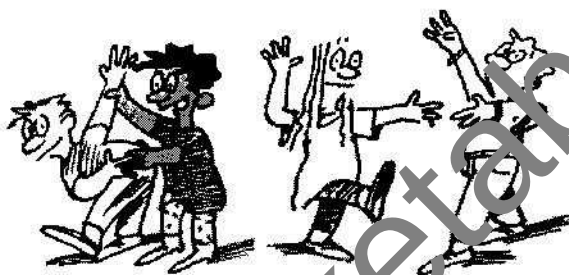




۱۰۱ بازی مهارت زندگی برای کودکان (۹-۱۵ ساله)

(یادگیری، رشد، سازگاری)



نویسنده:

برنی بادگروبر

مترجمین:

مسعود میانی

طیبه بیاتی

شهره خزاعی فیض آباد

سرشناسه	بیدگروبر، برتد
عنوان و نام پدیدآور	Bemid Badcgruber
موضوع	۱۰۱ بازی مهارت زندگی برای کودکان (۹ تا ۱۵ ساله)؛ یادگیری، رشد، سازگاری؛ نویسنده برنی بادگروبر؛ مترجمین مسعود مبنایی، طویه بیانی، شهره خزاعی فیض آباد.
موضوع	قمه: آثار نفیس، ۱۳۹۴.
موضوع	۱۴۴ ص: مصورانه؛ ۲۴۰۱۷ م.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۷۹۶۴-۰۴-۰ ریا ۱۲۰۰۰۰
وضعیت فهرست نویسی	فیبیا
یادداشت	عنوان اصلی: c2006 for children : learning, growing, getting along (ages 9 to 15 101 more life skills games).
یادداشت	گروه سنی: ۱۰-۱۳ ساله.
موضوع	مهارت‌های اجتماعی در کودکان
موضوع	کودکان -- راهنمای مهارت‌های زندگی
موضوع	آموزش و پرورش کودکان -- فعالیت‌های فوق برنامه
موضوع	بازی‌های آموزشی
شناسه افزوده	۱۳۶۷ - مترجم
شناسه افزوده	بیانیه، ۱۳۶۵ - مترجم
شناسه افزوده	خزاعی، شهره، ۱۳۶۶ - مترجم
رده بندی کنگره	۱۳۹۱ - ۷ - ۱۳۹۱
رده بندی دیویی	۱۸۰ / ۴۱۸
شماره کتابشناسی ملی	۲۸۸۹۲۴۳

نام کتاب: ۱۰۱ بازی مهارت زندگی برای کودکان (۱۰-۹ ساله)

گردآورندگان: مسعود مبنایی، طویه بیانی، شهره خزاعی فیض آباد

چاپ اول: ۱۳۹۴

ناشر: انتشارات آثار نفیس

شابک: 978-600-7964-04-0

تیراژ: ۵۰۰

قیمت: ۱۲۰۰۰۰ ریال

کلیه حقوق برای مؤلف / ناشر محفوظ می‌باشد.

■ آدرس پستی: قم - انتشارات آثار نفیس - صندوق پستی ۳۷۱۶۵/۱۶۵

■ انتشارات: ۰۲۵۳۲۹۴۴-۸۱ مدیر مسئول: ۰۹۱۱۵۸۴۴۰۰۷

فروشگاه اینترنتی: www.Shopnafis114.com - www.Shopnafis114.ir



ISBN- 978-600-7964-04-0

فهرست مطالب

۱	پیشگفتار
	مقدمه
۴	تفکرانی بر بازی با کودکان
۷	بازی درمانی و آموزش بازی
۸	چگونگی استفاده از این کتاب
۱۰	مختصری در مورد حروف اختصاری
۱۱	کلید نمایه های استفاده شده در این بازی ها
	من و بازی ها
۱۶	چه احساسی برم
۳۰	چه فکری می کنم
۳۳	چگونه هستم
	شما و بازی ها
۴۶	شناخت شما
۶۲	درک شما
۶۷	کار با شما
	ما و بازی ها
۷۷	بازی های پر حرارت برای گروه
۸۳	بازی های تیمی
۹۴	بازی های یکپارچه
۱۰۴	بازی های رابطه ای
۱۱۲	بازی های پر کشمکش
	افزودن تصورات بیشتر
۱۲۹	بازی های دستی و تجسمی
۱۳۷	بازی های تحرک زا
۱۴۳	بازی های ایفای نقش اجتماعی

لیست تفضیلی بازی ها که در اندازه گروه های مناسب لیست شده اند در صفحه بعد آمده است

پیشگفتار

مهارت‌های زندگی در واقع چه چیزهایی هستند؟ در کنار مهارت‌های عملی لازم برای ادامه زندگی، کودکان بایستی مهارت‌های اجتماعی و احساسی خود را برای تبدیل شدن به یک فرد بالغ توسعه دهند. این کتاب روی این دسه از مهارت‌ها متمرکز شده است.

در حالت خاص، بازی‌های داخل این کتاب و داخل ۱۰۱ بازی مهارت زندگی بیشتر برای کودکان (برای کودکان ۶ تا ۱۲ ساله) برای پرورش رقابت و آگاهی در موضوعات ذیل طراحی شده‌اند: خود آگاهی، خود تنظیمی احساسات، فعال نمودن شنوایی، ارتباطات گفتاری و غیر گفتاری، همکاری با سایرین در گروه‌های دو نفره و بزرگتر و مشاهده و درک احساسات سایر افراد. این‌ها مهارت‌های ضروری برای ساخت بلوک‌های یک زندگی موفق می‌باشند. شرکت در بازی‌های این کتاب در کلاس یا اردو در تعالی سنین اولیه به کودکان کمک می‌کند.

ما این موضوعات را بیشتر به عنوان پیشرفت اجتماعی و احساسی ارزش‌های زندگی در نظر می‌گیریم تا مهارت‌های زندگی ولی نمی‌خواهیم والدین و معلمان را با فرض اینکه ما اصول روانی را توصیه می‌کنیم و نسخه چه چیزی درست است و چه چیزی غلط می‌چکانیم، همراه سازیم. ترجیحاً، تمرکز بر روی پیشرفت بنیان مهارت‌های خود آگاهی و سازگاری با سایرین می‌باشد. هنگامی که این بنیان‌ها در جای خود باشند، کودکان بهتر به یادگیری مهارت‌های لازم جهت پیشرفت‌شان مجهز می‌شوند. این مهارت‌های عملی در سایر کتاب‌ها نیز خاطر نشان شده است و احتمالاً زمانی ارزشمند هستند که کودکان‌تان کمی بزرگتر شده باشد.

مشاورین و آموزگاران بایستی در مدارس به یک افزایش در تعداد مربانی که در محیط کلاسی سازگاری پیدا می‌کنند توجه نشان دهند. برای کمک به این کودکان مشاوران باسی بر روی حضور قوی والدین، آموزگاران، مربیان و سایر افراد بالغ تاکید کنند. این کتاب برای کمک به آنها آسان‌تر شده است.

کودکانی که مشکلاتی در کلاس دارند به درست کردن مشکل برای سایرین نیز گرایش دارند. این کودکان به الگوهایی برای پیشرفت مهارت‌های اجتماعی و حل مشکل نیاز دارند. در گروه ساختاربندی شده آن‌ها می‌توانند رفتارهای اجتماعی را تجربه کرده و آن‌ها را انجام دهند. آن‌ها می‌توانند در خلال تمرینات روزانه و تماس با سایر کودکان تحت آموزش قرار گیرند. موقعیت‌های اعتقادی می‌تواند به کودکان در اطمینان خاطر دادن به آن‌ها موثر باشد. با بازی‌های این کتاب با وجود مفرح بودن آن‌ها، کودکان می‌توانند با تضادهای اخیر در کلاس یا مشکلات اعتقاد سازی که آن‌ها را برای موقعیت‌های زندگی واقعی در آینده آماده می‌کند، ارتباط برقرار کنند.

بازی‌های مهارت زندگی می‌تواند در سطح گروهی نیز جواب دهد، بنابراین اعضای گروه می‌توانند توانایی حل مشکل خود را پیشرفت داده و بیاموزند که چگونه با اعتماد نفس در مواقع مواجهه با مشکلات روبرو

شوند. کودکی که در یک گروه قوی احساس امنیت می‌کند در خارج از گروه نیز بهتر با مشکلات رو در رو می‌شود.

بازی‌های این کتاب در چهار بخش بر اساس راه‌هایی که می‌توانند به هدف برسند مرتب شده‌اند.

