بسم الله الرحمن الرحيم

تقدیم به

خانواده‌های سرزمین پرشکوهم؛

ایران

خودآمـوز فرآمـوز

مهارت تفکر خلّاق از طریق بازی‌های حرکتی هدفمند

کتاب کار با کودکان ۱۰ تا ۱۳ سال

مؤلفان:

دکتر سیامک طهماسبی

دکتر لیلا جبّاری

مریم ایوبی‌راد

فاطمه نورشرق

مهدی امیری

فاطمه مرادی

به سفارش اداره کل سلامت شهرداری تهران

با تشکر از مریم کبیری، سید نوید موسوی، زهرا علی‌اکبری، امین غلامی و ملیحه اخلّاقی

ویرایش متن: زینت احمـــدی

صفحه‌آرایی: زانیـار بابکـری

طراحی‌جلد: ابوالفضل قهرمانی

انتشـــار این کتـاب در نشست شمـاره ۳۰ مـــورخ ۱۴۰۰/۵/۲۶ شورای چـاپ و نشـر شهرداری تهـران به تصـویب رسیـده است.



فهرست

مقدمه ٦
سخنی با والدین ١٠
بازی‌ها ١٤
فوت محکم ١٥
جورکردنی ١٧
نخ بازی ١٨
با دقت میگم ٢٠
چوب کبریت ٢٢
جمله‌ســـازی ٢٣
کلمات متضاد ٢٤
داستان‌سرایی ٢٥
تقدیم به شهدا ٢٦
داستان‌ها ٢٨
روز برفی ٢٩
سنگ قیمتی ٣٣
پادشاه و پیشگو ٣٥
مرد کلاه‌فروش ٣٧
شغال عاقل ٣٩
مغز متفکر ٤٤
نقاشی‌ها ٤٨
ایرانِ جان ٤٩
خط خطی ٥٠
انسان میوه‌ای ٥١
دریا و قایق ٥٢
نگاه متفاوت ٥٣
ساحلِ لاک پشت ٥٤
پویانمایی‌ها ٥٦
مورچه خلاق و باهوش ٥٧
بازیگوشی‌های مغز خراب کار ٥٨
کشاورز باهوش ٥٩
شش کلاه تفکر ٦٠
زندگی یک حشره ٦١
بازی‌های دیجیتال ٦٢
بازی شماره ١: پازل تقویت حافظه ٦٣
بازی شماره ٢: بازی‌های حافظه ٦٤
دعا و نیایش ٦٦
منابـــع ٦٨

مقدمه

امروزه علی‌رغم گسترش روزافزون علم و تکنولوژی، فرضیه‌ی آسانترشدن تربیت کودک در سایه‌ی این پیشرفت‌ها، رنگ باخته است و در هجوم داده‌های متنی، صوتی و تصویری و همه‌گیری شبکه‌های مجازی، آنچه سهل‌الوصولتر از قبل شد، آسیب‌های اجتماعی و اختلالات روانی متعدد بود و نه تربیتِ کودکِ سالم، شاد و بهنجار.

در این دهکده‌ی آنلاین جهانی، والدین در مسیر پروراندن کودک خود، تنهاتر از همیشه هستند. دیگر نه آن ارتباطات خویشاوندی و انتقال تجربیات به‌خوبی اتفاق می‌افتد و نه زمین‌های بازی و محله‌ها به‌قدری وجود دارند که فرزندان را برای زندگی آینده یاری دهند. همه‌ی آنچه روزی گمان می‌رفت که برای تسهیل زندگی آمده است، اکنون در مقابل کانون خانواده قرار دارد و عمداً یا سهواً در حال تضعیف این نهاد مهم اجتماعی است؛ از تلویزیون گرفته تا اینستاگرام؛ از اخبار جعلی تا نوشتارهای نامعتبر.

قاعدتاً در این شرایط، کارایی خانواده در تربیت کودکان به‌تدریج کاهش یافته و رسانه این نقش حیاتی را به دست می‌گیرد؛ رسانه‌ای افسارگسیخته، بدون نظارت و از همه مهم‌تر، بدون رقیب. حال ما از سویی درگیر مشغله‌های مجازی خودمان هستیم، از سوی دیگر آسیب‌های اجتماعی فوران کرده‌اند و کودکان بیشتر از هر زمان آماج این تهدیدات هستند.

مبرهـــن اســـت کـــه هـــر جامعـــه‌ای، چنانچـــه از خانواده‌هایـــی ســـالم برخـــوردار نباشـــد، نمی‌توانـد ادعـای سـلامت کنـد و بـدون شـک هیچ‌یـک از آسـیب‌های اجتماعـی هـم نیسـت کـه فـارغ از تأثیـر خانـواده بـه وجـود آمـده باشـد. پـدر و مـادر، بهتریـن الگوهـا هسـتند و کـودک آداب‌ورسـوم، نحـوه‌ی برخـورد و ارتبـاط بـا محیـط و بسـیاری از واکنش‌هـای اجتماعـی را از والدیـــن می‌آمـــوزد. خانـــواده تحـــت شـــرایط صحیـــح، کـــودکان را آمـــاده می‌ســـازد تـــا توانایی‌هـای بالقـوه خـود را شناسـایی کننـد و به‌عنـوان افـراد بالـغ، نقش‌هـای سـودمندی را در جامعـه بـه عهـده گیرنـد؛ امـا در خانواده‌هـای ناسـالم، میـزان بـروز رفتارهـای پرخطـر بیشـتر اسـت. در چنیـن شـرایطی و بـرای مصـون نمـودن جامعـه از آسـیب‌های روزافـزون، بایـد نظام‌هـای اجتماعـی و سیاسـی بـرای آمـوزش والدیـن گام‌هایـی بردارنـد. ایـن گام‌هـا شـامل آموزش‌هـای فرزندپـروری بـه والدیـن، تسـهیل دسترسـی بـه مراکـز ارائـه‌ی خدمـت و مشـاوره، ایجـاد زیرسـاخت‌های محلـی، تقویـت آمـوزش رسـمی و ... اسـت.

یکـی از ایـن نهادهـای اجتماعـی کـه می‌توانـد در ارتقـای سـطح سـلامت روان شـهروندان جامعـه و به‌تبـع آن خانواده‌هـا نقـش ایفـاء کنـد، شـهرداری‌ها می‌باشـند، امـروزه شـهرداری‌ها در بسـیاری از کشـورهای دنیـا بـه ویـژه کشـورهای پیشـرفته، یکـی از ارکان اساسـی تأمیـن حفظ و ارتقـای سـلامتِ شـهروندان آن جامعـه محسـوب می‌شـوند. در حـال حاضـر شـهرداری تهـران نیـز بـا راه‌انـدازی اداره کل سـلامت (در سـطح سـتاد)، ادارات سـلامت (در سـطح مناطـق) و خانه‌هـای سـلامت (در سـطح محـلات)، قدم‌هـای اساسـی و زیربنایـی را به‌منظـور ارتقـای سـطح سـلامت شـهروندان بـه ویـژه در ابعـاد اجتماعـی و روانـی آن برداشـته اسـت. اجـرای ویژه‌برنامه‌هـای مختلـف آموزشـی سـلامت‌محور، ارائـه‌ی خدمـات مشـاوره و روانشناسـی، تشـکیل کانون‌هـای اجتماع‌محـور و جـذب همکاری‌هـای دولتـی و غیردولتـی، نمونـه‌ای از اقداماتـی اسـت کـه در ایـن راسـتا در حـال اجـرا می‌باشـد. بـا توجـه بـه گسـترش آسـیب‌های اجتماعـی و ضـرورت آمـوزش شـهروندان بـه ویـژه کـودکان و نوجوانـان در جهـت پیشـگیری از رفتارهـای پرخطـر، اداره کل سـلامت شـهرداری شـهر تهـران نسـبت بـه راه‌انـدازی مراکـز آموزش مهارت‌هـای رفتـاری کـودکان و نوجوانـان بـا عنـوان فرآمـوز در سـطح مناطـق بیسـت‌ودوگانه اقـدام نمـوده اسـت.

فرآمـوز، مکانـی بـرای اجـرای برنامه‌هـای آموزشـی هدفمنـد بـرای کـودکان و نوجوانـان اسـت تـا در آنجـا مربیـان بتواننـد زمینـه‌ی رشـد مهارت‌هـا و توانمنـدی آنـان را فراهـم نمـوده و مهارت‌هـای اساسـی زندگـی را در آنـان ارتقـاء دهنـد و بـر تجـارب آنهـا در تعامـلات و ارتباطـات اجتماعـی خـود بیفزاینـد. هـر مرکـز فرآمـوز متناسـب بـا عنـوان فعالیـت آن بـر اسـاس اصـول علمـی و روانشناسـی طراحـی و فضاسـازی شـده و بـه کارگاه‌هـای تخصصـی متنوعـی بـرای یادگیـری بهتـر و سـریعتر تقسـیم گردیـده اسـت. آمـوزش در ایـن مراکـز توسـط مربیـان مجرب، کارآزمـوده، آشـنا و مرتبـط بـا مباحـث روانشناسـی و مهارت‌هـای رفتـاری کـودکان و نوجوانـان انجـام می‌گیـرد. مربیـان در ایـن مراکـز در محیطـی شـاد، خـلاق و بانشـاط بـا بهره‌گیـری از روش‌هـای مختلـف نظیـر بـازی، نمایـش، نقاشـی، شـعر، قصه‌گویـی، بـارش افـکار، بحـث و گفت‌وگـوی آزاد و... مهارت‌هـای رفتـاری را بـه گـروه هـدف آمـوزش می‌دهنـد.

لـذا بـا توجـه بـه اینکـه عمدتـاً افـراد مراجعه‌کننـده یـک بـار از خدمـات مراکـز فرآمـوز بهره‌منـد می‌گردنـد، ضـرورت تـداوم آموزش‌هـا بـه گروه‌هـای هـدف و والدیـن آنـان جهـت پایدارسـازی و اثربخشـی ایـن آموزش‌هـا اجتناب‌ناپذیـر اسـت.

از ایـن‌رو بـر آن شـدیم تـا بـا تدویـن محتـوای سـاده، کاربـردی، علمـی و مخاطب‌پسـند، بتوانیـم فعالیت‌هـای فرآمـوزی را بـرای خانـواده و محیـط خانـواده بازطراحـی کنیـم؛ بـه ایـن شـکل کـه والدیـن بتواننـد بـا کمتریـن ابـزار موردنیـاز و صـرفِ وقـت اندکـی، فعالیت‌هـای هدفمنـدی را بـا فرزنـدان خـود کار کننـد و چه‌بسـا کـه اثـرات مطلوب‌تـری نیـز کسـب نماینـد.

بدیـن منظـور بـرای هـر مرکـز فرآمـوز، سـه جلـد کتـاب طراحـی و تدویـن شـد. نخسـت؛ کتـاب ویـژه‌ی والدیـن کـه دارای دو بخـش می‌باشـد: بخـش ویـژه کـه بـه تعریـف، تبییـن، سبب‌شناسـی و مؤلفه‌هـای موضـوع موردنظـر می‌پـردازد و در آن توصیه‌هـا و تکنیک‌هـای ارتقـای مهـارت در والدیـن و فرزندانشـان بـه تفصیـل قـرار داده شـده اسـت و بخـش مشـترک کـه حـاوی مطالبـی در خصـوص مهارت‌هـای عمومـی و کاربـردی پـرورش فرزنـدان، نحـوه‌ی تعامـل بـا رسـانه و ارتبـاط بیـن مهارت‌هـای زندگـی بـا کتـب درسـی می‌باشـد. ایـن بخـش مشـترک به‌منظـور جلوگیـری از قطـع ارتبـاط منطقـی مباحـث، در پایـان تمـام کتاب‌هـای والدگـری قـرار داده شـده اسـت.

در کنـار کتـاب والدیـن، دو کتـاب بـرای انتقـال مهارت‌هـا بـه کـودکان (فرزندپـروری) در دو گـروه ٦ الـی ٩ سـال و ١٠ الـی ١٣ سـال نیـز تدویـن شـده اسـت کـه هـر کتـاب مشـتمل بـر بـازی، داسـتان، نقاشـی، انیمیشـن و بـازی دیجیتـال اسـت. در راهنمـای فرزندپـروری، هـدف از فعالیت‌هـای گردآوری‌شـده، مدت‌زمـان لازم بـرای هـر کـدام، ابزارهـای موردنیـاز و گفت‌وگوهایـی کـه قبـل و بعـد از فعالیـت بایـد بـا کـودک داشـت، شـرح داده شـده اسـت. بدیهـی اسـت کـه به‌کارگیـری فعالیت‌هـای کتـاب فرزندپـروری مطابـق بـا شـیوه‌نامه‌های آن، انتقـال مهارت‌هـا و مفاهیـم تربیتـی را بـه کـودک بسـیار تسـهیل خواهـد کـرد.

بنـا بـه مراتـب، بسـته‌ی حاضـر بـا عنـوان خودآمـوز تفکـر خلاقانـه، بـرای اسـتفاده‌ی خانواده‌هـای عزیـز طراحـی شـده اسـت. در پایـان امیدواریـم کـه آنچـه در ایـن مجموعـه کتـب تدویـن گشـته، موجبـات رضایـت شـما والدیـن عزیـز را فراهـم سـازد. آرزوی قلبـی مـا پـرورش فرزنـدان سـالم، بهنجـار، شـاد و پرتـلاش در سراسـر ایـران اسـت کـه ایـن مهـم قطعـاً بـا همراهـی پـدران و مـادران عزیـز دسـت‌یافتنی اسـت.

سخنی با والدین

والـد عزیـز؛ بسـته‌ی خودآمـوزی کـه هـم اکنـون در حـال مطالعـه‌ی آن هسـتید، دربرگیرنـده‌ی مجموعـه‌ای از فعالیت‌هـا شـامل بـازی، داسـتان، نقاشـی، پویانمایـی و بازی‌هـای دیجیتـال، بـرای ارتقـای مهارت‌هـای ضـروری به‌منظـور پیشـگیری از آسـیب‌های اجتماعـی در فرزنـدان می‌باشـد. تیـم تألیـف ایـن محتـوا در تـلاش بوده‌انـد بـا انتخـاب فعالیت‌هـای سـاده، آسـان، مؤثـر و البتـه کاربـردی، راهنمـای ارتقایـی مطلوبـی بـرای والدین آمـاده نمایـد. از ایـن رو عمده‌ی فعالیت‌هـای موجـود در ایـن راهنمـا، توسـط نگارنـدگان، مشـاهده یـا اجـرا و بـا حصـول اطمینـان از کارایـی آنـان بـه کتـاب اضافه‌شـده‌اند.

