

بازی کودکان

برد و باخت

بلکه می‌توان هربار بازنده شدن را برای بازی‌های بعدی انگیزه ایجاد کوشش بیشتر، هماهنگی بهتر، تمرکز حواس بیشتر و همکاری عالی‌تر قرار داده و از آن حسن استفاده را نمود.

رهبر بازی می‌بایست برای کودکان کوچکتر بازیهای گروهی ترتیب بدهد تا هریک از آنها تجربه‌ای از موفقیت و اجرای عمل داشته باشند. درسیه‌مانی‌هایی که مثل جشن‌های تولد مسئله برنده شدن و جایزه گرفتن وجود دارد، بزرگسالان آگاه بایست ترتیبی اتخاذ کنند که هریک از کودکان جایزه‌ای بگیرد. این نظر برای این است که همه کودکان را خوشحال کرده و از خصوصیت و حسادت یکی علیه دیگری جلوگیری بعمل آوریم.

بهمین منظور برای هریک از بازی‌هایی که صورت می‌گیرند گونه‌های مختلفی در نظر گرفته می‌شود. بطور مثال در بعضی از بازیها کسی که بازنده می‌شود، از دور بازی خارج می‌گردد. ولی گونه دیگری برای این بازی این است که هرکس بازنده شده گروه مقابل به پیوندد. آنوقت آخرین نفری که در گروه اصلی باقی می‌ماند، برنده بازی بحساب می‌آید. امتحان دیگر این است که زمان

توجه به این مسئله بسیار حائز اهمیت است که اندیشه باخت برای کودکان کمتر از سه یا چهار سال بسیار مشکل و غیر قابل قبول است، پس باید در این موارد بازی‌ها را بگونه‌ای تنظیم کرد که مستلزم برد و باخت نباشد. در بازی با کودکان در هر گروه سنی، تأکید زیاد بر لذت و تفریح بازی گذارده می‌شود. کودکان اسروزی بدون اینکه به جهت رقابت بایکدیگر سوق داده شوند، حتی در بازی‌های غیر رسمی با یکدیگر بقدر کافی رقابت می‌کنند. ماهیت اصلی بازی‌ها اصولاً رقابت انگیز است. در صورتیکه بخواهیم مفری برای رفتارهای پرخاشگرانه ایجاد کنیم، کاملاً سودبخش و مفید می‌باشد. ولی در صورتیکه فقط برنده شدن را با ارزش‌ترین مسئله بازی بحساب بیاوریم، در آن صورت خسارت قابل ملاحظه‌ای ممکن است از هر بازی ناشی شود. در نتیجه همیشه سعی نکنید که برای برنده بازی پاداش داده و یا بازنده را تنبیه کنید. برنده شدن در یک بازی که با شایستگی و مهارت حاصل می‌شود، خود سی‌بایست پاداش بزرگی تلقی بشود. بازنده شدن در بازی را نیز نباید به منزله شکست بحساب آورد.

کاملاً غرق در بازی بکنند ، سعی می کند که به مطالب فوق بپردازد . در صورتیکه بازی گرمی و نشاط خود را از دست بدهد ، در آنصورت رهبر بازی یک فعالیت دیگری را پیشنهاد می کند . در این کتاب دهها بازی برای گروه های سنی مختلف قید شده است که خود کودکان می توانند هر یک را بصورت - های متفاوتی بازی کنند ، رهبر بازی نباید پافشاری کند که حتماً تعداد دور معینی از بازی شروع شده ، به پایان برسد . بلکه کودکان می توانند بازی را بگونه دیگری در آورند . در غیر اینصورت کودکان توجه و علاقه خود را به بازی از دست داده و این تصور برایشان ایجاد می شود که بازیچه دست بزرگسالان شده اند .

بازی را طوری ترتیب بدهیم و به اندازه ای کوتاه بکنیم که بازیکنان بازنده که از دور بازی خارج شده اند ، بدون اینکه مجبور شوند مدت زیادی به انتظار نوبت بایستند ، مجدداً به بازی ملحق شوند . می توان ابتکار دیگری بخرج داد باین صورت که گروه بازیکنانی که در گروه اصلی بازنده شده و از دور بازی خارج می شوند موقتاً در یک گروه کوچکتر و یا به عبارت دیگر در یک گروه فرعی به بازی مشغول شوند ، اگر بخواهیم عمده ای از کودکان را بی هدف به تماشای بازی بچه ها وادار کنیم ، ممکن است به ناخوشنودی آنان منجر شود .

