

بازی‌هایی برای فکر کردن

رابرت فیشر

ترجمه

مبینا شاهی لنگرودی



نشرکردن

Robert Fisher
Games for Thinking
Nash Pollock, 1997

سرشناسه: فیشر، رابرت، ۱۹۴۳ - م.

Fisher, Robert

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌هایی برای فکر کردن/ رابرت فیشر؛ ترجمه سیدمبینا لنگرودی.

مشخصات نشر: تهران: نشر کرگدن، ۱۳۹۸.

مشخصات ظاهری: ۲۶۴ ص.: مصور، جدول.

شابک: 978-622-6420-42-6

وضعیت فهرست نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: Games for Thinking, 1997.

موضوع: بازی‌های آموزشی

Educational games: موضوع

موضوع: بازی‌های کودکان -- راهنمای آموزشی

Children's games -- Study and teaching*: موضوع

شناسه افزوده: شاهی لنگرودی، سیدمبینا، ۱۳۷۱ - ، مترجم

رده بندی کنگره: ۲ ۱۳۹۸ ب۹ف/۳۵/۱۱۳۹ LB

رده بندی دیویی: ۳۷۲/۲۱

شماره کتابشناسی ملی: ۵۶۰۸۷۱۶

همه حقوق برای ناشر محفوظ است.
نشر کرگدن - تهران - صندوق پستی ۱۷۱۶-۱۳۱۴۵
www.kargadanpub.com
[telegram.me/kargadanpub](https://t.me/kargadanpub)



نشر کرگدن

مجموعه فلسفه برای کودکان - ۵

بازی‌هایی برای فکر کردن

نویسنده: رابرت فیشر

مترجم: مبینا شاهری لنگرودی

ویراستار: پریا عباسی

مدیر هنری: سحر ترهنده

ناظر چاپ: علی محمدپور

لیتوگرافی: نقش سبز

چاپ و صحافی: نقش جوهر

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۶۴۲۰-۴۲-۶

چاپ اول: ۱۳۹۸

تیراژ: ۷۰۰ نسخه

قیمت: ۴۵۰۰۰ تومان

فهرست

۱	-----	مقدمه
۳	-----	چرا بازی؟
۷	-----	کدام انواع تفکر؟
۱۱	-----	یادگیری بازی
۱۳	-----	پرسش‌هایی برای فکر کردن
۱۷	-----	فعالیت‌های مرتبط بیشتر

فصل اول: بازی‌های زبانی

۲۱	-----	۱. بازی‌های مفهومی
۲۱	-----	ارتباط‌ها
۲۴	-----	به چه فکر می‌کنم؟
۲۶	-----	پاسخ‌های احمقانه
۲۸	-----	طبقه‌بندی‌ها
۳۱	-----	اسم-فامیل
۳۲	-----	۲. بازی‌های تعریفی

مسابقه با فرهنگ لغت

۳۲

سرعت در یافتن واژه

۳۵

دست مرا بخوان

۳۸

۳. بازی‌های حافظه

۴۰

چمدان

۴۱

حافظه

۴۳

۴. بازی‌های شعری

۴۵

اشعار به هم ریخته

۴۵

بازی با اشعار

۴۸

اشعاری با واژه در وقت خواب

۵۱

تنیس قافیه‌ها

۵۳

شعر قافیه‌دار

۵۷

نتایج قافیه‌سازی

۵۹

۵. بازی‌های پرسشی

۶۱

چند سؤال؟

۶۱

پاسخ چیست؟

۶۴

بیست سؤالی

۶۵

من چه کسی هستم؟

۶۷

پرسش‌ها

۶۷

پرسش‌ها و پاسخ‌ها

۷۰

۶. بازی‌های گفت‌و شنود

۷۰

صداها را ناشناخته

۷۰

نحوه‌های چینی

۷۳

فقط یک دقیقه

۷۳

تلفن!

