

مقدمه:

با توجه به اهمیت بازی و سرگرمی در پرورش روحیات کودکان و نوجوانان، برآن شدیم تا با بهره گیری از تجربیات مربیان ورزشی و تربیتی به جمع آوری بازی هایی جهت پرورش روحیات دینی و تربیتی نوجوانان بپردازیم.

قابل ذکر است که همه ی بازی ها با اهداف تربیتی می باشند و ممکن است بازی ها صرفاً جهت سرگرمی نوجوانان باشد از این رو پیشنهاد می شود اینگونه بازی ها به طور مستمر و مداوم برای نوجوانان اجرا نگردد تا منجر به آسیب های تربیتی نگردد. مجموعه ی حاضر قابل استفاده برای نوجوانان پسر می باشد که این بازی ها را می توان در محیط های باز و بسته اجرا کرد که جهت راهنمایی بیشتر پیشنهاد می کنیم به فصل چهارم مراجعه کنید. در پایان از آقای مجید جعفری که اجازه استفاده از آثارشان را دادند صمیمانه قدردانی می نمایم.

از مجموعه همکاران معاونت پژوهش که در بازخوانی و آماده سازی این اثر تلاش کردند تشکر و قدردانی می شود و دوام توفیقات این عزیزان را جهت خدمت بیشتر به مکتب اهل بیت و ارتقای فرهنگ دینی و تربیتی جامعه از خداوند متعال مسألت داریم.

بخش اول اهمیت و ضرورت پذیری برای کودکان و نوجوانان.

بخش دوم شامل اسامی و توضیحات بازی هاست.

بخش سوم شامل سوالات هوشی و دینی و جدول های بازی می باشد.

بخش چهارم شامل بازی های پیشنهادی برای محل های مختلف می باشد.

بخش ۱

اهمیت و ضرورت پذیری برای کودکان و نوجوانان

اهمیت و ضرورت انجام بازی:

همانطور که می دانیم دارو های تلخ و بد مزه که در عین حال شفا بخش و موجب سلامتی هستند، هیچ گاه مورد علاقه کودکان و نوجوانان نیستند، ولی شیرینی و آجیل ، حتی اگر برای سلامتی آنها زیان بخش هم باشند، همیشه مورد علاقه آنها است. به همین دلیل دارو سازان برای اینکه مصرف داروهای تلخ، آسان و دلپذیر باشند، همیشه مقداری ژلاتین مخلوط با مواد شیرین به آن می افزایند و آن دوا را به صورت قرص های رنگین و شیرین به خورد آنها می دهند.

تعلیم و تربیت به صورت خام نیز مانند دارو های تلخ و بد مزه هیچگاه به خودیه خود مورد توجه و علاقه اطفال نیست ولی بازی و تفریح به هر صورت مورد علاقه آنها است. بنابراین اگر شما بخواهید کودکان و نوجوانان را تحت تعلیم و تربیت قرار دهید، چاره ای ندارید جز اینکه تعلیم و تربیت را با مقداری بازی و تفریح همراه کنید. کودکان و نوجوانان همیشه در جستجوی بازی و تفریح و امور مورد علاقه خود هستند و این وظیفه مربی است که ضمن بازی ها و تفریحات سالم گوناگون، کودکان و نوجوانان را به راه تعلیم و تربیت سوق دهد و نتایج تربیتی مورد نظر را بدست آورد.

نقش بازی های گروهی در تربیت اجتماعی دانش آموزان:

بازی های گروهی بخش عمده و از اساسی ترین برنامه های تربیتی دانش آموزان می باشد. هیچ چیز بهتر و مفیدتر از بازی های سالم و هدف دار برای کمک در تربیت دانش آموزان نیست. در هر برنامه بازدیدی یا اردویی و در اوقات فراغت از کلاس درس ضروری است یک یا چند بازی جالب و متناسب با سن بچه ها لزوماً (بازی های گروهی) که مشارک تمامی دانش آموزان را در بر گیرد اجرا شود. مربیان باید به هنگام برگذاری اردوها، گردش ها و اوقات فراغت برای جلوگیری از خستگی و خمودی افراد شرکت کننده در برنامه در نظر بگیرند و یک یا چند نوع بازی جدید به آنان آموزش دهند. بازی ها در تقویت عقل، هوش، نشاط و شادابی، قدرت تصمیم گیری، استقامت و پایداری و بهبود هماهنگی اعصاب و عضلات و رشد دانش آموزان نقش موثری دارد.

میدان بازی مکانی است که دانش آموز استعدادهای خود را بروز می دهد و نقاط ضعف و قوت خود را آشکار می سازد.

بازی و یادگیری:

بازی زیر بنای یادگیری کودکان و نوجوانان می باشد و رشد جسمی، اجتماعی، عاطفی و ذهنی کودک بستگی به این فعالیت دارد. بازی، بهترین و موثر ترین وسیله برای پرورش و شکوفایی تدریجی استعدادهای طفل در دوران کودکی است. کودک معمولاً بازی را از سنین اولیه شروع کرده و به تدریج که سن او زیاد می شود، نوع بازی ها و لوازم او تفاوت پیدا می کند و اکنون مربیان آموزش و پرورش در سطح جهان به این باور رسیده اند که حتی آموزش زبان به یک کودک را باید از طریق بازی انجام داد.

هدف و منظور از انجام بازی:

کودکان و نوجوانان در انجام بازی هدف و منظوری جز تفریح و سرگرمی ندارند. ولی مربی در انجام بازی که برای کودکان و نوجوانان ترتیب می دهد باید هدف معینی داشته باشد و در تمام مدت بازی هدف خود را دنبال کند. بازی را می توان به عنوان ابزاری برای کار مربی تلقی کرد. مربی از این ابزار به چه ترتیب باید استفاده کند؟ مربی در کجای مملکت و در چه مرحله ای با کودکان و نوجوانان کار می کند. این ها مطالبی است که مستقیماً به خود او وابستگی دارد. آموزش و تعلیم و تربیت کاری سخت و دشوار است و در تشبیه می گوئیم که: دارویی است تلخ، مربی از بازی به عنوان روکش های گلیسیرینی که برای خوشمزه کردن قرص ها و کپسول ها به کار میبرند، استفاده می کند. مربی باید این مشکلات را آب و رنگ داده و در قالب بازی متناسب با ذائقه کودکان و نوجوانان به آنها بخوراند.

مثال: بچه ها در سنین معینی باید نظم و ترتیب و انضباط و رعایت نوبت دیگران را بیاموزند. اما عمل مدیران در همان زمان، با خصوصیات سنی کودکان و نوجوانان سازگار نیست و اگر نظریات خود را به آنها تحمیل کنیم نتایج تربیتی ناخوشایندی به بار خواهد آورد و اگر کودک را رها سازیم مشکل دوچندان می شود. این جاست که مربی از علاقه کودکان و نوجوانان به بازی استفاده کرده و همه را با یک نظم خاص فرصت فعالیت می دهد و به این ترتیب آن چه را که در نظر دارد تعلیم می دهد.

وجود تعدادی بازی بدون ابزار، نشانگر این نکته است که برای بازی کردن و سرگرم شدن الزامی به وجود اسباب بازی آن چنانی نیست. این یک واقعیت غیر قابل انکار است که نیازی به بازی، نیاز عمومی و جهانی است و مرزهای سن و جنس و موقعیت اجتماعی و

پایگاه اقتصادی و جغرافیایی را در هم می شکنند، نه شهری بودن اهمیت دارد و نه روستایی و کوچ نشین بودن. و هیچ ملتی را نمی توان بدون بازی و سرگرمی یافت.

اهداف بازی ها:

۱. ایجاد نشاط و شادمانی در دانش آموزان
۲. سرگرم کردن دانش آموزان
۳. تقویت اندام و عضلات بدن
۴. تقویت حواس پنج گانه
۵. تقویت هوش و حافظه و فکر
۶. عادت دادن کودکان به نظم و تربیت و اطاعت آگاهانه از قوانین و مقررات
۷. ایجاد رقابت سالم در بین دانش آموزان
۸. روبرو شدن دانش آموزان با پیروزی و شکست تا در پیروزی مغرور و در شکست مایوس نشوند
۹. تقویت روحیه ایثار و از خود گذشتگی
۱۰. همکاری و تعاون
۱۱. بهبود عکس العمل، چابکی، سرعت و دقت
۱۲. قدرت تصمیم گیری
۱۳. بهبود هماهنگی اعصاب و عضلات
۱۴. پرورش روحیه صداقت و راستگویی
۱۵. استقامت و پایداری
۱۶. مسئولیت پذیری دانش آموزان

۱۷. تقویت روحیه جسارت و شجاعت

۱۸. آشنا شدن با منطق گروه

فواید بازی ها:

- ۱- بازی ها معلومات عمومی کودکان و نوجوانان را زیاد می کند
- ۲- بازی ها قدرت همکاری و همفکری کودکان و نوجوانان را تقویت می کند
- ۳- بازی ها قدرت فرماندهی و رهبری کودکان و نوجوانان را تقویت می کند
- ۴- بازی ها قدرت پیروی از مقررات را در کودکان و نوجوانان را بوجود می آورند
- ۵- بازی ها کودکان و نوجوانان را وادار به نظم و انضباط می کند

با اجرای بازی های هدف دار می توان تحرک، پویایی و حتی فضائل اخلاقی را در شخصیت کودکان و نوجوانان بارور کرد و ریشه ی گرایشات منفی آتی را خشکانید و گامی اساسی در تربیت و بازسازی آنان برداشت.

شرایط بازی:

برای آنکه در هر بازی به هدف های مورد نظر برسید و نتایج مطلوب را بدست آورید باید تمامی شرایط زیر را در نظر بگیرید:

۱. بازی مطابق ذوق و مورد علاقه افراد باشد
۲. نوع بازی یا زمین و محلی که در اختیار هست مناسب باشد
۳. وسایل بازی فراهم باشد
۴. مقررات بازی به طور کامل و روشن به اطلاع افراد برسد
۵. بازیکنان مقررات بازی را بطور کامل رعایت کنند
۶. مربی یا داور در تمام مدت مراقب اجرای دقیق مقررات بازی باشد
۷. در موارد لزوم، بازیکنان از لحاظ نیرو و تعداد به گروه های مساوی تقسیم شده باشند
۸. در نتیجه بازی قضاوت صحیح به عمل آید
۹. نوع بازی با شرایط بدنی شرکت کنندگان متناسب باشد و در آن رعایت اصول بهداشت بشود
۱۰. نوع بازی با وضع آب و هوا متناسب باشد

در اجرای هر بازی، رعایت تمام شرایط فوق ضروری است، ولی همیشه دو نکته مهم را باید بیشتر مورد توجه قرار داد:

- اول آماده بودن وسایل و روشن بودن مقررات بازی
- دوم رعایت دقیق مقررات و نظم و ترتیب در بازی

نکاتی که مربی در موقع تعلیم و انجام بازی باید به آن توجه کند:

۱. نسبت به بازی دقیقاً توجیه شده باشد

۲. باید قوانین بازی را بداند و مجری آنها باشد

۳. زمان، مکان و شرایط را در انتخاب بازی لحاظ کند

۴. قدرت اداره بازیکنان را داشته باشد

۵. از آمادگی بدنی برخوردار باشد

۶. جذابیت داشته باشد

۷. با دانش آموزان برخورد مناسبی داشته باشد

۸. مربی ملبس به لباس ورزشی باشد

نکاتی در خصوص اداره بازی ها:

- نکات و پیشنهاد هایی که در اداره هر بازی مورد استفاده قرار می گیرند عبارتند از:
۱. گروه بندی (این عمل نظم گروه را برقرار می سازد و به مربی کمک می کند تا به راحتی بازی را اداره کند)
 ۲. آشنا ساختن افراد شرکت کننده با اهداف بازی ها
 ۳. مربی باید اشتباهات خیلی مهم را گوشزد و اصلاح کند و در اوایل بازی بخاطر اصلاحات، بازی را متوقف نکند و اجازه دهد که بازی ادامه یابد
 ۴. مربی باید به سوالات و اشکالات افراد پاسخ دهد
 ۵. مقررات و محدودیت ها نیز بایستی به طور مشخص روشن شود تا اشتباهی باقی نماند
 ۶. مربی لازم است قبلا تمام وسایل مورد نیاز برای بازی ها را بررسی نموده و اگر اشکالاتی وجود داشت آن را برطرف سازد
 ۷. تا آنجایی که ممکن است همه افراد را در بازی شرکت داده و محیط را برای آنها مهیا نماید
 ۸. روحیه رقابت را بیش از حد ایجاد نکند و همیشه برای آنان توضیح دهد که حس تعاون و همکاری در هر بازی مهمترین قسمت کار است
 ۹. اجازه ندهد چند نفر از افراد که توان و مهارتشان بیشتر است بر بازی حکومت کنند
 ۱۰. در حین بازی به تقسیم بندی زمان بازی توجه داشته باشد
 ۱۱. در بازی ها جریمه را رعایت کرده، مثلا بگوید: کسی که سه بار خطا کند باید این مقدار شنا برود و یا چند بار دور زمین بدود یا چند بار نشستو برخاست کند

۱۲. برخی مواقع مربیان بهتر است با کودکان و نوجوانان بازی کنند، چراکه آنها دوست دارند مربی با آنها بازی کند

۱۳. یک مربی برای شروع و توقف بازی لازم است سوت مناسبی در اختیار داشته باشد

۱۴. تذکر داده شود که در حین فعالیت یکدیگر را هل ندهند جلو همدیگر نپیچند لباس همدیگر را در حین دویدن نکشند

آخرین نکات ضروری در مورد بازی و شرایط آن که باید در نظر داشته باشیم: هیچگاه در جلسات و برنامه های اردویی مدت بازی را نامحدود و بسیار طولانی تعیین نکنید، بلکه بازی ها را به مدت کوتاه ولی در مراحل متناوب و مختلف اجرا کنید تا اجرای آنها احتمالاً موجب خستگی و کسالت کودکان و نوجوانان نشود. ثانياً هیچگاه چند بازی پر تحرک و سریع را به طور متوالی اجرا نکنید، زیرا به احتمال بسیار زیاد در افراد خستگی ایجاد می کند. بهتر است در ساعات بازی بعد از هر بازی پر تحرک و سریع یک بازی آرام اجرا کنید و همیشه آخرین بازی را یک بازی آرام و کم تحرک همراه با شادی انتخاب کنید تا در ضمن اجرا خستگی بازی های قبلی نیز برطرف شده و عرق بدنشان خشک شود و برای حضور در فعالیت های بعدی آماده باشند. ثالثاً افراد کم توان و ضعیف را که دارای قدرت بدنی زیاد نمی باشند از شرکت در بازی های سریع و پر تحرک که ممکن است برای آنها ناراحتی هایی ایجاد کند معاف نمایید.

بخش ۲

اسامی و توضیحات بازی

نام بازی: مچ اندازی

اهداف بازی:

۱. بهبود هماهنگی اعصاب و عضلات

۲. ایجاد رقابت سالم

شرح بازی:

دو بازیکن دست های خود را به هم داده به طوری که آرنج آنها روی زمین باشد. هر بازیکن توانست مچ حریف را به زمین برساند موفق و پیروز است. نکته قابل توجه این است که نباید مچ های بازیکنان خم شوند و نباید آرنج خود را جابه جا و یا از زمین بلند کنند.

نام بازی: پانتومیم

اهداف بازی:

۱. تقویت هوش و حافظه و فکر
۲. تعاون و همکاری

شرح بازی:

داور یک شغل و یا یک کار خاص را در گوش فرد می گوید و تا زمان محدودی فرصت دارد به یار خود بدون صحبت کردن بفهماند که چه شغلی است. زمان جوابگویی نیز در امتیاز دهی تاثیر دارد.

نام بازی: تشخیص با چشمان

اهداف بازی:

۱. تقویت حواس ۵ گانه
۲. تقویت هوش و حافظه

شرح بازی:

چشمهای فرد بسته می شود و باید یکی از یاران خودش را جلوی وی گذاشته و با در نظر داشتن زمان، هرچه زودتر با دست زدن به صورت او نام وی را بگوید.

نام بازی: هوش و شمارش

اهداف بازی:

۱. تقویت هوش و حافظه
۲. تقویت سرعت عمل
۳. تفریح و سرگرمی

شرح بازی:

بازیکن می بایست در مدت زمان معین سریع و بدون مکث شروع به شمارش اعداد کند. به عنوان مثال اعداد فرد از ۱ یا اعداد زوج از ۲ شروع به شمارش می شوند. برنده بازی کسی است که شمارش بیشتر و بدون غلط داشته باشد.

اعداد فرد: ۱-۳-۵-۷-۹-۱۱ ...

اعداد زوج: ۲-۴-۶-۸-۱۰-۱۲ ...

نام بازی: کشف شی

اهداف بازی:

۱. حضور ذهن و حافظه

۲. تقویت سرعت و دقت

شرح بازی:

شخص را از سالن خارج کرده و شی را مخفی کرده و پس از ورود با کم و زیاد کردن صدای دست یا طبل و ... شخص را راهنمایی کرده تا هرچه زودتر شی را پیدا نماید. این بازی را به طریق دیگر می توان انجام داد: اینکه جای افراد حاضر در اتاق را عوض کرده و فرد پس از ورود به اتاق باید حدس بزند نظم قبلی کدام قسمت عوض شده.

نام بازی: نقطه بازی

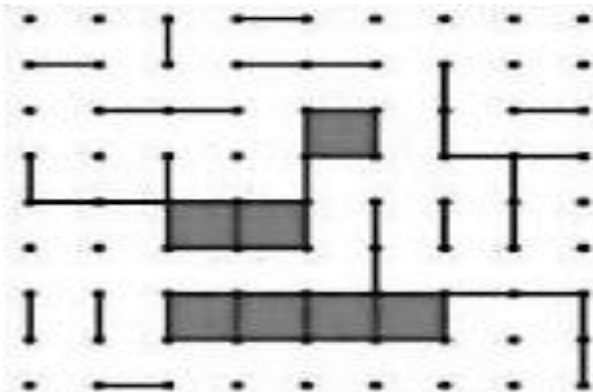
اهداف بازی:

۱. سرگرم کردن
۲. ایجاد رقابت سالم

شرح بازی:

تعدادی نقطه را با فاصله یک سانتی متری به صورت افقی و عمودی در کاغذ قرار می دهیم و به نوبت هر بازیکن یک خط می کشد تا بتواند یک مربع را رسم کند هر کس توانست مربع بیشتری رسم کند برنده است.

تذکر: تعداد نقطه ها زیاد نباشند تا زمان بازی طولانی نشود.



نام بازی: هپ

اهداف بازی:

۱. ایجاد رقابت سالم
۲. سرگرم کردن دانش آموزان
۳. ایجاد شادی و نشاط
۴. تقویت هوش و حافظه
۵. بهبود عکس العمل و سرعت

شرح بازی:

بازیکنان در بازی باید از ۲ نفر بیشتر باشند و با در نظر گرفتن مضرب یک عدد مانند ۵ شروع به شمارش می کنند. هر فرد یک شماره را می گوید و نفر بعد شماره بعد و می بایست مضرب های ۵ را هپ بگویند.

نکته: شمارش ها باید با سرعت گفته شود.

نام بازی: یه مرغ دارم

اهداف بازی:

۱. ایجاد رقابت سالم
۲. سرگرم کردن دانش آموزان
۳. ایجاد شادی و نشاط
۴. تقویت هوش و حافظه
۵. بهبود عکس العمل و سرعت

شرح بازی:

افراد شرکت کننده در بازی باید بیش از ۳ نفر باشند هرکس یک عدد را انتخاب کرده و شروع کننده بازی با «جمله یه مرغ دارم روزی ۳ تخم میذاره» فردی که عدد ۳ است در جواب می گوید «چرا ۳ تا» نفر اول در جواب می گوید «پس چندتا؟» و فرد شماره ۳ یک عدد می گوید مثلا ۵ فرد شماره ۵ نیز همین مکالمه را با شماره ۳ ردوبدل می کند. در پایان کسی که مانده باشد موفق است.

نام بازی: با حرف آخر یک سوره نام ببر

اهداف بازی:

۱. تقویت هوش و حافظه
۲. بهبود سرعت عکل
۳. سرگرم کردن

شرح بازی:

بازی با گفتن نام یک سوره آغاز می شود و بازیکن بعد باید با آخرین حرف کلمه قبل به سوره بگوید در پایان هر بازیکنی که نام سوره تکراری نگفته باشد و یا جوابگوی همه مراحل باشد برنده بازی است. این بازی را می توان با ۲ بازیکن یا بیشتر انجام داد.

روش دیگر: همچنین می توان به صورت مشاعره نیز مسابقه را انجام داد و باید با آخرین حرف بیت قبل، بیت جدید را شروع کرد.

روش دیگر: می توان این بازی را به صورت اسمی نیز انجام داد. با گفتن یک اسم آغاز می شود و با آخرین حرف اسم قبل می بایست نفر بعد اسم جدیدی بگوید و همینطور ادامه پیدا می کند. در این صورت می توان از بازیکنان خواست فقط اسم های دختر و یا اسم های پسر را در بازی استفاده کنند.

مثال اسمی: رضا-احمد-دانیال-لقمان و...

مثال سوره: صافات-تین-ناس-سجده-همزه و...

نام بازی: چشمک

اهداف بازی:

۱. بهبود سرعت عمل و دقت
۲. تقویت رُحیه جسارت و شجاعت
۳. قدرت تصمیم گیری

شرح بازی:

به تعداد بازیکنان کاغدهایی را آماده کرده و فقط در یکی از آنها کلمه «چشمک» می نویسیم و برگه ها را به صورت تا کرده در وسط بازیکنان و درهم می اندازیم هرکس که چشمک را برداشت به قید قرعه بدون اینکه کسی بفهمد برای یکی از اعضای دیگر چشمک زده و کاغذ خود را می اندازد و از دور بازی خارج می شود و باز او برای دیگری چشمک زده و کاغذ خود را می اندازد و به همین ترتیب تا یک نفر باقی بماند که او بازنده است. در بین بازی اگر از بازیکنان درحال بازی کسی قبل از چشمک زدن متوجه شد چشمک دست چه بازیکنی است با بردن نام او بقیه را مطلع میکند و در صورتی که درست باشد، شخص تشخیص دهنده برنده بازی است در غیر این صورت از بازی خارج می شود.

نام بازی: بادکنک

اهداف بازی:

۱. تقویت روحیه جسارت و شجاعت
۲. ایجاد نشاط و شادمانی
۳. ایجاد رقابت سالم

شرح بازی:

۲ و یا ۳ بادکنک را باد شده به بازیکنان داده و هر بازیکنی زودتر توانست بادکنک خود را با فشار دادن بترکاند برنده است.

نحوه ی دیگر بازی: هر بازیکنی که توانست بادکنک خود را باد کند و بتواند آن را زودتر از بقیه بترکاند برنده است.

نام بازی: پر یا پوچ

اهداف بازی:

۱. قدرت تصمیم گیری
۲. تقویت هوش و حافظه
۳. تعاون و همکاری

شرح بازی:

افراد به دو دسته تقسیم می شوند یک تیم گل را بین خود مخفی کرده و سپس دست ها را روبروی تیم دوم قرار می دهند. تیم دوم نیز باید تشخیص دهد گل در کدام دست است. برای این کار می تواند یک به یک دست ها را پوچ کند و یا می تواند به یک باره گل را تشخیص دهد. نکته قابل توجه برای ایجاد نظم این است که هر تیم می بایست یک سرگروه داشته باشد و او بعد از مشورت حرف نهایی را می زند.

تذکر: نباید دست حریف به دست تیم مقابل بخورد وگرنه دست بسته، باز می شود.

نام بازی: جمله بدون نقطه

اهداف بازی:

۱. بهبود سرعت و دقت
۲. ایجاد نشاط و شادابی

شرح بازی:

بازیکن باید جمله «شرکت ملی نفت ایران بزرگ است» و یا جمله دیگری را بدون نقطه بنویسد و هر نقطه یک امتیاز کم می شود.

جملات دیگر:

- قسطنطنیه پایتخت روم شرقی بود.
- من مشتعل عشق علی ام چه کنم.
- دو قورت و نیمش باقی مانده.
- آدم تنبل عقل چهل وزیر را دارد.
- از این ستون به اون ستون فرجه.

نام بازی: طناب زنی

اهداف بازی:

۱. ایجاد تحرک
۲. ایجاد روحیه نشاط و شادابی
۳. دقت و سرعت عمل
۴. حفظ تعادل

شرح بازی:

زمان محدودی را مشخص کرده و بازیکن باید در این مدت زمان طناب بزند هرکس طناب بیشتری زد برنده بازی است.

نام بازی: نقاشی با چشمان بسته

اهداف بازی:

۱. ایجاد نشاط
۲. تقویت حواس پنجگانه
۳. مهارت در نقاشی

شرح بازی:

چشمان بازیکن را بسته و از او می خواهیم تا تصویر یک ماشین و یا چهره ای را روی تخته بکشد. هر بازیکن توانست زیباتر و بهتر این کار را انجام دهد برنده بازی است.

نام بازی: حدس شکل

اهداف بازی:

۱. بهبود دقت و هوش
۲. ایجاد نظم
۳. ایجاد نشاط و شادابی

شرح بازی:

مربی روی تخته یک شکل مسجد، ماشین و... یا کلمات مسجد، قران و... را کم کم ترسیم نماید و بعد از هر حرکت به بازیکنان فرصت می دهد تا بتوانند نوشته یا تصویر را حدس بزنند. هر کس توانست زودتر حدس بزند برنده بازی است.

نام بازی: نخ و شیرینی

اهداف بازی:

۱. ایجاد نشاط و شادابی
۲. رعایت قوانین و مقررات
۳. دقت
۴. سرعت عمل

شرح بازی:

یک نخ کاموا به طول $1/5$ متر را از وسط به یک شیرینی بسته و دونفر از دو طرف بدون استفاده از دست و با لب و دندان شروع به فرو بردن نخ با داخل دهان خود می کنند. هر کس زودتر به شیرینی برسد برنده است.

تذکر: نخ نباید نازک باشد و گرنه کشیده نمی شود و دیگر اینکه نباید خم شوند بلکه باید به صورت ایستاده باشند و به شیرینی نزدیک شوند و از کشیدن نخ باید خودداری کنند.

نام بازی: ضربه به توپ با سر

اهداف بازی:

۱. هماهنگی عضلات با اعصاب
۲. همکاری و تعاون
۳. ایجاد سرعت عمل

شرح بازی:

بازیکنان را به گروه ۲ یا ۳ نفره تقسیم کرده و هر گروه که توانست در مدت زمان معینی در هوا با توپ بوسیله ضربات سر به طرف هم توپ را بفرستند و ضربات بیشتری در این مدت زمان به توپ بزنند بدون اینکه توپ با زمین برخورد کند برنده بازی هستند.

نام بازی: فاصله با دیوار

اهداف بازی:

۱. هماهنگی عضلات با اعصاب
۲. ایجاد رقابت سالم بین دانش آموزان
۳. دقت عمل

شرح بازی:

از بازیکن می خواهیم تا از فاصله ۵ متری دیوار، به توپ ضربه بزند و پس از برخورد توپ با دیوار، توپ از دیوار فاصله می گیرد. هر بازیکن که توانست فاصله توپش با دیوار کمتر باشد برنده بازی است.

نام بازی: پوشیدن لباس

اهداف بازی:

۱. تفریح و سرگرمی
۲. شور و نشاط و شادابی

شرح بازی:

۱۰ پیراهن دکمه دارِ جلو باز را آماده کرده و هر بازیکن که توانست در مدت زمان کمتری این پیراهن ها را به تن کند برنده بازی است. این بازی را می توان با اضافه کردن ۱۰ شلوار نیز شیرین تر کرد.

نام بازی: توپ و سطل

اهداف بازی:

۱. دقت و سرعت
۲. تفریح و سرگرمی
۳. مواجه شدن با شکست و پیروزی

شرح بازی:

یک سطل را به فاصله ۴ یا ۵ متری از بازیکنان قرار می دهیم و ۵ توپ را در اختیار آنها می گذاریم. هر بازیکن توانست تعداد توپ های بیشتری را وارد سطل کند برنده بازی است.