یکـی از مهم‌تریـن مباحثـی کـه از ابتـدا مـورد توجـه تیـم تألیـف بـود، مخاطب‌پسـند بـودنِ فعالیت‌هاسـت؛ به‌گونـه‌ای کـه همـه‌ی والدیـن گران‌قـدر، فـارغ از میـزانِ سـواد بتواننـد آنهـا را در محیـط خانـه عملیاتـی نماینـد. همچنیـن از آنجایـی کـه فعالیت‌هـا انتخابـی بـوده و هـر کـدام به‌واسـطه‌ی اثربخشـی خـود در ایـن کتـاب قرارگرفته‌انـد، لازم اسـت متذکـر شـویم کـه اجـرای مطابـق شـیوه‌نامه آن‌هـا بسـیار مهـم اسـت. بـرای هـر فعالیـت، حسـب مـورد،

شیوه‌نامه اجرایی نوشته شده که بهتر است والدین در هنگام تعامل با فرزندان از آن پیروی کنند. یکی از قسمت‌های موجود در شیوه‌نامه، بخشِ «گفت‌وگوهای قبل و بعد از فعالیت» هست که مستقیماً بینش و نگرش کودک شما را هدف می‌گیرد و ذهن کودک را برای دریافت محتوای مدنظر، قبل از مشاهده یا اجرای فعالیت؛ و تثبیت آموخته‌های پس از آن آماده می‌سازد. لذا لازم است نکاتی که به کودک می‌گویید، در گستره‌ی مواردی باشد که در این قسمت به آن اشاره شده است. برخی از والدین ممکن است در هنگام مطالعه‌ی فعالیت‌ها با خود بیندیشند که چه هدفی در آموزش این موارد وجود دارد؟ پاسخ این ابهام والدین نیز در بخش «اهداف» آمده است. به این صورت که برای عمده‌ی فعالیت‌ها، اهداف مورد انتظار از اجرای آن نوشته شده و والدین حتی با توجه به اهداف، می‌توانند برخی از فعالیت‌ها را جدی‌تر دنبال بکنند.

یکی از دغدغه‌های والدین برای انجام فعالیت‌های آموزشی متنوع و اثربخش در منزل، عدم وجود لوازم موردنیاز است. بدین‌منظور تیم تألیف محتوا، با توجه به این دغدغه‌ی بجا، فعالیت‌هایی را انتخاب نموده است که با استفاده از لوازم موجود در منزل، بتوان آن را اجرا نمود.

ممکن است در نگاهِ اول برخی از فعالیت‌ها برای والدین، فاقد اثربخشی و جذابیت باشند! در اینجا لازم است بگوییم که فرزندانتان حتماً دیدگاه متفاوتی با شما خواهند داشت. شاید برخی برای شما جذاب نباشد، ولی یقیناً اگر مطابق شیوه‌نامه اجرا شوند، مشاهده خواهید کرد که فرزندتان با جدیت آن را انجام داده و از انجام آن نیز لذت می‌برد؛ لذتی توأم با آموختن. اما نکته‌ی مهم در اینجا این است که همه‌ی اهداف آموزشی، چه در این راهنما و چه در سایر کتب، زمانی به نتیجه خواهند رسید که با معجونی سحرآمیز ترکیب شوند؛ و آن معجون چیزی نیست جز ارتباط مثبت والد – فرزند. با اطمینان می‌گوییم که این مورد، تسهیل‌کننده‌ی هر آن چیزی است که برای آینده‌ی زیبای فرزندتان ترسیم کرده‌اید. در کتاب ویژه والدین، مطالب زیادی برای نیل به این ارتباط موثر و مثبت آورده شده است. همچنین فعالیت‌های این کتاب نیز به‌گونه‌ای انتخاب شده‌اند که به‌صورت ناخودآگاه ارتباط والد-فرزندی را

مثبت و مؤثرتر سازد. با این حال اگر کوشش مجدّانه‌ی شما برای ساخت این ارتباط نیز بدان اضافه شود، بی‌شک رضایت دوطرفه‌ی شما چندین برابر خواهد شد. پس لطفاً برای اجرای این فعالیت‌ها، زمان ویژه‌ای را در نظر بگیرید و در این مدّت، فارغ از دنیای مجازی و متعلقات آن، صرفاً به کودک دلبند خود توجه کنید و تمام متغیرهای مزاحم و مختل‌کننده‌ی این توجه را به‌صورت موقت نادیده بگیرید.

برخی از فعالیت‌ها به‌صورت مستقیم و برخی به‌صورت غیرمستقیم به آموزش مهارت مدنظر ما می‌پردازند. در صورتیکه نسبت به اثربخشی یک فعالیت شک کردید، لطفاً یک بار آن را انجام دهید (در کتاب والدین به اثربخشی و اهمیت هر کدام اشاره شده است). پس از انجام می‌بینید که اثرات اجرای آن، بسیار بیشتر از عدم انجام است. شما صرفاً با اجرای این فعالیت، کودک را در معرض آموختن توأم با لذت قرار می‌دهید؛ امر مهمی که عمدتاً محقق نمی‌شود. پس یادمان باشد که کمترین اثر این راهنما، غنی‌سازی محیطی است؛ یعنی مهیاکردن محیطی روانی و فیزیکی برای فرزندتان تا کمی بیشتر با شما باشد و از اینکه کنار شماست، لذت ببرد. از سوی دیگر، انجام این فعالیت‌ها، یعنی توجه مؤثر و مطلوب به فرزندتان. فرزند شما این «توجه» را درک می‌کند و مطمئن باشید که به آن پاسخ دلگرم‌کننده‌ای خواهد داد.

نکته‌ی بعدی اینکه، ترتیب قرارگیری فعالیت‌های آموزشی، براساس میزان اهمیت آن‌ها بوده است؛ یعنی برای ما بازی، داستان و نقاشی در اولویت هستند و شما نیز بهتر است بیشتر تمرکزتان را روی این سه بگذارید. تمام این فعالیت‌ها خاصیّت تکرارپذیری دارند و شما هر کدام را می‌توانید چندین بار با فرزندتان انجام دهید.

با توجه به اینکه در دنیای دیجیتال کنونی، نادیده گرفتن رسانه و فضای مجازی، سر زیر برف کردن است و این واقعیت زندگی امروز می‌باشد؛ سعی کردیم انیمیشن و بازی‌های دیجیتال مرتبط و مناسبی برای کودکان معرفی کنیم. منتهی لازم است والدین حتماً میزان و نحوه‌ی استفاده‌ی فرزندان از ابزارهای دیجیتال را کنترل کنند که یقیناً مضرّات آن، بسیار بیشتر از مزایای آن است. پویانمایی (انیمیشن) و بازی‌های دیجیتال معرفی‌شده در این راهنما، فیلترهای معمول برای اینکه مناسب خانواده باشند

را گذرانده‌اند و شما می‌توانید با اطمینان آن‌ها را با کودکان خود مشاهده و اجرا کنید. البته فضای مجازی مملو از نسخه‌های متفاوت از یک انیمیشن یا بازی است و یا ممکن است پیدا کردن آن برای شما دشوار باشد. از این رو برای آنکه مسیر کوتاه‌تری را برای دانلود بازی دیجیتال یا انیمیشن طی کنید و همچنین از دانلود نسخه‌های نامناسب جلوگیری شود، برای هر کدام از این موارد یک رمزینه‌ی پاسخ سریع (QR Code) طراحی شده است. شما می‌توانید با دانلود اپلیکیشن رمزینه‌خوان در سایت‌ها و برنامه‌های موجود و اسکن رمزینه به‌وسیله‌ی دوربین گوشی‌تان مستقیماً وارد صفحه‌ی دانلود امن شوید و محتوای موردنظر را بر روی گوشی خود داشته باشد. برای دانلود اپلیکیشن رمزینه‌خوان می‌توانید عبارت «QR» را در کافه‌بازار جستجو کنید و اولین برنامه‌ی پیشنهادی را نصب نمایید.

مجدداً با قدردانی از تمامی والدین، صبوری و همت مضاعف در کار با فرزندان را، از مهم‌ترین ویژگی‌های پدر و مادر ایرانی می‌دانیم و امید آن داریم که در هنگامه‌ی شکوه و سعادت، جدیت توأمان خود را در کاربست این راهنما به میدان آورید.



بازی‌ها

بازی شماره ۱

فوتِ محکم

اهداف

- افزایش دقت و توجه؛
- ارتقای مهارت خودکنترلگری؛
- افزایش خلاقیت؛
- ایجاد هیجان و اوقات مفرح؛

زمان مورد نیاز



وسایل مورد نیاز


توپ کوچک سبک


لیوان یکبار مصرف


رولِ دستمال

اجـــرا

ایـــن بـــازی یکـــی از بازی‌هـــای خانوادگـــی ویـــژه‌ی کـــودکان اســـت کـــه البتـــه بزرگســـالان نیـــز از انجـــام آن لـــذت خواهنـــد بـــرد. انجـــام ایـــن بـــازی بـــا ســـاده‌ترین و ارزان‌تریـــن وســـایل امکان‌پذیـــر اســـت. یـــک تـــوپ پینگ‌پنـــگ، چنـــد لیـــوان ســـبک کاغـــذی بـــه همـــراه چنـــد لولـــه باقـــی مانـــده از رول دســـتمال کاغـــذی حولـــه‌ای یـــا ســـلفون غـــذا. بنابرایـــن بهتـــر اســـت دیگـــر ایـــن وســـایل دورریختنـــی را در ســـطل زبالـــه نیندازیـــد، چـــون می‌شـــود دوبـــاره از آن‌هـــا بـــرای یـــک بـــازی جالـــب و ســـرگرم‌کننده اســـتفاده کـــرد.

تعـدادی لیـوان یـک بـار مصـرف را بـه لبـه‌ی یـک طـرف میـز بچسـبانید. رنـگ یـک یـا دو لیـوان بهتـر اسـت بـا باقـی لیوان‌هـا متفـاوت باشـد. بـه هـر کـودک یـک لولـه‌ی رولـی بدهیـد (اگـر تعـداد رول‌هـا کـم اسـت، بـه نوبـت بـازی کننـد) یـا بـا اسـتفاده از کارتـون و مقـوا رول بسـازید. کـودکان بایـد از سـوی دیگـر میـز بـه داخـل رول بدمنـد و از ایـن طریـق، تـوپ را بـه سـوی لیوان‌هـا در قسـمت دیگـر میـز هدایـت کننـد. افتـادن تـوپ بـه داخـل دو تـا از لیوان‌هـا کـه رنـگ آن‌هـا متفـاوت اسـت، بیشـترین امتیـاز را خواهـد داشـت.



بازخورد از کـودک

- از انجام این بازی لذت بردی؟
- چند تا توپ را به مقصد رسوندی؟
- چه راز و تکنیکی برای انداختن توپ‌ها در لیوان هست؟
- دوست داری این بازی را دوباره انجام بدیم؟

بازی شماره ۲

جور کردنی

اهداف

- پرورش تفکر خلاق؛
- ارتقای مهارت حل مسئله؛
- پرورش مهارت‌های انجام کار گروهی؛
- افزایش دقت و سرعت عمل؛

زمان مورد نیاز



وسایل مورد نیاز



کاغذ



مداد یا خودکار

اجـــرا

در ایـن بـازی خانـواده بـرای همدیگـر قسـمتی از شـعر یـا ضرب‌المثـل را بـر روی برگه‌هـای کوچـک و قسـمت دیگـرش را بـر روی برگـه‌ی دیگـر بنویسـید. کاغذهـا را بـا هـم قاطـی کنیـد و بـا احتسـاب زمـان دو الـی پنـج دقیقـه کاغذهـای مرتبـط را بـا هـم جـور کنیـد. بـرای مثـال روی یـک برگـه بنویسـید: «هـر کـه بامـش بیـش ..» و بـر روی برگـه‌ی دیگـر بنویسـید: «برفـش بیشـتر». حـالا بایـد شـعر و ضرب‌المثل‌هـا را بـا هـم جـور کنیـد.

بازی شماره ۳

نخ بازی

اهداف

- افزایش دقت و توجه؛
- ارتقای مهارت تفکر خلاقانه؛
- پرورش مهارت‌های لازم برای انجام کار گروهی؛
- تقویت مهارت خودکنترلگری؛
- ایجاد مهارت صبر در انجام کارها؛

زمان مورد نیاز



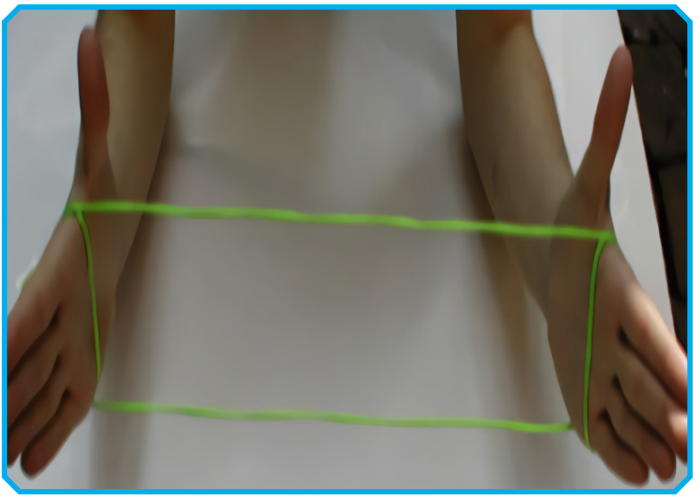
وسایل مورد نیاز

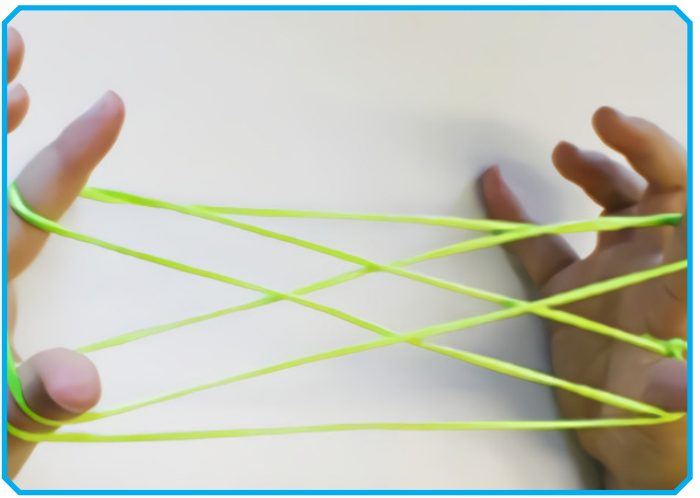


مقداری نـــخ

اجـــرا

ایـن بـازی نوعـی بـازی مهارتـی اسـت کـه بازیکن‌هـا بـا اسـتفاده از یـک نـخ شـکل‌هایی را می‌سـازند. از نخـی کـه دو سـرش گـره خـورده و یـک منحنـی بسـته تشـکیل داده اسـت، اسـتفاده می‌شـود. بازیکن‌هـا بایـد بـه نوبـت، نـخ را از دسـت یکدیگـر بگیرنـد بـدون اینکـه در هـم گـره بخـورد و در همـان حـال شـکل جدیـدی بـا آن بسـازند.