۷۵

گربه وزیر

۷۶

۷۸	سفر الفبایی
۷۸	واژه‌های تصادفی
۸۰	مجادله در بالون
۸۳	۷. بازی‌های داستانی
۸۳	زنجیره داستانی
۸۵	نبرد داستانی
۸۶	زنجیره نویسی
۸۶	داستان تصویری
۸۸	داستان‌های الفبایی
۸۹	۸. بازی با واژه‌ها
۹۰	واژه‌های هم‌رسم (تقارن)
۹۴	جوتو
۹۵	مارپیچ واژه
۹۷	جدول سراسری
۱۰۰	بازی فهرست
۱۰۱	اسامی مکان‌ها
۱۰۳	بازی اسامی
۱۰۴	شکار واژه
۱۰۷	واژه‌های به‌هم‌ریخته (یا جناس‌های قلب)
۱۰۹	واژه‌های تاس
۱۰۹	جمله‌های به‌هم‌ریخته
۱۱۱	پاراگراف‌های به‌هم‌ریخته
۱۱۲	جمله‌های تقسیم‌شده
۱۱۲	بازی‌های جمله‌سازی
۱۱۲	خواندن سراسری
۱۱۴	سطرهای رمزی
۱۱۵	چه اتفاقی بعداً می‌افتد؟

۱۱۵	-----	واژه‌های افتاده
۱۱۶	-----	تندنویسی
۱۱۸	-----	مسابقه نوشتن
۱۱۸	-----	مسابقه واژه
۱۱۹	-----	هرم واژه
۱۲۱	-----	چه می‌شود/می‌شد اگر ...؟
۱۲۶	-----	قواعد واژه

فصل دوم: بازی‌های منطقی-ریاضی

۱۳۱	-----	۹. بازی‌های منطقی
۱۳۱	-----	منطق حریف
۱۳۳	-----	گاوهای مار
۱۳۶	-----	۱۰. بازی‌های حافظه
۱۳۶	-----	اعداد تصادفی
۱۳۸	-----	باز فیز
۱۴۰	-----	۱۱. بازی‌های اعداد
۱۴۱	-----	جنگ عدد
۱۴۳	-----	پانزده
۱۴۴	-----	بیست و پنج
۱۴۴	-----	تا صد
۱۴۶	-----	شمارش معکوس
۱۴۸	-----	تا ده شمردن
۱۵۰	-----	عدد پنهان
۱۵۱	-----	تخمین
۱۵۴	-----	جنگ زدن

۱۵۶ هدف

۱۵۸ به‌صف کردن

۱۵۹ ۱۲. بازی‌های احتمال

۱۵۹ حقه

۱۶۲ خوک

۱۶۴ موش و گربه

۱۶۶ لاک‌شست خرگوش

۱۶۶ قرمز با سیاه؟

۱۷۱ ۱۳. بازی‌های شکل

۱۷۱ پازل‌های پنج‌خانه‌ای

۱۷۴ نقاشی متناسب

۱۷۶ مکان‌شناسی

۱۷۹ ۱۴. بازی‌های راهبردی

۱۷۹ آخری را بردار

۱۸۱ سم

۱۸۳ در یک ردیف

۱۸۴ نیم

۱۸۴ تاکتیک

۱۸۵ ۱۵. بازی‌های تخته‌ای راهبردی

۱۸۶ سه عدد در یک ردیف (آچی)

۱۸۷ دوز نه‌تایی

۱۸۸ دوز سه‌تایی

۱۸۹ اجتناب از سه

۱۹۰ برو!

۱۹۲ تهاجم

فصل سوم: بازی‌های دیداری، مکانی و حرکتی

- ۱۹۷ ----- ۱۶. بازی‌های نقاشی
- ۱۹۷ ----- هنرمند
- ۲۰۰ ----- مسابقه نقاشی
- ۲۰۰ ----- خطوط اولیه
- ۲۰۲ ----- نقاشی با چشمان بسته
- ۲۰۳ ----- شاهکار چندنفره
- ۲۰۵ ----- نقاشی چهره چندنفره
- ۲۰۵ ----- نقاشی انتزاعی
- ۲۰۷ ----- تصاویر نامرئی
- ۲۰۸ ----- سریع نقاشی کنید
- ۲۱۰ ----- طراحی روی بشاب
- ۲۱۰ ----- زمان طراحی
- ۲۱۲ ----- اصلاح کنید - بدن انسان
- ۲۱۲ ----- ۱۷. بازی‌های حافظه
- ۲۱۲ ----- بازی کیم
- ۲۱۵ ----- تصاویر حافظه
- ۲۱۶ ----- بازی تمرکز
- ۲۱۸ ----- ۱۸. بازی‌های پانتومیم
- ۲۱۸ ----- پانتومیم واژه
- ۲۲۰ ----- نقش آن واژه را بازی کن!
- ۲۲۱ ----- شغل من چیست؟
- ۲۲۳ ----- ۱۹. بازی‌های موسیقی
- ۲۲۳ ----- موسیقی کاغذی
- ۲۲۵ ----- نواختن زنگ