می توان یکی از هم گروهی های پرتاب کننده را در کنار سطل گذاشت و توپ های پرتابی را به بازیکن برگرداند در این صورت مدت زمان هم دخیل در بازی می شود.

نام بازی: نشانه گیری

اهداف بازی:

۱. تعاون و همکاری
۲. مسؤلیت پذیری
۳. شور و نشاط

شرح بازی:

یک دروازه کوچک را در فاصله ۱۰ متری از بازیکن قرار داده و از بازیکن می خواهیم به درون دروازه کوچک شوت کند و کمک او نیز در کنار دروازه می ایستد و توپ را به فرد باز می گرداند و این عمل را باید در زمان ۶۰ ثانیه انجام دهد هر چه گل بیشتری زد امتیاز بیشتری کسب می کند.

نام بازی: پشت و روی راکت

اهداف بازی:

۱. هماهنگی عضلات و اعصاب

۲. بهبود سرعت و دقت

۳. شور و نشاط

شرح بازی:

بازیکن باید یک بار با روی راکت پینگ پنگ و یک بار با پشت راکت پشت سر هم ضربه بزند هر بازیکن که توانست زمان بیشتری توپ را کنترل کند امتیاز را کسب می کند.

نام بازی: پرش از روی طناب

اهداف بازی:

۱. ایجاد رقابت سالم بین افراد
۲. قدرت تصمیم گیری
۳. هماهنگی عضلات و اعصاب
۴. تقویت روحیه جسارت و شجاعت

شرح بازی:

دو نفر دو سر طناب را به فاصله ۵ متری از بازیکنان و ۵۰ سانتی متری از زمین نگه می دارند و از بازیکنان گروه های می خواهند که به نوبت از روی طناب پرش کنند. هر بازیکنی که بدون برخورد با طناب پرش کرد به مرحله بعد می رود. در مرحله بعد ۱۰ سانتی متر طناب را بالاتر از زمین نگه می دارند و باز هم پرش بازیکنان راه یافته آغاز می گردد و کسانی که بدون برخورد از طناب رد شوند به مرحله بعد می روند. هر مرحله ۱۰ سانتی متر طناب را بالاتر نگه می داریم تا یک نفر برنده بازی شود.

نام بازی: پرش طولی

اهداف بازی:

۱. سرعت و قدرت
۲. شور و نشاط
۳. هماهنگی اعضا و عضلات

شرح بازی:

از بازیکنان می خواهیم پشت محدوده مشخص شده ایستاده و به صورت جفت پا بپرند. هر بازیکن مترا بیشتری پرش کرد برنده است.

روش دیگر: بازیکنان را به فاصله ۵ یا ۶ متری از محدوده مشخص شده قرار می دهیم و آنها می توانند قبل از پرش با دو به محدوده نزدیک شوند و پرش کنند. قابل توجه است که پاها قبل از پرش نباید در محدوده قرار بگیرد.

روش دیگر: بازیکنان را به فاصله ۵ یا ۶ متری از دیوار قرار می دهیم و آنها می بایست با دویدن به سوی دیوار ابتدا یک پای خود را به آن زده و به صورت معکوس به عقب برگردند. هر بازیکنی که توانست فاصله بیشتری با دیوار پرش کند برنده بازی است.

نام بازی: فرقون

اهداف بازی:

۱. سرعت و قدرت
۲. همکاری و تعاون
۳. شور و نشاط
۴. ایجاد رقابت سالم

شرح بازی:

این بازی دو نفره قابل اجرا می باشد. به این صورت که یک نفر روی دست ها قرار می گیرد و یار او (نفر دوم) پاهای او را از پشت سو به بالا نگه می دارد (مانند فرقون) و مسافتی ۱۰ متری را در مدت زمان مشخصی باید طی کند. هر گروه که توانست در مدت زمان کمتری طی مسافت کند برنده است.

این بازی را می توان به صورت مسابقه دسته جمعی نیز انجام داد و بدون در نظر گرفتن زمان.

نام بازی: بخور بخور

اهداف بازی:

۱. سرگرمی و تفریح
۲. شور و نشاط
۳. تمرکز حواس

شرح بازی:

تعدادی سیب یا خیار را به صورت معلق در هوا نگه می داریم و هر بازیکن توانست در زمان کمتری سیب ها را بخورد برنده است.

روش دیگر: مقداری ماست یا پفک را در درون ظرف ریخته و فرد باید در زمان کمتر بدون استفاده از دست ، مواد درون ظرف را بخورد . هرکس زودتر این کار را انجام داد برنده است.

نام بازی: آرد فوت کنی

اهداف بازی:

۱. سرگرمی و تفریح
۲. شور و نشاط
۳. رقابت سالم

شرح بازی:

در یک ظرف مقداری آرد قرار می دهیم و هر بازیکن توانست در زمان کمتری آرد را از درون ظرف به صورت فوت کردن خارج کند برنده است.

نام بازی: سه لنگه پا

اهداف بازی:

۱. تقویت و پرورش حس همکاری
۲. ایجاد تحرک بدنی
۳. رقابت سالم

شرح بازی:

ابتدا دانش آموزان را به دو گروه تقسیم کرده و بوسیله گچ دو خط موازی هم یکی خط شروع و دیگری خط پایان که متناسب با سن و توان بازیکنان باشد بر زمین کشیده سپس هر دو بازیکن در کنار هم می ایستند و پای راست یکی به پای چپ دیگری بوسیله دستمال پارچه ای بسته می شود. پاها نباید زیاد محکم بسته شود که در جریان خون، مانع ایجاد کند. بازیکنان در خط شروع به صف می ایستند و مسابقه با سوت داور آغاز می شود. بازیکنان دو به دو به طرف خط پایان حرکت می کنند. نخستین گروه دو نفری که به خط پایان می رسد و از آن عبور می کند برنده این مسابقه است.

نام بازی: هرکی تونست جا بگیره

اهداف بازی:

۱. ایجاد تحرک بدنی
۲. تمرکز حواس
۳. سرعت عمل و چابکی

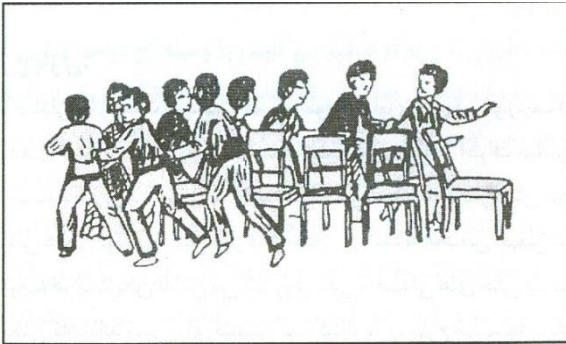
شرح بازی:

ابتدا صندلی ها را پشت به پشت هم به طور مساوی در یکی دو ردیف قرار می دهیم. سپس بازیکنان به شکل دایره در اطراف صندلی ها می ایستند. بازی با صدای موزیک شروع می شود همه بازیکنان به دور صندلی ها می دوند و یا طبق قرار قبلی قدم می زنند به محض قطع شدن موزیک هر بازیکن تلاش می کند روی یکی از صندلی های خالی بنشیند. بازیکنی که نتواند جایی برای نشستن پیدا کند از بازی خارج می شود و یکی از صندلی ها هم کنار گذاشته می شود با نواختن دوباره موزیک بازیکنان از جای خود بلند می شوند و شروع به دویدن یا قدم زدن در اطراف صندلی ها می کنند بازی به همین ترتیب ادامه پیدا می کند و بازیکنی که موفق شود روی آخرین صندلی باقی مانده بنشیند برنده بازی است این بازی به دو روش دیگر هم انجام می شود.

۱- بجای صندلی، چند روزنامه باطله به ردیف یا پراکنده (یکی کمتر از تعداد بازیکنان) در نقاط مختلف اتاق یا سالن قرار داده می شود. هر بازیکن وقتی موزیک قطع می شود فوراً روی یکی از روزنامه ها می ایستد بازیکنی که نتواند جایی برای ایستادن پیدا کند از بازی

خارج می شود و یکی از روزنامه ها برداشته می شود. بقیه مقررات بازی شبیه به بازی اصلی است.

۲- بازیکنان به شکل دایره ای می ایستند یا می نشینند. یک توپ کوچک در اختیار یکی از آنان قرار می گیرد موزیک که شروع می شود بازیکنان به سرعت توپ را دست به دست می کنند و هنگام قطع شدن موزیک توپ در دست هر بازیکن باشد از بازی خارج می شود و آخرین نفر باقی مانده برنده است.



نام بازی: رد کردن توپ به حالت ایستاده

اهداف بازی:

۱. بهبود سرعت
۲. همکاری و تعاون
۳. تقویت روحیه گروهی
۴. ایجاد تحرک و شادابی

شرح بازی:

ابتدا بازیکنان را به گروه های چند نفره (مساوی) تقسیم می کنیم. سپس آنها را در ستون های موازی هم قرار می دهیم دقت شود که فاصله هر بازیکن با نفر هم گروهش حدود نیم متر باشد. مثال: (با فرمان از جلو نظام و خبر دار) می توان گروه ها را آرایش داد و فاصله بین بازیکنان را تنظیم نمود. با سوت داور اولین نفرات که توپ را در دست دارند از بین پاها تحویل یار بعدی می دهد و نفر دوم توپ دریافت شده را به وسیله دست ها از بالای سر خود به سومین نفر گروه برسانند و زمانی که توپ به آخرین نفر گروه رسید او با سرعت از طرف چپ گروه دویده و در اول ستون می ایستد و همه نفرات به اندازه یک نفر به طرف عقب حرکت می کنند و بازی به همین طریق که شرح داده شد ادامه می یابد گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند و به حالت اولیه برگردد برنده بازی شناخته خواهد شد.

نام بازی: هزار پا

اهداف بازی:

۱. تقویت روحیه گروهی
۲. همکاری و همیاری
۳. بهبود سرعت استقامت

شرح بازی:

ابتدا دو خط موازی به فاصله ۲۰ متری، یکی خط شروع و دیگری خط پایان می کشیم. قبلا روبروی هر تیم یک مانع گذارده می شود. سپس کلیه دانش آموزان را به چهار گروه ۱۰ نفره تقسیم می کنیم. نفرات دو تیم به فاصله ۱۰ متر از یکدیگر پشت خط شروع می ایستند. بازی با سوت داور آغاز می شود اولین نفر هر گروه با سرعت می دود و پس از پشت سر گذاشتن مانع موجود در خط پایان زمین، در برگشت با دست راست خود دست چپ نفر دوم گروه خود را گرفته و حرکت قبل را با هم انجام می دهند بازی با همین ترتیب با دویدن های سه نفره، چهار نفره و... ادامه می یابد در خاتمه گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند برنده بازی شناخته خواهد شد. در دور بعدی بازی را آخرین نفرات هر تیم شروع می کنند تا همه بازیکن ها به فعالیت یکسان پرداخته باشند.

نام بازی: حمل کیسه شن (توپ) با زانو

اهداف بازی:

۱. تقویت دقت و هوشیاری

۲. حفظ تعادل

۳. بهبود هماهنگی

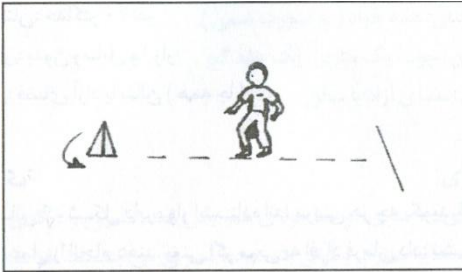
۳. ایجاد تمرکز

شرح بازی:

به فاصله ۲۰ متری دو خط موازی هم بر روی زمین می کشیم سپس دانش آموزان را در گروه های چند نفره تقسیم می کنیم. آنگاه دو گروه به صورت ستونی پشت خط شروع با فاصله از هم می ایستند. به اولین نفرات کیسه شنی یا یک توپ والیبال تحویل داده تا با قرار دادن آن بین دو زانوی خود با سوت داور بازی شروع شود. اولین نفرات با حفظ توپ یا کیسه شنی به سرعت حرکت کرده خط پایان را دور زده و در برگشت توپ را جهت ادامه بازی تحویل نفر دوم گروه خود می دهد و به آخر ستون می رود. بازی بدین ترتیب تا آخرین نفرات ادامه می یابد. گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند برنده بازی شناخته خواهد شد.

تذکر: چنانچه در حین دویدن توپ یا کیسه شنی به زمین بیافتد بازیکن موظف است که دوباره بازی را از همان نقطه شروع کند. این بازی با سه توپ قابل اجرا می باشد. با این تفاوت که دو توپ اضافی، در فضای بین هر آرنج با پهلوی شخص حمل کننده قرار می گیرند.

یادآوری: فاصله خط شروع و پایان به تناسب سن و توانایی دانش آموزان در نظر گرفته می شود.



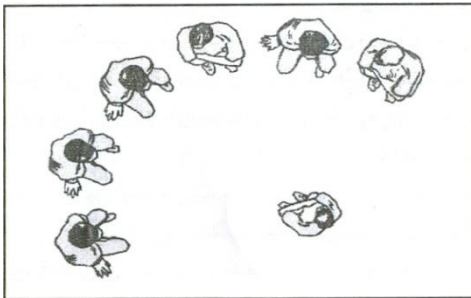
نام بازی: عکس آن عمل کن

اهداف بازی:

۱. سرعت عمل
۲. هوشیاری و دقت
۳. اتکاء به نفس

شرح بازی:

افراد در حالی که شکل دایره وار ایستاده اند، مربی هرچه بگوید، افراد باید عکس آن عمل را انجام دهند. یعنی اگر مربی به افراد فرمان داد بنشین، افراد باید بایستند و آخرین نفری که در ادامه بازی باقی می ماند برنده بازی خواهد بود. این بازی را به صورت تیم به تیم می شود انجام داد.



