

سنتی بر بازی های چند رشته ای گذری

اطلاع رسانی

نویسنده:

پیترا ائیگان

ترجمه:

پریسا سیف

فالد محمدزاده سلامت

کاشناسان ارشد فیزیولوژی

ورزش دانشگاه تربیت معلم

به نظر می رسد که با اختراع رایانه، بازی های ویدیویی و فناوری های شگفت انگیز مدرن دیگر، بعضی از فعالیت های ساده تر چهل پنجاه سال قبل یا پیش تر، از بین رفته یا فراموش شده اند؛ فعالیت هایی که سبب توسعه ی تعادل، قدرت و هماهنگی مهارت های حرکتی ظریف، حرکات انتقالی و غیر انتقالی می شدند. امروزه آن بازی ها می توانند جالب و جذاب می باشند و لازم است به همان شکل گذشته به دانش آموزان امروزی دوباره معرفی شوند.

مقاله ی حاضر، تعدادی از این فعالیت را تشریح می کند و برخی مفاهیم بین رشته ای و سرگرمی های گذشته را شرح می دهد. فعالیت هایی که در این مقاله تشریح شده اند، شامل بازی های قدیمی هستند که به نوعی با ساختار چندرشته ای دنبال می شوند و همه می توانند در خانه یا بیرون، در باشگاه ورزشی یا در کلاس درس، آن ها را بازی کنند.

توضیح هر یک از انواع بازی های چندرشته ای، پس از تشریح بازی های «منظم» مربوط به آن آورده می شود. حیطه ی این موضوع شامل ریاضی، تاریخ، مطالعات اجتماعی، جغرافیا و زبان های جهانی است. هر توصیف شامل جزئیات قوانین و منابعی از این قوانین است که برای فعالیت ها و اطلاعات مربوط به هر کدام از آن ها است. در این مبحث، چهار بازی شرح داده می شوند: تیله بازی، یک قل دو قل، چهارخانه ولی لی.

روش اجرا

- دانش آموزان را در سه یا چهار گروه سازمان دهی کنید.
- از آن ها بخواهید، با استفاده از گچ روی آسفالت یا بتن، با فرو بردن خاک یا با گذاشتن یک طناب روی زمین، دایره ای به قطر ۲ تا ۳ فوت (حدود ۶۰ تا ۹۰ سانتی متر) بکشند.
- هر دانش آموز یک پرتاب کننده ی تیله انتخاب کند (پرتاب کننده ی تیله، تیله ی بزرگ تری در اختیار دارد که برای ضربه زدن به تیله های کوچک تر و خارج کردن آن ها از دایره، استفاده می شود) و تیله های کوچک تر داخل دایره ی مورد هدف قرار می گیرند.
- برای مشخص کردن ترتیب بازیکنان از یک خط برای پرتاب استفاده کنید. بازیکنان با فاصله ی ۱۰ فوت (حدود

تیله بازی

هر چند که بیشتر افراد، تیله بازی را یک سرگرمی از مد افتاده می دانند، این بازی هنوز برای بچه ها در همه ی سنین مفرح است و در تمام نقاط جهان بازی می شود. فواید آن برای دانش آموزان شامل ایجاد هماهنگی چشم و دست و مهارت های حرکتی ظریف است. موارد زیر مربوط به قوانین تیله بازی قدیمی تر با تنوع بیشتر است:

تجهیزات: چند تیله، گچ یا ریسمان، یک حلقه ی بزرگ که می توان آن را اطراف دایره ای که با گچ یا ریسمان کشیده شده است قرار دهیم تا از خارج شدن تیله ها روی زمین جلوگیری کند.

سه متر) از خط پرتاب در یک خط به صف بایستند و تپله‌های پرتاب خود را به سمت خط پرتاب کنند. بازیکنی که توپ پرتابش از همه به خط نزدیک‌تر باشد، اول و نفر دوم نزدیک‌ترین بعد از آن و به این ترتیب تا نفر آخر است. هر دانش‌آموز از خارج دایره با تپله‌ی پرتاب به هر کدام از تپله‌های داخل دایره ضربه می‌زند و هر تپله‌ای را که در اثر برخورد از دایره خارج شده است، جمع‌آوری می‌کند. اگر تپله‌ای بر اثر ضربه از دایره خارج شود، پرتاب‌کننده یک پرتاب جایزه می‌گیرد.

