



کانون پرورش فکری
کودکدگان ونوجوانان

ORCHIN آرچین

دوست خوب کانون سلام!

سرزمین بازی‌ها، اسباب‌بازی‌ها و سرگرمی‌ها، سرزمین بیکرانی است که هر روز با یک ماجرای تازه تو را به کشف عرصه‌ها و گوشه‌هایش دعوت می‌کند. هر روز یک اسباب‌بازی نو مسیری جدید را برای یادگیری یک مفهوم یا مهارت تازه پیش پای تو نمایان می‌سازد.

چهارچوب ناشناخته ذهن، عرصه‌ای است برای ساختن و ساخته‌شدن، جعبه ناشناخته‌ها را باز کن!
این بار با سرگرمی «آرچین» می‌خواهیم گوشه‌های پنهان مهارت‌های حافظه، یادآوری و باهم بودن را تجربه کنیم. از اینکه این سرگرمی سازنده را برای اوقات خوشانتخاب کردی بی‌اندازه خوشحالیم. چراکه امیدواریم «آرچین» شروع فصلی تازه در دوستی تو با کانون باشد.

جعبه
ناشناخته‌ها
را باز کن!

ISIC

سرگرمی «ارچین» از خانواده بازی‌های انتزاعی و راهبردی (استراتژیک) است. در این بازی تصمیم‌گیری براساس تصمیم‌های قبلی خود و حریف بیش از هر راهبرد دیگری خودنمایی می‌کند درحالی‌که مهارت‌های هوش تجسمی و فضایی، شکل‌خوانی و بازی‌خوانی از دیگر مهارت‌هایی است که در این سرگرمی به چالش کشیده می‌شود.

این سرگرمی برای اولین بار در ایران توسط آقای شهاب محسنین طراحی شده است و مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون با همراهی سازمان بین‌المللی دانشگاهیان ایران و سرمایه‌گذاری جمعی از دانشگاهیان ایران به تولید آن اقدام کرده است. این سرگرمی منتخب دومین رویداد ایده‌آزاد کانون در سال ۱۳۹۸ بوده است.

با اینکه پیشنهاده کارشناسان کانون برای گروه سنی این بازی بزرگ‌تر از هشت سال است اما شاید کوچک‌ترها هم با اندکی آموزش به این سرگرمی علاقه‌مند باشند.

اجزای بازی

در جعبه ارچین یک صفحه بازی، بیست و پنج مهره مستطیل شکل یک امتیازی و پانزده مهره مربع سه امتیازی در دو رنگ، دو عدد کیف پارچه‌ای برای نگهداری مهره‌ها و این برگه راهنما وجود دارد.

راه‌ورسم‌بازی

راه و رسم بازی «ارچین» بسیار ساده است.

در این سرگرمی دو طرف بازی وجود دارد که هر طرف می‌تواند متشکل از یک نفر یا یک گروه (دو نفر) باشند. هر طرف برای خود یک رنگ (آبی یا نارنجی) را انتخاب می‌کنند. مهم نیست که بازیکن آبی شروع می‌کند یا نارنجی.

