

همه برنده شدیم

بازی‌های رو میزی و نقش آن در تقویت مهارت‌های زندگی

طاها عابدینی

دبیر ریاضی منطقه ۱۱ و ۱۵ تهران

همه ما با دنیای بازی‌ها آشنا هستیم. تقریباً از زمانی که به دنیا آمده‌ایم، مشغول بازی بوده‌ایم و احتمالاً تا اواخر عمرمان نیز بازی بخش مهمی از زندگی ما را تشکیل می‌دهد. روان‌شناسان تأکید دارند که بازی در سنین پایین‌تر، نقش بسیار مهمی در شکل‌گیری شخصیت انسان و همچنین فراگیری مهارت‌های زندگی دارد. دنیای بازی‌ها بسیار گسترده است و بازی‌ها انواع مختلفی دارند: از بازی‌های قدیمی و دورهمی مثل لیلی و هفت‌سنگ گرفته تا جدیدترین بازی‌های دیجیتالی. در دنیای بزرگ بازی‌ها، دسته‌ای وجود دارد که روز به روز در حال گسترش است و بازی‌های آن رقیبی جدی برای بازی‌های دیجیتالی به شمار می‌آیند. این بخش، بازی‌های رومیزی نام دارد. اگر از ایرانی‌های متولد سال‌های ۵۰ تا ۷۰ بپرسید که «نام ۱۰ تا از بهترین بازی‌های دوران بچگی شما چیست؟»، احتمالاً در فهرست اکثر این افراد، دو بازی «راز جنگل» و «فکر بکر» پیدا می‌شود. این دو بازی از معروف‌ترین بازی‌های رومیزی قرن بیستم در دنیا هستند. بازی راز جنگل با نام Sagaland در سال ۱۹۸۲ جایزه Spiel Des Jahres را که یکی از مهم‌ترین جایزه‌های دنیای بازی‌های رومیزی است، کسب کرد!

بازی رومیزی چیست؟

اگر بخواهیم بازی رومیزی را خیلی خودمانی تعریف کنیم، باید بگوییم نوعی بازی است که معمولاً روی میز یا سطح صافی شبیه آن انجام می‌شود! جالب این است که تعریف رسمی و غیر خودمانی بازی رومیزی هم تقریباً همین است! بازی‌های رومیزی به دسته‌های مختلفی تقسیم می‌شوند؛ از جمله بازی‌های تخته‌ای، کارتی، تاسی، کاغذ و قلم، نقش‌آفرینی، و کاشی‌گذاری. علاوه بر این دسته‌ها، بازی‌ها سبک‌های مختلفی دارند؛ از جمله انتزاعی، دورهمی، همکاری و راهبردی (استراتژیک). در ادامه، چند بازی رومیزی جذاب را معرفی و تأثیر آن‌ها را بر مهارت‌های زندگی بررسی می‌کنیم.

در دنیای بازی‌های رومیزی، سبکی به نام «همکاری» وجود دارد که در آن بازیکنان به جای رقابت با هم، باید با هم همکاری کنند تا برنده بازی شوند؛ یعنی در نهایت یا همه برنده‌اند یا همه بازنده!

استوژیت یا گمانه؛ مسئله این است!

