



ای نام تو بهترین سرآغاز

بی نام تو نامه کی کنم باز

ای یاد تو مونس روانم

جز نام تو نیست بر زبانم^۱



با نام و یاد فداوند بی همتا و با سلام به شما دانش آموزان عزیز برنامه را با چند بازی با عنوان «

بازی شادی تماشا « آغاز می کنیم.^۲

^۱ نظامی گنجوی

^۲ از بهترین و موثرترین روش های آموزش و پرورش کودکان، بازی و سرگرمی است. بازی کمک می کند افکار کودک منسجم شود، حس کنجکاری اش تحریک شود، نکات تازه ای بیاموزد و باعث توانمندی ذهنی، رشد شخصیتی و اجتماعی او شود. تا در مسیر عبور از کودکی به نوجوانی و سپس به دوره جوانی راه آسانی داشته باشد. پیرامون بازی و سرگرمی برای کودکان نظرات بی شماری بیان شده و مورد بررسی قرار گرفته است. لذا نمی توان یک تعریف جامع از بازی ارائه کرد. به عنوان مثال: ماریا مونته سوری می گوید: «بازی حرفه کودک است.» ویگوتسکی می گوید: «بازی به رشد و پیشرفت روز افزون کودک کمک می کند.» بازی کودکانه پدیده ای است که، در تمدن و فرهنگ جوامع گوناگون، اندیشه مردم و متخصصان را به خود معطوف ساخته است. مربیان عزیز شما که در عرصه آموزش و پرورش فعالیت، جهت تربیت دانش آموزان این برنامه با چند بازی با عنوان « بازی شادی تماشا « ارائه شده است. لیلی انگلی و عزیزه عسگری، بازی و تاثیر آن در رشد کودک، تهران طراحان ایماژ ۱۳۸۵، ص ۱۶- ۱۵.

بازی اول



اتل مثل یه مورچه

روش اجرا:

۱. کلمه های یک مدیث^۳ یا واژه های یک جمله منتخب را در فاصله ۱۰ متری شرکت کننده ها قرار دهید.^۴
۲. شرکت کننده ها به تعداد کارت ها شماره بندی شوند و در یک صف منظم کنار یکدیگر بایستند و دست های همدیگر را بگیرند.
۳. شعر مخصوص خوانده شود.^۵ با پایان یافتن شعر، عدد مورد نظر گفته شود. تا شرکت کننده مورد نظر بلافاصله از بقیه جدا شده و کارت مربوط به شماره خودش را بردارد و در مقابل بقیه شرکت کننده هایی که صف بسته اند، در کنار میز بر اساس شماره خود با نشان دادن کارت مورد نظر بایستد.^۶

^۳ حدیث پیشنهادی: «الْجَنَّةُ تَحْتَ أقدامِ الْأُمَّهَاتِكُمْ» در ۶ بخش برای ۶ شرکت کننده: بهشت زیر پای مادران است شما. پیامبر صلی الله علیه و آله: الْجَنَّةُ تَحْتَ أقدامِ الْأُمَّهَاتِكُمْ؛ پیامبر صلی الله علیه و آله: بهشت زیر قدم های مادران است. میزان الحکمه، ح ۲۲۶۹۱.

^۴ مربی کلمه های یک حدیث یا واژه های یک جمله منتخب را که تهیه و به تعداد شرکت کننده ها بخش بندی کند. هر بخش آن را روی کارت هایی به ابعاد ۱۰ در ۲۰ نوشته و پشت برگه ها و کارت ها، شماره بندی و به هم ریخته روی میز و یا زمین در فاصله ۱۰ متری شرکت کننده ها قرار می دهد.

^۵ شعر این بازی: اتل مثل یک مورچه . . . قدم میزد تو کوچه . . . اومد یک کفش ولگرد . . . پای اونو لگد کرد . . . مورچه که پا شکسته . . . راه نمیره نشسته . . . با برگه پاشو بسته . . . مورچه جونم تو ماهی . . . خوب بشه پات الهی . . . هاجین و واجین . . . کارت یک را تو ورچین. - کارت پنج را تو ورچین و . . .

^۶ مربی شعر مخصوص را می خواند. با پایان یافتن شعر، عددی گفته می شود. وقتی که عدد مربوط به شرکت کننده گفته شد، او باید بلافاصله از بقیه شرکت کننده ها، جدا شده و کارت مربوط به شماره خودش را برداشته و در مقابل بقیه شرکت کننده هایی که صف بسته اند، در کنار میز بر اساس شماره خود با نشان دادن کارت مورد نظر بایستد.

۴. با هر مرحله که شعر خوانده می شود و بخشی از مدیث مشخص می شود شرکت کننده ها باید بتوانند مدیث مورد نظر را مدس بزنند. چنانچه مدس زدند مربی جایزه ای که انتفاع کرده را به برنده از شرکت کننده ها اهدا می کند.
۵. اگر از شرکت کننده ها تا پایان نتوانستند مدیث را مدس بزنند، اولین نفری که بتواند از مفا مدیث را بفخاند برنده مسابقه است.^۷



^۷ به دو نکته توجه کنید: ۱. این مسابقه بازنده ندارد تا در روحیه شرکت کننده ها تلاش و کوشش، رقابت سالم، و فعالیت ذهنی و استفاده از توانایی ماندگار شود. ۲. می توان پس از مسابقه در باره حدیث از شرکت کننده ها خواست تا توضیح دهند یا با طرح سوال مناسب از شرکت کننده ها مربی خود مقداری توضیح داده و برای آینده تکلیفی در باره موضوع حدیث به شرکت کننده ها بدهد تا انجام دهند.