در بازی‌ها و من، همکاری‌ها اغلب یک طرفه هستند. هدف اینجا مهارت اصلی برای کودکان است آن هم در جهت کشف خود و نشر آنچه که مشاهده می‌کنند. البته، کودکان به آن چه که سایرین گفته‌اند گوش فرا می‌دهند ولی بازتاب گروهی از آنچه که گفته می‌شود وجود ندارد: هیچ سوالی پرسیده نمی‌شود، هیچ همکاری رخ نمی‌دهد.

بازی‌ها و شما روی چگونگی درک شریک توسط کودک تمرکز دارد. آن‌ها تلاش می‌کنند در خلال مشاهده، پرسش، پاسخ، درک و بازتاب چیزهای زیادتری در مورد شریکشان فراگیرند. یا انجام این کار، آن‌ها کمی بیشتر در مورد خودشان یاد می‌گیرند ولی به سایر افراد و سپس به اعضای بیشتری از گروه نیز نزدیک‌تر می‌شوند.

ما و بازی‌ها به هدف‌های یادگیری، مثل، یکی در یک گروه، دانستن جایگاه یکی در گروه و تشخیص و استفاده از نقاط ضعف و نقاط قوت اعضای گروه و خود گروه تاکید دارد. ممکن است کودکان این را نیز فراگیرند که یک گروه ممکن است تغییر پیدا کند بدین معنی که خصوصیات گروه نوسان داشته باشد. موقعیت‌ها، روابط، حالات و پتانسیل در یک گروه نسبتاً ثابت است و به طور جزئی به وضعیت‌ها بستگی دارد.

در ما و بازی‌ها اعضای گروه یاد می‌گیرند که تفاوت‌های بین خود و سایر گروه‌ها و چگونگی ارزیابی و قبول سایر گروه‌ها را تشخیص دهند.

چنانچه کودکان در بازی‌های ابتدایی این کتاب بهتر ظاهر شوند، سرگرم، درگیر می‌تواند آن‌ها را با بازی‌های بخش چهارم یعنی افزودن تصورات بیشتر آشنا کند. این بازی‌ها قوانین کمتری دارند، اجازه خلاقیت بیشتر را می‌دهند.

در هر یک از بخش‌های چهارگانه، بسیاری از بازی‌ها ایده‌های "بازتابی" و "ایفای نقش" دارند. بازتاب‌ها مثال‌هایی از سوالات سرگروه است که می‌توانند برای به حداکثر رساندن احتمالات یادگیری و بحث‌های باز شده توسط بازی از کودکان پرسیده شوند. ایده‌های ایفای نقش با قادر ساختن بازیکنان برای مواجه شدن با "خصوصیات" یکدیگر بعد دیگری به بازی‌ها اضافه می‌کند.

ما استفاده از واژه‌های مذکر و مؤنث را در خلال کتاب تغییر دادیم. البته هر مرد بایستی زن شود و هر زن بایستی به آسانی مرد گردد.

مقدمه

تفکراتی بر بازی با کودکان

چه چیزی فعالیت "بازی" را می‌سازد؟

هر گونه فعالیتی که بخاطر دلایل خود - یا تنها بخاطر تفریح - برانگیخته شود بازی در نظر گرفته می‌شود. بازی در مورد تفریح انجام چیزی است. در بازی بدست آوردن زندگی یا تلاش برای بقا در ردیف دوم قرار دارد در حقیقت، نتیجه هر نوع بازی تنها اهمیت ناچیزی دارد. دیگر خصوصیت بازی آن است که یک بازی ممکن است یک بازی ممکن است بی نهایت تنوع داشته باشد؛ کسی در زمان تغییر قوانین نظری ندارد و همه با آن موافقت! تنوعات کودکان را در معرض راه‌هایی برای تجربه، انجام تجارب جدید و یادگیری حریف شدن با محیطشان قرار می‌دهند. البته همیشه نیاز است تا بین تجربه کردن و پیروی از قوانین تعادل ایجاد شود. این کتاب سعی دارد تا تعادل را نگه دارد.

از این تفکرات در مورد بازی، پنج خصوصیتی که بازی بایستی برای شایسته بودن داشته باشد را جدا نمودم.