۲۲۸	۲۰. بازی‌های مشاهده‌ای
۲۲۸	تفاوت‌ها را پیدا کن!
۲۳۰	صفحه مشاهده
۲۳۱	آزمون کتاب‌شناسی
۲۳۳	اشیای نامعلوم
۲۳۴	۲۱. بازی‌های حل مسئله
۲۳۴	حل مسئله
۲۳۷	بازی
۲۴۰	شرق، جنوب، شرق و غرب
۲۴۲	قدم‌ها
۲۴۷	نمایه

مقدمه

از اجبار کردن پسر و نگذار آموزش ابتدایی روشی باشد برای تفریح و سرگرمی. کودکان بازی‌ها را می‌گیرند؛ و آموزش اجباری در روح و جان باقی نمی‌ماند.

افلاطون

من با بازی کردن خیلی یاد نمی‌گیرم، اما با فکر کردن زیاد یاد می‌گیرم.
چین، ۸ ساله

بازی فعالیت محوری دوران کودکی است که به هزاران شکل مختلف وجود دارد. بهترین نوع بازی باعث ایجاد فعالیت، لذت، همکاری، بحث، تحقیق و حل مسئله در کودکان می‌شود. کودکان می‌توانند با بازی «لذت انگیزه دانش» را حس کنند و چیزهایی یاد بگیرند که از هیچ راه دیگری نمی‌توان آموخت. گفته‌اند کل فرهنگ انسانی از توانایی ما برای بازی کردن شکل گرفته است. شاید توضیح بهتر این باشد که فرهنگ انسانی از توانایی ما در فکر کردن درباره فعالیت خلاقانه ما و یادگیری از این طریق منشأ گرفته است و این فعالیت، بازی کردن را شامل می‌شود.

ماهیت بازی این است که فعالیت‌هایی را در بر می‌گیرد که با هدف

لذت بردن انجام می‌شود، اما بازی‌ها ممکن است اهداف جدی نیز داشته باشند. بازی‌ها می‌توانند به ما کمک کنند مهارت‌هایمان را در عمل به کارگیریم و مفاهیم و راهبردهایی ایجاد کنیم. بازی، در معمولی‌ترین شکل خود، ممکن است شامل رشته‌ای از کارهای روزمره تکراری و یکنواخت شود. شاید یکی از نتایج این امر آن باشد که بازی کردن، به جز ورزش‌هایی که در مدرسه انجام می‌شود، تا حد زیادی فعالیت برای کودکان یا فعالیت برای اوقات فراغت در نظر گرفته شده است. وظیفه معلم است که متوجه باشد بازی آموزشی هدف و ساختار دارد و فقط برای پر کردن زمان نیست. بدون کمک معلم یا واسطه‌ای که محیط را آماده کند و پیشنهادهایی ارائه دهد، بازی بچه‌ها اغلب به بن‌بست می‌رسد و از جنبه فکری بی‌هدف می‌شود. هدف از تدوین این کتاب آن است که مجموعه‌ای از بازی‌ها را برای کودکان، دانش‌آموزان و یا بزرگسالان در اختیار نهد تا هم بازی کنند و هم درباره آن بازی‌ها بیندیشند. پس از هر بازی، فعالیت‌ها و بحث‌هایی برای به چالش کشیدن اندیشه و افزایش تفکر درباره آن بازی گجانده شده است.

بازی‌هایی برای فکر کردن شامل بیش از ۱۰۰ بازی است که افراد، گروه‌های کوچک یا کلاس‌ها می‌توانند در خانه یا مدرسه انجام دهند. این بازی‌ها کمک می‌کند مهارت‌های فکر کردن، یادگیری، منطق و زبان پرورش یابد. این بازی‌ها برای استفاده در خانه یا مدرسه طراحی شده است؛ و به شکل‌های مختلف می‌توان از آنها استفاده کرد؛ مثلاً:

- پر بار کردن تدریس و یادگیری در چهارچوب برنامه آموزشی، به‌ویژه در زبان انگلیسی [فارسی] و ریاضیات؛
- «بازی‌هایی برای فکر کردن» به‌مثابه فعالیتی منظم؛ مانند یک ساعت در هفته، در خانه، کلاس یا باشگاه؛

- به‌طور کلی، به‌عنوان درس کلاسی؛ مثلاً معرفی هرازگاه یک بازی فکری جدید؛
- به‌عنوان فعالیتی برای یک گروه، زمانی که فعالیت‌های کلاسی گروه‌های دیگر پیش می‌رود؛
- به‌عنوان مطالبی اضافه برای کودکان، تا آنها را بخوانند، یاد بگیرند و در وقت آزادشان برای خودشان بازی کنند؛
- به‌عنوان تکالیفی برای خانه، تا والدین نیز در بازی و بحث دربارهٔ بازی‌ها با کودکانشان شرکت کنند؛
- برای استفاده با گروه‌های دیگر کودکان؛ مثلاً در مهمانی‌ها یا جلسات بازی-و-یا-دیری.

چرا بازی؟

بازی بدن و ذهن را روغن‌کاری می‌کند.

جامین فراکلین

بهترین چیز در زندگی بازی است.

تام، ۹ ساله

همه ما شور و هیجانی را که از بازی‌هایی مثل شطرنج، کار بازی، بازی حرف‌چینی^۱، مونوپولی^۲ و بازی‌هایی مانند اینها ایجاد می‌شود، تجربه کرده‌ایم. بازی‌ها می‌توانند شوق، هیجان و لذت ایجاد کنند؛ اما آیا بازی‌ها فقط وقفه‌ای لذت‌بخش در کارهای زندگی هستند یا می‌توان از آنها برای تعلیم مهارت‌های زندگی و یادگیری هم بهره گرفت؟

نخستین مزیت استفاده از «بازی‌هایی برای فکر کردن» برانگیختن علاقه

۱. scrabble؛ بازی کلمه‌سازی با تاس‌هایی که روی آنها حروف الفبا حک شده است. -م.

۲. monopoly؛ نوعی بازی تخته‌ای -م.



و فعالیت در کودکان است. افزون بر این، بازی‌ها مجموعه‌ متنوعی به آنچه یاد داده و یاد گرفته می‌شود، می‌افزایند. تدریس مؤثر «انواعی از فعالیت‌های یادگیری» را در بر می‌گیرد (اچ ام آی^۱، ۱۹۹۰). اگر یکی از ویژگی‌های تدریس مؤثر استفاده از طیفی از روش‌های تدریس باشد، با بازی‌ها می‌توان مجموعه‌ای متنوع به تدریس هر درس افزود و فرصت‌هایی برای موارد زیر فراهم آورد:

- کار فردی،
- کار در دسته‌های دوفنری،
- کار در گروه‌های کوچک،
- کار در گروه‌های بزرگ یا همه کلاس‌ها.

با بازی‌ها می‌توان شرح مهیجی برای درس‌ها فراهم آورد، یا مرحله‌ای از کار را به شکلی چالش‌برانگیز و سرگرم‌کننده با موفقیت به پایان رساند. بازی‌ها اگر «بازی‌هایی برای زکر کردن» باشند می‌توانند به عنوان کانون یک درس نیز عمل کنند؛ مثلاً با تشویق بحث درمان گروه‌های کودکان و بین شاگرد و معلم، هم با برنامه آموزشی و هم با شناختی مرتبط باشند. موفقیت تدریس تا حد زیادی به دالالت فعال یادگیرنده بستگی دارد. کودکان با ساخت مفاهیم، دانش و مهارت‌هایی را می‌آموزند که خودشان به خودشان یاد می‌دهند. بازی کردن به دخالت نیاز دارد. بازی خوب را نمی‌توان منفعلانه بازی کرد؛ برای اینکه به شکل مؤثری بازی شود، به همکاری با دیگران نیاز دارد، و اگر بازیکنان بخواهند برنده شوند، باید فعالانه درگیر بازی شوند. بازی‌ها تجسم توأمان همکاری و رقابت هستند:

- همکاری با دیگران و مشارکت در فعالیتی لذت‌بخش و قاعده‌مند،
- رقابت با دیگران برای رسیدن به موفقیت یا برد.