بازخورد از کـــودک

- نظرت در مورد این بازی چیه؟
- چقدر در انجام این بازی موفق بودی؟
- دوست داری بازم این بازی را انجام بدیم؟
- اگر دوباره انجام بدیم، چه اشکال جدیدی درست می‌کنی؟

بازی شماره ٤

با دقت میگم.

اهداف

- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری؛
- افزایش توجه، تمرکز و دقت؛
- تقویت حافظه‌ی فعال؛

زمان مورد نیاز



اجـــرا

می‌خواهیم بازی انجام دهیم که سه مرحله دارد.

مرحلـه‌ی اول: بـه کـودک بگوییـد می‌خواهـم یـک حـرف از الفبـا بگویـم. وقتـی گفتـم شـروع کـن، از تـو می‌خواهـم کـه هـر تعـداد کـه می‌توانـی کلمـه بـه مـن بگویـی کـه بـا آن حـرف شـروع می‌شـود. ٦٠ ثانیـه فرصـت داری. هیـچ کـدام از کلمـات نبایـد نـام افـراد یـا مکان‌هـا یـا اعـداد باشـد. بـرای مثـال: اگـر مـن حـرف «د» را بـه تـو دادم، تـو می‌توانـی بگویـی دانسـتن، دنـدان، دسـتگیره و..... امـا نبایـد بگویـی دانیـال، زیـرا آن یـک نـام شـخص اسـت. تـو نبایـد بگویـی دامغـان، زیـرا آن نـام یـک مـکان اسـت و تـو نبایـد بگویـی دوازده، زیـرا آن یـک عـدد اسـت. همچنیـن، کلمـات یکسـان بـا انتهـای متفـاوت را بـه مـن نـده. بـرای مثـال: اگـر تـو مـی گویـی: دیـد، نمی‌توانـی هـم چنیـن بگویـی دیـدم یـا دیـده بـود.

مرحله‌ی دوم:

- ایـن بـار از تـو می‌خواهـم کـه هـر تعـداد می‌توانـی اسـم حیوانـات را بـه مـن بگویـی. مهـم نیسـت آن‌هـا بـا چـه حرفـی شـروع می‌شـوند. ٦٠ ثانیـه زمـان داری.

- حالا هر تعداد که می‌توانی نام‌های پسران را به من بگو. ٦٠ ثانیه زمان داری.

- - حالا هر تعداد که می‌توانی نام‌های دختران را به من بگو. ٦٠ ثانیه زمان داری.

مرحله‌ی سوم:

حالا چیزی را می‌خواهیم انجام دهیم که کمی متفاوت است.

ابتدا اسم میوه، سپس اسم دختر، میوه، اسم پسر. ٦٠ ثانیه زمان داری.

اسم حیوان - اسم ماشین (زمان مورد نیاز ٦٠ ثانیه)

اسم پسر - اسم میوه (زمان مورد نیاز ٦٠ ثانیه)

رنگ - اسم حیوان (زمان مورد نیاز ٦٠ ثانیه)

بازخورد از کـــودک

- با انجام این بازی چه چیزهایی یاد گرفتی؟

- کدام قسمت از بازی را دوست داشتی؟

- آیا توانستی در زمان تعیین شده جواب بدی؟

بازی شماره ۵

چوب کبریت

اهداف

- تقویت حافظه‌ی دیداری؛
- پرورش مهارت تفکر خلاقانه و ابتکار؛
- افزایش دقت، توجه و تمرکز؛
- افزایش اعتماد به نفس؛

زمان مورد نیاز



اجـــرا

بـه کـودک بگوییـد بـا ایـن چـوب کبریت‌هـا در هـر مرحلـه چنـد تـا شـکل درسـت کـن. در مرحلـه‌ی اول بـا شـش عـدد چـوب کبریـت، هفـت شـکل درسـت کنـد. ایـن اَشـکال نبایـد تکـراری باشـند (بـرای سـاخت هـر شـکل از ٦ عـدد چـوب کبریـت اسـتفاده شـود).

در مرحلـه‌ی دوم بـه کـودک بگوییـد بـا شـش عـدد چـوب کبریـت یـک شـکل درسـت کنـد، سـپس روی شـکل سـاخته شـده را بپوشـانید و از کـودک بخواهیـد همـان شـکل را درسـت کند. ایـن بـازی می‌توانـد بـه همیـن صـورت ادامـه پیـدا کنـد.

بازخورد از کـــودک

- آیا بازی را دوست داشتی؟
- چقدر برات جذاب بود؟
- کدام مرحله از بقیه‌ی مراحل برات راحت‌تر بود؟

بازی شماره ٦

جمله‌ســـازی

اهداف

- ایجاد چالش‌های ذهنی؛
- افزایش هیجان و انگیزه؛
- تقویت حافظه؛
- تقویت مهارت فکرکردن و بارش فکری؛
- افزایش مشارکت و همکاری؛

زمان مورد نیاز



اجـــرا

از کـودک و سـایر اعضـای خانـواده بخواهیـد همـه دور هـم بنشـینند. سـپس بـازی را شـروع کنیـد. در ابتـدا عبـارت کوتاهـی ماننـد «مـن بـه خریـد رفتـم تـا.....» را بگوییـد و از نفـر بعـدی بخواهیـد عبـارت را از ابتـدا گفتـه و یـک کلمـه بـه آن اضافـه کنـد. «مـن بـه خریـد رفتـم تـا بـرای تولـد» و نفـر بعـدی نیـز بایـد مجـدد جملـه را از ابتـدا بـا کلمـه‌ی دلخـواه خـود بخوانـد: «مـن بـه خریـد رفتـم تـا بـرای تولـد مـادرم». ایـن بـازی بیـن تمـام افـراد تـا جایـی ادامـه پیـدا می‌کنـد کـه نفـر بعـدی دیگـر ابتـدای جملـه را بـه خاطـر نیـاورد، پـس او بـه عنـوان بازنـده اعـلام و ادامـه‌ی بـازی بیـن بقیـه انجـام می‌شـود و در نهایـت کسـی برنـده اسـت کـه بـه عنـوان آخریـن نفـر باقـی مانـده باشـد.

بازخورد از کـــودک

- وقتی که جمله را نمی تونستی بگی چه کار می‌کردی؟
- چه قدر تلاش کردی که جمله‌ها رو درست بگی؟

بازی شماره ۷

کلمات متضاد

اهداف

- تقویت بارش فکری؛
- افزایش گنجینه‌ی لغات؛
- تقویت توجه، تمرکز و دقت؛
- تحریک قوه‌ی خلاقیت؛

زمان مورد نیاز



اجـــرا

بـه کـودک بگوییـد ایـن بـازی دو نفـره اسـت. نفـر اول یـک کلمـه می‌گویـد و نفـر دوم متضـاد آن را می‌گویـد. سـپس نفـر دوم یـک کلمـه می‌گویـد و نفـر اول متضـاد آن را می‌گویـد. بـه همیـن ترتیـب بـازی ادامـه پیـدا می‌کنـد تـا بـه کلمه‌هـای دشـوار می‌رسـد.

نفر اول: شب؛ نفر دوم: روز / نفر دوم: خواب؛ نفر اول: بیدار

بازخورد از کـــودک

- از انجام این بازی چه چیزی یاد گرفتی؟
- کدام قسمت بازی راحت بود؟
- کدام قسمت از بازی سخت بود؟
- دوست داری دوباره بازی تکرار بشه؟

بازی شماره ۸

داستان‌سرایی

اهداف

- تقویت بارش فکری؛
- افزایش گنجینه‌ی لغات؛
- تقویت توجه، تمرکز و دقت؛
- تحریک قوه‌ی خلاقیت و تخیل؛

زمان مورد نیاز

۳۰ دقیقه

اجـــرا

هـر کـدام از اعضـای خانـواده سـه کلمـه را انتخـاب می‌کننـد و آن را روی برگـه‌ای می‌نویسـند. بعـد بـا آن کلمـات داستان‌سـرایی می‌کننـد. شـخص الـف، داسـتان را شـروع می‌کنـد و تـا جایـی کـه خـود در نظـر دارد، داسـتان را ادامـه می‌دهـد. هـر جـا کـه متوقـف شـد، شـخص بعـدی آن را ادامـه می‌دهـد و همیـن طـور جریـان داسـتان بیـن اعضـای خانـواده بازگـو می‌شـود تـا اینکـه جریـان داسـتان بـا اتفاقاتـی کـه توسـط شـخصیت‌های داسـتان رخ می‌دهـد، بـه مسـیری خـاص هدایـت شـود. می‌تـوان از ایـن داسـتان، یـک فیلـم تهیـه کـرد. همچنیـن اعضـای خانـواده می‌تواننـد در روزهـای آینـده ادامـه‌ی داسـتان را بـا فکـر خـلاق ادامـه دهنـد.

بازخورد از کـــودک

- تو چه داستان‌هایی گفتی؟
- داستان گفتن رو دوست داری؟
- وقتی نوبتت می‌شد، می‌تونستی داستان بگی؟

بازی شماره ۹

تقدیم به شهدا

اهداف

- آشنایی کودکان با شهدای محله؛
- ایجاد تفکر خلاق و افزایش سطح توجه؛
- ارتقای خلاقیت؛
- تقویت مهارت‌های ظریف؛

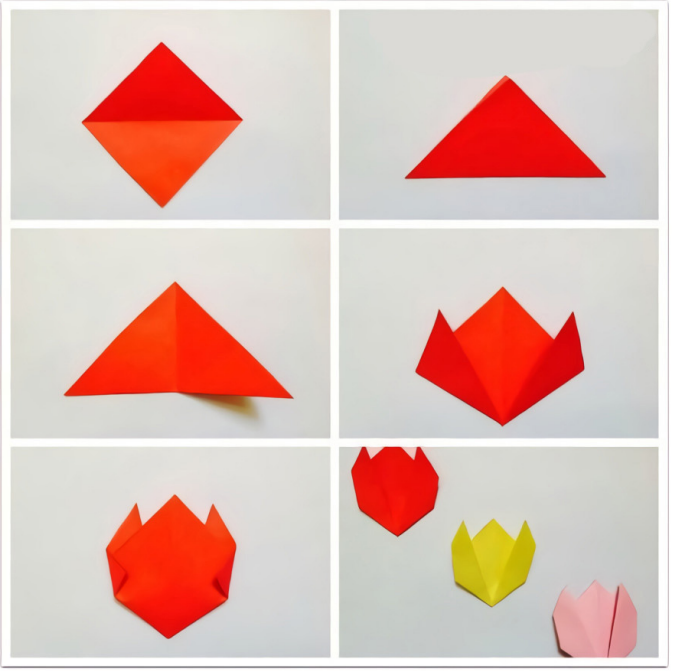
زمان مورد نیاز

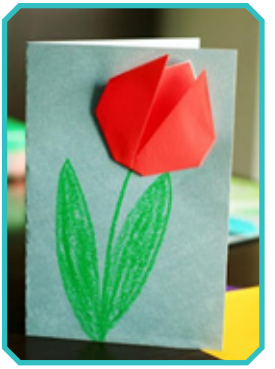


اجـــرا

اینبـار قـرار اسـت بـا اوریگامـی یـا هنـر کاغـذ و تـا، بـرای عزیـزان ایـن کشـور هدیـه درسـت کنیـم. بـرای ایـن کار شـما بـه کاغـذ و مـداد رنگـی احتیـاج داریـد کـه می‌توانیـد کاغذتـان را بـه هـر رنگـی کـه مایـل بودیـد رنـگ آمیـزی کنیـد (از کاغـذ رنگـی هـم می‌تـوان اسـتفاده کـرد). بـرای ایـن کار کاغذتـان را بـه شـکل یـک مربـع درآوریـد و مطابـق شـکل اول، بـا تـا کـردن آن را تبدیـل بـه گل لالـه کنیـد و سـپس بـا خلاقیـت خودتـان بـرای آن شـاخه و بـرگ بگذاریـد.

بعـد از اتمـام کاردسـتی، اگـر محله‌تـان بـه اسـم شـهیدی نام‌گـذاری شـده اسـت و خانـواده‌ی ایـن شـهید در محلـه‌ی شـما زندگـی می‌کننـد، هدیه‌تـان را بـه آنـان تقدیـم کنیـد و اگـر دسترسـی بـه خانـواده‌ی شـهدا نداریـد، اسـم شـهید محلـه یـا شـهیدی کـه بـه آن علاقـه داریـد را روی گل بنویسـید و در قسـمتی از خانه‌تـان بـه یـادگار بگذاریـد.





بازخورد از کودک

- با کمک تاکردنِ کاغذ می‌توانی چه جیزهایی درست کنی؟

- می‌دانستی اوریگامی، یک هنر است و می‌توانی با یادگیری آن، هم کلی چیز زیبا درست کنی، هم اوقات فراغتت رو باهاش پر کنی؟



داستان‌ها



داستان شماره ۱

روز برفی

مـک بامبـل بـه تنهایـی در خانـه‌ی خیلـی کوچکـی در میانـه‌ی راه بالائـی کـوه بـن مکدیـو در اسـکاتلند زندگـی می‌کـرد. خانـه‌ی کوچـک او بیـرون از جنـگل کاج سـاخته شـده بـود و او می‌توانسـت هـر چـه را کـه لازم دارد از جنـگل یـا هـر قسـمتی از کـوه بدسـت آورد. بـا اینکـه تنهـا زندگـی می‌کـرد، هنـوز هـم دوسـتان زیـادی داشـت. همـه‌ی حیوانـات و پرنـدگان دوسـتانش بودنـد. او تقریبـاً بـرای همـه‌ی آنهـا اسـمی گذاشـته بـود.

