



پکیج بازی کودکان باغچه ذهن



ارائه دهنده : دکتر حمیده رادمنش

فروردین ۱۴۰۲

www.mindgarden.ir

[mindgarden](#)

[mindgarden_official](#)

پکیج کودکان با ۱۷ ابزار تخصصی، با هدف تقویت مهارت‌های پایه ای در نوآموزان، پیشگیری زودهنگام و بهنگام از اختلال یادگیری با ابزارهای کاملا کاربردی و هدفمند طراحی گردیده است.

اهمیت و ضرورت پکیج کودکان با ۱۷ ابزار تخصصی

بسیاری از والدین در کلینیک ابراز می کنند که چرا فرزندم به خوبی هم کلاسی هایش شعرها و سوالات دروس را حفظ نمی شود؟ چرا در فهم مسایل ریاضی و تجزیه و تحلیل آنها دچار مشکل است؟ چرا انقدر فرزندم بزرگ بزرگ و بدخط می نویسد؟ چرا معلم مدام به کودک تذکر دقت کن می دهد؟ ...

با توجه به شیوع بالای اختلال یادگیری تحصیلی در سالهای رسمی آموزش و درگیری والدین، درماندگی کودک و اثرات مخرب آن بر انگاره تحصیلی او، هزینه و بار سنگین درمان، باید در جهت پیشگیری از بروز چنین مشکلاتی گام برداشت و در زمینه تشخیص به موقع و پیشگیری بهنگام مداخله کرد.

پکیج طراحی شده به جهت توجه به تعداد قابل توجهی از عوامل اثرگذار بر یادگیری تحصیلی، استفاده از ابزارهای مناسب

و کاملا کاربردی توسط نوآموزان و طراحی پکیج

برای رده سنی کودکان که مهم ترین مقطع جهت پیشگیری می باشد، اثرگذاری بسیار بالایی خواهد داشت . در ادامه با چند مورد از این بازی ها آشنا خواهید شد .



بازی مثل من شو



روش بازی مثل من شو

مربی ابتدا خودش حرکت درج شده روی کارت را انجام بدهد و سپس از نوآموزان بخواهد همانند آن حرکت مربی را تقلید کنند.

در مرحله بعد می تواند کارت حرکت را به نوآموزان نشان دهد و از آنها بخواهد همانند آن حرکت را تقلید کنند.

اهداف :

- تقویت مهارت‌های حرکتی درشت
- تقویت تن آگاهی
- تقویت هماهنگی دیداری حرکتی



بازی با من بکن اشاره



روش بازی با من بکن اشاره

این بازی از ۹ قطعه تشکیل شده است. بر روی هر قطعه تصویری از حالت انگشتان قرار دارد.

مربی قطعه آسان را انتخاب می کند و سپس دست خود را به شکل آن قطعه در می آورد و از نوآموزان بخواهد با دست خود این کار را انجام دهند.

در مرحله بعدی مربی قطعه را به نوآموزان نشان می دهد، نوآموزان با تشخیص چپ یا راست بودن دست و درک حرکت انگشتان، حرکت مربوط به آن را انجام می دهند.

اهداف :

- تقویت مهارت‌های حرکتی ظریف
- تن آگاهی
- جهت یابی
- تقویت هماهنگی دیداری حرکتی



بازی سکه چین



روش بازی سکه چین

این بازی از قطعات مختلف در اندازه های مختلف طراحی شده است.

مربی از نوآموزان بخواهد بزرگترین نوع قطعه را انتخاب نمایند و حالا با دو انگشت اشاره و شست دست برتر قطعه ها را روی هم بچینند و یک برج بلند درست کنند. به مرور تعداد قطعات بیشتر و از قعات کوچکتر استفاده شود.

مربی می تواند با نام بردن رنگ یا شکل قطعات، نوآموزان را به ساخت الگوی مطرح شده سوق دهد.