یک رهبر بازی آگاه بجای اینکه خود را



شمارش ، انتخاب کاپیتان تیم و طرفین بازی :

تمایل اغلب کسانی که یک بازی را سازمان داده و یا آن را رهبری و نظارت می کنند این است که یک کاپیتان تیم انتخاب کرده و یا اینکه کاپیتان تیم را بصورت انتخابی از بین بازیکنان تعیین نمایند. در مورد اول کودکان به این مسئله تردید می کنند که آیا نفر انتخاب شده مورد علاقه و توجه رهبر بوده یا نه ، و اینکه آیا با عدالت رفتار شده است یا خیر در مورد دوم اعضای گروه ممکن است قویترین عضو گروه را صرفاً بخاطر قدرت وی ، برای این مقام انتخاب کنند . یعنی ممکن است این شخص دیگران را تحت اذیت و آزار قرار داده باشد .



چند روش مطلوب برای انتخاب کاپیتان بازی ، تعیین رهبر برای بازی یا انتخاب طریقی که کودکان قادر باشند بدون نظارت به بازی ادامه دهند ، در اینجا قید می گردد :

۱ - روش شیر یا خط - اولین بازیکنی

که جواب درست شیر یا خط سکه ای را که توسط یکی از بازیکنان پرتاب می شود ، بگوید ، اولین نفر خواهد بود. برای انتخاب تیم ها هم می شود از همین شیر یا خط استفاده کرد . یعنی کلیه بازیکنان سکه ای را پرتاب می کنند و کسانی که شیر می آورند در یک تیم و کودکانی که خط می آورند در تیم مقابل بازی خواهند کرد . در صورتیکه یکی از گروه ها بیشتر از گروه دیگر شده ، آنوقت پرتاب سکه و روش شیر یا خط در میان اعضای گروه بزرگتر صورت می گیرد تا عده ای از آنها به تیم مقابل ملحق شوند

۲ - روش قرعه کشی : تعدادی نی ، ریسمان یا هر چیز دیگری که بصورت قطعات چند سانتیمتری مساوی بریده شده باشد آماده می کنیم و فقط یکی از آن ها را بزرگتر یا کوچکتر از سایرین درست می کنیم . رهبر گروه یا یکی از بازیکنان آن ها را طوری در دست نگه میدارد که کسی متوجه نشود کدام یک با سایرین تفاوت دارد ، هر یک از بازیکنان یکی از آن ها را برمی دارد. بازیکنی که نی یا ریسمان بلند یا کوتاه را برداشته باشد ، اولین کسی است که باید کارسورد نظر را انجام دهد . می توان همه بچه ها را واداشت که با صدای بلند بگویند : «خودشه!» برای تعیین و انتخاب دو تیم از میان تعدادی بازیکن ، می توان به این ترتیب رفتار نمود که به تعداد مساوی از نی ها را بلند و کوتاه انتخاب کنیم تا کودکانی که نی های بلند را برداشته باشند جزویک گروه و سایرین جزو گروه دیگر قرار بگیرند .

۳ - حلق یا جفت سازمان دهنده بازی یا کاپیتان تیم و یا حتی یکی از بازیکنان دست خود را به پشت برده و بدون اینکه سایر بازیکنان قادر بدیدن دست او باشند ، چند عدد از انگشتان



۵ - دست بالای دست . در بازیهای که مانند الک دولک چوب بکار می رود ، برای انتخاب نفرات تیم یا انتخاب اولین گروه شروع کننده بازی از این روش استفاده می شود که یکی از بازیکنان چوب را بطرف دیگری پرتاب می کند و بازیکن دیگر باید آن را از روی هوا بگیرد ، لیکن دست این بازیکن باید قسمتی از چوب را بگیرد که بالاتر از دست بازیکن دیگر بوده و به بالاترین قسمت چوب نزدیک باشد . برنده شدن در این نوع مبارزه بستگی به این پیداسی کند که دست یک بازیکن درست بالاترین قسمت چوب را بگیرد و هیچ قسمت از دست او بیرون نباشد . بطوریکه دستی بالاتر از دست او نتواند در قسمت فوقانی چوب جای بگیرد .

۶ - روش انتخاب با ورق بازی - یک دست ورق بازی را درست بهم زده و بسه هریک از بازیکنان یک ورق می دهیم .

