# بازی‌هایی برای فکر کردن

رابرت فیشر

ترجمهٔ
مبینا شاهری لنگرودی

نشر کرگدن

WWW.ATHAREBARTAR.COM

WWW.ATHAREBARTAR.COM

# یادداشت ناشر

امروزه در بسیاری از برنامه‌های نوین آموزش عمومی جایگاهی ویژه به فلسفه‌ورزی اختصاص یافته است. اختصاص چنین جایگاهی به دو دلیل است؛ یکی به دلیل توان فلسفه و حوزه‌های همسایهٔ آن، مانند تفکر نقادانه، در پرورش مهارت‌های فکرورزی. برخورداری از مهارت‌هایی مانند روشن‌اندیشی، ژرف‌نگری، استدلال‌آوری، تفکر تحلیلی و ... که همگی از راه آشنایی با بحث‌های فلسفی می‌توانند تقویت شوند در حکم پیش‌شرط‌هایی‌اند که هر نوع آموزش دیگری نیازمند آنها است. از سوی دیگر، فلسفه به پرسش‌هایی بنیادین دربارهٔ معنا و شرایط زیست ما در جهان می‌پردازد، پرسش‌هایی که از دغدغه‌های دیرین بشرند و احتمالاً در رشته‌های دیگر جوابی درخور نمی‌یابند. چنین است که اکنون وظیفه‌ای «اجتماعی» بر دوش فلسفه نهاده شده است: مشارکت در پرورش نسلی ژرف‌اندیش‌تر و اخلاقی‌تر. البته باید به یاد داشت که فیلسوفان از ابتدا و به سبب حضور شخصیت‌هایی همچون سقراط همواره دغدغهٔ گفت‌وگوی عقلانی با توده‌های مردم و کمک به آنان برای ژرف‌اندیشی را داشته‌اند.

نیاز به تقویت مهارت‌های فکرورزی و همچنین درگیر شدن عمومی در بحث‌های فلسفی در دهه‌های پایانی قرن بیستم و دهه‌های آغازین قرن بیست‌ویکم به دلایل متعدد اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی شدت بیشتری یافته است. اکنون در عصر رسانه‌های فراگیر همگانی، فضای مجازی، روندهای جهانی‌سازی، نزاع‌های منطقه‌ای و بین‌المللی، در خطر افتادن فرهنگ‌های محلی، بحران‌های همه‌گستر زیست‌محیطی، انواع تبلیغات

WWW.ATHAREBARTAR.COM


تجاری و سیاسی، بحران‌های اخلاقی و ... نیاز به شهروندانی که بتوانند نقادانه و ژرف بیندیشند و سویه‌های عمیق‌تر پدیده‌ها را تشخیص دهند بیش از هر زمانی محسوس است. به همین دلیل، در برنامه‌هایی گوناگون با نام‌هایی مختلف، شاید از همه شناخته‌شده‌تر در برنامهٔ «فلسفه برای کودکان»، تلاش بر آن است تا پیشنهادهایی عملی و قابل‌اجرا برای آشنا شدن نسل آینده با تفکر نقادانه و مهارت‌های فکرورزی ارائه شود.

در ایران سال‌ها است برنامه‌هایی مختلف با هدف دور شدن از نظام صُلب آموزش رایج و بها دادن به خلاقیت، تفکر نقادانه و ژرف‌اندیشی رایج است. برنامهٔ «فلسفه برای کودکان» یکی از این برنامه‌ها است. اجرای چنین برنامه‌ای با تمام دستاوردهایی که داشته به دور از ضعف‌های خاص خود نبوده است. یکی از این موارد کم بودن منابع مناسب برای تسهیلگران و کودکان است. دیگری پافشاری برخی از فعالان این حوزه بر استفادهٔ صرف از داستان‌ها و فعالیت‌هایی است که بنیانگذاران این برنامه در بافت فرهنگی خود عرضه کرده‌اند، امری که شاید به بی‌علاقگی مخاطبان ایرانی بینجامد. و سرانجام خطر تجاری و بازاری شدن چنین برنامه‌ای است.