هـوا سـرد می‌شـد و پرنـدگان بـه مناطـق گرمسـیر جنـوب پـرواز می‌کردنـد. زمسـتان نزدیـک بـود. برگ‌هـای زردرنـگ درختـان روی زمیـن را پوشـانده بـود و کـوه بـه نظـر غمگیـن می‌آمـد. برخـی از حیوانـات کـه مجبـور بودنـد در جنـگل بماننـد، در بدنشـان بـرای مـدت طولانـی غـذا ذخیـره می‌کردنـد و بـه زودی بـه خـواب زمسـتانی می‌رفتنـد تـا اینکـه بهـار برسـد.

ایـن داسـتان دربـاره‌ی یکـی از ایـن حیوانـات اسـت کـه در ایـن جنـگل زندگـی می‌کـرد. یکـی از صبح‌هـای اواسـط دسـامبر، روبـاه در جسـتجوی یافتـن صبحانـه‌ای میـان جنـگل آهسـته قـدم مـی‌زد. هـوا بـد بـود، بـرف زمیـن را پوشـانده بـود و بـاد هـر لحظـه شـدیدتر می‌شـد. در ایـن موقـع از سـال غـذا بـه سـختی گیـر می‌آمـد بنابرایـن روبـاه مجبـور بـود مسـافت بیشـتری را نسـبت بـه گذشـته بـرای یافتـن غـذا جسـتجو کنـد. بـرف و بـاد شـکار کـردن را خیلـی سـخت می‌کـرد. بـاد هـر لحظـه شـدیدتر می‌شـد. روبـاه می‌خواسـت بـه لانـه‌اش برگـردد امـا پیـش خـودش گفـت کمـی دیگـر هـم می‌گـردم، آخـه خیلـی گرسـنه هسـتم و نمی‌توانـم بـدون غـذا برگـردم.

در یـک لحظـه صـدای زوزه‌ی شـدید بـاد در میـان درختـان پیچیـد. روبـاه کـه از چیـزی خبـر نداشـت، در زیـر یـک درخـت فرسـوده کـه ریشـه‌ی محکمـی نداشـت در حـال راه رفتـن بـود که صـدای شکسـتن مـداوم چیـزی را شـنید، همانطـور کـه بـه اطـراف برمـی گشـت که بفهمـد این صـدا از کجـا می‌آیـد، یـک درخـت شکسـته‌ی سـیاه بزرگـی را دیـد کـه بـه روی او می‌افتـاد.

شروع به دویدن کرد تا آنجایی که می‌توانست سریع می‌دوید، اما پنجه‌هایش در داخل برف‌های عمیق گیر می‌کردند. وقتی که درخت شکسته کنار او روی زمین افتاد او فکر کرد که از این حادثه رهایی پیدا کرد. اما در همان لحظه‌ای که او می‌خواست بپرد تا از آن وضعیت رهایی یابد، تنه‌ی درخت به آهستگی چرخید و روی دم او افتاد.



روباه بیچاره، گرسنه بود و کلی از خانه‌اش دور بود و دمش هم در زیر درخت بزرگی گیر کرده بود. هر چند خوشبختانه برف آرام می‌بارید و او هم صدمه‌ی جدی ندیده بود؛ اما او ابداً خوشحال نبود. کم کم شدت بارش برف بیشتر شد. روباه به این دردسر بزرگ فکر می‌کرد، اگر برف همینطور ببارد بعد از مدتی حتی روی سرش را هم می‌پوشاند و دیگر قادر به نفس کشیدن نبود. حالا او خیلی نگران بود.

آن روز صبح مک بامبل مثل همیشه صبح زود برای قدم زدن در میان جنگل از خانه بیرون آمد. راه زیادی نرفته بود که فکر کرد صدایی می‌شنود. او با خودش زمزمه می‌کرد آن صدای چه چیزی می‌تواند باشد؟ اما پیش خودش فرض کرد که صدای باد است و به پیاده‌روی خودش ادامه داد. باز هم آن صدا را شنید، به اطراف نگاه کرد

تـا ببینـد آیـا می‌توانـد محـل صـدا را پیـدا کنـد. دوبـاره صـدا را شـنید و ایـن بـار توانسـت بفهمـد کـه صـدا از طرفـی می‌آیـد کـه درختـی افتـاده اسـت. تـا آن جـا کـه پاهـای پیـرش می‌توانسـت وزن او را تحمـل کنـد در میـان بـرف سـریع بـه آن سـمت دویـد. وقتـی کـه کنـار درخـت شکسـته رسـید هیـچ کسـی را ندیـد تـا ایـن کـه بـه آن طـرف درخـت رفـت و در آنجـا یـک روبـاه کوچولـو دیـد کـه از بـاد و بـرف در خـودش فـرو رفتـه و خـودش را جمـع کـرده اسـت.

مک بامبل او را شناخت و پرسید: این جا چیکار می‌کنی؟

روبـاه کوچولـو بـا صـدای بغض‌آلـود ماجـرا را تعریـف کـرد. او خیلـی سـردش بـود و گفـت: مـن ساعت‌هاسـت کـه اینجـا گیـر افتـادم و سـطح بـرف آهسته‌آهسـته بالاتـر آمـده اسـت دیگـه خیلـی خسـته‌ام، خیلـی تـلاش کـردم تـا از ایـن وضعیـت رهـا شـوم امـا هنـوز دُم مـن گیـر اسـت.

پیرمـرد گفـت: مـن سـعی خواهـم کـرد کـه درخـت را تـکان دهـم تـا تـو رهـا شـوی. امـا آقـای بامبـل آن قـدر قـوی نبـود و هـر قـدر تـلاش کـرد نتوانسـت تنـه‌ی درخـت را حرکـت دهـد.

وقتـی آقـای بامبـل موفـق بـه تـکان دادن تنـه‌ی درخـت نشـد، بـه فکـر فـرو رفـت و در انتهـا گفـت: حـالا فهمیـدم کـه چـه بایـد بکنـم. او در سـطح جنـگل بـه دنبـال چیـزی می‌گشـت تـا ایـن کـه بـا یـک شـاخه‌ی درخـت دیگـر برگشـت. او تـلاش کـرد بـا آن چـوب، تنـه‌ی درخـت بـزرگ را کمـی بالاتـر ببـرد امـا او بـه انـدازه‌ی کافـی قـوی نبـود. او یـک قـدم بـه عقـب رفـت و بـا دقـت بـه تنـه‌ی درخـت نـگاه کـرد. یـک نگاهـی بـه بـرف کـرد کـه همـه‌ی اطرافـش را پوشـانده بـود و سـپس نگاهـی بـه آسـمان انداخـت. بـه نظـر می‌رسـید کـه بـارش بـرف بـرای مـدت طولانـی ادامـه خواهـد داشـت و آنهـا مجبورنـد کـه سـریعتر کاری کننـد.

آقـای بامبـل فکـری کـرد. او بـا سـرعت بـه کلبـه‌اش برگشـت وقتـی کـه بـه آن جـا رسـید بـه سـراغ ابـزار کارش رفـت و بـا سـرعت برگشـت در حالـی کـه یـک اره‌ی بـزرگ را بـا خـود حمـل می‌کـرد.

وقتـی بـه جنـگل برمـی گشـت، امیـدوار بـود کـه مسـیر را بـه خاطـر بیـاورد. زیـرا بـارش برف ردپـای او را پوشـانده بـود. همانطـور کـه از میـان برف‌هـا عبـور می‌کـرد، می‌اندیشـید، خـدا کنـد بـه انـدازه‌ی کافـی سـریع عمـل کـرده باشـم و بـرف روی روبـاه بیچـاره را نپوشـانده باشـد.

بـارش بـرف سـنگین‌تر شـده بـود و بـاد شـدیدتر می‌وزیـد؛ امـا آقـای بامبـل بـه راهـش ادامـه داد. او بـه محلـی رسـید کـه روبـاه آن جـا بـود امـا تمـام آنچـه کـه او می‌توانسـت ببینـد تنـه‌ی درخـت و برفـی بـود کـه تمـام زمیـن را پوشـانیده بـود. او فکـر کـرد کـه دیـر رسـیده اسـت امـا یـک بینـی قهـوه‌ای در میـان بـرف دیـد. او بـا سـرعت هـر چـه بیشـتر بـا دسـت‌هایش شـروع بـه خالـی کـردن برف‌هایـی کـرد کـه دور روبـاه را پوشـانده بودنـد. هنـوز زنـده بـود.

شـروع بـه اره کـردن درخـت کـرد امـا نـه بـه دو نیمـه، بلکـه بـه سـه قسـمت. دو قسـمت کـه بلندتـر بودنـد در هـر انتهـا و یـک قسـمت کوچک‌تـر در وسـط، یعنـی همـان جایـی کـه دُم روبـاه گیـر کـرده بـود. ایـن تکـه‌ی کوچـک خیلـی سـنگین نبـود بنابرایـن بـه راحتـی قابـل جابجا کـردن بـود. و ایـن دقیقـاً همـان کار بـود کـه پیرمـرد انجـام داد. وقتـی کار به انتهـا رسـید او کاملاً خسـته بـود؛ امـا قـادر بـود کـه تکـه‌ی وسـط را کـه روی دم روبـاه بـود، بچرخانـد. او روبـاه را بلنـد کـرد و در پتویـی کـه از کلبـه‌اش آورده بـود، پیچانـد.

پیرمـرد بـه آهسـتگی در حالـی کـه روبـاه را بغـل کـرده بـود، بـه کلبـه‌اش برگشـت. آتـش خوبـی را روشـن کـرد و یـک سـوپ خوشـمزه بـرای خودشـان درسـت کـرد. آن دو، روز سـختی را گذرانـده بودنـد و خیلـی خسـته بودنـد. روبـاه روی کف‌پـوش کنـار شـومینه و پیرمـرد روی صندلـی مـورد علاقـه‌اش بـه خـواب رفتنـد. وقتـی کـه صبـح از خـواب برخاسـتند هـر دو مایـل بودنـد کـه روبـاه در تمـام طـول زمسـتان کنـار پیرمـرد بمانـد و ایـن دقیقـاً همـان اتفاقـی بـود کـه رخ داد.

بازخورد از کـودک

- چه اتفاقی برای روباه افتاده بود؟

- آقای بامبل برای نجات روباه از چه روشی استفاده کرد؟

- اگـر شـما جـای آقـای بامبـل بـودی بـرای نجـات روبـاه از چـه راه حل‌هایـی اسـتفاده می‌کـردی؟

- خلاصه‌ای از داستان را بنویس و آن را به صورت نقاشی ترسیم کن.



داستان شماره ۲

سنگ قیمتی

مـرد ثروتمنـدی از تمامـی لذت‌هـای زندگـی بهره‌منـد بـود. او امـوال زیـادی داشـت. چندیـن ملـک در شـهرهای مختلـف، ماشـین‌های رنـگ و وارنـگ و کلـی وسـایل گـران قیمت و ارزشـمند داشـت. بعـد از ایـن کـه پیـر شـد، روزی فکـر کـرد کـه نگهـداری ایـن همـه امـلاک در جاهـای مختلـف بـرای او سـخت شـده اسـت و بهتـر اسـت همـه‌ی مـال و امـوال خـود را بفروشـد و بـا پولـش الماسـی بخـرد تـا همـه‌ی پـول و ثروتـش همیشـه در کنـارش باشـد.

او هـر چـه داشـت فروخـت و بـا پولـش الماسـی بـزرگ خریـد. مـرد فکـر کـرد کـه الماسـش را در جایـی پنهـان کنـد. چالـه‌ای در کنـار درخـت پشـت حیـاط کنـد و الماسـش را آنجـا پنهـان کـرد. او فکـر کـرد کـه هیچ‌کـس آن را در ایـن مـکان پیـدا نمی‌کنـد.

مـرد هـر شـب برمـی گشـت و چالـه را می‌کنـد و نگاهـی بـه الماسـش می‌کـرد. وقتـی خیالـش جمـع می‌شـد دوبـاره آن را در چالـه می‌گذاشـت و رویـش را بـا خـاک می‌پوشـاند.

ایـن کار هـر شـب تکـرار می‌شـد تـا اینکـه شـبی دزدی بـه خانـه‌ی او آمـد. دزد دیـد کـه مـرد پولـدار از اتاقـش بیـرون آمـد و آهسـته بـه حیـاط رفـت و چالـه‌ای حفـر کـرد و از آن سـنگی را بیـرون آورد آن را نـگاه کـرد و گفـت: هنـوز اینجاسـت. دوبـاره آن را در چالـه گذاشـت و رویـش را بـا خـاک پوشـاند. وقتـی پیرمـرد بـه اتاقـش برگشـت، دزد زمیـن را حفـر کـرد و تکـه المـاس را پیـدا کـرد. او خوشـحال شـد و گفـت: حـالا ایـن سـنگ مـال مـن اسـت و مـن دیگـر مـرد پولـداری شـدم. او از آنجـا رفـت و هیـچ وقـت برنگشـت.

روز بعـد وقتـی پیرمـرد چالـه‌ای را در کنـار درخـت دیـد، ترسـید بـه سـرعت بـه آن طـرف دویـد. زمیـن کنـده شـده بـود و از آن سـنگ قیمتـی هیـچ اثـری نبـود. بـاورش نمی‌شـد شـروع بـه کنـدن زمیـن کـرد ولـی المـاس پیـدا نشـد کـه نشـد. مـرد بـا صـدای بلنـد می‌گریسـت و فریـاد مـی‌زد دیگـر مـن الماسـی نـدارم دیگـر مـرد پولـداری نیسـتم.

او کنـار چالـه نشسـته بـود و گریـه و زاری می‌کـرد. خدمتـکاران بـه دوسـت او تلفـن زدنـد.

وقتـی دوسـتش رسـید و پیرمـرد را در آن شـرایط دیـد، بـه او گفـت: گریـه نکـن، بیـا ایـن تکـه سـنگ بـزرگ بـرای تـو آن را بـردار و در چالـه بینـداز و رویـش را بـا خـاک بپوشـان، سـپس هـر روز می‌توانـی بیایـی و آن را از چالـه در آوری و نـگاه کنـی. یـک تکـه سـنگ بـا یـک تکـه المـاس فرقـی نـدارد، وقتـی درون خـاک پنهـان باشـد.