● اگر تپله‌ی پرتاب به هیچ‌کدام از تپله‌های داخل دایره برخورد نکند یا تپله‌ی پرتاب در داخل دایره بماند، نفر بعدی شروع می‌کند.

● بازیکنان به نوبت پرتاب کردن را ادامه می‌دهند تا جایی که دایره خالی شود.

● بازیکن برنده کسی است که در آخر بازی بیشترین تپله را داشته باشد.

● تپله‌ها به مالک اصلی برگردانده می‌شوند، مگر این‌که برای یادگاری نگاشته شود که در این صورت، هر بازیکن مهره‌هایی را که در طی بازی برده است، نگه می‌دارد.

تپله‌های مشخص است.

● اولین کسی که به امتیاز ۲۱ برسد، برنده است. این امتیاز باید دقیق باشد.

● اگر پرتاب‌کننده به بالای امتیاز ۲۱ برسد، امتیاز مهره‌هایی را که به خارج می‌زند، از آن تفریق کند. اگر آن‌ها ۲۱ امتیاز را با تفریق کردن از دست بدهند، دوباره شروع به جمع کردن امتیاز می‌کنند تا جمع امتیازشان به عدد ۲۱ برسد.

تنوع در روش بازی: تجهیزات را تغییر دهید و به جای تپله‌ها از توپ تنیس یا بیس بال استفاده کنید. یک علامت S روی توپ پرتاب تنیس و شماره‌های ۱، ۲ و ۵ را روی دیگر توپ‌ها بنویسید. از توپ سفید و توپ‌های رنگی که امتیاز آن‌ها مشخص است، برای پرتاب استفاده کنید (از یک حلقه نیز برای دور آن‌ها استفاده کنید).

یک قل دو قل

گذشته هیچ‌گاه نمی‌میرد و حفظ رونق این بازی‌های دوران کودکی، به تلاش زیادی نیاز ندارد. یک توپ با کمی خاصیت ارتجاعی، حداقل ۱۰ مهره و یک سطح صاف و سفت، برای این بازی کافی است. یک قل دو قل برای هماهنگی چشم و دست و مهارت‌های حرکتی ظریف دانش‌آموزان مفید است.

تجهیزات: یک مجموعه مهره‌های فلزی یا پلاستیکی برای هر شرکت‌کننده که در اسباب‌بازی‌فروشی‌ها یافت می‌شود.

تپله بازی ریاضی

این بازی مهارت‌های جمع و تفریق را تقویت می‌کند.

تجهیزات: مهره‌ی پرتاب برای هر بازیکن و تپله‌های کوچک‌تر در چند رنگ متفاوت.

روش کار

روش اجرا

● دانش‌آموزان روی زمین می‌نشینند (آسفالت، پیاده‌رو یا کف اتاق). اگر آن‌ها روی میز بازی می‌کنند، در این صورت ایستادن بهتر از روی صندلی نشستن است. ۱۰ مهره به آرامی به داخل صفحه‌ی بازی پرتاب می‌شوند. دانش‌آموز توپ‌ها را توسط دست پرتاب به هوا پرت می‌کند و زمانی که توپ در هواست، او یکی از مهره‌ها را با دست پرتاب می‌کند و روی قل می‌گذارد و قبل از این که توپ به زمین برخورد

● مانند روش قدیمی تپله بازی، از مهره‌ی پرتاب، تپله‌های کوچک‌تر و دایره استفاده می‌کنیم.

● از دانش‌آموزان بخواهید که برای هر رنگ از تپله‌های کوچک‌تر یک امتیاز بدهند. برای مثال، به آبی ۱ امتیاز، سبز ۲ امتیاز و زرد ۵ امتیاز بدهند.

● از دانش‌آموزان بخواهید که یک امتیاز را برای اعلام برنده‌ی بازی انتخاب کنند؛ مثلاً امتیاز ۲۱. هدف از تپله بازی ریاضی، کسب کل امتیازات با بیرون انداختن

کند، با دست پرتاب توپ را می‌گیرد.

