

■ مقدمه

به بازی ، شادی و سرگرمی بچه ها ، دانش آموزان اهمیت دهیم ، زیرا زندگی آنها در بازی شکل واقعی به خود می گیرد.

انسان نیاز به حرکت و جنبش دارد و بازی بخش مهمی از این نیاز است . هر فرد برای رشد ذهنی و اجتماعی خود ، نیازمند اندیشه و تفکر است و بازی خمیرمایه این تفکر و اندیشه است . بازی شامل ارزش های جسمانی ، آموزشی ، درمان ، اجتماعی ، تربیتی و عقلانی است . بازی به بچه ها قدرت ابتکار می دهد و روحیه جمع گرایی ، برقراری رابطه ، مقاومت در برابر مشکلات ، پذیرش اختلاف سلیقه ها و اعتماد به نفس را به وجود می آورد . قوانین ، مقررات و اصول اخلاقی بازی های دسته جمعی ، وسیله خوبی است تا با رعایت آن ، رعایت اصول انضباطی و اخلاقی در زندگی اجتماعی را فرا گیرد .

بازی مختص یک دوره از زندگی نمی باشد بازی برای سنین مختلف ممکن است معنی و مفهوم و ارزش و اهمیت خاص مهمی داشته باشد.

■ در یک کلام :

به هرگونه فعالیت جسمی یا ذهنی هدفداری که به صورت فردی یا گروهی انجام پذیرد و موجب گسب لذت و اقناع نیازهای کودکان شود ، بازی گویند .

■ نقش بازی در رشد اجتماعی بچه ها

۱_ گسترش ارتباط با محیط بیرون و دنیای اجتماعی

۲_ شکوفایی استعدادهای نهفته و بروز خلاقیت

۳_ توسعه همکاری ، همیاری و مشارکت کودک

۴_ آشنایی با رعایت اصول و مقررات

۵_ همانند سازی با بزرگسالان

۶_ آشنایی با مفهوم سلسله مراتب و رعایت آن

۷_ تجربه واقعی رقابت و شکست

۸_ قدرت ابراز وجود ورهایی از ترس ، کمرویی و خجالت

۹_ آموزش حمایت از افراد ضعیف

۱۰_ تقویت رفتارهای هوشمندانه در ارتباط با دیگران

۱۱_ بالا بردن حس اعتماد به نفس

۱۲_ توانایی حل مسئله

۱۳_ افزایش حس مسئولیت پذیری

۱۴_ شادی و نشاط

۱۵_ درک واقعیت های ملموس اجتماعی

۱۶_ هماهنگ کردن خود با دیگران و....

■ نکاتی در اداره بازی

● گروه بندی (این عمل نظم گروه را برقرار ساخته و به مربی کمک می کند تا به راحتی بازی را اداره کند)

● مربی باید اشتباهات خیلی مهم را گوشزد و اصلاح نماید و در اوایل بازی به خاطر اصلاحات ، بازی را متوقف نکند و اجازه دهد که بازی ادامه یابد .

● مربی باید به سؤالات و اشکالات بچه ها پاسخ دهد .

● مقررات و محدودیتها باید بطور واضح ، مشخص شود تا اشتباهی باقی نماند .

● تا آنجا که ممکن است همه افراد را در بازی شرکت داده و محیط را برای آنان مهیا سازد .

● روحیه رقابت را بیش از حد ایجاد نکند و همیشه برای آنها توضیح دهد که حس تعاون و همکاری در هر بازی مهم ترین قسمت کار است .

● اجازه ندهد که چند نفر از افراد که توان و مهارتشان بیشتر است بر بازی حکومت کنند .

● در حین بازی به تقسیم بندی زمان بازی توجه داشته باشد .

● نکات ایمنی را در طول بازی در نظر داشته باشد .

● بازی ها را متناسب با شرایط آ ب و هوایی و فضاهای موجود انتخاب نماید

● بازی های متناسب آن فضا انجام شود .

