

۸ بازی آماده و ۳ ابزار برای آموزش مبتنی بر بازی در خانه

راهنمای گام به گام همراه با کارت‌های فعالیت، برگه گفت‌وگوی پس از بازی و کارت طراحی بازی آموزشی اختصاصی برای فرزندان — بدون نیاز به هیچ وسیله گران‌قیمتی.

بدون رایانه هم قابل اجراست

قابل چاپ و بازاستفاده

مناسب سنین ۵ تا ۱۷ سال

این کتاب کار چه چیزی به شما می‌دهد؟

هشت فعالیت آماده اجرا، یک کارت طراحی بازی اختصاصی، یک برگه گفت‌وگوی پس از بازی و یک چک‌لیست چاپی — همه چیزهایی که مقاله اصلی زمان کافی برای پرداختن کامل به آن‌ها نداشت.

این کتاب کار ادامه مقاله «[روش تدریس مبتنی بر بازی](#)» است، نه تکرار آن. در مقاله با شش مرحله اجرای این روش آشنا شدید؛ اینجا همان شش مرحله را برای هشت موقعیت واقعی — از ترتیب دستورها تا مدیریت بودجه و نوشتن داستان — پیاده کرده‌ایم تا فقط با خواندن یک برگه، همان شب بتوانید فعالیت را شروع کنید.

چطور از این کتاب کار استفاده کنید؟

۱. یک فعالیت متناسب با سن انتخاب کنید. بازی‌ها بر اساس گروه سنی رنگ‌بندی شده‌اند؛ نیازی نیست به ترتیب صفحات پیش بروید.

۲. کارت فعالیت را یک‌بار بخوانید، نه در حین بازی. قوانین را از قبل بدانید تا هنگام اجرا فقط راهنما باشید، نه توضیح‌دهنده.

۳. برگه گفت‌وگوی پس از بازی را کنار دست داشته باشید. این برگه در صفحه ۱۲ است و برای هر فعالیت قابل‌استفاده مجدد است.

۴. وقتی فعالیت‌های آماده تمام شد، کارت طراحی بازی را پر کنید. این کارت به شما کمک می‌کند هر درس یا مفهوم دیگری را خودتان به بازی تبدیل کنید.

نکته: برای اجرای هر فعالیت، حضور یک بزرگسال به‌عنوان راهنما کافی است؛ نقش شما پرسیدن است، نه دادن جواب.

کدام فعالیت برای کدام سن؟

هر فعالیت زمان تقریبی اجرا و مهارت اصلی تمرین شده را هم دارد تا انتخاب سریع تر شود.

#	فعالیت	گروه سنی	زمان	مهارت اصلی
۱	گنجینه رمزی	۵ تا ۷ سال	۱۵ دقیقه	تطبیق الگو، شمارش
۲	فروشگاه کوچک من	۵ تا ۸ سال	۲۰ دقیقه	جمع و تفریق ذهنی
۳	مأموریت پیدا کردن مسیر	۷ تا ۱۰ سال	۲۵ دقیقه	ترتیب دستورها، اشکال زدایی
۴	معمار برج	۷ تا ۱۱ سال	۳۰ دقیقه	برنامه ریزی، آزمون و خطا
۵	کارآگاه داستان	۹ تا ۱۲ سال	۲۵ دقیقه	استدلال، حذف گزینه
۶	بازار سهام خانگی	۱۰ تا ۱۳ سال	۳۰ دقیقه	مدیریت منابع، تصمیم گیری
۷	طراح قانون	۱۱ تا ۱۴ سال	۴۰ دقیقه	تفکر سیستمی، مذاکره
۸	هکاتون یک شبه	۱۳ تا ۱۷ سال	۶۰+ دقیقه	حل مسئله، ارائه ایده

هر فعالیت را می توان یک سطح ساده تر یا سخت تر کرد؛ در پایان هر کارت، بخش «برای تنوع بیشتر» همین کار را برای شما انجام داده است.