پنج خصوصیت بازی

۱ - بازی هدف مشخصی را که بچه‌ها از آن‌ها آگاه هستند را ندارد.

اگر یک کودک تشخیص ندهد که قرار است از یک فعالیت چیزی یاد بگیرد، آن فعالیت بازی است. ادراکای مانند "یادگیری بازی‌ها" و "کارهای بازی گونه" تنها در ذهن بزرگسالان وجود دارد. با کنترل هدف، یک فرد بالغ می‌تواند بازی کودکان را بدون اینکه کودک تشخیص دهد به کار تبدیل نماید. این است که فرد بالغ می‌داند که کودک از بازی چه یاد می‌گیرد (بازی که هدف داشته باشد)، ولی کودک مجبور نیست نگران آن باشد.

۲ - بازی باید داوطلبانه باشد.

بازی داوطلبانه است. شما هر وقت که می‌خواهید می‌توانید از آن دست بکشید. هیچ کس نمی‌تواند برای انجام بازی فشار بیاورد. سایر بازیکنان ممکن است به کسی که نمی‌خواهد بازی کند یا از بازی خارج می‌شود با حقارت نگاه کنند ولی همه اش همین است. یک آموزگار یا سرگروه گروه نبایستی یک نفر را مجبور به انجام بازی کند!

۳ - قوانین قابل انعطافند.

در بازی‌های فردی یا گروهی قوانین در هر زمان می‌توانند تغییر کنند و در کنار آن تمامی قوانین جدید تفهیم همه می‌شود. تغییر، سازگاری یا حتی ابداع قوانین جدید ذکاوت و خلاقیت را می‌پروراند.

۴ - بازی‌ها پاسخ‌های احساسی کوتاه مدت را بر می‌انگیزانند.

با پاسخ‌های احساسی، من قصد دارم احساسات شدید لذت، انتظار، امید، عصبانیت، ترس، دلداری، عدم اطمینان، خوشبختی، احساس تعلق خاطر، خشونت و غیره را شرح دهم. به عبارت دیگر، این احساسات می‌توانند شدید باشند؛ از سوی دیگر این احساسات می‌توانند با به یاد آوردن این جمله که "این فقط یک بازی است" کاهش یابند. این راهی برای یادگیری کنار آمدن سازشکارانه با تنش‌ها است. البته اگر یک فعالیت برای انجام تنشی نداشته باشد ممکن است کودک آن را به عنوان یک بازی در نظر نگیرد و ممکن است آن را تنها شبیه به تمرین یا صرفاً یک فعالیت احساس کند.

برخی از بازی‌های این کتاب می‌توانند به عنوان تمرینات مهارت زندگی استفاده شوند تا بازی‌های مهارت زندگی. این شکل از یادگیری اجتماعی هم هدف دار است ولی بازی نیست و سرگروه بایستی از این تفاوت آگاه باشد.

۵ - بازی‌ها از تجربه کردن مردم می‌یازند.

یک بازی شاید بیشتر از یک بازی باشد، یعنی که راه‌های مختلفی برای انجام آن‌ها وجود داشته باشد. می‌تواند تاکتیک‌ها، هدف‌ها و تفاسیر مختلف از قوانین بازی وجود داشته باشد. تجربه کردن فرصتی است برای یادگیری چیزهای جدید. بازی‌هایی که شامل احتمالات متعدد تجربه کردن، ابداع کردن و خلاقیت می‌شوند "بازی‌های فراگیر" در بهترین حالت ممکن می‌باشند.

اهداف بازی‌ها

برای اطلاعات بیشتر در زمینه هر نظریه روانشناختی پشت اینکه چگونه می‌توان به اهداف مشخص در این بازی‌ها دست یافت به نظریه روانشناسان مرتب شده در پارانتزهای ذیل مراجعه کنید:

آزمایش و تجربه وظایف (ژان پیاجت)

تمرین و ماشین‌کردن (ژان پیاجت، جی. استنلی هال، کار گروس)

قوانین یادگیری و تمرین (ژان پیاجت)

پالایش روانی (خالص سازی) (زیگموند فروید)

یادگیری روانشناختی (ژان پیاجت)

فعالیت (هاینز هکهاوزن)

حفظ انرژی بیش از حد (هربرت اسپنسر)

