

پنج سنگ

در این بازی قدیمی، مهارت و توانایی بازیکنان بسیار اهمیت دارد.

در «پنج سنگ» رقابت میان بازیکنان، با پرتاب سنگ‌ها

به هوا و گرفتن آن‌ها، شکل می‌گیرد.

تعداد بازیکنان: یک کودک یا بیشتر.

سن: ۸ تا ۱۴ سال.

مکان: این بازی را می‌توان در خارج از منزل روی سطح پیاده‌رو یا در داخل منزل بر روی کف اتاق انجام داد (اشیاء شکستی در دسترس نباشد).

وسایل مورد نیاز: پنج سنگ کروی کوچک (تاس، جکر یا مکعب‌های مخصوص بازی پنج سنگ، موجود در بازار نیز قابل استفاده هستند).

در ابتدا بازی «پنج سنگ» تحت عنوان بازی «استخوان پاچه»، نامیده می‌شد. علت این نامگذاری آن بود که بازیکنان با استخوان پاچه گوسفند، این بازی را انجام می‌دادند. این بازی مادر بازی «جکر» است. در واقع بازی «جکر» برگرفته از بازی «پنج سنگ» است که بیش از ۲۰۰۰ سال است در سراسر دنیا انجام می‌شود. برخلاف بازی «جکر»، در «پنج سنگ»، از توپ استفاده نمی‌شود. برای انجام بازی «پنج سنگ»، لازم است که تمرکز خوبی داشته باشیم و هماهنگی مناسبی میان چشمان و دست‌هایمان برقرار باشد. باید بدانیم که این بازی برای کودکان ۸ ساله و بزرگ‌تر، بسیار مناسب است. کودکان از رقابت، مبارزه طلبی و تنوع موجود در این بازی، لذت می‌برند.

بازی «پنج سنگ»، نوعی بازی انفرادی جذاب است. اما اجرای این بازی به شکل گروهی و در رقابت با دیگران، هیجان آن را افزایش می‌دهد. برای شروع، بازیکن، پنج سنگ کروی شکل کوچک را در کف دست خود قرار می‌دهد (به جای سنگ می‌توان از تاس، جکر و مکعب‌های کوچک پنج سنگ نیز استفاده کرد). هدف این بازیکن آن است که چند مرحله کار دشوار و پیچیده را به صورت پی‌درپی و پشت‌سرهم انجام دهد. این فعالیت‌ها شامل موارد زیر است: پرتاب سنگ‌ها به سمت بالا، گرفتن آن‌ها و جمع کردن آن‌ها از روی زمین. اگر او در هر یک از این مراحل، خطایی مرتکب شود، نوبتش به پایان می‌رسد و دومین بازیکن، کار را آغاز می‌کند. در نوبت بعدی بازیکن اول، از همان جایی که در مرحله قبل متوقف شده بود، کارش را ادامه می‌دهد.

اولین پرتاب در بازی «پنج سنگ» با عنوان «یکی‌ها»، نامگذاری شده است. این مرحله به صورت زیر اجرا می‌شود: همه سنگ‌ها که در کف دست بازیکن قرار دارد به صورت یک‌جا به هوا انداخته می‌شود (مطابق شکل). در همان حال که سنگ‌ها به بالا پرتاب می‌شود، بازیکن کف

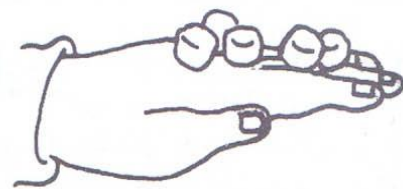
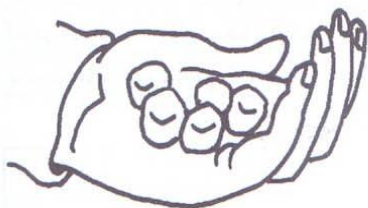
دست خود را می‌چرخاند و سعی می‌کند که سنگ‌ها را با پشت دستش بگیرد. سپس او سنگ‌ها را از پشت دست خود می‌غلتاند و آن‌ها را در کف دستش جای می‌دهد.

اگر بازیکن بتواند همه سنگ‌ها را دوباره در دست بگیرد، فوراً به مرحله بعد راه پیدا می‌کند. اگر همه این سنگ‌ها بر روی زمین بیفتند، آن دور از بازی به پایان می‌رسد. اما اگر در پایان مرحله اول پرتاب، چهار عدد یا تعداد کمتری از این سنگ‌ها به زمین بیفتند، بازی ادامه می‌یابد. در این مرحله، بازیکن، چهار سنگی را که بر روی زمین افتاده است، به دست مخالفش (دستی که با آن سنگ‌ها را پرتاب نکرده است) منتقل می‌کند. حال او، آن یک سنگ باقی مانده را دوباره به هوا پرتاب می‌کند. سپس سعی می‌کند که با آن دستی که سنگ را پرتاب کرده است، یکی از سنگ‌های افتاده را بردارد. البته در این فاصله باید با همین دستش، سنگی را که به هوا پرتاب کرده است، دوباره دریافت کند. این روند ادامه می‌یابد تا بازیکن در نهایت بتواند دوباره همه سنگ‌ها را از آن خود کند.

در دومین مرحله این بازی (دوتایی‌ها)، سنگ‌ها بر روی زمین پخش می‌شود. سپس بازیکن یکی از سنگ‌ها را بر می‌دارد و به سمت بالا پرتاب می‌کند. در همان حالی که سنگ در هوا می‌چرخد، بازیکن باید دو عدد از سنگ‌های روی زمین را جمع کند و بلافاصله با همان دست، سنگ پرتاب‌شده را نیز بگیرد. سپس این دو سنگ به دست دیگر بازیکن (دستی که سنگ را پرتاب نکرده است)، منتقل می‌شود و بازی به همین صورت ادامه پیدا می‌کند. در واقع، بازیکن دوباره سعی می‌کند که دو سنگ دیگر را از روی زمین بردارد. سومین پرتاب (سه‌تایی) مثل مرحله دوتایی‌ها انجام می‌شود. تنها تفاوت میان این دو آن است که در اینجا، در طی اولین پرتاب سنگ، بازیکن یک عدد سنگ را از روی زمین جمع می‌کند. سپس سه عدد سنگ باقی مانده را در مرحله دوم پرتاب، جمع‌آوری می‌کند.

مرحله چهارم (چهار تایی‌ها)، به عنوان آخرین بخش این بازی، در نظر گرفته می‌شود. در اینجا، وقتی بازیکن یک سنگ را به هوا پرتاب می‌کند، باید در همان حال، چهار سنگ باقی مانده بر روی زمین را نیز، از آن خود کند.

بازیکنان باید چندین مرتبه این بازی را انجام دهند تا در نهایت، به موفقیت برسند. اولین بازیکنی که بتواند این چهار مرحله را به درستی طی کند، برنده خواهد بود.



گرم و سرد

در این بازی شکاری، با نزدیک شدن بازیکن به شیء مخفی، دما افزایش پیدا می کند.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر.
سن: ۴ تا ۷ سال.

مکان: می توان این بازی را در هر مکانی (داخل یا خارج از منزل) که جایی برای مخفی کردن اشیاء داشته باشد، انجام داد.

وسایل مورد نیاز: اشیاء کوچک مثل آب نبات چوبی یا اسباب بازی های کوچک برای همه بازیکنان.

گرم و سرد، نوعی بازی شکاری مناسب کودکان کم سن و سال است که اغلب در مهمانی های کودکانه اجرامی شود. به نظر می رسد که کودکان از این بازی و اصطلاحات موجود در آن، بسیار خوششان می آید. در این بازی، وقتی شکارچی به شیء پنهان شده، نزدیک می شود، دما افزایش پیدا می کند و هنگامی که او به بیراهه می رود و بی هدف حرکت می کند، هوا سردتر می شود. ما می توانیم هر چیز کوچکی را مخفی کنیم، اما بهتر است برای این کار، از آب نبات یا یک اسباب بازی کوچک استفاده کنیم تا بتوانیم آن را به عنوان جایزه به فرد برنده تقدیم کنیم. ابتدا یکی از بازیکنان به بیرون از اتاق (یا هر جایی خارج از دید دیگران) فرستاده می شود. در این هنگام، بقیه بازیکنان، شیء مورد نظر خود را پنهان می کنند. اگر

بازی در خارج از منزل انجام می شود، باید محدوده ای را برای بازی در نظر بگیریم و در آن محدوده شیء را پنهان کنیم

وقتی فرد جست و جوگر (بازیکنی که خارج از اتاق بود)، به محل بازی بر می گردد، جست و جوو شکار را آغاز می کند. در این هنگام، سایر بازیکنان، نشانه ها و سر نخ هایی را در اختیار بازیکن شکارچی می گذارند. به این منظور، وقتی بازیکن به محل قرار گیری جایزه، نزدیک می شود، سایرین می گویند: «تو در حال گرم شدن هستی». هر گاه که او از محل جایزه دور می شود، بازیکنان می گویند: «تو در حال سرد شدن هستی». هر قدر این بازیکن از محل قرار گیری جایزه، دور تر شود، شرایط آب و هوایی برای او سردتر می شود. در واقع محل قرار گیری این بازیکن می تواند از

ناحیه خنک به سمت سرد و سپس زیر صفر و یخبندان تغییر کند. از سوی دیگر، ممکن است شکارچی، در حال حرکت به سوی جایزه باشد. در این شرایط، با نزدیک شدن او به محل قرار گیری جایزه، دما از کمی گرم به گرم و سپس داغ و در نهایت به حالت سوزاننده، تبدیل خواهد شد.

عاقبت بازیکن جست و جوگر (شکارچی)، شیء مورد نظر را کشف و به عنوان جایزه دریافت می کند. بازی به همین صورت ادامه پیدا می کند تا تک بازیکنان بتوانند به عنوان جست و جوگر ایفای نقش کنند و جایزه بگیرند.



شکار لوبیا

برای انجام این بازی که بر اساس جست و جو و گردآوری، بنا نهاده شده است، به چشمانی تیزبین و سرعت انتقال بالا نیازمندیم.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر، یک فرد بزرگسال یا کودکی با سن و سال بالاتر برای نظارت بر بازی.
سن: ۴ تا ۸ سال.
مکان: در داخل منزل و در اتاقی که جاهای خوبی برای پنهان کردن اشیاء داشته باشد.
وسایل مورد نیاز: کیسه لوبیا، بادام زمینی یا چند شیء کوچک، فنجان کاغذی برای هریک از بازیکنان.

اغلب تصور می شود که بازی «شکار لوبیا» و یا بازی های مشابه به آن، مخصوص مهمانی هاست. اما باید بدانیم که می توان این بازی ها را هر روز با حضور تعدادی کودک در داخل منزل، انجام

داد. این بازی علاوه بر مفرح و شادی بخش بودن، کودکان را تشویق می کند تا مهارت های شمارش و حساب و کتاب را در خود تقویت نمایند. همچنین با وجود جایزه در این بازی، شرکت کنندگان جست و جووی دقیقی را برای یافتن اشیاء انجام می دهند. به این صورت، به بهانه پیدا کردن جایزه، استقامت و پشتکار آنان، افزایش می یابد.

کودکی که سن و سال بالاتری دارد و ناظر بازی است، مسئول پنهان کردن اشیاء خواهد بود. او بادام زمینی، لوبیای خشک، سکه های کوچک و یا اشیاء ریز شبیه به هم را، در گوشه و کنار خانه و یا در میان درز و شکاف دیوارها، پنهان می کند. این کودک (ناظر

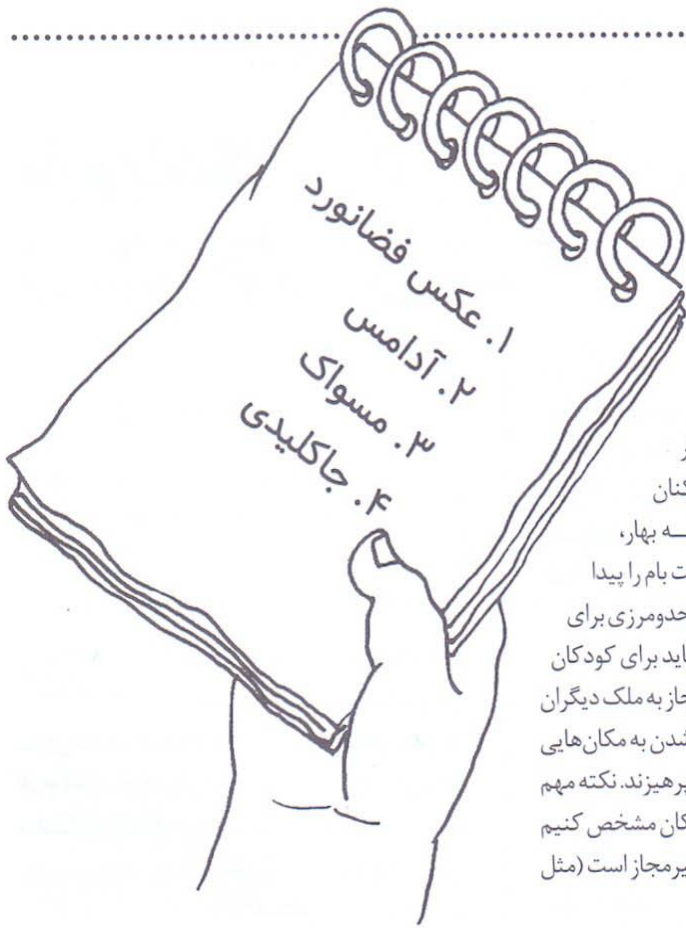
بازی) می تواند اشیاء را در پشت در، زیر مبل یا کوسن، لای کتاب یا لبه پنجره مخفی کند. در واقع او باید اشیاء مورد نظر را در هر مکانی که جست و جو در آنجا امکان پذیر و بی خطر است، پنهان کند.

