

پیچہ دریچہ حویلا



راهنمای بازی

محتویات :

۲ صفحه با عقربه‌ی چرخان (چرخونک)، ۱۶ حلقه‌ی رنگی، ۴ قطعه‌ی نشان نهالک

آیا برای بازی باید کفش بپوشیم؟

با توجه به اندازه‌ی پاهایتان، نوع بازی و جایی که بازی می‌کنید، ممکن است بخواهید با کفش یا بدون کفش بازی کنید. به نظر ما هر دو حالت را امتحان کنید!

آیا باید در فضای باز بازی کنیم یا فضای سرپوشیده؟

بسته به نوع بازی، وضعیت هوا یا میزان سر و صدای بازیکنان شاید ترجیح دهید در فضای باز بازی کنید!

برای توضیح
تصاویر، پشت
چرخونک شماره
۱ را ببینید!



توضیح چرخونک‌ها

نگران نباشید، استفاده از چرخونک‌ها از آنچه به نظر می‌رسد، ساده‌تر است!

برای هر بازی از بخش بخصوصی از هر یک از چرخونک‌ها استفاده می‌شود:

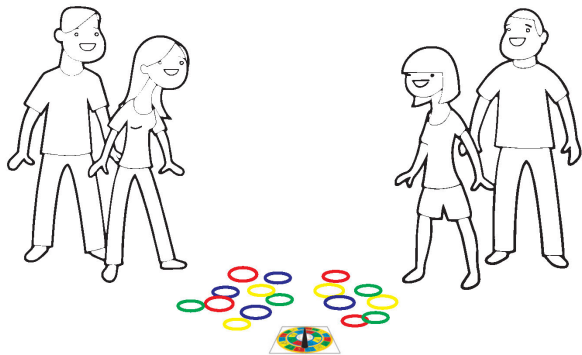
با پیچ در پیچ هوپلا می‌توان پنج بازی مختلف را انجام داد که عبارتند از:

پیوست
پرتاب
پیشاپیش
(به دو شکل تیمی یا انفرادی)
پیچ در پیچ
پادام

چرخونک شماره ۲



چرخونک شماره ۱



چیدن بازی:

برای انجام این بازی طبق شکل بالا حلقه‌ها را بچینید!

(۱) به دو تیم دو نفره تقسیم شوید.

(۲) در این بازی به نشان‌های نهالک نیازی نیست.

(۳) ۱۶ حلقه‌ی رنگی را روی زمین پهن کنید، طوری که دست اعضای هر دو تیم به آن‌ها برسد. لازم نیست حلقه‌ها ترتیب خاصی داشته باشند.

(۴) چرخونک شماره ۱ را بین دو تیم قرار دهید.



تعداد بازیکن
۴ نفر
(دو تیم ۲ نفره)

پیوست!

هدف: در این بازی باید تا آنجاکه می‌توانیم حلقه‌ها را بین خود و هم تیمی‌مان نگه داریم.



شیوه‌ی بازی:

۱. تیمی که مجموع سنش بالاتر است، بازی را شروع می‌کند.

۲. یکی از اعضای هر تیم در نوبتش عقربه‌ی چرخونک را می‌چرخاند و طبق تصویری که عقربه روی آن می‌ایستد، حلقه را بین خودش و هم تیمی‌اش قرار می‌دهد.



نکته:

برای این بازی از چرخونک شماره ۱ با حاشیه‌ی زرد رنگ استفاده می‌کنیم.



برای مثال عقربه روی سر به شانه سبز رنگ می‌ایستد، پس باید یک حلقه‌ی سبز رنگ را بین سر خودتان و شانه‌ی هم تیمی‌تان قرار دهید. حواستان باشد که بعد از قرار دادن حلقه نباید برای نگه داشتنش از دست استفاده کنید!

هر تیم در نوبتش یک حلقه‌ی جدید اضافه می‌کند. دور اول آسان است اما بعد از آن باید هم عقربه‌ی چرخونک را چرخاند و هم هنگام برداشتن حلقه‌ی جدید مراقب بود که حلقه‌های قبلی نیفتند!

۳. به همین روال، تیم‌ها به نوبت عقربه را می‌چرخانند و حلقه‌ها را بین خود نگه می‌دارند تا زمانی که یکی از تیم‌ها یکی از حلقه‌هایش را ببندازد یا تسلیم شود. بعضی از حرکان غیر ممکن به نظر می‌رسند، پس اگر فکر می‌کنید نمی‌توانید آن را انجام دهید، ناچارید تسلیم شوید و شکست را بپذیرید!

