



دستورالعمل اجرایی طرح رویش، خلاقیت، خانه و خانواده (رویش در خانه)

مقدمه:

از جمله ویژگی های نظام آموزشی، توجه به نیاز جامعه و تنوع گرایش مخاطبان و تمرکز بر راهکارهایی برای بروز توانمندی ها و استعداد های نهفته مخاطبین آموزش و پرورش جامعه است.

بهره گیری از راهکارهای سازمان های آموزشی - تربیتی یکی از روش های به ظهور کشاندن استعداد های بالقوه و توانایی های نهفته افراد است که امروزه در شرایط خاص حاکم بر بهداشت جامعه، استفاده از فضای خانه و محیط پر مهر خانواده، برای این مهم و محقق شدن شعار «در خانه بمانیم» ضروری به نظر می رسد.

مسابقات رویش خانگی و بازی های فکری تلاشی است برای بازدارندگی قابلیت های دانش آموزی و خانوادگی؛ از آسیب های اجتماعی و اثرات تخریبی برخی بازی های رایانه ای و فضای مجازی بر دانش آموزان و هدایت آن به سوی فعالیت های مفید گروهی و خانوادگی.

در این دستورالعمل سعی بر آن است که در کنار پرداختن به دروس و آمادگی امتحانات؛ ضمن پرکردن اوقات فراغت خانواده ها، معرفی و آموزش بازی ها و قوانین آن نیز مدنظر قرار گیرد. دستورالعمل شامل سه بخش:

۱- دست ساخته ۲- مسابقه ۳- بازی، است.





اهداف بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی رویش خانگی (رویش، خلاقیت، خانه و خانواده)؛

- ایجاد نشاط و شادابی بین دانش آموزان و خانواده ها
- اختصاص بخشی از ساعات فراغت دانش آموزان به بازی ها
- ایجاد آمادگی و روحیه مضاعف دانش آموزان برای پرداختن به دروس
- نهادینه سازی منش های سازمان دانش آموزی بین دانش آموزان، جامعه فرهنگی و خانواده ها
- ایجاد انگیزه و رقابت سالم بین دانش آموزان و خانواده ها در بعد پرورشی
- گامی در جهت هدایت دانش آموزان به سمت سرگرمی های سالم در خانه
- تأمین بهداشت روانی برای رشد و تکامل روحی دانش آموزان و خانواده ها در ایام تعطیلات بهداشتی پیشگیری و درمان، و در جهت گذران بهتر اوقات در خانه
- هویت آفرینی و توسعه خلاقیت های دانش آموزان
- ایجاد هماهنگی و تعمیم فعالیت ها و برنامه های تربیتی و پرورشی
- آشنا کردن دانش آموزان و اولیاء به فواید بازی ها از قبیل کاربردهای ذهنی، روحی، اجتماعی، دست ورزی و ...
- انتخاب و شناسایی خلاق ترین، کوشاترین و آماده ترین دانش آموزان در روزهای قرنطینه و در خانه ماندن

مخاطبین طرح :

دانش آموزان مدارس دولتی و غیر دولتی، اعضای خانواده و سایر افراد فامیل.

تعاریف:

تعریف رویش در خانه (رویش، خلاقیت، خانه و خانواده): مجموعه بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی به منظور پر کردن صحیح و سودمند اوقات فراغت در تعطیلات پیشگیری و درمان و هدایت توانمندی ها و استعداد های دانش آموزان که در خانه انجام می شود و با همکاری والدین و به صورت ارتباط مجازی با دوستان و سایر افراد فامیل استمرار می یابد و خلاقیت و توانمندی دانش آموزان را به چالش می کشد تا زمان های جاری را به زمان مفید و سازنده تبدیل نماید.

شرکت کننده: کلیه دانش آموزان علاقه مند دوره های مختلف تحصیلی که توانایی شرکت در یکی از رشته بازی های طرح رویش در خانه را دارند به همراه اعضای خانواده.





منتخب: خانواده هایی که در اوقات حضور در خانه با بهترین خلاقیت و نوآوری اقدام به پر کردن زمان خود و فرزندان، به وسیله بازی های فکری می نمایند.

داور: فردی از اعضای خانواده که بر اساس قوانین بازی ها، مسابقه را کنترل و کار داوری و قضاوت بین دو یا چند فرد از اعضای خانواده یا سایر افراد فامیل از طریق آنلاین در فضای مجازی، را بر عهده دارد.

ناظر: در گروه های خانوادگی؛ والدین و در گروه های کلاسی؛ معلم مربوطه می تواند به عنوان ناظر و هماهنگ کننده باشد.

مربی: دانش آموز یا والدین، که رشته - بازی مورد نظر را می شناسد و به سایر افراد خانواده آموزش می دهد و می تواند، بازی آموز خود را، در طی مسابقه یا بازی، هدایت و راهنمایی کند.

سازنده و مخترع: فرد یا افرادی که با توجه به شناختی که از بازی های رویش دارند، اقدام به ساخت بازی ها با وسائل موجود در خانه می نمایند و نوآوری و خلاقیت فردی همراه با سلیقه پردازی، بدون کپی برداری و تکراری بودن، در دست ساخته ایشان نمود دارد.