اهداف :

- تقویت توجه پایدار
- تقویت هماهنگی چشم و دست
- تقویت مهارت های حرکتی ظریف
- تقویت هوش ریاضی



بازی دور پیچ



روش بازی دورپیچ

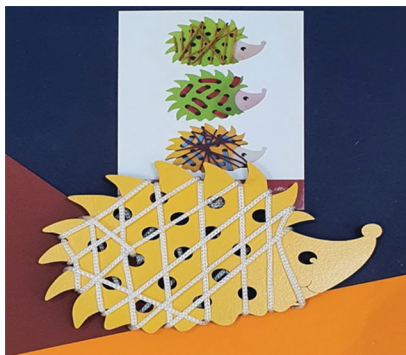
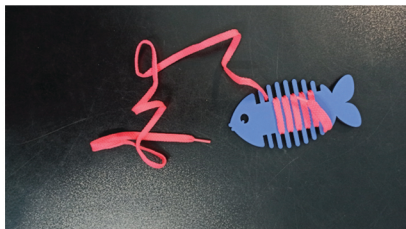
مربی اشکال را در اختیار نوآموزان قرار می دهد و می تواند در رابطه با هریک از اشکال به شرح توضیحات جهت بالا بردن گنجینه لغات و اطلاعات آن ها پردازد. سپس از نوآموزان بخواهد کاموا را در دست برتر خود گرفته و با چرخش دستی که کاموا در آن قرار دارد، دور تا دور شکل مورد نظر را نخ پیچ کنند

اهداف :

- تقویت مهارتهای حرکتی ظریف
- تقویت هماهنگی چشم و دست
- افزایش گنجینه لغات و اطلاعات



بازی ماهی شیاردار و خارپشت دوختنی



روش بازی ماهی شیردار و خارپشت دوختنی

مربی از نوآموزان بخواهد تا نخ را در دست برتر خود بگیرند و ابتدا به دور شکل بپیچند.

در مرحله بعد مربی از نوآموزان بخواهد با توجه به الگوی ترسیم شده، ماهی یا خارپشت را دوخت بزنند.

در بازی خارپشت دوختنی مربی از نوآموزان بخواهد به ترتیب سوراخها را دوخت بزنند. در دوخت سوراخها، نوآموز می تواند پشت صفحه را نگاه کند اما بعد از تسلط بر روی بازی، نوآموزان بدون نگاه کردن به پشت خارپشت (برگرداندن آن) سوراخها را پر می کنند.

اهداف :

- تقویت هماهنگی چشم و دست
- تقویت مهارتهای حرکتی ظریف
- تقویت توالی دیداری
- تقویت ادراک دیداری
- تقویت هماهنگی دیداری حرکتی



بازی ماهی گیری حیوانات دریایی



روش بازی ماهی گیری حیوانات دریایی

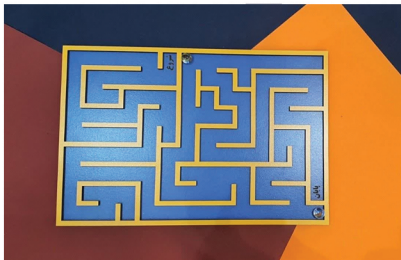
این بازی شامل ۲ چوب ماهی گیری آهن ربایی، ۱۶ حیوان دریایی آهنربایی می باشد. نوآموزان باید با دستبتر خود چوب ماهیگیری را گرفته و به صید حیوانات دریایی بروند. ابتدا مری می تواند در رابطه با هریک از این حیوانات دریایی با نوآموزان صحبت کرده و اطلاعات مربوط به آنها را بیان کند. در جریان این بازی می توان با دستورات شنیداری هدفمند در جهت اهداف عالی تر قدم برداشت. مثلا: مری از نوآموزان بخواهد بزرگترین حیوان دریایی را صید کنند، حیوانات دریایی قرمز رنگ را صید کنند، از سمت راست، دومین حیوان دریایی را صید کنند، حیوان دریایی وسط را صید کنند، از سمت چپ آخرین حیوان دریایی را صید کنند، حیوان دریایی بالایی را صید کنند و ...