■ نمونه هایی از بازیهای فردی و گروهی :

■ بازی هدیه بیار

هدف : چابکی ، سرعت

وسایل مورد نیاز : دو عدد گلدان یا توپ

نفرات دو تیم در دو صف با سوت داور به سرعت به طرف هدیه ها یا توپ ها می روند ، هریک از آنها به طرف هدیه مقابل تیم خود می روند ، هر نفر باید هدیه گروه خود را برداشته و با سرعت برگردد و هدیه را به نفر بعدی خود بدهد ، نفر دوم هدیه را با سرعت به محل اولیه برمی گرداند و خود برگشته و به نفر بعدی تیم خود دست می زند و او برای آوردن هدیه مأمور می شود ، می رود هدیه را می آورد و به نفر دیگری دهد که او نیز برای برآوردن هدیه مأمور می شود ، باز می گرداند و بازی به همین نحو ادامه می یابد.

گروهی برنده است که فرد ما قبل آخر آن تیم ، هدیه را زود تر از گروه دیگر به دست نفر آخر تیم خود می دهد .

■ بازی کانگورو

هدف : چابکی ، کنترل بدنی ، حس همکاری

با فرمان " رو " اولین نفر توپ را بین دو زانو قرار داده با پرش جفتی به طرف علامتی که گذاشته شده است می رود بعد از چرخش به دور آن به طرف تیم خود برمی گردد و توپ را به نفر بعدی می دهد . هر گاه توپ از بین دو زانو رها شود بازیکن باید توپ را مجدداً میان زانوهایش قرار داده و از همانجا که توپ افتاده بود به بازی ادامه دهد .

◇ یاد آوری : در این بازی امدادی بهتر است بچه های کوچکتر موقع رفتن به طرف هدف ، توپ را به جای زانو بین رانهایش قرار دهند و در برگشت توپ را با دست حمل کنند.

■ صدا را جستجو کن

هدف : پرورش دقت و حس جهت یابی

افراد کلاس دور دایره ای می ایستند ، با انتخاب مربی یکی از بچه ها به مرکز دایره آمده با دستمال چشم او را می بندد ، مربی سوت را به یکی از نفرات دور دایره می دهد . نفر وسط بلند می گوید : " بزن " با فرمان او نفری که سوت دست اوست سوت را به صدا در می آورد (صدای سوت باید مقطع باشد) . نفر وسط باید با دقت جهت صدا را تشخیص داده تا جایی که می تواند به آن طرف حرکت کند ، در این حال مجدداً می گوید " بزن " نفر سوت زن باز سوت را به صدا در می آورد ، نفر وسط این بار سعی می کند که به صاحب سوت نزدیک تر شود او تنها حق دارد که یک بار دیگر بخواهد تا سوت به صدا در آید ، بعد از آن اگر توانست سوت زنده را با دست لمس کند برنده محسوب می شود . و جایش را با همان نفر عوض می کند و گر نه برای بار دوم به مرکز دایره رفته بازی ادامه می یابد اما این بار اگر موفق به پیدا کردن نشد جایش را با یکی دیگر عوض می کند . نفری که بتواند با صدای سوت اول ، نفر سوت زنده را پیدا کند ، تشویق می شود .

■ بله - نه معکوس

هدف : افزایش قدرت تمرکز

یک بازی ساده برای ایجاد تمرکز افراد است. یک نفر باید در حکم پرسشگر ظاهر شود و از نفرات مقابل سؤال های ساده کند و طرف مقابل هر جایی که باید بگوید " بله " " نه " جواب دهد و بر عکس . مثلا وقتی پرسیده می شود ماست سیاه است ؟ باید جواب دهد : بله

کسی که سوال می پرسد باید حسابی پر حافظه و با تمرکز باشد و تا می تواند به بازی سرعت بدهد تا کسانی که به سؤالها جواب می دهند دستپاچه شوند و از بازی کنار بروند . کسی که در مقابل تعداد بیشتری از سؤالها مقاومت می کند ، برنده است .