بعد از اینکه همه لوبیاها، پنهان شد، به هریک از بازیکنان یک فنجان کاغذی داده می شود و آنان مأمور می شوند که به جست و جو و کشف اشیاء و لوبیاهای پنهان شده بپردازند و پس از پیدا کردن، در داخل فنجان خود جمع آوری کنند.

کودکان پنج تا ده دقیقه فرصت دارند تا به هر میزان که می توانند، لوبیا پیدا کنند و داخل فنجان کاغذی بیندازند. باید برای بازیکنان مشخص کرد که در چه محدوده مکانی، به دنبال لوبیاها و یا اشیاء مورد نظر باشند (در حقیقت باید مکان های ممنوعه، مشخص باشند). هریک از بازیکنان، پس از اتمام زمان تعیین شده، لوبیاهای خود را می شمارد. بازیکنی که تعداد لوبیای بیشتری جمع آوری کرده باشد، برنده خواهد بود.

مسابقه جست و جو

در این بازی جذاب، رقابت بازیکنان بر سر یافتن چیزهایی است که فهرست بندی شده است.



تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر، یک فرد بزرگسال یا کودک با سن و سال بالاتر برای برنامه ریزی و نظارت بر بازی.
سن: ۷ تا ۱۴ سال.
مکان: داخل منزل (در اتاق) یا خارج از منزل در حیاط یا زمین بازی.
وسایل مورد نیاز: یک تکه کاغذ و کیسه پلاستیکی یا کاغذی برای هریک از بازیکنان، مداد، زمان سنج، اشیاء کوچک (مثل سکه، گیره کاغذ، خودکار، اسباب بازی های کوچک و ...) برای پنهان کردن (اختیاری است).

کرد. برای هیجان انگیز تر شدن بازی، می توان فهرستی خاص تر و دقیق تر را تهیه کرد. به طور مثال، از بازیکنان می خواهیم تا کرم خاکی، گل همیشه بهار، برگ درخت کاج و یک تکه سفال پشت بام را پیدا کنند. آنچه که اهمیت دارد، تعیین حدود مرزی برای جست و جو و کاوش ها است. در واقع باید برای کودکان مشخص کنیم که اجازه ورود غیر مجاز به ملک دیگران را ندارند. همچنین آنان باید از داخل شدن به مکان هایی برای کودکان ممنوع شده است، بپرهیزند. نکته مهم دیگر آن است که باید حتماً برای کودکان مشخص کنیم که ورود به چه مناطقی، خطرناک و غیر مجاز است (مثل برکه، سراسیمه های تند و ...).

برای شروع این جست و جو، به هریک از بازیکنان یک نسخه از فهرست اقلام و یک کیف برای جمع آوری آن ها، داده می شود. ناظر بازی، یک محدوده زمانی را نیز برای بازیکنان مشخص می کند و از آنان می خواهد که در این فاصله زمانی، چیزها را پیدا کنند. «مسابقه جست و جو» می تواند در طول کمتر از پانزده دقیقه انجام شود و یا ساعت ها به طول انجامد. در واقع با توجه به سن و سال بازیکنان، میزان دقت و توجه آنان و همچنین تعداد اقلام موجود در فهرست و سهل و یا سخت بودن یافتن آن ها، طول مدت بازی تغییر خواهد کرد.

اکنون، بازیکنان بازی را آغاز می کنند. اولین بازیکنی که بتواند اقلام موجود در فهرست را پیدا کند و یا در طول زمان مشخص شده، بیشتر آن چیزها را بیابد، برنده خواهد بود. این بازی را می توان به شکل گروهی نیز اجرا کرد. در این صورت، دو گروه انتخاب می شوند و با یکدیگر رقابت می کنند. اولین گروهی که بتواند چیزهای موجود در فهرست را گردآوری کند، برنده خواهد بود.

مسابقه جست و جو در مجله

این شکل از بازی، معمولاً در داخل منزل انجام می شود. برای اجرای این بازی، به تعداد زیادی مجله قدیمی (یا کاتالوگ) و یک قیچی برای هریک از بازیکنان نیازمندیم. در اینجا، فرد یابنده (شکارچی) سعی می کند که کلمات و یا عکس های خاصی را از داخل مجله پیدا کند. در این بازی، یکی از شرکت کنندگان، فهرستی را آماده می کند و از سایر بازیکنان می خواهد تا از میان مجله ها، چیزهای موجود در فهرست را پیدا

برای اجرای «مسابقه جست و جو»، دو روش وجود دارد. در شکل اول، معمولاً بازی در داخل

منزل انجام می شود. بازیکنان باید فهرستی از اقلام و اشیاء موجود در منزل را تهیه کنند. شکل دوم این بازی، در خارج از منزل انجام می شود. هر دوی این بازی ها، برای کودکانی که قادر به خواندن هستند، شادی بخش و چالش برانگیز است. کودکان برای این بازی باید علاوه بر توانایی خواندن فهرست، حوصله و پشتکار کافی برای جست و جوی طولانی را نیز داشته باشند. معمولاً تصور می شود که این بازی مخصوص مهمانی هاست، اما باید بدانیم که کودکان، از انجام این مسابقه ماهرانه در تمام ایام سال، لذت می برند و شاد می شوند.

وقتی این بازی در داخل منزل انجام می شود، یک فرد بزرگسال (یا کودک با سن و سال بالاتر)، فهرستی از اقلام موجود در منزل را برای هریک از بازیکنان آماده می کند. نمونه ای از اشیاء فهرست شده، به قرار زیر است: توپ ها و اسباب بازی های کوچک، عکس ها، سکه ها، گیره های کاغذ، پاک کن، کارت های بازی و آب نبات، برای کودکان کم سن و سال، باید فهرست دقیقی از اقلام را تهیه کرد تا آن ها بتوانند به راحتی، آن چیزها را پیدا کنند. اما در مورد کودکان بزرگ تر، می توان دستورالعمل های خنده داری را اجرا کرد. مثلاً می توانیم بگوییم: «چیژی را پیدا کن که به دهانت می گذاری». اقلامی که در فهرست درج شده و بازیکن می تواند به عنوان پاسخ آن ها را پیدا کند شامل یک آدامس، خمیر دندان و یا یک بسته کشمش است.

