



کودکان هرکدام شیطننت خاص خودشان را دارند که با بازی گروهی می توان توجه آنان را جلب کرد، هر چند کار ساده ای نیست. بازی های کودکانه بهترین وسیله برای جلب توجه کردن و مشغول ساختن کودکان در کلاس است. فعالیت های سرگرم کننده و چالش انگیز و بازی های کلاسی به ویژه بازی های فکری می تواند باعث شود که آنان به آنچه شما می گوئید متمرکز شوند و بازخورد بهتری در یادگیری داشته باشند. این موضوع با بهره گیری از شیوه های بدیع و موثر، همواره به عنوان یکی از مهم ترین مباحث محوری در نظام آموزشی مبتنی بر آموزه های دینی مطرح بوده است. لذا با عنایت به ضرورت این موضوع و علاقه فراوان دانش آموزان به فراگیری بازی های منطبق با شریعت در جهت شناسایی و معرفی برترین شیوه های نوین در تدریس این نوع بازی ها بهتر است موضوعات زیر در اولویت باشد:

۱. احکام: با محوریت مسائل مبتلابه و اجتماعی
۲. عقاید: با محوریت؛ توحید، عدل، نبوت، امامت و معاد
۳. قرآن: با محوریت شیوه های نوین آموزشی بازی برای حفظ و تثبیت مفاهیم قرآنی
۴. اخلاق: با محوریت اخلاق فردی و اجتماعی همراه شیوه های نوین آموزش بازی در حوزه «سبک زندگی دینی»



شرایط: در بیان ضوابط اختصاصی بازی‌های ارائه شده شایسته است شرایط اجرا کامل بازی با کیفیت

مطلوب، نوع فعالیت‌های مربی و مخاطبان و همچنین وسایل کمک آموزشی با دقت تهیه شود، مانند:

۱. در ارائه بازی رده سنی به دقت رعایت شود.
۲. امکان انتشار بازی ارائه شده وجود داشته باشد.
۳. رسانه‌های آموزشی موثر در بازی شناسائی شود.
۴. در بازی انتقال و تبادل مهارت و تجربه مفید باشد.
۵. در ارائه بازی اولویت‌های اجتماعی رعایت شود.
۶. سابقه تدریس برای مقطع مورد نظر را داشته باشد.
۷. بازی باید مبتنی بر منابع صحیح و غیر اختلافی باشد.
۸. بازی همراه با شیوه‌ها و روش‌های نوین تدریس باشد.
۹. انگیزه و رقابت سالم و لازم بین فعالان بازی ایجاد شود.
۱۰. جنبه‌های ارتباطی چهره به چهره در بازی رعایت گردد.
۱۱. در ارائه بازی نوآوری و خلاقیت‌های برتر شناسایی شود.
۱۲. بازی‌های غیر رسمی، همگام و کارآمد با روش‌های نوین شود.
۱۳. بازی باید مبتنی بر فرآیند یاد دهی، یادگیری و تدریس محور باشد.

۱۴. شیوه های برتر در سطح بازی های فرهنگی و هنری به کار گرفته شود.
۱۵. موازین زیبا شناختی، روان شناختی و جامعه شناختی بازی رعایت شود.
۱۶. شرکت کنندگان در بازی همراه با شیوه ی آموزشی حداقل و حداکثر نمرات بیان شود.
۱۷. ضروری است بر اساس موضوع انتخابی و طرح بازی شیوه آموزشی کامل تشریح شود.
۱۸. مدت زمان اجرا براساس يك بازی در مبحث مربوطه حداقل ۱۰ و حداکثر ۳۰ دقیقه باشد.
۱۹. در ابتدای بازی نام بازی، موضوع بازی، اهداف آموزشی، محدوده سنی، ویژگی مخاطبان و سرفصل های بازی مورد نظر به صورت کامل مریبی برای خود تشریح و ارائه کند.
۲۰. بازی های گروهی و بازی های کلاسی با توجه به این که بچه ها هرکدام شیطننت خاص خودشان را دارند، لذا در کلاس درس کار ساده ای نیست. بنابراین بازی های کلاسی و فعالیت ها و بازی در کلاس درس و به طور کلی بازی های کودکانه بهترین وسیله برای نگهداری و مشغول کردن بچه ها در کلاس است. فعالیت های سرگرم کننده و چالش انگیز و بازی های کلاسی به ویژه بازی فکری در کلاس می تواند باعث شود که آن ها به آنچه شما می گوئید متمرکز شوند و بازخورد بهتری در کلاس درس داشته باشند. بازی ها و فعالیت های کلاس درس سرگرم کننده هستند، اما نباید از اهمیتها و هدف های کلاس منحرف شود. کودکان می توانند در بازی های کلاسی حضور داشته باشند و این فعالیت ها باعث می شود درس های دشوار را سریعتر آنالیز کنند و یاد بگیرند. کمی برنامه ریزی و آماده سازی در مورد چگونگی ساماندهی کلاس و نحوه اجرای این بازی ها باعث می شود کودکان بیشتر به فعالیت های کلاس درس دل بدهند و کمتر حواس پرتی کنند. اگر بازی های مناسب کلاسی همراه با اجرای مناسب انجام شود می تواند یادگیری در کلاس درس را برای کودکان جالب تر و سرگرم کننده تر کند. لیستی از انواع بازی های کلاسی که می توانید برای یک بار هم که شده آن را امتحان کنید، تقدیم می شود:





۱. بازی‌های هنری
۲. بازی‌های فکری
۳. بازی‌های حافظه‌ای
۴. بازی‌های کلاسی و تزئینات

فهرستی از نام بازی‌ها و مسابقه‌های کلاسی:

۱. کلاه من
۲. بازی بینگو
۳. مسابقه تابلو
۴. مسابقه جمله
۵. بازی با کلمات
۶. نمایش بی صدا
۷. دیکته زنجیره‌ای
۸. موجودات ترکیبی
۹. چه چیزی نیستش؟
۱۰. لغت نامه گول زنده
۱۱. نقاشی‌ها را منتقل کنید.
۱۲. راه رفتن با چشم‌های بسته
۱۳. من می‌خواهم به سفر بروم.
۱۴. بازی کشیدن موجودات به صورت ترکیبی



۱. بازی با کلمات: خواندن و نوشتن تنها فعالیت یا ابزار برای یادگیری زبان نیست. برخی از بازی‌های سرگرم‌کننده نیز وجود دارد که می‌تواند برای بررسی و بهبود واژگان، دستور زبان و مهارت‌های صحبت کردن کودکان مفید باشد.
۲. واژه‌نامه یا لغت‌نامه گول‌زننده: دیکشنری^۱ گول‌زننده یکی از بازی‌های کلاسی دسوار است که باعث می‌شود کودکان به معنای کلمه فکر کنند. این یک بازی عالی برای توسعه خزائن لغات و واژگان کودکان است. تعداد بازیکنان: شش یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: برگه کاغذ، قلم، و یک لیست از کلمات. نحوه بازی: کلمه‌ای را انتخاب کنید که هیچ‌کدام از کودکان قبلاً نشنیده باشند. معنای کلمه را بر روی برگه بنویسید. از کودکان بخواهید که آنچه را که تصور می‌کنند در مورد تعریف آن کلمه بنویسند. برگه‌ها را جمع‌آوری کنید و یکی یکی آن‌ها را بخوانید، هر بار که شما این کار را انجام دهید، کودکان باید معنی را در نظر گرفته و به آن رای دهند. کودکانی که تعریفشان رای‌گرفت و یا تعریف درست را نوشته باشند امتیاز می‌گیرند. دانش‌آموز با بیشترین تعداد امتیاز برنده می‌شود. بعضی از لغاتی که می‌توانید استفاده کنید عبارتند از: سفصطه، مجادله، واجب و ...
۳. مسابقه تابلو: مسابقه تابلو یک بازی تیمی و گروهی است که روی واژگان کودکان کار می‌کند. تعداد بازیکنان: شش یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: تابلو و دو نشانه رنگی مختلف. نحوه بازی: بازیکنان را به دو گروه تقسیم کنید. به هر گروه یک قلم بدهید. یک خط وسط تابلو بکشید، آن را به دو قسمت مساوی تقسیم کنید، هر قسمت برای هر یک گروه. در یک قسمت تابلو یک کلمه بنویسید. هر گروه باید کلماتی در رابطه با موضوع بنویسد. گروهی که بیشترین تعداد کلمات مرتبط را بنویسد یک امتیاز را به دست می‌آورد.

