



۵۵ بازی کارآفرینانه و استراتژی

برای کارآفرینان فدا

دکتر ابوالفضل شرافت

مهندس فرحناز کریمی

سرشناسه : شرافت، ابوالفضل، ۱۳۵۳ -

عنوان و نام پدیدآور : ۵۵ بازی کارآفرینانه و استارت‌آپی برای کارآفرینان فردا / ابوالفضل شرافت، فرحناز کریمی. مشخصات نشر : تهران: آدینه، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری : ۱۱۶ ص.

شابک : ۹-۵۱-۸۶۱۰-۶۰۰-۹۷۸-۱۶۰۰۰۰ ریال

وضعیت فهرست نویسی : فیبا

یادداشت : کتابنامه: ص. ۱۰۵.

عنوان گسترده : پنجاه و پنج بازی کارآفرینانه و استارت‌آپی برای کارآفرینان فردا.

موضوع : کارآفرینی

موضوع : Entrepreneurship

موضوع : بازی‌های آموزشی

موضوع : Educational games

موضوع : کودکان — فعالیت‌های خلاقه

موضوع : Creative activities for school work

شناسه افزوده : کریم، فرحناز، ۱۳۶۲ -

رده بندی کنگره : ۱۳۹۷ / ۴ پ ۱۳۶۱ HB۶۱

رده بندی دیویی : ۳۸/۰۴

شماره کتابشناسی ملی : ۴۰۳۰۹۲

۵۵ بازی کارآفرینانه و استارت‌آپی

برای کارآفرینان فردا

تالیف: دکتر ابوالفضل شرافت، مه‌دیس فرحناز کریمی

تصویرگر: مریم جاودانی، مه‌دیس سلیمان نژاد

طراح جلد: آرمیتا قادری

صفحه‌آرا: داوود مرادی

ناشر: انتشارات آدینه

نوبت چاپ: اول - ۱۳۹۷

تیراژ: ۵۰۰ نسخه

قیمت: ۱۶۰۰۰ تومان

شابک: ۹-۵۱-۸۶۱۰-۶۰۰-۹۷۸

تلفن مرکز پخش: ۳۳۱۲۶۵۴۱ و ۹۱۲۱۲۶۱۳۷۰

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 دستیستویس 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
۵	ارتباط بازی‌ها با ویژگی‌های کارآفرینانه
۹	بازی ۱: خار و کلمات
۱۰	بازی ۲: ساخت راوی
۱۱	بازی ۳: حمل‌تپ با موبایل
۱۲	بازی ۴: واژه‌های کلیدی
۱۴	بازی ۵: طراحی محصول
۱۶	بازی ۶: طراحی با محدودیت
۱۸	بازی ۷: تجارت تخم مرغ
۲۰	بازی ۸: آسانسور آبی
۲۱	بازی ۹: ۴۰ کلمه
۲۲	بازی ۱۰: توپ مسافر
۲۴	بازی ۱۱: ادامه داستان
۲۵	بازی ۱۲: ساخت تصویر معنادار
۲۶	بازی ۱۳: قوطی نوشابه و ماکارونی
۲۷	بازی ۱۴: برگرداندن پارچه
۲۸	بازی ۱۵: پازل داستان‌ها
۳۰	بازی ۱۶: تخم مرغ
۳۱	بازی ۱۷: خلق شکل با دایره
۳۲	بازی ۱۸: شش کلاه قصه‌گویی
۳۴	بازی ۱۹: دست‌های گرفتار