نام بازی: عکس آن عمل کن

اهمیت بازی:

۱. تمرکز و چابکی
۲. سرعت عمل و دقت

شرح بازی:

به فاصله ۱۰ متری دو خط موازی هم، یکی خط شروع و دیگری خط پایان بکشید. تیم ها به صورت ستونی پشت خط شروع می ایستند. نفرات اول هر دو تیم چوب صاف و راستی را که طولش کمتر از یک متر نباشد در دست خود دارند. چوب را به صورت عمود بر کف دست یا به شکل دیگر بر روی انگشت وسط خود گذاشته، با سوت داور هر دو نفر به طرف خط پایان می روند. در محل خط پایان مانع استوانه ای قرار می دهیم تا بازیکن آن را دور زده و به سرعت به سمت خط شروع برگشته و چوب را به نفر دوم تیم خود بدهد. هر کدام بتواند تعادل چوب را به خوبی حفظ کند و زودتر به خط پایان برسد برنده است. هرکسی چوب خود را بیندازد یا ناچار شود که با دست بگیرد مجبور است به خط شروع برگردد و حرکت را مجدداً انجام دهد به شرط اینکه بازیکن دیگر به خط پایان نرسیده باشد. در غیر این صورت حرکت قابل تجدید نیست گروهی که کمترین خطا را داشته باشد و با زمان کمتری به خط پایان برسد برنده بازی خواهد بود.

نام بازی: عکس آن عمل کن

اهداف بازی:

۱. تفریح و سرگرمی
۲. تقویت روحیه جمعی و حس همکاری

شرح بازی:

ابتدا به تعداد نفرات سیب و به تعداد تیم ها سطل تهیه کرده، سپس آن افراد را به تیم های ۵ نفره تقسیم می کنیم. سیب هایی را که از قبل آماده نموده ایم داخل سطل های پر از آب که به فاصله ۱۰ متری خط شروع می باشند قرار می دهیم. سپس تیم به تیم با هم به رقابت می پردازند. بدین شکل که هر تیم به صورت ستونی پشت خط شروع و به فاصله ۳ متر از تیم دیگر قرار می گیرند. با سوت داور اولین نفرات دو تیم به سرعت می دوند و در مقابل سطل ها می ایستند در همین حال داور از ۱ تا ۱۰ می شمارد. نفرات بدون استفاده از دست یک سیب را به دهان گرفته و از درون سطل بردارند اگر در فاصله شمارش هر نفر موفق به این کار شدند، یک امتیاز تیمی کسب می کند وگرنه از دور بازی خارج می شود بازی بدین صورت با نفرات بعدی ادامه می یابد. در پایان تیمی که نفرات آن بتواند با دهان سیب بیشتری از سطل بردارد، برنده بازی اعلام خواهد شد.

نام بازی: دویدن با پای بسته

اهداف بازی:

۱. تقویت روحیه جمعی
۲. هماهنگی بین افراد
۳. هوشیاری

شرح بازی:

این بازی در حقیقت، مسابقه دویدن گروهی می باشد و رمز موفقیت در آن وجود هماهنگی و نظم و ترتیب بین افراد هر تیم می باشد. این نوع بازی ها هر چه بیشتر برای نوجوانان و جوانان اجرا شود. آنها را بیشتر با روحیه جمعی فکر کردن، نظم و ترتیب و هماهنگی آشنا خواهد نمود. این بازی به شکل تیم با هم به رقابت می پردازند. همه افراد به گروه های مساوی تقسیم می شوند و به فاصله ۵۰ الی ۱۰۰ متری دو خط موازی هم، یکی خط شروع و دیگری خط پایان می کشید و هر تیم به فاصله ۴ متر از تیم دیگر به صورت ستونی پشت خط شروع می ایستند. سپس افراد هر تیم با طناب پاهای خود را بدین ترتیب که نفر اول پای چپ خود را با پای چپ نفر دوم که کنار پای او قرار دارد می بندد و پای راست او آزاد است نفر دوم پای راستش را با پای چپ نفر سوم می بندد به همین ترتیب تمام افراد پاهای خود را با یکدیگر می بندند و به این ترتیب افراد هر تیم در حکم فرد واحد می شوند که باید در مسابقه دو شرکت کنند و اگر می خواهند موفق شوند باید قدم خود را موزون و هماهنگ بردارند تا بدون ناراحتی و به سرعت به خط پایان برسند. برنده ی بازی تیمی است که زودتر به خط پایان برسد.

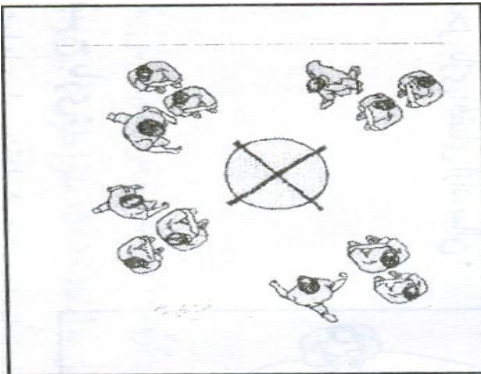
نام بازی: عکس آن عمل کن

اهداف بازی:

۱. ایجاد تمرکز و دقت
۲. سرعت عمل و قدرت
۳. هوشیاری

شرح بازی:

ابتدا کلیه دانش آموزان را به ۸ گروه ۵ نفر تقسیم می کنیم. در وسط دایره ای می کشیم و دو طناب به شکل (+) داخل دایره می گذاریم. شعاع دایره ۳ متر و طول طناب ها هر کدام ۵ متر. سپس ۴ تیم دو به دو روبه روی هم پشت دایره می ایستند و هر تیم شمارش می کنند و عدد هر کدام مشخص می شود. آنگاه با اعلام داور که شماره سه را گفت باید شماره های ۳ هر گروه روبروی شماره ۳ گروه مقابل طناب را بگیرند و بکشند. هر کدام باید سعی کنند طرف مقابل را به سمت خود بکشند. این بازی به همین شکل ادامه می یابد تا تعداد برنده افراد تیم معین شود و بدین وسیله تیم یا تیم های برنده تعیین می شود.



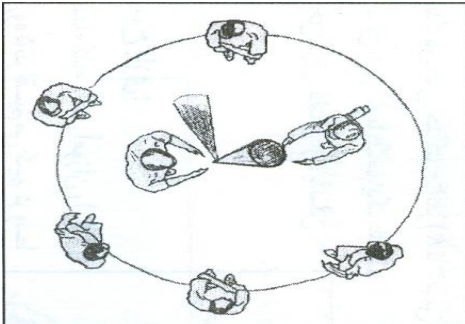
نام بازی: دایره و چوب

اهداف بازی:

۱. سرعت عمل
۲. حضور ذهن و چابکی
۳. هوشیاری

شرح بازی:

ابتدا دایره ای به قطر ۵ متر روی زمین رسم می کنیم. سپس بازیکنان روی خط دایره می ایستند. داور به هر یک از بازیکنان شماره ای به ترتیب ۱، ۲ و ۳ و... می دهد. بعد خود در وسط دایره می ایستد و یک چوب را که در دست دارد عمود روی زمین قرار می دهد و آهسته به دور آن می گردد. در این بین غفلتا یک شماره را صدا زده و چوب را رها می کند تا به زمین بیفتد. بازیکنی که شماره او خوانده شده، باید با سرعت هرچه تمام تر دویده و قبل از اینکه چوب به زمین برسد، آن را بگیرد. در غیر این صورت بازنده است و هر بازیکنی که اشتباها جلو دویده و چوب را بگیرد او نیز بازنده محسوب می شود. دو بازیکنی که در پایان خطا نکرده اند، برنده بازی اعلام خواهد شد.



نام بازی: پاها در گونی

اهداف بازی:

۱. همکاری و تعاون
۲. رقابت سالم
۳. بهبود سرعت و تعادل
۳. ایجاد نشاط و شادابی

شرح بازی:

به فاصله ۱۵ متری دو خط موازی هم بر روی زمین می کشیم. سپس کلیه دانش آموزان را به گروه های چند نفره تقسیم می کنیم. دو گروه پشت خط شروع به صورت ستونی و با فاصله از هم می ایستند. به اولین نفرات هر گروه یک گونی ته بسته تحویل می دهیم. آن ها جهت شروع بازی در گونی قرار می گیرند. و با سوت داور با پرش های سریع و پی در پی از پشت سر گذاشتن مانع موجود در خط پایان زمین در بازگشت گونی را جهت ادامه بازی تحویل نفر بعدی گروه خود می دهند. بازی بدین ترتیب تا آخرین نفرات ادامه می یابد. گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند برنده بازی شناخته خواهد شد.

تذکر: در تغییر شکل بازی می توان قسمت زیرین گونی را باز نمود و از بازیکن ها خواست به جای پریدن های پی در پی در مسیر بازی بدونند.

نام بازی: مین کاری، مین یابی

اهداف بازی:

۱. پرورش حس همکاری و تعاون
۲. ایجاد رقابت سالم
۳. بهبود سرعت و حفظ تعادل
۴. احترام به قوانین و مقررات

شرح بازی:

ابتدا به وسیله گچ دو خط موازی به فاصله ۱۵ متر بر روی زمین می کشیم. در مقابل هر خط به فواصل حدود ۳ الی ۴ متر دایره ای به قطر ۳۰ سانتی متر بر روی زمین رسم می کنیم و در داخل هریک از دایره ها یک شیئی به عنوان مین گذاشته می شود. دو گروه پشت خط شروع به صورت ستونی قرار می گیرند. آنگاه اولین نفرات با سوت داور با سرعت حرکت کرده و به سوی اولین دایره رفته و مین آن را برداشته و در پشت خط شروع، بر زمین می گذارند. سپس باز می گردد و کنار مین قبلی می گذارند مین سوم را هم کنار مین های قبلی می گذارند و با دست خود به دست نفر دوم می زند و به آخر ستون می رود. نفرات دوم نیز موظفند مین های کشف شده را یکی پس از دیگری در دایره ها قرار دهند. بازی بدین ترتیب با نفرات بعدی ادامه می یابد تا آخرین نفرات. گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند برنده بازی شناخته خواهد شد.

نام بازی: توپ را بگیر، پرتاب کن، بشین

اهداف بازی:

۱. بهبود دقت و تعادل
۲. سرعت عمل
۳. ایجاد تمرکز و چابکی

شرح بازی:

ابتدا کلیه دانش آموزان را به گروه های چند نفره تقسیم می کنیم. سپس افراد هر گروه به صورت نیم دایره ایستاده و یک نفر را از بین گروه به عنوان سرگروه انتخاب می کنند. سرگروه ها با توپ در وسط نیم دایره خودشان می ایستند و با سوت داور توپ را به ترتیب به طرف هم تیمی های خود پرتاب می کنند، هر بازیکن توپ را گرفت باید به سرعت و دقت توپ را به سرگروه برگرداند و بلافاصله بنشیند. هر نیم دایره یا گروه که زودتر به حالت نشسته در آمد، برنده بازی است.

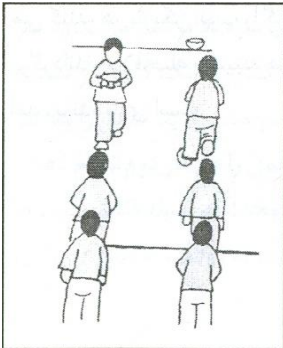
نام بازی: امدادی با ظرف آب

اهداف بازی:

۱. هماهنگی اعصاب و عضلات
۲. بهبود دقت و تعادل
۳. ایجاد رقابت سالم

شرح بازی:

به فاصله ۱۵ تا ۲۰ متر دو خط موازی به وسیله گچ بر روی زمین رسم می کنیم سپس کلیه دانش آموزان را به گروه های چند نفره تقسیم می کنیم. دو گروه به صورت دو ستون و با فاصله از یکدیگر پشت خط شروع بازی قرار می گیرند. با سوت داور نفرات اول هر گروه با ظرف پر آبی در دست مسافت تعیین شده راه می روند و بر می گردند. هنگام برگشت، ظرف را به نفر دوم تیم خود داده و به انتهای ستون رفته و می ایستند. نفرات بعدی نیز به همین ترتیب برنده بازی شناخته خواهد شد. عمل می کنند. در پایان گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند و ظرف ها نیز پرتر باشد برنده بازی است.



نام بازی: لی لی امدادی

اهداف بازی:

۱. تقویت روحیه جمعی
۲. بهبود سرعت و تعادل
۳. ایجاد تحرک و ورزش

شرح بازی:

ابتدا به فاصله ۱۰ تا ۱۵ متر دو خط موازی بر روی زمین به وسیله گچ رسم می کنیم. کلیه دانش آموزان را در چهار گروه ۱۰ نفره تقسیم می کنیم. سپس دو گروه پشت خط شروع به صورت ستونی با فاصله از یکدیگر می ایستند. در مقابل هر گروه در خط پایان شی به عنوان مانع قرار می دهیم. با سوت داور بازی شروع می شود. اولین نفرات دو گروه به صورت لی لی حرکت کرده و پس از آنکه مانع موجود در خط پایان را دور زدند(به اختیار می توانند پای خود را عوض کرده) و به صورت لی لی به سوی گروه خود باز می گردند و با دست خود دست نفر دوم را لمس نموده و به آخر ستون می رود. سپس نفرات دوم این بازی را به همین ترتیب ادامه می دهند. گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان برساند برنده بازی شناخته خواهد شد. در تغییر شکل بازی داور از بازیکنان می خواهد در حالی که مچ یک پای خود را در قسمت پشت با دست گرفته اند بازی را انجام دهند.

