

چند کلمه خودمانی

در کلاس درس ممکن است عوامل متعددی موجب ناراحتی ما به‌عنوان معلم شوند. برای نمونه، وقتی کلاس درس شروع می‌شود و می‌خواهیم وارد فرایند آموزش و یادگیری شویم، متوجه می‌شویم تعدادی از دانش‌آموزان هنوز دارند اتفاقات زنگ تفریح را بررسی می‌کنند یا نگران امتحان ساعت قبل هستند و یا خواب‌آلودند. در یک جمله، برای حضور در کلاس تمرکز و همراهی لازم را ندارند. وقتی دانش‌آموز وارد کلاس می‌شود و هنوز بخشی از توجهش در گروه فعالیت‌های قبل از ورود به کلاس است، معلم می‌تواند با انجام دادن فعالیتی شاد و هیجان‌انگیز، تمام توجه او را

از عوامل قبلی بردارد و با آرام کردن برآشفتنگی‌های ذهن دانش‌آموز، شرایط ذهنی او را برای ورود به مبحث آموزشی مهیا کند.

هنگامی که احساس شادی در وجود دانش‌آموز جریان پیدا می‌کند، ظرفیت جدیدی برای یادگیری ایجاد می‌شود. تجربه فردی من این است که تنها ده دقیقه از شروع کلاس درس را به اجرای فعالیتی شاد و هیجان‌انگیز با بچه‌ها اختصاص می‌دهم و سپس طرح درس را آغاز می‌کنم. با این کار دیگر نیازی نیست تا انتهای کلاس هر چند دقیقه یک‌بار از بچه‌ها بخواهم به کلاس

توجه کنند. در واقع، همان زمانی که باید تا انتهای ساعت صرف این شود که حواس بچه‌ها را به کلاس جلب کنم، در ابتدای ساعت صرف بازی با بچه‌ها می‌شود و تا آخر کلاس همراهی آن‌ها را با خود دارم.

فعالیت‌های جذاب در کتاب‌ها معرفی شده‌اند. یکی از آن‌ها کتاب «بازی‌ها و تمرین‌های یونیسف» است که نشر دایره آن را چاپ کرده است. بازی زیر، با کمی تغییر، از این کتاب استخراج و تقدیم شما شده است. امیدوارم کلاس‌هایی جذاب و دوست‌داشتنی برای خود و دانش‌آموزانتان بسازید.

نام بازی:

شکارچی‌ها، آهوها و دیوار

هدف: انرژی‌زا، تقویت کار تیمی و تصمیم‌گیری جمعی، رشد خلاقیت
رده سنی: دوره دوم دبستان به بعد
مدت: ۱۰ دقیقه
فضای اجرا: کلاس درس
توضیح: همان بازی سنگ، کاغذ، قیچی قدیمی است که تغییراتی در آن اعمال شده است. با این ساختار جدید می‌توانید بازی را به صورت گروهی و با همه دانش‌آموزان اجرا کنید.

روش اجرا

ابتدا کل بچه‌های کلاس را به دو گروه تقسیم کنید. پس از گروه‌بندی، توضیح‌های زیر را به بچه‌ها بدهید.
«اینجا یک جنگل است و ما در آن سه نقش داریم: «چند شکارچی»، «چند آهو» و «یک دیوار». اگر شکارچی‌ها در برابر آهوها قرار بگیرند، آهوها را با اسلحه از بین می‌برند و امتیاز می‌گیرند. اگر آهوها در برابر دیوار قرار بگیرند، از روی آن‌ها می‌پرند و رد می‌شوند و امتیاز می‌گیرند. اگر شکارچی‌ها به دیوار بزنند، تیرشان کمانه می‌کند و به خودشان می‌خورد. در این صورت دیوار امتیاز می‌گیرد.»

وقتی می‌خواهی بچه‌ها در کلاست شاد و خوش حال شوند و بخندند

شکارگاه یادگیری

می‌ایستید و من شروع بازی را اعلام می‌کنم. وقتی گفتم «دور یک»، هر دو گروه باید سریع و بدون صحبت کردن با هم، با بدن یا صورت، نمادی را که انتخاب کرده‌اند، نشان دهند. گروهی که نقشش به نقش گروه مقابل غلبه کند، امتیاز آن دور را می‌گیرد. سپس دور بعد تا دور پنجم یک‌دست پیش می‌رویم. دقت کنید، در اجرای نقش نباید طول بدهید. همچنین، هیچ‌کس نباید نام نقش را برای اعضای گروه اعلام کند، بلکه بلافاصله پس از اعلام دور بازی، باید نقش را که به خاطر سپرده‌اید، اجرا کنید. برای دست‌های دوم و سوم دوباره به شما زمان می‌دهم تا برای خودتان نماد جدید و پنج نقش آن دست را انتخاب کنید.»

پس از گفتن توضیحات، مطمئن شوید همهٔ بچه‌ها آنچه را گفتید متوجه شده باشند. اگر سؤال یا ابهامی دارند هم رفع کنید.

برای شروع بازی، جدول زیر را پای تخته بکشید:

گروه دو	گروه یک	دور بازی
		۱
		۲
		۳
		۴
		۵

دست پنج دور و برای دانش‌آموزان دهم تا دوازدهم در هر دست هفت دور داشته باشید. این بازی هیجان و نشاط بالایی در دانش‌آموزان ایجاد می‌کند. پس از آن می‌توانید با خیال آسوده سراغ فرایند آموزشی موردنظر بروید. خوش‌حال می‌شوم اگر تجربهٔ اجرای این بازی را با ما به اشتراک بگذارید.



تصمیم و انتخاب‌های شما بشود. اجرای بازی به این صورت است که هر دو گروه در یک خط مقابل هم

شما باید دو کار انجام دهید: **اول:** با هم مشورت کنید و برای این سه نقش سه نماد انتخاب کنید که بتوانید با صورت یا بدن‌تان آن‌ها را نشان دهید. برای این کار از خلاقیتتان استفاده کنید.

دوم: برای اینکه بازی جذاب‌تر باشد، سه دست و در هر دست، پنج دور داریم. برای پنج دور با هم مشورت کنید و تصمیم بگیرید می‌خواهید چه نقشی داشته باشید. نقش را به خاطر‌تان بسپارید. توجه کنید گروه مقابل اصلاً نباید متوجه

ادامه دهید. تعداد دورهای هر دست را با توجه به سن دانش‌آموزان انتخاب کنید. اگر با دانش‌آموزان سوم تا پنجم دبستان بازی می‌کنید، در هر دست سه دور داشته باشید تا بچه‌ها بتوانند نقشی را که انتخاب کرده‌اند در خاطر نگه دارند. برای دانش‌آموزان ششم تا نهم، در هر

خودتان بین دو ردیف بچه‌ها بایستید و شروع بازی را اعلام کنید. سپس بگویید: «دور یک». وقتی هر گروه شکل خودش را نشان داد، برای گروه برنده در جدول یک علامت بزنید. سپس اعلام کنید «دور دو». به همین صورت، تا دور پنج بروید. بسته به زمانی که می‌توانید صرف کنید، بازی را تا سه یا پنج دست

پی‌نوشت:

۱. برای آگاهی بیشتر به این کتاب مراجعه کنید: جنسن، اریک، یادگیری مغز محور، ترجمهٔ سمیه سیفی، نجس نصرتی، تهران، رشد فرهنگ، ۱۳۹۰.