در مجموعهٔ «فلسفه برای کودکان» تلاش بر آن است تا در قالب درکی حتی‌المقدور گسترده از مفهوم فلسفه‌ورزیِ کودکان متونی قابل‌استفاده، اعم از ترجمه و تألیف، برای تسهیلگران و کودکان فراهم آید، با این امید که نسل فردا ژرف‌اندیش‌تر از نسل امروز باشد.

WWW.ATHAREBARTAR.COM

# فهرست

**مقدمه** ---------- ۱
چرا بازی؟ ---------- ۳
کدام انواع تفکر؟ ---------- ۷
یادگیری بازی ---------- ۱۱
پرسش‌هایی برای فکر کردن ---------- ۱۳
فعالیت‌های مرتبطِ بیشتر ---------- ۱۷

## فصل اول: بازی‌های زبانی

**۱. بازی‌های مفهومی** ---------- ۲۱
ارتباط‌ها ---------- ۲۱
به چه فکر می‌کنم؟ ---------- ۲۴
پاسخ‌های احمقانه ---------- ۲۶
طبقه‌بندی‌ها ---------- ۲۸
اسم_فامیل ---------- ۳۱

**۲. بازی‌های تعریفی** ---------- ۳۲

WWW.ATHAREBARTAR.COM



مسابقه با فرهنگ لغت ۳۲
سرعت در یافتن واژه ۳۵
دست مرا بخوان ۳۸

**۳. بازی‌های حافظه** ۴۰
چمدان ۴۱
حافظه ۴۳

**۴. بازی‌های شعری** ۴۵
اشعار به‌هم‌ریخته ۴۵
بازی با اثاثیه ۴۸
اشعاری با سه واژه در وقت خواب ۵۱
تنیس قافیه‌دار ۵۳
شعر قافیه‌دار ۵۷
نتایج قافیه‌سازی ۵۹

**۵. بازی‌های پرسشی** ۶۱
چند سؤال؟ ۶۱
پاسخ چیست؟ ۶۴
بیست‌سؤالی ۶۵
من چه‌کسی هستم؟ ۶۷
پرسش‌ها ۶۷
پرسش‌ها و پاسخ‌ها ۷۰

**۶. بازی‌های گفت‌وشنود** ۷۰
صداهای ناشناخته ۷۰
نجواهای چینی ۷۳
فقط یک دقیقه ۷۳
تلفن! ۷۵
گربهٔ وزیر ۷۶

WWW.ATHAREBARTAR.COM



سفر الفبایی ۷۸
واژه‌های تصادفی ۷۸
مجادله در بالون ۸۰

**۷. بازی‌های داستانی** ۸۳
زنجیرهٔ داستانی ۸۳
نبرد داستانی ۸۵
زنجیره‌نویسی ۸۶
داستان تصویری ۸۶
داستان‌های الفبایی ۸۸

**۸. بازی با واژه‌ها** ۸۹
واژه‌های همرس (متقاطع) ۹۰
جوتو ۹۴
مارپیچ واژه ۹۵
جدول سراسری ۹۷
بازی فهرست ۱۰۰
اسامی مکان‌ها ۱۰۱
بازی اسامی ۱۰۳
شکار واژه ۱۰۴
واژه‌های به‌هم‌ریخته (یا جناس‌های قلب) ۱۰۷
واژه‌های تاس ۱۰۹
جمله‌های به‌هم‌ریخته ۱۰۹
پاراگراف‌های به‌هم‌ریخته ۱۱۱
جمله‌های تقسیم‌شده ۱۱۲
بازی‌های جمله‌سازی ۱۱۲
خواندن سراسری ۱۱۲
سطرهای رمزی ۱۱۴
چه اتفاقی بعداً می‌افتد؟ ۱۱۵

WWW.ATHAREBARTAR.COM



واژه‌های افتاده ---------- ۱۱۵
تندنویسی ---------- ۱۱۶
مسابقهٔ نوشتن ---------- ۱۱۸
مسابقهٔ واژه ---------- ۱۱۸
هرم واژه ---------- ۱۱۹
چه می‌شود/می‌شد اگر ...؟ ---------- ۱۲۱
قواعد واژه ---------- ۱۲۶

