بازی‌هایی برای فکر کردن

Robert Fisher

Games for Thinking

Nash Pollock, 1997

سرشناسه: فیشر، رابرت، ۱۹۴۳ - م.

Fisher, Robert

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌هایی برای فکر کردن/ رابرت فیشر ؛ ترجمهٔ مبینا شاهری لنگرودی.

مشخصات نشر: تهران: نشر کرگدن، ۱۳۹۸.

مشخصات ظاهری: ۲۶۴ ص.: مصور، جدول.

شابک: 978-622-6420-42-6

وضعیت فهرست نویسی: فیپا

یادداشت: عنوان اصلی: .Games for Thinking,1997

موضوع: بازی‌های آموزشی

موضوع: Educational games

موضوع: بازی‌های کودکان -- راهنمای آموزشی

موضوع: *Children's games -- Study and teaching

شناسه افزوده: شاهری لنگرودی، سیده‌مبینا، ۱۳۷۱ - ، مترجم

رده بندی کنگره: ۱۳۹۸ ۲ب۹ف/LB۱۱۳۹/۳۵

رده بندی دیویی: ۳۷۲/۲۱

شماره کتابشناسی ملی: ۵۶۰۸۷۱۶

بازی‌هایی برای فکر کردن

رابرت فیشر

ترجمهٔ
مبینا شاهری لنگرودی

نشر کرگدن

همهٔ حقوق برای ناشر محفوظ است.
نشر کرگدن: تهران، صندوق پستی ۱۷۱۶- ۱۳۱۴۵
www.kargadanpub.com
telegram.me/kargadanpub

نشر کرگدن

مجموعهٔ فلسفه برای کودکان ـ ۵

بازی‌هایی برای فکر کردن

نویسنده: رابرت فیشر

مترجم: مبینا شاهری لنگرودی

ویراستار: پریا عباسی

مدیر هنری: سحر ترهنده

ناظر چاپ: علی محمدپور

لیتوگرافی: نقش سبز

چاپ و صحافی: نقش جوهر

شابک: ۶-۴۲-۶۴۲۰-۶۲۲-۹۷۸

چاپ اول: ۱۳۹۸

تیراژ: ۷۰۰ نسخه

قیمت: ۴۵۰۰۰ تومان

یادداشت ناشر

امروزه در بسیاری از برنامه‌های نوین آموزش عمومی جایگاهی ویژه به فلسفه‌ورزی اختصاص یافته است. اختصاص چنین جایگاهی به دو دلیل است؛ یکی به دلیل توان فلسفه و حوزه‌های همسایهٔ آن، مانند تفکر نقادانه، در پرورش مهارت‌های فکرورزی. برخورداری از مهارت‌هایی مانند روشن‌اندیشی، ژرف‌نگری، استدلال‌آوری، تفکر تحلیلی و ... که همگی از راه آشنایی با بحث‌های فلسفی می‌توانند تقویت شوند در حکم پیش‌شرط‌هایی‌اند که هر نوع آموزش دیگری نیازمند آنها است. از سوی دیگر، فلسفه به پرسش‌هایی بنیادین دربارهٔ معنا و شرایط زیست ما در جهان می‌پردازد، پرسش‌هایی که از دغدغه‌های دیرین بشرند و احتمالاً در رشته‌های دیگر جوابی درخور نمی‌یابند. چنین است که اکنون وظیفه‌ای «اجتماعی» بر دوش فلسفه نهاده شده است: مشارکت در پرورش نسلی ژرف‌اندیش‌تر و اخلاقی‌تر. البته باید به یاد داشت که فیلسوفان از ابتدا و به سبب حضور شخصیت‌هایی همچون سقراط همواره دغدغهٔ گفت‌وگوی عقلانی با توده‌های مردم و کمک به آنان برای ژرف‌اندیشی را داشته‌اند.

