

فقط ارتباط ایجاد کنید

(معرفی دو بازی زبانی)

نویسنده‌ی مشهور، ای. ام. فارستر، گفته است: «فقط ارتباط ایجاد کنید»؛ ارتباط بین واژه‌ها و ارتباط بین اندیشه‌ها و مفاهیم. گویی از این طریق است که به معنای چیزها می‌رسیم و جهان را درک می‌کنیم. ایجاد و درک ارتباط‌های جدید بین چیزها، روند اصلی هر گونه تفکر خلاق است. آیا هیچ دو واژه یا مفهومی هست که نتوان با هیچ ایده‌ای بین آن‌ها ارتباطی ایجاد کرد؟ در ادامه دو بازی معرفی شده‌اند که در آن‌ها از افراد خواسته می‌شود ارتباط و پیوندهای تازه و خلاقانه‌ای بین چیزها پیدا کنند یا ایجاد نمایند.

به چه فکر می‌کنم؟

این بازی، ساده اما چالش‌برانگیز است. مهارت‌هایی مانند «خواندن ذهن»، تجزیه و تحلیل مفهومی و استدلال کلامی از جمله چیزهایی هستند که در این بازی به چالش کشیده می‌شوند.

بازیکنان: هر تعداد

محدوده‌ی سنی: ۷ سال تا بزرگسال

وسایل لازم: به چیزی نیاز ندارد؛ حداکثر خودکار یا مداد و کاغذ که این‌ها هم اختیاری است.

روش بازی:

در این بازی، هدف آن است که حدس بزنید یک نفر به چه فکر می‌کند، و سپس بگویید حدس شما چگونه به آنچه که آن فرد به آن فکر می‌کرده، مربوط است. افراد به شکل انفرادی یا تیمی بازی می‌کنند. آنها به نوبت «فرد مرجع» می‌شوند و بقیه باید سعی کنند فکر او را حدس بزنند.

۱. یک بازیکن به عنوان «شخص مرجع» انتخاب می‌شود که به چیز خاصی فکر می‌کند. بهتر است این

موضوع خاص، دور از دید همه، روی کاغذی نوشته شود تا در پایان بتوان به آن مراجعه کرد.

۲. بقیه‌ی بازیکنان (یا بازیکنان تیم حریف) باید حدس بزنند که فرد مرجع به چه چیزی فکر می‌کرده است.

آن‌ها می‌توانند حدس خود را به ذهن بسپارند یا آن را یادداشت کنند.

۳. در دور اول، هر بازیکن می‌گوید درباره‌ی آنچه فرد مرجع به آن فکر کرده چه حدسی زده است. در

این مرحله، فرد مرجع درباره‌ی درست یا غلط بودن حدس، پاسخی نمی‌دهد.

۴. پس از آن که همه‌ی بازیکنان حدس‌های خود را بیان کردند، شخص مرجع می‌گوید که به چه فکر می‌کرده است.

۵. حالا دور دوم آغاز می‌شود: به هر بازیکن فرصت داده می‌شود با برقراری ارتباط بین آنچه گفته و آنچه

فرد مرجع درباره‌ی آن فکر کرده است، حدس خود را توجیه کند.

مثال: من حدس می‌زنم که فرد مرجع «درباره شام خود فکر می‌کرد». مرجع اعلام کرده است که در واقع درباره‌ی

یکی از برنامه‌های تلویزیونی مورد علاقه‌اش فکر می‌کرده است. حالا وقت آن است که حدس خود را توجیه کنم:

می‌توانم حدس خودم را این طور توجیه کنم که بگویم «حق با من است، چون تو همیشه شامات را جلوی تلویزیون

می‌خوری». اگر آن برنامه، برنامه‌ی آشپزی بوده باشد، می‌توانم توجیه کنم که حدس من درست بوده است.

فرد مرجع با ارتباطی که ایجاد شده است، موافقت یا مخالفت می‌کند. گروه می‌تواند درباره‌ی این مجادله رأی

دهد یا داوری انتخاب شود که تصمیم او رأی نهایی باشد.

هر بازیکن که بتواند ارتباطی برقرار کند و با دلیلی خوب بتواند آن را توجیه کند، امتیازی کسب می‌کند. در این باره که کدامیک از ارتباطهای پیشنهادی بهترین (زیرکانه‌ترین و بامزه‌ترین) است، بحث کنید و به آن امتیاز اضافه بدهید. همچنین بدانید که اگر شخصی نتواند ارتباطی مناسب برقرار کند، بقیه آزادند برای برقراری ارتباط میان حدس او و موضوع تلاش کنند.

پاسخ‌های شگفت

در این بازی مهارتِ ایجادِ ارتباطهای مفهومی و تواناییِ استدلالِ کلامی به چالش کشیده می‌شود. بازیکنان: هر تعداد که می‌توانند به شکل انفرادی یا تیم‌های دو نفری بازی می‌کنند.

محدوده‌ی سنی: ۷ سال تا بزرگسال

وسایل لازم: خودکار یا مداد و کاغذ

روش بازی:

۱. تکه‌ای کاغذ به بازیکنان (یا تیم‌های دو نفره) داده می‌شود تا روی آن پرسشی بنویسند (مثلاً «چرا گل‌های داوودی در زمستان رشد نمی‌کنند؟»). و یک تکه کاغذ دیگر، که روی آن یک اسم (مثلاً «افسر پلیس») بنویسند. این کاغذها را تا می‌زنند و در جعبه‌ای زیر و رو می‌کنند. (راه دیگر این است که مجموعه‌ای از پرسش‌ها و اسم‌ها روی کارت‌ها نوشته شده و از قبل آماده باشد).
۲. هر بازیکن (یا تیم) پرسش و اسمی انتخاب می‌کند و تکه‌ای کاغذ سفید برای نوشتن پاسخ به او داده می‌شود.
۳. حالا بازیکنان باید به کمک اسمی که در دست‌شان است، برای پرسش انتخاب شده‌شان پاسخی بیندیشند. سپس پاسخ خود را روی کاغذ سفید یادداشت کنند؛ مثلاً به پرسش و اسمی که به عنوان مثال مطرح شد توجه کنید. چگونه می‌توان آن دو را به هم مرتبط کرد؟ مثلاً این طور: «زمستان، مثل یک افسر پلیس است که در زمین گشت می‌زند و می‌گوید چه چیزی اجازه دارد رشد کند و چه چیزی نه...»
۴. پرسش‌ها و پاسخ‌ها با صدای بلند خوانده می‌شوند.
۵. می‌توان پاسخ‌ها را تجزیه و تحلیل کرد و خلاقانه‌ترین پاسخ را با بحث و رأی بازیکنان انتخاب نمود.

منبع:

فیشر، رابرت (۱۳۹۸)، «بازی‌هایی برای فکر کردن»، ترجمه‌ی مبینا شاهری لنگرودی، نشر کرگدن.