سطح مسابقه:

- ۱- سطح خانه: که در بین اعضای خانواده و صرفاً در محدوده خانه انجام می شود.
- ۲- سطح فامیل: که بین دانش آموزان یا سایر اعضای فامیل به صورت آنلاین در فضای مجازی برگزار می گردد و نحوه اجرای آن بستگی به خلاقیت افراد دارد.
- ۳- سطح دوستان: شامل همکلاسی ها، دوستان خانوادگی یا دانش آموزان فامیل می شود، که می توانند به صورت آنلاین از طریق فضای مجازی با یکدیگر به مسابقه یا اجرای بازی بپردازند. نحوه برگزاری بازی یا اجرای مسابقه در این سطح، بستگی به خلاقیت مشارکت کنندگان دارد.

پیشنهاد:

دانش آموزان می توانند به همراه خانواده خود، در ایام تعطیلات یکی از موارد زیر را برای پر کردن اوقات فراغت و بودن در خانه انتخاب کنند:





۱- **خلاقیت:** شامل ساخت بازی های فکری، - قسمتی از اجزای بازی یا کل بازی - (بلاک آس، اتللو، مهره دومینو، لیوان چینی، پنتاگو، کریدور، جنگا، روبیک) با وسائل موجود در خانه و ارسال عکس از بازی های ساخته شده

ویژه: یک بازی با هرگونه وسیله یا لوازمی که در خانه در دسترس دارید را اختراع کرده و عکس یا فیلم آن را ارسال نمایید.

۲- **بازی:** شامل بازی با والدین یا سایر اعضای خانواده و تهیه عکس یا فیلم

۳- **مسابقه خانوادگی**

شامل: الف) برگزاری مسابقه بین افراد خانواده (دو نفر یا بیشتر) در رشته های مختلف (جنگا، دومینو و لیوان چینی) ارسال فیلم از نحوه برگزاری مسابقه

ب) برگزاری مسابقه در رشته های سرعتی - **روبیک** یا **لیوان چینی** - با ثبت رکورد و ارسال فیلم از مسابقه

۴- **پویاترین ها و انرژی مثبت ها:** علاقمندان می توانند تصویر دست ساخته ها و فیلم مسابقات خانگی خود را به دبیرخانه رویش سازمان دانش آموزی فارس ارسال نمایند.

مراحل برگزاری، نحوه و شرایط ارسال آثار:

۱- دانش آموزان در صورت تمایل، آثار دست ساخته و عکس یا فیلم خود را از طریق پست الکترونیکی - rooyesh.daneshamoozi@gmail.com به دبیرخانه رویش سازمان دانش آموزی استان فارس ارسال نمایند. ذکر مشخصات شامل: رشته بازی، نام و نام خانوادگی، نام مدرسه، شهرستان/منطقه/ناحیه، مقطع (ابتدایی/متوسطه)، پایه تحصیلی و شماره تماس یکی از والدین، در قسمت موضوع (subject) ضروری است.





یادآوری: در صورت ارسال فیلم؛ مشخصات شامل: رشته بازی، نام و نام خانوادگی، نام مدرسه، شهرستان/منطقه/ناحیه، مقطع (ابتدایی/متوسطه) و پایه تحصیلی و شماره همراه یا در ابتدای فیلم بیان شود یا به صورت پیام در پست الکترونیکی ارسال شود.

۲- قطعاً ویژگی خاص فیلم و عکس دانش آموزان، اعمال خلاقیت، نوآوری، ایده پردازی و سلیقه‌ی خانواده؛ در نحوه ساخت بازی، مسابقه خانوادگی یا مسابقه مجازی و بازی های خانوادگی، خواهد بود.

نکته: مسابقه خانوادگی می تواند با مشارکت سایر افراد فامیل یا دوستان به صورت آنلاین گروهی ، از طریق مجازی ، همزمان اجرا و توسط داور خانگی داوری شود.

۳- عکس و فیلم ارسالی واضح و از زاویه مناسب باشد.

۴- حجم هر یک از عکس های ارسالی حداکثر ۱ مگابایت و مجموع عکس های ارسالی حداکثر ۴ عکس باشد.

۵- زمان فیلم ارسالی روبیک و لیوان چینی حداکثر ۱ دقیقه و زمان فیلم ارسالی سایر بازی ها حداکثر ۲ دقیقه باشد.

۶- ارسال فقط یک فیلم از هر سطح مسابقه (بازی خانوادگی یا برگزاری مسابقه) مد نظر است.

نکته: شرکت کنندگانی که بتوانند در کوتاهترین زمان ممکن (زمان کمتر از یک دقیقه) پویاترین اثر را تولید و ارسال نمایند از امتیاز ویژه برخوردار خواهند شد.

نحوه برگزاری بازی یا مسابقه :

۱- شرکت کنندگان تمامی رشته ها، مقررات و قوانین مندرج در «آیین نامه و قوانین بازی ها» را در طول زمان بازی و در طی برگزاری مسابقات رعایت نمایند. (قوانین بازی ها به پیوست می باشد)

۲- آخرین مهلت ارسال آثار تا روز یکشنبه مورخ ۹۹/۰۳/۰۴ همزمان با عید سعید فطر است.

۳- عکس و فیلم های ارسالی تا پایان مهلت طرح نگهداری شود.





رشته - بازی:

جدول رشته های بازی های فکری، آموزشی و سرگرمی دانش آموزان استان فارس - بهار ۱۳۹۹

ردیف	نام رشته	ردیف	نام رشته
۱	جنگا	۶	پنتاگو
۲	روبیک	۷	دومینو
۳	لیوان چینی	۸	کریدور
۴	بلاک آس ۲ نفره	۹	اتللو ۶*۶
۵	بلاک آس ۴ نفره	۱۰	اتللو ۸*۸

شرایط بازی:

- بر اساس جدول، رشته های قید شده در جدول به عنوان رشته های بازی می باشند.
- بازی های رومیزی به صورت دو نفره برگزار می گردد.
- تبصره: بازی بلاک آس ۴ نفره از قاعده دو بازیکن مستثنی است.
- رشته دومینو به صورت گروهی برگزار گردد.
- رشته لیوان چینی به صورت انفرادی و گروهی برگزار گردد.
- رعایت کلیه مقررات انضباطی و اخلاقی و شئون اسلامی توسط شرکت کنندگان الزامی می باشد.