۳۵	بازی ۲۰: توپ در مسیر راست
۳۶	بازی ۲۱: مافیا
۳۸	بازی ۲۲: برپاتیم
۳۹	بازی ۲۳: سازه ماکارونی
۴۰	بازی ۲۴: دستگاه شو
۴۲	بازی ۲۵: کلاف سردرگم
۴۳	بازی ۲۶: جابجایی روی پل
۴۴	بازی ۲۷: دشتی جنگی روسی
۴۶	بازی ۲۸: متر یل
۴۸	بازی ۲۹: کشورگشایی
۵۰	بازی ۳۰: پرتقال مشترک
۵۲	بازی ۳۱: اسکمپر
۵۳	بازی ۳۲: شناسایی عامل پنهان
۵۴	بازی ۳۳: چاله فضایی
۵۶	بازی ۳۴: ترسیم حسی
۵۷	بازی ۳۵: مقایسه پدیده‌ها
۵۸	بازی ۳۶: جریان برق
۵۹	بازی ۳۷: سطل پا
۶۰	بازی ۳۸: چشمان بسته
۶۱	بازی ۳۹: پل کاغذی
۶۲	بازی ۴۰: تصویر ناپیدا
۶۴	بازی ۴۱: مسیر امن
۶۶	بازی ۴۲: سکه و دستمال
۶۸	بازی ۴۳: تعادل

۷۰	بازی ۴۴ : انتقال کاغذ
۷۲	بازی ۴۵ : کباب پفک حلقه ای
۷۳	بازی ۴۶ : حمل گوی
۷۴	بازی ۴۷ : کاغذ و لیوان
۷۶	بازی ۴۸ : تعادل اشیا
۷۷	بازی ۴۹ : مشابه و متفاوت
۷۸	بازی ۵۰ : جدول فشرده
۸۰	بازی ۵۱ : نخته و صابون
۸۱	بازی ۵۲ : برج مهره
۸۲	بازی ۵۳ : دوقلوهای به هم پیوسته
۸۳	بازی ۵۴ : عکاسی
۸۴	بازی ۵۵ : کج دار و مریز
۸۷	کارآفرینی و رویکردهای آن
۱۰۵	منابع

کارآفرینی به فرآیند خلق ارزش جدید (مادی یا معنوی) از طریق یک تلاش متعهدانه با در نظر گرفتن ریسک‌های ناشی از آن اطلاق می‌شود. ویژگی تعیین‌کننده در کارآفرینی همانا انجام کارهای جدید یا ابداع روش‌های نوین در امور جاری است. پیتر دراگر، پدر علم مدیریت، کارآفرین را کسی می‌داند که فعالیتی را با سرمایه اقتصادی خودش شروع می‌کند، ارزش‌ها را تغییر می‌دهد و در محیط اطراف خود تحول ایجاد می‌کند و به سمت بهت‌ساز می‌برد.

کارآفرینی طی ۳۰ سال گذشته، به یک رفتار مطلوب اجتماعی تبدیل شده است، به طوری که امروزه هدف بسیاری از کشورها، برنامه‌ریزی برای توسعه آن به عنوان یک تغییر اجتماعی است. ترویج کارآفرینی به دلیل «تأثیر اقتصادی» و «ایده کارآفرینان» به عنوان «عاملان تغییر، رشد و نوآوری» مسأله اصلی سیاست‌گذاران است.

ترویج کارآفرینی نیاز به رویکردهای صحیح، برنامه‌ریزی، و هدایت دارد. یکی از بهترین رویکردهایی که می‌تواند روحیه کارآفرینی را در افراد پرورش دهد، بازی است. بازی جدای از شادی که به همراه می‌آورد اعتماد به نفس و جرأت خلق، تست و اجرای ایده‌های نو را بالا می‌برد. بازی مختص دوران کودکی و فقط برای استراحت نیست بلکه هروقت انسان با مشکلی روبه‌رو می‌شود می‌تواند به کمک او آمده تا با قرار دادن ذهن خود در جریان طبیعی تفکر، قدرت خلق ایده‌های نو و کاربردی را پرورش دهد.