^۱دیکشنری (dictionary): [ش ن] فرهنگ لغت، فرهنگ واژه، فرهنگ کلمه؛ کتابی واژه‌ها در آن از زبانی به زبان دیگر ترجمه شده اند. ، طرز بیان، عبارت، بیان، انتخاب لغت برای بیان مطلب.

۴. املاى زنجيره اى: اين بازى مثل وصل كردن دو كلمه غيرمرتبط بر اساس املاى آنهاست.^۲ تعداد بازىكنان: شش يا بيشتتر. نحوه بازى: كلمه اى را روى تابلو بنويسيد. اولين نفر بايد با سه يا چهار حرف آخر آن كلمه، كلمه جديدي بسازد. دانش آموز دوم هم همين كار را مى كند و اين زنجيره ادامه مى يابد تا زماني كه يك نفر نتواند كلمه جديدي بسازد. كسى كه موفق نمى شود كلمه جديدي بسازد و يا غلط املايي دارد از بازى خارج مى شود. تذكر: از اضافه كردن حروف اضافه براى ساختن كلمات جديد خوددارى شود. براى پيچيده كردن بازى مى توانيد بازى را محدود به كلماتي پيرامون يك موضوع يا مطلب خاص انجام دهيد.
۵. بازى اجرايي يا پانتوميم: يك بازى سرگرم كننده براى اصلاح افعال يا كلمات عملي است.^۳ اين بازى را مى توان با كودكان مدارس متوسطه ۱ و ۲ بازى كرد. تعداد بازىكنان: ده يا بيشتتر. آنچه نياز داريد: ليستى از كلمات عملي. نحوه بازى: فهرستي از كلمات عملي مانند باغباني، شستشوي ظرف، خوردن غذا يا خواندن و... را روى برگه اى بنويسيد. آن ها را در يك كيسه اى بريزيد. بازىكنان را به دو گروه تقسيم كنيد. هر گروه بايد آن كلمه را اجرا كند و گروه ديگر سعي كنند حدس بزنند آن كلمه چيست؟ تيمي كه كلمه را به درستي حدس بزنند امتياز دريافت مى كند و در نهايت هر گروه كه حداكثر امتياز را كسب كند، برنده مى شود.
۶. مسابقه جمله: مسابقه جمله يك بازى بازيني واژگان است. تعداد بازىكنان: ده يا بيشتتر. آنچه نياز داريد: ليستى از ۱۰ واژگان، ۲۰ قطعه برگه، قلم، تابلو و... نحوه بازى: افراد را به دو گروه تقسيم كنيد. ده واژه يا بيشتتر را انتخاب كنيد و هر كلمه را در دو برگه بنويسيد. اكنون شما دو دسته از كلمات را داريد. هر گروه يك دسته اى از كلمات را همراه با يك قلم، بر مى دارد. تابلو را به دو بخش تقسيم كنيد، هر قسمت براى يك گروه. وقتى كه شما يك كلمه اى را از ليست مى خوانيد يك نفر از هر گروه مى رود پاي تابلو و يك جمله با آن كلمه مى سازد. گروهى كه حداكثر جملات صحيح و معنى دار را با كلمات انتخابي مى نويسد، برنده مى شود.
۷. بازى حافظه اى: اين بازى سرگرم كننده^۴ با يادآورى كارت ها با استفاده از فلش كارت ها براى به ياد آوردن قسمتي از حافظه کوتاه مدت است. تعداد بازىكنان: ده يا بيشتتر. آنچه نياز داريد: فلش كارت ها در موضوعات انتخابي. نحوه بازى: افراد را به دو گروه تقسيم كنيد و فلش كارت هاى مختلف را روى ميز قرار دهيد. هر نفر سه فلش كارت را از روى ميز بر مى دارد و بايد آن ها را به هم گروه مقابلش نشان دهد. سپس كارت ها را رو به پايين قرار مى دهد و رويش را مخفي كند. گروه مقابلش بايد بگويند كه محتوای آن سه كارت چيست؟ اگر آنان موفق شوند، مى توانند كارت هاشون را نگه دارند. گروه با بيشتترين تعداد كارت برنده بازى مى شود.
۸. من مى خواهم به سفر بروم. اين يك بازى شامل ساخت فهرست مى شود. تعداد بازىكنان: هشت يا بيشتتر. نحوه بازى: جمله: «من مى خواهم به سفر بروم و را مى آورم.» را روى تابلو بنويسيد. از اولين نفر بخواهيد جاى خالى را با هر كلمه اى كه مى آورد، پر كند. به عنوان مثال: «من مى خواهم به سفر بروم و يك چمدان را مى آورم.» بقيه گروه جمله را با ليستى از كلماتي كه ديگران ذكر كردند تكرر مى كنند و هم چنين آنچه را كه خودشان هم مى آورند به آن اضافه مى كنند. براى مثال: «من مى خواهم به سفر بروم و يك چمدان، يك كلاه،

^۲ ديكنه؛ مطلبي را تقرير كردن تا ديگرى بنويسد.