## فصل دوم: بازی‌های منطقی-ریاضی

**۹. بازی‌های منطقی** ---------- ۱۳۱
منطق حروف ---------- ۱۳۱
گاوهای ماده و نر ---------- ۱۳۳

**۱۰. بازی‌های حافظه** ---------- ۱۳۶
اعداد تصادفی ---------- ۱۳۶
باز فیز ---------- ۱۳۸

**۱۱. بازی‌های اعداد** ---------- ۱۴۰
جنگ عدد ---------- ۱۴۱
پانزده ---------- ۱۴۳
بیست‌وپنج ---------- ۱۴۴
تا صد ---------- ۱۴۴
شمارش معکوس ---------- ۱۴۶
تا ده شمردن ---------- ۱۴۸
عدد پنهان ---------- ۱۵۰
تخمین ---------- ۱۵۱
چنگ زدن ---------- ۱۵۴

WWW.ATHAREBARTAR.COM



هدف ۱۵۶
به‌صف کردن ۱۵۸

**۱۲. بازی‌های احتمال** ۱۵۹
حقه ۱۵۹
خوک ۱۶۲
موش و گربه ۱۶۴
لاک‌پشت و خرگوش ۱۶۶
قرمز یا سیاه؟ ۱۶۶

**۱۳. بازی‌های شکلی** ۱۷۱
پازل‌های پنج‌تکه‌ای ۱۷۱
نقاشی متناسب ۱۷۴
مکان‌شناسی ۱۷۶

**۱۴. بازی‌های راهبردی** ۱۷۹
آخری را بردار ۱۷۹
سَم ۱۸۱
در یک ردیف ۱۸۳
نیم ۱۸۴
تاکتیک ۱۸۴

**۱۵. بازی‌های تخته‌ایِ راهبردی** ۱۸۵
سه عدد در یک ردیف (آچی) ۱۸۶
دوز نه‌تایی ۱۸۷
دوز سه‌تایی ۱۸۸
اجتناب از سه ۱۸۹
برو! ۱۹۰
تهاجم ۱۹۲

WWW.ATHAREBARTAR.COM



## فصل سوم: بازی‌های دیداری، مکانی و حرکتی

**۱۶. بازی‌های نقاشی** ۱۹۷
هنرمند ۱۹۷
مسابقهٔ نقاشی ۲۰۰
خطوط اولیه ۲۰۰
نقاشی با چشمان بسته ۲۰۲
شاهکار چندنفره ۲۰۳
نقاشی چهرهٔ چندنفره ۲۰۵
نقاشی انتزاعی ۲۰۵
تصاویر نامعلوم ۲۰۷
سریع نقاشی کردن ۲۰۸
طراحی روی بشقاب ۲۱۰
زمان طراحی ۲۱۰
اصلاح کنید ـ بدن انسان ۲۱۲

**۱۷. بازی‌های حافظه** ۲۱۲
بازی کیم ۲۱۲
تصاویر حافظه ۲۱۵
بازی تمرکز ۲۱۶

**۱۸. بازی‌های پانتومیم** ۲۱۸
پانتومیم واژه ۲۱۸
نقش آن واژه را بازی کن! ۲۲۰
شغل من چیست؟ ۲۲۱

**۱۹. بازی‌های موسیقی** ۲۲۳
موسیقی کاغذی ۲۲۳
نواختن زنگ ۲۲۵

WWW.ATHAREBARTAR.COM



**۲۰. بازی‌های مشاهده‌ای** ۲۲۸
تفاوت‌ها را پیدا کن! ۲۲۸
صفحهٔ مشاهده ۲۳۰
آزمون کتاب‌شناسی ۲۳۱
اشیای نامعلوم ۲۳۳

**۲۱. بازی‌های حل مسئله** ۲۳۴
حل مسئله ۲۳۴
رادار ۲۳۷
شمال، جنوب، شرق و غرب ۲۴۰
قدم‌ها ۲۴۲

**نمایه** ۲۴۷