از معروف‌ترین بازی‌های رومیزی در ایران دو بازی مشابه «استوژیت» (تولید هوپا) و «گمانه» (تولید چوبین) است. این دو بازی برگردان فارسی بازی Dixit هستند. در این بازی، ابتدا به هر بازیکن تعدادی کارت داده می‌شود که روی آن‌ها نقاشی‌هایی عجیب و غریب (چیزی شبیه سبک سورئالیسم) کشیده شده است. هر بازیکن در نوبت خود عبارتی درباره یکی از کارت‌های خودش می‌گوید و آن را به پشت روی زمین می‌گذارد. سپس، بقیه بازیکن‌ها باید نزدیک‌ترین نقاشی خود را به عبارت گفته شده انتخاب کنند و آن را به پشت، روی زمین بگذارند. وقتی همه این کار را کردند، بازیکن اول همه کارت‌ها را به هم می‌زند و به رو دور صفحه بازی می‌چیند تا همه بتوانند نقاشی‌ها را ببینند. بعد از آن، هر بازیکن باید با رأی مخفی خود مشخص کند که کارت بازیکن اول (که یک عبارت درباره نقاشی خود گفته بود) چیست. بازیکن اول در این مرحله به شرطی امتیاز می‌گیرد که دو حالت پیش نیاید: ۱. هیچ بازیکنی نتواند کارت او را تشخیص دهد؛ ۲. همه بازیکنان کارت او را درست تشخیص دهند. البته بازیکنان دیگر هم می‌توانند براساس انتخاب درست خود و یا گذاشتن کارت مناسب، امتیاز بگیرند. چالش اصلی این بازی، این است که بازیکن باید عبارتی از کارت را بگوید که نه آن قدر سخت باشد که هیچ‌کس نفهمد و نه آن قدر ساده، که همه بفهمند. تکرار این چالش در بازی، به تقویت مهارت «تفکر خلاق» می‌انجامد. به علاوه، تکرار سعی در فهم مدل ذهنی دیگران، موجب تقویت «مهارت‌های گفت‌وگو» و «همدلی» می‌شود.



لوتوس؛ همه یا هیچ‌کس!

در اکثر بازی‌ها، بازیکنان با هم رقابت می‌کنند تا در نهایت یکی برنده شود اما جالب است بدانید که در دنیای بازی‌های رومیزی، سبکی به نام «همکاری» وجود دارد که در آن بازیکنان به جای رقابت با هم، باید با هم همکاری کنند تا برنده بازی شوند؛ یعنی در نهایت یا همه برنده‌اند یا همه بازنده! از معروف‌ترین بازی‌های این سبک در دنیا بازی Hanabi است که در ایران، قالب (Theme) آن عوض شده و با نام «لوتوس» و توسط «نهالک» تولید می‌شود. داستان بازی از این قرار است که شما گروهی هستید که باید به کمک هم گنج‌های پنهانی را پیدا کنید. روش بازی این است که هر بازیکن پنج کارت در دست دارد که البته فقط پشت آن‌ها را می‌بیند! یعنی هر بازیکن می‌تواند کارت‌های همه را ببیند، غیر از کارت‌های خودش! حالا بازیکنان باید با راهنمایی درست دیگران و استفاده یا سوزاندن به موقع کارت‌های خود، در نهایت کارت‌ها را طبق رنگ و شماره کارت بچینند تا برنده بازی باشند. با توجه به اینکه در بازی داوری وجود ندارد و می‌توان به راحتی تقلب کرد، «خودکنترلی» بازیکنان به خوبی به چالش کشیده می‌شود. البته مهم‌ترین مهارتی که در بازی تقویت می‌شود، «روابط بین فردی» و مهارت «کار گروهی» است.

روبین؛ دوز نوین!

بازی «روبین» بازتولید بازی بسیار معروف Quarto توسط گروه «بازی‌من» در ایران است که در سبک بازی‌های انتزاعی قرار دارد. بازی‌های انتزاعی بازی‌هایی هستند که در آن‌ها شانس هیچ دخالتی در سرنوشت بازی ندارد و تنها مهارت و انتخاب راهبرد مناسب است که می‌تواند باعث پیروزی بازیکن شود. در این بازی، ۱۶ مهره با ۴ ویژگی وجود دارد که با هر ویژگی می‌توان مهره‌ها را به دو دسته ۸ تایی تقسیم کرد. ویژگی‌ها