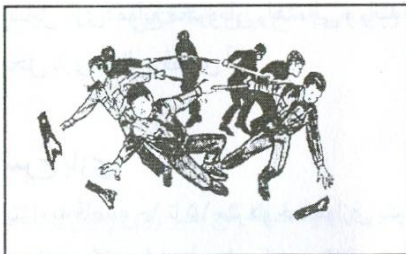
نام بازی: لی لی امدادی

اهداف بازی:

۱. سرعت و دقت
۲. ایجاد سرگرمی و تفریح
۳. روبرو شدن دانش آموز با پیروزی و شکست

شرح بازی:

دوسر طناب را به هم ببندید تا تشکیل حلقه ای را بدهید. این بازی را می توان به صورت تیم به تیم انجام داد بدین شکل که از هر تیم یک نفر در مسابقه شرکت می کند. بازیکنان که تعداد آنها ۶ تا ۱۵ نفر هستند هرکدام با یک دست قسمتی از طناب را در دست می گیرند. پشت سر هرکدام از افراد در فاصله ای از دسترس آن ها شیئی روی زمین قرار گرفته است. با سوت مربی هر یک از افراد سعی می کنند بدون از دست دادن طناب، خود را به شیئی پشت سر خویش رسانده و آن را از زمین بردارند. برنده کسی است که زودتر از سایرین به این کار موفق شود.



نام بازی: حمل توپ پینگ پنگ یا لاستیکی از موانع

اهداف بازی:

۱. همکاری و تعاون
۲. سرعت و دقت
۳. هماهنگی بین اعصاب و عضلات

شرح بازی:

به فاصله ۱۰ تا ۱۵ متری دو خط موازی، یکی خط شروع و دیگری خط پایان می کشید. حد فاصل خط شروع تا خط پایان را مقداری آجر یا سنگ یا موانع مخروطی راهنمایی و رانندگی را به فاصله تقریبی یک متر روی زمین قرار می دهیم. این بازی را به دو شکل می توان اجرا نمود، انفرادی و تیمی، سپس نفرات هر تیم به صورت ستونی پشت خط شروع قرار می گیرند. سپس نفرات اول هر کدام یک عدد توپ پینگ پنگ یا لاستیکی را روی راکت یا تخته گذاشته و با سوت داور از روی آجرها یا موانع عبور می کنند. خط پایان را که (صندلی یا هر شیئی دیگری گذاشته ایم) دور زده و در برگشت توپ و راکت را در اختیار نفر دوم قرار می دهد. بازی به همین طریق ادامه پیدا می کند. تا کلیه نفرات بازی کنند. تیمی که صحیح تر و زودتر به خط پایان برسد، برنده بازی خواهد بود.

نام بازی: هدف گیری بر روی زمین

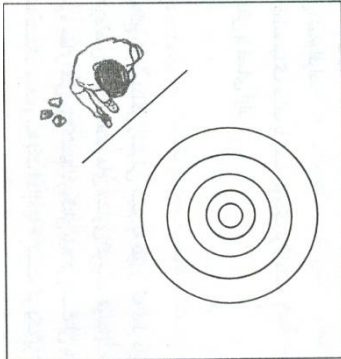
اهداف بازی:

۱. ایجاد نشاط و شادابی
۲. تفریح و سرگرمی
۳. بالا بردن دقت

شرح بازی:

ابتدا به وسیله گچ دایره متداخل رسم می کنیم. به صورتی که قطر دایره بزرگ ۲ متر باشد و دایره های دیگر با فاصله های مساوی کوچک شوند، به فاصله ۸ تا ۱۰ قدم از دایره خط راستی می کشیم. بازیکنان باید در پشت آن بایستند. هر بازیکن قطعه سنگ صاف و به یک اندازه یا ۶ کیسه کوچک پر از ماسه در اختیار دارد. وزن کیسه ها باید مساوی باشد. هر بازیکن ۶ بار هدف گیری می کند و کیسه ماسه خود را به طرف دایره ها پرتاب می کند. اگر کیسه به داخل دایره کوچک وسط بیفتد ۶ امتیاز به او تعلق می گیرد. دایره بعدی ۵ امتیاز و به همین ترتیب هر دایره کوچک از دایره بزرگ بعدی خود یک امتیاز بیشتر می گیرد و از مجموع ۲۱ امتیاز هر بازیکن امتیاز بیشتری بدست آورد برنده بازی خواهد شد.

این بازی به شکل تیمی هم قابل اجرا می باشد. به این ترتیب ابتدا دو خط موازی هم به فاصله ۲۰ قدم بر روی زمین می کشیم. سپس در مقابل هر خط به فاصله ۸ تا ۱۰ قدم یک دایره متداخل رسم می کنیم. بازیکنان دو گروه در مقابل هم و پشت خط به صورت ستونی می ایستند و بازی را با سوت داور شروع می کنند.



نام بازی: بزن و برگرد

اهداف بازی:

۱. تقویت همکاری و تعاون
۲. ایجاد رقابت سالم
۳. روبرو شدن با پیروزی و شکست

شرح بازی:

این بازی در محیط باز یا در سالن انجام می شود. بدین ترتیب که ابتدا به فاصله ۲۰ متری از دیوار دو خط موازی بر روی زمین رسم می کنند. سپس مقابل هر خط بر روی دیوار به وسیله گچ یک دایره یا مربع می کشید. دانش آموزان را به گروه های چند نفره تقسیم می کنیم. دو گروه پشت سر یگدیگر به صورت دو ستون و پشت خط شروع قرار می گیرند. با سوت داور اولین نفرات هر گروه به طرف دیواری که روبرویشان است، می دوند و دستشان را به دایره زده و به سرعت بر می گردند. هر یک از آنها به هنگام برگشت باید دستش را به دست نفر بعدی گروه خود زده و بلافاصله در آخر ستون بایستد. پس از آن نفرات بعدی گروه ها به همین ترتیب عمل می کنند. در پایان گروهی که زودتر و صحیح تر بازی را به پایان رسانده باشد، برنده بازی شناخته خواهد شد.

نام بازی: گرگم به هوا

اهداف بازی:

۱. ایجاد تحرک و ورزش
۲. ایجاد شور و نشاط
۳. سرگرمی و تفریح

شرح بازی:

مربی با توافق یا به حکم قرعه یکی از بازیکنان را به عنوان (گرگ) انتخاب و سایر بازیکنان در محدوده زمین بازی پراکنده می شوند. بازی با سوت داور آغاز و گرگ، بازیکنان را دنبال و تلاش می کند خود را به یکی از آنها برساند تا با دست ضربه ای آهسته به او بزند و جای خود را با او عوض کند. بازی به همین ترتیب برای مدت زمان مقرر ادامه می یابد.



نام بازی: حمل مجروح

اهداف بازی:

۱. رعایت قوانین و مقررات
۲. تقویت روحیه گروهی و کمک به مجروحان
۳. تقویت سرعت و استقامت

شرح بازی:

ابتدا کلیه بازیکنان را به گروه های مساوی تقسیم می کنیم. سپس به وسیله گچ به فاصله ۱۰ تا ۱۵ متر (مسافت در نظر گرفته شده باید با توجه به تناسب بدنی و سن بازیکنان باشد) دو خط موازی بر روی زمین کشیده، آنگاه دو گروه از بازیکنان پشت خط شروع و با فاصله از یکدیگر و هر یک از گروه ها، به صورت دو ستون موازی و مساوی کنار هم می ایستند و مربی برای هر گروه یک نفر را به عنوان مجروح که به لحاظ جسمانی هم وزن و هم قد باشند انتخاب کرده و این شخص در ابتدای ستون گروه خود می ایستد و بازیکنان آماده شروع بازی می شوند. با سوت داور اولین نفرات دو گروه مجروح خود را برای حمل، بر روی دست نشانده، حرکت کرده و او را در خط پایان به زمین می گذارند و با سرعت به سوی گروه خود برگشته و دست نفرات بعدی را لمس می نماید و به آخر ستون می روند و می ایستند. دو نفر بعدی در حالی که دست یکدیگر را محکم گرفته اند حرکت خود را شروع کرده و با سرعت به سوی مجروح پیش می رود و پس از آنکه مجروح را بر روی دستان خود گذاشتند، او را به محل خط شروع باز می گردانند. این بازی تا آخرین نفرات

ادامه می یابد. گروهی که زودتر و صحیح تر مجروح خود را حمل نموده و بازی را به پایان رساند، برنده بازی شناخته خواهد شد.

- تذکر: ۱. نفرات باید هنگام رها کردن مجروح دقت لازم را داشته باشند.
۲. در هنگام شروع افراد باید در پشت خط ایستاده باشند.

نام بازی: پیام رسان

اهداف بازی:

۱. همکاری و تعاون
۲. دقت و سرعت عمل
۳. تقویت حواس پنجگانه

شرح بازی:

ابتدا کلیه بازیکنان را در گروه های مساوی تقسیم می کنیم و هر دو گروه به صورت ستونی کنار هم می نشینند. داور به دو نفر آخر ستون ها که دورتر از سایر بازیکنان قرار دارند مطلبی را می گوید و سپس به آنها اجازه حرکت می دهد. آن دو نفر مطلب را به نفر بعدی خود می گویند. آن دو نفر بعدی هم گوش به گوش مطلب را به نفر جلو رسانده و او برای مربی با صدای بلند منتقل می کند. هر گروه که مطلب را صحیح تر و زودتر انتقال دهد برنده بازی است.

نام بازی: لی لی کن وتنه بزن

اهداف بازی:

۱. حفظ تعادل و توازن
۲. قدرت و سرعت
۳. تقویت روحیه جسارت و شجاعت

شرح بازی:

بازیکنان را به گروه های مساوی تقسیم می کنیم. سپس دو گروه در مقابل هم صف آرایی می کنند و با سوت داور اولین نفرات هر گروه با یک دست، یکی از پاهایش را می گیرد و لی لی می کند. در این حالت او باید سعی کند شانه های خود را به شانه بازیکن حریف بزند تا تعادل او را بر هم زند و پایش به زمین بخورد و یک امتیاز برای گروه خود کسب کند. سپس نفرات بعدی بازی را به همین ترتیب ادامه دهند در پایان گروهی که تعداد نفرات آن بیشترین امتیاز را کسب کند برنده بازی شناخته خواهد شد. شکل دیگر این بازی مبارزه بین نفر به نفر خواهد بود.

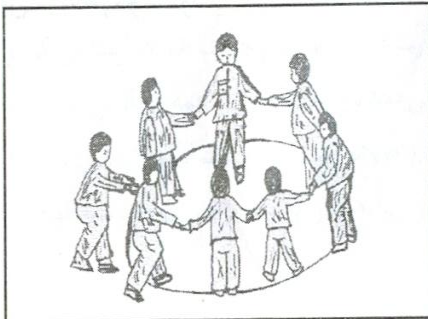
نام بازی: بازی ما چه عالیه بدو که جای خالیه

اهداف بازی:

۱. سرگرمی و تفریح
۲. بهبود سرعت
۳. قدرت تصمیم گیری

شرح بازی:

ابتدا به وسیله گچ دایره ای روی زمین می کشیم. سپس کلیه بازیکنان با فاصله کمی از یکدیگر دایره وار می ایستند و پشت سرشان را نگاه نمی کنند. یکی از بازیکنان پشت سر آن ها و دور دایره شروع به راه رفتن می کند و پس از چند دوری که زد با دست به آرامی به پشت سر یکی از بازیکنان زده و دور دایره می دود. آن بازیکن هم که به او زده شده بلافاصله از دایره بیرون می آید و برعکس اولی می دود هر کدام که دیر تر به جای خالی برسد از بازی خارج می شوند و پس از آن یک نفر دیگر شروع به چرخیدن به دور بازیکنان می کند.



نام بازی: از من بگیر به او بده

اهداف بازی:

۱. سرگرمی و تفریح
۲. ایجاد نشاط و شادمانی
۳. قدرت تصمیم گیری
۴. هماهنگی بین اعصاب و عضلات

شرح بازی:

بازیکنان دایره وار نشسته یا می ایستند طوری که دستهایشان به هم برسد سپس با سوت داور کتاب یا شیئی دیگری را از طرف چپ به هم می دهند به این ترتیب که هر بازیکن با دراز کردن دست راست خود شیئی را از نفر سمت راستی خود گرفته و با دادن آن به دست چپ شیئی را به نفر سمت چپ خود می دهد. این کار ادامه پیدا می کند تا آنکه داور با صدای سوت خود فرمان توقف بدهد. در این صورت شیئی در دست هر بازیکنی که مانده باشد یکی از دست های او از بازی کنار گذاشته می شود. و بازیکن آن را به پشت خود می برد و با یک دست به بازی ادامه می دهد. دوباره بازی را به همین ترتیب تکرار می کنند. اگر هر دو دست بازیکنی کنار گذاشته شود از دور بازی خارج خواهد شد در پایان بازیکنی که هر دو دستش آزاد مانده باشد برنده بازی خواهد شد.

نام بازی: خروس جنگی

اهداف بازی:

۱. ایجاد تحرک بدنی
۲. ایجاد رقابت سالم
۳. رعایت قوانین و مقررات

شرح بازی:

ابتدا کلیه بازیکنان را به گروه های مساوی تقسیم کنید. سپس به فاصله ۵ متری دو خط موازی هم بر روی زمین می کشیم. دو گروه از بازیکنان فراخوانده می شوند و روبروی یکدیگر به ترتیب قد در صف می ایستند. به طوری که هر نفر روبروی یکی از افراد صف مقابل باشد. تمام بازیکنان دست های خود را روی سینه خود به صورت ضربدر قرار می دهند. با سوت داور بازی شروع می شود و به نوبت هر بازیکن از گروه با لی لی کنان خود را به فرد رقیبش رسانده و سعی می کند با تنه زدن به او تعادلش را بر هم زند هر بازیکن که تعادل خود را از دست داد بازنده محسوب می شود. در پایان هر گروه که توانسته باشد تعادل تعداد بیشتری از بازیکنان گروه مقابل را بر هم بزند برنده بازی شناخته خواهد شد.

نام بازی: خروس جنگی (۲)

اهداف بازی:

۱. ایجاد تحرک بدنی
۲. ایجاد رقابت سالم
۳. رعایت قوانین و مقررات

شرح بازی:

برای شروع بازیکنان دو گروه یک پای خود را از ناحیه زانو خم کرده و روی یک پا در مقابل هم به فاصله ۲ متری می ایستند. بازی با سوت داور آغاز می شود هر بازیکن پایی را که خم کرده است از ناحیه قوزک محکم با دست می گیرد و لی لی کنان به سمت بازیکن مقابل رفته و به او تنه می زند تا تعادل او را بر هم زند. هر بازیکن که تعادل خود را از دست بدهد و پای دیگر خود را به زمین بگذارد و یا به زمین بیفتد بازنده و رقیب او برنده است. بازی بدین ترتیب تا آخرین نفر ادامه می یابد. در پایان گروهی که توانسته باشد تعادل بیشتری از افراد گروه مقابل را به هم بزند برنده بازی می شود.

