

بازی، شادی، تماشا

موضوع: فناوری تبلیغ.

هدف کلی: دانش آموزان در این درس، با اهمیت بازی و چند بازی هدفمند آشنا می شوند.

اهداف جزئی: دانش آموزان در این درس، با موارد زیر آشنا خواهند شد:

۱. اهمیت بازی؛
۲. بازی اتل مثل یه مورچه؛
۳. بازی توپ به زمین نیفته؛
۴. بازی همکاری و همراهی؛
۵. بازی آشنایی با معصومین (ع).

هدف رفتاری: انتظار می رود دانش آموزان در پایان درس، بتوانند اهمیت بازی را توضیح دهند و چند بازی هدفمند را اجرا کنند.

روش های مناسب تدریس: توضیحی، فعال (مانند: شعر، سؤال و جواب، بازی)

شروع درس

«ای نام تو بهترین سرآغاز بی نام تو نامه کی کنم باز»

ای یاد تو مونس روانم جز نام تو نیست بر زبانم»^۱

با نام و یاد خداوند بی‌همتا و با سلام به شما مبلغان و مربیان زحمت‌کش در عرصه تربیت و پرورش دانش‌آموزان. این درس را که بیانگر چند بازی با محتوای دینی و فرهنگی است، آغاز می‌کنیم.

همان‌طور که می‌دانید، یکی از بهترین و مؤثرترین روش‌های آموزش و پرورش کودکان، بازی و سرگرمی است. بازی، کمک می‌کند که افکار کودک منسجم شود، حس کنجکاوی‌اش تحریک گردد، نکات تازه‌ای بیاموزد و باعث توان‌مندی ذهنی، رشد شخصیتی و اجتماعی او شود تا در مسیر عبور از کودکی به نوجوانی و سپس دوره جوانی، راه آسانی داشته باشد.

در باره بازی و سرگرمی برای کودکان، نظرات بسیاری بیان شده و مورد بررسی قرار گرفته است. به همین جهت، نمی‌توان یک تعریف جامع از بازی ارائه کرد؛ به عنوان مثال:

ماریا مونته‌سوری می‌گوید: «بازی، حرفه کودک است».^۲
ویگوتسکی می‌گوید: «بازی، به رشد و پیشرفت روزافزون کودک کمک می‌کند».^۳

بازی کودکانه، پدیده‌ای است که در تمدن و فرهنگ جوامع گوناگون، اندیشه مردم و متخصصان را به خود معطوف ساخته است. در این نوشتار، چند نوع بازی به شما مبلغان و مربیان عزیز ارائه خواهیم کرد تا بتوانید در برنامه‌ها و کلاس‌های‌تان در جهت کمک به رشد و تعالی دانش‌آموزان از آن‌ها استفاده کنید.

۱. شعر از: نظامی گنجوی.

۲. انگجی، لیلی و عسگری، عزیزه، بازی و تأثیر آن در رشد کودک، تهران: طراحان ایماژ، ۱۳۸۵ش، ص

۱۵ - ۱۶.

۳. همان.

بازی اول: آتل متل به مورچه

این بازی، به شکل ذیل اجرا می‌شود:

۱. مربی یک حدیث یا جمله را به تعداد شرکت‌کننده‌ها بخش‌بندی کرده و هر بخش را روی یک برگه و یا کارت‌هایی به ابعاد 20×10 سانتی‌متر نوشته و پشت برگه‌ها و کارت‌ها شماره‌بندی می‌شود و به هم ریخته روی میز و یا زمین در فاصله ۱۰ متری بچه‌ها قرار می‌گیرد.
۲. بچه‌ها را به تعداد کارت‌ها شماره‌بندی می‌کند. بچه‌ها دست‌های همدیگر را گرفته و در یک صف منظم کنار یکدیگر می‌ایستند.
۳. سپس شعر مخصوص این بازی که در ادامه خواهد آمد، توسط مربی خوانده می‌شود و با پایان یافتن شعر، عددی گفته می‌شود. دانش‌آموزی که عدد مربوط به او گفته شده، باید بلافاصله از بقیه جدا گردد و کارت مربوط به شماره خودش را برداشته و در مقابل بچه‌های صف‌بسته در کنار میز بر اساس شماره خود با نشان دادن کارت مورد نظر بایستد.
۴. با هر مرحله که شعر خوانده می‌شود و بخشی از حدیث مشخص می‌شود، شرکت‌کننده‌ها باید بتوانند حدیث مورد نظر را حدس بزنند. چنانچه به‌درستی حدیث مذکور را حدس زدند، مربی جایزه‌ای را که انتخاب کرده، به فرد برنده اهدا می‌کند.
۵. اگر تا پایان نتوانستند حدیث را حدس بزنند، اولین نفری که بتواند از حفظ حدیث را بخواند، برنده مسابقه است.

نکته:

۱. مربی می‌تواند پس از مسابقه بچه‌ها بخواهد تا کمی در باره حدیث توضیح دهند یا خودش مقداری از آن روایت را توضیح داده و برای جلسه بعدی نیز، تکلیفی در خصوص موضوع حدیث به بچه‌ها بدهد تا انجام دهند.
۲. همان‌طور که دیدید، این مسابقه بازنده ندارد. از این رو، در وجود بچه‌ها روحیه تلاش و کوشش، رقابت سالم، فعالیت ذهنی و استفاده از توانایی‌شان شکوفا و ماندگار می‌شود.

شعر این بازی:

آتَل مَتَل یه مورچه... قدم می‌زد تو کوچه... اومد یک کفش ولگرد... پای اونو لگد کرد... مورچه که پا شکسته... راه نمی‌ره نشسته... با برگی پاشو بسته... مورچه جونم تو ماهی... خوب بشه پات الهی... هاچین و واچین... کارت یک را تو ورچین - کارت پنج را تو ورچین و...

حدیث پیشنهادی (۶ بخش و ۶ شرکت کننده دارد):

«بهشت زیر پای مادران شما است؛ الْجَنَّةُ تَحْتَ أَقْدَامِ أُمَّهَاتِكُمْ.»

بازی دوم: توپ به زمین نیفته

نام دیگر این بازی، «استوپ توپ» است و به این صورت انجام می‌شود:

این بازی، با یک توپ انجام می‌شود. بازیکنان ابتدا شماره‌بندی می‌شوند؛ تا هر کدام با همان شماره صدا زده شوند. توپ، توسط اولین فرد شروع‌کننده بازی، با صدای: «شماره ۵ بگه»، به سمت بازیکن صاحب همان شماره پرتاب می‌شود. همزمان با پرتاب توپ به هوا، مربی یکی از احکام دین را با ریتم و آهنگ شعری شروع به خواندن می‌کند. بازیکنی که توپ به او می‌رسد، باید به سؤال مطرح‌شده پاسخ بدهد. در غیر این صورت، فردی که توپ به او رسیده و نتوانسته به سؤال مربی جواب بدهد، شماره بعدی را صدا می‌زند و خودش از بازی خارج می‌شود.

نکته:

۱. این بازی را می‌توان به صورت امتیازی هم برگزار کرد؛ یعنی تا پایان بازی، کسی که امتیاز بیشتری بگیرد، برنده است.
۲. در هر مرحله پرتاب توپ، بازیکنان یادشان باشد که باید توپ بین همه افراد بچرخد؛ یعنی به گونه‌ای نباشد که یک نفر ۲ یا ۳ بار توپ را بگیرد؛ ولی دیگری حتی ۱ بار هم صاحب توپ نشده باشد.

۳. شاید در مرحله اول اجرا، قدری بچه‌ها به علت ندانستن جواب‌ها، سردرگم باشند؛ اما در مراحل بعدی که مسلط شدند، سؤالات را پس و پیش می‌پرسیم تا به خوبی احکام و سؤالات دینی مورد نظر، ملکه ذهن‌شان شود.