همه بازی‌هایی که در این کتاب معرفی شده‌اند، متکی بر همکاری بازیکنانی است که برای بهبود عملکرد خود یا رسیدن به هدف، از قوانینی پیروی می‌کنند که درمورد آنها توافق صورت گرفته است، و با هم خوب بازی می‌کنند. فعالیت مشترکی که در بازی‌ها هست، می‌تواند کمک کند حس تعلق به جامعه، و قرار گرفتن در داخل گروه و پیوند درونی آن پرورش یابد؛ همچنین کمک می‌کند مهارت‌های اجتماعی و حس همکاری افراد رشد کند. در کتاب بازی‌هایی برای فکر کردن با پرسش‌هایی که در انتهای هر بازی برای فکر کردن و بحث قرار داده شده، بُعد دیگری از همکاری ارائه شده است. بازی‌ها نه تنها می‌توانند چالش شناختی ایجاد کنند، بلکه فرصت‌هایی نیز برای رشد درک اخلاقی و تمرین مهارت‌های اجتماعی فراهم می‌سازند.

بازی‌ها همچنین می‌توانند کمک کنند حس عاطفی ایجاد شود، به‌ویژه خصلت فکر کردن درباره خود شکل گیرد، و به فکر کردن به دیگران اهمیت داده شود. همه این بازی‌ها به همکاری افراد و گروه‌ها نیاز دارند. این بازی‌ها می‌توانند کمک کنند خودآگاهی، استقلال و اتکال به فرد رتک‌تک بازیکنان، و نیز همکاری با دیگران و احترام گذاشتن به آنها را یادمان بماند. انجام دادن این بازی‌ها فقط برای ایجاد مهارت نیست، بلکه در تقویت ارزش‌ها و انگیزش‌های مثبت ضروری برای حفظ روابط اجتماعی مؤثر در جامعه نیز کارآمد است. نمونه‌هایی از خصلت‌های فردی که با انجام دادن این بازی‌ها می‌توان آنها را پرورش داد، عبارت است از: شکیبایی، پشتکار، اعتماد به نفس، احترام به خود، عزت نفس، دوستی، اعتماد، صداقت، سعه صدر و همدلی با دیگران. این فضایل هم در برد و هم در باخت تمرین می‌شوند.

در این بازی‌ها رقابت با بازیکنان یا گروه‌ها نیز پیشنهاد شده است که طی آن، افراد یا گروه‌ها با هم، یا برای رسیدن به مجموعه‌ای از

اهداف، رقابت می‌کنند. هیجان برد و رسیدن به هدفی سخت می‌تواند یکی از مؤثرترین تفریحات انسان باشد: «کوشیدن، دنبال کردن، یافتن و تسلیم‌نشدن»؛ آن‌چنان‌که در کلام اولیس^۱ تنی‌سون^۲ آمده است. اگر کودکان می‌خواهند در زندگی به موفقیت برسند، باید در کنار فضایل دیگر در برابر چالش‌ها انعطاف‌پذیری نیز داشته باشند؛ و چنانچه بازیکنان برای رسیدن به موفقیت فرصت‌های واقعی داشته باشند، رقابت بین افراد، بین دو نفر یا بین گروه‌ها، انگیزشی می‌شود. ما باید راه‌هایی پیدا کنیم که به تلاش پاداش بدهیم؛ مثلاً با ارائه اهدافی دست‌یافتنی مانند تلاش برای شکست روبرو شدنِ تبلی خود؛ همچنان‌که کودکی پس از بازی گفت: «من دوست دارم مقابل خودم بازی کنم. این به من فرصت برد می‌دهد». بعضی ترجیح می‌دهند تیمی بازی کنند، و برخی دوتایی یا انفرادی؛ بنابراین خوب است انواعی از بازی‌های انفرادی، دوتایی و تیمی ارائه شود. این بازی‌ها به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که بازیکنان بتوانند تقریباً همیشه به میزانی از موفقیت دست یابند.

بازی‌ها شرکت فعالانه بازیکنان را تسویه می‌کند، اما ایجاد شرایطی برای فکر کردن یا بازی کردن تضمین نمی‌کند. یادگیری محقق شود. تبدیل بازی به یادگیری به این معناست که نه‌تنها به بچه پاداش داده شود چگونه بازی کنند، بلکه همچنین به آنها کمک شود قبل از بازی، در طول بازی و پس از بازی تفکر خلاق و انتقادی داشته باشند؛ و این مستلزم آن است که از طریق پرسش و بحث، چالشی شناختی برای بازیکنان تدارک دیده شود تا این بازی‌ها هم به بازی‌هایی برای فکر کردن و هم به بازی‌هایی برای بازی کردن تبدیل شود.

