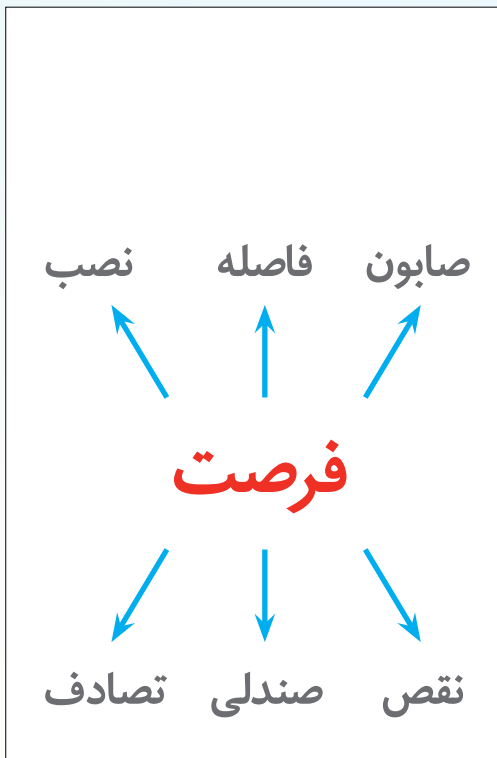


شبکه‌ی املا

تمنا رستگار
پژوهشگر و طراح آموزشی

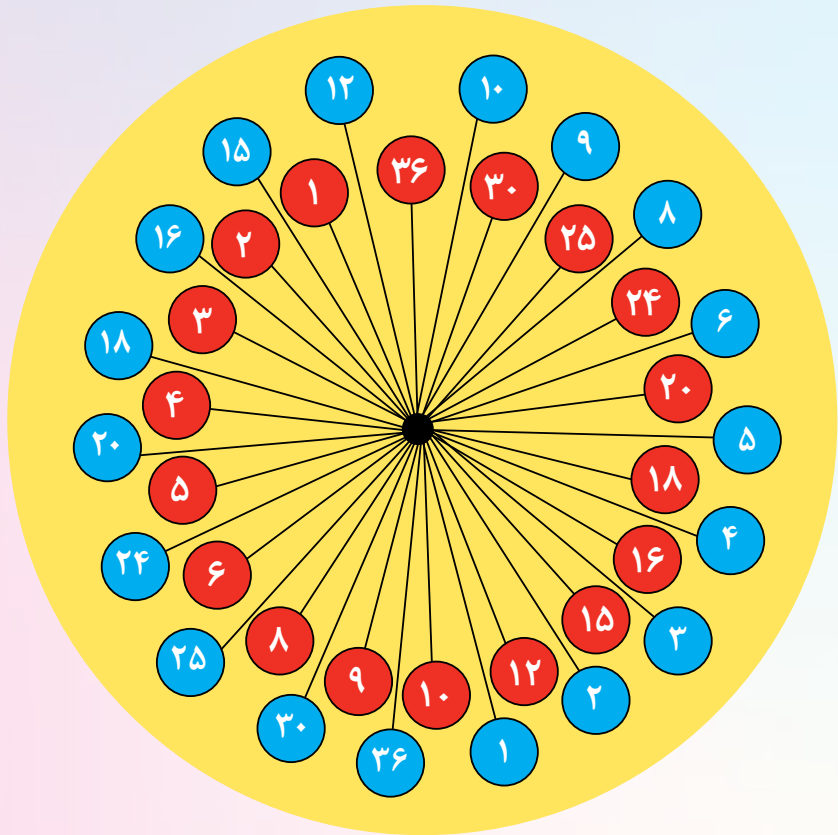


وسایل موردنیاز: مداد دورنگ و کاغذ.
در این بازی ترجیحاً دونفره، کلمه‌ای که تعداد حرف‌های آن حتماً باید زوج باشد، انتخاب و در وسط کاغذ نوشته می‌شود. برای انتخاب این کلمه می‌توان از راه‌هایی مثل باز کردن کتاب، پیشنهاد ذهنی و سطری از روزنامه استفاده کرد.
هر بازیکن با کشیدن خطی از یکی از حرف‌های این کلمه، کلمه‌ای می‌نویسد که با آن حرف آغاز می‌شود و علاوه بر آن حرف اصلی کلمه نیز در ساختار بقیه‌ی کلمات تکرار می‌شود. بازیکنی که بتواند برای هر حرف دو کلمه‌ی صحیح بنویسد، امتیاز می‌گیرد و بازی را با حرف آخر کلمه‌هایی ادامه می‌دهد که امتیاز گرفته‌اند و با × مشخص شده‌اند. در این مرحله قانون وجود حرف در ساختار کلمه، به نخستین حرف از کلمه‌ی امتیازی مربوط می‌شود. بازی تا تمام شدن همه‌ی صفحه‌ی کاغذ ادامه می‌یابد. سپس امتیازها شمرده می‌شوند.

در این بازی دقت و توجه، تمرکز و حافظه، برقراری ارتباط و مهارت املانویسی پرورش می‌یابند.



عکاس: اعظم لاریجانی



عکاس: اعظم لاریجانی



نخود ضرب در لوبیا

وسایل مورد نیاز: کاغذ؛ تاس (دو عدد)؛ هجده عدد لوبیا؛ هجده عدد نخود.
به جای لوبیا و نخود از دو رنگ متفاوت مهره، بریده‌ی کاغذ، فوم و... نیز می‌توان استفاده کرد.

بازی با انداختن یک تاس آغاز می‌شود، بازیکنی که عدد بیشتر (بزرگ‌تر) را آورد، آغازگر بازی خواهد بود. با هر بار تاس انداختن و ضرب کردن دو عدد به دست آمده، بازیکنان مهره‌ی رنگ خود را روی دایره‌ی عدد مربوط به خود (مهره‌ی قرمز در خانه‌ی قرمز، مهره‌ی آبی در خانه‌ی آبی) می‌گذارند. بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که یکی از بازیکنان موفق به پر کردن تمام خانه‌های رنگ خود شده باشد.

در این بازی دقت و توجه، برقراری ارتباط، تشخیص دیداری، حافظه، مهارت‌های ذهنی و محاسبه تقویت می‌شوند.