خود را خم می کند . سپس از یک یک بازیکنان می پرسد که حدس بزنند آیا تعداد انگشتان خم نشده او عدد فرد (مثلا ۱ و ۳) هستند یا عدد زوج (مثل ۲ و ۴) . می توان هر بار که بازیکنی حدس زد که تعداد انگشتان فرد یا زوج هستند انگشتان را به او نشان داد و برای بازیکن بعدی دوباره دست را به پشت برده و ترتیب دیگری اتخاذ نمود .

۴ - پرتاب راکت - در بازیهای که مستلزم بکار بردن راکت است می توان برای انتخاب اعضای تیم ، انتخاب نفر شروع کننده بازی و یا هر تصمیم دیگر ، راکت را پرتاب کرده و از حدس بازیکنان که کدام طرف راکت ردد قرار می گیرد ، دست به انتخاب زد . (درست مانند شیر یا خط که با سکه انجام می گیرد - ولی البته لازم نیست که همیشه سکه را مورد استفاده قرار داد ، بلکه بکار بردن سایر وسائل بازی نیز مورد توجه بچه ها قرار می گیرد)

هرکسی که بالاترین شماره را داشته باشد بعنوان کاپیتان تیم انتخاب می شود برای اینکه طرفین بازی را از میان کودکان انتخاب کنیم می توانیم بگوئیم که مثلا کسانی که کارت قرمز رنگ دارند در یک طرف و کودکان دیگر که ورق سیاه رنگ در دست دارند در طرف دیگر قرار گیرند در صورتیکه در یک طرف تعداد بیشتری جمع شوند می توان از میان ورق های سیاه یا قرمز شکل ، خال های ورق را بعنوان انتخاب مجدد استفاده کرد .

v - شمارش اعداد یا خواندن شعر : یکی از بازیکنان در وسط گروه قرار گرفته و سایر بازیکنان در اطراف او حلقه می زنند. بازیکنی که در وسط ایستاده شروع به شمارش یا خواندن شعر می کند در حالیکه سایر بازیکنان نیز او را همراهی می نمایند . بازیکن وسطی همزمان با آغاز شمارش یا خواندن شعر با انگشت به یکی از بازیکنان اشاره کرده و با هر یک از کلمات شعر یا هر یک از ارقام شمارش انگشت خود را بطرف شخص دیگری نشانه می گیرد . آخرین نفری که در پایان ارقام یا آخرین کلمه شعر در برابر انگشت بازیکن وسطی قرار داشته باشد، انتخاب می شود و همه با هم فریاد می زنند «خودشه» بطور مثال یک نفر شروع می کند به خواندن : ده ، بیست ، سی ، چهل ، پنجاه ، شصت ، هفتاد ، هشتاد ، نود ، صد و هر کس به هنگام گفتن کلمه صد در برابر انگشت خواننده قرار داشته باشد انتخاب می شود . می توان از اشعاری مانند آنمان ناوران دودو استفاده کرد و البته کودکان دبستانی اشعار مختلفی در این قبیل بازیها دارند که می توانند بکار ببرند برای انتخاب طرفین بازی نیز از همین روش می توانیم استفاده کنیم . بدین معنی که این شمارش را ادامه می دهیم تا به تعداد دلخواه از کودکان را از دور خارج کنیم و

همان هارا جزویک تیم قرار داده وبقیه کودکان را در طرف مقابل می گذاریم . یک کودک باهوش که در وسط قرار گرفته باشد می تواند کلک زده و کودکان بخصوصی را انتخاب کند . مثلا می تواند با محاسبه قبلی شروع شمارش را از جایی شروع کند که به شخص دلخواه او ختم شود . یاسی تواند ضمن شمارش و خواندن به صدای بلند از اشاره به یک یا دو کودک خودداری کرده و بالاخره به شخص دلخواه خویش برسد . یکی از دیگر اشعاری که می توان بکار برد این است .

آنا - مانا - سینا - مو

گندم می خوای - یا که - جو

وقتی بتو رسیدیم

وقتی بتو رسیدیم

کفشوپوش - ده در رو

تقلب :

تقلب در بازیهای بزرگسالان در اکثر موارد بجای اینکه یک عمل ناپسند بحساب بیاید ، جزو زنگی ها و هوش به حساب می آید. در اکثر جوامع جنایتکارانی که با تقلب و کلک در حین کار و ارتکاب عمل دستگیر شوند ، محاکمه می شوند . ولی انجام همین اعمال بطوریکه کسی متوجه نشود ، زنگی بحساب می آید . خودما هم با وجود آنکه از کودکان خود انتظار داریم کاملا صادقانه رفتار کنند ، ولی روش فوق را در زندگی عملی خودمان بکار می بریم .