1. Ulysses

۲. Alfred Lord Tennyson؛ (۶ اوت ۱۸۰۹ - ۶ اکتبر ۱۸۹۲) از محبوب‌ترین شاعران عصر ویکتوریا. - م.



کدام انواع تفکر؟

تدریس خوب، اهمیتِ کاربردی بودن، درستی و ارائه شایسته [مطالب]، و نیاز به استفاده از تفکر انتقادی، خلاقیت و قدرتِ تخیل را آشکار می‌سازد. (راهنمای بازدید از مهدکودک و مدارس ابتدایی، آفستد، اچ ام اس ا، ۱۹۹۵، ص ۶۸)

اگر بهتر فکر کنی، بهتر بازی می‌کنی.

پاول، ۱۰ ساله

بازیابی برای فکر کردن برای کودکان طراحی شده است تا ضمن اینکه توانایی‌های خود را برای فکر کردن به کار می‌اندازند، به آنها خوش بگذرد. با بازی‌هایی که در این کتاب معرفی شده است، امکانی برای بازیکنان فراهم می‌آید تا مهارت‌های خود را در اموری چون برنامه‌ریزی، طرح سؤال، استدلال، درک امور از دیدگاه‌های متفاوت و فکر کردن درباره اندیشه‌های جدید به کار گیرند. برخی از مهارت‌های تفکر انتقادی که به کمک این بازی‌ها پرورش می‌یابد، عبارت است از:

- تجزیه و تحلیل اطلاعات دیداری و کلامی؛
- به‌کارگیری قوانین؛
- طبقه‌بندی؛
- بررسی و تصحیح؛
- گفت‌وگو درباره افکار و اندیشه‌ها؛
- مقایسه و مقابله؛
- تعریف و توصیف؛
- تفکر پراکنده یا گریزاندیشی (حل مسئله به کمک حس ششم)؛

- تخمین، و حدس قریب به یقین؛
- ارزیابی؛
- توضیح؛
- ایجاد ارتباط‌ها و پیوندهای مفهومی؛
- طراحی سؤال
- تولید اندیشه‌ها و فرضیه‌ها؛
- دادن دستورالعمل‌ها و دنبال کردن آنها؛
- شناسایی اطلاعات لازم؛
- تنگنای خط؛
- تصور؛
- نتیجه‌گیری؛
- قضاوت‌های آگاهانه؛
- به خاطر سپردن؛
- ارتباط غیرکلامی؛
- مشاهده؛
- برنامه‌ریزی؛
- پیش‌بینی؛
- طرح مسئله؛
- حل مسئله و تشخیص مسیر پیشرفت تا راه‌حل؛
- مطالعه برای یافتن معنا؛
- دیدن از زاویه دید شخص دیگر؛
- مرتب کردن به روشی خاص؛
- تفکر مکانی؛
- تفکر راهبردی؛

- تلفیق؛
- آزمودن اندیشه‌ها و بهبود آنها؛
- درک علت، معلول و احتمال؛
- استدلال کلامی؛
- تجسم؛
- مهارت‌های نوشتاری و زبانی.

همچنین این بازی‌ها طراحی شده‌اند تا کمک کنند بعضی موانع فکر کردن برداشته شود، «ریژه» یا «تله هوشی» که مانع می‌شوند حداکثر بهره را از فکر کردن ببریم؛ عجله ننگ نظری و نداشتن تمرکز.

یکی از خطاهای مرسوم در تفکر انسانی این است که فکر کردن بیش از حد عجولانه صورت می‌گیرد. ارزیابی عمل می‌کنیم و برای در نظر گرفتن نقشه‌های جایگزین وقت نمی‌گذاریم؛ به جلو فکر نمی‌کنیم، به عواقب تصمیم‌های خود نمی‌اندیشیم، و برای بازی، آنچه انجام داده‌ایم و درس گرفتن از آن وقت نمی‌گذاریم. این حالت را در کودکان می‌بینیم که برای حرکت در بازی، عجولانه واکنش نشان می‌دهند و در بازی شطرنج، مهره‌های خود را بدون اندیشه حرکت می‌دهند. در بازی‌هایی برای فکر کردن، هدف تأکید بر این نکته است که برای تأمل کردن، عمیق فکر کردن و حل‌اجی کردن موارد باید وقت گذاشت تا میل به عجله کردن برطرف شود.