بازی درمانی و آموزش بازی

هدف این کتاب پیشنهاد یک گروه از بازی‌ها برای مربیان است که به آن‌ها در کارشان با کودکان کمک می‌کند. برای کودکان بازی‌ها راهی برای داشتن تفریح هست. برای سرگروه گروه بازی‌های چیزهایی فراتر از آن هستند: راهی برای کمک به کودکان برای درک و یادگیری جهت بر آمدن از پس اساس بازی با تضادها و مشکلاتی است که ممکن است در آینده شکلی واقعی به خود بگیرند. این کار سرگروه نیست که با تضادها و مشکلات گذشته کودک دست و پنجه نرم کند، این وظیفه بایستی به درمانگر سپرده شود. به هر حال واقعیت این است که این کتاب هدف درمانی اولیه را ندارد ولی به این معنی نیست که نمی‌تواند توسط درمانگرها در کارشان مورد استفاده قرار گیرد.

نقل قول ذیل که از زبان روانشناس سوئسی هانس زولینجر (اچ. گلوته و دبلیو. جید، Die nicht directive Spieltherapie [بازی درمانی غیرمستقیم]) بیان شده نزدیکترین تعبیری از بازی است که به عقیده من نزدیک‌تر است:

برای زولینجر، کودک در طول بازی خود را درمان می‌کند؛ درمانگر زمانی مداخله می‌کند که احتمال جلو رفتن فعال و پیشرفت آینده بازی وجود داشته باشد. درمانگر می‌تواند انگیزه خود را (در حالت زولینجر) اضافه کرده و موادی ایجاد کند و به یک حالت نظام و ساختاری را در راهی که صحیح در نظر می‌گیرد ببخشد. بدین ترتیب برای کودک فرصت دینی است استفاده از بازی‌ها عرضه می‌شود تا تنش‌های احساسی را کاهش داده و تضادهای اجتماعی را حل کند. کمک درمانگر به عنوان یک شریک بازی و طی فعالیت‌های مستقل، این فعالیت‌ها به صورت فزاینده سازنده خواهند بود. به عبارت دیگر، زولینجر به بازی درمانی خالص اشاره می‌کند که برای کودک تفسیر نمی‌شود ولی پیشنهاد یک معامله بزرگ از انواع بازی‌ها و تمرینات بازی را پیشنهاد می‌کند.

نقش سرگروه گروه

در نقل قول ذیل، جورجین فریتز (جی. فریتز، Methoden des sozialen lernens [روش‌های یادگیری اجتماعی]) از روش‌های بنیاد دابلنسکی (بی. دابلنسکی، Spielen in der schule [بازی در مدرسه]) بر روی بهترین راه‌هایی که یک سرگروه گروه می‌تواند به نتایج دلخواه در بازی‌ها برسد نقل می‌کند:

* مشخص کنید که شما صرفاً برای پسند کودک کاری نمی‌کنید.

* به افراد کمک کنید بدون اینکه آن‌ها را مجبور سازید به شما وابسته شوند.

* از کودکان در برابر سختی‌ها حمایت کنید بدون اینکه حمایت شما بیش از حد باشد. به آن‌ها اجازه دهید در حد ممکن تجارب خود را داشته باشند.

* به کودکان اجازه دهید خود را در جفت‌ها یا گروه‌هایی مرتب کنند که خواست خودشان است، ولی به آن‌هایی که نمی‌توانند انتخابی داشته باشند کمک کنید.

* رقابت را در کودکان به حداقل برسانید

* جوی باز را خلق کنید و به کودکان نشان دهید که چگونه می‌توانند به همدیگر کمک کنند.

چگونگی استفاده از این کتاب

اولین راه: پیش رفتن قدم به قدم

بازی‌ها با من و بازی‌ها آغاز می‌شوند. شما می‌توانید برخی یا همگی بازی‌های من و بازی‌ها را انجام دهید، پس از آن شما بازی‌ها است که به دنبال آن هم ما و بازی‌ها است. بازی‌های پر حرارت برای گروه (مرتب شده در نوبت زیر "پر حرارت") همیشه می‌توانند در آغاز یا در بین بازی‌ها انجام شوند. هنگامی که کودکان در بازی‌های به بخش اول بهتر ظاهر شدند می‌توانند بازی‌های آخرین بخش یعنی افزودن تصورات بیشتر آشنا شوند.

