



پایپای رابطه پای

هیوا علی زاده
طراح و پژوهشگر آموزشی



علی رضا لولاگر
مدیر پروژه



اینکه زنگ باز شدن بازار و برنده شدن یک تاجر چگونه نواخته می‌شود، با توجه به دفترچه راهنمای بازی این گونه است: کارت‌های بازی ۸ دسته ۹ تایی هستند که روی هر دسته، تصویر یک کالا وجود دارد. به تعداد بازیکن‌ها، دسته‌های مختلف کالا را انتخاب کنید و بقیه کارت‌ها را کنار بگذارید. برای مثال، سه نوع کالا برای سه بازیکن. کارت‌های انتخاب شده را بُر بزنید و بین بازیکن‌ها تقسیم کنید؛ به طوری که به هر بازیکن ۹ کارت برسد. بعد از اینکه همه بازیکن‌ها کارت‌هایشان را طوری که دیگران نبینند مرتب کردند، یک نفر زنگ شروع بازی را می‌زند.

برنده بازی کسی است که زودتر از همه ۹ کارتش را یک‌دست کند؛ مثلاً همه ۹ کارتش زعفران باشد. در این صورت، او زنگ را می‌زند و آن دور تمام می‌شود. برای اینکه بازیکن‌ها کارت‌های دست خودشان را یک شکل کنند، باید کارت‌هایی را که لازم ندارند، بدون اینکه کسی تصویر آن‌ها را ببیند، با دیگران تعویض کنند. این کار، تعدادی را که می‌خواهند تعویض کنند در دست خود می‌گیرند و تعداد آن کارت‌ها را با صدای بلند می‌گویند؛ مثلاً فرد دو کارت فرش

قرار است وارد یک بازار شوید؛ نه از آن بازارها که در آن پولی می‌دهید و جنسی می‌خرید بلکه یکی از آن بازارهایی که در قصه‌ها، ذکر خیرشان را شنیده‌اید. از آن بازارهایی که در آن‌ها کالا می‌دهید و در مقابل، کالایی می‌گیرید. بله ... قرار است وارد یک بازار پایپای شوید؛ یک بازار پر سروصدا، که مثل هر بازار دیگری قوانین و راه و رسم خودش را دارد و باید این قوانین را بدانید تا بتوانید کالاهایتان را جفت و جور کنید. کالاهای این بازار ایرانی هستند؛ چون هوپا که شما را به این بازار دعوت می‌کند، تلاش کرده است که ویرایش این بازی محبوب، از نسخه اصلی‌اش که به Pit معروف است، ضمن حفظ جذابیت‌هایش، رنگ و بویی از بازارهای ایرانی را به همراه داشته باشد. برای همین، کالاهایی که در این بازار با آن‌ها سروکار خواهید داشت عبارت‌اند از: جام طلا، نیشکر، پیه‌سوز، انار، ظروف مسی، پسته، فرش و زعفران.

در این بازار با ۹ کالا وارد می‌شوید که ممکن است از چند نوع تشکیل شده باشند؛ مثلاً ۳ تا انار و ۲ تا فرش و ۲ تا پسته و ۲ تا زعفران. به عنوان تاجر، در این بازار باید سعی کنید که همه ۹ کالایتان را یک‌شکل کنید؛ مثلاً هر ۹ تا انار شود یا زعفران یا ...



این بازی می‌تواند
بسترهای
یادگیری مناسبی
را برای کلاس‌های
درس مدرسه‌ای
که می‌خواهد
زندگی کردن را به
دانش‌آموزان یاد
دهد، ایجاد کند

۳۶



**بازی پایپای
می تواند به عنوان
مدل سازی
ساده ای از فضای
بورس و آشنایی با
مفاهیمی همچون
ریسک کردن و
سرمایه گذاری
و شم شناخت
کالای سودآور
کمک کننده باشد**



کند؛ مثلاً اینکه زعفران چیست و چه کاربردهایی دارد، در کجا پرورش داده می شود، قیمت آن در بازار واقعی چقدر است، تاریخچه زعفران در کشور ما چگونه است، کشور ما در زمینه تولید زعفران در دنیا چه جایگاهی دارد، و بسیاری سؤالات دیگر که می توانند به تولید محتوا بینجامند؛ از ارائه کنفرانس و تماشای فیلم تا نوشیدن چای یا شربت زعفرانی. در مورد سایر کالاهای این بازی نیز می توان چنین رویکردی اتخاذ کرد. همچنین، دانش آموزان می توانند کارت های این بازی را به سایر کالاهای مورد توجه خود مانند تابلوهای نقاشی و جواهرات و ... تعمیم دهند و خودشان کالاهای جدیدی به بازار خویش اضافه کنند. علاوه بر این ها، معلم می تواند با طرح پرسش هایی، فضای گفت و گو خلق کند تا دانش آموزان با نگرش یکدیگر در تصمیم گیری هایشان آشنا شوند؛ سؤال هایی مانند:

- با دیدن کارت های تان، در ابتدای بازی تصمیم گرفتید کدام کالا را تصاحب کنید؟

- آیا کالایی که در ابتدا برای تصاحب کردنش شروع به مبادله کردید، همان کالایی بود که در آخر بازی تصاحبش کردید؟ اگر برنامه تان را در هنگام بازی تغییر داده اید، توضیح دهید که چرا این کار را کردید؟

- آیا انتخاب کالایی که می خواستید برای مبادله برگزینید، سخت بود، آیا می توانید به چنین مثال هایی در زندگی واقعی اشاره کنید؟

و سؤالات این چنینی دیگر که می توانند تمرینی برای مهارت فرآیند ساخت باشند. در مجموع، چنین فعالیت هایی ممکن است به تلفیق بازی با درس هایی چون علوم، هنر، تاریخ و علوم اجتماعی و مهارت های زندگی منجر شوند. بازی پایپای می تواند به عنوان مدل سازی ساده ای از فضای بورس و آشنایی با مفاهیمی همچون ریسک کردن و سرمایه گذاری و شم شناخت کالای سودآور کمک کننده باشد.

بازی ها قدرت آن را دارند که زبان مشترکی برای کلاس درس مدرسه زندگی باشند؛ به شرط اینکه صدایشان را بشنویم. امیدواریم از مبادله امن کالاهایتان در بازار پایپای لذت ببرید!

خود را می خواهد با دو کارت دیگر عوض کند؛ به امید اینکه دو کارت انار به دست آورد. پس می گوید: دو، دو، دو، ... تا بالاخره یک نفر دیگر هم بگوید: دو ... هیچ کدام از این دو نفر تصویر کارت های طرف مقابل را نمی دانند ولی می توانند کارت هایشان را عوض کنند و اگر تصویر را دیدند و برایشان مناسب بود، نگهش می دارند ولی اگر مناسب نبود، دوباره بدون اینکه کسی آن را ببیند، با گفتن تعداد کارت هایی که می خواهند تعویض کنند، به مبادله ادامه می دهند. این مبادله ها آن قدر ادامه می یابند که یک نفر ۹ کارت کالای یک شکل درست کند و زنگ را به صدا در آورد.

هر کدام از کالاها ارزش مشخصی دارند که به صورت عدد در گوشه کارت نوشته شده است. به این ترتیب، می توان سقف امتیازی برای بازی در نظر گرفت. امتیازی که برنده در هر دور بازی به دست می آورد، برای او ثبت می شود و دور بعدی بازی آغاز می گردد. بازی زمانی به پایان می رسد که یکی از بازیکن ها به امتیاز تعیین شده رسیده باشند.

اگر کنجکاو سر زدن به این بازار هستید تا خودی نشان دهید و سروصدای این بازار را از نزدیک بشنوید، می توانید این بازی را از بخش بازی های روزمیزی بسیاری از کتاب فروشی ها یا با سر زدن به صفحه اینستاگرام هوپا تهیه کنید. البته ناگفته نماند که وقتی جعبه بازی را باز می کنید، با دو شخصیت داروغه و امین التجار روبه رو می شوید. نسخه دیگری از این بازی را می توانید با این دو تجربه کنید که در راهنمای بازی، نقش آن ها برای شما توضیح داده شده است.

با این بازی می توانید هیجان را در دور هم نشستن های خانوادگی و دوستانه تجربه کنید. همچنین، این بازی می تواند بسترهای یادگیری مناسبی را برای کلاس های درس مدرسه ای که می خواهد زندگی کردن را به دانش آموزان یاد دهد، ایجاد کند.

معلم کلاس می تواند دانش آموزان را در چند بازار گروه بندی کند و برنده های هر گروه در مرحله بعد با یکدیگر بازی کنند. این بازی فرصت هایی برای کسب مهارت های شنیدن و دیدن و مهارت های ارتباطی که از لازمه های هر داد و ستدی است، ایجاد می کند. همچنین، معلم می تواند بچه های کلاس را برای طرح پرسش هایی درباره کالاهای روی کارت ها تشویق و همراهی