نکته ۱: محل برگزاری بازی یا مسابقات خانوادگی در خانه می باشد. و چنانچه مایل به برگزاری بازی به صورت مسابقه با سایر افراد فامیل می باشید فقط به صورت آنلاین بازی را برگزار نمایید و فیلم یا عکس توسط یکی از افراد حاضر، تهیه شود.

نکته ۲: پیشنهاد می شود خانواده های محترم برای سرگرمی مفید فرزندان خود حتماً ساعاتی را در طول هفته به انجام بازی های فکری اختصاص دهند.





قوانین بازی ها

طرح رویش در خانه و بازیهای پیشنهاد شده در آن، صرفاً جهت گذراندن ساعت های مفید و سرگرم کننده خانواده ها، در کنار یکدیگر است.

انجام بازی با قوانین استاندارد آن، بازی ها را جذاب تر و هیجان انگیزتر خواهد کرد.





بازی بلاک آس

صفحه بازی بلاک آس چهار نفره ۲۰*۲۰ می باشد.

قوانین اختصاصی بلاک آس:

الف_ شروع بازی: انتخاب رنگ مهره ها به وسیله قرعه کشی انجام می شود و هرچهار بازیکن باید ۲۱ قطعه داشته باشند.

• بازی به ترتیب با گذاشتن قطعه آبی، سبز، قرمز و زرد شروع می شود و در جهت عکس عقربه های ساعت نوبت بازیکنان ادامه می یابد.

ب_ اجرای بازی: هر بازیکن در نوبت خود باید یکی از قطعه های خود را به گونه ای وارد صفحه کند که قطعه جدید حتما از گوشه به حداقل یکی از قطعه های رنگ خودش در صفحه متصل شود (مماس شدن دو قطعه از ضلع با رنگ متفاوت ایرادی ندارد).

ج_ گذاشتن قطعات : هر بازیکن می بایست قطعه گذاری خود را پس از اتمام قطعی حرکت نفر قبل انجام دهد.

نکته: امکان جابه جایی قطعه جایگذاری شده وجود ندارد.

د_ نوبت بازی : یک دور بازی به مدت ۳۰ دقیقه به طول می انجامد که نوبت هرکس برای گذاشتن قطعات در مجموع ۷ دقیقه می باشد به این معنی که هر قطعه ۲۰ ثانیه زمان جایگذاری دارد.

و_ پایان بازی : زمانی که هیچ کدام از بازیکنان نتوانند قطعه ای را در صفحه قرار دهند بازی به اتمام می رسد و به بازیکنان امتیاز داده می شود، حالت دوم زمانی می باشد که فرد تمام قطعات خود را در صفحه جایگذاری کرده باشد.

ه_ نحوه امتیاز دهی : به ازای هر قطعه ای که در صفحه جایگذاری نشده است ، به تعداد مربع های کوچک قطعه به بازیکن امتیاز منفی داده می شود.

• در صورتی که بازیکنی همه قطعات خود را در صفحه گذاشته باشد ۲۱ امتیاز مثبت به بازیکن مذکور داده می شود.





- اگر بازیکنی همه قطعات خود را در صفحه گذاشته باشد و آخرین قطعه گذاشته شده قطعه تک مربعی باشد ۱۳ امتیاز مثبت دیگر برای وی لحاظ می گردد.
- در پایان فردی که بیشترین امتیاز مثبت یا کمترین امتیاز منفی گرفته باشد برنده مسابقه اعلام می شود.

بلاک آس دونفره

قوانین بازی بلاک آس دو نفره

- صفحه بازی ۱۴*۱۴ می باشد.
- هر بازیکن یک رنگ و ۲۱ قطعه دارد.
- هر بازیکن اولین قطعه خود را در یکی از مربع های سفید رنگ صفحه قرار می دهد.
- جهت اطلاع از قوانین این بازی به قوانین بلاک آس چهار نفره رجوع شود.

کارگروه تخصصی بلاک آس

سازمان دانش آموزی فارس





بازی پنتاگو

- ابتدا رنگ مهره هر یک از دو بازیکن به قید قرعه مشخص می گردد و شروع کننده بازی رنگ تیره می باشد.
- نگهداشتن مهره در دست خطا محسوب می شود.
- اگر بازیکن به هر دلیلی موجب ریزش صفحه شود بازی به اتمام می رسد و بازیکن بازنده محسوب می شود.
- در این بازی دو نفره هر بازیکن به نوبت مهره ای را در صفحه قرار می دهد و سپس یکی از چهار قسمت صفحه بازی را به دلخواه ۹۰ درجه (هم جهت یا خلاف جهت گردش عقربه ساعت) می چرخاند.
- اولین کسی که بتواند پنج مهره از مهره‌هایش را در راستای افقی، عمودی یا اریب پشت سر هم ردیف کند، برنده بازی است.
- این بازی در عین سادگی، پیچیده و عمیق نیز هست و این قدرت را دارد که با حرکاتی ساده، ذهن کودک را بچرخاند و توانایی تفکر منطقی و تحلیل شرایط را برای او به ارمغان آورد.