وقتی با تقلب و دروغ کودکان روبرو می شویم ، بهتر است بجای موعظه کردن و پند و اندرز دادن جنبه های ناراحت کننده اجتماعی آن را گوشزد کرده و نتایج اجتماعی آن را به آنان نشان دهیم . یعنی اگر بخواهیم جنبه اخلاقی تقلب و دروغ را مورد تأکید قرار دهیم ، در آنصورت در ارزشیابی

یک ضابطه و حدود معین جزو رفتارهای قابل قبول محسوب می‌کنند، این نقطه نظر در آداب و رسوم زندگی آنان بچشم می‌خورد. در اینگونه نقطه نظرها توجیه می‌شود که بجای نهی و منع عمومی تقلب و دروغ، باید آن را در حین ارتکاب شناخته و همانطور که قبلاً اشاره شد، اثرات اجتماعی آن را نشان داد. در بازی‌ها هم در مورد تقلب باید چنین رفتاری داشت.

بدین منظور بهتر این است که بازیکنان از بین کسانی انتخاب شوند که قادر به درک این موضوع بوده و بدانند که اگر در بازی مرتکب تقلب شده و مجشان باز شود، از بازی

که بعمل می‌آوریم کودک را در زسره «بد» ها قرار می‌دهیم و با همین عمل کودک را بسوی «بد» بودن سوق می‌دهیم، یعنی وقتی کودک می‌پذیرد که از نظر اخلاقیات در حد «بدی» قرار دارد، دیگر تلاشی برای بهتر شدن نکرده و خود را بهمان صورتی که ما تصویر می‌کنیم می‌پندارد. ولی در نشان دادن نتایج اجتماعی عمل او، بدون آنکه شخصیت خود او را مورد حمله قرار دهیم، اثرات سوء کار او را تذکر می‌دهیم. بازی بهترین وسیله‌ای است که کودک می‌تواند اثرات اجتماعی تقلب را در آن یاد بگیرد. در بعضی از جوامع که دروغ و تقلب رادرتحت



اخراج شده و یا شرسندگی برایشان بوجود خواهد آمد . گاهی خوب است که از همه بازیکنان بخواهیم در بازی تقلب کنند و برای آن بازی بخصوص تنبیه و جریمه‌های در نظر بگیریم . در این مواقع بازی چنان بصورت نامطلوب و آشفته درمی‌آید که خود بازیکنان درخواست اتمام چنان وضعی را می‌نمایند .

سازمان دادن بازی

رهبر بازی صرفنظر از نقش و سن (والدین - آسوزگاران - نوجوانان) که دارد یک رشته مسئولیت‌های مشخص را می‌بایستی عهده‌دار بشود که اهم آنها عبارتند از :

- ۱ - آشنائی با مقررات و نیازسنجی‌های بازی‌هایی که باید انجام بشوند ، تدارک کلیه تجهیزات مربوط به بازی قبل از آغاز آن

- ۲ - درک روحیه کودکان و شناخت استعدادها ، توانائی‌ها و نقاط ضعف آنان .

- ۳ - توصیه بازی‌هایی که در حد توانائی آن گروه سنی خاص بوده و با قدرت بدنی ، قد کودکان و تجربیات آنان مناسبت داشته باشد . دور کردن کودکان از بازی‌هایی که

برای گروه سنی آنان بسیار مشکل و یابی‌نهایت پیچیده باشد ، از وظایف رهبر بازی است .

- ۴ - اجتناب از ایجاد اشتیاق بیش از حد کودکان نسبت بیک بازی خاص . کودکان خیلی زود شادی مصنوعی و اشتیاق بیمورد را تشخیص داده و عدم اعتماد خویش را نشان می‌دهند .

- ۵ - آمادگی برای شرکت در کلیه بازی‌های کودکان مانند یک بازیکن اصلی ، حتی در بازی‌هایی که بنظر دور از شان بزرگسالان باشد . در غیر اینصورت باید از شرکت در بازیها خودداری نموده و بعنوان یک تماشاچی آنها را نظاره کرد .

