

## معرفی بازی



### چشمک

وسایل بازی: ندارد

تعداد نفرات: بیشتر از ۶ نفر

محل بازی: همه جا



دیگری حدس بزند که قاتل کیست، بلند اعلام می کند که «من مظنون هستم» اگر بازیکن دومی هم پیدا شود که مظنون باشد، دو نفری به فردی که به نظرشان قاتل است، اشاره می کنند. اگر حدسشان درست باشد، قاتل شناسایی و بازی تمام می شود. اگر هم که اشتباه حدس زده باشند آن دو بازیکن از بازی بیرون رفته و بازی ادامه پیدا می کند. نقطه پایانی بازی آنجاست که یا قاتل همه بازیکنان را بکشد یا در نهایت شناسایی شود. خوبی این بازی این است که نیاز به تحرک ندارد و با سالمندان و بزرگ ترهای خانه هم می توان بازی کرد. ضمناً هرچه جمعیت بیشتر باشد، کار شناسایی قاتل سخت تر و بازی جذاب تر خواهد شد.

اصل بازی پنهانکاری است. قبل از شروع بازی یکی از افراد به عنوان قاتل انتخاب می شود. برای انتخاب قاتل می توانید تعدادی کاغذ تهیه کنید که همه آنها سفید باشد و فقط روی یکی از کاغذها کلمه قاتل نوشته باشد. کار کاغذها را به شکل تصادفی بین افراد تقسیم کنید. کار قاتل این است که وقتی بقیه حواسشان نیست به یکی از بازیکنان چشمک بزند. چشمک زدن در این بازی به معنای به قتل رساندن آن بازیکن است. سختی بازی اینجاست که همه بازیکنان حواسشان جمع است و دائم به یکدیگر نگاه می کنند و همین نکته کار قاتل را سخت می کند. وقتی قاتل به کسی چشمک زد، مقتول با شمارش معکوس ناگهان می میرد. حالا کار بقیه شروع می شود. اگر بازیکن

## معرفی بازی



### خرس و اردک

وسایل بازی: ندارد

تعداد نفرات: بیشتر از ۴ نفر

محل بازی: همه جا



بازیکن مورد نظر باید صدای اردک از خودش دریاورد و خرس از روی تن صدا تشخیص دهد که این فرد کدام بازیکن است. اگر بتواند درست تشخیص دهد جای خرس و اردک عوض می شود. اگر هم نتواند درست حدس بزند، بازی ادامه پیدا می کند. هیجان این بازی به تلاش بچه ها برای عوض کردن صدای خودشان است. بنابراین برای وقت هایی که بزرگ ترها خوابیده اند یا آخر شب که همسایه ها خوابند این بازی توصیه نمی شود. ضمناً می توانید برای تنوع اجازه بدهید که بچه ها صداهای مختلف و مورد علاقه خودشان را تقلید کنند.

از آن بازی هایی است که بچه ها را حسابی سر شوق می آورد و هر چقدر تعداد بچه ها بیشتر باشد بیشتر خوش می گذرد، البته به شرطی که بچه ها یک آشنایی اولیه با هم داشته باشند و تا حدودی صدای همدیگر را بشناسند. یک نفر به قید قرعه به عنوان خرس انتخاب می شود. بقیه بازیکنان هم دایره وار دور او می نشینند. وقتی بازی شروع می شود خرس چشم هایش را می بندد و شروع به چرخیدن دور خودش می کند. بقیه بازیکنان هم به سرعت جای خودشان را با هم عوض می کنند. این کار برای زمان کوتاهی مثلاً پنج ثانیه ادامه پیدا می کند. بعد خرس با چشم بسته به یکی از بازیکنان اشاره می کند.

## توضیح برای رمز جدول:

پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه هایی که با عدد مشخص شده اند رمز جدول به دست می آید. تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی

| چراغ پیه سوز       | تابلوی فرشیان               | پسندیده        | اندوه             | منجمد    | بخشی از      | فتنه جو | بدون خطر |
|--------------------|-----------------------------|----------------|-------------------|----------|--------------|---------|----------|
| عتیقه              | زین و برگ اسب               | مغازه دار      | بی درنگ           | درخت سقر | پاک و منزله  | یک نفر  |          |
| ۶                  | تسکین دهنده                 | کم شدن         | خوراکی از تخم مرغ | ۱        | بحر          | قلیل    | ۷        |
| هورمون غده تیروئید | بیماری چشمی همسایه آرژانتین | ۴              | ۵                 | گلی زیبا | نشانه معمولی |         |          |
| رطب                | لازمه جغرافیا               | ۳              | از نوشت افزار     | ۶        | آرامگاه      | دوستان  | و        |
| مقعر               | گیرنده تلویزیونی            | سبز تیره       | راندن مزاحم       | ۷        | چرخش         | دوستان  | و        |
| خوردن              | آماس                        | پرنده ای شناگر | ۲                 | ۸        | چرخش         | دوستان  | و        |
| آمپول زنی          |                             |                |                   |          | چرخش         | دوستان  | و        |
| نصف                | کتاب هندو                   |                |                   |          | چرخش         | دوستان  | و        |

رمز جدول شماره قبل:

خواستگاری