



# امتحان بازی

## ← مقدمه

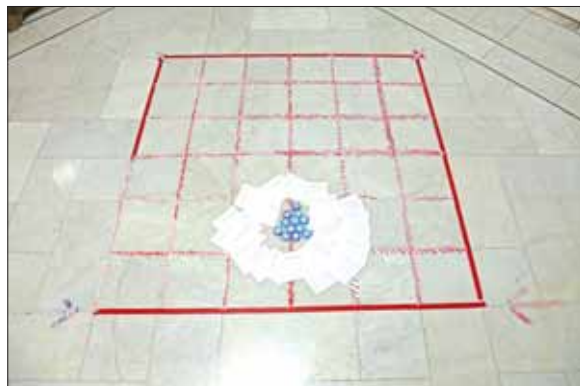
دوست خوبم سلام. شاید برای شما هم پیش آمده باشد که بخواهید در فضایی شاد و همراه با بازی، آموخته‌های دانش‌آموزانتان را ارزشیابی کنید و به جای برگزاری آزمون مصاد و کاغذی و اعلام نمره آن، روشی را به کار ببندید که دانش‌آموزان نتیجه عملکرد خود را در فرایند بازی مشاهده کنند. در این نوشتار، یک مدل از اجرای این بازی را با شما به اشتراک می‌گذاریم.

## ← نام بازی: وقتی امتحان می‌گیری

**هدف:** ارزشیابی و جمع‌بندی درس، ایجاد فضای شادی، تقویت مهارت کار گروهی، پرورش مهارت تفکر و تصمیم‌گیری  
**رده سنی:** دوره دوم دبستان و دوره اول دبیرستان  
**ابزار:** کارت‌های سؤال، توپ‌های عدد، چسب‌رنگی  
**مدت:** ۲۰ دقیقه  
**نوع بازی:** گروهی  
**فضای اجرا:** کلاس درس یا حیاط مدرسه

## ← شرح کلی بازی

تعدادی کارت داریم که روی هر کدام از آن‌ها سؤالی نوشته شده است. دانش‌آموزان گروه‌بندی می‌شوند. در هر دور از بازی، یک کارت و دو توپ عدد در اختیار اعضای هر گروه قرار می‌گیرد. گروه‌ها بر اساس دستور بازی به سؤال‌های آزمون پاسخ می‌دهند و در زمین بازی قدم برمی‌دارند.

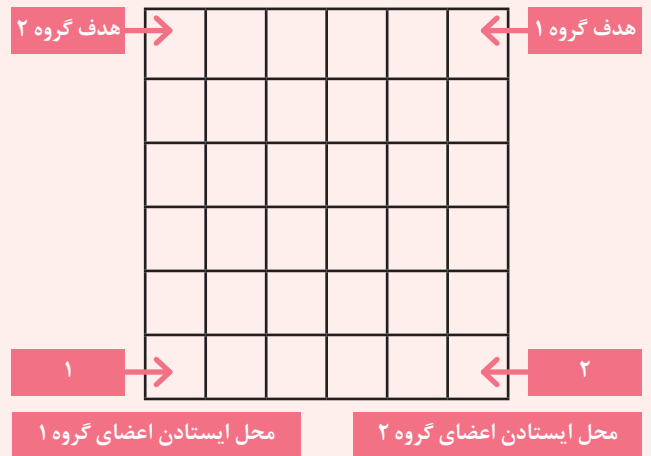




- ب) اگر پاسخ سؤال درست نباشد، نماینده گروه در همان مکان قبلی خود می‌ماند.
- هر دو توپ به کیسه برگردانده می‌شوند.
  - حالا بازی در دست گروه «دو» است و دور اول، به همان صورتی که گروه «یک» اجرا کرد، توسط این گروه تکرار می‌شود.
  - در دور دوم بازی، نماینده گروه «یک» کارت دیگری را انتخاب می‌کند و تمام مراحل دور اول را اجرا می‌کند. سپس گروه «دو» دور دوم را تکرار می‌کند.
  - بازی را تا زمانی ادامه دهید که یکی از نمایندگان به مقصد برسد. کارت‌های سؤال تمام شود یا زمان بازی به پایان برسد.

### آماده‌سازی پیش از اجرا

روی هر کارت یک سؤال بنویسید. توپ‌ها را با ۱۳ عدد ۶+ و ۵+ و... و صفر و... ۵- و ۶- عددگذاری کنید و آن‌ها را درون کیسه‌ای بریزید. زمین بازی را با استفاده از چسب رنگی به صورت یک صفحه شطرنجی ۶×۶ خط‌کشی کنید. تعداد کارت‌ها، توپ‌ها و خانه‌های صفحه شطرنجی می‌تواند بر اساس نظر معلم تغییر کند. محل ایستادن اعضا و محل شروع و مقصد هر گروه در شکل زیر نشان داده شده است:



### روش اجرا

- دانش‌آموزان به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک نفر را به عنوان نماینده انتخاب می‌کنند.
- معلم کارتی را برمی‌دارد و سؤال را می‌خواند. گروهی که نماینده‌اش پاسخ درست را زودتر بگوید، گروه «یک» نامیده می‌شود. شماره گروه دیگر «دو» است.
- نمایندگان در محل شروع بازی گروه خود قرار می‌گیرند. سایر اعضای هر گروه نیز در محل مشخص شده کنار هم می‌ایستند.
- گروه شماره «یک» مرحله اول را به این صورت اجرا می‌کند:  
- نماینده گروه از بین کارت‌هایی که نزد معلم است، کارتی را به صورت تصادفی انتخاب می‌کند و سؤال را از هم‌گروهی‌های خودش می‌پرسد.  
الف) اگر اعضای گروه بتوانند سؤال را درست پاسخ دهند، نماینده گروه دو توپ از کیسه خارج می‌کند. سپس بر اساس عدد روی توپ اول، به صورت افقی به سمت راست یا چپ و با توجه به عدد روی توپ دوم، به صورت عمودی به سمت بالا یا پایین پیشروی یا عقب‌نشینی می‌کند. (عدد مثبت: پیشروی؛ عدد منفی: عقب‌نشینی).

### در حاشیه بازی

- اگر عددها طوری هستند که بازیکن (نماینده گروه) را به بیرون از زمین بازی می‌برند، او می‌تواند ترتیب استفاده از توپ‌ها را تغییر دهد یا در همان مکان قبلی خود بایستد یا به اندازه بیشترین عددی که او را در زمین شطرنجی نگه می‌دارد، پیشروی یا عقب‌نشینی کند.
- اگر تعداد دانش‌آموزان فرد است، یکی از آن‌ها را به عنوان مجری انتخاب کنید. مجری می‌تواند نمایندگان را انتخاب کند، کارت‌ها و توپ‌ها را در اختیار نماینده گروه‌ها قرار دهد یا بنابر نظر معلم، مسئولیت‌های دیگری داشته باشد.
- معلم می‌تواند ابزارهای بازی را تغییر دهد. در این تجربه، به جای توپ، از در بطری استفاده شده است.
- پیشنهاد می‌شود معلم بر جنبه بازی بودن این فعالیت تمرکز بیشتری داشته باشد و به‌طور غیرمستقیم به ارزشیابی و جمع‌بندی درس بپردازد.