@Chardivarijj
Chardivarijj
4divari@jamejamonline.ir
۳۰۰۰۱۱۲۱۹

معرفی بازی

بگرد و پیدا کن

فضای بازی: همه جا

تعداد نفرات: بیشتر از ۳ نفر

وسایل بازی: یك بطری پلاستیکی شفاف، اسباب بازی‌های بسیار کوچك یا وسایل ریزی که بتوانید داخل بطری بریزید؛ دانه‌های ریز مثل ماش یا گندم. دفتر و خودکار.

اگر دور و برتان بچه‌های کوچکی هستند که می‌خواهید آنها را آرام نگه دارید، می‌توانید سراغ این بازی بروید. از دیدن لیست طولانی وسایل هم نترسید!

همه این وسایل در هر خانه‌ای پیدا می‌شود و لازم نیست از بیرون تهیه شود. قبل از شروع بازی شما به عنوان داور باید داخل بطری پلاستیکی را با وسایل خرده ریز و دانه‌های گندم پر کنید.

به طوری که دو سانت بالای بطری خالی باشد. در واقع باید وسایل خرده ریز بین دانه‌های شن گم شود. بعد در بطری را محکم ببندید. قانون بازی این است که بچه‌ها ندانند داخل بطری چه چیزهایی هست و در حین بازی آنها را کشف کنند.

اگر تعداد بازیکنان زیاد است می‌توانید آنها را به چند تیم تقسیم کنید. اما اگر تعداد کم است هر نفر خودش یك تیم یك نفره می‌شود و باید در همان زمان شخص کشف کند داخل بطری چه وسایلی است. مثلا شما زمان را به اندازه یك دقیقه نگه می‌دارید هر تیم دور از چشم تیم‌های دیگر با تکان دادن بطری باید وسایل را از بین ماش و گندم‌ها تشخیص دهد و روی کاغذ بنویسد.

در انتهای بازی هر تیمی که تعداد بیشتری وسایل کشف کرده باشد برنده است.

معرفی بازی

راهنمای هتل

فضای بازی: همه جا

تعداد نفرات: بیشتر از ۲ نفر

وسایل بازی: کاغذ و خودکار، تعدادی مهره همرنگ، یك جفت تاس

قبل از شروع باید صفحه بازی را بسازید. در واقع یك بار صفحه بازی را می‌سازید و بارها بازی می‌کنید. برای ساخت صفحه بازی روی یك مقوا یا کاغذ یك جدول ۶ در ۶ بکشید که مجموعا ۳۶ خانه داشته باشد. جلوی ردیف‌های عمودی و افقی شماره بزنید. ردیف‌های افقی آسانسور و ردیف‌های عمودی طبقه هستند. می‌توانید با رنگ‌آمیزی و کمی ذوق صفحه بازی را به یك هتل واقعی شبیه کنید. هر بازیکن ده مهره همرنگ دارد و در هر نوبت بازی دو جفت تاس می‌اندازد. یکی از تاس‌ها برای آسانسور و دیگری برای طبقه‌هاست. مثلا آسانسور ۴ و طبقه ۵. (خودتان انتخاب می‌کنید که کدام عدد برای آسانسور و کدام برای تاس باشد.)

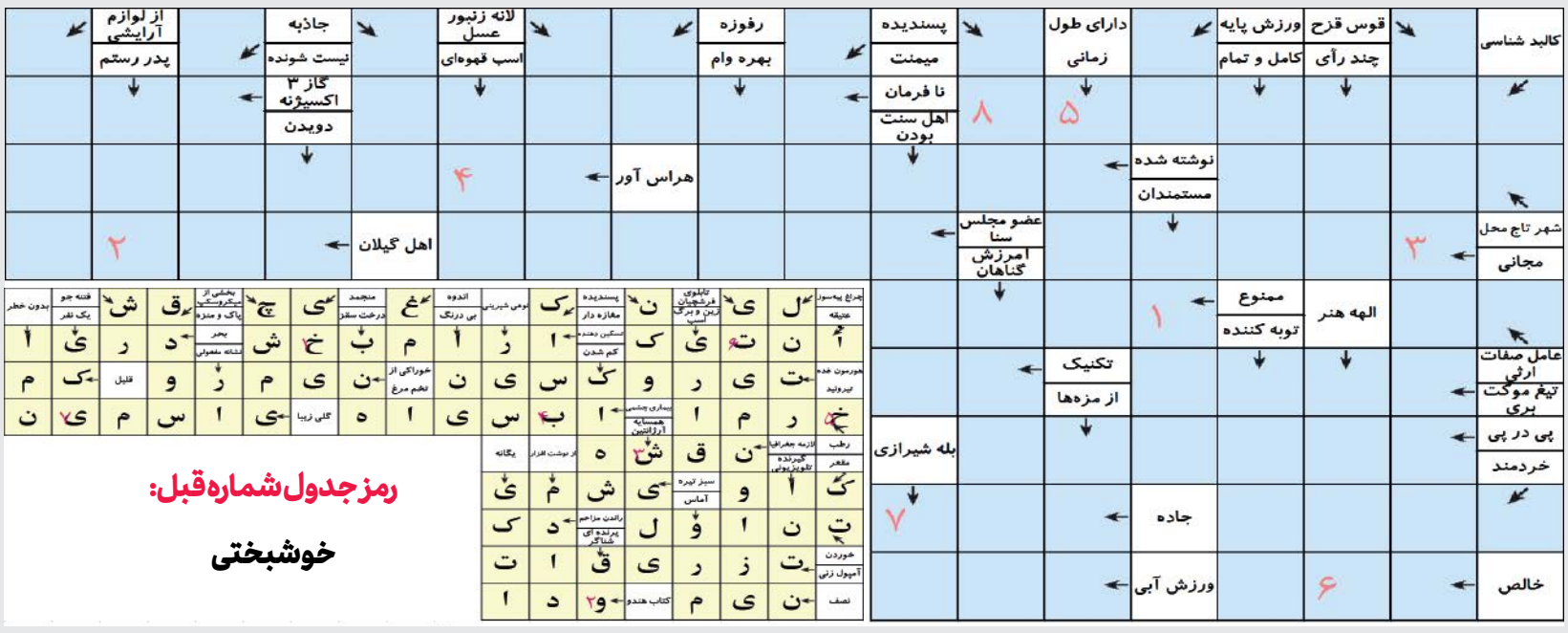
وظیفه شما این است که مهمانان را از طریق آسانسورها به اتاق‌های هتل برسانید. اگر مهمان را به خانه‌ای بردید که در آن قبلا مهمان دیگری ساکن شده نوبت را به دوستتان واگذار می‌کنید. برنده بازی کسی است که بتواند زودتر از بقیه سه مهمان را در خانه‌های افقی یا عمودی کنار هم جا بدهد. اگر ده مهره هم رنگ برای هر بازیکن ندارید می‌توانید از بازیکنان شطرنج کمك بگیرید یا حتی از چیزهایی مثل عدس و نخود و حبوبات. راه دیگر هم این است که با کمك کاغذهای رنگی مهره‌هایتان را بسازید.

۸۴ بازی برای درک عمیق‌تر ریاضی، علوم، زبان‌آموزی و برنامه‌ریزی/ نشر ماهک

جدول

توضیح برای رمز جدول:

پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه‌هایی که با عدد مشخص شده‌اند رمز جدول به دست می‌آید.

تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می‌تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی