



۱۰۰ بازی خانقانه و تیمی

برای خانواده ها، محیط های آموزشی و سازمان ها

دکتر ابوالفضل شرافت

مهندس فرحناز کریمی

سرشناسه: شرافت، ابوالفضل، ۱۳۵۳ -

عنوان و نام پدیدآور: 100 بازی خلاقانه و تیمی/ابوالفضل شرافت، فرحناز کریمی.

مشخصات نشر: تهران: آدینه، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۱۷۹ ص.: مصور

شابک: 978-600-8610-33-5

وضعیت فهرست نویسی: فیا

موضوع: بازی‌های آموزشی -- راهنمای آموزشی

موضوع: Educational games -- Study and teaching

موضوع: بازی‌ها -- ابزار و وسایل

موضوع: Games -- Equipment and supplies

سناسه افزوده: کریمی، فرحناز، ۱۳۶۲ -

رده بندها: ۱۳۹۷ ی ۷۴/ش LB۱۱۳۷

رده بندی: ۳۷۲/۲۱۰

شماره کتابشناسی ملی: ۵۱۳۸۵۵۱

۱۰ بازی خلاقانه و تیمی

تالیف: دکتر ابوالفضل شرافت-مهندس فرحناز کریمی

طراح جلد: معطف کامران

تصویرگر: کریم جاهدانی

صفحه‌آرایی: داوود مرادی

ناشر: انتشارات آدینه

نوبت چاپ: اول - ۱۳۹۷

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

قیمت: ۱۸۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۶۱۰-۳۳-۵

تلفن مرکز پخش: ۳۳۱۲۶۵۴۱ و ۰۹۱۲۱۲۶۱۳۷۰

www.AdinehBook.com

هیچ شخص حقیقی یا حقوقی حق استفاده از عنوان کتاب و همچنین چاپ و نشر تمام یا بخشی از این اثر را به هر صورت اعم از فتوکپی، چاپ کتاب یا جزوه و حتی برداشت به صورت دستنویس ندارد و متخلفین به موجب بند ۵ از ماده‌ی قانون حمایت از ناشران تحت پیگرد جدی قانونی قرار می‌گیرند.

فهرست محتویات

صفحه	عنوان
۱	مقدمه
۳	بازی ۱: طراحی محصول
۵	بازی ۲: طراحی محصول با محدودیت
۷	بازی ۳: مدار مشترک
۹	بازی ۴: ۴۰ سئمه
۱۱	بازی ۵: قصه پردازی
۱۲	بازی ۶: رابطه علت و معلول
۱۴	بازی ۷: ادامه داستان
۱۵	بازی ۸: ساخت تصویر معنادار
۱۶	بازی ۹: ۲۰ سوالی
۱۷	بازی ۱۰: برگرداندن صفحه
۱۸	بازی ۱۱: سوال هدفمند
۱۹	بازی ۱۲: بانکو
۲۲	بازی ۱۳: ساخت عبارت
۲۳	بازی ۱۴: پازل داستان
۲۵	بازی ۱۵: پازل داستان‌ها
۲۷	بازی ۱۶: حرکت معکوس
۲۹	بازی ۱۷: روابط بین کلمات
۳۱	بازی ۱۸: خلق کلمات
۳۳	بازی ۱۹: کارتهای شماره دار
۳۴	بازی ۲۰: تخم مرغ
۳۵	بازی ۲۱: یک کلاغ چهل کلاغ
۳۶	بازی ۲۲: هفلهشت
۳۷	بازی ۲۳: خلق شکل با دایره ها
۳۸	بازی ۲۴: کاربردهای دیگر اجسام

- ۳۹ بازی ۲۵: جوانه ها
- ۴۱ بازی ۲۶: پرسش و پاسخ
- ۴۲ بازی ۲۷: کشتی جنگی
- ۴۴ بازی ۲۸: توصیف شکل‌های پنهان
- ۴۵ بازی ۲۹: نقطه بازی
- ۴۶ بازی ۳۰: نقطه بازی با تاس
- ۴۸ بازی ۳۱: ۶ کلاه قصه گویی
- ۴۹ بازی ۳۲: دست های گرفتار
- ۵۰ بازی ۳۳: ساخت معادله
- ۵۱ بازی ۳۴: عددیابی
- ۵۲ بازی ۳۵: مایا
- ۵۴ بازی ۳۶: دست سه
- ۵۵ بازی ۳۷: کلمه ساز
- ۵۶ بازی ۳۸: بگو چی می بینی؟
- ۵۷ بازی ۳۹: طراحی در سکوت
- ۵۸ بازی ۴۰: کلمه یابی
- ۶۰ بازی ۴۱: بازسازی تصویر
- ۶۱ بازی ۴۲: کلاف سردرگم
- ۶۲ بازی ۴۳: سازه ماکارونی
- ۶۳ بازی ۴۴: کشتی جنگی روسی
- ۶۵ بازی ۴۵: خلق داستان با تصویر
- ۶۶ بازی ۴۶: کشورگشایی
- ۶۸ بازی ۴۷: اسکمپر
- ۷۰ بازی ۴۸: منحنی دست واعداد
- ۷۲ بازی ۴۹: کلمه ۹ حرفی
- ۷۴ بازی ۵۰: کلمه جدید
- ۷۵ بازی ۵۱: سه دانه