ممکن است «مسابقه جست و جو» در خارج از منزل انجام شود، در این صورت، فهرست مورد نظر باید از اقلامی تهیه شود که در مجاورت محل بازی وجود دارد. به طور مثال، در حومه شهر، اقلامی مثل یک سنگ صیقلی، تکه چوبی چند شاخه، برگ قهوه ای و دانه را می توان انتخاب

کنند. به طور مثال، این بازیکن از سایرین می خواهد تا عکس یک نوزاد و یا مقاله ای را بیابند که در عنوان آن کلمه «غذا» به کار رفته است. بازیکنان، جست و جو را آغاز می کنند و پس از یافتن، آن عکس یا کلمه را با قیچی می برند. (اگر کودکان کم سن و سال هستند، باید قیچی مناسب و بی خطری را در اختیارشان قرار دهیم). اولین بازیکنی که بتواند همه اقلام موجود در فهرست را جمع آوری کند، برنده خواهد بود. «مسابقه جست و جو در مجله» را می توان به عنوان یکی از مسابقه های جست و جوی استاندارد، در نظر گرفت.

مسابقه جست و جوی شخص

این شکل از مسابقه جست و جو، بسیار سرگرم کننده و شادی بخش است. در اینجا از اشیاء تحت تملک بازیکنان، به عنوان اشیاء گمشده یاد می شود. انجام این بازی به شکل گروهی، مفرح تر و شادتر است. در این بازی، فهرستی از اقلام در اختیار بازیکنان قرار داده می شود. این اشیاء و اقلام، احتمالاً در اختیار سایر بازیکنان قرار دارد و یا متعلق به آنان است. از جمله این اقلام می توان به کلید، عینک، جواهرات، خودکار، شانه، کلیپس مو، دستمال کاغذی، سکه یا لباس اشاره کرد. هر گروه یا بازیکنی سعی می کند که خودش اولین نفر یا گروهی باشد که اقلام موجود در فهرست را جمع آوری می کند. این فرد یا گروه، ابتدا از میان اعضای گروه خود، جست و جو را آغاز می کند و سپس به سراغ گروه مقابل می رود. اولین گروهی (یا بازیکنی) که بتواند اقلام موجود در فهرست را جمع آوری کند، برنده خواهد بود.

گارسون عجله کن

در بازی «گارسون عجله کن» بازیکنان برای پیروز شدن، باید طوری عمل کنند که توپ به زمین نیفتد.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر (در گروه‌هایی با تعداد نفرات یکسان)، یک فرد بزرگسال به‌عنوان ناظر بازی.
سن: ۶ تا ۱۱ سال.
مکان: داخل منزل در اتاقی بزرگ بدون میلمان و وسایل شکستنی، یا خارج از منزل روی چمن یا پیاده‌رو.
وسایل مورد نیاز: یک توپ پینگ پنگ، یک بشقاب پلاستیکی برای هر گروه.

می‌دود. سپس بشقاب حاوی توپ را به نفر بعدی می‌دهد و می‌گوید: «آقا یا خانم، بفرمایید، صبحانه شما حاضر است» و به سمت انتهای صف حرکت می‌کند و در آنجا می‌ایستند. سپس نفر دوم، نقش گارسون را بازی می‌کند و به صورت مارپیچ، این صف را تا انتها می‌پیماید. این روند به همین صورت ادامه می‌یابد تا در نهایت همه اعضای گروه، بتوانند یک بار نقش گارسون

را ایفا کنند.

می‌توان این بازی را پیچیده‌تر نیز کرد. به این منظور، بازیکنان باید بشقاب را روی کف دست خود و در حد شانه‌هایشان نگاه دارند (مثل یک گارسون واقعی)، در این شکل از بازی، بشقاب‌ها حتماً باید از نوع غیرشکننده انتخاب شود.

در این بازی شاد و خنده‌دار، بازیکنان مثل یک گارسون از دست‌های خود استفاده می‌کنند. در این بازی که سرعت نقش مهمی در آن دارد، به جای غذا از توپ تنیس بهره می‌گیریم. اصولاً این بازی برای خارج از منزل است، اما در داخل منزل نیز قابل اجراست، زیرا به فضای زیادی نیاز ندارد. ابتدا بازیکنان به دو یا چند گروه با تعداد نفرات یکسان (حداقل ۵ نفر) تقسیم می‌شوند. هر گروهی برای خود یک فرمانده انتخاب می‌کند. اعضای هر یک از این گروه‌ها، در پشت فرمانده خود به صف می‌شوند. فاصله بین افراد گروه باید سه تا شش متر باشد. یک بشقاب پلاستیکی و یک توپ نیز در اختیار فرمانده قرار می‌گیرد (در این بازی نمی‌توان از بشقاب کاغذی استفاده کرد، زیرا نازک است و دوام کافی ندارد).

بعد از اینکه فرماندهان بشقاب

خود را در دست گرفتند و سایر

اعضای گروه نیز پشت آنان

صف بستند، ناظر بازی،

آغاز مسابقه را

اعلام می‌کند. او

می‌گوید: «آماده،

شروع، حرکت».

با این جمله، هریک از

گارسون‌ها (فرماندهان که آغازگر بازی هستند)، با بشقاب حاوی توپ، می‌چرخند و رو به هم گروهی‌های خود قرار می‌گیرند. حال آنان به شکل مارپیچ و به حالت دویدن از میان هم‌گروه‌های خود رد می‌شوند. در زمان انجام این کار، باید دقت کنند که توپ بر روی زمین نیفتد. اگر چنین اتفاقی رخ دهد، آن بازیکن باید توپ را بردارد، به نقطه شروع مسابقه برگردد و دوباره بازی را آغاز کند.

وقتی فرمانده (گارسون) به پایان صف رسید، حال به‌طور مستقیم (نه مارپیچ) به سوی خط شروع مسابقه



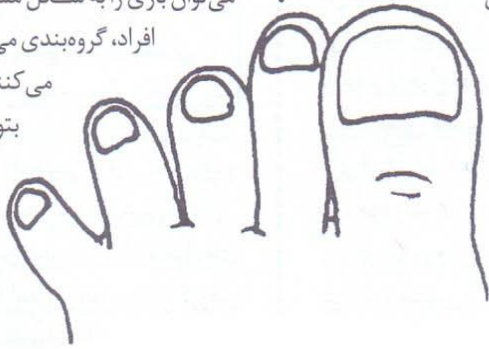
انگشتان شست پا

در این بازی، شرکت کنندگان باید در حالی که انگشت شست پایشان با یکدیگر تماس دارد، بر روی فرش (یا چمن) غلت بزنند.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر (به تعداد زوج)، یک فرد بزرگسال به عنوان ناظر.
سن: ۳ تا ۸ سال.
مکان: داخل منزل در یک اتاق بزرگ پوشیده از فرش (بدون مبلمان و وسایل شکستنی) یا خارج از منزل بر روی چمن (البته در روزهای گرم).
وسایل مورد نیاز: به وسیله خاصی نیاز نداریم.