^۳ نمايشنامه صامت، نمايش بي صدا و لال بازى.

^۴ اين بازى ها مخاطب را مجبور مى كند تا هر گونه اطلاعاتي را كه از طريق مغز دريافت کرده را به ياد بياورد و آن را تقويت كند. اين بازى براى تقويت حافظه و تاثير بر آن است.

یک عینک آفتابی و را می آورم.» هر یک از افراد گروه باید کلمات ذکر شده توسط دیگران را به یاد داشته باشد. اگر آنان حتی یکی از کلمات را یادشان برود از بازی خارج می شود. این یک نمونه خوب از بازی‌های کلاسی است که حتما پیشنهاد می شود.

۹. چه چیزی نیستش؟ این یک بازی ساده است که می توان کودکان را به خوبی به کار گرفت. این بازی، کمک می کند تا کودکان سعی کنند آن چه را که دیده اند، سعی کنند به یاد بیاورند. تعداد بازیکنان: چهار یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: فلش کارت. نحوه بازی: برای هر نفر، سه تا پنج کارت را انتخاب کنید و چند ثانیه آن را نشان دهید. فلش کارت ها را دور بگردانید، خوب کارت ها را با هم قاطی کنید و تنها دو تا از کارت ها را نشان دهید و بعد از گروه بپرسید که کدام یک از کارت ها نیستش؟ این بازی ممکن است برای برخی از کودکان خیلی ساده باشد اما کوچک ترها از تمرین کردن برای تقویت حافظه خود لذت خواهند برد.

۱۰. بازی فکری در کلاس: این بازی برای کودکان متوسطه ۱ و ۲ مناسب و شامل توجه و دقت و تمرکز در جزئیات است. تعداد بازیکنان: دو یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: دو یا چند تصویر با جزئیات زیاد. نحوه بازی: یک جفت عکس انتخاب کنید که حداقل ۳ یا ۴ تا تصویر داشته باشد با حداقل یک تصویر که به راحتی حفظ شود. با نشان دادن تصاویر ساده تر شروع کنید. اجازه دهید برای چند دقیقه، هر یک از افراد گروه تصاویر را ببینند تا حفظ شوند. از آنان بخواهید به دقت و حتی به جزئیات تصاویر هم نگاه کنند. سپس عکس ها را مخفی کنید و از آنان پرسش هایی، مانند: در عکس چه چیزی قرمز بود؟ یا مرد قد بلند کجا ایستاده بود؟ بسته به نوع تصاویر و جزئیات داخل عکس بپرسید؟ توجه داشته باشید که این ایده به افراد گروه کمک می کند تا با فشار به ذهن خود، جزئیات را به یاد بیاورند. بنابراین پرسش هایی را در مورد چندتا از جزئیات واضح و آشکار عکس ها که اغلب کودکان به آن توجه می کنند، انتخاب کنید و از آنان بپرسید.

۱۱. بازی‌های هنری: کودکان باید به آنچه که در یک کلاس هنری انجام می دهند بیشتر توجه کنند و هم چنین در حین یادگیری، با این بازی‌ها می توانند اوقات شادتر و سرگرم کننده تری با شما داشته باشند، مانند؛ نقاشی ها را منتقل کنید. این بازی برای تمامی گروه های سنی مناسب است. تعداد بازیکنان: هشت یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: کاغذ نقاشی، مداد یا قلم طراحی. نحوه بازی: به هر نفر از گروه یک مداد رنگی بدهید. ساعت را به مدت یک دقیقه تنظیم کنید و از هر نفر از گروه بخواهید با استفاده از مداد رنگی خود، هر چیزی را که می خواهد، روی برگه بکشد. وقتی زمان تمام شد و ساعت زنگ زد، همان برگه را به فرد بعدی منتقل کند و او هم باید روی همان یک برگه که از نفر قبل گرفته، نقاشی کشیدن را ادامه دهد. حدود سه یا چهار دور برگه را دور بگردانید و این کار را انجام دهید و نتیجه فوق العاده اش را ببینید. نقاشی نهایی ممکن است یک شاهکار مشترک و طرح استادانه ای به وجود بیاورد که همه شما را به وجد بیاورد. این یکی از بازی‌های کلاسی جذاب است که حتما پیشنهاد می شود.