برنده

به محض آنکه یکی از تیم‌ها یک یا چندتا از حلقه‌هایش را ببندازد یا تسلیم شود، تیم مقابل برنده می‌شود.

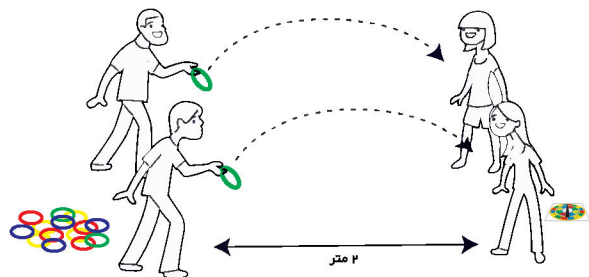


تعداد بازیکن
۴ نفر
(دو تیم ۲ نفره)

پرتاب!

هدف: در بازی پرتاب هدف این است که با دست‌ها یا پاهایمان ۴ حلقه بگیریم.

۲

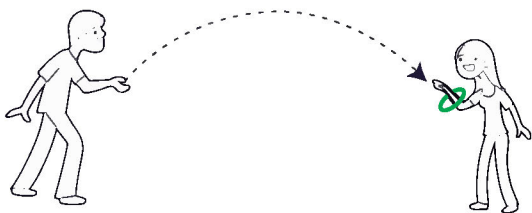


چیدن بازی:

برای انجام این بازی طبق شکل بالا حلقه‌ها را بچینید!

۱) به دو تیم دو نفره تقسیم شوید. یکی از اعضای تیم پرتاب کننده است و دیگری گیرنده. فاصله‌ی بین پرتاب کننده و گیرنده حدود ۲ متر باشد.

۲) در این بازی به نشان‌های نهالک نیازی نیست.
۳) ۱۶ حلقه‌ی رنگی را روی زمین، کنار پرتاب کننده‌ها، پهن کنید. لازم نیست حلقه‌ها ترتیب خاصی داشته باشند.
۴) چرخونک شماره ۲ را بین گیرنده‌های دو تیم قرار دهید.



برنده

اولین تیمی که ۴ حلقه جمع کند، برنده است.



نکته:

برای این بازی از چرخونک شماره ۲ با حاشیه‌ی نارنجی استفاده می‌کنیم.

۱. خوب گیرنده‌ها آماده‌اید؟ یکی از گیرنده‌ها عقربه را می‌چرخاند و با صدای بلند نتیجه را اعلام می‌کند (مثلاً: «پای چپ، سبز»).

۲. پرتاب کننده‌ها باید هر چه سریع‌تر حلقه‌ای با همان رنگ را بردارند و به طرف هم‌تیمی‌شان پرتاب کنند. گیرنده‌ها باید با پای درست حلقه را بگیرند. (موقع گرفتن حلقه اجازه دهید مثل شکل داخل دست یا پایتان بیفتد).

۳. تیمی که اول حلقه را بگیرد آن را به عنوان یک امتیاز نگه می‌دارد و تیم مقابل حلقه را به طرف پرتاب کننده‌ها برمی‌گرداند.

۴. مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود تا یکی از تیم‌ها ۴ امتیاز کسب کند.

پرتاب کننده‌ها باید حلقه‌ها را به سمت چپ یا راست گیرنده‌ها پرتاب کنند.

شاید اتفاق بیفتد ... مواردی که ممکن است بخواهید بدانید:

• اگر عقربه روی رنگی بایستد که حلقه‌ی آن وجود ندارد، باید دوباره عقربه را بچرخانید.

• اگر رنگی بیاید که فقط یک حلقه از آن رنگ وجود دارد، هر پرتاب کننده‌ای که زودتر آن را بردارد، پرتاب می‌کند.