راه دوم: تمرکز روی مشکلات خاص

پس از چند بازی پر حرارت، با هر بخشی که به خام‌تان می‌آید آغاز کنید.

برای مثال: شما با بازی‌های پر کشمکش آغاز می‌کنید که به عنوان راهی است تا به موضوع کشمکش نزدیک شوید. بعداً شما با انجام بازی‌های تیمی، بازی‌های انبساطی یا بازی‌های یکپارچه به آن از دیدگاه بازدارنده نگاه می‌کنید.

راه سوم: استفاده از بازی‌های تعقیبی

در پایان هر بازی به شما پیشنهاد می‌شود بازی‌های تعقیبی را مد نظر قرار دهید. هر کدام از آن‌ها منجر می‌شود که شما بازی‌های صفحات این کتاب را نزدیک به هم انجام دهید یا بازی‌هایی را برنامه کار خود کنید که اهداف، روش بازی و چالش بازیکنان مشابهی داشته باشند.

برای مثال: شما از یک بازی شریکی به بازی شریکی دیگر می‌روید. شما از طراحی یک تصویر با شریکان در بازی کار با خودکار دو دستی باور نکردنی (بازی ۴۰) به سوی بازی کمک به شریک "نایینا" (بازی ۶۲) پیش رفته و فعالیت‌های روزمره را در حالت نایینا انجام می‌دهید. پس از یک بازی مکالمه ای شما آن بازی را با یک بازی پانتومیم مقایسه می‌کنید. پس از یک بازی مشاهده شریک شما بازی‌های ادراکی دیگری را انجام می‌دهید.

شما می‌توانید بازی‌های تعقیبی را طبق دستورالعمل انجام دهید. مثلاً، شما می‌توانید با هر بازی تعقیبی که دوست دارید ادامه دهید و به همراه آن از پیشنهادات تعقیبی که داده می‌شود بهره ببرید و در زمانی که تنوع برنامه‌ها زیاد است نقاط شروع را بیشتر کنید.

مختصری در مورد حروف اختصاری

اگر شما عادت داشتید که دستورالعمل‌های بازی را بخوانید ممکن است شگفت زده شوید که آن‌ها در این کتاب بسیار کوتاه هستند. دلیلی برای آن وجود دارد.

وقتی سرگروه گروهی از قوانین خیلی نزدیک بازی‌ها سر در گم می‌شود، به دنبال دستورالعمل‌های جزئی بازی، وابستگی او به قوانین می‌تواند خودش دخیل در گروه باشد و ضررش به همه می‌رسد. در این کتاب من به جای اینکه آن را نسخه پیچی کنم، سعی نموده‌ام تا بازی‌ها را توصیه کنم. گرایش‌های بسیار تخصصی بازیکنان را محدودتر کند و اجازه تحریک خلاقیت را به آن‌ها نمی‌دهد.

چه می‌شود اگر شما به عنوان سرگروه گروه تفاوت‌های بین بازی‌ها را به طور کامل درک نکنید؟ در آن صورت، شاید شما تنوعات محدودتری را ابداع کردید و همانطور هم باید بشود. در سمینارهای تربیت مدرسین من، من اغلب دستورالعمل‌ها را که قصداً خلاصه شده‌اند ارائه می‌دهم. بازیکنان بازی بی تجربه، اغلب به صورت موقت زبان می‌بینند و برای احتیاج مادر اختراع است و آن‌ها خیلی زود شروع به برداشت‌های شخصی خود می‌کنند. وقتی آن‌ها پرسیدند "چون چه باید کرد؟" من به سادگی آن‌ها را تفهیم می‌کنم و به سوالات آن‌ها به عنوان یک بازی جدید ایجاد شده نگاه می‌کنم.

تمامی احتمالات و امکان‌ها نمی‌توانند در کتاب‌هایی نظیر این تحت پوشش قرار گیرند. گروه‌های مختلف به ایده‌های متفاوت در راه‌های متفاوت می‌رسند، همه آن‌ها غیر قابل پیش‌بینی هستند. من در سمینارهایم معمولاً نسخه‌های پایه را قبل از تشویق دانشجویانم به ابداع روش‌های جایگزین انجام می‌دهم. هدف و بازی‌ها در ۱۰۱ بازی مهارت زندگی بیشتر برای کودکان می‌تواند با اصول "یادگیری آزاد" در مورد آنچه که در جاهای دیگر نوشته شده ترکیب گردد.

