

۲۰۷۲۲۴۷

۱۰۶۱ بازی مدیریتی

مترجم:

بهنگ موسوی

www.ketab.ir



انتشارات شهرآب



انتشارات
آینده سازان



انتشارات
شهرآب

مرکز پخش و دفتر مرکزی: تهران، خیابان انقلاب، خیابان منیری جاوید (اردیبهشت)، کوچه بهشت آیین، پلاک ۳۶
کد پستی ۱۳۱۴۹۶۳۳۳۱ تلفن: ۶۶۴۹۹۹۹۰ نمابر: ۶۶۴۸۳۱۵۱

۱۰۱ بازی مدیریتی

نویسنده: گری کرونت

مترجم: بهرنگ موسوی

ناشر: آینده سازان - شهرآب

نوبت چاپ: اول

تاریخ انتشار: ۱۳۹۸

تیراژ: ۱۱۰

قیمت: ۲۹۸۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۴-۱۶۲۰-۱۷-۳

تمام حقوق نشر و پخش این اثر برای انتشارات شهرآب محفوظ است.
فهرست نویسی پیش از انتشار

سرشناسه: گری کرونت

عنوان و نام پدیدآور: ۱۰۱ بازی مدیریتی / گری کرونت مترجم، بهرنگ موسوی

مشخصات نشر: تهران: آینده سازان، شهرآب، ۱۳۹۸

مشخصات ظاهری: ۲۹۴ص، مصور، جدول

شابک: ۹۷۸۹۶۴۲۶۲۰۱۷۳

وضعیت فهرست نویسی: فیا

موضوع: مدیریت

رده بندی کنگره: ۴۱۳۸۵ ص ۲۶/۳۰ hd

رده بندی دیویی: ۶۸۵/۳۱۲۴

شماره کتابشناسی ملی: ۶۸۵/۳۴۹۷۲

مراکز پخش

فروشگاه مرکزی انتشارات شهرآب: تهران، خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، مجتمع فرهنگی فروزنده پلاک ۲۳۳

تلفن: ۶۶۹۶۱۱۰۰ نمابر: ۶۶۹۶۱۱۰۱

فروشگاه شماره ۲ انتشارات شهرآب: تهران، خیابان انقلاب، ضلع جنوب شرقی میدان، بازار بزرگ کتاب، طبقه پایین همکف، پلاک ۱۵

تلفن: ۶۶۴۹۷۵۲۶

فروشگاه آینده سازان: تهران، خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، مجتمع فرهنگی فروزنده، پلاک ۳۰۵

تلفن: ۶۶۴۱۷۳۱۶

به نام آن که جان را فکرت آموخت

سخن ناشر

با توکل به الطاف بی‌بدیل یکتای بی‌همتا در عرصه خدمات فرهنگی از طریق نشر آثار علمی گام نهاده و بر این هدف شهرآب را بنانهادیم.

اهمیت امر نشر را همگان معترف‌اند و سهم نشر در اعتلای فرهنگ جوامع را مؤمن. امید آن که اهلیت را مشمول باشیم و بتوانیم در صحنه فرهنگ پیشبرد اهداف متعالی آن گامی هرچند کوتاه برداریم.

به‌انگیزه تنویر، دست در نشر آوری. واهیم برد تا زمینه‌های منطقی از نظر بازده فرهنگی ساخته باشیم.

شأن طبع و نشر کتب را ارجح دانسته برنامه بزرگ شهرآب را برآن اساس در دیدگاه اصلی قرار داده‌ایم.

داعیه کمال یا به دیگر گفته بی‌نقصی را نداریم و با این اعتراف دست طلب سوی آگاهان کشیده‌ایم.

نقد آثار منتشره شهرآب، از سوی هرآنکس را که به فرهنگ و گسترش آن عنایتی است به انتظار نشسته‌ایم و صمیمانه معتقد به این اصل مغتنم هستیم که هدایت دل انسان اهل بزرگترین دستاویز، دستیابی به اهداف متعالی است.