■ بشین و پاشو

هدف : تعادل - انعطاف پذیری

دایره ای می کشیم و افراد به دور این دایره می ایستند . هر گاه مربی بگوید پاشو ، افراد باید بنشینند و اگر گفت بنشین افراد باید بایستند . مربی می تواند در این بازی شرکت کند و حرکتی را اشتباه انجام دهد تا مشاهده کند دقت کدام یک بیشتر است ولی به هر حال افراد بایستی خلاف دستوری که مربی می گوید انجام دهند .

■ اوستا کیه ؟

هدف : سرعت انتقال - پرورش حس ابتکار و خلاقیت

با خارج شدن یک نفر از بچه های کلاس بقیه بچه ها از بین خود یک نفر را به عنوان اوستا انتخاب می کنند در حالی که اوستا با دست علامت و حرکات مختلفی در می آورد و بقیه بچه ها هم همزمان انجام می دهند ، با خواندن شعر (اوستا کیه ، اوستا کیه ... اوستا منم ، اوستا منم) نفر خارج از کلاس وارد می شود . نفر وسط حداکثر تا ۳ نفر را می تواند اشاره کند، اگر اوستا را پیدا کرد، جایش را به دیگری می دهد . اگر نفر وسط با اولین اشاره اوستا را پیدا کرد تشویق می شود . (اوستا می تواند هر مرحله تغییر کند همچنین علامت با دست را هر لحظه در حالی که نفر وسط پشت کرده باشد تغییر دهد)

■ توپ از بالا سر یا توپ به عقب

هدف : تسلط بر توپ ، چابکی ، سرعت ، تقویت حس همکاری

توپ را نفر اول با دو دستش بالا برده از روی سر توی دست نفر پشت سری می اندازد و نفر پشت سری هم به همین ترتیب تا آخر عمل می کند . نفر آخر پس از گرفتن توپ از طرف چپ به جلو تیم دویده و در اول صف قرار می گیرد . بازیکنان از لبه خطی که ایستاده اند به اندازه ایستادن یک نفر به سمت عقب می روند

. گروهی که زودتر به حالت اولیه درآمد (نفر اول سر جایش قرار گرفت) برنده است .

■ اسم پیشانی

هدف : تقویت دقت ، سرعت

نوعی بازی ۲۰ سؤالی جمعی است ؛ هربار یکی از اعضای گروه انتخاب می شود و دیگر اعضا با همفکری روی او اسم می گذارند و می چسبانند روی پیشانی اش . آن فرد از همه جا بی خبر هم آن قدر سؤال می کند تا اسمش را حدس بزند و کشف کند . بازی وقتی تمام می شود که روی همه اسم بگذارند و همه بتوانند اسم هایشان را حدس بزنند .

■ همسایه دست راستی

هدف : تمرکز حواس ، هوشیاری ودقت

مربی از بازیکنان سؤالی می کند یا می گوید حرکتی انجام دهد یا به سؤال پاسخ دهد ، اگر کسی اشتباه کرد ؛ از دور بازی خارج می شود ، برنده نهایی مشخص می شود .

■ شماره معکوس

این بازی در چند مرحله انجام می شود و مراحل بازی به دقت و تمرکز شرکت کنندگان بستگی دارد . در مرحله اول تمامی شرکت کنندگان با یک نفس از عدد ۱۰ تا ۱۰۰ به صورت معکوس می شمارند . کسانی که بتوانند تا شماره آخر را بدون اشتباه با یک نفس بشمارند به مرحله دوم که عدد ها از ۱ تا ۲۰ به صورت معکوس شمرده می شود راه پیدا می کنند و بازی همین طور ادامه دارد و در هر مرحله عدد بالا تری انتخاب می شود تا این که یک نفر در بازی بماند که برنده محسوب می شود و بازی تمام می شود .