خطای دیگر در تفکر انسانی، تنگ‌نظری بیش از اندازه است. ما با کارهای روزمره و انجام دادن کارها از روی عادت، به انسان‌هایی بی‌فکر مبدل می‌شویم؛ کسانی که خود را به دسته‌بندی‌های آشنا و رفتن در مسیرهای تکراری محدود می‌کنند. فکر می‌کنیم برای رسیدن از نقطه الف به نقطه ب هیچ انتخاب دیگری نیست، و این احتمال را نادیده می‌گیریم که ممکن است

راه‌های دیگر و بهتری هم وجود داشته باشد. بازیکنان در بازی‌هایی برای فکر کردن تشویق می‌شوند در پی گزینه‌های خلاق باشند، و دیدگاه‌های متفاوت و راه‌های دیگر فکر کردن دربارهٔ بازی را در نظر بگیرند.

خطای سوم این است که تمرکز در تفکر انسانی اغلب وجود ندارد. وقتی طرح و راهبردی نداریم، فکر ما آشفته می‌شود. اگر دربارهٔ اهدافی که باید دنبال کنیم، شفاف نباشیم، بی‌نظم می‌شویم و مواردی را که مهم است، از قلم می‌اندازیم؛ افکار ما درهم، پراکنده و نامرتب می‌شود و هنگام برخورد با مسائل سردرگم می‌شویم. در بازی‌هایی برای فکر کردن، رویکردی «برنامه‌دار» و راهبردی می‌شود که به کمک آن می‌توان متفکرانه‌تر و ماهرانه‌تر بازی کرد؛ مثلاً در بازی «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» (ص ۱۲۱)، بازیکنان تشویق می‌شوند فرضیه‌ای نو یا تغییر در فکر کردن هرروزه به وجود آورند که باعث می‌شود دنیایی نو ولی ممکن خلق شود؛ همچنین تشویق می‌شوند در این باره بیندیشند که آن فرضیه چه عواقبی ممکن است داشته باشد. بازی «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» فقط تمرینی برای و نمود کردن نیست. در این بازی، از بازیکنان خواسته می‌شود عواقب موقعیتی را در نظر بگیرند که در ذهن خود مجسم کرده‌اند، تا از این طریق دامنهٔ تفکرشان گسترش یابد. با استفاده از بازی «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» می‌توان چهار جنبه از تفکر خلاق را پرورش داد:

- فصاحت در بیان اندیشه‌ها: به چند تا «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» می‌توانید فکر کنید؟
- انعطاف‌پذیری اندیشه‌ها: به چند تا «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» متفاوت می‌توانید فکر کنید؟
- نو بودن اندیشه‌ها: چه تعداد «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» وجود دارد که کسی به آنها فکر نکرده است؟

- شرح/تفصیل اندیشه‌ها: عواقب احتمالی یک «چه می‌شود/می‌شد اگر...؟» کدام است؟

اساساً در بازی‌هایی برای فکر کردن وقتی بازی به پایان می‌رسد، فکر کردن تمام نمی‌شود. با پرسش‌ها و بحث از بازیکنان خواسته می‌شود با دقت، به شکلی کلی و هدفمند، درباره بازی فکر کنند، و درباره تصمیمی که در بازی گرفته‌اند (گزیندها و عواقب آن کدام‌اند؟)، و نیز به پس از بازی (از این بازی چه یاد گرفتیم؟) بیندیشند. هر بازی به صورتی طراحی شده است که بازیکنان تشویق شوند پرسش‌هایی عقلانی مطرح کنند و فرصت‌هایی برای آنان فراهم آید که جنبه‌های محافطه‌گرایانه (از جمله کلامی، منطقی-ریاضی، دیداری، عینی، موسیقایی، درون‌فرای، اجتماعی) را به کار اندازند. اما پیش از انجام دادن بازی، باید روی قواعد آن توافق داشته باشید.

یادگیری بازی

من همچنان در حال یادگیری هستم.

شعار میکل‌آنژ

پیش از اینکه قوانین را تغییر دهید، باید بدانید آن قوانین چه هستند.