نیاز به تقویت مهارت‌های فکرورزی و همچنین درگیر شدن عمومی در بحث‌های فلسفی در دهه‌های پایانی قرن بیستم و دهه‌های آغازین قرن بیست‌ویکم به دلایل متعدد اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی شدت بیشتری یافته است. اکنون در عصر رسانه‌های فراگیر همگانی، فضای مجازی، روندهای جهانی‌سازی، نزاع‌های منطقه‌ای و بین‌المللی، در خطر افتادن فرهنگ‌های محلی، بحران‌های همه‌گستر زیست‌محیطی، انواع تبلیغات

تجاری و سیاسی، بحران‌های اخلاقی و ... نیاز به شهروندانی که بتوانند نقادانه و ژرف بیندیشند و سویه‌های عمیق‌تر پدیده‌ها را تشخیص دهند بیش از هر زمانی محسوس است. به همین دلیل، در برنامه‌هایی گوناگون با نام‌هایی مختلف، شاید از همه شناخته‌شده‌تر در برنامهٔ «فلسفه برای کودکان»، تلاش بر آن است تا پیشنهادهایی عملی و قابل‌اجرا برای آشنا شدن نسل آینده با تفکر نقادانه و مهارت‌های فکرورزی ارائه شود.

در ایران سال‌ها است برنامه‌هایی مختلف با هدف دور شدن از نظام صُلب آموزش رایج و بها دادن به خلاقیت، تفکر نقادانه و ژرف‌اندیشی رایج است. برنامهٔ «فلسفه برای کودکان» یکی از این برنامه‌ها است. اجرای چنین برنامه‌ای با تمام دستاوردهایی که داشته به دور از ضعف‌های خاص خود نبوده است. یکی از این موارد کم بودن منابع مناسب برای تسهیلگران و کودکان است. دیگری پافشاری برخی از فعالان این حوزه بر استفادهٔ صرف از داستان‌ها و فعالیت‌هایی است که بنیانگذاران این برنامه در بافت فرهنگی خود عرضه کرده‌اند، امری که شاید به بی‌علاقگی مخاطبان ایرانی بینجامد. و سرانجام خطر تجاری و بازاری شدن چنین برنامه‌ای است.

در مجموعهٔ «فلسفه برای کودکان» تلاش بر آن است تا در قالب درکی حتی‌المقدور گسترده از مفهوم فلسفه‌ورزیِ کودکان متونی قابل‌استفاده، اعم از ترجمه و تألیف، برای تسهیلگران و کودکان فراهم آید، با این امید که نسل فردا ژرف‌اندیش‌تر از نسل امروز باشد.

فهرست

مقدمه ۱
چرا بازی؟ ۳
کدام انواع تفکر؟ ۷
یادگیری بازی ۱۱
پرسش‌هایی برای فکر کردن ۱۳
فعالیت‌های مرتبطِ بیشتر ۱۷

فصل اول: بازی‌های زبانی

۱. بازی‌های مفهومی ۲۱
ارتباط‌ها ۲۱
به چه فکر می‌کنم؟ ۲۴
پاسخ‌های احمقانه ۲۶
طبقه‌بندی‌ها ۲۸
اسم_فامیل ۳۱

۲. بازی‌های تعریفی ۳۲

مسابقه با فرهنگ لغت ۳۲
سرعت در یافتن واژه ۳۵
دست مرا بخوان ۳۸

۳. بازی‌های حافظه ۴۰
چمدان ۴۱
حافظه ۴۳

۴. بازی‌های شعری ۴۵
اشعار به‌هم‌ریخته ۴۵
بازی با اثاثیه ۴۸
اشعاری با سه واژه در وقت خواب ۵۱
تنیس قافیه‌دار ۵۳
شعر قافیه‌دار ۵۷
نتایج قافیه‌سازی ۵۹

۵. بازی‌های پرسشی ۶۱
چند سؤال؟ ۶۱
پاسخ چیست؟ ۶۴
بیست‌سؤالی ۶۵
من چه‌کسی هستم؟ ۶۷
پرسش‌ها ۶۷
پرسش‌ها و پاسخ‌ها ۷۰

۶. بازی‌های گفت‌وشنود ۷۰
صداهای ناشناخته ۷۰
نجواهای چینی ۷۳
فقط یک دقیقه ۷۳
تلفن! ۷۵
گربهٔ وزیر ۷۶

سفر الفبایی ۷۸
واژه‌های تصادفی ۷۸
مجادله در بالون ۸۰

۷. بازی‌های داستانی ۸۳
زنجیرهٔ داستانی ۸۳
نبرد داستانی ۸۵
زنجیره‌نویسی ۸۶
داستان تصویری ۸۶
داستان‌های الفبایی ۸۸