انتشارات شهرآب

علی اکبر تورانیان

صفحه	عنوان
۱	مقدمه
۱۰	بازی‌ها
۱۱	۱- نیروی تمرکز
۱۳	۲- Scrabble
۱۶	۳- نقش‌ها
۱۹	۴- حروف الفبا
۲۲	۵- استرس
۲۵	۶- درباره حرف یزن
۲۷	۷- شصت‌ها
۲۹	۸- تخم مرغی
۳۱	۹- شن ID
۳۴	۱۰- Q&A
۳۶	۱۱- کبریت‌ها
۳۸	۱۲- خندق
۴۱	۱۳- انتظارات
۴۴	۱۴- اهداف
۴۶	۱۵- مقررات راهنمایی و رانندگی
۴۸	۱۶- صفحات آماده
۵۱	۱۷- ۵۵۶A
۵۵	۱۸- دفاع
۵۷	۱۹- توپ پینگ پنگ
۶۱	۲۰- سوپ الفبا «شماره ۱»
۶۳	۲۱- جمعیت
۶۸	۲۲- یک، دو، سه، برو!
۷۰	۲۳- صحبت درگوشی
۷۲	۲۴- یگانگی
۷۴	۲۵- دسته‌بندی از روی سن
۷۶	۲۶- تجزیه
۷۷	۲۷- دسته‌بندی با رنگ
۷۹	۲۸- ترتیب‌بندی با پازل
۸۱	۲۹- کیک صبحانه
۸۴	۳۰- چه کسی با کیست؟
۸۶	۳۱- زودتر تمام کن؟

۸۸	۳۲- ادراک‌ها
۹۱	۳۳- دایره‌هایی با طناب
۹۳	۳۴- مربع‌هایی با طناب
۹۵	۳۵- فرضیات
۹۷	۳۶- بحث
۹۹	۳۷- معرفی
۱۰۱	۳۸- درون مربع قرار بگیرید
۱۰۳	۳۹- ضرب
۱۰۵	۴۰- مجموعه‌ها
۱۰۷	۴۱- دفترچه اداداشت
۱۱۳	۴۲- گیسو سدر
۱۱۴	۴۳- این چیست؟
۱۱۷	۴۴- دایره و نقطه
۱۲۰	۴۵- مجله‌های نامرئی
۱۲۲	۴۶- پیام‌های مجله
۱۲۴	۴۷- من چی هستم؟
۱۲۷	۴۸- مدال جنگی
۱۲۹	۴۹- توصیف در یک دقیقه
۱۳۲	۵۰- امتیازات برنده
۱۳۴	۵۱- چقدر می‌دانید؟ «شماره ۱»
۱۳۸	۵۲- شکل‌های تودرتو
۱۴۱	۵۳- اعداد گم‌شده «شماره ۱»
۱۴۴	۵۴- متوازن کردن توپ‌ها
۱۴۷	۵۵- فکر خوان!
۱۴۹	۵۶- تخیل من
۱۵۲	۵۷- پرتقال
۱۵۴	۵۸- اهمیت/فوریت
۱۵۷	۵۹- گیره‌های کاغذ
۱۵۹	۶۰- تفاوت‌ها را بیابید
۱۶۲	۶۱- چقدر می‌دانید «شماره ۲»
۱۶۶	۶۲- کبریت‌ها «شماره ۲»
۱۶۹	۶۳- ایستگاه اتوبوس
۱۷۲	۶۴- این چیست؟
۱۷۵	۶۵- جملات پنهان
۱۷۸	۶۶- مصاحبه