۱۲. همه چیز در مورد کلاه من: با استفاده از این بازی، همه می توانند بدون توجه به هیچ محدودیتی و با استفاده از تخیلشون یک کلاه جنجالی و شگفت انگیزی ایجاد کنند. این بازی خلاقیت را با استفاده از چیزهای عادی و یا حتی چیزهایی که بی فایده و به دردنخور هستند، تشویق می کند. تعداد بازیکنان: پنج یا بیشتر: آنچه نیاز دارید: کلاه در شکل ها و اندازه های مختلف، برچسب، برگه تزئینی و سنجاق، ضایعات قدیمی پارچه. نحوه بازی: به تعداد همه کودکان یک کلاه وجود دارد. از کودکان بخواهید که هر کدام یک کلاه را انتخاب کنند. ساعت تایمر دار را برای ۳۰ دقیقه تنظیم کنید و از آنان بخواهید که کلاه ها را به بهترین شکل ممکن تزئین کنند. آنان همچنین می توانند اسم خودشان

را بر روی کلاهشون بنویسند تا در جشن ها آن را بپوشند. همه چیز در مورد کلاه من یکی از بازی های کلاسی جذاب است که خلاقیت کودکان را تقویت می کند.

۱۳. بازی بینگو: این بازی با وسایل بازی استاندارد، برای سرگرمی است. آنچه نیاز دارید: برگه اندازه نامه، قلم یا مداد. نحوه بازی: به هر نفر یک برگه کاغذی به اندازه یک نامه بدهید. به آنان بگویید که برگه ها را چهار بار از وسط تا بزنند. وقتی آن را باز می کنند، ۱۶ قسمت در برگه خواهند داشت. آنان می توانند خطوطی را روی قسمت های تا شده بکشند تا همه قسمت ها را از هم جدا کنند. با کمک هر نفر یک بانک ۴۰ کلمه ای ایجاد کنید. آن ها را شماره گذاری کنید و روی تابلو بنویسید. از هر نفر بخواهید تا هر کدام ۱۶ کلمه را از روی تابلو انتخاب کرده و آن را در هر قسمت یا بلوک جدولی برگه خودشان بنویسند. شماره های یک تا ۴۰ را روی تکه های کاغذی بنویسید و آن را در یک کیسه قرار دهید. شماره ها را به طور تصادفی بردارید تا بازی را شروع کنید. هر نفر از کودکان باید کلمات مربوطه را علامت بزنند و کسی که اول از همه کل کلمات را علامت بزند برنده می شود. پیشنهاد می شود این بازی را که بازی جذاب تقویت کننده خلاقیت کودکان است را برای کودکان ۶ ساله معرفی کنید.

۱۴. بازی کشیدن موجودات به صورت ترکیبی: این بازی یک فعالیت هنری جذاب است که شما می توانید در سطح مبتدی یا حتی بالاتر امتحان کنید. این بازی برای کودکانی است که می توانند شکل های انسانی مثل چهره و ... را بکشند و دو شکل را با یک شکل جدید ترکیب کنند. تعداد بازیکنان: شش یا بیشتر. آنچه نیاز دارید: کاغذ، مداد رنگی یا مداد. نحوه بازی: هر نفر یک برگه و یک مداد می گیرد و با کشیدن سر و گردن یا یک شخص، یک حیوان، یک ربات، یا حتی یک غریبه، هر نفر کارش شروع می کند. در قسمت گردن، در هر برگه آن را تا بزنید، به طوری که فقط پایین گردن قابل مشاهده باشد. برگه را به فرد دیگری منتقل کنید، نفر بعدی هم باید تنها بدن هر شخص یا موجودی را که در ذهن دارد بکشد و دوباره برگه را در انتهای کمر آن موجود نقاشی شده در برگه را تا بزنید و برگه را به نفر بعدی بدهید. آخرین فرد هم، باید پاها و بقیه بدن باقیمانده را بکشد تا ترکیب و شکل نهایی آن موجود کامل شود. در نهایت تای برگه را از هم باز می کنیم تا نتیجه را ببینیم. تضمین می شود که نقاشی نهایی فوق العاده جذاب و خنده دار خواهد بود!

