

هسته کولک



علی اکبری، راهبر آموزشی تربیتی مدارس عشایری شهرستان نهبندان، استان خراسان جنوبی

بازی‌های بومی - محلی بستر انتقال بسیاری از مفاهیم آموزشی و تربیتی مبتنی بر فرهنگ هر منطقه است و گنجینه‌ای غنی برای رشد قوای جسمی و البته توان ذهنی کودکان فراهم می‌کند؛ بازی هسته کولک از بازی‌های محلی خراسان جنوبی است که با آن آشنا می‌شویم:

اهداف بازی: پرورش هوش (هوش منطقی ریاضی، هوش سیال و...)، پرورش مهارت دقت، پرورش مهارت تمرکز، پرورش مهارت تفکر، تقویت دستگاه تنفسی، پرورش مهارت‌های مشاهده، حل مسئله، یادگیری، خلاقیت، برنامه‌ریزی، حسابداری، اعتماد به نفس، مشارکت و...

وسایل بازی: در این بازی می‌توان از مهره‌های رنگی و... استفاده کرد.
مکان بازی: زمینی با مساحت ۲×۲ یا بیشتر. (تقریباً در هر مکان یا فضایی می‌توان این بازی را انجام داد).

شرح بازی: در ابتدا قانون بازی و اینکه چند مرحله ادامه یابد تا برنده اعلام شود، با مشارکت دو طرف بازی بیان می‌شود. اصل بازی در مناطق عشایری و بدون هیچ‌گونه هزینه و محدودیتی با ساده‌ترین مهره‌ها و روی زمین خاکی انجام می‌شده است؛ اما این بازی قابلیت آن را دارد که در مدرسه‌های شهر و روستا و همچنین دوره‌های خانوادگی و در فضاهای متعدد دیگر و گروه‌های سنی متعدد (ابتدایی، متوسطه و...) انجام شود. شرح این بازی چنین است:

۱. بازی حداقل با دو نفر شروع می‌شود.
۲. هر نفر دو یا سه خانه دارد؛ یعنی بازی دونفره جمعاً چهار یا شش خانه و بازی سه‌نفره شش یا نه خانه می‌تواند داشته باشد.
۳. این خانه‌ها به صورت حفره‌های کوچکی روی زمین یا استفاده از ظرف‌های کوچک ایجاد می‌شوند. مثلاً در بازی دونفره چهار یا شش ظرف روبه‌روی هم قرار می‌گیرد.
۴. برای هر خانه نه مهره‌ی رنگی جمع‌آوری می‌شود. مهره‌های هر کدام از افراد شرکت‌کننده در بازی باید با مهره‌های دیگری از نظر رنگ یا اندازه متفاوت باشد که بتوان آن‌ها را شناسخت و به راحتی از هم تفکیک کرد. بازیکنان داخل هر ظرف نه مهره می‌گذارند.
۵. بازی با قرعه‌انداختن شروع می‌شود، نفر اول مهره‌های یکی از خانه‌ها را برداشته و یکی از آن مهره‌ها را در خانه‌ی شروع قرار می‌دهد و به ترتیب در هر یک از خانه‌های خود و رقبه، از راست به چپ، یک مهره می‌گذارد و همین‌طور ادامه می‌دهد تا مهره‌هایی که برداشته است تمام شود.
۶. چنانچه مهره‌ی آخر در خانه‌ی زوج باشد، آن خانه را به نفع خود خالی می‌کند و نه مهره‌ی آن خانه را برای خود بر می‌دارد. وی همچنین باید مهره‌های خانه‌های قبل را هم بشمارد. هر کدام از خانه‌های پیشین تعداد مهره‌هایش زوج باشد، می‌تواند آن‌ها را هم به نفع خود بردارد.
۷. نفر بعدی به همین شکل از یکی از خانه‌های خودش بازی را شروع می‌کند و بازی به همین منوال ادامه می‌یابد.
۸. در نهایت هر کس تعداد مهره‌ی بیشتری ببرد، برنده‌ی بازی اعلام می‌شود.



آموزش تصویری بازی
هسته کولک



نکات مهم بازی: خانه‌ی شروع انتخابی است. قبل از انتخاب

خانه‌ی شروع، با توجه به بازه‌ی زمانی که از قبل تعریف شده است، باید محاسبه کنیم از کدام خانه بازی را شروع کنیم تا بتوانیم در خانه‌ی حریف به عدد زوج برسیم و از طرفی دیگر فرصتی برای رقیب ایجاد نکنیم که بتواند در خانه‌های ما به عدد زوج برسد و آن‌ها را خالی کند. چنانچه هر کدام از رقبای در طول بازی به عدد زوج نرسند و نتوانند هیچ‌گونه امتیازی کسب کنند، شرایط برای ایشان سخت خواهد شد و بایستی یکی از مهره‌ها را با فوت کردن از یک خانه تکان دهد و در تمام خانه‌ها بچرخاند و سرانجام در خانه‌ی آخر قرار دهد. (ظرف‌هایی که به‌عنوان حفره استفاده می‌شود، برای انجام این کار مفید نیستند و در صورتی که بازی به این مرحله برسد، باید روی زمین و با رسم چهار یا شش خانه بازی را ادامه داد.) این عمل «خاک پوفکه» نام دارد. بازی به همین شکل ادامه می‌یابد و در این مرحله شروع کننده نفر بعدی است. بعد از انجام تعداد بازی‌های مورد اتفاق طرفین، فردی که بیشترین بُرد را در بین رقبای داشته باشد، برنده اعلام می‌شود. لازم به ذکر است هم‌زمان چندین گروه می‌توانند این بازی را انجام دهند و در مراحل بعد برنده‌ها در مقابل هم قرار می‌گیرند تا در پایان برنده‌ی نهایی مشخص شود. هرچه تعداد گروه‌ها بیشتر باشد، هیجان بازی افزایش می‌یابد.

- برای آشنایی بیشتر با این بازی حتماً فیلم را مشاهده کنید.



آموزش
ابتدایی

مهرماه

دوره بیست و ششم

شماره‌ی ۱ | ۱۴۰۱

۳۵