■ مجسمه

هدف : سرعت ، چابکی ، سرعت عمل عکس العمل

بچه ها به شکل صف پشت خط شروع می ایستند ، مربی در فاصله تقریبی ۲۰ متر از آنها قرار می گیرد . با سوت اول (با دست زدن) مربی ، بچه ها به سوی او می دوند و با سوت دوم ، همه باید مانند مجسمه بی حرکت در جای خود بایستند . کوچکترین حرکت در این حالت موجب جریمه و برگشت حرکت کننده به خط شروع می گردد . با علامت مجدد مربی ، پیشروی شروع و با علامت بعدی متوقف می گردد. بازی به همین نحو ادامه می یابد نفری که بتواند زودتر از دیگران خود را به مربی برساند ، برنده بازی محسوب می شود .

■ سنجاب توی درخت

هدف : سرعت – چابکی

بچه ها دو به دو دست هم را گرفته فضایی به شکل تنه درخت درست می کنند . نفرات سوم که سنجاب هستند بین دستهای آنها قرار می گیرند (توی هر درخت یک سنجاب) . تنها یکی از بچه ها در مرکز که بدون درخت است می ایستد و با گفتن " عوض " تمام سنجابها شروع به تغییر درخت های خود می کنند . در چنین موقعی که سنجاب مشغول دویدن و تغییر جا هستند ، نفر وسط سعی می کنند به طرف یکی از درختها رفته جایی برای خودش پیدا کند (توی هر درخت نباید بیش از یک سنجاب باشد) . در این موقع بچه ای که نتوانسته است جایی برای خود پیدا کند ، یعنی درختی پیدا نکرده که داخلش برود ، وسط می ماند و بازی مثل دفعه قبل ادامه می یابد .

■ بازی کی سوخته

هدف : چابکی – تحرک عضلانی

مربی ، ابتدا دانش آموزان را به ۶ تیم مساوی تقسیم می کند ، بعد با گچ تحریری به تعداد تیم ، خط دایره ای روی زمین رسم می کند و باید یک نفر اضافی و سوخته در نظر گرفته شود . همه ی دانش آموزان در فاصله ای از دایره ها و در یک جا می ایستند و با سوت مربی به طرف دایره ها حرکت می کنند و در داخل دایره ها قرار می گیرند و یک نفر که در خارج از دایره ها می ماند ، سوخته و یا نمره ی منفی کسب می کند .

■ اسم بازی (شبيه مشاعره)

تمرکز – تقویت حافظه)

نفر اول ، اسمی رامی گوید و نفر بعدی با آخرین حرف اسم قبلی ، اسم جدیدی می گوید . قانون بازی هم این است که هر کسی بیش از حد مکث کند می سوزد . نفر آخری که در بازی می ماند برنده می شود و دور بعد با اسمی که می گوید شروع می شود . (اسمها می تواند اسم انسان ، میوه ، گل ، رنگ ، اشیاء ، ماشین و ... باشد)

■ گذشتن از باتلاق

هدف : چابکی ، سرعت و تقویت حس همکاری

گروه رابه دو قسمت مساوی تقسیم نموده ، هر قسمت به شکل ستون می ایستند . در مقابل هر ستون به فاصله ۱۰ و ۱۱ متر سه دایره رسم می کنیم که قطر هر یک ۴۰ سانتی متری باشد و به بچه های گوییم دوایری که در جلوی شما هستند ، خشکی هایی هستند که در باتلاق قرار گرفته اند و باید بایک پا در داخل یکی از دایره ها پریده و رد شوید و اگر دو پا در دایره قرار بگیرد بازنده محسوب می شوید . از دایره آخر به فاصله ۵ متر مانعی گذاشته که باید هر نفر وقتی به آن رسید دست خود رابه دست نفر دوم زده و به آخر ستون برود و بازی ادامه پیدا نماید . گروهی که زود تر این روش امدادی رابه پایان برساند ، برنده محسوب خواهد شد .

■ مسابقه تکلم بدون صدا

هدف : دقت و تمرکز

در این بازی دو نفر روی موضوعی بدون صدا با هم صحبت می کنند و بقیه بدون اینکه از موضوع صحبت آگهی داشته باشند باید بگویند که درباره چه موضوعی صحبت می شد هر کس که کاملتر موضوع گفتگو را بیان کند برنده است .