۱۵. بازی راه رفتن با چشم های بسته. هدف بازی: آشنایی با اهمیت نعمت چشم. وسایل مورد نیاز بازی: ۱. ده عدد صندلی؛ ۲. تکه ای پارچه برای بستن چشم ها (که می توان از یک شال یا هدبند استفاده نمود). مراحل آماده سازی بازی: قراردادن صندلی ها در وسط کلاس با فاصله نیم متری. نکته: در صورت کوچک بودن فضای کلاس، می توان صندلی ها را به صورت دایره ای یا در دو ردیف کنار هم چید. مراحل اجرای برنامه: ۱: توضیحات مربی درباره اجرای بازی. بازی ما، راه رفتن از بین صندلی ها با چشم بسته است. هر شرکت کننده ای بتواند با چشم های بسته به صورت مارپیچ از بین این صندلی ها عبور کند درحالی که بدن یا حتی لباسش به صندلی ها برخورد نکند، برنده بازی خواهد بود. در ضمن افراد کلاس می توانند شخص شرکت کننده را با گفتن

بینگو یک بازی مبتنی بر شانس است که داور اعدادی را به صورت تصادفی اعلام می کند و بازیکنان این اعداد تصادفی را با اعدادی که پیشتر بر روی ماتریس های ۵x۵ چاپ شده است مطابقت می دهند. ممکن است ماتریس ها بر روی کاغذ یا مقوا چاپ شده باشند یا به صورت الکترونیکی نمایش داده شده و مجازاً کارت خوانده شوند. در بسیاری از نسخه ها به محض آنکه اولین نفر به نقش (طرح) مشخصی از اعداد تصادفی رسید، بازی خاتمه می یابد. معمولاً برنده باید واژه «بینگو!» را فریاد بزند تا سایر بازیکنان و داور را از برد احتمالی اش باخبر کند. سپس داور به بررسی کارت فریادزن می پردازد تا صحت برد او را تصدیق کند. در صورت تصدیق، جایزه به برنده اختصاص می یابد و دور جدیدی از بازی شروع می شود. در این نسخه از بینگو، بازیکنان برای به دست آوردن جایزه با یکدیگر رقابت می کنند.