اطلاعاتی در مورد بازی‌های شیشه‌سازی و ایفای نقش

در بخش‌های گذشته کتاب (بازی‌های ۹۱ تا ۱۰۱)، دو طبقه خاص از بازی‌ها معرفی شده‌اند که پیچیده‌تر از سایرین می‌باشند. اطلاعات تکمیلی در مورد ساختار و اهداف این بازی‌ها را می‌توان از صفحات ۱۴۴ و ۱۴۹ پیدا کرد.

کلید نمایه های استفاده شده در این بازی ها

برای کمک به پیدا کردن بازی های مناسب برای موقعیت های خاص، بازی ها توسط سمبل ها یا نمایه ها کد گذاری شده اند. این نمایه ها در نگاه سریع موارد زیر را در مورد بازی به شما می گویند:

* اندازه مورد نیاز برای گروه

* سطح سختی

* نیاز برای فضای بزرگ

* نیاز برای موسیقی

* نیاز برای وسیله

* وجود تماس و درگیری های فیزیکی

این نمایه ها در چند سطر زیر با جزئیات شرح داده شده اند. دو نمایه ذکر شده در کتاب های تفریحی دیگر (رده سنی و زمان) در اینجا به تفصیل شرح داده شده زیرا گروه سنی در این کتاب به صورت واضح برای کودکان و نوجوانان سنین ۹ تا ۱۵ سال تعریف شده و طول مدت هر بازی هم بستگی به تعداد عوامل دخیل در اندازه گروه و جذاب بودن بازی برای آن کودکان گروه دارد.

اندازه مورد نیاز برای گروه. اغلب بازی ها با گروه بزرگی از بازیکنان به بهترین شکل انجام می شوند. اگر بازی به تعداد زوجی از بازیکنان یا گروه های ۴ یا ۶ نفر نیاز داشته باشد بایستی با نمایه مناسبی مشخص گردد:

= گره های چهار نفره

= تعداد زوج

مناسب برای همه اندازه ها



= گروه های ۸ نفره



سطح سختی. بازی های پیچیده تر در این کتاب که شاید برای بازیکنان بزرگتر مناسب است با نمایه زیر مشخص شده است:

= برای بازیکنان بزرگتر



نیاز برای فضای بزرگ. غالباً تمام بازی های این کتاب را می توان در کلاس درس نیز انجام داد. بازی های معدودی که نیاز به فضای بزرگتر نظیر سالن ژیمناستیک دارند با نمایه ذیل مشخص شده اند:

= فضای بزرگ مورد نیاز است



نیاز برای موسیقی. تنها تعداد معدودی از بازی های این کتاب به موسیقی های ضبط شده نیاز دارند. اگر موسیقی انتخابی باشد، مورد توجه قرار می گیرد؛ اگر نیاز باشد از نمایه زیر استفاده می شود

= موسیقی مورد نیاز است



نیاز برای وسیله. بسیاری از بازی‌ها به ابزار خاصی نیاز ندارند. به هر حال در برخی موارد وسایلی نظیر صندلی‌ها، ابزار، کاغذ و خودکارها یا سایر وسیله‌ها برای آغاز و انجام یک بازی ضروری هستند. بازی‌هایی که نیاز به وسیله دارند با نمایه زیر مشخص شده‌اند و اسامی وسایل لازم زیر همان نمایه ردیف می‌شوند. توجه کنید که وسایل اختیاری نیز علامت گذاری شده‌اند (به جز زمانی که موسیقی پس زمینه اختیاری تنها موردی باشد که ردیف می‌شود).

= وسیله مورد نیاز است



وجود تماس‌ها و درگیری‌ها فیزیکی. با اینکه شاید مقدار مشخصی از تماس بدنی در برخی محیط‌ها قابل قبول باشد، نمایه ذیل در بالایی هر گونه تمرینی درج می‌شود که ممکن است در آن از تماس‌های کوچک گرفته تا برخوردهای مورد اجبار داشته باشد. اگر بازی مناسب شرکت کنندگان و یا محیطتان باشد می‌توانید این حالت را پیشرفته‌تر نیز کنید.

= احتمال تماس فیزیکی