■ هاکی

هدف : سرعت چابکی ، تقویت و هماهنگی

گروه را به دو قسمت تقسیم می شود . سپس به نفرات اول هر قسمت یک تخته و یک عدد توپ داده و با علامت شروع ، توپ را روی زمین گذاشته ، آن را با ضربات آهسته متوالی تخته خود ، تا فاصله معینی که قبلا تعیین شده جلو برده ، آن را دور زده ، بر می گردند و توپ را با چوب تحویل نفر بعدی داده و به آخر ستون می روند . بازی به همین نحو ادامه پیدا می کند تا تمام بازیکنان این حرکت را انجام دهند . گروهی که زودتر این روش امدادی را به پایان برساند ، برنده بازی شناخته می شود .

■ چشم بسته

هدف : دقت و مرکز

نفرات هر تیم با فاصله معینی در دو صف مقابل هم می ایستند، فاصله ی این دو صف از یکدیگر ، بیست تا سی متر است ، با دستمال چشم های بازیکنان یکی از تیم ها را (که به قید قرعه و یا به صورت توافقی مشخص شده است) می بندند این نفرات باید با چشم بسته در خط مستقیم حرکت کنند تا نفرات مقابل خود را پیدا کنند ، باید توجه داشت جزئی ترین انحراف از خط مستقیم سبب می شود که این افراد در کار خود موفق نشوند ، هر شخصی که توانست حریف خود را پیدا کند ، برنده بازی خواهد بود .

■ زو

هدف : سرعت عمل ، چابکی

زمین را از وسط به دو قسمت تقسیم می کنند ، در هر قسمت نفرات یک تیم مستقر می شوند . برای تعیین تیمی که باید بازی را آغاز کند قرعه کشی به عمل می آید . نفرات تیمی که باید بازی را شروع کنند یکی یکی و به نوبت با گفتن بلا انقطاع و تکراری پشت سر هم " زو " بدون نفس کشیدن از خانه خود خارج شده وارد خانه تیم دیگر می شوند باید سعی کنند تعدادی یا یکی از نفرات این تیم را با دست زده و قبل از اینکه از نفس بیفتد به خانه خود مراجعت کند ، فردی که زده شد ، سوخته و از خانه خارج می شود ، اگر نفر مهاجم قبل از رسیدن به خانه خود از نفس بیفتد و یا مدافعان او را گرفته و نگه دارند تا نفس او بریده

شود ، سوخته محسوب می شود که در هر حال باید نفرات بعدی گروه مهاجم به شرح فوق اقدام کنند ، آخرین نفری که می ماند از هر گروهی باشد آن گروه برنده است .

■ امدادی با چشم بسته

هدف : تعادل ، تقویت حس جهت یابی

کلاس را به دو گروه مساوی تقسیم کرده ، آنها را در دو ردیف موازی هم قرار می دهیم . در فاصله معینی از آنها روبروی هرگروه یک مانع (صندلی) قرار دارد و آنها می بایستی با چشم بسته حرکت کنند و مانع را دور بزنند و سپس به محل استقرار گروه خود برگردند . زمانی که نفرات اول حرکت می کند نفرات بعدی را باید چشم بسته آماده نگه داریم . گروهی که بتواند زودتر امدادی را به پایان برساند برنده محسوب می گردد .

■ چهار گوش

بازیکنان در وسط سالن ، اتاق و یا زمین بازی که چهار گوش آن مشخص شده ، قرار می گیرند . بازی با فرمان یکی از بازیکنان که قبلا تعیین شده ، شروع می شود ، بلافاصله پس از صدور فرمان ، کلیه بازیکنان باید به سرعت خود را به یکی از گوشه های محل بازی برسانند ، چون زمین بازی چهار گوش دارد لذا یکی از بازیکنان ، بدون جا می ماند ، کسی که بدون گوشه مانده برای دور بعد باید در وسط زمین قرار گرفته ، فرمان بدهد و همه از جمله خود او به طرف گوشه رفته آنها تصاحب کنند و هر بار کسی که نتواند یکی از گوشه ها را در اختیار بگیرد به عنوان بازنده ، نمره منفی دریافت می کند در زمان مشخصی که خود بازیکنان تعیین می کنند بازی به اتمام رسیده و کسی که بیشترین نمره منفی را دریافت نماید بازنده و افرادی که بیشترین نمره مثبت را به خود اختصاص داده اند برنده بازی محسوب می شوند و مورد تشویق قرار می گیرند .