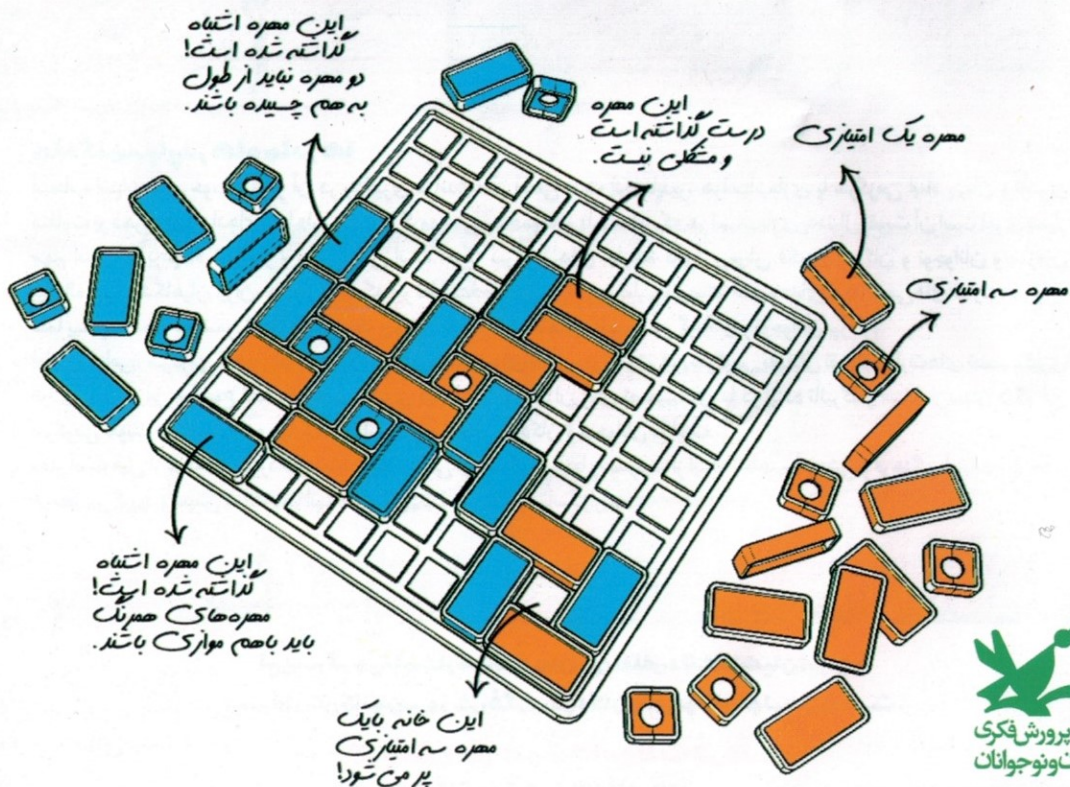
در هر نوبت از بازی یک مهره یک امتیازی (مستطیل شکل) روی صفحه قرار داده می‌شود. نفر اول می‌تواند از هر جای صفحه، بازی را شروع کند اما جهت گذاشتن مهره اول مهم است چراکه تا پایان بازی جهت گذاشتن مهره‌ها حفظ می‌شود و باید مهره‌های هم‌رنگ باهم موازی باشند و مهره‌های رنگ مخالف در راستایشان، عمود برهم باشند. دو مهره هم‌رنگ در کنارهم فقط از سمت ضلع بزرگ‌تر (طول) می‌توانند به هم بچسبند و نباید در جریان بازی از ضلع کوچک‌تر و از طول کنارهم باشند (با یک خانه فاصله مشکلی نیست).

در صورتی که در یک نوبت با گذاشتن یک مهره مستطیل شکل یک امتیازی یک خانه از صفحه محصور شود، بازیکن به‌عنوان جایزه باگذاشتن یک مهره سه امتیازی آن خانه را از آن خود می‌کند. گذاشتن مهره سه امتیازی مربع شکل نوبت محسوب نمی‌شود و در همان نوبت انجام می‌شود.

پایان بازی

زمانی که دیگر جایی برای گذاشتن مهره در صفحه باقی نماند. بازی تمام شده است. در پایان بازیکنی که مهره کمتری بیرون صفحه داشته باشد یا به عبارتی فضای بیشتری را در صفحه اشغال کرده باشد برنده بازی است. دقت کنید که مهره‌های مستطیل شکل یک امتیازی و مهره‌های مربع شکل سه امتیازی محسوب می‌شوند.

امکان دارد در مراحل پایانی بازی به‌خاطر محدودیت‌هایی که ایجاد شده است یک طرف بازی امکان گذاشتن مهره نداشته باشد و این امکان برای طرف مقابل باقی مانده باشد در این حالت بازیکنی که امکان گذاشتن مهره دارد به بازی ادامه می‌دهد تا صفحه پر شود. ببینید به صفحه بازی نگاهی بیندازیم:



هر بیان خوب کانون سلام!