۱۰۰ ساله

برای اینکه بازیکنان یک بازی از این کتاب را یاد بگیرند، سه روش اصلی وجود دارد:

۱. بگذارید بازیکنانی که با بازی آشنا نیستند، قوانین آن را با هم بخوانند و با آزمون و خطا یاد بگیرند چگونه بازی کنند؛
۲. از کودکی که با بازی آشناست یا قوانین آن را خوانده، بخواهید به دیگران نشان دهد چگونه بازی کنند؛

- به نظر شما، این بازی ساده است یا مشکل؟ چه چیزی آن را ساده یا مشکل می سازد؟
- چه بازی هایی می شناسید که مانند این بازی باشند؟ می توانید نمونه هایی ارائه دهید؟
- این بازی چه نوع بازی است؟ آن را در چه دسته یا دسته هایی قرار می دهید؟
- آیا چیزی درباره این بازی وجود دارد که برای شما گیج کننده باشد یا بخواهید در مورد آن سؤال کنید؟
- آیا قواعد این بازی را می دانید؟ آیا این قواعد منطقی هستند؟ آماده اید بازی کنید؟

۲. تفکر در بازی

از جمله پرسش هایی که در طول انجام دادن هر بازی می توان مطرح کرد، عبارت است از:

- چه باید بکنید تا برنده بازی شوید یا به هدفتان برسید؟
- چه چیزی مانع از برد یا دستیابی به هدفتان می شود؟
- در این بازی چه راهبرد یا روش هایی به شما معرفی می رساند؟
- چه راهبرد یا روشی برای انجام دادن این بازی ضعیف است؟
- کارها را چگونه انجام می دهید؟ تاکنون چه کاری را با موفقیت انجام داده اید و در انجام دادن چه کاری موفق نبوده اید؟

۳. تجزیه و تحلیل بازی

از جمله پرسش هایی که در بحث پس از هر بازی می توان از آنها استفاده کرد، عبارت اند از:

- آیا در بازی موفق بودید؟ چرا بله، چرا نه؟

- از چه راهبردی در بازی استفاده کردید؟ آیا راهبرد خوبی بود؟
- به نظر شما، انجام دادن این بازی برای شما ساده بود یا دشوار؟ چرا؟
- به نظر شما، این بازی، بازی خوبی بود؟ چرا بله، چرا نه؟
- در طول این بازی به چه چیزی فکر کردید یا چه چیزی یاد گرفتید؟

در هر نوع بازی در این کتاب، تعدادی پرسش مطرح می‌شود که می‌تواند پایه بحث را بنهد و به بازیکنان کمک کند به درک مشترکی از بازی و از خود به عنوان بازیکن برسند. بهترین پرسش‌ها را برای بحث ممکن است خود بازیکنان مطرح کنند. یک راه برای تسهیل این امر ایجاد گروه تحقیق است. گروه تحقیق وقتی ایجاد می‌شود که هر گروه از افراد برای رسیدن به درک مطلب با هم همکاری کند. در داخل گروه، نه تنها هریک از اعضای گروه از نظرها و تجربیات هم‌افرا، دیگر بهره می‌برد، بلکه هریک از اعضا احساس می‌کند عضوی ارزشمند است. در این ساختار، ویژگی‌های تفکر مؤثر گروه‌ها - از متفکران سیاسی گرفته تا گروه‌های تحقیقاتی دانشگاه، از تیم‌های تحقیقاتی صنعتی گرفته تا کارکنان مدرسه و خانواده‌ها در خانه گرفته تا کلاس‌ها در مدرسه - به اشتراک گذاشته می‌شود. پس تعلق به گروه جنبه‌ای دوجوهی دارد: ساختاری منطقی برای تفکر مؤثر و سطرهای مشترک، و ساختاری اخلاقی برای احترام متقابل و ارزش‌های مشترک.

در رویکرد گروه تحقیق به بازی‌هایی برای فکر کردن ارکان زیر وجود دارد:

۱. فضای گروه: همه می‌نشینند تا بتوانند همدیگر و نیز دبیر را به عنوان عضوی از گروه ببینند و صدای یکدیگر و او را بشنوند.
۲. یک بازی برای شرکت کردن: هر عضو نوبتی برای بازی کردن دارد، یا این اختیار را دارد که بازی نکند و فقط نظاره‌گر آن باشد.