● تذکر : تعداد بازیکنان با توجه به فضا قابل افزایش است ولی تعداد باید ضرب ۴+۱ باشد .

■ بازی گروهی تور ماهیگیری

هدف : سرعت عمل ، جابگی

یکی از دانش آموزان به عنوان تور ماهیگیری انتخاب شده و سایرین در محوطه ی محدودی پراکنده می شوند ، پس از شروع بازی، ماهیگیر به تعقیب بازیکنان (ماهی ها) پرداخته و پس از اصابت دست او به هریک از ماهی ها ، دست او را گرفته و دو نفری سعی در تکرار این عمل می کنند . با ادامه این بازی تدریجا تعداد ماهی ها کاهش یافته و به تور ماهیگیری اضافه خواهد شد . نظر به اینکه دو نفر انتهایی تور ، مسئولیت زدن یا گرفتن ماهی ها را دارند ، ماهی ها می توانند در هنگام خطر از فضای بین دستان افراد میانی به نقطه ای دیگر بگریزند . در حین تعقیب و در هنگام گرفتن ماهی ها ، تور ماهیگیری به هیچ وجه نباید باز شود بازی تا آنجا ادامه پیدا می کند که همه به جز یک نفر در تور ماهیگیری قرار گرفتند .

■ پیشگویی های ریاضی

با استفاده از برخی اصول و قوانین ساده ریاضی ، به ویژه قوانین چهار عمل اصلی ، می توان بازیها و سرگرمی هایی تهیه نمود که افزون بر تقویت قوای ذهنی ریاضی در بچه ها ، موجبات طراوت و نشاط در گروههای دانش آموزی را فراهم نماید .

در اینجا فقط به ذکر چند نمونه از این پیشگویی ها و حدسیات بسنده می کنیم . بی شک ، علاقمندان می توانند با استفاده از روشها و اصول به کار رفته در این نمونه ها ، به سلیقه و ابتکار خود ، نمونه های زیباییاتی ایجاد نمایند .

۱- حدس بزن مقدار پول جیب هرکس :

الف - پول جیبتان را به ریال محاسبه کرده و بنویسید

ب- آن را در عدد ۳ ضرب کنید .

ج - عدد حاصل را با عدد ۵ جمع کنید .

د - عدد حاصل را با تعداد برادرانتان جمع کنید .

ه - عدد حاصل را در عدد ۱۰ ضرب کنید .

و - پدر و مادر و دیگر افرادی که در خانه ی شما زندگی می کنند را با عدد حاصل جمع کنید و عدد حاصل را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد نهایی را منهای ۱۰۰ کرده و دو صفر سمت راست آن (عدد یکان و دهگان) را نادیده بگیرید . عدد باقیمانده ، منبع پول تو جیبی شما یا فرد مورد نظر می باشد

۲- روش محاسبه تعداد خواهر و برادر هر فرد :

الف - تعداد برادرهای خود را با عدد ۳ جمع کنید .

ب - عدد حاصل را در عدد ۵ ضرب کنید .

ج- عدد حاصل را با عدد ۲۰ جمع کنید .

د - عدد حاصل را در عدد ۲ ضرب کنید .

ه - عدد حاصل را با عدد ۵ جمع کنید .

- عدد حاصل را با تعداد خواهرها یتان جمع کرده و حاصل را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد نهایی را منهای ۷۵ کنید . عددی دو رقمی به دست می آید که یکان آن ، تعداد خواهران ، و دهگان آن ، و دهگان آن ، تعداد برادرانتان را نشان می دهد .

۳- حدس زدن تعداد خواهر ، برادر و دیگر اعضای خانواده هر فرد :

الف - تعداد خواهرانتان را در عدد ۲ ضرب کنید .