۸. بازی با واژه‌ها ۸۹
واژه‌های همرس (متقاطع) ۹۰
جوتو ۹۴
مارپیچ واژه ۹۵
جدول سراسری ۹۷
بازی فهرست ۱۰۰
اسامی مکان‌ها ۱۰۱
بازی اسامی ۱۰۳
شکار واژه ۱۰۴
واژه‌های به‌هم‌ریخته (یا جناس‌های قلب) ۱۰۷
واژه‌های تاس ۱۰۹
جمله‌های به‌هم‌ریخته ۱۰۹
پاراگراف‌های به‌هم‌ریخته ۱۱۱
جمله‌های تقسیم‌شده ۱۱۲
بازی‌های جمله‌سازی ۱۱۲
خواندن سراسری ۱۱۲
سطرهای رمزی ۱۱۴
چه اتفاقی بعداً می‌افتد؟ ۱۱۵

واژه‌های افتاده ۱۱۵
تندنویسی ۱۱۶
مسابقهٔ نوشتن ۱۱۸
مسابقهٔ واژه ۱۱۸
هرم واژه ۱۱۹
چه می‌شود/می‌شد اگر ...؟ ۱۲۱
قواعد واژه ۱۲۶

فصل دوم: بازی‌های منطقی-ریاضی

۹. بازی‌های منطقی ۱۳۱
منطق حروف ۱۳۱
گاوهای ماده و نر ۱۳۳

۱۰. بازی‌های حافظه ۱۳۶
اعداد تصادفی ۱۳۶
باز فیز ۱۳۸

۱۱. بازی‌های اعداد ۱۴۰
جنگ عدد ۱۴۱
پانزده ۱۴۳
بیست‌وپنج ۱۴۴
تا صد ۱۴۴
شمارش معکوس ۱۴۶
تا ده شمردن ۱۴۸
عدد پنهان ۱۵۰
تخمین ۱۵۱
چنگ زدن ۱۵۴

هدف ۱۵۶
به‌صف کردن ۱۵۸

۱۲. بازی‌های احتمال ۱۵۹
حقه ۱۵۹
خوک ۱۶۲
موش و گربه ۱۶۴
لاک‌پشت و خرگوش ۱۶۶
قرمز یا سیاه؟ ۱۶۶

۱۳. بازی‌های شکلی ۱۷۱
پازل‌های پنج‌تکه‌ای ۱۷۱
نقاشی متناسب ۱۷۴
مکان‌شناسی ۱۷۶

۱۴. بازی‌های راهبردی ۱۷۹
آخری را بردار ۱۷۹
سَم ۱۸۱
در یک ردیف ۱۸۳
نیم ۱۸۴
تاکتیک ۱۸۴

۱۵. بازی‌های تخته‌ایِ راهبردی ۱۸۵
سه عدد در یک ردیف (آچی) ۱۸۶
دوز نه‌تایی ۱۸۷
دوز سه‌تایی ۱۸۸
اجتناب از سه ۱۸۹
برو! ۱۹۰
تهاجم ۱۹۲

فصل سوم: بازی‌های دیداری، مکانی و حرکتی

۱۶. بازی‌های نقاشی ۱۹۷
هنرمند ۱۹۷
مسابقهٔ نقاشی ۲۰۰
خطوط اولیه ۲۰۰
نقاشی با چشمان بسته ۲۰۲
شاهکار چندنفره ۲۰۳
نقاشی چهرهٔ چندنفره ۲۰۵
نقاشی انتزاعی ۲۰۵
تصاویر نامعلوم ۲۰۷
سریع نقاشی کردن ۲۰۸
طراحی روی بشقاب ۲۱۰
زمان طراحی ۲۱۰
اصلاح کنید ـ بدن انسان ۲۱۲

۱۷. بازی‌های حافظه ۲۱۲
بازی کیم ۲۱۲
تصاویر حافظه ۲۱۵
بازی تمرکز ۲۱۶

۱۸. بازی‌های پانتومیم ۲۱۸
پانتومیم واژه ۲۱۸
نقش آن واژه را بازی کن! ۲۲۰
شغل من چیست؟ ۲۲۱

۱۹. بازی‌های موسیقی ۲۲۳
موسیقی کاغذی ۲۲۳
نواختن زنگ ۲۲۵

۲۰. بازی‌های مشاهده‌ای ۲۲۸
تفاوت‌ها را پیدا کن! ۲۲۸
صفحهٔ مشاهده ۲۳۰
آزمون کتاب‌شناسی ۲۳۱
اشیای نامعلوم ۲۳۳

۲۱. بازی‌های حل مسئله ۲۳۴
حل مسئله ۲۳۴
رادار ۲۳۷
شمال، جنوب، شرق و غرب ۲۴۰
قدم‌ها ۲۴۲

نمایه ۲۴۷

مقدمه

از اجبار کردن بپرهیز و بگذار آموزشِ ابتدایی روشی باشد برای تفریح و سرگرمی. کودکان با بازی‌ها یاد می‌گیرند؛ و آموزشِ اجباری در روح و جان باقی نمی‌ماند.