نام بازی: طناب کشی

اهداف بازی:

۱. تقویت حس همکاری
۲. ایجاد سرگرمی و تفریح
۳. ایجاد رقابت سالم
۴. هماهنگی بین اعصاب و عضلات

شرح بازی:

ابتدا بازیکنان را به گروه های مساوی تقسیم می کنیم. سپس طناب ضخیمی را روی زمین مسطح قرار می دهیم. دو گروه از بازیکنان فراخوانده می شوند. هر گروه در یک طرف طناب می ایستند و سر طناب را در دست می گیرند با سوت داور، هر گروهی سعی می کند طناب را به طرف خودش بکشد هر گروه که موفق شد گروه مقابل را در فاصله معین به سمت خود بکشد برنده بازی شناخته خواهد شد. پس از یک بار بازی جای دو گروه را عوض کنید و بازی را برای بار دوم انجام دهید.

نام بازی: بزن بزن

اهداف بازی:

۱. تقویت هدف گیری
۲. بهبود سرعت و عکس العمل
۳. ایجاد شور و نشاط

شرح بازی:

ابتدا بازیکنان هرکدام برای خود نام یک پرنده یا حیوان را بر میگزینند. آنگاه توپ را در وسط محوطه بازی قرار می دهیم و با شروع بازی داور می گوید: (بزن، بزن) در این حال همه بازیکنان در فاصله یک متری توپ می ایستند. سپس داور مثلا می گوید: عقاب بزند و بازیکنی که نامش عقاب است باید سریعا توپ را بردارد. و در فاصله شنیدن فرمان و برداشتن توپ توسط عقاب، سایر بازیکنان فرصت فرار دارند، ولی به محض آماده شدن عقاب، همه باید سر جای خود هر جا که هستند بمانند و عقاب هر کس را که هدف بگیرد. اخراج می شود و در ادامه بازی با کلمه بزن بزن از سوی داور بازیکنان دوباره به جای خود بر میگردند، بازی بدین ترتیب تا باقی ماندن یک بازیکن در میدان ادامه می یابد و در پایان برنده تشویق می شود.

نام بازی: تپق زدن

اهداف بازی:

۱. تمرکز حواس
۲. شور و نشاط
۳. رقابت سالم

شرح بازی:

از بازیکن میخواهیم که یکی از جملات زیر را ۵ بار تکرار کند و در صورتی که بدون اشتباه و تپق این جملات را تکرار کرد برنده است.

۱. مگه می شه با یه تیشه بزنی به شیشه، بعد بگی چیزی نمی شه.
۲. می خواستم با دوچرخه ام بچرخم، دیدم پنجره چرخم.
۳. چی میشه هوا آلوده می شه، کار بنزینه، با گاز هرگز نمی شه.
۴. قوری گل قرمزی، روی گل قرمز باقالی.
۵. افسر ارشد ارتش اتریش.
۶. سرآشپز گف به آشپز آش بپز.
۷. باز حواسم بود تو بازی که تو بازی تو نبازی.
۸. سه سیر شیر، سه سیر سرشیر.
۹. مورچه تا پارچه، پارچه رو تاقچه.
۱۰. شیش سیخ جگر، سیخی شش هزار.

بخش ۳

سوالات هوشی و دینی و جدول های بازی

معمای هوشی و دینی

راهنمای اجراء:

الف) سوالات را مریبان می توانند به صورت کتبی تکثیر نموده و در اختیار دانش آموزان قرار دهند و پس از تهیه پاسخ از طرف آنان به وسیله مربی یا سرگروه که قبلا جواب در اختیار او قرار گیرد.

ب) سوالات را مریبان می توانند به صورت حضوری و یا در جلسات خاص مطرح و پاسخ هر سوال را پس از جمع آوری مورد ارزشیابی قرار دهند.

ج) سوالات را مریبان می توانند به صورت کتبی تکثیر نموده و در تابلوی اعلانات نصب یا در اختیار دانش آموزان علاقمند نمایند و پس از جمع آوری پاسخ ها به ارزشیابی بپردازند.

د) سوالات را مریبان می توانند به صورت انفرادی و مسابقات حضوری بین دانش آموزان و یا بدون مربی به وسیله سرگروه در بین آنان انجام داد. بدین صورت که تعدادی از سوالات توسط دانش آموزای مطرح و دیگری پاسخ گوید و متقابلا دانش آموز دیگر سوال را مطرح و دیگری پاسخ دهد و در پایان سرگروه، امتیازات مثبت و منفی هر نفر را محاسبه و دانش آموز برتر به مربی معرفی تا مورد تشویق قرار گیرد.

ه) سوالات یا معماها را مریبان می توانند در محافل و مجالس و یا جشن های خاص مورد مسابقه قرار دهند و یا بین دانش آموزان تکثیر و پس از جمع آوری پاسخ ها، مورد ارزشیابی قرار دهد.

و) سوالات را مریمان می توانند در مراسم های مختلف اردو و یا در مراسم های خاص در مدارس بین دانش آموزان مطرح نموده و پس از جمع آوری پاسخ ها، و ارزیابی نفرات برتر اعلام و مورد تشویق قرار گیرند.

ز) سوالات را مریمان می توانند به صورت گروهی و بین چند گروه در اردو مطرح و در پایان گروه برتر مورد تشویق قرار گیرند

۱. به چهارمین روز هفته چهارشنبه بگوئید صحیح است یا چار شنبه؟

پاسخ: سه شنبه درست است تازه چار شنبه هم کلمه اشتباهی است

۲. مردی از اهواز تا تهران با ماشین خودش مسافرت کرد. بدون اینکه یک قطره

بنزین مصرف کند چگونه ممکن است؟

پاسخ: بخاطر اینکه ماشین او گازوییل مصرف می کرد

۳. آن چه کلمه ای است که باسوادترین افراد آن را غلط می نویسند؟

پاسخ: کلمه غلط است کلمه غلط را همه غلط می نویسند

۴. چه چیزی شروع و پایان ندارد؟

پاسخ: دایره

۵. پدر و پسری از جاده ای می رفتند بر اثر تصادف ماشین پدر و پسر مجروح می

شوند پسر را به بخش کودکان می برند. دکتر نزدیک تخت کودک آمد و گفت:

عجب اینکه پسر من است. چطور ممکن است؟

پاسخ: آن دکتر مادر پسر مجروح بوده است.

۶. شکارچی گلوله ای شلیک کرد و کبوتری را مورد هدف قرار داد آیا خوردن جوجه شکم او حلال است؟
پاسخ: کبوتر تخم گذار است.
۷. حسنی املا داشت. همه را غلط نوشت ولی بیست گرفت؟
پاسخ: حسنی نمره صفر گرفت آنکه بیست گرفت آقای ولی بود.
۸. کدام یک از دو جمله صحیح تر است؟ ۱- زرده تخم مرغ سفید است؟ ۲- زرده تخم مرغ سفید هست؟
پاسخ: زرده تخم مرغ زرد است
۹. به مناسبت جشن تولد آقا آرش ۱۳ ساله، ۱۳ شمع روی کیک گذاشتند، آقا آرش با فوت کردن شمع ها موفق شد از ۱۳ شمع ۸ شمع را خاموش کند. حالا شما بگویید چند شمع روی کیک باقی می ماند؟
پاسخ: همان ۱۳ شمع روی کیک باقی ماند چون با فوت کردن شمع ها فقط خاموش می شوند.
۱۰. روی درختی ۱۲ گنجشک بود. شکارچی با گلوله ای ۵ گنجشک را مورد هدف قرار داد چند گنجشک دیگر از این پرنده ها روی درخت باقی می ماند؟
پاسخ: هیچ گنجشکی باقی نمی ماند. چون با شلیک گلوله دیگر گنجشک ها فرار خواهند کرد.

۱۱. یک روز دو نفر دزد به خانه ای می روند. موقع ورود کلاه هایشان را روی چوب رختی آویزان می کنند. در همین حال برق می رود و صاحب خانه هم از راه می رسد دزدها چگونه کلاه هایشان را بدون اینکه اشتباه کنند بر می دارند؟
پاسخ: دزدی در روز اتفاق افتاده.

۱۲. شخصی از مسیری عبور می کرد پلیس از وی پرسید شما برادر دارید گفت: خیر، شخص دیگری آمد پلیس از وی پرسید شما برادر دارید گفت: همین جلویی بود که رفت چگونه ممکن است در حالی که اولی گفت برادر ندارم؟
پاسخ: اولی پسر بود و دومین نفر خواهر پسر بود.

۱۳. ناهار ایرانیان در روز قدس چیست؟
پاسخ: روز قدس روز جمعه آخر ماه مبارک رمضان است و چون همه روزه هستند اصلا غذا نمی خورند.

۱۴. زن و شوهری هفت پسر دارند. هریک از پسر هایشان یک خواهر دارند این خانواده روی هم چند نفرند؟
پاسخ: این خانواده در کل ۱۰ نفر خواهند بود. چون هر یک از پسر ها یک خواهر دارند و یک خواهر آنها، خواهر همه آنهاست.

۱۵. راننده کامیونی در حالی که هیچ توجهی به پلیس نمی کرد از چراغ قرمز عبور کرد و هیچ خطایی هم مرتکب نشد چگونه ممکن است؟
پاسخ: چون پیاده راه می رفت نه با ماشین.

۱۶. اگر یک نفر سیاه پوست با یک نفر سفید پوست ازدواج کند بچه آنها که به دنیا می آید دندانش چه رنگی است؟

پاسخ: نوزاد اصلا دندان ندارد.

۱۷. کدام یک از اعداد صحیح است که، چه با خودش جمع شود و چه در خودش ضرب شود نتیجه آن یکی است؟

پاسخ: ۲

۱۸. کدام یک از شخصیت های تاریخی دنیا در اروپا متولد شد و در آسیا زندگی کرد و در آفریقا در گذشت؟

پاسخ: اسکندر مقدونی.

۱۹. آن چیست اول سیاه، دوم سرخ، و سوم خاکستری می شود؟

پاسخ: ذغال

۲۰. آن چیست می خورد خون سیاه، می رود راه سفید؟

پاسخ: قلم نی

۲۱. آن چیست که از عسل هم شیرین تر است؟

پاسخ: محبت

۲۲. آن چیست که کم نمی شود و دائما زیاد می شود؟

پاسخ: طمع انسان

۲۲. آن چیست که خوراکش فقط باد هواست؟

پاسخ: بادکنک

۲۳. آن چیست که از شمشیر هم برنده تر است؟

پاسخ: زبان

۲۴. آن چیست که من می روم و او می ماند؟

پاسخ: رد پا

۲۵. من در زنجان اولم، در یزد دومم، در خوزستان سومم، زمستان را من شروع و

پاییز را من تمام می کنم.

پاسخ: حرف «ز»

۲۶. آن چیست که در آب خیس نمی شود و در آتش نمی سوزد؟

پاسخ: سایه

۲۷. آن چیست که به همه جا سر می زند ولی در خانه اش است؟

پاسخ: لاک پشت

۲۸. آن چیست که اولین و آخرین علم ها در آن است؟

پاسخ: قرآن

۲۹. آن چیست که همه خورده اند مگر حضرت آدم؟

پاسخ: شیر مادر

۳۰. آن چیست در آخرت که از مو باریک تر و از شمشیر برنده تر است؟

پاسخ: پل صراط

۳۱. آن چیست که به شکل همه در می آید جز پیامبر اسلام(ص) و اوصیای ایشان؟

پاسخ: شیطان

۳۲. آن چیست که خداوند آن را به زنان واگذار نکرد؟

پاسخ: رسالت پیامبری

۳۳. آن چیست که به هیچ آبی پاک نمی شود مگر با زبان؟

پاسخ: کافر

۳۴. آن چیست که جای رفتن است نه جای ماندن؟

پاسخ: دنیا

۳۵. آن چیست که بزرگترین مرگ است؟

پاسخ: فقر

۳۶. آن چیست که کلید رحمت است؟

پاسخ: دعا

۳۷. آن چیست که اصلا پایین نمی آید؟

پاسخ: سن انسان

۳۸. آن چیست که کلید بهشت است؟

پاسخ: نماز

۳۹. آن چیست که بهار قرآن است؟

پاسخ: ماه رمضان

۴۰. نگاه کردن به آن عبادت است؟

پاسخ: قرآن

۴۱. آن چیست که کمترین آن هم زیاد است؟

پاسخ: دشمن

۴۲. آن چیست که با دو پا راه می رود و با چهار پا می ایستد؟

پاسخ: دوچرخه

۴۳. آن چیست که هر قدر هم کوچک به نظر آید باز هم بزرگ است؟

پاسخ: گناه

۴۴. آن چیست که دو چشم دارد، وقتی انگشت به چشمانش فرو می کنی گوش

هایش تیز می شود؟

پاسخ: قیچی

۴۵. آن چیست که در هر قرن یک بار و در هر دقیقه دوبار می آید ولی در سال هیچ وقت نمی آید؟

پاسخ: حرف «قی»

۴۶. آن کدام سه است که هرگز چهار نمی شود؟

پاسخ: مدرسه

۴۷. آن چیست که از شیشه می گذرد ولی آن را نمی شکند؟

پاسخ: صدا

۴۸. آن چیست چه پر باشد و چه خالی وزنش یکی است؟

پاسخ: نوار کاست

۴۹. یک زن و شوهر ۷ پسر دارند و هر پسر یک خواهر، این خانواده چند نفره اند؟

پاسخ: ده نفر

۵۰. آن چیست که خودت سرش را می بری و خودت برایش گریه می کنی؟

پاسخ: پیاز

۵۱. آن چیست که در من و تو و آن وجود دارد، در مصر نیست و در چین هست؟

پاسخ: نقطه

۵۲. آن چیست که یک پا دارد و سه چشم؟

پاسخ: چراغ راهنما

نام بازی: جدول رمز دار ۱

مخاطب: ۱۵ سال به بالا

مناسبت: محرم - دهه فجر

طریقه برگزاری: گروهی و امتیازی

شرح بازی:

دانش آموزان را به چند گروه مساوی گروه بندی می کنیم و یک سرگروه از خود اعضاء انتخاب می شود هر گروه یک شماره را انتخاب می کنند و در صورت پاسخ گویی به سوال، به تعداد خانه های آن جواب امتیاز کسب می کند (هرخانه ۵ امتیاز) هر خانه ای که از حروف رمز داشت ۱۰ امتیازی است. در انتها گروهی که توانست امتیاز بیشتری کسب کند برنده است. رمز جدول ۱۰۰ امتیاز دارد.