- ۶ - کمک به کودکانی که بنظر

می‌رسد توانائی‌های لازم برای گروه سنی خودشان را فاقد می‌باشند . برای رسیدن به این منظور لازم است که وظائف و مسؤریت های ویژه‌ای را به آنها واگذار کرد تا قادر باشند مهارت‌های خود را به تجربه گذارده و احساس موفقیت نمایند . مثلا یک کودک علیل ممکن است از نمره دادن ، حفظ زمان بازی و یا داوری یک بازی لذت ببرد در حالیکه خود عملا در آن بازی شرکت ندارد .

از اشتباهات فردی کودکان صرفنظر کرده و یا برای تصحیح حرکات یک کودک بطور خیلی آهسته و بدون بهم زدن بازی اقدام کرد . هیچ کودکی را بخاطر عدم رعایت مقررات بازی یا اشتباهاتی که مرتکب شده است نباید در حضور دیگران سرزنش نمود .

- ۷ - هر بار فقط یک بازی را تشریح کرده و به کودکان اجازه داد که یکمرتبه آن بازی را انجام داده و یا اینکه چندین بار همان بازی را بصورت آزمایش اجرا نمایند . قبلا می‌بایستی پیش‌بینی یک بازی جایگزین را نموده و تجهیزات آن را در دسترس نگهداشت . در صورتیکه کودکان از اولین بازی پیشنهادی شما لذت بردند و یا قادر به اجرای آن نگشتند ، در آنصورت بازی جایگزین را اجرا خواهند گذاشت .

- ۸ - باید اجازه داد تا کودکان به مقتضای سن و قدرت جسمانی که دارند ، در بین بازیها استراحت کنند .

- ۹ - بازی‌ها را باید به ترتیب از ساده‌ترین آنان شروع کرده و بتدریج بازی‌های مشکل‌تر را که مستلزم رشد ذهنی و جسمانی بیشتری است همزمان با کسب آن توانائی به کودکان عرضه کرد .

توصیه‌های خاص در مورد بازی کودکان قبل از مدرسه :

کودکان قبل از مدرسه قادر نخواهند بود که قوانین پیچیده را تشخیص داده و رعایت نمایند ، پس باید برای اینگونه کودکان بازی‌هایی در نظر گرفته شود که مهارت‌های جسمانی آنان را فزونی بخشد . مثلاً پرتاب توپ بازی مناسبی است ، یا اینکه زدن هدف با توپ‌های لاستیکی مفید می‌باشد . نباید برای اینگونه کودکان بازی‌های مسابقه‌ای ترتیب بدهیم ، اینگونه کودکان را باید به دور خودمان جمع کرده و بازی را برایشان شرح دهیم . ضمناً باید عملاً به آنها نشان بدهیم که چه کارهایی ضروری هستند . آنوقت دو یا سه نفر از بچه‌هایی را که فکر می‌کنید توانائی دارند، انتخاب کرده و از آنها بخواهید اعمالی را که شما شرح داده و عملاً انجام دادید ، مجدداً تکرار کنند . سپس بتدریج و کم‌کم سایر کودکان را نیز درگیر بازی نمائید تا اینکه تقریباً همه آنها با اکثریت آنها وارد بازی شده باشند . سعی کنید فعالیت‌های مشابه یا جایگزینی هم داشته باشید تا کودکانی که تمایل به شرکت در این بازی‌ها ندارند، به آن مشغول شوند ، به این مسئله توجه کنید که وقتی علاقه و توجه کودکان به آن بازی رو به خاموشی می‌رود ، از نظر شما پنهان و پوشیده نماند ، در آنصورت پیشنهاد کنید که بازی خود را تغییر داده و فعالیت دیگری را آغاز نمایند . در صورتیکه خود کودکان اصرار داشته باشند که بهمان بازی ادامه دهند ، نباید با آنان مخالفت کرد .

در مدارس مهد کودک و شیرخوارگاه‌ها به این مسئله توجه شده است که انتظار برای کودکان قابل تحمل نبوده و دشوار

است . گاهی که بچه‌ای مثلاً بعنوان «گرگ» در بازی انتخاب می‌شود و باید دیگران را بگیرد یا مثلاً چشم بگذارد تا کودک دیگر مخفی شوند ، احساس می‌کند که مورد تبعیض قرار گرفته است یعنی کودکان دوست دارند که همیشه گرگ باشند و آنوقت از بازی لذت می‌برند بهتر است اینگونه کودکان را برای مدتی از بازی‌های تیمی مانع شده و برعکس فرصت‌هایی برایشان پیش بیاوریم که ناظر و شاهد بازی‌های گروهی باشند . در آنصورت ممکن است بطور داوطلبانه بخواهند تابع قوانین بازی بوده و در بازی‌های گروهی شرکت کنند . هرگز نباید کودکی را به زور وادار به بازی کنیم .