افلاطون

من با بازی کردن خیلی یاد نمی‌گیرم، اما با فکر کردن زیاد یاد می‌گیرم.

جین، ۸ ساله

بازی فعالیت محوری دوران کودکی است که به هزاران شکل مختلف وجود دارد. بهترین نوع بازی باعث ایجاد فعالیت، لذت، همکاری، بحث، تحقیق و حل مسئله در کودکان می‌شود. کودکان می‌توانند با بازی «لذتِ انگیزه داشتن» را حس کنند و چیزهایی یاد بگیرند که از هیچ راه دیگری نمی‌توان آموخت. گفته‌اند کل فرهنگ انسانی از توانایی ما برای بازی کردن شکل گرفته است. شاید توضیح بهتر این باشد که فرهنگ انسانی از توانایی ما در فکر کردن دربارهٔ فعالیت خلاقانهٔ ما و یادگیری از این طریق منشأ گرفته است و این فعالیت، بازی کردن را شامل می‌شود.

ماهیت بازی این است که فعالیت‌هایی را در بر می‌گیرد که با هدف

لذت بردن انجام می‌شود، اما بازی‌ها ممکن است اهداف جدی نیز داشته باشند. بازی‌ها می‌توانند به ما کمک کنند مهارت‌هایمان را در عمل به‌کار گیریم و مفاهیم و راهبردهایی ایجاد کنیم. بازی، در معمولی‌ترین شکل خود، ممکن است شامل رشته‌ای از کارهای روزمرهٔ تکراری و یکنواخت شود. شاید یکی از نتایج این امر آن باشد که بازی کردن، به‌جز ورزش‌هایی که در مدرسه انجام می‌شود، تا حد زیادی فعالیتی برای کودکان یا فعالیتی برای اوقات فراغت در نظر گرفته شده است. وظیفهٔ معلم است که متوجه باشد بازیِ آموزشی هدف و ساختار دارد و فقط برای پر کردن زمان نیست. بدون کمک معلم یا واسطه‌ای که محیط را آماده کند و پیشنهادهایی ارائه دهد، بازی بچه‌ها اغلب به بن‌بست می‌خورد و از جنبهٔ فکری بی‌هدف می‌شود. هدف از تدوین این کتاب آن است که مجموعه‌ای از بازی‌ها را برای کودکان، دانش‌آموزان و/یا بزرگسالان در اختیار نهد تا هم بازی کنند و هم دربارهٔ آن بازی‌ها بیندیشند. پس از هر بازی، فعالیت‌ها و پرسش‌هایی برای به چالش کشیدن اندیشه و افزایش تفکر دربارهٔ آن بازی گنجانده شده است.

بازی‌هایی برای فکر کردن شامل بیش از ۱۰۰ بازی است که افراد، گروه‌های کوچک یا کلاس‌ها می‌توانند در خانه یا مدرسه انجام دهند. این بازی‌ها کمک می‌کند مهارت‌های فکر کردن، یادگیری، منطق و زبان پرورش یابد.

این بازی‌ها برای استفاده در خانه یا مدرسه طراحی شده است؛ و به شکل‌های مختلف می‌توان از آنها استفاده کرد؛ مثلاً:

- پربار کردن تدریس و یادگیری در چهارچوب برنامهٔ آموزشی، به‌ویژه در زبان انگلیسی [/فارسی] و ریاضیات؛
- «بازی‌هایی برای فکر کردن» به‌مثابه فعالیتی منظم؛ مانند یک ساعت در هفته، در خانه، کلاس یا باشگاه؛

- به‌طور کلی، به‌عنوان درس کلاسی؛ مثلاً معرفی هرازگاهِ یک بازی فکری جدید؛
- به‌عنوان فعالیتی برای یک گروه، زمانی که فعالیت‌های کلاسی گروه‌های دیگر پیش می‌رود؛
- به‌عنوان مطالبی اضافه برای کودکان، تا آنها را بخوانند، یاد بگیرند و در وقت آزادشان برای خودشان بازی کنند؛
- به‌عنوان تکالیفی برای خانه، تا والدین نیز در بازی و بحث دربارهٔ بازی‌ها با کودکانشان شرکت کنند؛
- برای استفاده با گروه‌های دیگر کودکان؛ مثلاً در مهمانی‌ها یا جلسات بازی-و-یادگیری.