این رقابت ساده، برای کودکان کم سن و سال، بسیار جالب و سرگرم کننده است. ظاهراً به نظر می رسد که بازی تماس انگشتان شست پا با یکدیگر و

غلتیدن بر روی زمین، امر ساده‌ای است، اما در زمان انجام این کار، متوجه می شویم که اجرای این عمل، چندان هم آسان نیست. با وجود سختی‌های این بازی، در نهایت بازیکنان لحظات شاد و مسرت بخشی را تجربه خواهند کرد. در این بازی، رقابت نقش چندان‌ی ندارد و آنچه که اهمیت دارد، همکاری و مشارکت میان بازیکنان است. برای شروع بازی،



شرکت کنندگان بر روی فرش، قالیچه یا چمن دراز می کشند. آن‌ها باید پاهای خود را روی به روی هم و در تماس با یکدیگر قرار دهند. این بازی باید در مکان گرمی انجام شود زیرا بازیکنان باید بدون جوراب و کفش باشند. زمانی که فرد ناظر شروع مسابقه را اعلام می کند، هر دو بازیکن سعی می کنند که به طور هم‌زمان و در حالی که پاهایشان با هم در تماس است، بر روی فرش بغلتند.

اگر تعداد بازیکنان چهار نفر و یا بیشتر باشد، می توان بازی را به شکل مسابقه اجرا کرد. در اینجا افراد، گروه بندی می شوند و با یکدیگر رقابت می کنند. اولین جفتی که بتوانند بدون خطا و جدا شدن انگشتان پا، بر روی فرش غلت بزنند، برنده خواهند بود.

راه رفتن روی روزنامه

در این مسابقه، هر دونه یک روزنامه را زیر پایش قرار می دهد و بر روی یکی از خبرهای موجود در روزنامه می ایستد.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر، یک فرد بزرگسال به عنوان ناظر هر بازی.
سن: ۵ تا ۱۰ سال.
مکان: داخل منزل در یک اتاق بزرگ (کف اتاق باید کاملاً مسطح و داخل آن باید عاری از هر گونه مبلمان و اسباب شکستنی باشد).
وسایل مورد نیاز: دو ورق کاغذ روزنامه برای هر یک از بازیکنان، نوار چسب کاغذی یا گچ برای مشخص کردن خطوط (به دلخواه).

برای بازی «راه رفتن روی روزنامه» می توان، نام مناسب تری نیز انتخاب کرد. در واقع، «لک و لک کردن روی روزنامه» عنوان جالب تری برای این بازی است. می توان گفت که در اینجا بازیکنان لک و لک کنان حرکت می کنند. این بازی به هر دو صورت انفرادی و گروهی، قابل اجراست و بسیار مناسب جشن ها و مهمانی ها است. در این بازی، شرکت کنندگان در حرکت و گام برداشتن خود تغییراتی ایجاد می کنند، به این صورت افرادی که آهسته تر نیز می دوند، امکان برنده شدن خواهند داشت. این مسابقه را باید در داخل منزل و بر روی سطحی صاف انجام داد. بهتر است که در این بازی، به جای روزنامه از ورق های کاهی که در فروشگاه ها موجود است،

استفاده کنیم. علت این کار آن است که مرکب روزنامه، کف اتاق را کثیف می کند و بر روی آن لکه هایی به جای می گذارد.

برای اجرای این مسابقه، بازیکنان باید فاصله میان دو دیوار را طی کنند. آن ها همچنین می توانند خط شروع و پایان را به فاصله شش تانه متر ترسیم کنند و سپس بازی را اجرا کنند. برای شروع، بازیکنان کفش های خود را در می آورند و سپس به هر شرکت کننده و یا گروهی، دو ورق روزنامه داده می شود، سپس بازیکنان در مقابل خط شروع می ایستند. اگر رقابت به شکل گروهی اجرا می شود، هر گروه باید در دو صف مجزا در مقابل خط شروع ایستند. در اینجا یک فرد بزرگسال به عنوان داور، آغاز مسابقه را اعلام می کند. وقتی هر یک از بازیکنان بر سر جای خود قرار گرفتند، داور می گوید: «آماده، شروع، حرکت کن». در این زمان، دوندگان با کاغذهایی که در زیر پاهای خود دارند، مسابقه را آغاز کرده و به سمت خط پایان حرکت می کنند. در طول مسابقه، کف پا باید کاملاً بر روی کاغذ باقی بماند. اگر هر قسمتی از پای بازیکن، از سطح کاغذ جدا شود و به کف اتاق برخورد کند، بازیکن باید به خط شروع برگردد و مجدداً بازی را آغاز کند. دوندگان سعی می کنند که حرکتی آسان



و روان داشته باشند، سر بخورند تا به سرعت روبه جلو حرکت کنند. اگر کاغذ بازیکنی پاره شود، باید سعی کند که بر روی باقی مانده ها و تکه های کاغذ سر بخورند و خود را به جلو براند.

اولین بازیکنی که بتواند با رعایت اصول بازی، خود را به خط پایان برساند، برنده خواهد بود. اگر فضای اتاق خیلی بزرگ نباشد، بازیکنان نمی توانند به صورت انفرادی با یکدیگر رقابت کنند. در این شرایط بهتر است بچه ها به شکل گروهی این بازی را انجام دهند. به این صورت برنده هر گروه می تواند داور دور بعدی بازی باشد. اگر بازی به شکل گروهی برگزار می شود، اولین دونده هر گروه به سمت دیوار مقابل حرکت می کند و دوباره به خط شروع برمی گردد. سپس نفر دوم این گروه از روزنامه استفاده می کند و مسیر رفت و برگشت را می پیماید. اگر این کاغذ پاره شود، اعضای گروه باید به هر صورتی که شده، با باقی مانده آن، مسیر مسابقه را طی کنند. اولین گروهی که همه اعضایش بتوانند به درستی این فاصله را طی کنند، برنده خواهد بود.

نبرد لک لکی

در این رقابت، قدرت تعادل و اراده بازیکنان محک زده می شود. در اینجا شرکت کنندگان، لک لک مقابل خود را مجبور می کنند تا بر روی هر دو پایش بایستد.

تعداد بازیکنان: دو کودک، یک فرد بزرگسال به عنوان ناظر.
سن: ۶ تا ۱۲ سال.
مکان: داخل منزل روی کف اتاق پوشیده از فرش یا روی تشک کشتی (در اتاقی بدون مبلمان و وسایل شکستنی)، در خارج از منزل روی چمن یا شن.
وسایل مورد نیاز: روسری.



