

گوردون لویس، گونتر بدسون

بازی‌های آموزشی برای کودکان

ترجمه‌ی

پیشاد اسمدی، محان نمازی، فاطمه مقدسی

شقایق یوسفی، سید، شاهو رحمانی



Games for Children

by Gordon Lewis & Günther Bedson

Oxford University Press, New York, 1999

Translated by Parishad Ahmadi et al.

Chakse Publication, Tehran, 2018

Email: chakse.pub@gmail.com

سرشناسه: لوئیس (Lewis)، گوردون (Gordon)، ۱۹۵۳- م.

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های آموزشی برای کودکان / گوردون لوئیس، گونتر بدسون؛ ترجمه‌ی پریشاد احمدی ... [و دیگران].

مشخصات نشر: تهران: چکسه، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۱۹۷ ص؛ مصور.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۸۵۴۳-۲-۱

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

یادداشت: ترجمه‌ی پریشاد احمدی، مرجان نمازی، فاطمه مقدسی، شقایق یوسفی مقدم، شاهر رحمانی.

یادداشت: عنوان اصلی: Games for Children

موضوع: بازی‌های کودکان (Children's Games*)

موضوع: بازی‌های آموزشی (Educational Games)

شناسه‌ی افزوده: بدسون (Gunter) / گونتر

شناسه‌ی افزوده: احمدی / شاد ۱۷۱-، مترجم

رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۷ ب۲ / ۶۷۱۱۳

رده‌بندی دیویی: ۷۹۰/۱۹۲۲

شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۵۱۳۳۹۶۰



گوردون لوئیس، گونتر بدسون

بازی‌های آموزشی برای کودکان

ترجمه‌ی پریشاد احمدی، مرجان نمازی، فاطمه مقدسی، شقایق یوسفی مقدم، شاهر رحمانی

چاپ نخست: پاییز ۱۳۹۷

ویرایش و صفحه‌آرایی: غلام‌حسین دهقانی

طرح جلد: محمودرضا لطیفی

چاپ و صحافی: پنج‌رنگ

شمارگان: ۵۵۰ نسخه

همه‌ی حقوق چاپ و نشر این کتاب محفوظ است

نشر چکسه

سعادت‌آباد، خ. شقایق چهارم، خ. شقایق یکم، شماره‌ی ۱۱، ط. ۱، واحد شرقی.

کد پستی: ۱۴۶۵۸۳۴۴۱۴، تلفن: ۸۸۵۷۲۱۰۶، ایمیل: chakse.pub@gmail.com

قیمت: ۲۵,۰۰۰ تومان

فهرست

۹	یادداشت ناشر
۱۱	مقدمه‌ی مترجم
۱۳	دیباچه
۱۵	مقدمه
۳۱	شیوه‌ی استفاده از این کتاب
۳۷	فصل یکم: خانواده، دوستان و من
۳۷	۱.۱- بازی سلام
۳۸	۱.۲- [دیدن] از سوراخ
۴۰	۱.۳- زیپ-زاپ
۴۱	۱.۴- سرود نام‌ها
۴۳	۱.۵- معاوضه‌ی هویت
۴۴	۱.۶- ملاقات کور
۴۵	۱.۷- پیوندهای خانوادگی
۴۷	۱.۸- خانواده‌های ترکیب‌شده
۴۹	۱.۹- شجره‌نامه
۵۱	۱.۱۰- کارت‌های تشخیص تصاویر
۵۳	فصل دوم: اعداد
۵۳	۲.۱- پرتاپ دانه
۵۵	۲.۲- پاکنده
۵۶	۲.۳- قوطی کبریت جادویی
۵۷	۲.۴- هدف‌زنی
۵۹	۲.۵- تلفن‌بازی