- پرتاب کردن، برداشتن و گرفتن را تا زمانی تکرار می‌کند که ۱۰ قل را از زمین بردارد.
- اگر دانش‌آموز موفق به گرفتن یا برداشتن نشود، نوبت یار بعدی است و وقتی نفر دوم خطا کرد، نفر اول از جایی شروع می‌کند که او قبل از این که خطا کرده باشد، در آن قرار داشته است.
- بازی با برداشتن دو مهره در فاصله‌ی پرتاب کردن و گرفتن، دوباره تکرار می‌شود.
- بازی با افزایش در تعداد قل‌های برداشتی، هنگامی که توپ در هواست مشکل‌تر می‌شود تا وقتی که در یک زمان تمام ۱۰ مهره جمع شود.
- دانش‌آموزان می‌توانند نحوه‌ی برنده شدن را انتخاب کنند. هر دور از بالا انداختن، برداشتن و گرفتن با یک تعداد خاص از مهره‌ها را می‌توان یک بازی تلفیقی کرد. و یا یک یار زمانی برنده می‌شود که در بیشترین زمان ممکن در بازی، یک قل با ۱۰ مهره داشته باشد. قل‌های بزرگ، به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد که در یک زمان یک مهره را روی قل نگه دارند و توپ را بگیرند.
- تنوع در روش بازی: یک روش دیگر بازی با توپ ارتجاعی است که آن را روی سطح زمین می‌زنیم تا به هوا برود و قبل از این که توپ دوباره به زمین برخورد، می‌توانیم مهره‌های زیادی را از روی زمین برداریم. برای آسان شدن بازی می‌توان دو بار بالا و پایین رفتن توپ را در نظر گرفت.

روش اجرا

- شبیه قوانین بازی یک قل و دو قل است، به علاوه قوانینی که در زیر شرح داده شده‌اند:
- وقتی بازیکن به آخر هر ست رسید (اولین، دومین و...)، به سؤال جغرافیایی پاسخ می‌دهد یا به وسیله‌ی یار خود، کارتی را که حاوی پاسخ صحیح است، از بالای مجموعه‌ی کارت‌ها برمی‌دارد.
- اگر به سؤال کارت پاسخ صحیح بدهد، می‌تواند ست جدیدی را شروع کند و اگر اشتباه پاسخ بدهد، نوبتش از بین می‌رود. در همه‌ی موارد، کارت‌ها باید به مجموعه‌ی کارت‌ها که رو قرار دارند، برگردانده شوند.
- اگر بازیکن در میان ست اشتباه کرد، مجاز است به یک سؤال جغرافیایی پاسخ دهد. اگر آن را صحیح پاسخ دهد، به او یک فرصت دیگر بازی داده می‌شود، و گرنه نوبت معمولی خود را از دست می‌دهد. این مورد می‌تواند فقط یک بار در هر ست اجرا شود.
- بازی تا زمانی که ۱۰ مهره برداشته شود، ادامه می‌یابد. در صورت تمایل دانش‌آموزان، نفر برنده براساس تعداد ست‌هایی که یک قل دو قل را کامل کرده یا تعداد سؤال‌های جغرافیایی که صحیح پاسخ داده است و یا ترکیبی از آن دو، انتخاب می‌شود.

چهارخانه

بازیکنان به نوبت توپ را به خانه‌های بازیکنان دیگر پرتاب می‌کنند. این بازی تا حدودی شبیه تنیس است و به هماهنگی چشم و دست و کسب مهارت‌های ضربه‌زدن دانش‌آموزان کمک می‌کند. تجهیزات: یک مربع بزرگ (برای دو گروه چهار نفری از دانش‌آموزان) با ضلع‌های ۴ فوتی (۱۲۰ سانتی‌متری) که به چهار مربع ۶ فوتی (۱۸۰ سانتی‌متری) تقسیم می‌شود و از ۱ تا ۴ نام‌گذاری می‌شوند. در محل تلاقی هر چهار زمین یک دایره رسم می‌کنیم. برای رسم دایره روی پیاده‌رو، از گچ و روی فرش یا کف اتاق از نوار نامرئی استفاده کنید. برای هر زمین، یک توپ بازی در نظر بگیرید.

روش اجرا:

- دانش‌آموزان را در گروه‌های ۴ نفری سازمان‌دهی کنید و

یک قل و دو قل جغرافیایی

مشابه یک قل دو قل بازی می‌شود، ولی پس از هر دوره یا وقتی که فرد خطا کند، یک سؤال جغرافیا پرسیده می‌شود. این بازی سبب مرور مفاهیم جغرافیایی می‌شود.

تجهیزات: یک مجموعه از مهره‌های یک قل و دو قل فلزی یا پلاستیکی برای هر گروه از دانش‌آموزان یا گروه‌های سه نفره، و فلش کارت‌هایی که روی آن‌ها حقایق جغرافیایی در راستای مطالبی که در کلاس یاد گرفته‌اند، نوشته شده است و به وسیله‌ی دانش‌آموزان خریداری یا تهیه می‌شوند.