ضمن تشکر از حسن انتخاب شما برای انتخاب این سرگرمی، خاطر نشان می‌کنیم که این سرگرمی برای کودکان بالای هشت سال در نظر گرفته شده است. در انجام این بازی کودکان را راهنمایی کنید که بهترین تصمیم را بگیرند. دقت کنید در این بازی حتی در مراحل پایانی هم به سختی می‌توان پیش‌بینی کرد که چه بازیکنی برنده نهایی خواهد بود بنابراین به کودکان توضیح دهید که در تمام مراحل تا پایان بازی باید روی تصمیم‌های خود دقت کنند.

جالب است بدانید نام «ارچین» از نام یکی از شیوه‌های آجرچینی قدیمی در معماری ایران زمین گرفته شده است. در این شیوه آجرچینی، آجرها به صورت نیم‌انیم و به صورت پله‌ای گذاشته می‌شوند که در این سرگرمی نیز چیدن مهره‌ها به این شیوه شبیه است. مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و سازمان بین‌المللی دانشگاهیان به خود می‌بالد که شما عزیزان را در امانتداری آینده‌سازان این سرزمین همراهی می‌کند!

چند کلمه با پدرها و مادرها

انتخاب اسباب‌بازی خوب و تأثیر آن در یادگیری فرزندان مان اصلی است انکارناپذیر. هر اسباب‌بازی یا سرگرمی ابعاد پنهان و تأثیری متفاوت بر ذهن و استعداد های آنها دارد. دقت در گروه سنی و مجموعه مهارت‌هایی که هر اسباب‌بازی به دنبال تقویت آن است امری بسیار مهم است که برعهده شما پدر و مادر گرامی است. مرکز سرگرمی‌های سازنده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و سازمان بین المللی دانشگاہیان ایران، مفتخر است که زیر نظر متخصصین طراحی و تعلیم و تربیت، مجموعه‌ای از سرگرمی‌های سازنده‌ای را به شما پیشنهاد دهد که ضمن ایجاد فضایی مفرح و شاد به آموزش مفاهیم مناسب سن کودکان و نوجوانان بپردازد. اولیای گرامی، سرگرمی ارچین فضایی برای همدلی و زمانی برای باهم بودن است. این سرگرمی به دنبال تقویت مهارت‌های تصمیم‌گیری فردی و درک این موضوع است که تصمیم‌گیری دیگران تا چه میزان روی تصمیم‌های ما در آینده تأثیرگذار است. از سوی دیگر این سرگرمی تقویت‌کننده و سازنده مهارت‌های ارتباطی و همدلی کودکان و نوجوانان ما است. بهتر است قبل از در اختیار قرار دادن قطعات پلاستیکی این سرگرمی آنها را بشوئید. از اینکه مفاهیم آموزشی و فرهنگی اسباب‌بازی‌ها را در نظر می‌گیرید و سپس به انتخاب آنها اقدام می‌کنید، صمیمانه سپاسگزاریم.

این سرگرمی با مشارکت سازمان بین المللی دانشگاہیان ایران و به سفارش کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تولید شده است.

آفرینش، عرضه محصولات فرهنگی

تلفن پخش: ۰۲۱ ۸۴۰۱۴

اداره نظارت بر چاپ و توزیع محصولات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

بار سال‌شماره، روی هولوگرام به سامانه پیام کوتاه ۳۰۰۰۷۴۰۱۵ شناسنامه اسباب‌بازی را دریافت کنید.

www.kpf.com



کانون پرورش فکری
کودکان و نوجوانان



سازمان بین المللی
دانشگاہیان ایران



منتخب دومین
ایده‌آزادگان



~15 Min



2&4 Ply



+6 Age