در سیر تبیین مفهوم کارآفرینی، ویژگی‌ها، کارکردها و فعالیتهای متناوب و کارآفرین نسبت داده می‌شوند. طبق رویکرد روانشناختی، ویژگی‌های شخصیتی مشخص و معیارها را مستعد کارآفرینی می‌کند. نظریه سنجش ویژگی‌های شخصیتی کارآفرینان ایرانی یک نمونه از نظریه‌های جدید تبیین شده درباره ویژگی‌های مؤثر بر کارآفرینی است. بر اساس این مدل ویژگی‌های فرد کارآفرین عبارتند از ریسک‌پذیری متعادل، کانون کنترل درونی، نیاز به موفقیت، سلاست فکری، عملگرایی، تحمل ابهام، رویاپردازی و چالش‌طلبی که در ادامه به منظور استفاده خوانندگان هریک از آن‌ها تشریح می‌شود.

ریسک‌پذیری متعادل: عبارت است از پذیرش مخاطره‌های معتدل که میتواند با تلاش‌های شخصی مهار شود. کارآفرین مایل به مدیریت و برعهده گرفتن امور و اختصاص منابع به فرصت‌هایی است که احتمال شکست معقولی را نیز به همراه دارد. بنابراین مقصود از مخاطره در اینجا ریسک غیر قابل کنترل و بی انتها نیست.

کانون کنترل درونی و نیاز به موفقیت: عقیده فرد را بر اساس این که تحت کنترل وقایع خارجی است یا داخلی، مرکز کنترل می‌نامند. کارآفرینان به خود متکی هستند و موفقیت یا شکست خود را به سرنوشت، اقبال، شانس یا موارد مشابه نسبت نمی‌دهند. نیاز به موفقیت عبارت است از تمایل به انجام کار در سطح استانداردهای عالی به قصد موفقیت در موقعیت‌های رقابتی که رابطه تنگاتنگی با اتکا به خود دارد. افراد برخوردار از نیاز به توفیق، تمایل دارند همواره در چالش باشند و در راه رسیدن به اهداف، همچنین نسبت به عملکرد خود، به بازخورد مکرر و منظم زمانی نیاز دارند. این افراد ترجیح می‌دهند تا خود مسئولیت حل مشکلات، تعیین اهداف و دستیابی به آن‌ها را از طریق تلاش شخصی بر عهده بگیرند.

سلاست ذکری: عبارت است از توانایی انجام امور فی‌البداهه و حل مسائل به صورت موفقیت آمیز. این عامل به حوز: حوزه فکری متغیر خلاقیت در افراد کارآفرین معرفی و مورد شناسایی قرار گرفته می‌شود. **عملگرایی:** این عامل به توانایی خوب انجام دادن کارها و داشتن پشتکار و امید به موفقیت در امور محوله به فرد اشاره دارد. این عامل عنوان حوزه عملی متغیر خلاقیت در افراد کارآفرین معرفی می‌شود.

رؤیاءپردازی: توانایی در ارائه ایده‌های نوین بخصوص در زمینه‌های جدیدی که قبلاً توسط افراد دیگر مورد کنکاش و ایده پردازی قرار نگرفته باشد. این عامل به عنوان حوزه خیالی متغیر خلاقیت در افراد کارآفرین معرفی و مورد شناسایی قرار گرفته می‌شود.

تحمل ابهام و چالش طلبی: قدرت تحمل ابهام عبارت است از پذیرش عدم قطعیت به عنوان بخشی از زندگی، توانایی ادامه حیات با دانش ناقص درباره محیط و تمایل به آغاز فعالیتی مستقل، بی آن که شخص بداند موفق خواهد شد یا خیر.

چالش طلبی ارتباط تنگاتنگی با تحمل ابهام دارد و عبارت است از میزان تمایل افراد به درگیر شدن در کارهای پیچیده و مبهم و توانایی ارائه راهکارهای سازنده در این گونه موقعیت‌ها. این متغیر یکی از متغیرهای تکمیل کننده متغیر توفیق طلبی است که بصورت جداگانه شناسایی و اندازه گیری می‌شود.