بازی‌های شروع

کوتاه، تصویری و همراه با بزرگسال — دقیقاً مطابق اصول طراحی بازی آموزشی که در مقاله معرفی شد.

۵ تا ۷ سال ۱۵ دقیقه

۱. گنجینه رمزی

هدف: تقویت تطبیق الگو و شمارش از طریق رمزگشایی.

وسایل

۵ تا ۷ جعبه یا لیوان کوچک، برچسب‌های رنگی یا شکلی، یک جایزه کوچک (میوه یا برچسب)

۱. روی هر جعبه یک نماد رنگی بچسبانید و یک الگوی سه‌تایی از نمادها روی کاغذ بنویسید (مثلاً قرمز-آبی-قرمز).

۲. از کودک بخواهید جعبه‌ای را باز کند که الگو در آن تکرار شده است.

۳. هر بار که درست حدس زد، یک نشانه به جعبه بعدی بدهید تا الگوی جدید بسازد.

۴. در پایان، از او بخواهید یک الگوی تازه برای شما بسازد تا حدس بزنید.

برای تنوع بیشتر: الگو را چهار یا پنج‌تایی کنید یا به‌جای رنگ از اعداد استفاده کنید.

۵ تا ۸ سال ۲۰ دقیقه

۲. فروشگاه کوچک من

هدف: تمرین جمع، تفریق ذهنی و مقایسه قیمت در یک موقعیت واقعی.

وسایل

چند اسباب‌بازی یا شیء خانگی، برچسب قیمت (اعداد کوچک زیر ۲۰)، چند سکه یا کارت شماره‌دار به‌جای پول

۱. روی هر شیء یک قیمت بچسبانید و به کودک مقدار مشخصی «پول» بدهید.

۲. کودک نقش خریدار را بازی می‌کند؛ شما فروشنده‌اید و باید بقیه پول را درست حساب کنید.

۳. پس از چند خرید، نقش‌ها را عوض کنید تا کودک خودش فروشنده و حسابگر شود.

۴. یک بار عمداً پول اشتباه پس بدهید و از او بخواهید خطا را پیدا کند.

برای تنوع بیشتر: یک «تخفیف» اعلام کنید تا تفریق دو مرحله‌ای تمرین شود.

بازی‌های ساخت و اشکال‌زدایی

این دو فعالیت پایه تفکر رایانشی و حل مسئله مرحله‌ای هستند.

۷ تا ۱۰ سال - ۲۵ دقیقه

۳. مأموریت پیدا کردن مسیر

هدف: تمرین ترتیب دستورها، پیش‌بینی نتیجه و اصلاح خطا.

وسایل

یک برگه کاغذ با جدول ۵ در ۵، مداد، چند کارت دستور («جلو»، «عقب»، «چپ»، «راست»)، یک مهره کوچک

۱. در چند خانه از جدول مانع بکشید و نقطه شروع و هدف را مشخص کنید.

۲. پیش از حرکت مهره، کودک کارت‌های دستور را به ترتیب بچیند.

۳. دستورها را دقیقاً به همان ترتیب اجرا کنید؛ اگر به مانع خورد، مسیر درست را نگویند.

۴. از کودک بخواهید خودش محل خطا را پیدا کند و فقط همان بخش را اصلاح کند.

۵. پس از رسیدن به هدف، یک مانع جدید اضافه کنید یا مسیر کوتاه‌تری بخواهید.

برای تنوع بیشتر: یک محدودیت تعداد کارت بگذارید تا کودک مجبور شود کوتاه‌ترین مسیر را پیدا کند.

۷ تا ۱۱ سال - ۳۰ دقیقه

۴. معمار برج

هدف: تمرین برنامه‌ریزی، آزمون و خطا و درک محدودیت منابع.

وسایل

لگو، کارت بازی یا هر وسیله قابل چیدن، یک وزنه کوچک (یا کتاب) برای تست پایداری

۱. یک هدف مشخص بدهید: «بلندترین برجی که یک کتاب را روی خودش نگه دارد.»

