

به نام خدا



۱۰۱

# بازی خانوادگی

برای سفر، اردو یا جشن گرفتن در خانه

شان دو واردا

مترجم: حسین فدایی حسین و منصوره ارسلانی

تصویرگر: والری جیمز

[www.saberinbooks.ir](http://www.saberinbooks.ir)

# فهرست مطالب

۹	پیشگفتار
۱۱	مقدمه

## بازی در مسیر سفر

۱۶	کشاوری رفت بازار	۱
۱۷	تنیس کلمات	۲
۱۸	رؤیای محبوب	۳
۱۹	سالن انتظار فرودگاه	۴
۲۰	شعر خوانی خانوادگی	۵
۲۱	قصه‌گویی تصویری	۶
۲۲	نخ‌بازی (برچینک‌بازی)	۷
۲۵	تعیین مسافت با چشم بسته	۸
۲۶	حدس زدن فاصله	۹
۲۷	دیدم!	۱۰
۲۸	سنگ، کاغذ، قیچی	۱۱
۲۹	دید می‌زنم	۱۲
۳۰	آزمون جزئیات در سفر	۱۳

## بازی‌های مقصد

۳۲	قاشق‌ها	۱۴
۳۴	بطری‌های شکسته	۱۵
۳۵	حقه	۱۶
۳۶	مرا بگیر	۱۷
۳۷	آبشار	۱۸
۳۸	قصه یک کلمه‌ای	۱۹
۳۹	بله، نه	۲۰
۴۰	حصار پنجه پا	۲۱

## بازی‌های ساحلی

۴۲	جست‌وجوی گنج	۲۲
۴۳	قدم‌رو با سنگ‌ریزه	۲۳
۴۴	کریکت فرانسوی	۲۴
۴۵	خرچنگ‌ها	۲۵
۴۶	دنبال‌بازی ساعتی	۲۶
۴۷	فرار	۲۷
۴۸	چی تغییر کرده؟	۲۸
۴۹	ماه ماه	۲۹

# کشاورز رفت بازار

**روش بازی:** یک بازیکن با گفتن «کشاورز رفت بازار تا بفروشه یه...» بازی را شروع می‌کند. سپس بازیکن جای خالی را به انتخاب خودش با چیزی پر می‌کند، مثلاً «گاو». لازم نیست آن مورد حتماً به مزرعه مربوط باشد؛ بلکه می‌تواند هر نوع شیئی را شامل شود، از یک تکه طناب تا موشک فضایی، روزنامه یا هر چیز دیگر.

بازیکنی که سمت چپ او نشسته، آنچه را که بازیکن اول گفته است تکرار می‌کند و یک مورد دیگر به آن اضافه می‌کند. مثلاً: «کشاورز رفت بازار تا بفروشه یه گاو و یه خروس». بازیکن سوم، جمله بازیکن قبلی را تکرار می‌کند و یک مورد جدید به آن اضافه می‌کند. بازیکن‌ها به نوبت آنچه را که گفته شده تکرار می‌کنند و به ترتیب یک مورد جدید به آن می‌افزایند.

البته هر قدر جمله طولانی‌تر شود، به خاطر سپردن آن نیز سخت‌تر می‌شود. بازیکنی که موارد را اشتباه بگوید از بازی حذف می‌شود. بازی را ادامه دهید تا وقتی که تنها یک بازیکن باقی بماند.



**پیشنهاد:** می‌توانید با جایگزین کردن شخصیت دیگری به جای کشاورز و مکان دیگری به جای بازار، بازی را تغییر دهید. بازیکن‌ها می‌توانند با انتخاب شخصیت‌هایی از بین خانواده خودشان، بازی را خنده‌دارتر کنند. برای مثال: «خاله ساندر را رفت فرانسه و با خودش یه... برد.»

# تنیس کلمات

**روش بازی:** بازیکن‌ها با توجه به تعدادشان، به دو تیم یک یا چند نفره تقسیم می‌شوند. یک بازیکن موضوعی را انتخاب می‌کند، مثلاً میوه. بازیکن یا تیم دیگر میوه‌ای را نام می‌برد، مثل موز. سپس بازیکن یا تیم اول پنج ثانیه فرصت دارد تا نام میوه دیگری را بگوید. نام میوه‌ها نباید تکراری باشد.



بازیکن‌ها به همین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند تا وقتی که یکی از طرفین دیگر نتواند میوه جدیدی بگوید. در این صورت، بازیکن یا تیم مقابل برنده آن دور بازی می‌شود. برنده، موضوع دور بعد را انتخاب می‌کند.

## مثال

- حیوانات
- خوانندگان مشهور
- انواع درخت‌ها
- شخصیت‌های کارتونی
- نام دختر و پسر
- سبزیجات