- به هر گروه یک توپ بدهید و برای هریک از آن‌ها یک زمین تعیین کنید.
- یک بازیکن را در کنار یا داخل هر زمین قرار دهید. شروع کننده‌ی بازی زمین شماره ۴ است.
- همه‌ی دانش‌آموزان اضافی را در یک صف در کنار زمین شماره ۱ ردیف کنید.
- با پرتاب توپ، آن را در اختیار خانه‌ی شماره ۴ قرار دهید. سپس بازیکن آن را با ضربه به زمین‌های دیگر پرتاب می‌کند. بازیکنانی زیرک‌اند که توپ را در دیگر زمین‌ها بخواباند یا این‌که قبل از برخورد توپ با زمینشان، به آن ضربه بزنند.
- هر زمان که توپ به زمین آن‌ها آمد، بازیکنان آن را برمی‌گردانند، به آن ضربه می‌زنند و آن را به دیگر زمین‌ها می‌فرستند.
- اگر توپ بازیکن بدون تماس با خط خارجی زمین‌ها بیرون رود، او زمین را ترک می‌کند، و به پشت زمین شماره ۱ می‌رود و در آخر صف می‌ایستند.
- اگر توپ به زمین بازیکن بیاید و او نتواند به آن ضربه بزند، به انتهای صف می‌رود.
- اگر توپ بازیکن به دایره‌ی مرکزی برخورد کند، او به انتهای صف می‌رود.
- اگر بازیکنان دیگر اشتباه کنند و مجبور شوند به خارج بروند، بازیکنان داخل زمین به زمین‌های بالاتر می‌روند.
- با یادگیری پرتاب توپ به کناره‌های زمین‌ها، راهکارها را توسعه دهید تا این‌که توپ به زمین برخورد و بیرون برود.
- سعی کنید به توپ چرخش دهید تا این‌که توپ پس از برخورد با زمین، در جهت مخالف دریافت شود.
- با قرار گرفتن بیشتر در زمین شماره‌ی چهار نسبت به دیگران، بازی را ببرید.



روش اجرا:

- مانند چهارخانه بازی می‌شود، اما سه ثانیه توپ را نگه دارید (یا یک زمان معین با توجه به مهارت‌های زبان دانش‌آموزان در نظر بگیرید).
 - در فاصله‌ی بین هر گرفتن و پرتاب کردن یا گرفتن و ضربه زدن، دانش‌آموز با یکی از زبان‌های فرانسه، اسپانیایی و هر زبان منتخب دیگر شمارشی را انجام می‌دهد. اگر دانش‌آموزان فقط تا ۱۰ بشمارند، وقتی به ۱۰ رسیدند، دوباره از یک شروع می‌کنند. به محض گرفتن توپ، بازیکن باید به یکی از زبان‌های انتخاب شده «یک» را بگوید. سپس به توپ ضربه بزند تا به زمین دیگری برود؛ جایی که بازیکن بعدی توپ را می‌گیرد و می‌گوید: ۲ و...
 - قوانین رفتن به آخر صف در این بازی شبیه چهارخانه است به علاوه‌ی این‌که تردید طولانی مدت در گفتن شماره، یا گفتن شماره‌ی اشتباه بازیکن را به مربع اول می‌فرستد.
 - این ترتیب می‌تواند با استفاده از یک فهرست از کلمات انتخاب شده، ادامه یابد و دانش‌آموزان باید کلماتی را که قبلاً انتخاب شده‌اند، به ترتیب بگویند.
- تنوع در روش بازی: بازی را با تمرکز روی پاهای دشوار کنید.

چهارخانه‌ی زبان خارجی

از قوانین مشابه بازی چهارخانه‌ی منظم استفاده کنید، با این تفاوت که در این بازی، شمارش امتیازات کاربرد یک زبان خارجی یا مطالعه‌ی لغات، اضافه می‌شود. این بازی، یادآوری کلمات و مطالعه‌ی واژه‌های یک زبان خارجی را تقویت می‌کند.

بعد از هر مجموعه عدد، یک کلمه را به زبان بیاورید (مثل بازی).
برای مثال، در هر سه شماره: ۱، ۲، ۳، ۴، ۵، ۶...

● برنده وقتی تعیین می شود که همه ی خانه ها را کامل کرده باشد.