- ۶۱ — ۲.۶ — مسابقه‌ی ساعت
- ۶۲ — ۲.۷ — گل‌زدن!
- ۶۴ — ۲.۸ — شعاع‌های آفتاب
- ۶۶ — ۲.۹ — بدن‌های ساعتی
- ۶۷ — ۲.۱۰ — بازی ساعت بزرگ
- ۶۹ — ۲.۱۱ — بیش‌تر یا کم‌تر؟
- ۷۰ — ۲.۱۲ — پول در وسط
- ۷۲ — ۲.۱۳ — از اول بگو تا «ی»
- ۷۵ — فصل پنجم: رنگ‌ها
- ۷۵ — ۳.۱ — زنجیره‌ی رنگ
- ۷۶ — ۳.۲ — غذا، بدن، لباس
- ۷۷ — ۳.۳ — بازی با هدف
- ۷۸ — ۳.۴ — مسابقه‌ی وسر
- ۸۱ — ۳.۵ — پریدن از روی رنگ‌ها
- ۸۲ — ۳.۶ — چشم‌بند رنگی
- ۸۵ — فصل چهارم: اعضای بدن و لباس‌ها
- ۸۵ — ۴.۱ — ماهی‌گیری بدن
- ۸۶ — ۴.۲ — تاس صورت
- ۸۸ — ۴.۳ — با دقت نگاه کن
- ۸۹ — ۴.۴ — رقص هیولا
- ۹۰ — ۴.۵ — مسابقه‌ی هنری عجیب و غریب
- ۹۲ — ۴.۶ — مسابقه‌ی لباس پوشیدن
- ۹۳ — ۴.۷ — کوراتت فصل‌ها
- ۹۴ — ۴.۸ — رئیس چه کسی است؟
- ۹۵ — ۴.۹ — ورق‌زدن مجله
- ۹۷ — ۴.۱۰ — نمایش مد
- ۹۹ — فصل پنجم: حیوانات
- ۹۹ — ۵.۱ — حالا تو در سمت منی
- ۱۰۱ — ۵.۲ — مسیر جنگل
- ۱۰۴ — ۵.۳ — صدا‌های حیوانات
- ۱۰۵ — ۵.۴ — حیوانات سریع و عجیب و غریب

۱۰۶	۵.۵ - پوسترهای حیوانات
۱۰۹	۵.۶ - شطرنج حیوانات
۱۱۱	فصل ششم: خوردنی
۱۱۱	۶.۱ - میوه و تقویت حروف اضافه
۱۱۳	۶.۲ - بازی «... را دوست داری؟»
۱۱۵	۶.۳ - مسابقه‌ی نجوا کردن
۱۱۶	۶.۴ - خوردنی و سم
۱۱۸	۶.۵ - یک فهرست غذا درست کنید
۱۱۹	۶.۶ - می‌توانیم سدرش‌تان را بگیریم؟
۱۲۲	۶.۷ - جنگا، چاقو، قاشق
۱۲۵	فصل هفتم: گشت و گذار
۱۲۵	۷.۱ - قایق را تکان بده
۱۲۷	۷.۲ - خانه‌ی به هم ریخته
۱۲۹	۷.۳ - مسابقه‌ی دو با مانع
۱۳۱	۷.۴ - دزد و پلیس
۱۳۲	۷.۵ - بازی جهت‌ها
۱۳۳	۷.۶ - گشت‌زدن در شهر
۱۳۶	۷.۷ - داخل خانه
۱۳۹	۷.۸ - کنترل گذرنامه
۱۴۰	۷.۹ - طراحی شهر
۱۴۲	۷.۱۰ - لذت و سرگرمی خرید
۱۴۵	فصل هشتم: بازی‌های چندمنظوره
۱۴۵	۸.۱ - صندلی‌های درست / نادرست
۱۴۷	۸.۲ - تمرین کلمات
۱۴۸	۸.۳ - بازی حرکات آدم‌ماشینی (ربات)
۱۴۹	۸.۴ - تیم تشویق‌کننده
۱۵۰	۸.۵ - آواز تک‌کلمه‌ای
۱۵۱	۸.۶ - آن کارت چیست؟
۱۵۲	۸.۷ - فال‌گیر
۱۵۴	۸.۸ - تاس موضوعات و حروف
۱۵۵	۸.۹ - چه چیزی نیاز دارید