بازخورد از کـودک

- اگر پیرمرد فکر خلاقی داشت، آیا با این مشکل مواجه می‌شد؟
- پیرمرد برای نگهداری سنگ قیمتی باید از چه راه حل‌هایی استفاده می‌کرد؟
- اگر شما جای پیرمرد بودی برای نگه داشتن سنگ، چه کار می‌کردی؟
- اگر فکر خلاق نداشته باشیم ممکن است چه اتفاق‌هایی بیفتد؟
- از خواندن این داستان چه نتیجه‌ای می‌گیری؟

داستان شماره ۳

پادشاه و پیشگو

پادشاهی بسیار چاق بود و از زیادی چربی و گوشت در رنج بود. اطباء هر دستوری می‌دادند مفید واقع نمی‌شد. روزی مردی به حضور پادشاه رفت و گفت: من از علم نجوم اطلاع کامل دارم. اگر شاه اجازه دهد امشب سرنوشت سلطان را از این بیماری چاقی ببینم. اگر عمر سلطان طولانی باشد، معالجه‌ی شما را به عهده خواهم گرفت.

سلطان قبول کرد و به وی وعده‌ی انعام داد. روز بعد منجم با کمال افسردگی و حالتی غمگین خدمت سلطان رسید و عرض کرد، به طوری که از گردش ستارگان فهمیدم متاسفانه از عمر ملک بیش از یک ماه نمانده است و اگر به این حقیر شک دارید دستور فرمائید مرا زندانی کنند و چنان چه در مدت یک ماه گفته من درست در نیامد، دستور قتلم را صادر نمایید.



شـاه او را زندانـی کـرد. از آن روز بـه بعـد شـاه از غـم و غصـه‌ی مـردن از خـورد و خـوراک افتاد و دیگـر اشـتهایی برایـش نمانـد و تـا روز بیسـت و نهـم تمـام چربـی و گوشـت‌های اضافیـش آب شـد و ماننـد دوک لاغـر گردیـد.

دسـتور داد آن مـرد را از زنـدان احضـار کردنـد و بـه او گفـت: یـک روز دیگـر بـه وعـده‌ی تـو بیشـتر باقـی نمانـده اسـت و اگـر مـن تـا فـردا نمـردم، خـود را بـرای مـرگ آمـاده کـن.

آن مـرد خندیـد و گفـت: قربـان مگـر مـن چـه کسـی هسـتم کـه بتوانـم عمـر سـلطان را پیش‌بینـی کنـم. عمـر دسـت خداسـت. چـون دیـدم اطبـاء نتوانسـتند دارویـی بـرای لاغـر شـدن شـما تهیـه کننـد، تصمیـم گرفتـم اشـتهایتان را بـا ایـن خبـر بـد کـور کنـم تـا از پرخـوری دسـت برداریـد و بـه تدریـج لاغـر شـوید و خوشـحالم کـه نتیجـه‌ی کارم را هـم اکنـون می‌بینـم. سـلطان عمـل او را پسـندید و طبیبـان نیـز گفتـه‌ی او را تأییـد کردنـد و انعامـی نیکـو گرفـت.

بازخورد از کـودک

- پادشاه چه مشکلی داشت؟
- منجم چه چیزی را برای پادشاه پیش‌بینی کرده بود؟
- چه اتفاقی افتاد که پادشاه لاغر شد؟
- منجم برای حل مشکل پادشاه از چه روشی استفاده کرد؟
- پیام اخلاقی و آموزشی داستان چیست؟



داستان شماره ٤

مرد کلاه‌فروش

یکی بود و یکی نبود، مردی از راه فروش کلاه زندگی می‌کرد. روزی شنید که در یکی از شهرها، کلاه طرفداران زیادی دارد. برای همین با تمام سرمایه‌اش کلاه خرید و به طرف آن شهر راه افتاد.

روزهای زیادی گذشت تا به نزدیکی آن شهر رسید. جنگل با صفایی نزدیکی آن شهر بود و مرد خسته تصمیم گرفت که آنجا استراحت کند.

کلاه‌فروش در خواب بود که با صدایی بیدار شد. با تعجب به اطرافش نگاه کرد و چشمش به کیسه‌ی کلاه‌ها افتاد که درش باز شده بود و از کلاه‌ها خبری نبود.

مرد نگران شد دور و بر خود را نگاه کرد تا شاید کسی را ببیند ولی کسی را ندید. ناگهان صدایی از بالای سر خود شنید و سرش را بلند کرد و از تعجب دهانش باز ماند. چون کلاه‌های او بر سر میمون‌ها بودند.

مرد با ناراحتی سنگی به طرف میمون‌ها پرت کرد و آنها هم با جیغ و هیاهو به شاخه‌های دیگر پریدند. مرد که از این اتفاق خسارت زیادی دیده بود، نمی‌دانست چه کار کند، زیرا بالا رفتن از درخت هم فایده نداشت؛ چون میمون‌ها فرار می‌کردند. ناراحت بود و به بخت بد خود نفرین فرستاد.

پیرمردی از آنجا عبور می‌کرد، مرد کلاه‌فروش را غمگین دید. از او پرسید: گویا تو در اینجا غریبه‌ای! برای چه این قدر غمگین هستی.

پیرمرد وقتی ماجرا را شنید به او گفت: چاره‌ی این کار آسان است آیا تو کلاه دیگری داری؟ مرد کلاه‌فروش، کلاه خود را از سرش در آورد و به پیرمرد داد.



پیرمـرد کلاه را بـر سـرش گذاشـت و مثـل میمون‌هـا چنـد بـار جیـغ کشـید و بعـد کلاه را از سـر برداشـت و در هـوا چرخانـد و بعـد آن را بـر زمیـن انداخـت. مـرد کلاه‌فـروش خیلـی تعجب کـرد ولـی مدتـی گذشـت و میمون‌هـا نیـز کار پیرمـرد را تقلیـد کردنـد و کلاه را از سرشـان بـه طـرف زمیـن پرتـاب کردنـد.

کلاه‌فـروش بـا خوشـحالی کلاه‌هـا را جمـع کـرد و از تدبیـر و چـاره اندیشـی مناسـب آن پیرمـرد تشـکر کـرد. هدیـه‌ای بـرای تشـکر بـه پیرمـرد داد و بـه راه خـود ادامـه داد.

بازخورد از کـودک

- چه بلایی سر کلاه‌های مرد کلاه‌فروش آمده بود؟

- پیرمرد برای جمع‌آوری کلاه‌ها از چه روشی استفاده کرد؟

- اگـر شـما جـای پیرمـرد بـودی بـرای جمـع‌آوری کلاه‌هـا از چـه روش‌هایـی اسـتفاده می‌کـردی؟

داستان شماره ۵

شغال عاقل

یکی بود، یکی نبود. غیر از خدا هیچ کس نبود. توی یک آبادی که بسیار زیبا، سرسبز و با صفا بود، کوهی بزرگ و زیبا قرار داشت که روی آن کوه درختان زیاد سر به فلک کشیده‌ای، وجود داشت. در بالای یکی از آن درختان لانه‌ی زاغی بود و در زیر همان درخت یک مار خوش خط و خال هر وقت که فصل تخم‌گذاری زاغ می‌رسید، خودش را برای دزدیدن تخم‌ها آماده می‌کرد و به محض اینکه زاغی تخم‌گذاری می‌کرد و لانه را برای شکار و یا غذا خوردن ترک می‌کرد، فوراً و با استادی تمام از درخت بالا می‌رفت و تخم‌های زاغ بیچاره را با اشتهای تمام می‌خورد و پوست‌هایش را نیز همان جا رها می‌کرد. این مار بدجنس و بی‌رحم، تمام تخم‌های زاغ بیچاره را می‌خورد و با خیالی آسوده به سوراخ خود می‌رفت و می‌خوابید.



اما زاغ بیچاره و مظلوم وقتی که شکار و خوردن غذایش تمام می‌شد و به لانه باز می‌گشت، می‌دید که به جای تخم‌های عزیزش، پوست‌های آن باقی مانده است و متحیر و حیران می‌ماند و بسیار غمگین می‌شد. پس زاغ فکری کرد و با خود گفت: باید ببینم چه کسی تخم‌های مرا می‌خورد. پس به ناچار تا تخم‌گذاری بعدی باید صبر می‌کرد تا بداند که چه کسی این کار را می‌کند. او بعد از تخم‌گذاری بعدی، تخم‌هایش را به بهانه‌ی تهیه‌ی غذا رها کرد و لانه را تنها گذاشت.

مار، کار همیشگی‌اش را انجام داد و زاغ که به دروغ لانه را برای تهیه‌ی غذا ترک کرده بود و در روی یک درخت در نزدیکی همان محل به تماشا مشغول بود، به خاطر این که نمی‌توانست از پس مار بربیاید، از مبارزه با او صرف‌نظر کرد و فقط تا می‌توانست غصه خورد و اشک ریخت.

زاغ در این هنگام فکری کرد و به سراغ دوستش که بسیار دانا و زیرک بود، یعنی شغال رفت تا ماجرا را تمام و کمال برای او بازگو کند. زاغ به شغال گفت که چگونه مار دلخوشی‌های زندگی او را از بین می‌برد و بچه‌هایش را می‌بلعد. در این حال شغال که بسیار ناراحت شده بود رو به دوستش زاغ کرد و گفت: خوب، دوست من آیا تو برای این مشکل بزرگ خود راه‌حلی داری؟



زاغ در جوابش گفت: من در این فکر هستم که روزی از این روزها، وقتی که مار خوابیده است، به سراغش بروم و با نقشه‌ای چشمانش را از کاسه درآورم تا او دیگر نتواند حتی تخم‌های مرا ببیند، چه برسد به آن که بخواهد آنها را ببلعد.

اما شغال به او گوشزد کرد که این کار بدور از عقل و منطق است، چون عاقلان و دانایان کاری را که در آن احتمال خطر مرگ وجود داشته باشد انجام نمی‌دهند و اگر بدانند که در کاری احتمال خطر وجود دارد، دست از آن کار برمی‌دارند.

شغال به زاغ گفت خوب گوش کن و ببین که من چه می‌گویم و اگر خواستی به آن عمل کن تا هم خود زنده بمانی و هم خطر دشمن را دفع کنی و از شر این دشمن بی‌رحم و خطرناک کاملاً خلاص گردی و اگر این کار را انجام دهی، حتماً موفق خواهی شد.

شغال گفت: برای اینکه به مقصد خود برسی، در ابتدا باید به شهر بروی و بر بالای خانه‌های شهر به پرواز درآیی و به دنبال یک لباس گشاد که در آن هنگام مورد نیاز کسی باشد، بگردی. بعد این لباس گشاد را برداری و طوری که همه تو را ببینند و بتوانند تو را تعقیب کنند و به دنبال تو بیایند آن لباس را برداشته، آهسته پرواز می‌کنی تا اینکه به مار برسی و آن را روی سر مار اندازی.

در این هنگام، آن‌هایی که به دنبال لباس و در پی تو آمده‌اند وقتی که تو لباس را رها کردی، از تعقیب تو منصرف می‌شوند و سراغ لباس می‌روند و وقتی مار را در زیر لباس دیدند، مجبور می‌شوند مار را بکشند تا بتوانند لباس را بردارند و به این ترتیب تو به مقصود خود خواهی رسید. بدون آن که به تو آسیبی رسیده باشد.

زاغ که از این راه حل و پیشنهاد شغال، بسیار شادمان بود، به دوست خود، لبخندی را به جهت قبول پیشنهاد او زد و سپس به طرف آبادی پرواز کرد و دور شد، او در آبادی، ساعت‌ها مشغول گشتن و دور زدن روی خانه‌ها بود و چون وقت غروب شد به لانه‌اش برگشت و کار را برای فردا که هوا روشن خواهد بود، گذاشت.

سپس فردا صبح که در آبادی و روی خانه‌ها مشغول پرواز و جستجو بود و با دقت به اطراف نگاه می‌کرد، دید که یک زن لباس‌هایش را روی پشت بام گذاشته است.

زاغ به طرف لباس‌ها پرواز کرد و آنها را برداشت و آهسته آهسته به سمت لانه‌اش پرواز کرد. زن که این صحنه را دید، فریاد زد و با فریاد زن، شوهرش متوجه لباس‌ها شد که در آسمان به پرواز درآمدند و فهمید که جریان از چه قرار است. پس زاغ را دنبال کرد و عده‌ای هم به دنبال او، برای بدست آوردن لباس‌ها، به تعقیب زاغ پرداختند.

پس زاغ آنقدر پرواز کرد که به بالای سر مار رسید. مار برای تهیه‌ی غذا به بیرون رفته بود و بی‌خبر از همه‌جا، داشت به سمت لانه‌اش حرکت می‌کرد، که ناگاه زاغ لباس گشاد را بر روی او انداخت.

در آن لحظه مار که از قضیه بی‌اطلاع بود، نفهمید که این لباس از کجا بر سر او افتاده است، پس زیر لباس ماند و نتوانست خود را از زیر آن آزاد کند. چون لباس بسیار گشاد و سنگین بود و تمام اندام مار را فرا گرفته بود.

از طرفی شوهر آن زن که به دنبال لباس زنش آمده بود با عده‌ای که به دنبال او در تعقیب زاغ بودند، به آنجا رسیده و دیدند که زاغ آن لباس را انداخته است، پس از تعقیب زاغ دست برداشتند و به طرف لباس رفتند که آن را بردارند.

یکی از آن افراد که همراه شوهر زن آمده بود، متوجه مار که زیر لباس بود شد و



فریـاد زد: مـار! پـس در آن حـال همگـی وحشـت کردنـد. شـوهر آن زن کـه عصبانـی شـده بـود، چوب‌دسـتی را پیـدا کـرد و بـه سـمت مـار حملـه ور شـد و بـا چوب‌دسـتی چنـد بـار محکـم بـه سـر مـار کوبیـد. در آن لحظـه مـار بیچـاره در دم جـان داد و هـلاک شـد، پـس آنهـا لبـاس را برداشـتند و بـه سـمت خانه‌شـان حرکـت کردنـد و زاغ هـم خوشـحال و شـادمان از ایـن حادثـه بـه سـمت لانـه‌ی دوسـتش رفـت و از او بـرای راه حـل عاقلانـه‌ای کـه در اختیـارش گذاشـته بـود بسـیار تشـکر کـرد و بـه طـرف لانـه‌ی خـود رفـت تـا بـا خیالـی راحـت و آسـوده تخم‌گـذاری کنـد و بچه‌هایـش را بـزرگ کنـد و بـه آنهـا تجربـه‌ی زندگـی خـود را بیامـوزد.

بازخورد از کـــودک

- شغال برای حل مشکل زاغ، چه پیشنهادی داد؟
- اگر زاغ از راه حل شغال استفاده نمی‌کرد، چه اتفاقی می‌افتاد؟
- از این داستان چه نتیجه‌ای گرفتی؟
- تصویری از داستان را ترسیم کرده و خلاصه‌ی داستان را بنویس.