۱۸۰	۶۷- نام گروه‌ها
۱۸۲	۶۸- ذهنیت
۱۸۵	۶۹- فرودگاه
۱۸۷	۷۰- متعادل کردن لیوان‌ها
۱۹۰	۷۱- چقدر می‌دانید «شماره ۳»
۱۹۴	۷۲- اعداد گم‌شده «شماره ۲»
۱۹۷	۷۳- سوپ الفبا «شماره ۲»
۲۰۰	۷۴- بازی PART
۲۰۹	۷۵- عدد شش
۲۱۲	۷۶- ۱۶ مربع
۲۱۵	۷۷- ۱۱ مربع
۲۱۸	۷۸- میاه‌ها
۲۲۱	۷۹- مسابقه جابجایی
۲۲۵	۸۰- اشک‌ها و لبخندها
۲۲۸	۸۱- چقدر می‌دانید «شماره ۴»
۲۳۲	۸۲- Trodsow
۲۳۵	۸۳- اثربخشی تیم
۲۳۸	۸۴- کارت تبریک تولد
۲۴۰	۸۵- سفارش کارت
۲۴۲	۸۶- زرده‌های تخم مرغ
۲۴۵	۸۷- گزارشگران
۲۴۷	۸۸- آخرین کسی که به کلاس می‌آید
۲۴۹	۸۹- یادبود زیر آب
۲۵۸	۹۰- ۹ ها
۲۶۰	۹۱- نمک و فلفل
۲۶۴	۹۲- حروف «شماره ۲»
۲۶۶	۹۳- سیب‌ها و پرتقال‌ها
۲۶۹	۹۴- کدها و لغت‌ها
۲۷۳	۹۵- یک بازی بسازید
۲۷۷	۹۶- Chips
۲۷۸	۹۷- ۹۹/۹%
۲۸۱	۹۸- اعداد گم‌شده «شماره ۳»
۲۸۴	۹۹- اشتباهات
۲۸۷	۱۰۰- چقدر می‌دانید «شماره ۵»
۲۹۱	۱۰۱- بازیافت

مقدمه مؤلف:

خوشحالم که دومین کتاب بازیهای آموزشی من را مطالعه می کنید. بسیاری از خوانندگان کتاب اول ۱۰۰- بازی آموزشی- با من تماس گرفته اند و سوال کرده اند چه موقع کتابهای دیگر از این مجموعه به بازار می آید، در پاسخ به این عزیزان باید گفت که «۱۰۱- بازی آموزشی» هم اکنون در دستهای شما است و «۱۰۲- بازی آموزشی» نیز در دست چاپ است! از آن جا که مقدمه کتاب قبلی هنوز هم مصداق دارد، آن را با اندکی تغییر دوباره مورد استفاده قرار می دهم. بنابراین اگر آن رابه تازگی خوانده اید این بخش را رها کرده و مستقیماً به بخش بازی ها بروید. تنها نکته ای که اضافه شده مربوط به یک گروه جدید به اسم حل مسئله می باشد این بخش به دنبال درخواست خوانندگان اضافه شده حداد کل گروه ها را به ۱۰ گروه رسانده است: یخ شکن، ایجاد گروه، ارتباطات، مهارت های راهنما/ارائه مطالب، ارزش دهنده، حل مسئله، یادگیری، ادراک، ارزیابی و خود مدیریتی.

همه ما احتمالاً انواع متعددی از بازیهای آموزشی، شبیه سازی ها و مطالعات موردی را دیده یا در آنها شرکت کردیم. شرکت در این فعالیت ها به برد امکان می دهد که نتایج را شخصاً کشف کند نه این که یک نفر نتایج را به او بگوید. امروزه اغلب شرکتهای هواپیمایی، کارخانه ها، تولیدی، شرکتهای منابع انسانی، موسسات نظامی و سازمانهای دولتی و خصوصی به استفاده از تمرین های یادگیری یافته روی آورده اند. هدف اصلی این تمرین ها بهبود یادگیری است. آموزگاران و شرکت کنندگان همواره تغییر می کنند. این افراد به تجربه های ساختار یافته ای علاقمند هستند که آن ها را قادر می کند بدون احساس تهدید یا ناراحتی از بازی های آموزشی، آفر بگیرند. یک معیار مهم دیگر آن است که تجربه باید مرتبط با موضوع یادگیری یا نیازهای گروه باشد. آموزگاران که از تجربیات ساختاری استفاده می کنند بایستی آگاه باشند که استفاده از بازیها می تواند شرایطی به همراه داشته باشد که در سایر روش های آموزش ایجاد نمی شود.

بازیها، شبیه سازیها، ایفای نقش، مطالعات موردی و سایر فعالیت هایی که توصیف در فرآیند های آموزشی را تضمین می کند، توسط بسیاری از آموزگاران مورد استفاده قرار می گیرد. استفاده از بازیها توسط سازندگان سال سابقه دارد. شطرنج نمونه عالی از این مسئله است. شطرنج در هندوستان و حدود قرن ششم توسط افراد ارتش و براساس حل مسائل نظامی طراحی شد.