کارگروه تخصصی پنتاگو

سازمان دانش آموزی فارس





بازی جنگا

- چپینش بازی به شیوه دوتایی و ضربداری می باشد.
- شرکت کنندگان به صورت انفرادی در مسابقه شرکت میکنند بازی می تواند به صورت دوره ای یا تک حذفی برگزار شود.
- دست زدن به بلوک به معنای برداشتن است و چنانچه پس از تست، بلوک برداشته نشود امتیاز منفی لحاظ می گردد.
- برداشتن بلوک وسط ممنوع است.
- برداشتن بلوک از دو ردیف اول و آخر ممنوع هست.
- حداکثر زمان برای برداشتن هر قطعه ۱۰ ثانیه است.
- اجرای قانون توالی دست الزامی می باشد (همزمان نمی توان از دو دست استفاده کرد).
- بلوک را فقط با دو انگشت از یک دست می توان حرکت داد (استفاده از انگشت سوم به عنوان تکیه گاه ممنوع است).
- حایل کردن بلوک دیگر در هنگام کشیدن بلوک خطاست (امتیاز منفی لحاظ می گردد).
- اولین بلوک در هر طبقه باید وسط چیده شود.
- اصلاح بالاترین ردیف برج توسط آخرین بازیکن بلامانع است.
- حرکت بازیکن در اطراف میز یا محل بازی بدون لمس میز و با فاصله، مجاز می باشد.
- بازیکن بعد از هر حرکت باید بلافاصله از میز یا محل بازی فاصله بگیرد و هرگونه تماس با میز ممنوع است.
- در صورت لمس میز یا محل بازی که منجر به ریزش برج در نوبت حریف شود فرد لمس کننده میز حذف می شود.
- در صورت کج شدن برج، بازی با همان وضعیت ادامه می یابد و هیچ فردی اجازه تغییر حالت آن را ندارد.
- در صورت چرخش برج متناسب با میزان چرخش امتیاز منفی در نظر گرفته می شود.
- بازی با ریختن برج به پایان می رسد.
- تبصره: در صورت دریافت ۱۵ امتیاز منفی توسط یکی از طرفین بازی، بازی به نفع حریف پایان می پذیرد.





بازی اتللو

در رویش خانگی، بازی در صفحه ۸*۸ یا صفحه ۶*۶ فرقی ندارد.

الف_ زمان بازی: بعد از تنظیم ساعت و اعلام شروع توسط داور، بازی آغاز می شود.

• تعیین رنگ مهره ها توسط داور به قید قرعه انجام خواهد شد.

ب_ اجرای بازی: گذاشتن مهره در صفحه و برگرداندن مهره های حریف فقط با یک دست انجام می شود.

• بازیکنان نمی توانند بعد از قرار دادن مهره خود در صفحه نظر خود را تغییر دهند و مهر خود را به خانه

دیگری در صفحه منتقل نمایند حتی اگر رقیبشان به وی اجازه پس گرفتن حرکتش را بدهد.

• رنگ تیره شروع کننده بازی می باشد.

• در صورت تغییر دادن محل مهره گذاشته شده در صفحه توسط بازیکن، حریف یا داور و یا ناظر مسابقات

باید درخواست رعایت این قانون را از او بنمایند و در صورت عدم پذیرش، حرکت این بازیکن امتیاز منفی

دارد.

• بعد از وارد نمودن مهره جدید به بازی باید تمام مهره های محصور حریف برگردانده شود، در غیر این صورت

حریف یا داور باید در این مورد متذکر شوند.

نکته: مهره محصور مهره ای هست که از دو طرف توسط مهره حریف محاصره شده باشد.

ج_ پذیرفتن موقعیت صفحه :

وقتی که بازیکنی حرکتی تازه را انجام دهد او به طور ضمنی وضعیت کنونی صفحه را پذیرفته است و او نمی

تواند بعد از آن، اشتباه گذشته را، اصلاح نماید.

تبصره: تنها آخرین حرکت می تواند مورد مجادله واقع شود.

د_ پایان بازی: چنانچه هر دو بازیکن حرکت هایشان را به پایان برسانند برنده کسی است که بیشترین تعداد

مهره را در صفحه داشته باشد.

• امتیاز رسمی بازی با شمارش مهره های صفحه بازی مشخص خواهد شد و خانه های خالی به سود بازیکن

برنده محاسبه خواهند شد.

• اگر بازیکنی قبل از اتمام کامل مسابقه و اعلام نتیجه نهایی از سوی داور، اعلام برد یا باخت نماید یا در

صفحه بازی تغییری ایجاد نماید بازنده بازی محسوب خواهد شد.





بازی دومینو

تعداد اعضای تیم، آزاد می باشد. از این تعداد، یک نفر از اعضا باید به عنوان سرگروه در نظر گرفته شود.

آیتم های اختیاری مورد استفاده :

حرکت پرتابی : ایجاد یک حرکت پرتابه ای در طول چیدمان است. بدین گونه که دومینو در نقطه شروع، یک حرکت پرتابه ای داشته باشد و سپس در اثر برخورد پرتابه با مهره ها در نقطه ای دیگر حرکت دومینو ادامه یابد. این مکانیزم بر اساس برد پرتابه و دقت فرود امتیاز دهی خواهد شد.

سطح شیبدار: در جایی از چیدمان یک مهره دومینو باید از بالای سطح شیبدار شروع به لیز خوردن کرده و با برخورد به مهره هایی که در ادامه مسیر در پایین سطح شیبدار چیده شده اند موجب ادامه حرکت دومینو شود.