چرا بازی؟

بازیْ بدن و ذهن را روغن‌کاری می‌کند.

بنجامین فرانکلین

بهترین چیز در زندگی بازی است.

تام، ۹ ساله

همهٔ ما شور و هیجانی را که از بازی‌هایی مثل شطرنج، کارت‌بازی، بازی حرف‌چینی[۱]، مونوپولی[۲] و بازی‌هایی مانند اینها ایجاد می‌شود، تجربه کرده‌ایم. بازی‌ها می‌توانند شوق، هیجان و لذت ایجاد کنند؛ اما آیا بازی‌ها فقط وقفه‌ای لذت‌بخش در کارهای زندگی هستند یا می‌توان از آنها برای تعلیم مهارت‌های زندگی و یادگیری هم بهره گرفت؟

نخستین مزیت استفاده از «بازی‌هایی برای فکر کردن» برانگیختن علاقه

۱. scrabble؛ بازی کلمه‌سازی با تاس‌هایی که روی آنها حروف الفبا حک شده است. ـم.
۲. monopoly؛ نوعی بازی تخته‌ای ـم.

و فعالیت در کودکان است. افزون بر این، بازی‌ها مجموعهٔ متنوعی به آنچه یاد داده و یاد گرفته می‌شود، می‌افزایند. تدریس مؤثر «انواعی از فعالیت‌های یادگیری» را در بر می‌گیرد (اچ ام آی[1]، ۱۹۹۰). اگر یکی از ویژگی‌های تدریس مؤثر استفاده از طیفی از روش‌های تدریس باشد، با بازی‌ها می‌توان مجموعه‌ای متنوع به تدریس هر درس افزود و فرصت‌هایی برای موارد زیر فراهم آورد:

- کار فردی،
- کار در دسته‌های دونفری،
- کار در گروه‌های کوچک،
- کار در گروه‌های بزرگ یا همهٔ کلاس‌ها.

با بازی‌ها می‌توان شروع مهیجی برای درس‌ها فراهم آورد، یا مرحله‌ای از کار را به‌شکلی چالش‌برانگیز و سرگرم‌کننده با موفقیت به‌پایان رساند. بازی‌ها اگر «بازی‌هایی برای فکر کردن» باشند می‌توانند به‌عنوان کانون یک درس نیز عمل کنند؛ مثلاً با تشویق بحث درمیان گروه‌های کودکان و بین شاگرد و معلم، هم با برنامهٔ آموزشی و هم با محتوای شناختی مرتبط باشند.

موفقیت تدریس تا حد زیادی به دخالت فعال یادگیرنده بستگی دارد. کودکان با ساخت مفاهیم، دانش و مهارت‌هایی را می‌آموزند که خودشان به خودشان یاد می‌دهند. بازی کردن به دخالت نیاز دارد. بازی خوب را نمی‌توان منفعلانه بازی کرد: برای اینکه به‌شکل مؤثری بازی شود، به همکاری با دیگران نیاز دارد، و اگر بازیکنان بخواهند برنده شوند، باید فعالانه درگیر بازی شوند. بازی‌ها تجسم توأمان همکاری و رقابت هستند:

- همکاری با دیگران و مشارکت در فعالیتی لذت‌بخش و قاعده‌مند،
- رقابت با دیگران برای رسیدن به موفقیت یا برد.

1. HMI

همهٔ بازی‌هایی که در این کتاب معرفی شده‌اند، متکی بر همکاری بازیکنانی است که برای بهبود عملکرد خود یا رسیدن به هدف، از قوانینی پیروی می‌کنند که درمورد آنها توافق صورت گرفته است، و با هم خوب بازی می‌کنند. فعالیت مشترکی که در بازی‌ها هست، می‌تواند کمک کند حس تعلق به جامعه، و قرار گرفتن در داخل گروه و پیوند درونی آن پرورش یابد؛ همچنین کمک می‌کند مهارت‌های اجتماعی و حس همکاری افراد رشد کند. در کتاب *بازی‌هایی برای فکر کردن* با پرسش‌هایی که در انتهای هر بازی برای فکر کردن و بحث قرار داده شده، بُعد دیگری از همکاری ارائه شده است. بازی‌ها نه‌تنها می‌توانند چالشِ شناختی ایجاد کنند، بلکه فرصت‌هایی نیز برای رشدِ درکِ اخلاقی و تمرین مهارت‌های اجتماعی فراهم می‌سازند.