- ۱۵۷ — پیام‌دادن ۸.۱۰
- ۱۵۷ — یادداشت درخواست پول ۸.۱۱
- ۱۶۰ — زنجیره‌های جدولی ۸.۱۲
- ۱۶۲ — جمله‌های عجیب و غریب ۸.۱۳
- ۱۶۳ — جدول‌های به‌هم‌ریخته ۸.۱۴
- ۱۶۴ — جست‌وجوی پرسش و پاسخ ۸.۱۵
- ۱۶۶ — بازی داستان ۸.۱۶
- ۱۶۷ — مسابقه‌ی جمله‌های بلند ۸.۱۷
- ۱۶۹ — جزیره‌ی گنج ۸.
- ۱۷۱ — فلش کارت‌ها: علاقه‌مندی‌های قدیمی همراه با تغییر و تحولات تازه
- ۱۷۱ — ۹.۱ — خانه
- ۱۷۳ — ۹.۲ — بنگو
- ۱۷۵ — ۹.۳ — سالاد میوه
- ۱۷۶ — ۹.۴ — بلوف مرد
- ۱۷۸ — ۹.۵ — بازی کیم
- ۱۸۰ — ۹.۶ — هدایت سوسک
- ۱۸۳ — ۹.۷ — آقا گرگه، ساعت چنده؟
- ۱۸۵ — ۹.۸ — سایمون می‌گه
- ۱۸۷ — ۹.۹ — موش و گربه
- ۱۸۸ — ۹.۱۰ — بکش، تابزن و ردکن
- ۱۹۰ — ۹.۱۱ — نقاشی روی کمر
- ۱۹۱ — ۹.۱۲ — دسته‌بندی
- ۱۹۵ — فلش کارت‌ها

دیباچه

شواهد مستند زبانی در مورد نقش ارزشمند بازی‌ها در آموزش و زبان‌آموزی وجود دارد. گذشته از ارزش انگیزشی بازی‌ها، به‌عنوان یک فعالیت لذت‌بخش، آن‌ها بستری را فراهم می‌کنند که زبان در آن عینیت یافته است. این «بستر واقعی» است، بدین معنا که بازی جهان خود را خلق می‌کند؛ در جریان بازی، واقعیت آن بازی بی‌واقعیت بیرونی را می‌گیرد. هم‌چنین بازی‌ها شرایط لازم برای تکرار معنادار را ایجاد می‌کنند. به‌علاوه، یک بازی مشخص را می‌توان بارها و بارها بازی کرد، بی‌آن که نتایج‌شان یک‌سان باشد. به‌یژه، است که بازی‌ها فضایی را هم برای تعامل بازی‌کنان با یک‌دیگر فراهم می‌آورند و این تعامل معمولاً به‌صورت زبانی اجرا می‌شود.

برای بازی‌کنان جوان‌تر، جذابیت بازی‌ها از این نیز بیش از است. بچه‌ها ویژگی‌های تناقض‌آمیز جالبی دارند. آن‌ها می‌توانند هم متعهد به همکاری و هم به‌شدت رقابت‌جو باشند. آن‌ها در عین حال که عاشق شفافیت روال معمول و پیش‌بینی‌پذیر بودن قوانین هستند، به‌طور عجیبی خود پیش‌بینی‌ناپذیر و خلاق هستند. آن‌ها دوست دارند تفریح کنند، اما در عین حال خودشان را وقف جدیت شدید فعالیت‌هایی می‌کنند که درگیرشان هستند. بنابراین، عجیب است که بازی‌ها آن قدر نزد کودکان محبوب‌اند؛ بازی‌ها هم [مانند بچه‌ها] آمیخته‌ای از همکاری و رقابت، تعهد و اتفاقات پیش‌بینی‌ناپذیری، لذت و تعهد جدی هستند.

این کتاب تازه‌ی بازی‌ها برای کودکان نوآموز به شکلی روشن این ویژگی را برجسته می‌سازد. پدیدآورندگان این کتاب، مجموعه‌ی غنی و متنوعی از بازی‌ها برای بچه‌ها را گردآوری کرده‌اند. بسیاری از آن‌ها را خود پدیدآورندگان تنظیم کرده‌اند و بنابراین، کاملاً بدیع‌اند. هم‌چنین، برخی بازی‌های محبوب مورد بررسی کامل قرار گرفته و اغلب با تغییراتی نوآورانه‌تر در این جا لحاظ شده‌اند. همه‌ی بازی‌هایی که در این جا توصیف شده‌اند، [ابتدا] به‌طور کامل با نوآموزان واقعی مورد آزمایش و بررسی قرار گرفته‌اند. انتظار می‌رود که این مجموعه در سال‌های آینده مرجعی معتبر برای بازی‌های زبان‌آموزی کودکان باشد.