۷۷	بازی ۵۲: نه دانه
۷۹	بازی ۵۳: جابجایی روی پل
۸۰	بازی ۵۴: چاله فضایی
۸۲	بازی ۵۵: ترسیم حسی
۸۴	بازی ۵۶: کانال انتقال گوی
۸۶	بازی ۵۷: عبور از حلقه
۸۸	بازی ۵۸: حرکت درجا
۸۹	بازی ۵۹: قدم ماهی
۹۰	بازی ۶۰: شمارش کتک
۹۲	بازی ۶۱: انگشتان چوبد
۹۴	بازی ۶۲: من هرگز نخوابم
۹۵	بازی ۶۳: برج کاغذی
۹۶	بازی ۶۴: هرم لیوانی
۹۸	بازی ۶۵: هزارپای درگیر
۹۹	بازی ۶۶: زمین مین
۱۰۱	بازی ۶۷: جریان برق
۱۰۳	بازی ۶۸: چشمان بسته
۱۰۴	بازی ۶۹: سنگ کاغذ قیچی اسپاک مارمولک
۱۰۶	بازی ۷۰: سه حقیقت و یک دروغ
۱۰۷	بازی ۷۱: تبلیغ شیء
۱۰۸	بازی ۷۲: تصویر ناپیدا
۱۱۰	بازی ۷۳: قانون ۵ ثانیه
۱۱۱	بازی ۷۴: سقوط لیوان
۱۱۳	بازی ۷۵: پرتاب کش
۱۱۵	بازی ۷۶: چرخش روبان
۱۱۷	بازی ۷۷: منفی به مثبت
۱۱۸	بازی ۷۸: تقلید اعداد

۱۲۰	بازی ۷۹ : تیم شو
۱۲۱	بازی ۸۰ : دست‌های گره‌خورده
۱۲۲	بازی ۸۱ : ماهی و ماهیگیر
۱۲۳	بازی ۸۲ : مسیر امن
۱۲۵	بازی ۸۳ : پرش معکوس
۱۲۶	بازی ۸۴ : تعادل
۱۲۸	بازی ۸۵ : انتقال کاغذ
۱۳۰	بازی ۸۶ : ترکاندن بادکنک
۱۳۱	بازی ۸۷ : پرتاب توپ
۱۳۳	بازی ۸۸ : حرکت با کیسه
۱۳۵	بازی ۸۹ : کاغذ
۱۳۶	بازی ۹۰ : تمرین دست
۱۳۷	بازی ۹۱ : حمل گوی
۱۳۸	بازی ۹۲ : لیوان در لیوان
۱۴۰	بازی ۹۳ : پرتاب لیوان
۱۴۲	بازی ۹۴ : لیوان را بگیر
۱۴۳	بازی ۹۵ : کاغذ و لیوان
۱۴۵	بازی ۹۶ : تولد یک ستاره
۱۴۶	بازی ۹۷ : تعادل اشیاء
۱۴۷	بازی ۹۸ : کارگردان و ریتم
۱۴۹	بازی ۹۹ : گره انسانی
۱۵۱	بازی ۱۰۰ : ۱۰۰
۱۵۲	تکنیک‌های حل مسئله و تفکر خلاق
۱۷۱	منابع

مقدمه

دغدغه اصلی که ایده تدوین چنین کتابی را در ذهن ایجاد کرد توانمندسازی افراد در خانواده‌ها، نهادهای آموزشی (مدارس، دانشگاه‌ها و مؤسسات آموزشی) و سازمان‌ها در زمینه خلاقیت و کار تیمی بود. خلاقیت، بازی و کار تیمی مفاهیمی در هم تنیده‌اند که جدا کردن یکی، دیگری را تحت تاثیر قرار داد، به اثربخشی آن لطمه می‌زند. در بسیاری از کشورهای پیشرفته، آموزش خلاقیت و کار تیمی از دوران کودکی در خانواده‌ها آغاز و سپس در مدارس به طور جدی پیگیری می‌شود و در محیط دانشگاه و پس از آن سازمان‌ها ادامه می‌یابد. کودکان ما در دوران کودکی سرشار از خلاقیت و مهارت‌های کار تیمی، تعامل و برقراری ارتباط و ریسک هستند اما همین که پا به مدرسه می‌گذارند در رقابت‌های فزاینده درس و نمره می‌شود و در بزرگسالی این مهارت‌ها به علت عدم تمرین و تکرار به فراموشی سپرده می‌شود.