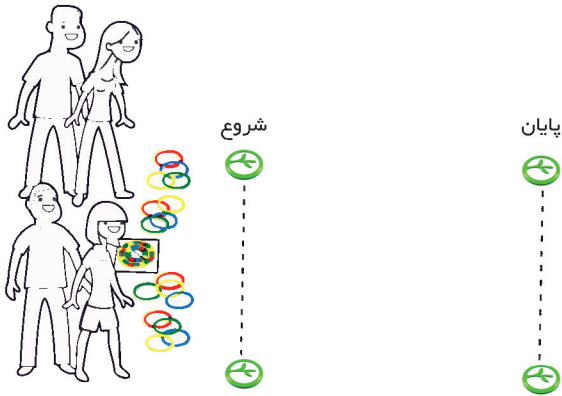
• اگر هیچ‌یک از گیرنده‌ها نتوانند حلقه را بگیرند، هر دو حلقه به سمت پرتاب کننده‌ها برمی‌گردد و مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود.

پیشاپیش!

هدف: در بازی پیشاپیش هدف این است که چسبیده به هم تیمی‌مان با تیم مقابل مسابقه بدهیم و ۴ دور حلقه را برنده شویم.



تعداد بازیکن
۴ نفر
(دو تیم ۲ نفره)



شیوه‌ی بازی:

۱. یکی از بازیکنان عقربه را می‌چرخاند و با صدای بلند نتیجه را اعلام می‌کند.
۲. هر تیم باید فوراً حلقه‌ای را که چرخونک مشخص کرده است، طبق دستور چرخونک، بین خودشان قرار دهند و به سمت خط پایان بشتابند.
۳. اولین تیمی که از خط پایان عبور کند، حلقه را به عنوان یک امتیاز نگه می‌دارد. اگر تیم شما حلقه را بیندازد از مسابقه خارج می‌شود.
۴. مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود تا یکی از تیم‌ها ۴ امتیاز کسب کند.

نکته:

برای این بازی از دایره‌ی بیرونی چرخونک شماره ۱ با حاشیه‌ی زرد رنگ استفاده می‌کنیم.



چیدن بازی:

برای انجام این بازی طبق شکل بالا حلقه‌ها و نشان‌های نهالک را بچینید!

(۱) به دو تیم دو نفره تقسیم شوید.

(۲) نقطه‌ی شروع و نقطه‌ی پایان را با نشان نهالک مشخص کنید.

(۳) ۱۶ حلقه‌ی رنگی را روی زمین، طوری که در دسترس همه باشد، پهن کنید.

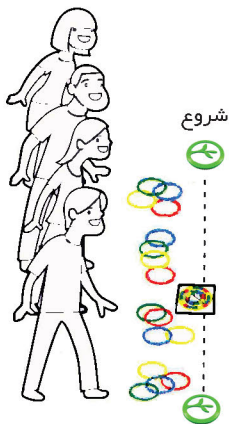
(۴) چرخونک شماره ۱ را بین دو تیم قرار دهید!

برنده

اولین تیمی که ۴ حلقه جمع کند، برنده است.

شاید اتفاق بیفتد ... مواردی که ممکن است بخواهید بدانید:

- اگر عقربه روی رنگی بایستد که حلقه‌های آن وجود نداشته باشد، باید دوباره عقربه را بچرخانید.
- اگر رنگی بیاید که تعداد حلقه‌ها کمتر از تعداد تیم‌ها باشد، هر تیمی که زودتر حلقه را بردارد، مسابقه می‌دهد. تیمی که حلقه به آن نرسد از مسابقه خارج می‌شود.
- اگر هر دو تیم حلقه را بیندازند، حلقه‌ها سر جایشان برمی‌گردند و مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود.



چیدن بازی:

برای انجام این بازی طبق شکل بالا حلقه‌ها و نشان‌های نهالک را بچینید!

(۱) نقطه‌ی شروع و نقطه‌ی پایان را با نشان نهالک مشخص کنید.

(۲) همه‌ی بازیکنان پشت خط شروع در کنار هم صف می‌بندند.

(۳) ۱۶ حلقه‌ی رنگی را روی زمین، طوری که در دسترس همه باشد، پهن کنید.

(۴) چرخونک شماره ۱ را جایی بگذارید که در دسترس همه باشد.

برنده

اولین بازیکنی که ۳ حلقه جمع کند، برنده است.



تعداد بازیکن
۲ تا ۴ نفر

پیشاپیش (تک نفره)!

هدف: در بازی پیشاپیش تک نفره هر کس برای خودش مسابقه می‌دهد. هدف این است که ۳ دور حلقه را برنده شویم.