راست‌راست، چپ‌چپ، جلو برو، عقب بیا یا جملات دیگر راهنمایی کنند. ۲. تقسیم افراد کلاس به گروه‌های مختلف. مربی افراد کلاس را به گروه‌های سه تا چهار نفره تقسیم می‌کند و از هر گروه یک نفر را به عنوان نماینده آن گروه جهت اجرای بازی انتخاب می‌کند. ۳. تذکر چند نکته پیش از شروع بازی. پس از مشخص شدن شرکت‌کننده‌گان، مربی به ساعت نگاه می‌کند و می‌گوید: شما فقط یک دقیقه وقت دارید که بدون برخورد به صندلی‌ها از بین آنها عبور کنید. آن‌گاه به افراد هر گروه می‌گوید که با اعلان شروع بازی، باید با راهنمایی کردن و گفتن راست‌راست، چپ‌چپ یا عقب برو یا جلو بیا، به دوستان کمک کنید. همچنین مربی به شرکت‌کننده می‌گوید با دقت به راهنمایی‌های دوستان گوش کن و هر طرف که آنها گفتند برو تا به درستی از بین صندلی‌ها عبور کنی؛ سپس مربی با گفتن یک، دو و سه، زمان شروع بازی را اعلان می‌نماید. ۴. بستن چشمان شرکت‌کننده. مربی با پارچه‌ای که از پیش آماده کرده است، چشمان شرکت‌کننده را می‌بندد. البته به طوری که هم نبیند و هم به چشمانش فشار نیاید. ۵. اعلان شروع بازی. پس از آن‌که مربی چشم شرکت‌کننده را بست، با نگاه کردن به ساعت، زمان شروع بازی را با یک و دو و سه اعلان می‌کند. ۶. شروع حرکت شرکت‌کننده با چشمان بسته. پس از اعلان زمان شروع بازی، شرکت‌کننده با راهنمایی افراد هم‌گروهش، حرکت از بین صندلی‌ها را شروع می‌کند؛ بدین‌صورت که افراد کلاس او را به هر سمتی راهنمایی کردند، به همان سمت حرکت کند. البته بچه‌ها باید برای راهنمایی کردن دوست خود و گفتن جهت‌ها، هماهنگ عمل کنند تا او به راحتی مسیر را بیابد. نکته: برای راهنمایی یکنواخت و یکصدای شرکت‌کننده، خود مربی هم باید در گفتن جهت‌ها به افراد کلاس کمک کند؛ زیرا هم باعث ایجاد انگیزه می‌شود و هم غیرمستقیم به آنها کمک می‌کند. ۷. توقف بازی در صورت برخورد شرکت‌کننده با صندلی‌ها. از آنجاکه معمولاً عبور از بین ده صندلی به صورت زیگزاگ و برگشت مجدد از میان آنها، بدون برخورد بدن یا لباس با صندلی‌ها، امکان‌پذیر نخواهد بود و شرکت‌کنندگان معمولاً به صندلی‌ها برخورد می‌کنند، مربی بازی را متوقف می‌کند (البته مربی می‌تواند یک یا دو اشتباه شرکت‌کننده را نادیده بگیرد). ۸. ادامه بازی با نمایندگان گروه‌های دیگر و انجام مجدد همان بازی با چشمان باز: پس از آنکه شرکت‌کننده هر گروهی بازی‌اش را به اتمام رساند (چه درست و چه نادرست که البته معمولاً نمی‌توانند به درستی این بازی را به اتمام برسانند و حداقل یکبار بدنشان به صندلی‌ها اصابت خواهد کرد) مربی از آنان می‌خواهد که در گوشه‌ای از کلاس منتظر بمانند تا مرحله دوم بازی را انجام دهد. که در این مرحله از آنان خواسته می‌شود که همان مسیری را که در مرحله اول با چشمان بسته رفته بودند اینبار با چشمان باز بروند (بدون کمک و راهنمایی هم گروهی‌های خود) ۹. سوالات مربی از شرکت‌کنندگان. پس از انجام مرحله دوم بازی توسط تمام شرکت‌کنندگان، مربی پرسش‌های مانند: انجام قسمت اول بازی راحت‌تر بود یا قسمت دوم؟ آیا واقعاً انجام راه رفتن از بین صندلی‌ها در قسمت دوم بازی مشکل بود، چرا؟ آیا انجام این کار در مرحله اول مشکل بود، چرا؟ چقدر طول کشید تا با چشمان بسته از بین صندلی‌ها عبور کنید؟ چقدر طول کشید تا با چشمان باز از بین صندلی‌ها عبور کنید؟ کارهایمان را با چشمان باز سریع‌تر انجام می‌دهیم یا با چشمان بسته؟ انجام این بازی با چشمان بسته یک تا دو دقیقه بیشتر طول نکشید و شما در همین دقایق کوتاه، شاهد مشکل بودن انجام این کار بودید، حال اگر به جای یک دقیقه، خدا این نعمت را یک ساعت از ما می‌گرفت چه اتفاقاتی در زندگی ما پیش می‌آمد؟ اگر یک هفته از ما می‌گرفت چه اتفاقی پیش می‌آمد؟ اگر یک ماه از ما می‌گرفت، چه اتفاقی پیش می‌آمد؟ اگر یک سال از ما می‌گرفت، چه اتفاقی پیش می‌آمد؟ اگر یک دهه از ما می‌گرفت، چه اتفاقی پیش می‌آمد؟ اما بچه‌ها خدا این نعمت بسیار بسیار پر ارزش را نه برای یک دقیقه، نه برای یک ساعت، نه برای یک هفته، نه برای یک ماه، نه برای یک سال، بلکه

برای تمام عمر به ما انسان ها هدیه داده است و مهربان بودن خودش را اثبات کرده است. حالا این نوبت ما است که بندگی خودمان را اثبات کنیم، و آن هم از راه بندگی خداست که هر کاری را امر فرموده، انجام دهیم و هر کاری را که نهی فرموده، دوری کنیم را از آنان می پرسد.⁶

امیدوارم از این بازی ها در کلاس درس برای یک بار هم که شده استفاده شود. آیا شما هم بازی های کلاسی دیگری را امتحان کردید؟

⁶ این مسابقه برای بررسی در تربیت مریی ارائه شده بود که مورد استفاده قرار گرفته است.