۲. تعداد قطعات مجاز را محدود کنید تا کودک مجبور به انتخاب شود.

۳. پیش از ساخت، بخواهید طرحش را روی کاغذ بکشد و پیش‌بینی کند چند طبقه دوام می‌آورد.

۴. پس از هر فروریختن، پرسید «فکر می‌کنی چرا این قسمت نگه نداشت؟» به جای گفتن راه‌حل.

برای تنوع بیشتر: یک مسابقه دو نفره با همان تعداد قطعات برگزار کنید.

بازی‌های استدلال و تصمیم‌گیری

این سن آماده مسئله‌های چندمرحله‌ای و مدیریت منابع محدود است.

۹ تا ۱۳ سال ۲۵ دقیقه

۵. کارآگاه داستان

هدف: تمرین استدلال منطقی و حذف گزینه‌های نادرست.

وسایل

کاغذ و خودکار؛ نیازی به وسیله خاصی نیست

۱. یک «مسئله» کوچک طراحی کنید (مثلاً «چه کسی کیک را خورد؟») با ۴ تا ۵ سرنخ متناقض.
۲. سرنخ‌ها را یکی‌یکی روی کارت جداگانه بنویسید و به ترتیب به کودک بدهید.
۳. بعد از هر سرنخ بپرسید «الان چه گزینه‌هایی حذف شدند؟»
۴. کودک باید در پایان با استفاده از همه سرنخ‌ها، پاسخ نهایی را با دلیل توضیح دهد.

برای تنوع بیشتر: از کودک بخواهید خودش یک مسئله با سرنخ برای شما بسازد.

۱۰ تا ۱۳ سال ۳۰ دقیقه

۶. بازار سهام خانگی

هدف: تمرین مدیریت منابع محدود و تصمیم‌گیری تحت ریسک.

وسایل

کاغذ، «سهام» کاغذی برای ۳ تا ۴ «شرکت» خیالی، تاس یا کارت‌های شانس دست‌ساز

۱. به کودک ۱۰۰ واحد پول کاغذی بدهید و سه شرکت خیالی با قیمت شروع تعریف کنید.
۲. هر دور، با تاس یا کارت شانس، قیمت هر شرکت را کم یا زیاد کنید.
۳. پیش از هر دور، کودک تصمیم می‌گیرد بخرد، بفروشد یا نگه دارد.
۴. پس از پنج دور، دارایی نهایی را حساب کنید و درباره تصمیم‌های پرریسک و کم‌ریسک گفت‌وگو کنید.

برای تنوع بیشتر: یک «خبر ناگهانی» (مثلاً افت یک شرکت) در میانه بازی اعلام کنید.

بازی‌های سیستمی و پروژه‌محور

در این سن، بازی می‌تواند به یک پروژه واقعی نزدیک شود؛ دقیقاً همان مسیری که در دوره‌های پروژه‌محور یاسان دنبال می‌شود.

۱۱ تا ۱۴ سال ۴۰۰ دقیقه

۷. طراح قانون

هدف: تمرین تفکر سیستمی، پیش‌بینی پیامد و مذاکره.

وسایل

یک بازی رومیزی یا کارتی ساده که خانواده از قبل بلد است

۱. از کودک بخواهید یک قانون موجود را تغییر دهد (مثلاً امتیازدهی یا نوبت‌بندی).

۲. پیش از اجرا بپرسید: «این تغییر چه کسی را برنده‌تر یا بازنده‌تر می‌کند؟»

۳. یک دور کامل با قانون جدید بازی کنید.

۴. پس از بازی، تصمیم بگیرید قانون بماند، اصلاح شود یا برگردد.

برای تنوع بیشتر: هر عضو خانواده یک قانون پیشنهاد دهد و رأی‌گیری شود.

۱۳ تا ۱۷ سال ۶۰۰+ دقیقه

۸. هکاتون یک‌شبه

هدف: تمرین حل مسئله واقعی، برنامه‌ریزی زمان و ارائه ایده.