اهرم نوع سوم: در بخشی از چیدمان می تواند از یک اهرم نوع سوم استفاده گردد. در این قسمت نیز هر چقدر شعاع حرکتی (بازوی مؤثر) به میزان بیشتری افزایش یابد، امتیاز بیشتری به تیم شرکت کننده تعلق می گیرد .

عبور از داخل سیال: قسمتی از چیدمان می تواند از داخل یک سیال عبور کند انتخاب نوع سیال و ایجاد محفظه برای آن بر عهده تیم شرکت کننده می باشد.

چگونگی اجرای مسابقات:

تذکره ۱: در صورت استفاده از مکانیزم هایی که موجب آسیب به محیط یا دیگران می شود نظیر آتش زدن، انفجار، به کار بردن مواد شیمیایی و ... رعایت نکات ایمنی، بسیار الزامی است.

تذکره ۲: جذابیت چینش ها در رعایت آیتم های اصلی و خلاقیت به کار برده شده در چیدمان، است.

نکات الزامی در بخش طرح :

شعار تیم به نسبت مفهوم طرح کلی هر تیم در قسمت مشخصی نوشته شود.





نکات کشیدن نقشه تیم با شرایط ذیل صورت گیرد:

برای انجام یک بازی مفرح و لذت بخش گروهی، بهتر است ابتدا نقشه ای طراحی شود:

- ۱- شروع مسیر در نقشه مشخص شود ۲- محل قرارگیری آیتم های تخصصی مشخص شود ۳- چنانچه خطوط کمکی در طرح در نظر گرفته شده است مشخص شود ۴- مکان مکانیزم ها در نقشه مشخص شود. قبل از چینش، در نقشه، مکانیزم های مورد استفاده و تجهیزات جانبی مورد استفاده خود را مشخص نمایید.

کارگروه تخصصی دومینو

سازمان دانش آموزی فارس





بازی روبیک

- بازی ها در آیتم مکعب های در دسترس و موجود در خانه برگزار گردد.
- هر بازیکن با روبیک ، ۳ رکورد اصلی ثبت می کند، و میانگین سه رکورد به عنوان رکورد بازیکن ثبت می گردد.
- پیش از شروع مسابقه ۱۵ ثانیه به شرکت کنندگان زمان داده می شود تا روبیک را برداشته و وجوه آن را بررسی کنند.
- در صورتی که در این ۱۵ ثانیه شرکت کننده حرکتی انجام دهد (محوری را بچرخاند) در پایان، ۱۵ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه گردد.
- در صورت انجام مسابقه اگر شرکت کننده ای زودتر از شروع ۱۵ ثانیه روبیک را از روی میز بردارد یا پس از پایان ۱۵ ثانیه روبیک را روی میز نگذارد در پایان، ۱۵ ثانیه به عنوان جریمه ی تخلف به رکوردش اضافه گردد.
- اگر شرکت کننده ای بتواند با چشمان بسته یا با یک دست روبیک را حل کند در پایان به عنوان امتیاز، زمان رکوردش نصف خواهد شد.
- شرکت کننده باید بلافاصله پس از حل روبیک آن را روی میز بگذارد تا رکوردش ثبت شود.
- در صورتی که پس از اتمام، یکی از محورهای روبیک بیش از ۴۵ درجه از جای اصلی خود انحراف داشته باشد روبیک حل نشده محسوب خواهد شد.

کارگروه تخصصی روبیک

سازمان دانش آموزی فارس





بازی کریدور

- در این رشته بازی ها دو نفره خواهد بود.
- نفر اول برای شروع بازی براساس قرعه کشی مشخص می گردد.
- وقت بازی را می توان ۱۰ تا ۲۰ دقیقه محدود کرد.
- تعداد ۱۰ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد.
- بازیکنی که بتواند زودتر آدمک خود را به طرف دیگر صفحه برساند، برنده است (تفاوتی در خانه های انتهایی وجود ندارد)
- بازیکن فقط در زمانی اجازه دارد دست خود را وارد صفحه کند که قصد انجام حرکت یا دیوارگذاری را داشته باشد.
- حرکت اشتباه باعث ثبت امتیاز منفی می گردد.
- دیواره ها پس از جایگذاری تا انتهای بازی غیر قابل تغییر هستند.
- هدف از انجام بازی کوریدور رسیدن مهره ها به یکی از خانه های سمت مقابل است.
- مهره هر بازیکن باید در خانه وسط ردیف اول سمت خود قرار داشته باشد.
- هر بازیکن می تواند در نوبت خود یا آدمک خود را حرکت دهد (یک خانه افقی یا عمودی) و یا یک مانع در صفحه قرار دهد و مسیر حرکت را مسدود کند.
- توجه: بازیکن نمی تواند مسیر حریف را به کلی ببندد و حداقل یک راه برای رسیدن به انتهای صفحه برای بازیکن حریف باید باز بماند.
- چنانچه دو آدمک به گونه ای مقابل هم قرار گیرند که هیچ مانعی بین آنها نباشد آدمکی که نوبت به آن رسید مجاز است روی آدمک دیگر بپرد و بدین طریق یک خانه اضافی پیش رو، اگر مانعی در پشت آدمک حریف قرار داشته باشد بازیکن می تواند آدمک را به سمت راست یا چپ آدمک حریف ببرد.
- موانع و دیوارک ها باید به گونه ای قرار داده شوند که دو مربع از صفحه بازی را بپوشند.