نبرد لک لکی به همان اندازه که رقابتی تعادلی است و هماهنگی عضلات را می طلبد، مسابقه ای استقامتی نیز هست. در این بازی، شانس پیروزی کودکان کم سن و سال، بیشتر است. علت این امر آن است که نقطه ثقل آنان پایین تر است و راحت تر می توانند تعادل خود را حفظ کنند و ثابت بایستند. دو بازیکن روبه یکدیگر، در کنار هم، طوری

می ایستند که پای چپشان با هم در تماس باشد. سپس قوزک پای چپ این دو بازیکن به صورت شل و آزاد، به یکدیگر بسته می شود. این گره باید به صورتی باشد که هر دو بازیکن بتوانند به راحتی پای خود را تکان دهند. با اعلام ناظر بازی، شرکت کنندگان پای چپ خود را بلند کرده و سعی می کنند تا با پای راست خود، لی لی بروند. در این هنگام، هریک از بازیکنان، مأموریت حساسی را در پیش دارند. آنان باید بدون اینکه پای چپ خود را روی زمین بگذارند، بازیکن رقیب را مجبور کنند تا پای چپش را بر زمین بگذارد. به خاطر وصل بودن قوزکها به یکدیگر، اجرای این عمل دشوار است، اما به هر جهت می توان آن را انجام داد. بازیکنان ساق پای خود را تکان می دهند تا تعادل رقیبشان را بهم بزنند. آنان هرگز پای خود را به شدت تکان نمی دهند چون می دانند که با این کار، تعادل خودشان نیز بهم می خورد. در طی این مسابقه بازیکنان اجازه ندارند که به یکدیگر دست بزنند. هر گاه پای یکی از بازیکنان به زمین برسد، رقیب او یک امتیاز می گیرد. سپس شرکت کنندگان دوباره پای خود را بالا می آورند و دور جدیدی از مسابقه را آغاز می کنند. بازیکنی که بتواند پس از پایان زمان تعیین شده (مثلاً دو دقیقه)، امتیاز بیشتری کسب کند، برنده خواهد بود.

بازی خروس جنگی

در این بازی، شرکت کنندگان سعی می کنند تعادل حریف خود را برهم بزنند و او را به زمین بیندازند. این بازی برگرفته از زد و خورد میان خروس هاست.



شاهد این نبرد خنده دار هستند، لحظات بسیار شادی را تجربه می کنند. دو بازیکن روبه روی یکدیگر چمباتمه می زنند و روی زانوهای خود، به سمت جلو خم می شوند. آنان زانوهای خود را با دستهایشان محکم می گیرند. سپس فرد ناظر، خط کش یک متری را در پشت زانوهای بازیکنان و جلوی آرنج آنان قرار می دهد. به این صورت، خط کش در میان دست و پای بازیکنان قفل می شود.

با اعلام فرد ناظر بر بازی، دو بازیکن تاتی تاتی کنان، آرام آرام به سمت هم حرکت می کنند. آنان سعی می کنند به یکدیگر ضربه بزنند. در این بازی، هل دادن،

تعداد بازیکنان: دو کودک، یک فرد بزرگسال به عنوان ناظر.
سن: ۸ تا ۱۳ سال.
مکان: داخل منزل روی کف اتاق پوشیده از فرش یا تشک کشتی (در اتاقی بدون مبلمان و وسایل شکستنی) یا خارج از منزل روی چمن یا شن.
وسایل مورد نیاز: خط کش پلاستیکی به طول یک متر برای هریک از بازیکنان.

در این رقابت، قدرت و تعادل بازیکنان محک زده می شود. خاستگاه این بازی سنتی و مشهور، کشورهایی مثل مکزیک است که دو خروس را به جان هم می اندازند و بر سر آن شرط بندی می کنند. البته در این بازی، شرکت کنندگان به جای اینکه نقش خروس های جنگی را بازی کنند، مثل مرغ های آرام، عمل می کنند. آنان در تلاشند تا به کمک چوبدستی خود، تعادل طرف مقابل را به هم بزنند. کودکانی که

تکیه دادن به طرف مقابل و با سر به حریف زدن، قابل پذیرش نیست. اولین بازیکنی که بتواند تعادل حریف خود را برهم بزند و او را واژگون کند، برنده خواهد بود. بازیکنی که اجازه دهد خط کش از جای خودش خارج شود، بازنده خواهد بود.

سنجش قدرت چشایی

بازی «سنجش قدرت چشایی» با زبان و ذهن کودکان مرتبط است. در اینجا، بچه‌ها با چشمانی کاملاً بسته، شیرینی‌ها و تنقلات را می‌چشند.

تعداد بازیکنان: سه کودک یا بیشتر، یک فرد بزرگسال
نیز باید برای برنامه‌ریزی و نظارت حضور داشته باشد.
سن: ۳ تا ۱۰ سال.
مکان: داخل یا خارج از منزل پشت یک میز.
وسایل مورد نیاز: ۵ تا ۱۵ نوع خوراکی مختلف و ظرف و فنجان برای سرو کردن انواع غذاها به تعداد شرکت‌کنندگان، دستمال یا روسری برای بستن چشم بازیکنان، قلم و کاغذ برای نمره‌گذاری.

در «سنجش قدرت چشایی» از بازیکنان می‌خواهیم تا با توجه به نرمی یا سفتی غذا و با به‌کارگیری قدرت چشایی و بویایی خود، خوراکی‌های مختلف را شناسایی کنند. (آن‌ها اجازه ندارند از قدرت لامسه و بینایی خود بهره بگیرند). در زمان گرسنگی، کودکان از قدرت چشایی قوی‌تری برخوردارند. پس در این هنگام می‌توان با امتحان کردن مزه‌های بستنی و کیک، بازی را آغاز کرد. ابتدا فرد ناظر بر بازی، باید میزی را آماده کند. قبل از شروع بازی، او باید ۵ تا ۱۵ نوع خوراکی (از جمله نوشیدنی‌ها) را تهیه کند. این خوراکی‌ها باید به اندازه‌ای باشد که همه شرکت‌کنندگان بتوانند ذره‌ای از آن را بچشند. سپس او همه این خوراکی‌ها را روی

الرژی و حساسیت شرکت‌کنندگان را نیز در نظر داشته باشد.

بازیکنان باید در طول آماده‌سازی میز، خارج از اتاق بمانند. وقتی که میز خوراکی‌ها آماده شد، حال بازیکنان یکی‌یکی با چشمان بسته و با راهنمایی فرد بزرگسال، به سمت میز حرکت می‌کنند. فرد بزرگسال، به هریک از بازیکنان یک خوراکی را می‌چشاند. سپس بازیکن سعی می‌کند تا آن خوراکی را شناسایی کند. فرد بزرگسال پاسخ درست یا غلط بازیکنان را روی برگه کاغذی ثبت می‌کند.