وسایل

کاغذ، رایانه یا تبلت (اختیاری)، یک تایمر

۱. یک مسئله واقعی خانوادگی یا محلی انتخاب کنید (مثلاً «چطور زباله خانه را کمتر کنیم؟»).

۲. ۴۵ دقیقه زمان بدهید تا نوجوان یک راه‌حل طراحی کند؛ روی کاغذ، اسکرچ یا هر ابزاری که بلد است.

۳. در ۱۰ دقیقه پایانی، از او بخواهید ایده را در سه جمله برای خانواده ارائه دهد.

۴. سؤال بپرسید، نه نقد کنید: «این راه‌حل برای چه کسی بیشترین کمک را می‌کند؟»

برای تنوع بیشتر: اگر نوجوان با اسکرچ یا پایتون آشناست، خروجی را به یک نمونه اولیه دیجیتال تبدیل کند.

کارت طراحی بازی آموزشی

این کارت را برای هر مفهوم درسی یا مهارتی که می‌خواهید تمرین شود، از نو پر کنید.

۱. هدف آموزشی در یک جمله چیست؟

۲. کودک برای پیشرفت باید چه کاری انجام دهد؟ (تصمیم بگیرد؟ بسازد؟ حساب کند؟ ترتیب دهد؟)

۳. قوانین اصلی و محدودیت‌ها چیست؟ (حداکثر سه قانون کافی است)

۴. کودک چطور می‌فهمد کار درست پیش می‌رود یا نه؟ (بازخورد)

۵. اگر کودک اشتباه کرد، چه فرصتی برای دوباره تلاش کردن دارد؟

۶. دو سؤال راهنما که هنگام بازی می‌پرسید:

یادآوری: اگر نتوانستید سؤال ۱ و ۲ را در یک جمله کوتاه پاسخ دهید، بازی احتمالاً چند هدف مبهم دارد؛ آن را ساده‌تر کنید.

برگه گفت‌وگوی پس از بازی

همان‌طور که در مقاله اصلی اشاره شد، همین چند دقیقه گفت‌وگو تعیین می‌کند بازی فقط سرگرمی بوده یا یادگیری واقعی.

نام فعالیت و تاریخ:

«چه تصمیمی گرفتی که باعث موفقیت شد؟»

«کجا اشتباه کردی و چطور فهمیدی؟»

«اگر دوباره این بازی را انجام بدهی، چه چیزی را تغییر می‌دهی؟»

«این روشی که استفاده کردی، جای دیگری هم به کارت می‌آید؟»

این برگه را می‌توانید چند بار کپی و در یک پوشه نگه دارید تا پیشرفت فرزندتان را در طول چند هفته ببینید.

چکلیست انتخاب بازی آموزشی

پیش از دانلود یا خرید هر بازی جدید (دیجیتال یا فیزیکی)، این هشت مورد را بررسی کنید.

☐ می‌توانم هدف آموزشی بازی را در یک جمله توضیح دهم.

☐ کودک برای پیشرفت باید فکر کند، نه فقط سریع کلیک کند.

☐ انتخاب‌های کودک روی نتیجه بازی واقعاً اثر می‌گذارد.

☐ بازی دلیل خطا را نشان می‌دهد، نه فقط پاسخ را رد می‌کند.

☐ سطح دشواری کمی بالاتر از توان فعلی کودک است.

☐ کودک می‌تواند پس از بازی، راه حل خودش را توضیح دهد.

☐ بازی با تبلیغات، خرید ناخواسته یا ارتباط ناشناس همراه نیست.

☐ امکان ساختن، تغییردادن یا پیدا کردن چند راه حل وجود دارد.

قدم بعدی: از بازی تا ساخت بازی

وقتی فرزندان از بازی کردن به ساختن بازی برسند، وارد دنیای برنامه‌نویسی شده است. در یک جلسه آزمایشی رایگان، مربیان یاسان بر اساس علاقه و سن فرزندان، مسیر مناسب را پیشنهاد می‌دهند.