بازی‌ها همچنین می‌توانند کمک کنند حس عاطفی ایجاد شود، به‌ویژه خصلتِ فکر کردن دربارهٔ خود شکل گیرد، و به فکر کردن به دیگران اهمیت داده شود. همهٔ این بازی‌ها به همکاری افراد و گروه‌ها نیاز دارند. این بازی‌ها می‌توانند کمک کنند خودآگاهی، استقلال و اتکا به خود در تک‌تک بازیکنان، و نیز همکاری با دیگران و احترام گذاشتن به آنها رشد یابد. انجام دادن این بازی‌ها فقط برای ایجاد مهارت نیست، بلکه در تقویت ارزش‌ها و نگرش‌های مثبت ضروری برای حفظ روابط اجتماعیِ مؤثر در جامعه نیز کارساز است. نمونه‌هایی از خصلت‌های فردی که با انجام دادن این بازی‌ها می‌توان آنها را پرورش داد، عبارت است از: شکیبایی، پشتکار، اعتمادبه‌نفس، احترام‌به‌خود، عزت‌نفس، دوستی، اعتماد، صداقت، سعهٔ‌صدر و همدلی با دیگران. این فضایل هم در برد و هم در باخت تمرین می‌شوند.

در این بازی‌ها رقابت با بازیکنان یا گروه‌ها نیز پیشنهاد شده است که طی آن، افراد یا گروه‌ها با هم، یا برای رسیدن به مجموعه‌ای از

اهداف، رقابت می‌کنند. هیجان برد و رسیدن به هدفی سخت می‌تواند یکی از مؤثرترین تفریحات انسان باشد: «کوشیدن، دنبال کردن، یافتن و تسلیم‌نشدن»؛ آن‌چنان‌که در کلامِ *اولیس*[1] تنی‌سون[2] آمده است. اگر کودکان می‌خواهند در زندگی به موفقیت برسند، باید در کنار فضایل دیگر دربرابر چالش‌ها انعطاف‌پذیری نیز داشته باشند؛ و چنانچه بازیکنان برای رسیدن به موفقیت فرصت‌های واقعی داشته باشند، رقابت بین افراد، بین دو نفر یا بین گروه‌ها، انگیزشی می‌شود. ما باید راه‌هایی پیدا کنیم که به تلاش پاداش بدهیم؛ مثلاً با ارائهٔ اهدافی دست‌یافتنی مانند تلاش برای شکستنِ رکوردِ قبلیِ خود؛ همچنان‌که کودکی پس از بازی گفت: «من دوست دارم مقابل خودم بازی کنم. این به من فرصت برد می‌دهد». بعضی ترجیح می‌دهند تیمی بازی کنند، و برخی دوتایی یا انفرادی؛ بنابراین خوب است انواعی از بازی‌های انفرادی، دوتایی و تیمی ارائه شود. این بازی‌ها به‌گونه‌ای طراحی می‌شوند که بازیکنان بتوانند تقریباً همیشه به میزانی از موفقیت دست یابند.

بازی‌ها شرکت فعالانهٔ بازیکنان را تشویق می‌کند، اما ایجاد شرایطی برای فکر کردن یا بازی کردن تضمین نمی‌کند یادگیری محقق شود. تبدیل بازی به یادگیری به این معناست که نه‌تنها به بچه‌ها نشان داده شود چگونه بازی کنند، بلکه همچنین به آنها کمک شود قبل از بازی، در طول بازی و پس از بازی تفکر خلاق و انتقادی داشته باشند؛ و این مستلزم آن است که ازطریق پرسش و بحث، چالشی شناختی برای بازیکنان تدارک دیده شود تا این بازی‌ها هم به بازی‌هایی برای فکر کردن و هم به بازی‌هایی برای بازی کردن تبدیل شود.

---

1. *Ulysses*

۲. Alfred Lord Tennyson؛ (۶ اوت ۱۸۰۹ ـ ۶ اکتبر ۱۸۹۲) از محبوب‌ترین شاعران عصر ویکتوریا. ـم.