وقتی یک دور از این بازی به پایان رسید، فرد ناظر، امتیازها را جمع می‌بندد. بازیکنی که امتیاز بیشتری گرفته است، به‌عنوان برنده معرفی می‌شود. بعد از اعلام نام برنده، همه شرکت‌کنندگان دور میز جمع می‌شوند و غذاهای باقی‌مانده را می‌خورند.

میز می‌چیند.
در این بازی، انتخاب نوع خوراکی‌ها بسیار اهمیت دارد. افراد بزرگسال می‌توانند در این زمینه خلاقیت به خرج دهند. آن‌ها می‌توانند انواع گوناگونی از مزه‌ها را در نظر بگیرند و نرمی و سفتی خوراکی‌ها را نیز مد نظر داشته باشند. به‌طور مثال در این مسابقه می‌توان از بیسکویت شور، کشمش، هویج، شکلات، آب‌نبات قیچی، تخم‌مرغ آب‌پز و پودینگ استفاده کرد. همچنین میوه‌ها و سبزی‌ها نیز، انتخاب‌های خوبی

برای این رقابت هستند. در این بازی، برای کودکان بزرگ‌تر می‌توان از مزه‌هایی استفاده کرده که تشخیص کمی مشکل‌تر است. به‌طور مثال، شیر، آب میوه و یا سایر نوشیدنی‌ها، گزینه مناسبی برای کودکان با سن‌وسال بالاتر هستند. نکته مهم آن است که فرد بزرگسال پیش از نهایی کردن انتخاب‌هایش باید موارد



شکار تکه‌های پازل

در این رقابت، بازیکنان برای کامل کردن پازل‌هایشان، به دنبال یافتن تکه‌های گمشده آن هستند.

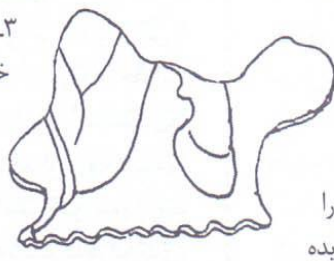
تعداد بازیکنان: سه کودک یا بیشتر و یک فرد بزرگسال یا کودکی با سن‌وسال بالاتر برای نظارت بر بازی.
سن: ۴ تا ۸ سال.
مکان: داخل منزل در اتاقی که جاهای خوبی برای پنهان کردن کارت‌ها داشته باشد.
وسایل مورد نیاز: کارت‌های عکس‌دار برای هر یک از بازیکنان، قیچی.

در این بازی شکاری، لذت جست‌وجو با هیجان ناشی از کنار هم قرار دادن تکه‌های پازل، همراه می‌شود. کودکان دوست دارند که خودشان یک پازل را درست کنند و سپس تکه‌های گمشده آن را جست‌وجو کنند.

در ابتدا هر بازیکن کارت پستیالی را برای خود انتخاب می‌کند (بازیکنان می‌توانند یکی از عکس‌های داخل مجله را بر روی تکه‌های مقوا بچسبانند و از آن استفاده کنند). سپس هریک از بازیکنان، کارت پستال خود را به چهار قسمت (طوری که لبه‌های آن بریده بریده

باشد) تقسیم می‌کنند. این تکه‌ها که به شکل فرورفته و برآمده (منحنی شکل) برش خورده‌اند، باید به راحتی در کنار یکدیگر نصب و جفت شوند. در صورت لزوم، فرد بزرگسال یا کودکی با سن‌وسال بالاتر (ناظر بازی)، می‌تواند به بازیکنان نشان دهد که چگونه این کار را انجام دهند. برای پیچیده‌تر کردن بازی، می‌توان به کارهای زیر پرداخت:
۱- بازیکنان می‌توانند عکس‌های شبیه به هم را انتخاب کنند.
۲- آن‌ها می‌توانند عکس‌های خود را به شش یا هشت قسمت تقسیم کنند.

۳- بازیکنان می‌توانند پازل‌های خود را با یکدیگر تعویض کنند. سپس بازیکنان در حالی که تکه‌های پازل خود را در دست دارند، به بیرون از اتاق هدایت می‌شوند. حال، فرد



بزرگسال (ناظر بازی)، بقیه تکه‌های پازل را در گوشه و کنار اتاق و درز و شکاف‌های دیوار، پنهان می‌کند. وقتی بازیکنان به اتاق بر می‌گردند، باید مابقی تکه‌های پازل خود را پیدا کنند. اولین کسی که بتواند همه تکه‌های پازل خود را پیدا کند و آن‌ها را در کنار هم قرار دهد، برنده خواهد بود.

بشمارد. او می‌تواند سه مرتبه به این کار ادامه دهد. اما اگر پس از این مدت نتواند فرد مورد نظر را شناسایی کند، بازیکن دیگری جای او را خواهد گرفت.

شکار حلقه

این بازی شبیه بازی «شکار کلید» است. در بازی «شکار حلقه»، بازیکنان دایره‌وار در کنار یکدیگر می‌ایستند و ریسمان بلندی را در دست می‌گیرند. این طناب باید به اندازه‌ای باشد که همه بازیکنان بتوانند آن را به دست

بگیرند. داخل این طناب، یک حلقه قرار می‌دهند و شکارچی موظف است که محل قرارگیری این حلقه را مشخص کند. دوسرین طناب به صورتی گره زده می‌شود که حلقه بتواند به راحتی در سراسر طناب حرکت کند. هر بازیکن، برای نگه داشتن طناب از دو دست خود استفاده می‌کند. در اینجا مثل بازی «شکار کلید»، شکارچی باید چشم‌های خود را ببندد و تا ده بشمارد. در این زمان، سایر بازیکنان، حلقه را در داخل طناب دست‌به‌دست می‌چرخانند. بازیکنان با دست‌های

خود، حلقه را مخفی می‌کنند. آن‌ها به صورتی این کار را می‌کنند که شکارچی گیج شود و در مورد محل قرارگیری حلقه دچار اشتباه گردد. در این بازی، وقتی جست‌وجوگر، به فردی مظنون می‌شود، دست او را لمس می‌کند. در این هنگام اگر او درست حدس زده باشد، جای این دو نفر با یکدیگر عوض می‌شود. اما اگر حدسش نادرست باشد، بازی دوباره ادامه می‌یابد. در این بازی، همه شرکت‌کنندگان باید حداقل یک بار به‌عنوان فرد شکارچی، ایفای نقش کنند.

شکار گنج

بازیکنان در مسیر اکتشاف، مجموعه‌ای از سرنخ‌ها را دنبال می‌کنند تا به گنج مخفی دست پیدا کنند.

