

በትምህርት ቤታችሁ ያሉት መጻዳጃ
ቤቶች እያያዝ ችግር እንዳለበት
አስተዋላችሁ። በመሆኑም ችግሩን
ለመፍታት ከዲሬክተሩ/ሯጋር
ለመነጋገር ቀጠሮ አስያዛችሁ።

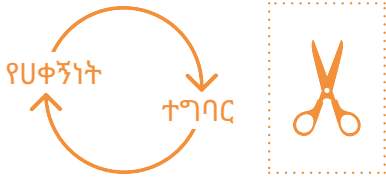
ተግባር: አንድ ተጫዋች ወይም አሳላጩ
የድሬክተሩን ሚና ይጫወታል። ቡድኖቹ
ለችግሩ መፍትሄ ለማግኘት ከድሬክተሩ
ጋር ለሚኖራቸው ስብሰባ ስልት
የሚቀይሱበት አንድ ደቂቃ አላቸው።
ድሬክተሩ ችግሩን ለመፍታት ያሳመነውን
ቡድን ይመርጣል።

“ዘፈን/ሙዚቃ መቀባበል”
ጨዋታው ቡድኖች በቁማቸው
(ያለቅድሚያ ዝግጅት) እየተቀባበሉ
የሚዘፍኑትን ሙዚቃ ማሰብ ላይ
የተመሰረተ ነው።

ተግባር: አንድ ቡድን ሙዚቃውን
እንዲጀምር ይደረጋል። ይህ ቡድን
ከሙዚቃው የተወሰነ ስንኝ ከዘፈነ
በኋላ ለሌላ ቡድን ያቀብላል።
የተቀበለውም ቡድን የተለየ ወይም
አዲስ ሙዚቃ መዝፈን መጀመር
ይጠበቅበታል። ጨዋታው አንድ ቡድን
በሚፈለገው ፍጥነት የሚዘፍነውን
ሙዚቃ ማቅረብ እስኪያቅተው ድረስ
በዚህ መንገድ ይቀጥላል። ቡድኖች
የሚያቀርቡትን ሙዚቃ ለመወሰን
(ለመስማማት) ከ10 ሰከንዶች በላይ
አይኖራቸውም።

“ቃላት ማገናኘት”

ተግባር: ተጫዋቾች ከየቡድኑ
እየተቀያየሩ(በየተራ) ክብ ሰርተው
ይቆማሉ። አንድ ተጫዋች ከሃብት
ወይም ከሙስና ጋር የተገናኘ ቃል
በመጥራት ጨዋታውን ይጀምራል።
ተጫዋቾች በዚያው ቅጽበት
በግራቸው በኩል የቆመው ተጫዋች
ከተናገረው ቃል ጋር የሚገናኝ/
የሚያያዝ ቃል መጥራት አለባቸው።
ማንኛውም ማመንታት ወይም
ድግግሞሽ ተጫዋቹን ከጨዋታ
እንዲወጣ ያደርገዋል። መጨረሻ ላይ
የቀረው (ከጭዋታው ያልወጣው)
ተጫዋች ቡድን የጭዋታው አሸናፊ
ይሆናል።



“የማህበረሰቡን የተለያዩ ክፍሎች (ቡድኖች) መለየት”

ተግባር: እያንዳንዱ ቡድን ሁሉንም የማህበረሰቡን የተለያዩ ክፍሎች በ1ደቂቃ ውስጥ መዘርዘር አለበት። ከፍተኛውን (ረጅሙን) ዝርዝር ማቅረብ የቻለው ቡድን የጨዋታው አሸናፊ ይሆናል።

“ቃሉን አጠናቁ”

ተግባር: አንድ ተጫዋች ወይም አሳላጩ ከሙስና ጋር የሚገናኝ ቃል እንዲያስብ እና ያሰበውን ቃል ለእያንዳንዱ ፊደል ክፍት ቦታ በመተው በሚከተለው መልኩ ይጽፋል፡- “---” ተጫዋቾች በቡድን በመሆን የተመረጠውን ቃል የሚያሟሉ ፊደሎችን ይገምታሉ። ትክክለኛውን ፊደል በጠሩ ቁጥር ቡድናቸው አንድ ነጥብ ያገኛል። ነገር ግን የገመቴት ፊደል ስህተት በሆነ ቁጥር አንድ ነጥብ ይቀነስባቸዋል(ያጣሉ)። ቃሉ ተሟልቶ ሲጠናቀቅ ብዙ ነጥብ ያገኘው ቡድን የጭዋታው አሸናፊ ይሆናል።

“በዝ” (Buzz)