عبارت‌اند از: رنگ (روشن و تیره)، ارتفاع (بلند و کوتاه)، سطح مقطع (دایره و مربع) و حفره (داشتن یا نداشتن). نکته جالب این بازی این است که مهره هر بازیکن را حریفش انتخاب می‌کند و به او می‌دهد. برنده بازی کسی است که با گذاشتن مهره خود در صفحه بازی، یک دوز ۴ تایی (۱×۴ یا ۲×۲) درست کند که در یک ویژگی مشترک باشند. (مثلاً رنگ همه روشن باشد یا همه حفره نداشته باشند!) چالش اصلی این بازی در انتخاب مناسب مهره حریف و انتخاب مکان مناسب مهره گرفته شده از حریف است. بازیکنان در طول بازی همواره به این فکر می‌کنند که با شرایط فعلی بازی، کدام مهره را به حریف بدهند یا مهره خودی را در کجای صفحه بگذارند، تا هم حریف برنده نشود و هم خود یک قدم به پیروزی نزدیک شوند. بازیکنان می‌توانند با تکرار این بازی، مهارت «تفکر نقادانه» را در خود تقویت کنند.

جالیز؛ کاشت، داشت، برداشت، مذاکره!

یک ویژگی مهم بازی‌های رومیزی نسبت به بازی‌های دیجیتالی، ارتباط و تعامل بین افراد است. به صراحت می‌توان گفت بازی «جالیز» یکی از بهترین بازی‌ها در تعامل بین افراد است. این بازی بازطراحی بازی Bohnanza است که «هوپا» آن را تولید می‌کند. در این بازی، بازیکنان باید از کارت‌های در دست خود محصولاتی بکارند و آن‌ها را به‌موقع برداشت کنند تا پول به دست بیاورند اما نکته اصلی بازی این است که در اکثر مواقع، محصول موردنظر شما در دست بازیکنان دیگر است! شما باید بتوانید با چانه‌زنی به‌موقع و استفاده مناسب از داشته‌های خود (مثل محصولاتی که دارید یا اعتبار خود) دیگران را متقاعد کنید که محصول موردنظر شما را به شما بدهند. در غیر این صورت، بازنده بازی خواهید بود. این بازی می‌تواند باعث تقویت مهارت «ارتباط مؤثر» در بازیکنان شود.



کاپوچین؛ چینش سریع و هنرمندانه فنجان‌ها!

دسته‌ای از بازی‌های رومیزی، سرعتی هستند. این بازی‌های سرعتی اگر مثل کاپوچین، جذاب هم باشند، می‌توانند آدرنالین خون شما را چنددقیقه‌ای به حد اعلی برسانند! بازی «کاپوچین» برگردان بازی Speedcups است که «هوپا» تولید می‌کند. در این بازی، هر بازیکن تعدادی فنجان رنگی دارد. در هر نوبت، یک کارت رو می‌شود و اولین نفری که توانست بر اساس آن فنجان‌های خود را به صورت صحیح بچیند و زنگ را به صدا درآورد، کارت را به‌عنوان امتیاز برمی‌دارد. هیجان رقابت هم‌زمان در بازی آن قدر بالاست که با تکرار آن بتوان مهارت «رویارویی با هیجان» را در خود تقویت کرد.



به پایان آمد این دفتر....

در این مقاله کوتاه سعی کردیم بازی‌هایی را به شما معرفی کنیم که علاوه بر اینکه به تقویت مهارت‌های زندگی کمک می‌کنند، در ایران نیز تولید می‌شوند. در هر بازی یک مهارت گفته شده که از نظر نگارنده مهم‌ترین مهارت بازی است. طبیعتاً مهارت‌های مختلفی در هر بازی درگیرند و اشاره به یک مهارت صرفاً به سبب اهمیت بیشتر آن است. از طرفی، مهارت‌هایی مانند «تصمیم‌گیری» و «حل مسئله» تقریباً در همه بازی‌ها وجود دارند که اشاره به آن‌ها ذکر مکررات است.

* پی نوشت:

۱. به نقل از تارنمای رومیز www.roomizgames.ir