تعداد بازیکنان: دو کودک یا بیشتر، یک فرد بزرگسال یا کودکی با سن وسال بالاتر برای نظارت بر بازی.
سن: ۷ تا ۱۲ سال.
مکان: داخل منزل در یک اتاق بزرگ و یا خارج از منزل در حیاط یا زمین بازی.
وسایل مورد نیاز: قلم و کاغذ، چسب، جایزه (آب نبات یا اسباب بازی‌های کوچک).

کودکان

عاشق بازی «شکار گنج» هستند، چون در پایان بازی جایزه می‌گیرند. این بازی به کودکان کمک می‌کند که یاد بگیرند چگونه نشانه‌ها و سرنخ‌ها را رمزگشایی کنند. در این بازی سرنخ دادن به بازیکنان، بسیار اهمیت دارد. در واقع با توجه به سن شرکت‌کنندگان، سرنخ‌ها و نشانه‌هایی در اختیار آنان قرار می‌گیرد. برای بازیکنان کم‌سن‌وسال تر، سرنخ‌هایی واضح می‌دهیم و برای بازیکنان باتجربه‌تر، بازی را دشوارتر می‌کنیم و برای دادن سرنخ، ترفندهایی را به کار می‌بندیم. بهترین مکان برای انجام این بازی را خارج از منزل است. در حقیقت بهتر است در فضای بزرگی به این بازی بپردازیم. البته می‌توان این بازی را به شکلی جمع‌وجورتر نیز، در داخل منزل اجرا کرد. برای انجام این بازی، یک فرد بزرگسال یا کودکی با سن وسال بیشتر از دیگران، مجموعه‌ای از سرنخ‌ها را (به شکل یادداشت‌های کوچک) آماده می‌کند. او این سرنخ‌ها را بر روی یک کنار و یا داخل چیزهایی می‌چسباند که در حوالی محل شکار واقع شده‌اند. هر کدام از این سرنخ‌ها، حاوی اطلاعاتی هستند که بازیکن را به سمت نشانه و سرنخ دیگری هدایت می‌کنند. این روند به شکل متوالی ادامه می‌یابد تا عاقبت آخرین سرنخ، بازیکن را به سوی گنج راهنمایی می‌کند. به‌طور مثال ممکن است بازی «شکار گنج» را در حیاط

منزل انجام دهیم. در این صورت فرد بزرگسال، احتمالاً نوشته‌ای را داخل لانه پرندگان قرار می‌دهد و بازیکن را به سمت شیلنگ داخل حیاط هدایت می‌کند. حالا این بازیکن، باز هم نشانه و سرنخی را بر روی شیلنگ پیدا می‌کند که او را به سوی تاب می‌کشاند. او بر روی تاب هم، نشانه‌ای را دریافت می‌کند و تا پیدا شدن گنج، همین روند ادامه می‌یابد. باید به‌خاطر داشته باشیم که در این بازی، محل قرارگیری اولین نشانه و سرنخ، همیشه به بازیکن اعلام می‌شود و او پس از یافتن آن نشانه، به صورت پی در پی، اطلاعات را پیگیری می‌کند.

آنچه این بازی‌ها را شاد و پرنشاط می‌کند، ابهامی است که در خود این سرنخ‌ها و نشانه‌ها نهفته است. این سرنخ‌ها، نباید به گونه‌ای باشد که فرد به راحتی بتواند به اطلاعات سرنخ‌های بعدی، دست پیدا کند. مثلاً فرد بزرگسال نباید نشانه خود را به صورت زیر بیان کند: «ده قدم به عقب برو و پشتت را نگاه کن». سرنخ باید شکل رمزآلود و معماگونه‌ای داشته باشد. به‌طور مثال، برای فرستادن بازیکن به سمت شیلنگ، نشانه و سرنخ می‌تواند به شکل زیر بیان شود: «من پر از آب هستم، اما خیس نیستم».

یا برای تاب می‌توان گفت: «من در هوا پرواز می‌کنم، اما هرگز جایی نمی‌روم». حال فرد جست‌وجو کننده باید این سرنخ‌ها و نشانه‌ها را رمزگشایی کند تا به سرنخ بعدی برسد. هر اندازه این

نشانه‌ها، خلاقانه‌تر باشند، بازیکنان بیشتر لذت می‌برند. حتی فرد بزرگسال (ناظر بر بازی) می‌تواند عباراتی

شعرگونه را نیز، به شکل زیر کانه‌ای در این سرنخ‌ها به کار گیرد.

بازیکنی که محل شکار را مشخص کرده و بر بازی نظارت می‌کند، باید نشانه‌ها را به گونه‌ای قرار دهد که بازیکن به صورت تصادفی، گنج مخفی را پیدا نکند. در واقع مراحل کار باید پله پله صورت گیرد و هرگز نشانه‌ای نزدیک به گنج، جاسازی نشود. هر چه بازی طولانی‌تر شود، شادتر نیز می‌شود. برای طولانی‌تر کردن بازی، طراح آن باید نشانه‌ها و اشیاء بیشتری را در مسیر پیدا کردن گنج قرار دهد. برای عملی ساختن این هدف، او باید وقت بیشتری را به این بازی اختصاص دهد و برنامه‌ریزی دقیق‌تری نیز داشته باشد. به هر جهت تعداد نشانه‌ها و سرنخ‌ها هر چه قدر هم که باشد، آخرین نشانه، بازیکن را به سمت گنج مخفی هدایت می‌کند. این گنج می‌تواند آب نبات، اسباب بازی کوچک و یا هر جایزه کوچک دیگری باشد.

می‌توان این بازی را به شکل غیر رقابتی اجرا کرد. در این شکل از بازی، تعدادی از بازیکنان، با یکدیگر تلاش می‌کنند تا نشانه‌ها را دنبال کنند و در نهایت یک جایزه بزرگ و یا چند جایزه کوچک را پیدا کنند. همچنین می‌توان این بازی را به شکل رقابتی نیز، اجرا کرد. در این صورت، فرد بزرگسال (ناظر بازی) باید چند سری نشانه و سرنخ را آماده کند و آن را برای تک افراد و یا گروه‌ها به اجرا درآورد. تعداد این سرنخ‌ها باید برای هر گروه و یا هر یک از بازیکنان، برابر باشد. از آنجایی که آماده کردن این همه نشانه و سرنخ، وقت زیادی را می‌گیرد، ناظر بازی،

ترجیح می‌دهد که بچه‌ها به شکل گروهی بازی کنند. در واقع اگر تعداد بازیکنان بیش از سه نفر باشند، بازی به شکل گروهی انجام می‌شود. در شکل رقابتی، اولین بازیکن و یا گروهی که بتواند جایزه را پیدا کند، برنده مسابقه است و گنج به او تعلق می‌گیرد.