توضیح: خانه هایی که پررنگ هستند خانه های رمز است. رمز جمله ای بیست حرفی از امام خمینی (ره) می باشد.

سوالات جدول رمزدار

۱. جفت بی آخر
۲. نام میوه ای که خداوند به آن قسم خورده است
۳. سوره ای که نشان دهنده بخشی از روز است .
۴. سلاح دانشمند که نام یکی از سوره های قران است .
۵. قیمت ، ارزش و نرخ

نام بازی: جدول ساده افقی ۲

مخاطب: ۱۵ سال به بالا
نحوه برگزاری: گروهی و امتیازی

شرح بازی:

شیوه اجرای جدول همانند اجرای جدول شماره ۱ است.

۱	ا	م	ن	ه	ت	و	ر	ا	ت
۲	ب	ق	ی	ع	م	ک	ه	ق	ق
۳	ن	م	ل	ی	و	ن	س	د	د
۴	م	و	س	ی	ع	ی	س	ی	ت
۵	د	ا	ن	ی	ا	ل	و	ض	و
۶	ب	ل	ل	ل	ی	و	س	ف	و
۷	ن	ه	ج	ا	ل	ل	ا	غ	ه
۸	م	س	ج	د	ر	ن	د	ه	و
۹	ن	م	ا	ز	ع	ی	د	ط	ر
۱۰	ح	ض	ر	ت	ز	ی	ن	ب	س
۱۱	ن	م	ا	ز	م	ی	ت	ب	ه
۱۲	پ	ش	ه	خ	ف	ا	ش	ظ	ظ

سوالات :

- ۱-۱ : نام مادر حضرت محمد (ص). ۲-۱ : نام کتاب یهودیان .
- ۱-۲ : محل دفن امام جعفر صادق (ع). ۲-۲ : محل تولد حضرت زهرا (س). ۳-۲ :
- سوره ای یک حرفی .
- ۱-۳ : کدام سوره دو بسم الله دارد . ۲-۳ : کدام پیامبر در طول پیامبری خود نتوانست حتی یک نفر را هم به خدا دعوت کند . ۳-۳ : حرف دهم الفبا .
- ۱-۴ : کدام پیامبر نجار بود ۲-۴ : کدام پیامبر لقب روح الله را داشت .
- ۱-۵ : قبر کدام پیامبر در خوزستان است ۲-۵ : کلید نماز چیست (اگر آن را از هر طرف بخوانیم همان می شود) .
- ۱-۶ : مؤذن پیامبر چه نام داشت . ۲-۶ : زیبا ترین پیامبر
- ۱-۷ : کدام کتاب به برادر قرآن معروف است
- ۱-۸ : بهترین محل برای انتخاب دوست ۲-۸ : وسیله ای که هم در نجاری است و هم در آشپزخانه .
- ۹ : نمازی که نه قنوت دارد
- ۱-۱۰ : کدام زن است که دختر امام ، خواهر امام و عمه ی امام است . ۲-۱۰ : حرف پانزدهم الفبا.
- ۱-۱۱ : چه نمازیست که وضو یا غسل نمی خواهد . ۲-۱۱ : میوه ای دو حرفی
- ۱-۱۲ : قاتل نمرود که بود . ۲-۱۲ : کدام پرنده است که می زاید (تخم گذار نیست) ۳-۱۲ : حرف بیستم الفبا .

نام بازی: جدول شماره ۳

جدول ساده فقط افقی

مخاطب: ۱۵ سال به بالا

نحوه برگزاری: گروهی و امتیازی

شرح بازی:

دانش آموزان را به چند گروه مساوی گروه بندی می کنیم و یک سرگروه از خود اعضاء انتخاب می شود هر گروه یک شماره را انتخاب می کنند و در صورت پاسخ گویی به سوال، به تعداد خانه های آن جواب امتیاز کسب می کند (هرخانه ۵ امتیاز) هر خانه ای که از حروف رمز داشت ۱۰ امتیازی است. در انتها گروهی که توانست امتیاز بیشتری کسب کند برنده است. رمز جدول ۱۰۰ امتیاز دارد.

۱	ح	و	ا	ر	ی	و	ن	چ	ه	ا	ر		
۲	ا	ن	ج	ی	ل		ح	س	ن	م	ا		
۳	س	ا	م	ر	ا	چ	ه	ا	ر		ه	ا	
۴	و	ل	ی	ت	ل	ط	ف		ا	ن	ج	ی	ر
۵	ی	س		ص	د	و	چ	ه	ا	ر	د	ه	
۶	ق	ر	ی	ش		ع	ز	ر	ا	ی	ی	ل	
۷	د	ن	ی	ا		ص	ف	ر		ه	ن	د	
۸	د	و		ه	ف	ت		ا	ب	ر	و		

سوالات :

- ۱-۱ : نام یاران حضرت عیسی .
 ۲-۱ : چند کتاب از آسمان نازل شد .
- ۱-۲ : نام کتاب مسیحیان .
 ۲-۲ : نام پدر حضرت مهدی (عج) .
- ۳-۲ : من و تو می شویم .
 ۱-۳ : محل دفن امام هادی (ع) .
 ۲-۳ : چند سوره در قران سجده واجب دارند .
- ۳-۳ : آن چیست که هم در بهشت است و هم در جهنم .
 ۱-۴ : کلمه وسط قران
 ۲-۴ : میوه ای که خداوند در قران به آن قسم خورده است .
- ۱-۵ : کدام سوره به قلب قران معروف است .
 ۲-۵ : قران چند بسم الله دارد .
- ۱-۶ : سوره ای که همنام قبیله پیامبر است .
 ۲-۶ : فرشته مأمور قبض روح .
- ۱-۷ : آنچيست که مزرعه آخرت است .
 ۲-۷ : آن چیست (عدد) که خودش ارزش ندارد ولی به دیگران ارزش می دهد .
 ۳-۷ : چه کشوری واحد پولش روپیه است .
- ۱-۸ : چه عددی است که نتیجه جمع و ضربش یکی است .
 ۲-۸ : کدام عدد یک رقی است که اگر برعکسش کنیم بیشتر می شود .
 ۳-۸ : آن چیست دیگر نمی توان آن را جمع کرد .

نام بازی: جدول ۴۰ خانه ای شانس احکام شماره ۴

مخاطب: ۱۵ سال به بالا

شرح بازی:

دانش آموزان را به چند گروه مساوی گروه بندی می کنیم و یک سرگروه از بین خود اعضاء انتخاب می شود. هر گروه یک شماره را انتخاب می کند و در صورت پاسخگویی و یا اجرای صحیح ۱۰ امتیاز کسب می کند. در انتها گروهی که بیشترین امتیاز را کسب کرده است برنده است.

توضیح: هر شماره جدول حاوی یک عنوان است که بعد از انتخاب هر شماره به آن عنوان مراجعه می شود که همین امر موجب جذابیت بازی می شود. می توان خانه های جدول را بر روی تخته کشید و یا دانش آموزان شماره ها را بر روی برگه بکشند و بعد از انتخاب هر گروه شماره ها خط زده شوند.

۵	۴	۳	۲	۱
۱۰	۹	۸	۷	۶
۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱
۲۰	۱۹	۱۸	۱۷	۱۶
۲۵	۲۴	۲۳	۲۲	۲۱
۳۰	۲۹	۲۸	۲۷	۲۶
۳۵	۳۴	۳۳	۳۲	۳۱
۴۰	۳۹	۳۸	۳۷	۳۶

عناوین خانه ها :

۰۱. پوچ
۰۲. سوال (اصول دین و مذهب را نام ببرید ؟ ج) توحید-عدل-معاد-نبوت-امامت
۰۳. سوال (عمل کردن به دستورات مرجع تقلید را چه می گویند ؟ ج) تقلید)
۰۴. سوال (آب ها بر چند قسمند ؟ ج) آب مضاف و آب مطلق)
۰۵. پوچ
۰۶. پوچ
۰۷. بازی (تشخیص همگروهی : چشم یکی از اعضای گروه را بسته و باید با دست کشیدن به صورت یکی دیگر از اعضای گروه نام او را ببرد .)
۰۸. بازی (گل یا پوچ : سه نفر از گروه دیگر این کار را انجام می دهند و گروه مورد نظر می تواند سه دست را پوچ کند و سپس گل را تشخیص دهد)
۰۹. ۱۰- امتیاز
۰۱۰. سوال (نجاسات را نام ببرید ۵ مورد ؟ ج)بول-غائط-منی-مردار-خون-خوک-سگ-کافر-شراب-آبجو-عرق شتر نجاستخوار)
۰۱۱. ۱۰- امتیاز
۰۱۲. بازی (دست به دست و به دیوار زدن)
۰۱۳. سوال (واجبات نماز چند قسم است ؟ ج) رکن و غیر رکن)
۰۱۴. ۱۰+ امتیاز
۰۱۵. پوچ
۰۱۶. سوال (رکن های نماز را نام ببرید؟ ج) نیت-تکبیره الاحرام-قیام-رکوع-دوسجده)
۰۱۷. پوچ
۰۱۸. ۱۰+ امتیاز
۰۱۹. سوال (کدام کتاب به خواهر قران معروف است ؟ ج) صحیفه سجاده)

۲۰. بازی (پرش دیواری : شخص می دود و پایش را به دیوار می زند و می پرد ، هرکس بیشتر پرید برنده است)
۲۱. ۱۰- امتیاز
۲۲. سوال منفی دار - در صورتی که جواب ندهد امتیاز منفی می گیرد- (فروع دین را نام ببرید ۵ مورد؟) نماز- روزه- خمس- زکات- حج- جهاد- امر به معروف- نهی از منکر- تولی- تبری)
۲۳. بازی (بشین و پاشو برعکس به صورت مسابقه با گروه های دیگر)
۲۴. پوچ
۲۵. +۵ از هر گروهی می خوای بردار به خودتون اضافه کن.
۲۶. بازی (مچ اندازی با گروه دیگر)
۲۷. سوال (غسل بر چند نوع است ؟) (ج) ارتماسی و ترتیبی)
۲۸. بازی (مسابقه نفس گرفتن)
۲۹. ۱۰- امتیاز
۳۰. +۱۰ امتیاز
۳۱. پوچ
۳۲. پوچ
۳۳. سوال از گروه دیگر بپرس در صورتی که جواب ندادند +۱۰ به گروه سوال پرسنده تعلق می گیرد .
۳۴. بازی (بیشتر پریدن)
۳۵. کم کردن امتیاز از گروه دیگر ۵- امتیاز
۳۶. سوال (واحد پول کشور ژاپن؟)
۳۷. سوال (مراجع تقلید را نام ببرید ؟) (موردج) آیت الله خامنه ای- نوری همدانی- مکارم شیرازی- سیستانی- جوادی آملی)
۳۸. پوچ

۳۹. ۵+ امتیاز

۴۰. بازی (گل یا پوچ : سه نفر از گروه دیگر این کار را انجام می دهند و گروه مورد نظر می تواند سه دست را پوچ کند و سپس گل را تشخیص دهد)

نام بازی: جدول ۲۰ خانه ای شانس شماره ۴

شرح بازی:

دانش آموزان را به چند گروه مساوی گروه بندی می کنیم و یک سرگروه از خود اعضا انتخاب می شود هر گروه یک شماره را انتخاب می کنند و در صورت پاسخ گویی به سوال، به تعداد خانه های آن جواب امتیاز کسب می کند (هرخانه ۵ امتیاز) هر خانه ای که از حروف رمز داشت ۱۰ امتیازی است. در انتها گروهی که توانست امتیاز بیشتری کسب کند برنده است. رمز جدول ۱۰۰ امتیاز دارد.

توضیح: هر شماره جدول حاوی یک محتوا است که بعد از انتخاب هر شماره به آن محتوا مراجعه می شود که همین امر موجب جذابیت بازی می شود. می توان خانه های جدول را بر روی تخته کشید و یا دانش آموزان شماره ها را بر روی برگه بکشند و بعد از انتخاب هر گروه شماره ها خط زده شوند.

مخاطبین: راهنمایی

۵	۴	۳	۲	۱
۱۰	۹	۸	۷	۶
۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱
۲۰	۱۹	۱۸	۱۷	۱۶

محتوای خانه ها

۱. سوال { مخترع تلفن کیست ؟ ج } گراهام بل {
۲. بازی { گل یا پوچ : سه نفر از گروه دیگر این کار را انجام می دهند و گروه مورد نظر می تواند سه دست را پوچ کند و سپس گل را تشخیص دهد }
۳. از یک گروه به انتخاب ۵- امتیاز کم کن .
۴. پوچ
۵. سوال { بهترین جا برای انتخاب دوست ؟ ج } مسجد {
۶. ۱۰+
۷. سوال { سحر خیز ترین حیوان ؟ ج } خروس {
۸. بازی { هوش و شمارش : از عدد ۱ فرد ها و یا از عدد ۲ زوج ها را بشمارد و در زمان محدود هرچه بیشتر بشمارد }
۹. پوچ
۱۰. سوال ۵ امتیازی { بهترین روز چه روزیست ؟ ج } جمعه {
۱۱. سوال { به چه چیزی طلای سیاه می گویند ؟ ج } نفت {
۱۲. ۵-
۱۳. بازی { خروس جنگی : این بازی را می توان دو یا چهار نفره بازی کرد بطوریکه دست ها نباید از سینه باز شود و پای دیگر بر زمین نخورد }
۱۴. ۱۰+
۱۵. سوال منفی دار - در صورتی که جواب ندهد منفی ۵ امتیاز دارد - { به چه چیزی طلای قرمز می گویند ؟ ج } زعفران {
۱۶. پوچ
۱۷. بازی { بشین و پاشو برعکس به صورت مسابقه با گروه های دیگر }

۱۸. بازی {مسابقه دراز نشست با گروه های دیگر : یک نفر به کمر خوابیده و دیگری زانوی او را گرفته تا از زمین بلند نشود و دست ها را پشت گردن گذاشته و دراز و نشست می رود }
۱۹. سوال { در قران چند بسم .. وجود دارد؟ } ۱۱۴
۲۰. ۱۰+

نام بازی: جدول ۳۰ خانه ای شانس شماره ۶

مخاطبین: ۱۵ سال به بالا

شرح بازی:

دانش آموزان را به چند گروه مساوی گروه بندی می کنیم و یک سرگروه از خود اعضاء انتخاب می شود هر گروه یک شماره را انتخاب می کنند و در صورت پاسخ گویی به سوال، به تعداد خانه های آن جواب امتیاز کسب می کند (هرخانه ۵ امتیاز) هر خانه ای که از حروف رمز داشت ۱۰ امتیازی است. در انتها گروهی که توانست امتیاز بیشتری کسب کند برنده است. رمز جدول ۱۰۰ امتیاز دارد.