داستان شماره ٦

مغز متفکر

گوشـی تلفـن را برمـی‌دارم و بـه عمـو مسـعود زنـگ می‌زنـم. بعـد از سـلام و احوالپرسـی می‌گویـم: عمـو، قـرار اسـت بـرای نیمـه‌ی شـعبان تـوی مدرسـه جشـن بگیریـم. معاون پرورشـی مدرسـه، برگـزاری جشـن را بـه عهـده‌ی کلاس مـا گذاشـته‌اند و گفتنـد کـه کارهـا و ایده‌هـای نـو انجـام بدهیـم. امـروز بـرای برنامه‌ریـزی، چنـد نفـر از همکلاسـی‌هایم می‌آینـد خانـه‌ی مـا. مـن بـه دوسـتانم گفتـم کـه شـما همیشـه فکرهـای خوبـی داریـد. می‌توانیـد بیاییـد و بـه مـا کمـک کنیـد؟ عمـو مسـعود می‌گوینـد: چقـدر خـوب. چشـم سـعی می‌کنـم بیایـم.

سـاعت پنـج بعدازظهـر دوسـتانم یکـی یکـی می‌آینـد. کمـی بعـد عمـو مسـعود هـم از راه می‌رسـند. دوسـتانم را تـک بـه تـک معرفـی می‌کنـم و همـه بـه عمـو سـلام می‌کننـد. عمـو هـم بـا روی گشـاده سـلام می‌کننـد و می‌گوینـد: خوشـحالم کـه پیـش شـما هسـتم، چـون پارسـا گفتـه کـه بـرای چـی اینجـا جمـع شُـدید. خـب بسـم‌الله. شـروع کنیـد. هـر کسـی نظـرش را بگویـد.

عرفـان می‌گویـد: آقـا، بـه نظـر مـن اول از همـه بایـد مدرسـه را تزئیـن کنیـم. می‌توانیـم از بچه‌هـا پـول جمـع کنیـم و هـر چـی لازم داریـم بخریـم. محمدهانـی بـا هیجـان می‌گویـد: آره، بعـد از تزئیـن بایـد بـه فکـر پذیرایـی هـم باشـیم. شـربت و کیـک و شـیرینی بخریـم. سـجاد می‌گویـد: آقـا بـه نظـرم بایـد یـک برنامـه‌ی ویـژه داشـته باشـیم. مثـلاً از یـک گـروه دعـوت کنیـم تـا برایمـان برنامـه‌ی شـاد اجـرا کننـد. اگـر بخواهیـد می‌توانـم بـه پـدرم بگویـم تـا هماهنـگ کننـد.

امیـر و سـینا و اشـکان هـم نظراتشـان را می‌گوینـد. عمـو مسـعود می‌گوینـد: پارسـا جـان خـودت نظـری نـداری عمـو؟ می‌گویـم: نـه عمـو، فکـر خلاقانـه و جدیـدی بـه ذهنـم نمی‌رسـد. بـرای همیـن از شـما خواهـش کـردم بیاییـد و راهنمایی‌مـان کنیـد.

عمو می‌گویند: باشد اول بگویید، اگر بخواهید برای کسی جشن بگیرید و بگویید که دوستش دارید چه کار می‌کنید؟ می‌گویم: سعی می‌کنم چیزی را که دوست دارد برایش بخرم ... یا کاری که خوشحالش می‌کند انجام بدهم. مثلاً روز مادر که می‌شود به مامان بیشتر کمک می‌کنم. او هم خستگی‌اش در می‌رود. عمو مسعود می‌گویند: مرحبا. خُب بگویید ببینم امام زمان از چه کارهایی خوششان می‌آید؟ عرفان سریع می‌گوید: خب معلوم است، کارهایی که خدا دوست دارد، مثل راستگویی. امیر می‌گوید: مثل رفتار خوب با پدر و مادر و یا کمک به دیگران. عمو می‌گویند: بارک‌الله... خب حالا بگویید ببینم امام زمان می‌آیند که چکار کنند؟ سینا می‌گوید: می‌آیند تا مشکلات را حل کنند که آدم‌ها بهتر زندگی کنند. همگی با تکان دادن سرمان حرف سینا را تائید می‌کنیم. عمو مسعود می‌گویند: آفرین، درست گفتی. حالا فکر می‌کنید وظیفه‌ی ما به عنوان کسی که منتظر ایشان است، چیه؟ کمی فکر می‌کنیم و همگی می‌گوییم: برای آمدنشان دعا کنیم. عمو می‌گویند: درسته، دعا کردن و جشن گرفتن خیلی خوب است، اما کافی نیست. ما باید علاوه بر انجام کارهای خوبی که گفتید، یک یا علی بگوییم و دست به کار بشویم. درست مثل خود امام زمان که پُرتلاش‌ترین فرد روی زمین هستند، ما هم برای حل مشکلات اطرافمان زحمت بکشیم. اینطوری می‌توانیم دل امام زمان را هم شاد کنیم.

از حرف عمو مسعود، همگی به فکر فرو می‌رویم و سکوت می‌کنیم. عمو مسعود با خنده می‌گویند: چی شد!؟ پس چرا ساکتید! یاعلی بگویید. بلند شوید و هر کدامتان یک قدم برای آمدن آقا بردارید. می‌گویم: یعنی چه کار کنیم عمو؟

عمو می‌گویند: توی مدرسه یا کلاستان چه مشکلی وجود دارد که می‌شود با هم‌فکری و کمک همدیگر حلش کنید؟

همگی به همدیگر نگاه می‌کنیم. سجاد با ناراحتی می‌گوید: آقا حیاط مدرسه‌ی ما دو تا درخت بیشتر ندارد. نه گُلی، نه چمنی.. هیچی! عمو مسعود می‌گویند: اگر هر کدامتان یک گلدان از خانه ببرید مدرسه و توی کلاس یا راهرو بگذارید، مشکل فضای سبز مدرسه‌تان حل می‌شود. همگی خوشحال می‌شویم و می‌گوییم: چه فکر خوبی! عمو مسعود می‌گویند: دیگر چه مشکلی دارید؟

سـینا بـا دلخـوری می‌گویـد: آقـا بچه‌هـا تـوی حیـاط مدرسـه آشـغال می‌ریزنـد. آقـا اسـفندیاری سـرایدار مدرسـه، هـر چـه تذکـر می‌دهـد اصـلاً کسـی گـوش نمی‌کنـد. عمـو مسـعود می‌گوینـد: خُـب می‌توانیـد دربـاره‌ی رعایـت نظافـت، جمـلات یـا احادیثـی رو بنویسـید و بچسـبانید روی دیـوار مدرسـه. اصـلاً چطـور اسـت کـه یـک نمایـش مخصـوص این کار آمـاده کنیـد و تـو روز جشـن اجـرا کنیـد. سـرایدار مدرسـه‌تان هـم حتمـاً از ایـن کار راضـی می‌شـوند. همگـی از خوشـحالی چشـمانمان بـرق می‌زنـد و می‌گوییـم: چـه فکـر خوبـی! عمـو مسـعود بـا خنـده می‌گوینـد: خـب، دیگـر چـه مشـکلی داریـد؟

محمدهانـی قیافـه‌اش را تـوی هـم می‌کنـد و می‌گویـد: رنـگ و روی دیـوار کلاسـمان رفتـه. اگـر بشـود دیـوار را یـک رنـگ شـاد و قشـنگ بزنیـم عالـی می‌شـود. عمـو می‌خندنـد و می‌گوینـد: ایـن کـه بـرای هفتـه‌ی آینـده نشـدنی اسـت. امـا قـول می‌دهـم تـوی تعطیـلات عیـد کـه مدرسـه تعطیـل اسـت، خـودم بیایـم مدرسـه را بـا هـم رنـگ کنیـم. البتـه بـا هماهنگی مدیـر مدرسـه‌تان.

همگـی بـا خوشـحالی می‌گوییـم: وای عالـی می‌شـود! محمدهانـی می‌گویـد: پارسـا عجـب عمویـی داری، خـوش بـه حالـت! عمـو مسـعود بـا تواضـع سرشـان را می‌اندازنـد پایین و تشـکر می‌کننـد. مـن بـا افتخـار می‌گویـم: بیخـودی نیسـت کـه عمـوی مـن مغـز متفکـر فامیـل اسـت. عمـو مسـعود می‌گوینـد: مـن کاری نکـردم فقـط بـه قـول اسـتادم کمـی از فکـرم بـرای اصـلاح و آبـاد کـردن اطرافـم اسـتفاده کـردم. همیـن! خـب دیگـر، بلنـد شـوید کـه وقـت کـم اسـت! همگـی بـا تعجـب می‌پرسـیم: یعنـی از الان شـروع کنیـم؟ عمـو مسـعود می‌گوینـد: بلـه، از همیـن حـالا! زنـگ بزنیـد از بزرگترهایتـان اجـازه بگیریـد.

بـا تلفـن عمـو مسـعود نوبتـی بـه خانواده‌هـا زنـگ می‌زنیـم. محمدهانـی بـرای اجـازه گرفتـن بـه پـدرش تلفـن می‌کنـد و ماجـرا را تعریـف می‌کنـد. پـدرش هـم کـه شـیرینی فروشـی دارنـد، پشـت تلفـن می‌گوینـد کـه صلواتـی برایمـان کیـک یـزدی می‌پزنـد تـا روز جشـن بیـن همـه‌ی بچه‌هـا پخـش کنیـم. از خوشـحالی جیـغ می‌زنیـم و فریـاد می‌کشـیم و انـرژی می‌گیریـم.

وقتـی همگـی از خانواده‌هایشـان اجـازه گرفتنـد، عمـو یـک یـا علـی می‌گوینـد و بـه هـر کداممـان یـک وظیفـه‌ای می‌سـپارند و می‌گوینـد: یادتـان باشـد هـر چـه بیشـتر بتوانیـد بقیـه

را هم توی کارتان سهیم کنید، لذتش بیشتر است.

عرفان و سجاد می‌روند از لوازم‌التحریر سر کوچه‌مان، با پولی که از عمو گرفته‌اند، وسایل مورد نیاز را می‌خرند.

امیر به کمک عمو مسعود مطالبی درباره‌ی نظافت و پاکیزگی آماده می‌کنند و با خط خوش روی کاغذهایی که سینا بُرش می‌دهد جملات را می‌نویسند.

محمدهانی و اشکان با هم جعبه‌ای درست می‌کنند و بعد از اینکه تزئینش کردند، رویش می‌نویسند: کمک برای جشن نیمه‌ی شعبان!

عرفان و سجاد هم با کاغذ رنگی‌هایی که خریده‌اند، از روی الگویی که عمو برایشان از اینترنت جستجو کرده، ریسه‌های رنگی درست می‌کنند.

من به حرف عمو گوش می‌دهم و می‌روم پیش خواهر بزرگترم تا او را هم در کار خوبمان شریک کنم. دو تایی می‌نشینیم و یک نمایشنامه‌ی خوب درباره‌ی رعایت نظافت و نریختن زباله توی حیاط مدرسه می‌نویسیم.

با دیدن تلاش‌های دوستانم و عمو مسعود و خواهرم، احساس خوبی پیدا می‌کنم. شک ندارم معاون‌پرورشی‌مان از این فکر و ایده‌ی خلاقانه، خیلی خوششان بیاید. روز جشن را که تصور می‌کنم می‌خواهم از خوشحالی بال دربیاورم. حیاطی پُر از گلدان‌های زیبا، ریسه‌هایی که به راهرو بسته‌ایم، نمایشی که بچه‌ها می‌بینند و شربت و کیک یزدی صلواتی می‌خورند. آقا اسفندیاری را بگو که چقدر خوشحال می‌شود. مطمئن هستم جشنمان بهترین جشن می‌شود و همه خوشحال می‌شوند، مخصوصاً امام زمان!

بازخورد از کودک

- چرا پارسا از عموی خود خواسته بود تا کمکشان کند؟
- عمو مسعود چطور توانست به آنها کمک کند؟
- نتیجه‌ی تفکر باید چه چیزی باشد؟
- تصویری از آنچه در ذهن پارسا از روز جشن هست را نقاشی کن.



نقاشی ها



نقاشی شماره ۱: ایرانِ جان

- آشنایی با هویت ملی؛
- افزایش میزان تفکر خلاقانه؛
- پرورش مهارت حل مسئله؛

زمان مورد نیاز: ۳۰ دقیقه

اجـــرا

در ایـن فعالیـت، از کـودک می‌خواهیـم بـه اطـراف خـود خـوب نـگاه کنـد و وسـایل مـورد نیـاز بـرای سـاخت پرچـم ایـران را از پیرامونـش انتخـاب کنـد. پیشـنهاد می‌شـود بـه مجـلات و روزنامه‌هـای باطلـه و بـدون اسـتفاده در خانـه مراجعـه کنـد و قسـمت‌های سـبز، سـفید و قرمـز آن را جـدا کنـد و روی یـک برگـه بچسـباند و پرچـم ایـران خـود را بسـازد و آن را در قسـمتی از خانـه کـه دوسـت دارد نصـب کنـد.

کـودکان در ایـن فعالیـت کامـلاً آزاد هسـتند تـا رنـگ پرچـم خـود را از بیـن وسـایل و ابـزار پیرامونشـان بـا خلاقیـت خـود بـه کار ببرنـد.

بازخورد از کـــودک

- دوست داری پرچمت را کجا نصب کنی؟
- نظرت در مورد راهپیمایی ها چیه؟
- آیا پرچم بقیه‌ی کشور ها رو میشناسی؟
- میدونی پرچم هر کشور جز هویت اون کشوره و آنقدر مقدس هست که باید مراقبش باشیم؟

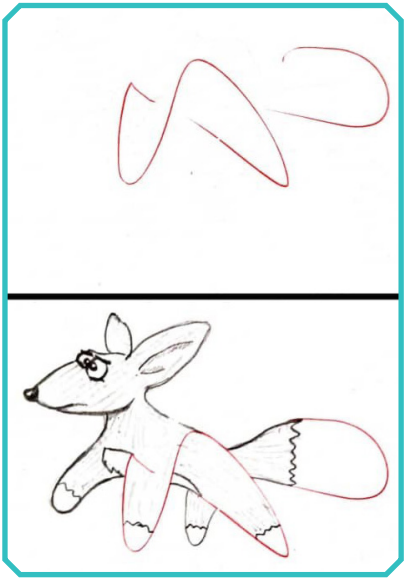
نقاشی شماره ۲: خط خطی

- تحریک تفکر خلاق و تخیل؛
- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری؛
- افزایش اعتماد به نفس؛
- تقویت مهارت‌های دیداری- حرکتی؛
- افزایش دقت، توجه و تمرکز؛

زمان مورد نیاز: ۳۰ دقیقه

اجـــرا

یـــک برگـــه‌ی ســـفید در اختیـــار کـــودک قـــرار دهیـــد و بـــه او بگوییـــد بـــا دســـتمال چشـــم‌هایت را می‌بنـــدم و می‌خواهـــم کـــه تمـــام صفحـــه را خـــط خطـــی کنـــی. آن وقـــت دســـتمال را بـــاز می‌کنـــم و تـــو خطهـــا را تبدیـــل بـــه تصویـــر کـــن.