کارگروه تخصصی کریدور
سازمان دانش آموزی فارس





بازی لیوان چینی

- بازی یا مسابقه می تواند به صورت فردی یا گروهی انجام شود
- استفاد از لیوان یکبار مصرف کاغذی در صورت دسترسی، مطلوب است.
- بدیهی است برای ثبت رکورد، شرکت کنندگان باید هر سه مرحله ۳-۶-۳ و ۶-۶ و ۱-۱۰-۱ را به ترتیب و صحیح انجام دهند.
- در بازی گروهی بایستی چیدمان لیوان ها یا مراحل بازی، بین افراد گروه تقسیم شود، به طوری که مشارکت کافی وجود داشته باشد.
- چنانچه خطایی از قبیل ریزش لیوان صورت گیرد باید چیدمان مجدداً از یک مرحله قبل تکرار شود.
- در چیدمان و جمع کردن لیوان ها ابتدا صحیح انجام دادن و بعد سریع انجام دادن ملاک است. (عدم تصحیح لیوان های افتاده در همان لحظه خطا بوده و رکورد ثبت نخواهد شد).
- ثبت رکورد هر شرکت کننده در مرحله مقدماتی سه بار می باشد.
- میانگین رکورد های انجام شده به عنوان زمان نهایی برای شرکت کننده در مسابقه ثبت می شود.
- شرکت کنندگان با رکورد بالای ۱۵ ثانیه حذف و شرکت کنندگان تا رکورد حداکثر ۱۵ ثانیه مجدداً رقابت می کنند.
- رکوردهای دور مقدماتی تاثیری در مرحله نهایی ندارد.

کارگروه تخصصی لیوان چینی
سازمان دانش آموزی فارس





معرفی بازیهای فکری، آموزشی و سرگرمی





سازمان دانش آموزی
استان فارس

بلاک آس BLOKus

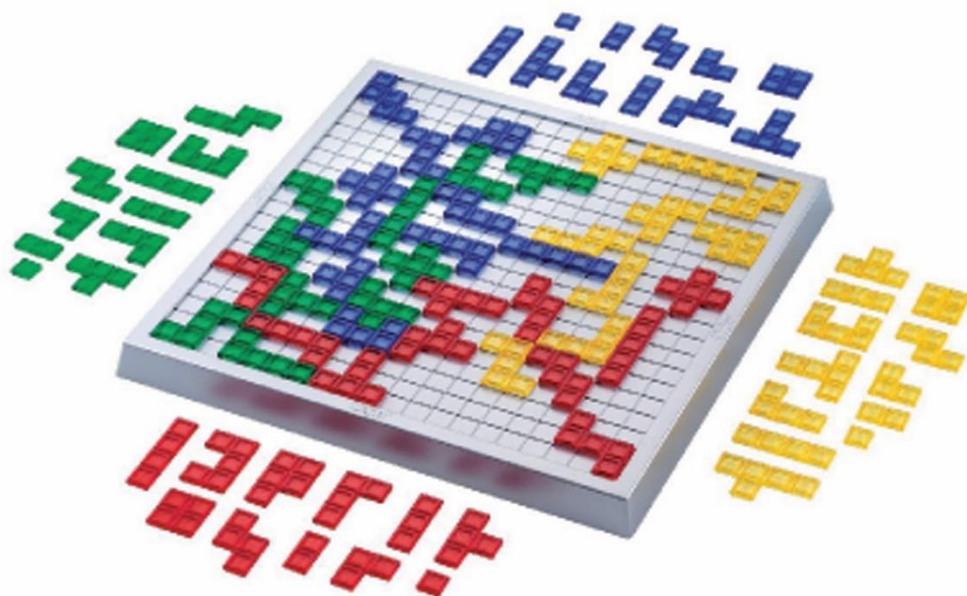


بازی بلاک آس

بلاک آس (Blokus) یک بازی استراتژیک است که می تواند یک نفره، دو نفره، سه نفره و چهار

نفره انجام شود و آموزش قوانین آن بسیار ساده و سریع صورت می پذیرد.

مهره های این بازی به رنگ های آبی، زرد، قرمز و سبز است که همیشه مهره آبی شروع کننده بازی است. اولین حرکت هر بازیکن باید به گونه ای باشد که مربع گوشه سمت خودش (سمت راست) را پر کند و بازی به نوبت ادامه پیدا می کند. هر بازیکن باید قطعات خود را در حالتی روی صفحه قرار بدهد که حداقل از یک گوشه به رنگ همسان خود متصل باشد. اگر این اتصال از سمت ضلع باشد، حرکت اشتباه است. اتصال از سمت ضلع با رنگ های رقیب، اجتناب ناپذیر است و اشکالی ندارد.





ATHLO OTHELLO

بازی اُتلو

اُتلو (othello) بازی ایست دو نفره که دارای یک صفحه 8×8 و ۶۴ مهره است. تمامی مهره ها یکسان و دارای یک روی سیاه و یک روی سفید هستند. هدف بازی تصاحب کردن خانه های بیشتر نسبت به حریفان با رنگ خودتان است. بازی در صورتی تمام می شود که تمام صفحه پر شده باشد، هیچ کدام از بازیکنان حرکتی برای انجام نداشته باشند یا تمامی مهره ها متعلق به یکی از بازیکنان باشد. پس از پایان بازی بازیکنی که تعداد مهره های بیشتری داشته باشد برنده است. ستون های صفحه ی بازی با حروف انگلیسی از a تا h و سطرها با اعداد ۱ تا ۸ شماره گذاری شده اند.





