في الرياضيات

سلسلة دومينو الحظ (لعبة جماعية)

تعريفها: تتكون اللعبة من 15 بطاقة من خشب الأبلكاج (الرقائقي) مقاس 2/1 x 2/51 x 33 سم. عليها خمسة رموز من مادة تعليمية ما.

أهدافها: إضافة إلى تمتع التلميذ باللعب الهادف، في غرفة الصف، يتوقع من التلميذ – بعد ممارسة اللعب - أن يصبح قادراً على أن:

- يطابق كل رمزين متشابهين بسرعة معقولة.
- يقرأ الرمز الملعوب بسرعة تنم عن إتقان الرمز.
- يعاون غيره في تصحيح أي خطأ قد يقع من غيره في أثناء اللعب.
- يطبق قانون اللعبة، حباً لسيادة القانون على اللاعبين.
- يحترم الغير عن طريق الالتزام بالدور في اللعب.

طريقة إعدادها: تتكون طريقة الإعداد من الخطوات التالية:

- تحضير الخامات التالية: (القطع الخشبية– ورق الزجاج (البرداخ) قلم لبادي متوسط ذو قاعدة كحولية).
- تنعيم السطوح الستة لكل بطاقة.
- رسم خط ينصف البطاقة (عرضياً) بقلم اللباد.
- تحديد خمسة رموز (حروف– كلمات– أرقام– أشكال هندسية– رموز رياضية– رموز كيميائية– مفاهيم تاريخية أو جغرافية).
- وضع جدول تطابقي للرموز يضمن عدم تكرار محتويات البطاقات، ويقي من هدر الخشب.
- نقل الجدول على البطاقات بحيث يكتب على كل بطاقة رمزان، أحدهما على خط الوسط من أحد طرفي البطاقة، والآخر على خط الوسط من الطرف الثاني للبطاقة.

بنفس الطريقة كرر كتابة الرمز الواحد على بطاقة واحدة.

طريقة اللعب: تتلخص الطريقة فيما يلي:

- وضع التلاميذ في مجموعات سداسية (خمسة لاعبين ومنسق) شريطة أن يراعي المعلم تغيير أعضاء المجموعات عند إعادة إجراء اللعبة، بهدف الابتعاد عن روح تعصب الفرد لمجموعة معينة، وإشاعة روح التسامح والولاء لتلاميذ الصف.
- جلوس أعضاء مجموعة اللعب بشكل دائري أو في مقعدين متقابلين (حسب طبيعة أثاث الصف).
- تعريف المنسق للاعبين لأول مرة بطريقة اللعب، وبدرجات أهمية البطاقات مزدوجة الرمز ومن وظائف المنسق تذكير اللاعبين برمزي طرفي السلسلة.
- خلط البطاقات بوساطة المنسق، وتوزيعها (مقلوبة) على اللاعبين الخمسة، بمعدل ثلاث (3) بطاقات لكل لاعب.
- يبدأ اللاعب الذي معه البطاقة المزدوجة ذات الأهمية الأولى، يليه اللاعب الذي على يمينه، حيث يلعب البطاقة التي تحمل على أحد طرفيها ذات الرمز على البطاقة الملعوبة ذات الأهمية الأولى، وهكذا حتى اكتمال السلسلة.

قانون اللعبة: يشرح المعلم قانون اللعبة الذي ينبغي على اللاعبين احترام تطبيقه، عن طريق التعاون مع المنسق، وهو كما يلي:

- أول اللاعبين هو الذي يحمل البطاقة ذات الأهمية الأولى حيث يلعبها بوضعها على الطاولة (المقعد) بشكل مستعرض ويقول: «قوة » ويذكر الرمز الملعوب يليه اللاعب الذي على يمينه، حيث يكون له خيارات للعب البطاقة التي تحمل أحد الرمزين في طرفي السلسلة.
- عندما تلعب إحدى البطاقات على طرفها الحر رمز يطابق البطاقة ذات الرمز المزدوج ولها الأهمية الثانية -بصرف النظر عن الدور - يقول: «قف ! قوة!» ويلعب البطاقة المزدوجة. ثم يليه اللاعب الذي على يمينه.
- عندما يجيء دور أحد اللاعبين، وليس لديه أي بطاقة تحمل رمزاً مطابقاً لأحد الرمزين في طرفي السلسلة يقول: «استراحة» ويقول للاعب الذي على يمينه: «العب».
- اللاعب المحظوظ الأول هو الذي يلعب كل بطاقاته قبل الآخرين، يليه المحظوظ الثاني، ثم الثالث ... حتى الخامس.
- تعاد اللعبة بالشروط نفسها.

إعداد الأستاذ/ سلمان حرب

الجمعية الفلسطينية للدراسات والبحوث المجتمعية(وطن) غزة