شیوه‌ی بازی:

۱. یکی از بازیکنان عقربه را می‌چرخاند و با صدای بلند نتیجه را اعلام می‌کند.
۲. هر بازیکن باید فوراً حلقه‌ای را که چرخونک مشخص کرده است، طبق دستور چرخونک، بین زانو‌ها، آرنج‌ها یا ... قرار دهد و به سمت خط پایان بشتابد.
۳. اولین بازیکنی که از خط پایان عبور کند، حلقه را به عنوان یک امتیاز نگه می‌دارد. اگر بازیکنی حلقه را بیندازد از مسابقه خارج می‌شود.
۴. مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود تا یکی از بازیکنان ۳ امتیاز کسب کند.

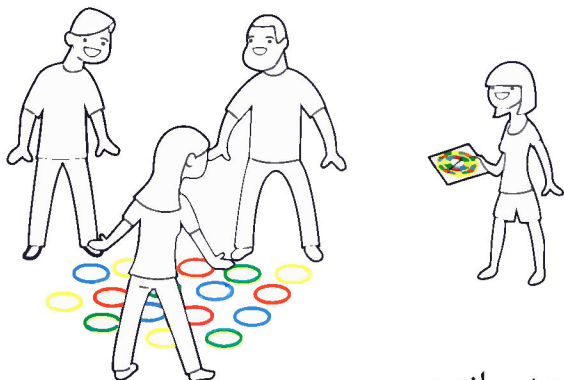


نکته:

برای این بازی از دایره‌ی داخلی چرخونک شماره ۱ با حاشیه‌ی آبی رنگ استفاده می‌کنیم.

شاید اتفاق بیفتد ... مواردی که ممکن است بخواهید بدانید:

- اگر عقربه روی رنگی بایستد که حلقه‌های آن وجود نداشته باشد، باید دوباره عقربه را بچرخانید.
- اگر رنگی بیاید که تعداد حلقه‌ها کمتر از تعداد بازیکن‌ها باشد، هر بازیکنی که زودتر حلقه را بردارد، مسابقه می‌دهد. بازیکنی که حلقه به آن نرسد از مسابقه خارج می‌شود.
- اگر همه‌ی بازیکنان حلقه را بیندازند، حلقه‌ها سر جایشان برمی‌گردند و مراحل ۱ تا ۳ تکرار می‌شود.



چیدن بازی:

(۱) در این بازی به نشان‌های نهالک نیازی نیست.

(۲) ۱۶ حلقه‌ی رنگی را به صورت پراکنده روی زمین پهن کنید. حلقه‌ها باید در تمام طول مدت بازی سر جای خود باقی بمانند.

(۳) بازیکنان به صورت دایره دور حلقه‌ها می‌ایستند.

(۴) یک نفر خارج از بازی را به عنوان داور انتخاب کنید و چرخونک را به او بدهید. در طول بازی داور عقربه را می‌چرخاند و حرکات را با صدای بلند اعلام می‌کند و مراقب است تا حرکات درست انجام شود. داور جزء بازیکنان محسوب نمی‌شود.

برنده

آخرین بازیکنی که باقی بماند، برنده است.



تعداد بازیکن
۲ تا ۴ نفر
(+ یک داور)

پیچ در پیچ!

هدف: در بازی پیچ در پیچ هدف این است که آخرین نفر باشیم که در بازی باقی می‌مانیم.

۴

شیوه‌ی بازی:

۱. جوانترین فرد بازی را شروع می‌کند و بقیه به ترتیب سن از کوچک به بزرگ بازی می‌کنند.

۲. داور عقربه را می‌چرخاند و با صدای بلند نتیجه را اعلام می‌کند. برای مثال داور می‌گوید: «دست راست، قرمز.»

۳. سپس بازیکنی که نوپتش است باید طبق دستور چرخونک دست یا پای خود را روی یک حلقه‌ی آزاد از آن رنگ بگذارد. هر قسمتی از حلقه را می‌توان لمس کرد.

۴. هر بازیکنی که بیفتد یا آرنج یا زانویش زمین را لمس کند، از بازی خارج می‌شود. (اگر احساس می‌کنید که یک حرکت غیر ممکن است، یا باعث می‌شود بیفتید، می‌توانید تسلیم شوید.)

۵. بازی ادامه پیدا می‌کند تا فقط یک نفر باقی بماند.

