

نام بازی: شناخت اردک

بازی شناخت اردک می‌تواند یکی دیگر از بازی‌های جذاب در مدرسه برای سرگرمی دانش‌آموزان در مناسبت‌ها باشد. این بازی با ۸ نفر یا بیشتر انجام می‌شود. برای شروع یک نفر از ۸ نفر به عنوان خرس انتخاب شده و دیگر افراد دور او به صورت دایره‌ای می‌نشینند.

شخص وسط چشم‌هایش را می‌بندد و چند بار دور خودش می‌چرخد. در این زمان دانش‌آموزان دور او به سرعت جاهایشان را با همدیگر عوض می‌کنند و مجدداً در حلقه می‌نشینند. حال دانش‌آموز خرس با استفاده از یک روزنامه یا قاشق چوبی بازیکنان را لمس می‌کند، سپس مقابل یک فرد متوقف می‌شود و روبه‌روی او می‌نشیند. در این مرحله بازیکن انتخاب شده باید سعی کند تا صدایی شبیه اردک را تقلید کرده و آن را تکرار کند.

دانش‌آموز خرس باید از روی صدای بازیکن بتواند او را تشخیص دهد. اگر دانش‌آموز وسط درست حدس بزند، جای شخص وسط و بازیکن عوض می‌شود و در غیر این صورت تا زمانی که خرس درست حدس بزند، بازی برای یک دور دیگر ادامه می‌یابد. تلاش دانش‌آموزان برای تقلید صدای اردک و تلاش فرد وسط برای شناسایی آن‌ها می‌تواند بسیار سرگرم‌کننده باشد.

خدیجه از بوشهر

نام بازی: بگو یا برو

ایده اصلی بازی: بازیکنان باید خیلی سریع کلمه ای مرتبط با کلمه قبلی بگویند اگر نتوانند جواب بدهند یا جوابی اشتباه دهند یک اخطار می گیرند.

تعداد نفرات: حداقل ۵ نفر

وسایل لازم: ۱_ کاغذ و قلم برای ثبت امتیاز و نوشتن اخطار

۲_ موبایل برای زمان گرفتن

قوانین بازی: ۱_ همه بازیکنان به صورت دایره می نشینند

۲_ مجری یک کلمه شروع انتخاب می کند مثلا مدرسه، نفر اول باید یک کلمه

مرتبط با مدرسه بگوید مانند معلم، نفر بعد کلاس، نفر بعد کتاب و...

بازی ادامه دارد.

قوانین مهم هر نفر فقط ۳ ثانیه فرصت دارد.

کلمات تکراری ممنوع هستند.

کلمه باید به کلمه قبلی یا موضوع اصلی ربط داشته باشد.

اگر کسی بیشتر از ۳ ثانیه فکر کند یا کلمه ای نامرتبط بگوید یک اخطار میگیرد.

نحوه برنده شدن: هر کس ۳ اخطار بگیرد حذف میشود.

آخرین نفری که باقی بماند برنده است.

برای هیجان بیشتر هر چند دقیقه میتوان موضوع را عوض کرد، مثلا از موضوع

حیوانات، خوارکی، ورزش ها، شهر، مشاغل و ... استفاده کرد.

زهرا از بـم

نام بازی: کی جاسوسه

بازی ۷ نفر به بالا است اینطوری که هر بار یک نفر داخل ۴ کاغذ مثلا می نویسد سرباز و در ۲ تای دیگر می نویسد شما جاسوس هستید بعد آنها را قاتی می کنند. اونهایی که موضوع رو دارند باید هر بار به نوبت راجب اون موضوع یک مطلب بگویند و اونهایی که جاسوسند هم باید همین کار را کنند هر بار که ۶ نفر به مطلب راجب او بگویند باید یک نفر بیرون شود اگر که اونهایی که موضوع را دارند برن بیرون اتفاقی نمی افتد و اگر تا آخر بازی اون ۲ تا جاسوس زنده باشند و بین ۳ نفر آخر باشند یعنی ۲ جاسوس و ۱ موضوع دار. جاسوس برنده است ولی اگر همان اول یا وسط بازی یکی از جاسوس ها بیرون برود باید اون جاسوسی که مونده ۳ سوال بپرسد از بقیه بعد جواب رو حدس بزنه و می تواند ۱ کمک از یارش یا همان جاسوس بیرون رفته بپرسد اگر که جاسوس حدس بزند تیم جاسوس برده است ولی اگر نزنند باخته اند. می توانند وسط بازی بگند که من جواب را فهمیده ام و اگر بگن بردند ولی اگه اشتباه پاسخ دهند باخته اند. و هیچ کدام نمی دوند که کی جاسوس یا کی موضوع را دارد برای ساده تر شدن می توانند بجای موضوع دار بگویند شهروند و اون کسی که نوشته جاش با یک نفر دیگه عوض میشه.

امیرعلی از بوشهر

نام بازی : «دیوارنشینی با گزارشگری» (استقامت ذهنی)

روش اجرا:

در حالت صندلی نامرئی (Wall-Sit) قرار می‌گیرد. یک موضوع ورزشی (مثلاً: توضیح دادن قوانین یک رشته ورزشی یا نحوه انجام یک فعالیت ورزشی و...) را گزارش می‌کند.

وسایل مورد نیاز: دیوار صاف، کروномتر.

نکات دآوری:

معیار اول: زمان بیشتر

معیار دوم (کیفی): تسلط بر کلام و قطع نشدن صحبت در حین لرزش پاها.
امتیاز نهایی: (زمان به ثانیه) + (امتیاز داور به خلاقیت صحبت از ۱ تا ۲۰).
خطای دآوری: گذاشتن دست‌ها روی زانو یا جدا شدن کمر از دیوار.

ابوالفضل از خراسان جنوبی

نام بازی : اتاق تصمیم

****ساختار و قوانین بازی:****

این بازی یک بازی گفتگو محور و استدلالی است که با ****۴ بازیکن**** انجام می شود. کارت ها توزیع شده و هر بازیکن بدون نشان دادن کارت خود، تنها تیم خود را می فهمد. داور بازیکنان را به دو گروه ****«دفاع»**** و ****«حمله»**** تقسیم می کند. همچنین یک نقش مخفی به نام ****«خائن»**** در بازی وجود دارد که فرد برنده یا بازنده بودن می تواند به او بستگی داشته باشد.

****مراحل اجرای بازی:****

۱. ****انتخاب موضوع:**** یک موضوع چالش برانگیز برای بحث انتخاب می شود.
۲. ****دفاع تیم دفاع:**** تیم مربوطه در مدت زمان مشخصی (حدود ۲ دقیقه) برای اثبات درستی موضوع یا دیدگاه خود استدلال می کند.
۳. ****دفاع تیم حمله:**** تیم مقابل در زمانی مشابه، برای نفی موضوع یا تایید دیدگاه مخالف استدلال می کند.
۴. ****جنگ استدلال:**** در این مرحله، دو تیم به صورت کنترل شده و با پاسخ های کوتاه و مستقیم (بدون حاشیه) با هم به چالش کشیده می شوند.
۵. ****پرسش و پاسخ داور:**** در نهایت، داور با پرسیدن سؤالات هدفمند از هر دو تیم، آن ها را برای پاسخگویی به نقاط ضعف استدلال هایشان به چالش می کشد.

سامان از زاهدان