وسعت اینگونه بازی‌ها از نظر زمان و از نظر تعداد اعضا بایستی محدود باشد تا شرکت کنندگان بتوانند قبل از خستگی هریک چندین بار فعالانه شرکت نمایند . پس بهتر است که بجای یک بازی طولانی ، چندین بار بازی‌های کوتاه انجام داد .

گروه‌بندی از نظر سن :

برای بازی‌هایی که در این کتاب ذکر می‌شوند ، سن تقریبی هر کدام نیز قیسی شود . لیکن مشاهده و نظارت دقیق شما بهترین دلیل است که آیا کودکان آمادگی اجرای آن بازی را دارند یا خیر . در صورتی که بازی خیلی مشکل باشد می‌توان تجدید نظری در مقررات آن نموده و از پیچیدگی آن کم نمود .

بازی‌های مقرراتی و رسمی :

در این کتاب بازی‌هایی نوشته شده است که بطور غیررسمی در خانه ، کلاس ، حیاط مدرسه ، زمین‌های ورزش ، زمین‌های بازی لطفاً بقیه را در صفحه ۲۲ مطالعه فرمائید

بازی کودکان

در پارک‌ها و یا در سزارع و کنار دریای می‌توان مورد استفاده قرار داد . برای کسانی که می‌خواهند ورزش‌های رسمی را یاد گرفته و بازی کنند ، مقررات فراوانی وجود دارد . بازی‌های غیررسمی در این‌جا مقدار زیادی بازی‌هایی می‌شود که پرتاب کردن ، باپازدن و امثالهم از کارهای اصلی آن است . این بازیها نه تنها برای کودکان کوچک مناسب است ، بلکه برای کودکان بزرگتری که رشته ورزش خاصی را دنبال نمی‌کنند ، مورد استفاده قرار خواهد گرفت .

چگونگی کاربرد دیاکرام مربوط به سن ،

مکان و وسائل بازیها

در تمام فصول کتابی که مورد توجه شما قرار خواهد گرفت ، بازیها از نظر پیچیدگی ترتیب داده شده‌اند که از آسان به مشکل باشند . در پایان کتاب جدولی تهیه شده است که نشان می‌دهد هر بازی را باید با چه تعداد بازیکنی اجرا نمود ، چه گروه سنی برای این مناسب است و در چه محلی بهتر است آن را اجرا نمود ، مثلا محل سرپوشیده یا باز ، درخانه ، کلاس ، باشگاه‌های ورزش ، زمین‌های بازی و غیره ... بازیها از یک طرف به ترتیب اساسی نیز فهرست شده‌اند . گروه‌بندی سنی برای بازی‌هایی که فهرست شده‌اند ، محققاً بطور تقریبی می‌باشند چون همانطور که تجربه نشان داده است گروه‌های مختلف سنی با توجه به فرهنگ جامعه و محیطی که در آن زندگی می‌کنند ، از نظر هوش ، قدرت ، اندازه و سایر خصوصیات با

همدیگر تفاوت دارند .

بازی‌های استراتژی که در پایان کتاب آمده است فقط از نظر تعداد نفرات و ارتباطات بازیکنان در فهرست پایان کتاب درج شده است . این بازی‌ها را در هر جا که بتوان شکل طرح بازی را رسم کرد ، می‌توان اجرا کرد ، مثلا پیاده‌رو خیابان ، روی کف حیاط و یاروی کاغذ . این بازی‌ها که از آن تحت عنوان بازی‌های استراتژی نام برده می‌شود ، بطور کلی برای کودکان پائین‌تر از سنین مدرسه ، مناسب نمی‌باشند . حتی بچه‌های سنین مدرسه هم قبل از اینکه بصیرت کافی و توانائی طرح‌ریزی و منطق لازم را برای حل بازی‌های مشکل‌تر بدست آورند ، می‌بایستی از بازی‌های ساده‌تر شروع نمایند .