تنوع در روش بازی

- یک منطقه ی استراحتی گنبدی شکل، به بیرون طرح هشت خانه اضافه کنید؛ جایی که بازیکنان بتوانند استراحت مختصر قبل از لی لی انجام دهند.
- تغییر دیگر این که بعد از استفاده از الگوی سنتی هشت خانه، از دانش آموزان بخواهید خودشان الگوهای هشت خانه را ترسیم کنند.

هشت خانه

هشت خانه شامل لی لی کردن و پریدن است که می توان آن را در یک زمین بایر و لخت یا کف اتاق بازی کرد. صدها نمودار متفاوت را که می توان با گچ یا چسب روی زمین کشید، وجود دارند. هشت خانه روی مهارت های انتقالی، تعادل، قدرت، و هماهنگی چشم و پا کار می کند.
تجهیزات: گچ، زمین، پیاده رو یا پارک، پوسته، دکمه، در بطری و قوطی لوبیا

هشت خانه ی تاریخی

این تغییر یک بررسی مجدد از حقایق مطالعات اجتماعی را ایجاد می کند.

تجهیزات: گچ، چسب، زمین، جاده یا پیاده رو، سنگ، پوسته، دکمه، در بطری و قوطی لوبیا. هم چنین نیاز است که کارت های حقایق تاریخی توسط معلم یا دانش آموزان تهیه شود. روی هر کارت یک سؤال و پاسخ آن پشت کارت آورده می شود که عنوان آن ها مطالعه و تحقیقات اجتماعی است.

روش اجرا

● با گچ یک طرح بکشید، شامل دو مربع تنها، دو مربع کنار هم، یک مربع تنها، دو مربع کنار هم و یک مربع تنها. مربع ها را می توانید شماره گذاری کنید. می توان از الگوها و شماره های متفاوتی استفاده کرد. هر بازیکن می تواند یک نشانه شامل سنگ، پوسته، دکمه، در بطری و قوطی لوبیا داشته باشد. به هر دو یا سه نفر یک طرح هشت خانه اختصاص دهید.

روش اجرا

شبهه بازی قوانین هشت خانه است، به علاوه ی قوانین زیر:

- قوانین را تغییر دهید تا بازیکنان تعویض شوند، مگر این که آن ها یک امتیاز (پس) بگیرند. یعنی پس از این که بازیکن خطا کرد، یار او یک سؤال تاریخی از وی می پرسد. اگر پاسخ صحیح بود، یک امتیاز پس می گیرد و نوبتش را ادامه می دهد. اگر پاسخ او اشتباه بود، یار دیگر نوبتش را آغاز می کند.
- بازیکن، نشانه را در مربع و در جایی می گذارد که باید در نوبت بعدی از آن جا شروع کند. و بازیکن بعدی نوبتش را شروع می کند.
- در پایان هر مرحله ی خارج شدن و دوباره برگشتن، بازیکن دوباره باید یک سؤال تاریخی را به درستی پاسخ دهد، اگر نتوانست، نوبتش را از دست می دهد و یارش بازی را آغاز می کند.
- برنده را می توان مانند هشت خانه ی سنتی مشخص کرد.

- اولین بازیکن پشت خط شروع می ایستد و نشانه ی خود را داخل مربع پرتاب می کند. با حالت لی لی از روی مربع ۱ به ۲ و سپس تا مربع ۸ لی لی کنان می رود، برمی گردد و دوباره لی لی می کند و در خانه ی ۲ می ایستد. سنگ را از خانه ی ۱ برمی دارد و از روی خانه ی ۱، لی لی کنان می پرد و خارج می شود.
- بازی را با انداختن نشانه به داخل خانه ی ۲ ادامه می دهد. همه ی لی لی کردن ها باید با یک پا انجام شوند؛ به جز در خانه هایی که ۲ مربع کنار هم هستند. سپس بازیکن می تواند با یک پا به هر مربع بپرد. او همیشه باید از روی مربعی که نشانه در آن است، بپرد.
- وقتی یک بازیکن تعویض می شود که نشانه روی مربع مناسب انداخته نشود، پای لی لی روی خط باشد، هنگام برداشتن نشانه، تعادل بازیکن به هم بخورد، دست و پای دوم او با زمین برخورد کند، داخل مربعی برود که نشانه در آن است یا هر دو پایش را در یک مربع بگذارد.
- بازیکن نشانه ی خود را در مربع می گذارد، جایی که او بازی بعدی خود را از آن جا دنبال می کند.