



## «زیک و زاک»

«کی بلندتر می پره؟!»

(برای ۲ تا ۴ بازیکن، پنج سال به بالا)

«زیک» و «زاک»، جوجه های شیطون، هیچ وقت خدا با هم هم عقیده نیستن! اگه «زیک» بپیچه به چپ، «زاک» حتماً می پیچه به راست! و در حالی که «زاک» با غرور، پَرهای دُمش رو باد می کنه، «زیک» معتقده که خودش پَر و بال خیلی زیباتری داره! حتی توی مسابقه ی بزرگ جوجه ها هم که امروز برگزار می شه، این دو تا، تو جهتِ خلافِ همدیگه می دوئن! اما نیست که مسیر مسابقه، دایره ای شکله، بعد از یه مدتی، خواه نا خواه، به هم می رسن و با سر و صدای زیاد به هم می خورن! حالا، هر کدوم شون که بتونه با یه پرش بلند، از روی اون یکی بپره، اجازه پیدا می کنه که یه پَر خوشگل به دُم خودش اضافه کنه! اما کی برنده می شه؟! کی بلندتر می پره؟! «زیک» یا «زاک»؟!

**تو این بازی، چی ها داریم؟ (شکل ۱):** یک عدد «زیک» (جوجه مرغ!)؛ یک عدد «زاک» (جوجه خروس!)؛ ۸ تا پَر دُم در دو رنگ مختلف؛ دو تا «کرم» (صورتی و سبز)؛ ۱۳ تا کاشی مسیّر مسابقه (کاشی های تخم مرغ شکل) و ۱۳ تا کاشی مرغدونی (کاشی های هشت ضلعی).

**تو این بازی چی کار باید کرد؟:** «زیک» و «زاک» دور مرغدونی می چرخن و مسابقه می دن... هر کدوم شون که بتونه از روی اون یکی بپره، می تونه یه پَر خوشگل به دُم خودش اضافه کنه و خودش رو خوشگل تر کنه... هر کدوم از جوجه ها که زودتر بتونه ۴ تا پَر به دُمش بچسبونه، بازی رو بُرده...!

### چه چوری برای بازی آماده بشیم؟:

- کاشی های مرغدونی رو، به پشت، وسطِ میز بازی پخش کنین...

- کاشی های مسیّر مسابقه رو، به شکلِ یه دایره، به رو، دور تا دورِ کاشی های مرغدونی بچینین...

- «زیک» و «زاک» رو، پشت به پشتِ هم، روی دو تا خونه ی همسایه از مسیّر مسابقه (دو تا کاشی تخم مرغ شکل کنار هم) بذارین...

- کرم صورتی رو ۴ خونه (۴ کاشی تخم مرغ شکل) جلوتر از «زیک» و کرم سبز رو ۴ خونه (۴ کاشی تخم مرغ شکل) جلوتر از «زاک» بذارین (شکل ۲)...

- تو بازی دو نفره، یه نفر با «زیک» بازی می کنه و یه نفر با «زاک». اگه بیش تر از ۲ نفر باشین، دو تا تیم درست می کنین: یه تیم «زیک» و یه تیم «زاک»!

- تو بازی سه نفره، قرعه می کشین و دو تا تیم تشکیل می دین: یکی از بازیکن ها، دو تا پَر از یه رنگ و یه پَر از رنگِ دیگه رو - به شکلی که قسمت های رنگی پرها دیده نشن - توی دستش می گیره! بعد، دو تا بازیکنِ دیگه، هر کدوم یه پَر می کشن و آخرین پَر هم می مونه واسه همون بازیکنی که پرها رو تو دستش گرفته بوده. دو تا بازیکنی که پرها ی هم رنگ گیرشون اومده، هم تیمی می شن و نفرِ سوّم، خودش با خودش یه تیم درست می کنه!!

- هر تیمی، ۴ تا پَر از یه رنگ رو برمی داره و می ذاره جلوی روی خودش...

**کرم ها به چه دردی می خورن؟:** جوجه ها دوست دارن جایی باشن که کرم ها هستن! یعنی این که کرم ها، خونه هایی (کاشی هایی) رو نشون می دن که «زیک» و «زاک» باید تو حرکتِ بعدی شون پَرن اون جا...

### بازی شروع می شه...

تیم «زیک» بازی رو شروع می کنه. بعدش، تیم ها یکی در میون بازی می کنن. نوبتِ بازی بازیکن های هر تیم هم یکی در میون عوض می شه. هم تیمی ها اجازه دارن با هم حرف بززن و یه چیزهایی رو به همدیگه برسونن! ولی خوب، تصمیم نهایی رو برای "حرکت"، اون بازیکنی می گیره که نوبتشیه. وقتی که نوبت تون می شه، دست می برین توی مرغدونی و یکی از کاشی های هشت ضلعی رو برمی گردونین، جوری که همه بتونن تصویر روی کاشی رو ببینن. حالا باید ببینین آیا عکس این کاشی ای که برگردونده یین، با عکس کاشی ای که کرم شما روش قرار داره، یکی هست یا نه...