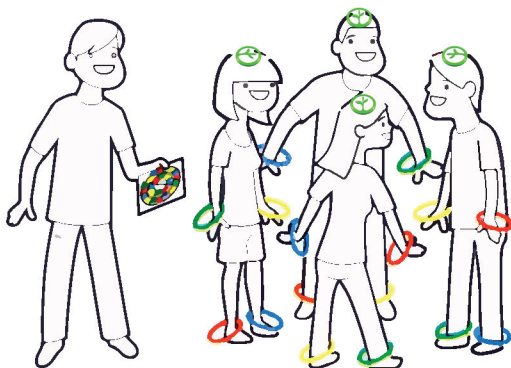


نکته:

برای این بازی از دایره‌ی بیرونی چرخونک شماره ۲ با حاشیه‌ی نارنجی رنگ استفاده می‌کنیم.

شاید اتفاق بیفتد ... مواردی که ممکن است بخواهید بدانید:

- روی هر حلقه فقط یک دست یا یک پا می‌تواند قرار بگیرد.
- هیچگاه نباید دست یا پای خود را از روی یک حلقه بردارید مگر اینکه داور پس از چرخاندن عقربه به شما دستور دهد. استثناء: اگر بخواهید برای عبور دادن دست یا پایتان یک دست یا پایتان را بردارید، باید قبل از این کار به داور اطلاع دهید و بلافاصله آن دست یا پا را سر جایش بگذارید.
- اگر همه‌ی ۴ حلقه از یک رنگ اشغال شده باشند، داور عقربه را دوباره می‌چرخاند تا رنگ متفاوتی بیاید.



تعداد بازیکن
۲ تا ۴ نفر
(+ یک داور)

پادام!

هدف: در بازی پادام هدف این است که نگذاریم حلقه‌ای رها شود یا نشان نهالک از روی سرمان بیفتد.



شیوه‌ی بازی:

۱. داور عقربه را می‌چرخاند و با صدای بلند نتیجه را اعلام می‌کند. (نتیجه یک رنگ و دست راست یا چپ است.)

۲. همه‌ی بازیکنان باید دستور داور را اجرا کنند. مثلاً داور می‌گوید: «دست راست، قرمز.» همه‌ی بازیکنان باید با دست راست خود حلقه‌ی قرمز رنگ بازیکن سمت راست خود را بگیرند. اگر داور بگوید: «دست چپ، آبی.» همه‌ی بازیکنان باید با دست چپ خود حلقه‌ی آبی بازیکن سمت چپ خود را بگیرند.

۳. تا زمانی که داور دستور جدیدی صادر نکند، نباید حلقه‌ای را که گرفته‌اید رها کنید. به محض اینکه بدون دستور داور دستتان را از حلقه‌ای جدا کنید، بازی تمام می‌شود و بقیه برنده می‌شوند.

۴. اگر نشان نهالک از سرتان بیفتد یا حلقه‌ای را رها کنید، بازی تمام می‌شود و بقیه برنده می‌شوند.



نکته:

برای این بازی از دایره‌ی داخلی چرخونک شماره ۲ با حاشیه‌ی بنفش استفاده می‌کنیم.

چیدن بازی:

۱) هر بازیکن از هر رنگ یک حلقه برمی‌دارد و آن‌ها را در دست‌ها و پاهایش قرار می‌دهد؛ هر حلقه در یک دست و یک پا. مهم نیست چه رنگی کجا باشد.

۲) بازیکنان با فاصله‌ی یک دست کنار هم می‌ایستند و یک دایره تشکیل می‌دهند.

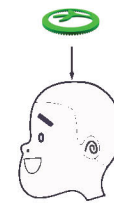
۳) هر یک از بازیکنان یک نشان نهالک را روی سرش می‌گذارد. (به شکل سمت راست نگاه کنید!)

۴) یک نفر خارج از بازی را به عنوان داور انتخاب کنید و چرخونک را به او بدهید. در طول بازی داور عقربه را می‌چرخاند و حرکات را با صدای بلند اعلام می‌کند و مراقب است تا حرکات درست انجام شود. داور جزء بازیکنان محسوب نمی‌شود.

برنده

وقتی یک نفر ببازد و شما هنوز در بازی باشید، یعنی شما برنده‌اید.

اما اگر قطعه در موهای شما گیر می‌کند (معمولاً برای افرادی با موی فر یا پر پشت پیش می‌آید) یا مایلید بازی را سخت‌تر کنید، می‌توانید قطعه را برعکس روی سرتان بگذارید.



برای اینکه نشان نهالک را بهتر روی سرتان نگه دارید، آن را مطابق شکل روی سرتان بگذارید!