ب - عدد حاصل را با عدد ۳ جمع کنید .

ج - عدد حاصل را در عدد ۵ ضرب کنید .

د - عدد حاصل را با تعداد برادرانتان جمع کنید .

ه - عدد حاصل را در عدد ۱۰ ضرب کنید .

و - پدر ، مادر و دیگر افرادی که در خانه شما زندگی می کنند را ، با عدد حاصل جمع کنید و عدد حاصل را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد نهایی را منهای ۱۵۰ کنید . باقیمانده ، عددی سه رقمی است که عدد صدگان آن ، تعداد خواهران و عدد دهگان آن ، تعداد برادران و عدد یکان آن تعداد سایر اعضای خانواده شما را نشان می دهد .

۴- حدس بزن سن هر فرد به ماه و سال :

الف - سال های عمرتان را در ۲ ضرب کنید .

ب- عدد حاصل را با ۵ جمع کنید .

ج - عدد حاصل را در ۵۰ ضرب کنید .

ه - عدد حاصل را با سالهای عمرتان جمع کنید .

و- عدد حاصل را منهای ۳۶۵ کنید .

ز- ماههای عمرتان (کسر از سال) را با عدد حاصل جمع کنید و عدد حاصل را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد نهایی را با عدد ۱۱۵ جمع کنید ، عددی چهار رقمی به دست می آید که دو رقم سمت راست آن ، ماههای عمر و دو رقم سمت آن ، سالهای عمر شما یا فرد مورد نظر است .

۵- حدس زدن سن هر فرد به سال و تاریخ تولد وی :

الف - عدد ماه تولد را نوشته و در سمت راست آن ، عدد روز تولد خود را بنویسید .

ب - این عدد را در عدد ۲ ضرب کنید .

ج - عدد حاصل را در عدد ۵ ضرب جمع کنید .

د- عدد حاصل را در عدد ۵۰ ضرب کنید .

ه- عدد حاصل را با سالهای عمرتان جمع کنید .

و- عدد حاصل را منهای ۲۵۰ کنید و عدد نهایی را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد حاصل ۴ تا ۶ رقمی است . رقم یا دو رقم سمت راست آن ، سن شما را به سال، یک یا دو رقم وسط تاریخ روز تولد شما ، و یک یا دو رقم سمت چپ ، تاریخ ماه تولد شما را نشان می دهد .

۶- حدس زدن سن هر فرد به سال :

الف - سال سن خود را در عدد ۳ ضرب کنید .

ب- عدد حاصل را با ۱ جمع کنید .

ج - عدد حاصل را در ۳ ضرب کنید .

د- عدد حاصل را با سن خود جمع کنید و عدد نهایی را بیان کنید .

روش محاسبه : عدد نهایی را منهای ۳ کنید . عدد باقیمانده ، عددی ۳رقمی است که یکان آن صفر می باشد . صفر را نادیده بگیرید . عدد دو رقمی باقیمانده ، سن شما بر حسب سال می باشد.

۷- یافتن عدد حذف شده :

الف - یک عدد چند رقمی بنویسید . (یکان آن نباید صفر باشد)

ب- همه ارقام این عدد را با هم جمع کنید .

ج- عدد حاصل را از عدد اصلی کم کنید .

د - یکی از اعداد را به دلخواه خط بزنید و بقیه اعداد را بیان کنید .

روش یافتن عدد حذف شده : ارقام عدد گفته شده را جمع کنید . کوچکترین عددی که اگر به این حاصل جمع اضافه کنیم ، بر ۹ بخش پذیر می شود ، همان عدد حذف شده است . چنانچه حاصل جمع اولیه بر ۹ بخش پذیر بود ، عدد حذف شده صفر بوده است .

■ منابع:

۱- کتاب دانش مهارتی تشکیلات پیشتازان سازمان دانش آموزی

۲- کتاب مهارتهاج ۲ / تدوین : محمد اکبر نژاد

■ برگرفته از سایت پیشفرطبس

کانال دانش مربی

@nyazmorabee

eitaa.com/nyazmorabee