سؤال‌های نمونه:

پاسخ:

اصول دین چند تا است؟

اصول دین ۵ تا است.

اولین اصل دین چیه؟

توحید.

حالا بگو توحید چیه؟

توحید، یعنی خدا یکی است.

دومین اصل دین چیه؟

عدل.

عدل بگو که یعنی؟

خدای هست عادل.

سومین اصل دین چیه؟

نبوت.

بگو نبوت یعنی چه؟

مبعث پیغمبران برای ارشاد ما.

چهارمین اصل چیه؟

امامت.

بگو امامت چیه؟

۱۲ اماماند که رهنمای مايند.

پنجمین اصل دین چیه؟

معاد.

معاد بگو یعنی چی؟

یعنی روز رستاخیز.

بازی سوم: همکاری و همراهی

این بازی، به بچه‌ها شیوه همکاری در کارها را یاد می‌دهد و حس مسئولیت‌پذیری آنها، به‌ویژه در برابر دیگران را افزایش می‌دهد. این بازی جذاب، به شکل زیر به اجرا در می‌آید:

۱. دو یا سه گروه دو نفره، انتخاب می‌شوند و برای هر گروه، یک مسافت ۱۰ تا ۱۵ متر به موازات سایر گروه‌ها مشخص می‌شود.
۲. هر دو نفر که یک گروه را تشکیل می‌دهند، مقابل همدیگر می‌ایستند.
۳. افراد باید در هنگام انجام این بازی، دست‌های‌شان را پشت خود به صورت قفل‌شده نگهدارند.

۴. مربی، توپی بین شکم دو نفر می‌گیرد و دو نفر باید به هم نزدیک شوند و توپ را با شکم نگهدارند.
۵. در این مرحله، مربی می‌تواند با سوت، شعر آهنگین یا تشویق تماشاچی‌ها، گروه‌ها را به حرکت درآورد.
۶. گروهی که در طول مسیر توپ را حفظ کند، کمتر توپش به زمین افتاده باشد، در مدت زمان کمتری مسیر را پیموده باشد و خطای کمتری هم داشته باشد، برنده مسابقه است.

بازی چهارم: آشنایی با معصومین (ع)

این بازی، به کمک همه دانش‌آموزان - همانند بازی اسم فامیل - اجرا می‌شود؛ به این صورت که:

۱. مربی، بچه‌ها را به دو یا سه گروه تقسیم‌بندی می‌کند.
۲. مربی، لقبی را از یک معصوم (ع) انتخاب کرده و به تعداد حروف آن لقب، روی تابلو خط تیره می‌کشد.
مانند: باقر العلوم -----
۳. هر گروه، طبق نوبت می‌تواند یکی از حروف را با گفتن یک حرف حدس بزند. چنانچه آن حرف پیشنهادی، جزء حروف آن لقب باشد، بالای خط تیره و در غیر این صورت، زیر خط تیره نوشته می‌شود.
۴. در مدت زمان رسیدن به لقب مورد نظر، هر گروه تا دو بار فرصت دارد که لقب را حدس بزند. در هر جای مسابقه، لقب درست تشخیص داده شد، گروهی که جواب درست را داده، برنده شده است.

۵. در این مرحله، گروهی که زودتر لقب مورد نظر را حدس زده، در مورد آن معصوم و لقب مورد بحث، صحبت می‌کند؛ اگر نتوانست، سایر گروه‌ها و در نهایت، مربی راجع به آن لقب و معصوم(ع) شروع به صحبت می‌کند تا به اندوخته دانش‌آموزان راجع به آن معصوم(ع) افزوده شود.

۶. همچنین می‌شود از بچه‌ها خواست که راجع به آن معصوم(ع): داستان، شعر، مقاله و نقاشی برای جلسه بعد آماده کنند و به مربی تحویل دهند.