بازخورد از کـــودک

- از این که توانستی خط‌ها را به نقاشی تبدیل کنی چه احساسی دارد؟
- از کشیدن این جور نقاشی‌هایی چه قدر لذت می‌بری؟



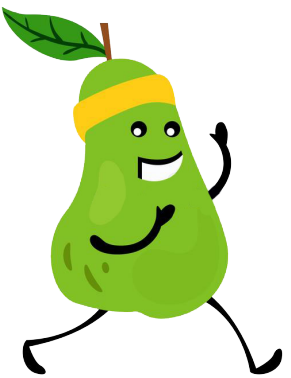
نقاشی شماره ۳: انسان میوه‌ای

- تحریک تفکر خلاق و تخیل
- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری
- افزایش اعتماد به نفس
- تقویت مهارت‌های دیداری- حرکتی

زمان مورد نیاز: ۲۵ دقیقه

اجـــرا

از کـودک بخواهیـد خـوب فکـر کنـد و انسـان میـوه‌ای ترسـیم کنـد، مثـلاً بـه جـای بـدن از گلابـی یـا بـه جـای پاهـا از هویـج اسـتفاده کنـد.



بازخورد از کـودک

- از کشیدن این جور نقاشی‌هایی چه قدر لذت می‌بری؟
- دلیل اینکه بجای عضو از میوه‌ای خاص استفاده کرده‌ای را بگو.



نقاشی شماره ٤: دریا و قایق

- تحریک تفکر خلاق و تخیل؛
- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری؛
- افزایش اعتماد به نفس؛
- تقویت مهارت‌های دیداری-حرکتی؛
- تقویت تجسم و تصویرسازی ذهنی؛

زمان مورد نیاز: ۳۰ دقیقه

اجـــرا



از کـودک بخواهیـد خـوب فکـر کنـد سـپس شـکلی ترسـیم کنـد کـه هـر سـه مـورد در آن وجـود داشـته باشـد. آن وقـت در مـوردش یـک داسـتان کوتـاه بنویسـد.

دریا، قایق، کودک

بازخورد از کـــودک

- برای نقاشی کشیدن دوست داری به تصویر چیزی نگاه کنی و نقاشی بکشی یا این که مثل این مورد نقاشی بکشی؟
- دوست داری با کلمه‌های دیگه نقاشی بکشی؟



نقاشی شماره ۵: نگاه متفاوت

- تحریک تفکر خلاق و تخیل؛
- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری؛
- افزایش دقت، توجه و تمرکز؛
- افزایش اعتماد به نفس؛
- تقویت مهارت‌های دیداری-حرکتی؛

زمان مورد نیاز: ۳۰ دقیقه

اجـــرا

از کودکتـان بخواهیـد خـوب فکـر کنـد و بـا اَشـکال هندسـی مختلـف مثـل دایـره، مربـع، مسـتطیل و لـوزی، شـکل‌های جدیـد و متنوعـی بکشـد، شـکل‌هایی کـه هیچ‌کـس دیگـر بـه فکـرش نرسـد. سـعی کنـد تصاویـر تـا حـد امـکان بـا هـم متفـاوت باشـند. ایـن اَشـکال بایـد قسـمت اصلـی تصویـر نهایـی باشـند. می‌تـوان خطـوط یـا جزییاتـی بـه آن‌هـا اضافـه کـرد تـا تصویـر کامـل شـود.

بازخورد از کـــودک

- آیا توانستی این کار را انجام دهی؟
- از هر شکل چند شکل جدید کشیدی؟
- از چه کسانی کمک گرفتی؟
- آیا برات جالب بود؟



نقاشی شماره ٦: ساحلِ لاک پشت

- تقویت مهارت حل مسئله؛
- تحریک تفکر خلاق و تخیل؛
- تقویت مهارت فکر کردن و بارش فکری؛
- افزایش اعتماد به نفس؛
- تقویت مهارت‌های دیداری-حرکتی؛

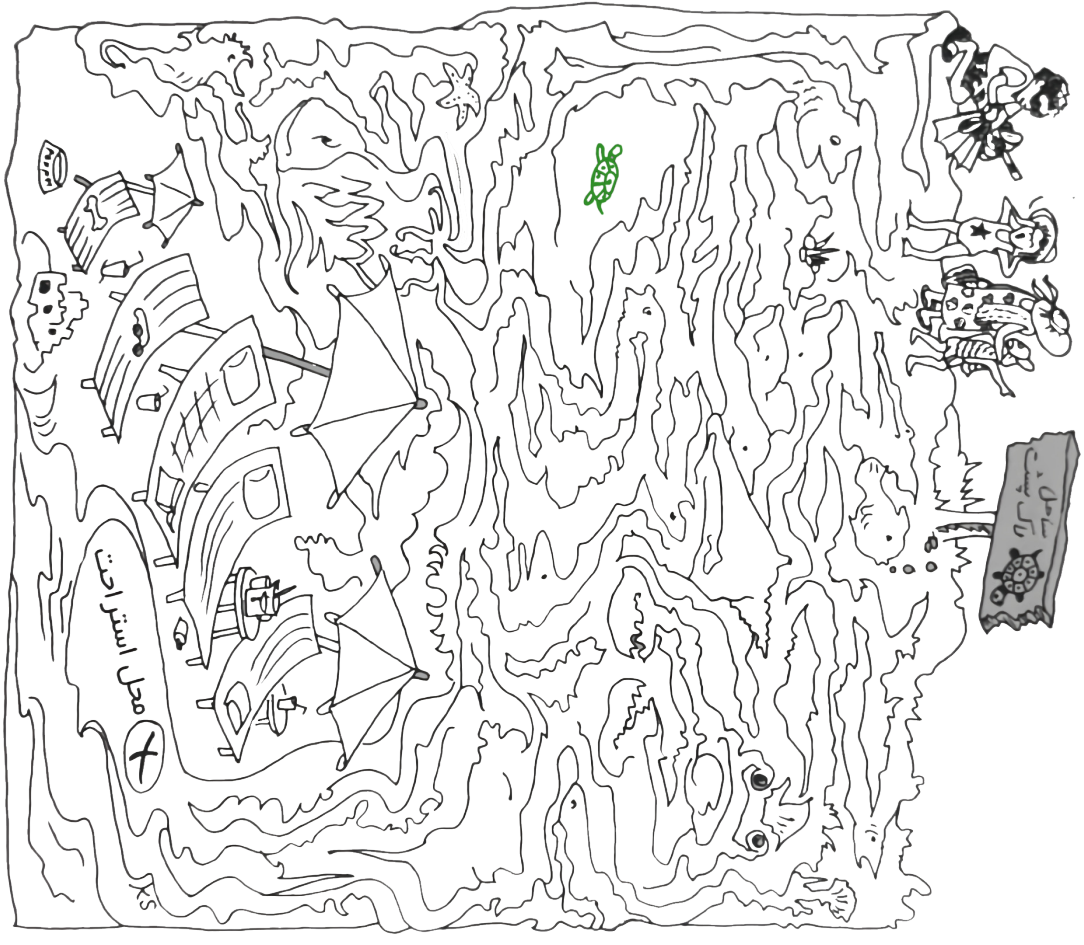
زمان مورد نیاز: ۳۰ دقیقه

اجـــرا

بـه کـودک بگوییـد بـا دقـت بـه تصویـر مقابـل نـگاه کـن. ایـن یـک مـاز اسـت. تـو بایـد بـه ایـن پسـر کمـک کنـی و او را بـه لاک پشـت برسـانی. سـپس تصویـر را در اختیـارش قـرار دهیـد، هـر جایـی لازم شـد راهنماییـش کنیـد.

بازخورد از کـــودک

- انجام این فعالیت چقدر برات جالب و جذاب بود؟
- آیا توانستی به پسر کمک کنی و راه را به او نشان دهی؟
- برای رساندن پسر به مقصد (لاک پشت) از چه کسانی کمک خواستی؟
- او را به تنهایی به مقصد رساندی یا کمک گرفتی؟


محل استراحت
ساحل دریای سپید



پویانمایی ها



٤ دقیقه

۱- مورچه‌ی خلاق و باهوش

داستان در مورد کار تیمی و گروهی مورچه‌ها است. در بین همه‌ی آن‌ها یکی از مورچه‌ها با تفکر عمل می‌کند و دنبال راهکارهایی است که بقیه‌ی مورچه‌ها نمی‌توانند انجام دهند. این انیمیشن اتحاد و یکپارچگی را در انجام کارهای تیمی و دقیق با خلاقیت مورچه‌ی خلاق و باهوش نشان می‌دهد.

گفت‌وگوی قبل از تماشا

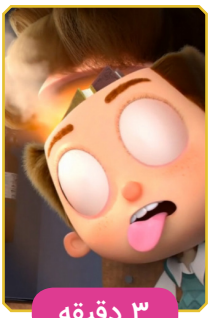
در این انیمیشن کوتاه می‌خواهیم تأثیر کارگروهی و اتحاد را در کسب موفقیت ببینیم و این که چقدر می‌توانیم در انجام بعضی از کارها از قدرت بی‌نهایت هوش و فکرمان استفاده کنیم.

گفت‌وگوی بعد از تماشا

- از دیدن این انیمیشن چه چیزهایی یاد گرفتی؟
- کارهای تیمی و گروهی چه محاسنی دارند؟
- آیا تو آدم خلاقی هستی؟
- تا به حال در چه تیم‌ها و گروه‌هایی فعالیت داشتی؟
- چه قدر کارهای تیمی و گروهی را دوست داری؟
- چه عواملی باعث می‌شوند اعضای یک گروه نتوانند با هم کار کنند؟

برای دانلود انیمیشن، رمزینه‌ی پاسخ سریع را با دوربین گوشی اسکن نمایید.

۲- بازیگوشی‌های مغز خراب کار



این داستان درباره معنای زندگی کردن است. طی یک ماجرای فانتزی، مغز یک پسر بچه از سرش بیرون آمده و به جای خودش کتاب‌های درسی را در سر پسر می‌گذارد. کتاب‌ها به پسر کمک می‌کنند به تمام سؤالات امتحان پاسخ بدهد اما در برابر یک سؤال نمی‌توانند جوابی پیدا کنند: معنای زندگی چیست؟ در این زمان مغز پسر به جای خودش برگشته و نقاشی از بازی کردنش می‌کشد و آن را معنای زندگی معرفی می‌کند.

گفت‌وگوی قبل از تماشا

به کودکتان بگویید داستان این انیمیشن خیلی کوتاه است و ما می‌خواهیم ببینیم مغز این پسر کجا می‌رود و چه کار می‌کند؟

گفت‌وگوی بعد از تماشا

- وقتی مغز از سر کودک رفت، چه چیزی به جای آن جایگزین شد؟
- چرا دوباره مغز سر جایش برگشت؟
- از دیدن این انیمیشن چه چیزهایی یاد گرفتی؟
- آن چه که از این داستان متوجه شدی، ترسیم کن.

برای دانلود انیمیشن، رمزینه‌ی پاسخ سریع را با دوربین گوشی اسکن نمایید.

۳- کشاورز باهوش



۸ دقیقه

داستان در مورد کشاورز جوانی است که در زمین‌های پادشاهی کار می‌کرد. روزی که در حال قطع کردن تنه‌ی درختی بود کیسه‌ای پر از طلا پیدا کرد. او از پیدا کردن و دیدن آن همه طلا هیجان زده شد. فکر کرد که حالا با این همه طلا چه کار کند؟ در راهِ خانه به مشکلاتی که ممکن بود برایش پیش بیاید، فکر کرد. به خودش گفت: چطور از این طلاها استفاده کنم؟ هر چیزی که از زمین‌ها و املاک پادشاه پیدا شود متعلق به اوست. بنابر این تصمیم گرفت ...

گفت‌وگوی قبل از تماشا

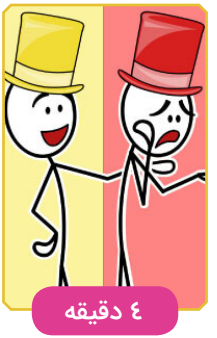
در این داستان می‌خواهیم ببینیم کشاورزِ داستانِ ما از چه روشی برای حل مسئله استفاده می‌کند.

گفت‌وگوی بعد از تماشا

- کشاورز طلاها را در کجا مخفی کرد؟
- کشاورز برای حل این مسئله از چه راه حل‌هایی استفاده کرد؟
- شما برای حل این مسئله به کشاورز چه راه حل‌هایی را پیشنهاد می‌کنی؟
- اگر جای کشاورز بودی با طلاها چه کار می‌کردی؟
- از این داستان چه نتیجه‌ای می‌گیری؟

برای دانلود انیمیشن، رمزینه‌ی پاسخ سریع را با دوربین گوشی اسکن نمایید.

٤- شش کلاه تفکر



شش کلاه برای تفکر خلاقانه یک تکنیک مهم است که شما می‌توانید از آن استفاده کنید. این شش کلاه عبارتند از: قرمز (احساسات)، سفید (دانش و اطلاعات)، سبز (خلاقیت)، آبی (مدیریت)، مشکی (احتیاط) و زرد (خوش بینی). این تکنیک هم به احساسات و هم به منطق اجازه می‌دهد که با هم همراه شوند تا به یک تصمیم خالص و منطقی برسیم.

گفت‌وگوی قبل از تماشا

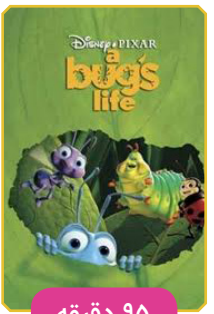
به کودک بگویید ما در این انیمیشن با روشی آشنا می‌شویم که به ما در تصمیم‌گیری‌هایمان کمک می‌کند تا خلاق باشیم، فکر کنیم آن وقت تصمیم به انجام کاری بگیریم.