بازی دوم



توپ به زمین نیفته

نام دیگر این بازی استوپ توپ است، و به این صورت انجام می شود:

۱. این بازی با یک توپ انجام می شود. بازیکنان ابتدا شماره بندی می شوند، تا هرکدام با همان شماره صدا زده شوند.
۲. توپ توسط اولین فرد شروع کننده بازی با صدای: « شماره ۵ بگه»، به سمت بازیکن صاحب همان شماره پرتاب می شود.
۳. همزمان با پرتاب توپ به هوا مربی یکی از امکام دین را با ریتم و آهنگ شعری شروع به فواندن می کند. بازیکنی که توپ به می رسد باید به سوال مطرح شده پاسخ بدهد. در غیراین صورت فرد شماره بعدی را صدا می زند و فودش از بازی فارغ می شود.



پند نکته:

۱. این بازی را می توان به صورت امتیازی هم برگزار کرد. یعنی تا پایان بازی بازیکنی که امتیاز بیشتری بگیرد برنده است.
۲. در هر مرحله پرتاب توپ، باید بازیکنان یادشان باشد باید توپ بین همه افراد بپرفد، یعنی به گونه ای نباشد که یک نفر ۲ یا ۳ بار توپ را بگیرد و دیگری حتی ابارهم صامب توپ نشده باشد.
۳. شاید در مرحله اول اجرا، قدری شرکت کننده ها به علت ندانستن جواب ها، سردرگم باشند. ولی در مراحل بعدی که مسلط شدند. پرسش ها را پس و پیش می پرسیم تا به فوبی امکا و سوالات دینی مورد نظر ملکه ذهنشان شود.^۸

^۸ سوال های نمونه: اصول دین چند تاست؟ اصول دین ۵ تاست. اولین اصل دین چیه؟ توحید. معنای توحید چیست؟ توحید یعنی خدا یکی است. دومین اصل دین چیست؟ عدل. معنای عدل چیست؟ خدای هست عادل. سومین اصل دین چیست؟ نبوت. معنای نبوت چیست؟ فرستادن پیامبران برای ارشاد ما. چهارمین اصل چیست؟ امامت. معنای امامت چیست؟ ۱۲ امام هستند که ره نمای ما می باشند. پنجمین اصل دین چیست؟ معاد. معنای معاد چیست؟ یعنی روز رستاخیز.

بازی سوه



همکاری و همراهی

این بازی به شرکت کننده ها نمونه همکاری در کارها را یاد می دهد و مس مسولیت پذیری آنان، به ویژه در قبال دیگران را افزایش می دهد. این بازی جذاب به شکل زیر به اجرا در می آید:

۱. دو یا سه گروه دو نفره انتخاب می شوند. و برای هر گروه یک مسافت ۱۰ الی ۱۵ متر به موازات سایر گروه ها مشخص می شود.
۲. هر دو نفر که یک گروه را تشکیل می دهند مقابل همدیگر می ایستند.
۳. افراد باید در هنگام انجام این بازی دست هایشان را پشت خود به صورت قفل شده نگهدارند.
۴. مربی توپی بین شکم دو نفر می گیرد و دو نفر باید به هم نزدیک شده توپ را با شکم نگهدارند.
۵. در این مرحله مربی می تواند با سوت، شعر آهنگین، یا تشویق تماشاچی ها، گروهها را به حرکت در آورد.
۶. گروهی که در طول مسیر توپ را مفا کند، یا کمتر توپش به زمین افتاده باشد، در مدت زمان کمتری مسیر را پیموده باشد، فضای کمتری هم داشته باشد برنده مسابقه است.

بازی چهارم



آشنایی با معصومین

این بازی به کمک همه دانش آموزان (همانند بازی اسم فامیل) اجرا می شود. به این صورت که:

۱. مربی شرکت کننده ها را به دو یا سه گروه تقسیم بندی می کند.
۲. مربی لقبی را از یک معصوم انتخاب کرده و به تعداد مروف آن لقب روی تابلو فط تیره می کشد. مانند:

باقرالعلوم

۳. هرگروه طبق نوبت می تواند یکی از مروف را با گفتن یک مرف مدس بزند. چنانچه آن مرف پیشنهادی جزء مروف آن لقب باشد بالای فط تیره و در غیر این صورت زیر فط تیره نوشته می شود.
۴. در مدت زمان رسیدن به لقب مورد نظر هر گروه تا دو بار فرصت دارد لقب را مدس بزند. در هر جای مسابقه لقب درست تشخیص داده شد گروهی که جواب درست را داده برنده شده است.
۵. در این مرحله گروهی که زودتر لقب مورد نظر را مدس زده در مورد آن معصوم و لقب مورد بحث صحبت می کند اگر نتوانست سایر گروهها و در نهایت مربی راجع به آن لقب و معصوم شروع به صحبت می کند تا به اندوخته دانش آموزان راجع به آن معصوم افزوده شود.
۶. می شود از شرکت کننده ها خواست راجع به آن معصوم: داستان، شعر، مقاله و نقاشی برای جلسه بعد آماده کرده و به مربی تمویل دهند.