استفاده از بازیها در بسیاری موارد نیز ناموفق بوده است. بنابراین در یک وضعیت آموزشی باید به ضرورت و زمان استفاده از این روشها بسیار دقت کرد. افراد از این که یک کار را چند بار انجام دهند دچار خستگی می شوند. حتی اگر فعالیت مذکور مستلزم عملیات فکری باشد. اگر قصد دارید این روش ها را به شکل موثری به کارگیرید باید آنها را با دقت در طول جلسات آموزشی، برنامه ریزی و اجرا کنید.

این کتاب و کتاب قبلی به آموزگار با تجربه و کم تجربه اطلاعات، نمونه ها و منابعی برای استفاده از روش های آموزشی موثر را ارائه می کند. در این کتاب ها روی بازیها و فعالیتهای ذهنی در کنار نقش پذیری و مطالعات موردی

تمرکز شده است. در اینجا برای کارایی بهتر، آموزگاران کم تجربه مطالعه کتاب دیگرم: «آموزش اولیه برای آموزگاران» را توصیه می کنم.

آموزگاران امروزی به سادگی به مراکز تجاری مراجعه کرده و تعداد بی شماری از بازیها را خریداری می کنند نکته بسیار مهم این است که حتی ساده ترین بازیهای بچه گانه نیز در آموزش بزرگسالان قابل استفاده هستند. کتاب جاری ابتدا به تفاوت های آکادمیک میان بازیها، شبیه سازی، فعالیت ذهنی، ایفای نقش و مطالعه موردی می پردازد. همچنین زمان و چگونگی استفاده از بازیهای آموزشی را بیان کرده و در قسمت عمده کتاب تعدادی از بازیهای آموزشی و فعالیت های ذهنی متداول در استرالیا را ارائه خواهد کرد. در پایان نیز یک فهرست موضوعی برای مراجعه آموزگاران تازه کار قرار داده شده است. بایستی توجه کرد که امروزه این نوع فعالیت ها را عمدتاً «تجربیات ساختاری» یا «تمرین های ساختاری» می نامند. اغلب تمرین ها به صورت دستورالعمل نوشته شده اند تا کاربرد آن ها آسانتر باشد. در اغلب تجربیات ساختاری، رهبر باید نقش فرد مسلط را داشته باشد.

استفاده از عنوان راه ما باعث می شود که گروه تصور یادگیری بواسطه آموزگار را فراموش کرده و دریابد که خودش از طریق تجربه مطالب جدید را خواهد آموخت.

توصیه می کنم که بازیهای ساختاری را در یاد بزرگتر کپی گرفته و برای صرفه جویی در وقت به جای نوشتن روی وایت برد آنها را به کاربرید. شما برای این کار نیازی به کسب اجازه ندارید ولی درخواست می شود که عبارت زیر را روی همه صفحات فتوکپی گرفته شده بنویسید:

Reproduced from:

101 more training games, gray kroehnert,

Mc Graw-hill book Australia, Sydney,

Copyright 1999

در نهایت از همه نویسندگان، طراحان بازی و ناشرانی که مرا در تهیه این کتاب یاری کرده اند تشکر می کنم. سعی کرده ام هر جا از منبعی استفاده شده آن را ذکر کنم. هر جا که منبعی ذکر نشده برای من و همکارانم ناشناخته بوده و یا یک طراحی جدید می باشد. اگر بازی های آموزشی در اختیار دارید و مایلید که سایر آموزگاران نیز آنها را ببینند، در صورت امکان برای انتشارات ما ارسال نمایید تا با نام خودتان چاپ شود. در صورت امکان آن ها را با فرمتی که در این جا مشاهده کرده اید تطبیق داده و سپس ارسال نمایید. آدرس تماس خودم را در زیر ارائه کرده ام.

پیش از این که به قسمت بازیها برویم این گفته کنفسیون را که حدوداً ۵۰۰ سال قبل از میلاد گفته به یاد می آوریم:

می شنوم و فراموش می کنم

می بینم و به یاد می آورم

انجام می دهم و درک می کنم

Email: doctorgary @ hotmail.com