

کارت بازی

یک دست بازی را مرور کنیم:
من این شعر را انتخاب می‌کنم و می‌خوانم:
قایقی خواهیم ساخت. خواهیم انداخت به آب. دور خواهیم شد از این
خاک غریب.
پشت دریاها شهری است،
که در آن پنجره‌ها رو به تجلی باز است.
بام‌ها جای کبوترهایی است که به فواره‌ی هوش بشری می‌نگرند.
دست هر کودک ده ساله‌ی شهر، شاخه‌ی معرفتی است.

امیر ذوقی، آموزگار ابتدایی



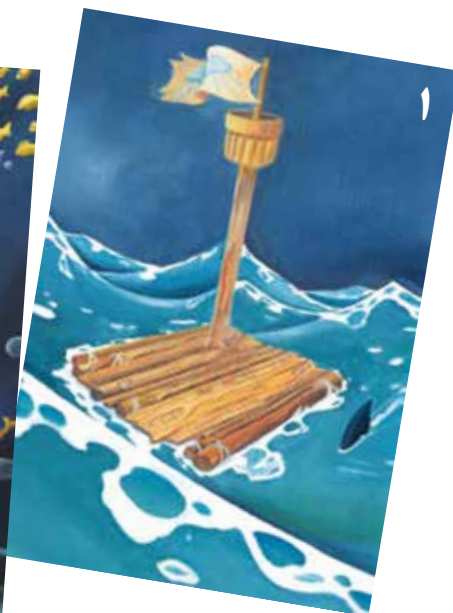
طراح بازی آموزشی

فرض کنیم الان همه‌ی بازی‌کنان کارت‌های موردنظرشان را به من
تحویل داده‌اند و من هم کارت‌ها را بعد از به‌هم‌زدن به این ترتیب
روی زمین قرار می‌دهم.
حالا می‌توانید حدس بزنید کدام یک از این کارت‌ها برای من
هستند؟
کمی فکر کنیم...
بیشتر فکر کنیم...
اکنون به کارتی که فکر می‌کنید کارت من است، رأی دهید.
باقی بازی‌کنان هم رأی خودشان را اعلام می‌کنند.

حالا باید ببینیم کارت هر کس کدام بوده است و هر نفر چند رأی
جمع کرده است.
شماره‌ی کارت انتخابی من ۴ است.
به نظرم این شعر یعنی شهری در آسمان هست که در آن بچه‌های
ده‌ساله مشغول آب‌دادن به شاخه‌های معرفت‌اند تا رشد کنند.

بازی بدین‌گونه است: من یک بیت شعر می‌خوانم یا جمله یا
قصه‌ای می‌گویم، شما و همه‌ی بازی‌کنان به کارت‌هایی نگاه
می‌کنید که در دست دارید. هر کدام را که به نظرتان به شعر یا
جمله‌ی گفته‌شده‌ی من ربطی دارد، انتخاب می‌کنید و بدون اینکه
کسی ببیند به من تحویل می‌دهید.
خب، الان من همه‌ی این کارت‌ها را به هم می‌زنم (بُر می‌زنم) و
سپس تک‌تک روی زمین می‌چینم. شما باید حدس بزنید کدام
کارت از بین کارت‌ها برای من است و با شعر یا جمله‌ی گفته‌شده
تناسب بیشتری دارد.

در این بازی دو نوع می‌توان امتیاز به دست آورد:
اول: به‌قدری باهوشید که سریع کارت‌های منتخب را از بین همه‌ی
کارت‌ها شناسایی می‌کنید.
دوم: به‌قدری زرنگید که کارت دست شما بیشتر شبیه به شعر من
است تا کارتی که خودم انتخاب کرده‌ام و در نتیجه باقی نفرات به
اشتباه به کارت شما رأی می‌دهند.





باشد و احتمالاً اگر در کلاس با بچه‌ها مشغول این بازی شوید، خواهید دید که بچه‌ها چقدر غرق در تصاویر این بازی خواهند شد و دنبال مفهوم و داستان‌سازی برای آن تصویر در ذهنشان خواهند رفت.

خلاصه اگر خواستید مفهومی را غیرمستقیم و البته جذاب به دانش‌آموزان آموزش دهید، یا اگر خواستید درس خود را با یک جذابیت خوب شروع کنید یا دوره کنید، یا اصلاً خواستید اوقاتی را با دانش‌آموزان سپری کنید که در ضمن آن خلاقیت و هوش کلامی افراد ارتقا پیدا کند، این سبک بازی را به شما پیشنهاد می‌کنیم.

می‌توانید تصاویر موردنظر خود را که برای ساخت کارت‌های بازی نیاز دارید، از فضای اینترنت، به‌خصوص اگر مهارت‌های زبان خارجی خوبی دارید، از وبگاه پینترست^۱ بارگیری کنید.

یا می‌توانید بازی‌هایی را که بر اساس همین سبک طراحی شده‌اند تهیه کنید؛ مانند نمونه‌های زیر:

بازی دیکسیت^۲ و بازی دیتکتیو کلاب^۳ دو نمونه از بازی‌های خارجی این سبک هستند (عکس‌های متن از بازی دیکسیت گرفته شده که در اینترنت فایل‌های بازی موجود است). بازی استوژیت و بازی گمانه هم مدل‌های ایرانی این سبک از بازی‌اند.

اگر خود شما هم در این سبک بازی تولیدی داشته‌اید؛ حتماً برای ما بفرستید تا از ابتکار شما باقی آموزگاران هم استفاده کنند. تا یک بازی دیگر خدا نگهدار.

اگر زرتنگ باشیم، قطعاً حدس درست زده‌ایم. در آخر به‌ازای هر حدس درست که شما امتیاز می‌گیرید، من هم امتیاز می‌گیرم. به‌همین‌راحتی یک دور از بازی تمام شد. نوبت نفر بعدی است.



این سبک بازی یک بازی تمام‌عیار برای افزایش خلاقیت و هوش کلامی بچه‌هاست. ترکیبی از دقت در جزئیات و قدرت شنیدن و دیدن تصاویر کارت‌ها که می‌تواند هوش منطقی دانش‌آموزان را افزایش دهد.

این بازی یک بستر خوب برای آموزش مفاهیم ادبی و کلامی هم هست. بسیاری از درس‌های فارسی قابلیت تلفیق با این بازی را دارند. حتی می‌توان به‌عنوان سرگرمی میان‌درسی^۱ از این بازی استفاده کرد. در دوره‌کردن مفاهیم درس‌های فارسی نیز کاربرد دارد.

تصور کنید قرار گذاشته بودیم به‌جای شعر در این بازی فقط داستان بگوییم. آن‌وقت می‌توانستیم، به‌جای شعر سهراب سپهری، یک داستانک بیان کنیم. همین امر یک کلاس داستان‌نویسی بود. با تغییر این قرارها به کلمه، جمله، شعر، قصه یا هر چیز دیگری که فکر می‌کنید به درس‌ها مربوط‌اند، شما می‌توانید یک طرح‌درس جذاب برای کلاس خود با استفاده از این بازی طراحی کنید.

این مطلب مهم یکی از ظرفیت‌های بازی تصاویر کارت‌هاست که خیلی نرم و آهسته و آرام می‌تواند منتقل‌کننده‌ی مفاهیم جذاب