ተግባር: ሁሉም ተጫዋቾች ክብ ሰርተው ይቆማሉ። በመቀጠልም ተጫዋቾች ከ አንድ ጀምረው ቁጥሮችን በቅደምተከተላቸው (1፣2፣3፣4፣5 ወዘተ...) እንዲጠሩ ይደረጋል።

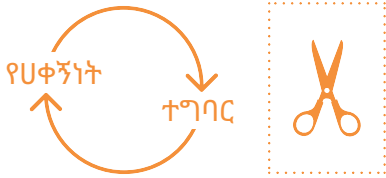
ይሁንና ተጫዋቾች፡

- 3
- የ 3 ብዜት የሆነ ቁጥር ወይም
- 3ን የያዙ ቁጥሮች ሲያጋጥሙት ‘በዝ’ ማለት ይጠበቅበታል። ለምሳሌ፡ “አንድ፣ ሁለት፣ በዝ፣ አራት፣ አምስት፣ በዝ”

“በዝ” ማለት ባለበት ጊዜ ያላለ ተጫዋች ከጨዋታው ውጭ ይሆናል። ጨዋታው ለ 3 ደቂቃ ወይም አንድ ተጫዋች ብቻ እስኪቀር ይቀጥላል።

“ፊደል ማደን”

ተግባር: አሳላጩ ፊደል ይመርጣል። እያንዳንዱ ቡድን በ1 ደቂቃ ውስጥ የቻለውን ያህል ስማቸው በተመረጠው ፊደል የሚጀምር ቁሳቁሶች ፈልጎ ያመጣል። በተሰጠው ጊዜ ብዙ እቃ (ቁሳቁስ) የሰበሰበ ቡድን አሸናፊ ይሆናል።



‘ተጨፍኖ/በጨለማ ውስጥ/ መቁጠር’

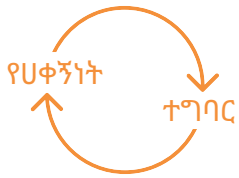
ተግባር: እያንዳንዱ ቡድን ክብ ሰርቶ ይቆማል። ተጨፍኞች አይናቸውን ጨፍነው አንድ በአንድ መቁጠር ይጀምራሉ፤ አሳላጩ ጨዋታውን ይከታተላል (ይቆጣጠራል)፤ ሁለት ተጨፍኞች በተመሳሳይ ጊዜ ሁለት ቁጥሮችን በሚጠሩበት በማንኛውም ጊዜ ቡድኑ ጨዋታውን እንደገና መጀመር ይጠበቅበታል። ከአንድ እስከ አስር መቁጠር የቻለው የመጀመሪያው ቡድን ጨዋታውን ያሸንፋል።

“ጨምሩበት/ Add to it”

ተግባር: ተጨፍኞች ክብ ሰርተው ይቆማሉ ወይም ይቀመጣሉ። የመጀመሪያው ተጨፍኞች አንድ ድርጊት ይፈጽማል (ለምሳሌ፡ ማጨብጨብ)። በመቀጠል ያንኑ ድርጊት ይደግመዋል። ቀጣዩ ተጨፍኞች የመጀመሪያውን ድርጊት ከደገመ በኋላ ሌላ ተጨማሪ ድርጊት ያክላል። ሶስተኛው በበኩሉ የቀደሙትን ሁለት ተጨፍኞች ድርጊት ይደግምና የራሱን አንድ ተግባር ይጨምራል። አንድ ተጨፍኞች አንድን ተግባር የረሳ እንደሆነ ከጭዋታው እንዲወጣ ተደርጎ የሚቀጥለው ተጨፍኞች አዲስ ተግባር በአዲስ ቅደም ተከተል እንዲጀመር ይደረጋል። ጨዋታው በዚህ መንገድ ቀጥሎ መጨረሻ የቀረው አንድ ተጨፍኞች (እና ቡድኑ) አሸናፊ ይሆናሉ።

‘ዘላቂ የልማት ግቦች’

ተግባር: የተመደቡት ቡድኖች በ 3 ደቂቃዎች ውስጥ የቻሉትን ያህል የሚያውቁቸውን ወይም ሊሆኑ ይገባል ብለው የሚሰቧቸውን ዘላቂ የልማት ግቦች እንዲዘረዝሩ ይደረጋል። በተሰጠው ጊዜ ውስጥ ብዙ ትክክለኛ የልማት ግቦችን የዘረዘረ ቡድን ጨዋታውን ያሸንፋል።

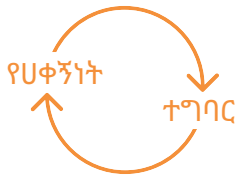


የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች



የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች

የተግባር
ካርዶች