سازمان دانش آموزی
استان فارس

پنتاگو

PENTAGO

بازی پنتاگو

پنتاگو بازی فکری جذابی است که در سال ۲۰۰۴ توسط توماس فلودن سوئدی طراحی و ساخته شده است و از همان ابتدا هر ساله جوایز معتبری را از آن خود کرده است. از جمله آن که چند سال پیاپی (۲۰۰۱ تا ۲۰۰۵) به عنوان بهترین بازی سال در کشورهای مختلف برگزیده شده است. در این بازی ۲ نفره که در رده بازی های استراتژیک-انتزاعی طبقه بندی می شود.

هدف بازی پنتاگو این است که تلاش کنید پیش از رقیبتان، پنج مهره خود را، در هر جای صفحه، در یک ردیف عمودی، افقی یا اریب، پشت سر هم قرار دهید.





سازمان دانش آموزی
استان فارس

جنگا JENGA

بازی جنگا

جنگا (به انگلیسی: Jenga) یا برج هیجان بازی مهارت جسمی و روحیست که توسط لسلی اسکات ایجاد شده است و در حال حاضر توسط شرکت برادران پارکر که بخشی از شرکت چند ملیتی هسبرو است به بازار عرضه می‌شود. در طی بازی، بازیکنان به نوبت یک بلوک از برج را بیرون می‌کشند و آن را در بالای برج می‌دهند. به این ترتیب یک ساختار بلندتر و به‌طور فزاینده‌ای ناپایدارتر ایجاد می‌کنند. جنگا از کلمه سواحیلی به معنی "برای ساخت" مشتق شده است جنگا (به انگلیسی: Jenga) یا برج هیجان بازی مهارت جسمی و روحیست که توسط لسلی اسکات ایجاد شده است و در حال حاضر توسط شرکت برادران پارکر که بخشی از شرکت چند ملیتی هسبرو است به بازار عرضه می‌شود. در طی بازی، بازیکنان به نوبت یک بلوک از برج را بیرون می‌کشند و آن را در بالای برج قرار می‌دهند. به این ترتیب یک ساختار بلندتر و به‌طور فزاینده‌ای ناپایدارتر ایجاد می‌کنند.

روش بازی جنگا

بازی جنگا Jenga از ۵۴ بلوک چوبی ساخته شده است که طول هر بلوک باید دقیقاً سه برابر عرض و ضخامتش هم باید یک پنجم طولش باشد. در واقع ابعاد استاندارد بلوک‌های چوبی جنگا Jenga در اندازه $1/5 * 2/5 * 7/5$ سانتی متر است. برای شروع بازی جنگا Jenga باید بلوک‌های چوبی رو به صورت افقی و عمودی روی هم بچینید تا یک برج ۱۸ طبقه چوبی ساخته بشود. این برج باید ۱۸ طبقه و در هر طبقه باید ۳ بلوک قرار بگیرد. بلوک‌ها باید یک ردیف افقی و یک ردیف عمودی چیده بشود. بعد از اینکه برج چوبی تکمیل شد، بازیکنی که برج را چیده باید بازی را شروع کند. روش بازی به این صورت است که هر بازیکن به نوبت باید یک بلوک چوبی را از هر جایی غیر از دو ردیف اول (بالای برج) و دو ردیف پایین برج بردارد. هر بازیکنی که برج را خراب کند، باخت است. برای بیشتر شدن هیجان بازی، در ضخامت بعضی بلوک‌ها، تغییرات جزئی داده شده است. این تغییرات کوچک گاهی باعث شل شدن یک بلوک در ردیفش می‌شود.





سازمان دانش آموزی
استان فارس

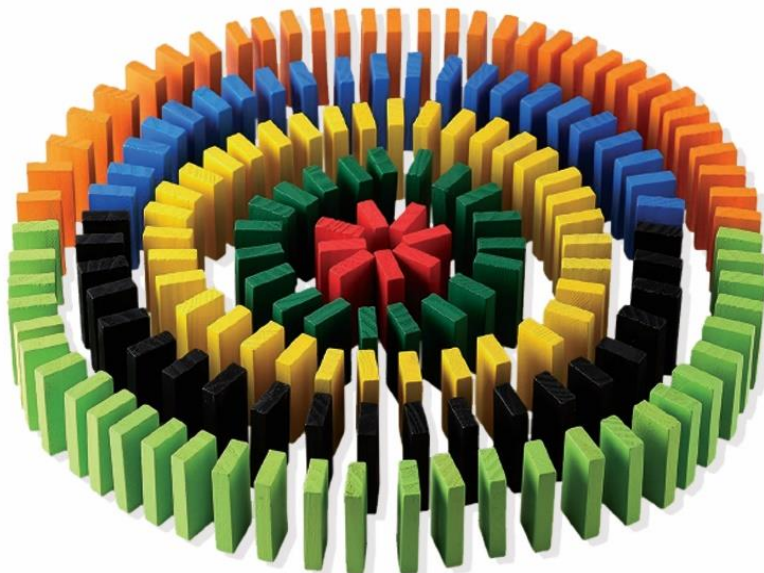


دومینو تاپلینگ Domino toppling

بازی دومینو تاپلینگ

بازی دومینو تاپلینگ شامل چیدن زنجیره‌ای از دومینو هاست که با چیدن مستطیل‌های کوچکی که کنار هم قرار می‌گیرد شروع می‌شود و وقتی یکی از آنها بیفتد، به صورت زنجیروار بقیه قطعات هم می‌افتند. همچنین با قطعات دومینو می‌توان اشکال تعادلی بسیاری ساخت.