یکی از بهترین رویکردهایی که می‌تواند به خلاقیت و کار تیمی را در افراد پرورش دهد، بازی است. بازی جدای از شادی که به همراه آن آرد اعتماد به نفس و جرأت خلق، تست و اجرای ایده‌های نو را نیز بالا می‌برد. بازی مختص دوران کودکی و فقط برای استراحت نیست بلکه هروقت انسان با مشکلی روبرو شد می‌تواند به کمک آن آمده تا با قرار دادن ذهن خود در جریان طبیعی تفکر، قدرت خلق ایده‌های نو و کاربردی را به دست آورد.

هدف از این کتاب این است که با کمک بازی و درگیر کردن فکر و جسم افراد بتوان خلاقیت، مهارت‌های ذهنی و روحیه کار تیمی را در آن‌ها تقویت کرد. این کتاب حاصل کاوش‌های مطالعاتی است که در آن اغلب بازی‌های موجود در راستای هدف مطالعه، جمع‌آوری و بررسی منابع متعددی از جمله کتاب‌ها، مقالات و پروژه‌ها، محیط‌های مجازی و سایت‌های اینترنتی بررسی شده و بیش از ۱۵ کتاب برتر لاتین و تقریباً تمام کتاب‌های فارسی مطالعه شدند. همچنین بسیاری از بازی‌های فکری و تیمی که در بازار به همین منظور وجود داشت نیز تهیه و بررسی شدند.

با مطالعات و بررسی‌هایی که در این زمینه انجام شد برخی بازی‌های متناسب با هدف مطالعه، بومی‌سازی و بازطراحی و برخی از بازی‌هایی که نیاز بود ولی وجود نداشت طراحی شدند و به منظور تست و آزمایش، در جمع خانواده‌ها، مدارس و بعضی سازمان‌ها به صورت آزمایشی اجرا شدند. با اجرای بازی‌ها، اشکالات و ابهامات آن مجدداً بررسی و مرتفع گردیده

و در نهایت یکصد بازی متناسب با رده‌های سنی کودک، نوجوان و بزرگسال و در حوزه‌های خلاقیت، کار تیمی و تقویت مهارت‌های ذهنی تدوین شد. برای اطمینان از مناسب بودن بازی‌ها برای سازمان‌ها با توجه به حساسیت آن، برای اولین بار با پیشنهاد و اجرای نگارندگان «لیگ خلاقیت و کار تیمی» در یکی از سازمان‌های زیرمجموعه وزارت نیرو برگزار شد و نتایج حاصل از برگزاری از منظر ارتقای روحیه خلاقیت و کار تیمی تحلیل علمی گردید.

تفاوتی که این کتاب با سایر کتاب‌ها دارد این است که برای رده‌های سنی کودک تا بزرگسال قابل استفاده است و بر پایه خلاقیت و کار تیمی طرح‌ریزی شده و مخاطبان آن می‌توانند مدارس و محیط‌های آموزشی، خانواده‌ها، محیط‌های دوستانه و حتی محیط کار و سازمان‌ها باشند. نشر عمده کتاب به ارائه بازی‌های خلاقانه و تیمی اختصاص یافته و در پایان کتاب مهم‌ترین تکنیک‌های علمی مرتبط با تفکر خلاق و حل مسئله که برخی بازی‌ها بر اساس آنها طراحی شده‌اند آورده شده است.

ساختار ارائه بازی‌ها به این شکل است که برای هر بازی، نوع آن، گروه سنی مناسب، هدف، تعداد نفرات، زمان بازی، مکانات و خلاصه‌ای از روش اجرا آمده است. در صورتی که خواننده آن را مناسب دید می‌تواند شرح و قوانین و توضیحات مرتبط برای اجرای دقیق بازی را مطالعه کند.

در پایان لازم است از همه دانش‌سجمن، دانش‌آموزان، خانواده‌ها و سازمان‌هایی که با مشارکت در برگزاری بازی‌ها به توسعه آنها کمک کردند قدردانی نماییم. از جناب آقای دکایی مدیرمسئول خوش فکر انتشارات آدینه که زحمات نشر کتاب را پذیرفتند قدردانی و تشکر می‌نماییم و مفتخر خواهیم بود از نظرات ارزشمند خوانندگان جهت بهبود مطالب کتاب در ویرایش‌های بعدی استفاده کنیم.

کانال ارتباطی ما جهت کسب نظرات، پست الکترونیکی creativity.teamworking@gmail.com و کانال اطلاع‌رسانی به آدرس "بازی خلاقانه، تیمی Gamegram" می‌باشد.

ابوالفضل شرافت- فرحناز کریمی

زمستان ۹۶