هدف از تدوین این کتاب این است که با کمک بازی و درگیر کردن فکر و جسم افراد بتوان ویژگی‌های کارآفرینی در آن‌ها را تقویت کرد. این کتاب حاصل کار مطالعاتی است که در آن اغلب بازی‌های موجود در راستای هدف مطالعه، جمع آوری و بررسی شدند. منابع متعددی از جمله کتاب‌ها، مقالات و پروژه‌ها، محیط‌های مجازی و سایت‌های اینترنتی بررسی شده و بیش از ۲۰ 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

ایهامات آن مجدداً بررسی و مرتفع گردیده و در نهایت پنجاه و پنج بازی متناسب با رده‌های سنی کودک، نوجوان و بزرگسال و در حوزه‌های کارآفرینی تدوین شد. سیزده بازی از بازی‌های ارایه شده در کتاب، توسط مولفین طراحی شده‌اند. این بازی‌ها عبارتند از: خاطره کلمات، واژه‌های کلیدی، طراحی محصول، طراحی با محدودیت، تجارت تخم مرغ، ۴۰ کلمه، ادامه داستان، جدول فشرده، شناخت راوی، عکاسی، مقایسه پدیده‌ها، مشابه و متفاوت، شناسایی عامل پنهان.

تفاوتی که این کتاب با سایر بازی‌ها و کتاب‌ها دارد این است که برای رده‌های سنی کودک تا بزرگسال برای ارتقای روحیه و ویژگی‌های کارآفرینی بین افراد طراحی شده است و مخاطبان آن می‌توانند مدارس و محیط‌های آموزشی، مربیان کارآفرینی، خانواده‌ها، محیط‌های دوستانه و حتی محیط کار و سازمان‌ها به ویژه شرکت‌های استارت‌آپی باشند. همچنین برای درک بهتر بازی‌ها اکثر آن‌ها تصویرسازی شده‌اند.

ویژگی خاص این کتاب این است که با توجه به مطالعات انجام شده و تجربه مولفین ارتباط هر بازی با ویژگی‌های کارآفرینان برقرار شده، مشخص شده که هر بازی کدام ویژگی یا ویژگی‌ها را تقویت می‌کند و در صورتی که ویژگی‌های خاصی، فواید یا اثراتی ضعیف است می‌توان با برنامه‌ریزی هدفمند، بازی‌های مورد نیاز برای آن فرد یا افراد را در جهت ارتقای توانمندی‌های مورد نظر برگزار کرد.

محتوای کتاب به این شکل است که عمدتاً مطالب به آیه بازی‌های کارآفرینانه و استارت‌آپی اختصاص یافته و در انتهای کتاب به اختصار به رویکردهای کارآفرینی با تکیه بر رویکرد روانشناختی، ارایه ابزاری جهت سنجش روحیه کارآفرینی و همچنین توصیه‌هایی برای پرورش فرزندان به عنوان کارآفرینان فردا، پرداخته شده است. در صورتی که دو کتاب «۱۰۰ بازی خلافا نه» و «۱۰۰ بازی شاد و مهیج دنیا» را خوانده باشید تعدادی از بازی‌های این کتاب برگرفته از آن‌هاست با این تفاوت که ساختار ارایه بازی‌های کتاب، براساس مفهوم کارآفرینی طراحی شده و ارتباط بازی‌ها با ویژگی‌های کارآفرینی، برقرار شده است.

در پایان لازم است از همه دانشجویان، دانش آموزان، خانواده‌ها و سازمان‌هایی که با مشارکت در برگزاری بازی‌ها به توسعه آن‌ها کمک کردند قدردانی نماییم. از جناب آقای ذکایی مدیر مسئول 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 اطلاع رسانی و پیج اینستاگرام به آدرس "[@gamegram_ir](https://www.instagram.com/gamegram_ir)" می‌باشد.