توضیح: هر شماره جدول حاوی یک محتوا است که بعد از انتخاب هر شماره به آن محتوا مراجعه می شود که همین امر موجب جذابیت بازی می شود. می توان خانه های جدول را بر روی تخته کشید و یا دانش آموزان شماره ها را بر روی برگه بکشند و بعد از انتخاب هر گروه شماره ها خط زده شوند.

۶	۵	۴	۳	۲	۱
۱۲	۱۱	۱۰	۹	۸	۷
۱۸	۱۷	۱۶	۱۵	۱۴	۱۳
۲۴	۲۳	۲۲	۲۱	۲۰	۱۹
۳۰	۲۹	۲۸	۲۷	۲۶	۲۵

محتوای خانه ها

۰۱. پوچ

۰۲. سوال { یک هکتار چند متر است ؟ ج } ده هزار متر {

۰۳. ۵- امتیاز از یک گروه کم کن .

۰۴. بازی { حافظه اسمی : با گروه دیگر مسابقه می دهد و با حرف آخر اسم گفته شده یک

اسم می گوید }

۰۵. بازی { گل یا پوچ : سه نفر از گروه دیگر این کار را انجام می دهند و گروه مورد نظر

می تواند سه دست را پوچ کند و سپس گل را تشخیص دهد }

۰۶. ۱۰+

۰۷. ۱۰-

۰۸. سوال ۵ امتیازی { واحد شمارش عکس ؟ ج } قطعه {

۰۹. بازی { هوش و شمارش : از عدد ۱ فرد ها و یا از عدد ۲ زوج ها را بشمارد و در زمان

محدود هرچه بیشتر بشمارد }

۱۰. سوال { چه کسی بدون پدر و مادر به دنیا آمد ؟ ج } حضرت آدم {

۱۱. پوچ

۱۲. پوچ

۱۳. سوال ۲۰ امتیازی { شرایط دوست خوب را بگویند ۴ مورد ؟ ج } در وقت احتیاج به تو

کمک کند - رفاقت تو با او باعث ارزش تو گردد- عیب را بپوشاند- خوبی هایت را یاد آور

شود- به وعده اش عمل کند- به تقاضای تو توجه کند- چنانچه تو به دلایلی از او بریدی ،

او رفاقت را با تو آغاز کند }

۱۴. بازی { مسابقه نفس گرفتن }

۱۵. ۱۰+

۱۶. سوال { کدام یک از اعداد صحیح است که، چه با خودش جمع شود و چه در خودش

ضرب شود نتیجه آن یکی است ؟ ج } ۲ {

نام بازی: جواب با حرف مورد نظر

شرح بازی:

تعدادی سوال آماده شده است و می بایست با حرف مشخص شده جواب ها را بگوید. در صورت مکث زیاد در پاسخ گویی از بازی خارج می شود.

پاسخ گویی با حرف دال «د»

سوال	حرف	سوال	حرف
چه پرنده ای دیدی؟	۱۳	اسمت چیه؟	۱
یک عدد دو رقمی؟	۱۴	فامیلت؟	۲
معنی منافق؟	۱۵	کلاس چندمی؟	۳
چه بازیکنی را دوست داری؟	۱۶	از کجا اومدی داخل؟	۴
چه میوه ای دوست داری؟	۱۷	کتاب با برگهای سفید؟	۵
روز گذشته؟	۱۸	به چه شهری سفر کردی؟	۶
چه سوره ای رو حفظی؟	۱۹	بدترین گناه؟	۷
نام دیگر جهان؟	۲۰	داستان چه پیامبری را دوست داری؟	۸
شب گذشته؟	۲۱	معنی کلمه سلام؟	۹
دروازبان کجا می ایستد؟	۲۲	از گلهای چه کشوری خوشت می آید؟	۱۰
چه ورزشی را دوست داری؟	۲۳	تو باغچه چه گلی داری؟	۱۱
ناهار چی خوردی؟	۲۴	با چی عکس می گیری؟	۱۲

پاسخ گویی با حرف نون «ن»

سوال	ن.	سوال	ن.
آتش به عربی؟	۱۳	اسمت چیه؟	۱
یک عدد دو رقمی؟	۱۴	فامیلت؟	۲
اسم ستاره ای در آسمان؟	۱۵	صبحانه خوردی؟	۳
چه بازیکنی را دوست داری؟	۱۶	اگر بیاد تاریکی میره؟	۴
چه میوه ای دوست داری؟	۱۷	یک عدد نام ببر؟	۵
مورچه به زبان عربی؟	۱۸	به چه شهری سفر کردی؟	۶
چه سوره ای رو حفظی؟	۱۹	لقب امام دهم؟	۷
رود کوچک؟	۲۰	داستان چه پیامبری را دوست داری؟	۸
آیا سرگروت رو دوست داری؟	۲۱	مردی که مرد نیست؟	۹
مثل شکر ولی خیلی شور؟	۲۲	از گلهای چه کشوری خوشت می آید؟	۱۰
باران کم و آرام؟	۲۳	اسم عمه ات؟	۱۱
با مرغ بریان میخوری؟	۲۴	کار پست چی؟	۱۲

نام بازی: معکوس جواب بده

شرح بازی:

مربی از قبل باید سوالاتی را آماده نماید و باید شخص اگر جواب بله است خیر، و اگر جواب خیر است بله بگوید و اگر درست جواب داد از دور بازی حذف می گردد.

آیا شب همان روز است؟	تو بچه داری؟	روز همون شبه؟
آیا داخل آشپز خانه ای؟	خانوادت رو دوست داری؟	الان روزه؟
دیروز گذشته است؟	هر کس می پرد پرنده است؟	شب چراغ روشن می کنیم؟
خونتون دیوار داره؟	هوایما پرواز می کنه؟	سال ماه داره؟
موش گوش داره؟	مار همان پرندست؟	ماه روز داره؟
دیوار گوش داره؟	مارمولک نیش می زنه؟	وقت چیز مهمیه؟
دویدن ورزشه؟	نیش زدن خوبه؟	ما اینجا بیکاریم؟
معلمت رو دوست داری؟	خوب خوبه؟	علافی خوبه؟
شما ادب داری؟	بد خوب؟	تابستون جزء فصلهاست؟
لباست قرمزه؟	خوب بده؟	تابستون برف میاد؟
قرمز رنگه؟	عاقل فکر می کنه؟	موبایل پوشیدنیه؟
شما تربیت داری؟	فکر کردن خوبه؟	ی نقطه داره؟
تربیت چیز خوبیه؟	گربه پارس میکنه؟	نقطه قی داره؟
گاو شیر میده؟	گربه موش میخوره؟	شیر پیر می شه؟
شما لباس عروس داری؟	کتاب همون دفتره؟	شیر خوردنیه؟
گاو شاخ داره؟	دفتر برگ داره؟	از شیر می ترسی؟

در تابستون کاپشن می پوشی؟	نمک رو با چایی میخورن؟	گونیا ۱۸۰ درجست؟
خر شاخ داره؟	چایی رو با مسواک به هم میزنن؟	جوراب پوشیدنیه؟
تابستون زمستونه؟	تو مسواک می زنی؟	جوراب همون پیرهنه؟
انار خوردنیه؟	جوهر رو روی مسواک می ریزند؟	پیراهن را پات میکنی؟
پارک تاب داره؟	معدلت ۷ است؟	پیراهنت ۵تا دکمه داره؟
کرم می دوه؟	۷ نمره خویبه؟	دکمه از وسایل خیاطیه؟
شما تاب داری؟	کوه بزرگ؟	خیاطی یک شغله؟
بی ادب خوبه؟	آدم باید مثل کوه باشه؟	خیاطی همون سوپریه؟
پدر «م» داره؟	فوتبال ورزشه؟	توی سوپری لیوان میفروشند؟
عرب انگلیسی صحبت میکنه؟	تنیس و فوتبال یکیند؟	با لیوان آب میخورن؟
عربستان از کشورهای غریبه؟	تو پسر پدرتی؟	آب رو می چوند؟
خودکار می نویسه؟	غیرت چیز خویبه؟	جویدن نوعی مک زنده؟
خودکار همون مداده؟	شبهها در چاه می خوابی؟	نوشابه رو با نی مک میزنند؟
مداد از وسایل نقاشیه؟	هر ۲ پایی آدمه؟	تو پستونک مک میزنی؟
روی کاغذ نقاشی می کشن؟	آدم سر داره؟	پستونک از وسایل آدم بزرگاست؟
کشیده زدن خوبه؟	هر کس چشم داره آدمه؟	نون خوردنیه؟
دروغ یک نوع گناهه؟	مریم اسم دختره؟	نون از حروف الفباست؟
آسمون آبییه؟	انگشت ناخن داره؟	حروف الفبا ۳۲ حرفه؟
از آسمون سنگ می باره؟	والیبال در استخر برگزار میشه؟	۳۲ از اعداد زوجه؟
ماشین همون قطاره؟	تلوزیون خوردنیه؟	زن و شوهر یم زوجند؟
پراید یه ماشینه؟	دیوانه غذا می خوره؟	مادر یکی از اعضای خونست؟
قند شیرینه؟	خودکار جوهر داره؟	خونه توی خیابونه؟
نمک همون قنده؟	خط کش همون گونیاست؟	خیابون آسفالته؟

بخش ۴

بازی های پیشنهادی برای محل های مختلف

شماره	نام بازی	فضای باز	محیط بسته و سالن	حلقه های فرهنگی
۱	مچ اندازی	*	*	*
۲	پانتومیم	*	*	
۳	تشخیص با چشمان بسته	*	*	
۴	کشف تغییر بچه ها	*	*	
۵	هوش و شمارش	*	*	*
۶	کشف شیء		*	
۷	اسم فامیل		*	*
۸	نقطه بازی		*	*
۹	هپ		*	*
۱۰	یه مرغ دارم		*	*
۱۱	با حرف آخر یک سوره نام ببر		*	*
۱۲	چشمک		*	*
۱۳	بادکنک	*	*	
۱۴	پر یا پوچ		*	*
۱۵	جمله بدون نقطه		*	*
۱۶	طناب زنی	*		
۱۷	نقاشی با چشمان بسته		*	*
۱۸	حدس شکل		*	
۱۹	نخ و شیرینی	*	*	
۲۰	ضربه به توپ با سر	*		

شماره	نام بازی	فضای باز	محیط بسته و سالن	حلقه های فرهنگی
۱	فاصله با دیوار	*		
۲	پوشیدن لباس	*		
۳	توپ و سطل	*	*	
۴	نشانه گیری	*		
۵	پشت و روی راکت	*	*	
۶	پرش از روی طناب	*	*	
۷	پرش طولی	*	*	
۸	فرقون	*	*	
۹	بخور بخور	*	*	
۱۰	آرد فوت کنی	*	*	
۱۱	سه لنگه پا	*	*	
۱۲	هرکی تونست جا بگیره	*	*	
۱۳	رد کردن توپ به حالت ایستاده	*	*	
۱۴	هزارپا	*	*	
۱۵	حمل کیسه شن (توپ) بازانو	*		
۱۶	عکس آن عمل کن	*		
۱۷	تردستی با چوب	*		
۱۸	سیب شناور	*	*	
۱۹	دویدن با پای بسته	*	*	
۲۰	طناب کشی چهارتیمی	*	*	

شماره	نام بازی	فضای باز	محیط بسته و سالن	حلقه های فرهنگی
۱	دایره و چوب	*		
۲	پاها در گونی	*	*	
۳	مین کاری، مین یابی	*		
۴	توپرابگیر، پرتاب کن، بشین	*	*	
۵	امدادی با ظرف آب	*	*	
۶	لی لی امدادی	*	*	
۷	حمل توپ از موانع	*	*	
۸	هدف گیری روی زمین	*		
۹	بزن و برگرد	*	*	
۱۰	گرگم به هوا	*		
۱۱	حمل مجروح	*	*	
۱۲	پیام رسان	*	*	
۱۳	لی لی کن و تنه بزن	*	*	
۱۴	بازی ما چه عالیه بدو که جای خاله	*	*	
۱۵	از من بگیر به او بده	*	*	
۱۶	خروس جنگی	*	*	
۱۷	خروس جنگی (۲)	*	*	
۱۸	طناب کشی	*	*	

شماره	نام بازی	فضای باز	محیط بسته و سالن	حلقه های فرهنگی
۱	بزن بزن	*	*	
۲	تپق زدن		*	*
۳	معمای هوشی و دینی			
۴	بازی های جدولی		*	*
۵	جواب با حرف مورد نظر		*	*
۶	معکوس جواب بده		*	*

کتابنامه :

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| اداره کل تربیت بدنی وزارت آموزش پرورش | بازی های پرورشی در مدارس |
| مجید جعفری | آموزش اردو و مهارت های اردویی |
| مجید جعفری | نشاط در اردو |