گفت‌وگوی بعد از تماشا

- از این انیمیشن چه چیزهایی یاد گرفتی؟
- یک مورد از تصمیم‌هایت را بگو؟
- برای انجام کارهایت چه قدر فکر می‌کنی؟ از چه کسانی کمک می‌گیری؟
- برای انجام یک کاری تصمیم بگیر و با کمک خانواده از این روش استفاده کن.

برای دانلود انیمیشن، رمزینه‌ی پاسخ سریع را با دوربین گوشی اسکن نمایید.

۵- زندگی یک حشره



۹۵ دقیقه

این انیمیشن زندگی یک مورچه‌ای به نام فلیک می‌باشد که هیجان و علاقه زیادی به کشفیات پدیده‌ها دارد. در حالی که مورچه‌های دیگر تمام طول روز به جمع‌آوری غذا می‌پردازند. در این بین گروهی از ملخ‌ها، مورچه‌ها را آزار می‌دهند و ملکه برای رهایی از آزار آن‌ها، هر روز مقداری از مواد غذایی جمع شده را به آن‌ها می‌دهد. فلیک که مورچه‌ای جوان و ماجراجو است تصمیم می‌گیرد تا به جای دوری سفر کرده و کمک بیاورد تا مورچه‌ها بتوانند با یاری آن‌ها ملخ را فراری دهند و...

گفت‌وگوی قبل از تماشا

به کودک بگویید در این انیمیشن با مورچه‌ی جوان و ماجراجویی آشنا می‌شویم که با فکر کردن و انتخاب راه حل مناسب توانست مشکل گروه را حل کند.

گفت‌وگوی بعد از تماشا

- برای این که ملخ‌ها، مورچه‌ها را اذیت نکنند ملکه چه کار می‌کرد؟
- آیا راه حل ملکه، راه حل مناسبی بود؟
- فلیک برای حل مشکل چه کار کرد؟

برای دانلود انیمیشن، رمزینه‌ی پاسخ سریع را با دوربین گوشی اسکن نمایید.



بازی دیجیتال

قبل از شروع بازی ها سعی کنید بازی را نصب کرده و با محیط بازی آشنا شوید.
بعد در فرصتی مناسب کودک را تشویق به این بازی ها کنید.



بازی شماره ۱: پازل تقویت حافظه

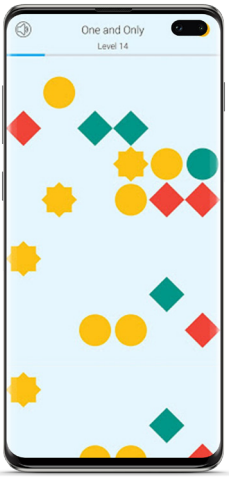
در این پازل ۳۰ کارت در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد که باید کارت‌های هم شکل را پیدا کند. این کارت‌ها دو به دو با هم یکی هستند، با لمس هر کارت طرف دیگر کارت به شما نشان داده می‌شود و باید عکس کارت و جای آن کارت را در حافظه‌ی خود نگه دارید تا در صورت مشاهده‌ی کارت مشابه بتوانید کارت مشابه دیگر را پیدا کنید. در صورتی که دو کارت مشابه را یکی پس از دیگری لمس نمایید، ۵ امتیاز دریافت خواهید کرد و در صورتی که انتخاب شما اشتباه باشد یک امتیاز از شما کسر خواهد شد. در صورتی که چند انتخاب صحیح پشت سر هم داشته باشید، علاوه بر ۵ امتیاز چند امتیاز هم دریافت می‌کنید. این بازی برای تمام سنین از کودکان تا بزرگسالان طراحی شده است.

گفت‌وگوی قبل از بازی

از طریق این بازی می‌خواهیم تمرکز کنی و با دقت بیشتر کارت‌ها را ببینی و آن‌ها را انتخاب کنی و امتیاز بگیری.

گفت‌وگوی بعد از بازی

- از انجام این بازی چه قدر لذت بردی؟
- چند امتیاز کسب کردی؟
- سرعت عملت چه طور بود؟
- دوست داری دوباره تکرارش کنی؟



بازی شماره ۲: بازی‌های حافظه

برنامه Memory Games، مجموعه‌ای از بازی‌های فکری و حافظه‌ای را در بردارد که در عین سادگی به شما کمک می‌کند تا دقت خود را افزایش داده و حافظه‌ی خود را تقویت کنید. این یک بازی آموزشی می‌باشد که دوازده بازی هیجان انگیز برای تقویت حافظه، تمرکز و توجه را شامل می‌شود.

گفت‌وگوی قبل از بازی

به کودک بگویید از طریق این بازی تو می‌توانی با فکر کردن و تمرکز امتیاز بگیری و حافظه‌ات را تقویت کنی.

گفت‌وگوی بعد از بازی

- چه قدر توانستی تمرکز کنی؟
- آیا بازی رو دوست داشتی؟
- آیا به بقیه این بازی رو پیشنهاد می‌کنی؟
- چه قدر برات جالب و جذاب بود؟

دعا و نیایش

در پایان، متن این دعا و نیایش را با فرزند خودتان بخوانید:

طبق فرموده امام علی علیه‌السلام و امام صادق علیه‌السلام، دعا در این زمان‌ها به استجابت نزدیک است: بعد از نماز، هنگام تلاوت قرآن، قبل از اذان صبح، بعد از طلوع فجر، بعدازظهر و بعد از مغرب، قبل از بلا و سختی‌ها، شب عید قربان و اول رجب، روز عرفه، نیمه شعبان، شب عید فطر، ماه مبارک رمضان، روزهای جمعه.

می‌توانی این دعاهای خوب را همراه بزرگ‌ترهایت بخوانی. این دعاها را یاد بگیر و با خدا گفت‌وگو کن. خدا صدا و دعای تو را که پاک و خوب هستی، دوست دارد.

خدای مهربانم از تو ممنونم به خاطر اینکه من را به‌خوبی خلق کرده‌ای و به من توانایی عطا کرده‌ای.

خدای من؛ کمک کن همیشه ارتباطم با تو خوب باشد. سرم پیش تو بالا باشد و همیشه بنده خوب تو باشم.

خدای خوبم؛ به من کمک کن تا با استفاده از توانهایی که تو به من داده‌ای، از عهده کارهایم بر بیایم.

خدایا به من کمک کن تا توانایی‌هایی که به من داده‌ای را به درستی بشناسم و در راهی که تو دوست داری از آن‌ها استفاده کنم و آن‌ها را در مسیری که دوست نداری، بکار نبرم.

خدای مهربانم من میدانم اگر اشتباهی از من سر زد، تو من را می بخشی و مثل همیشه دوستم داری.

خدایا بر پیامبر مهربانت و خاندان عزیزشان درود بفرست و من را از پیروان ایشان قرار بده.


پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله
دعای کودکان از امّت من
تا زمانی که مرتکب گناه
نشده اند مستجاب می شود
بحار، ج ۹۰، ص ۳۵۷

منابع

- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از مثنـوی مولـوی. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از گلسـتان و ملسـتان. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، مصطفـی رحماندوسـت، نگیـن فراهانـی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای چهـارده معصـوم (ع). موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از آثـار شـیخ عطـار. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از سـندبادنامه و قابوسـنامه. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، زهـرا موسـوی، محمـد میرکیایـی. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از مرزبان‌نامـه. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی. ۱۳۹۹. قصـه هـای خـوب بـرای بچـه هـای خـوب: قصـه هـای برگزیـده ازکلیلـه ودمنـه. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مهـدی آذریـزدی، محمـد میرکیانـی، زهـرا موسـوی، مرتضـی ممیـز. ۱۳۹۹. قصه‌هـای خـوب بـرای بچه‌هـای خـوب: قصه‌هـای برگزیـده از قصه‌هـای قـرآن. موسسـه انتشـارات امیرکبیـر، کتابهـای شـکوفه
- مرتضـی مجدفـر، لیـلا سـلیقه‌دار، ابراهیـم اصلانـی، محـرم آقـازاده. ۱۳۹۳. خیلـی نزدیـک، کمـی دور: مهارت‌هـای زندگـی: تفاهـم و همدلـی. مـرآت
- محـرم آقـازاده، ابراهیـم اصلانـی، لیـلا سـلیقه‌دار، مرتضـی مجدفـر. ۱۳۹۳. دنیـای مـن، دنیـای تـو: مهارت‌هـای زندگـی: روابـط بیـن فـردی و ارتبـاط مؤثـر. مـرآت
- لیـلا سـلیقه‌دار، ابراهیـم اصلانـی، مرتضـی مجدفـر، محـرم آقـازاده. ۱۳۹۲. سـیب‌هایی سـر راه مهارت‌هـای زندگـی: تصمیم‌گیـری. مـرآت
- محـرم آقـازاده، مرتضـی مجدفـر، ابراهیـم اصلانـی، لیـلا سـلیقه‌دار. ۱۳۹۲. ویندوز جدیـد زندگـی! مهارت‌هـای زندگـی: مهـارت زندگـی در دنیـای امـروز. مـرآت
- لیـلا سـلیقه‌دار، محـرم آقـازاده، ابراهیـم اصلانـی، مرتضـی مجدفـر. ۱۳۹۲. عبـور از دیوارهـای بلنـد مهارت‌هـای زندگـی: مهـارت رودرودیـی بـا بحران‌هـای زندگـی. مـرآت
- مرتضـی مجدفـر، لیـلا سـلیقه‌دار، محـرم آقـازاده، ابراهیـم اصلانـی. ۱۳۹۲. اندیشـه نـو، زندگـی متفـاوت مهارت‌هـای زندگـی: مهارت‌هـای فراینـدی: تفکـر خـلاق و تفکـر نقـاد. مـرآت
- محـرم آقـازاده، لیـلا سـلیقه‌دار، مرتضـی مجدفـر، ابراهیـم اصلانـی. ۱۳۹۲. یـک شـهر، یـک سـقف مهارت‌هـای زندگـی: مهـارت شـهروندی. مـرآت -
-رضاعلی نوروزی، مریم صانعی، آسیه محسنی، فائزه تقی‌یار. ۱۳۹۴. شهربازی هوش هیجانی: کودک اجتماعی. یار مانا

- ابراهیـم اصلانـی، محـرم آقـازاده، مرتضـی مجدفـر، لیـلا سـلیقه‌دار. ۱۳۹۲. گره‌گشـایی در روز روشـن مهارت‌هـای زندگـی: تعـارض و حـل مسـئله. مـرآت
- رضاعلـی نـوروزی، منیـره عابدی‌درچـه، مریـم صانعـی، آسـیه محسـنی، فائـزه تقی‌یـار. ۱۳۹۵. شـهربازی هـوش هیجانـی: کـودک خـودآگاه. یـار مانا,مهرآفریـن
- رضاعلـی نـوروزی، منیـره عابدی‌درچـه، مریـم صانعـی، آسـیه محسـنی، فائـزه تقی‌یـار. ۱۳۹۵. شـهربازی هـوش هیجانـی: کـودک خـودآگاه. یـار مانا,مهرآفریـن
- رضاعلی نوروزی، مریم صانعی، آسیه محسنی، فائزه تقی‌یار. ۱۳۹۵. شهربازی هوش هیجانی: کودک اجتماعی. یار مانا
- رضاعلی نوروزی، مریم صانعی، آسیه محسنی، فائزه تقی‌یار. ۱۳۹۵. شهربازی هوش هیجانی: کودک خلاق. یار مانا,مهرآفرین
- رضاعلی نوروزی، مریم صانعی، آسیه محسنی، فائزه تقی‌یار. ۱۳۹۵. شهربازی هوش هیجانی: کودک سازگار. یار مانا,مهرآفرین
- رضاعلی نوروزی، مریم صانعی، آسیه محسنی، فائزه تقی‌یار. ۱۴۰۰. شهربازی هوش هیجانی: کودک خلاق. یار مانا
- رضاعلـی نـوروزی، نگیـن درخشـنده، مریـم همـت. ۱۳۹۲. داسـتان‌های فکـری بـرای کـودکان ایرانـی (مجموعـه‌ی ۱۰ جلـدی). نشـر آموختـه

.....

- شـارتل بارتـل . ۱۳۹۶. صـد و یـک بـازی نشـاط آور بـرای بچـه هـای ٦ تـا ۱۰ سـال، ترجمـه: حسـین فدایـی حسـین، تهـران: نشـر صابریـن.
- فاطمه بدرطالعی .۱۳۹٤. بازی های محلی ایران برای کودکان و نوجوانان، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان .
- اسماعیل جعفری .۱۳۹۷. دایره المعارف بازی کودکان، تهران، نشر ندای سینا.
- پترا راین هارد. ۱۳۹۱. ۲۵۰ بازی ۵ دقیقه ایی با بچه ها در خانه و مهد و مدرسه، ترجمه: اکبر قندی ، تهران: نشر قدیانی.
- شاندو واردا. ۱۳۹۷. ۱۰۱بازی خانوادگی، ترجمه: منصوره اصلانی. تهران: نشر صابرین.
- جـی کـی چـن، امیلـی ایزبرگ،مـارا کرچوسـکی .۱۳۹۳. پـروژه طیـف (تجربـه هـا و فعالیـت هایـی بـرای افزایـش هـوش هـای چندگانـه در کـودکان پیـش دبسـتانی). ترجمـه: علـی اکبـر ابراهیمـی، احمـد عابـدی. اصفهـان: نشـر نوشـته.
- جان گاتمن. ۱۳۹۱. پرورش هوش هیجانی در کودکان. ترجمه: حمیدرضا بلوچ، تهران، نشر رشد.
- استنلی گرین اسپن. ۱۳۹٤. کلیدهای پرورش احساس امنیت در کودکان. ترجمه: اکرم کرمی، تهران: نشر صابرین.
- سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به آدرس (www.ircg.ir)
- سامانه‌ی دستیار چندرسانه‌ای خانواده؛ کدومو به آدرس (www.kodoumo.ir)
- مرجعِ تحلیلِ تربیتیِ انیمیشن‌ها به آدرس (www.chikhoobeh.com)
- سرویس اشتراک ویدیو به آدرس (www.aparat.com)
- مرجع پخش زنده و آرشیو شبکه‌های صدا و سیما به آدرس (www.telewebion.com)
- سایت دانلود برنامه و بازی برای اندروید؛ کافه بازار به آدرس (www.cafebazaar.ir)