی

هدف: تقویت کار تیمی + تقویت خلاقیت

تقویت تفکر نقاد

تعداد بازیکنان: یک گروه ۵ نفره

زمان: ۴ دقیقه



معلم یک تصویر واحدی را به ۴ نفر از اعضای گروه نشان می‌دهد، اما یکی از اعضای گروه تصویر خالی می‌بیند که در واقع فرد نفوذی گروه خواهد بود. هیچ‌کس نباید بداند که نفوذی کیست، و خود نفوذی هم نباید خودش را لو بدهد. همه اعضا به نوبت باید پای تخته، یک تکه از تصویری که دیدند را بکشند. فرد نفوذی هم باید تلاش کند بفهمد تصویر چه بوده است و باید سعی کند خیلی طبیعی، در تکمیل تصویر کمک کند. اعضا ۳ دقیقه وقت دارند، و نهایتاً باید در عرض ۱ دقیقه با هم گفتگو کنند که نفوذی را پیدا کنند و رای‌گیری کنند. خود فرد نفوذی هم در این گفتگو و رای‌گیری مشارکت دارد.

عدد همگروه

هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تمرکز + تقویت خلاقیت
تعداد بازیکنان: یک گروه ۱۰ نفره
زمان: ۱۵ دقیقه

بازیکنان باید به ترتیب، اعداد را نام ببرند اما هرکسی به ضرب ۵ رسید، باید صدایی از خود درآورد (مثلا صدای حیوان، یا هر صدایی که جالب و خنده دار باشد) یا حرکت خاصی انجام دهد (مثلا یکدفعه بلند شود و با دست راستش به پای چپش بکوبد) اما هیچ کدام از صداها یا حرکات، نباید تکراری باشد.



مراقبت از کاغذ

هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تمرکز
تعداد بازیکنان: چند گروه ۲ نفره
زمان: ۱۰ الی ۲۰ ثانیه به ازای هر گروه

هر دو نفر باید با انگشت سبابه خود، دو طرف یک کاغذ لول شده را بگیرند و یک مسیر مشخص را در مدت زمان کوتاهی (۱۰ الی ۲۰ ثانیه بسته به فاصله‌ی نقطه شروع تا پایان) طی کنند و مراقب باشند که کاغذ از دستشان نیفتد.
این بازی را می‌توان با نی یا قاشق یا جامدادی یا وسایل دیگر هم انجام داد.



جمع عددها



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تمرکز
تعداد بازیکنان: دو گروه ۵ نفره
زمان: ۱۰ الی ۱۵ دقیقه



معلم بچه‌ها را به تعداد مساوی گروه‌بندی می‌کند. هر نفر از اعضای گروه باید ۱۰ تا کاغذ داشته باشد که روی هر یک از آن‌ها، اعداد ۰ تا ۹ یادداشت شده است. معلم باید عددی را اعلام کند که این عدد بین صفر تا نه ضربدر تعداد اعضای گروه باشد (مثلا عدد ۰ تا ۴۵ برای یک گروه ۵ نفره). سپس کورنومتر را برای ۱۵ ثانیه فشار دهد. اعضای گروه بعد از همفکری در کوتاهترین زمان ممکن هرکدام یک عدد را بلند می‌کنند به طوری که مجموع اعداد هر گروه، برابر با عدد اعلام شده توسط معلم باشد. گروه برنده، گروهی است که تعداد دفعات بیشتری در بالا آوردن اعدادشان بر گروه‌های دیگر سبقت گرفته باشند.



پا روی پارچه



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت تمرکز
تعداد بازیکنان: چند گروه ۳ نفره
زمان: ۵ دقیقه

اعضای گروه باید روی پارچه بایستند. قانون بازی آن است که هرگز نباید در طول بازی، هیچ کس پایش به زمین بخورد، باید حتماً روی پارچه باشند، اما بلند کردن یک پا مانعی ندارد. قانون دوم آن است که اعضای تیم اصلاً نباید همدیگر را نگه دارند که تعادلشان را حفظ کنند.

بازی بدین صورت است که اعضای تیم باید تلاش کنند که کل پارچه را با پایشان کاملاً برگردانند به شکلی که هیچ کس پایش به زمین (خارج پارچه) نخورد. این روند تا زمانی ادامه دارد که پارچه کاملاً برعکس شود.

در طول بازی هرکس پایش به زمین بخورد حذف می‌شود.



برعکس بگو



هدف: تقویت کار تیمی + تقویت حافظه + تقویت تمرکز
تعداد بازیکنان: گروه‌های ۲ نفره
زمان: یک دقیقه به ازای هر نفر

توضیح: یک نفر که قدرت تجسم و جمله‌سازی بالایی دارد، باید از نفر مقابلش با سرعت بالا، سوالاتی بپرسد و او باید با بله و نه پاسخ دهد اما باید برعکس جواب بدهد: جایی که جواب نه است، بله بگوید و بالعکس. هرکس بتواند سوالات بیشتری را درست جواب دهد، برنده است.





تمام