**اگه نباشه...** اگه عکسِ کاشی ای که رو کرده یین، با عکسِ کاشی ای که کِرِم هم رنگِ جوجه ی شما روش قرار داره، یکی نباشه... کاشی ای رو که رو کرده یین، دوباره برمی گردونین و می ذارین سر جاش و نوبتِ تون هم همین جا تموم می شه!

**مثال:** «اُسکار» از تیم «زاک»، کاشی «مترسک» رو رو کرده... بخشکی، شانس! کِرِم سبز (که مال تیم «زاک»ئه)، روی کاشی ای که عکسِ «مترسک» رو نشون می ده، قرار نداره (شکل ۳)!

**اگه باشه...** اگه عکسِ کاشی ای که رو کرده یین، با عکسِ کاشی ای که کِرِم هم رنگِ جوجه ی شما روش قرار داره، یکی باشه (شکل ۴)... جوجه تون رو برمی دارین و روی همین کاشی می ذارین...

**کِرِم، بلافاصله فرار می کنه:** حالا که جوجه تون رو حرکت دادین، تعدادِ پَرهای دُمی رو که جلوی روتون دارین، می شمُرین. بعدش، دقیقاً به همین- اندازه، کِرِم رو توی مسیری مسابقه، جلو می برین... اگه خونه ای (کاشی ای) که باید کِرِم رو توش بذارین، پُر باشه (یعنی یه جوجه یا یه کِرِم دیگه توش باشه)، کِرِم رو توی اولین خونه ی (کاشی) خالی بعد از اون می ذارین...

**مثال (شکل ۴):** «دوریس» از تیم «زیک»، عکسِ یه «کدو تنبل» رو رو کرده. دَمش گرم! کِرِم تیم «زیک» دقیقاً روی همین کاشی از مسیری مسابقه (کاشی «مترسک») قرار داره. پس «دوریس»، «زیک» رو بر می داره و می داره روی همین کاشی (A). چون هنوز ۴ تا پَر دُم جلوی روی تیم «زاک» هست، «دوریس» باید کِرِم رو ۴ خونه جلوتر از «زیک» قرار بده (B) ولی کِرِم تیم «زاک» از قبل تو اون خونه ست. پس «دوریس»، کِرِم رو روی اولین کاشی خالی بعد از اون، یعنی کاشی «موش کور» می داره (C).

بعد از این که کارتِ رو شده رو برگردونین سر جاش، نوبتِ تون رو ادامه می دین و به عنوانِ جایزه، یه کاشی دیگه رو برمی گردونین...  
حواس تون باشه که جهتِ حرکتِ جوجه ها به هیچ وجه تغییر نمی کنه! «زیک» و «زاک» مرتب دور مرغدونی می چرخن، بدون این که جهتِ شون رو تغییر بدن!

### **اگه جوجه ها از روی هم پَپَرَن، چی!؟: یه پَر خوشگل می چسبونن به دُم شون!**

از اون جا که «زیک» و «زاک» همه ش دارن به طرفِ همدیگه می دوئن، مُدام اتفاق می افته که یکی شون از روی اون یکی بَپَره! اگه بتونین همچین پَرشی انجام بدین (شکل ۵)، می تونین یه پَر به دُمِ جوجه تون اضافه کنین تا خوشگل تر بشه (شکل ۶)! برای این کار، یکی از پَرهای خودتون رو برمی دارین و می ذارینش تو دُمِ جوجه تون! هر وقت که یکی از جوجه ها، از روی اون یکی بَپَره، اون نوبتِ بازی تموم می شه...

**مثال:** «مَت» از تیم «زاک»، کاشی «گل های شبدر» رو برگردونده که کِرِم «زاک» اون جا خوابیده... «زاک»، همین طور که به دستِ «مَت» به خونه ای که کِرِم توش هست، بُرده می شه، از روی «زیک» هم می پَره (شکل ۵)!

به عنوانِ جایزه، «مَت» یه پَر از پَرهای خودتون بر می داره و به دُمِ «زاک» می چسبونه و خوشگلیش می کنه... حالا، تیم «مَت» فقط ۳ تا پَر دیگه دارن... بنابراین، «مَت»، کِرِم رو فقط ۳ خونه (کاشی) جلو می بَره (شکل ۶)...

### **بازی کی تموم می شه و کی برنده ست؟**

بازیکنی (تیمی) که بتونه ۴ تا پَر خوشگل به دُمِ جوجه ش («زیک» یا «زاک») بچسبونه، بازی رو می بَره!

\* \* \* \* \*

\* ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»: [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com)

\* شماره ی تماس برای راهنمایی و مشاوره در مورد بازی ها: ۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۳۸

\* خالق بازی: کلاوس زوخ (۲۰۱۳) \* مترجم: کیومرث قنبری آذر \*