مهره‌های دومینو را می‌توان به حروف الفبا تشبیه کرد و همان طور که ما می‌توانیم با حروف الفبا بی‌شمار کلمه بسازیم با مهره‌های دومینو هم می‌توان بی‌شمار طرح پیاده کرد که این خصوصیت باعث رشد خلاقیت افراد و عدم خستگی آنها از این سرگرمی می‌شود.





سازمان دانش آموزی
استان فارس



کریدور

QUORIDOR

بازی کریدور

بازی فکری کریدور یک بازی استراتژیک، لذت بخش برای ۲ یا ۴ نفر می باشد. هر نوبت بازی کریدور کمتر از ۱۰ دقیقه زمان می برد. در هر نوبت، شما باید تصمیم بگیرید که یا مهره ی خود را یک خانه حرکت دهید و یا با قرار دادن دیوارک ها در مسیر حرکت رقیبتان ، او را متوقف نمایید. بازی فکری کریدور شامل یک عدد صفحه ی بازی به شکل گرد می باشد ، ابعاد صفحه ی بازی کریدور 28×28 سانتیمتر است. جنس این صفحه از پلاستیک باکیفیت تولید شده است، رنگ صفحه ی بازی سبز می باشد. ۲۰ عدد دیوارک پلاستیکی این بازی قرار دارد که از آنها برای بستن مسیر حرکت بازیکنان دیگر می توانید استفاده نمایید. ۴ عدد مهره ی بازی جهت انجام بازی ۲ نفره و ۴ نفره نیز درون بازی قرار داده شده است. این چهار مهره در ۴ رنگ مختلف می باشند. بازی فکری کریدور قابلیت بازی ۲ نفره و بازی ۴ نفره دارد. در حالت بازی ۲ نفره تعداد ۱۰ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد. در حالت بازی ۴ نفره تعداد ۵ عدد دیوارک به هر بازیکن تعلق می گیرد.





سازمان دانش آموزی
استان فارس



لیوان چینی

Sport Stacking

بازی لیوان چینی

لیوان چینی یا اسپورت استکینگ (Sport Stacking) ورزشی است نوظهور که از چیدمان لیوانهای مخصوص و جمع کردن آنها طبق یک دستورالعمل خاص صورت میگیرد. این بازی به واسطه سرعتی بودن آن از هیجان بالایی برخوردار است. محدودیت در این بازی وجود ندارد. تمامی افراد در تمامی سنین حتی با وجود ناتواناییهای جسمی و ذهنی قادر به انجام این بازی هستند. راز موفقیت در این بازی نیز یک چیز است و آن چیزی نیست جز تمرین. لیوان چینی همکاری بین دست و چشم را بهبود می بخشد و زمان واکنش را تا ۳۰ درصد بالایی می برد. این ورزش به دانش آموزان کمک می کند که مهارت خود را گسترش دهند و عملکرد هر دو سوی بدنشان را برابر کنند. لیوان چینی نه تنها تناسب اندام را افزایش می دهد بلکه آموزه های نظری هم دارد. دانش آموزانی که لیوان چینی را انجام می دهند قانوناً در پایه نشان داده می شود که حواسشان افزایش می یابد. دانش آموزان از هر دو طرف مغزشان استفاده می کنند. این دانش آموزان با انجام لیوان چینی از خط وسط بدنشان عبور می کنند و ارتباطات جدیدی در مغزشان گسترش می دهند.





سازمان دانش آموزی
استان فارس

مکعب روبیک RUBIK

بازی مکعب روبیک

مکعب روبیک یک جورچین (پازل) مکانیکی است که در سال ۱۹۷۴ توسط یک مجسمه‌ساز و پروفیسور معمار مجارستانی به نام ارنو روبیک ابداع شد. نام اصلی آن "مکعب جادویی" است که توسط مخترع آن نام‌گذاری شده‌است.

در هر مکعب روبیک کلاسیک ۶ وجه و در هر وجه ۹ تکه و هر وجه دارای یک رنگ است، در نتیجه کلاً دارای ۶ رنگ (رنگ بندی استاندارد: سفید، زرد، نارنجی، قرمز، آبی، و سبز) است. گفته می‌شود این مکعب دارای ۴۳ تریلیون جایگشت (تعداد ترکیب‌های ممکن برای موقعیت رنگ‌ها) است؛ و معمولاً افراد با دو روش مبتدی و حرفه‌ای آن را حل می‌کنند که روش مبتدی دارای ۸ مرحله است که هر مرحله تقریباً دارای ۱ فرمول است اما روش حرفه‌ای دارای ۴ مرحله و بیش از ۱۰۰ فرمول است.

مکانیزم محوری این پازل به شما این امکان را می‌دهد که در هر وجه به‌طور جداگانه رنگ‌های دیگر را به هم ریخت، و هدف از بازی این است که تمام رنگ‌های آن در وجه خود و به صورت درست در کنار هم قرار گیرند. در سال‌های بعد این مکعب گسترش یافت و مدل‌های دیگری از آن درست شده‌است، از جمله: $2 \times 2 \times 2$ (مکعب جیبی، مینی مکعب یا مکعب یخی)، $3 \times 3 \times 3$ (مکعب استاندارد)، $4 \times 4 \times 4$ (انتقام روبیک، یا مکعب استاد) و $5 \times 5 \times 5$ (روبیک پروفیسورها) و به تازگی اندازه‌های بزرگتر نیز درست شده‌اند (وی کیوب ۶ و وی کیوب ۷) و بزرگترین مکعبی که درست شده‌است $17 \times 17 \times 17$ می‌باشد.