اهداف :

- تقویت هماهنگی چشم و دست
- تقویت دقت
- تشخیص شکل
- تشخیص رنگ
- دست برتری



بازی ماز



روش بازی ماز

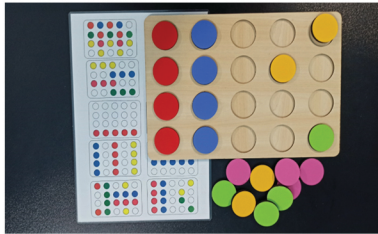
نوآموزان صفحه ماز را در دستان خود گرفته. ابتدا مسیر شروع تا پایان را با حرکت چشم خوب دنبال کنند و مسیر درست را پیدا کنند و سپس با حرکت صفحه ماز، به قل خوردن تپله در صفحه کمک کنند تا تپله از نقطه شروع به پایان برسد.

اهداف :

- تقویت هماهنگی چشم و دست
- تقویت ادراک و حل مسئله
- تقویت توالی دیداری



بازی الگوی دایره ای



روش بازی الگوی دایره ای

لازم است مربی محترم، کارتهای مربوط به بازی را به ترتیب شماره در اختیار نوآموزان قرار دهد و از آنها بخواهد مانند الگو، صفحه را بچینند. مربی باید نوآموزان را سوق دهد تا از سمت راست و ردیف اول شروع کنند و به ترتیب به سراغ نقاط بعدی بروند. این نوع نظم چشمی در یادگیری تحصیلی بعدی بسیار کارگشا خواهد بود.

نکته: لازم است قبل از ارائه کارتها، کارتها چیده و هر کارت به صورت مجزا در اختیار نوآموزان قرار گرفته شود.

مربی محترم قبل از انجام این بازی، مفهوم ستون و ردیف را با نوآموزان کار کند.

اهداف:

- تقویت ادراک دیداری
- تقویت پردازش دیداری فضایی
- تقویت مهارتهای دیداری حرکتی
- تقویت توالی دیداری
- تقویت ماهیچه های ظریف دست
- تقویت پیگردی دیداری
- شناخت رنگها



بازی الگوی سه حلقه ای



روش بازی الگوی سه حلقه ای

الگوی سه حلقه ای سطح پیشرفته تری از بازی الگوی دایره ای می باشد؛ بنابراین پیشنهاد می شود این بازی بعد از تسلط نوآموزان بر بازی الگوی دایره ای ارائه شود.

در این بازی هر جایگاه با ۳ حلقه رنگی کامل می شود و نوآموزان باید دقت و توجه کافی را در انجام این بازی داشته باشد.

لازم است مربی محترم، کارتهای مربوط به بازی را به ترتیب شماره در اختیار نوآموز قرار دهد و از او بخواهد مانند الگو، صفحه را بچیند. مربی باید نوآموزان را سوق دهد تا از سمت راست و ردیف اول شروع کند و به ترتیب به سراغ نقاط بعدی برود. این نوع نظم چشمی در یادگیری تحصیلی بعدی بسیار کارگشا خواهد بود.

نکته: لازم است قبل از ارائه کارتها، کارتها چیده و هر کارت به صورت مجزا در اختیار نوآموزان قرار گرفته شود.

اهداف :

- تقویت ادراک دیداری
- تقویت پردازش دیداری فضایی
- تقویت مهارتهای دیداری حرکتی
- تقویت توالی دیداری
- تقویت دقت
- تقویت ماهیچه های ظریف دست
- تقویت پیگردی دیداری



بازی طرح و رنگ



روش بازی طرح و رنگ

این بازی متشکل از ۱۰۰ قطعه چوبی در ۸ طرح و ۴ رنگ متفاوت است. این قطعات در کنار یکدیگر قرار می‌گیرند تا شکلهای بسیار متنوعی را بسازند.

مربی ابتدا قطعات را در اختیار نوآموزان قرار می‌دهد و در رابطه با اشکال و رنگ آنها توضیحاتی ارائه می‌کند. مثلاً همه قطعه‌هایی که زرد رنگ هستند را جدا کنند، همه به قطعه در دست من نگاه کنند و همانند آن را در اشکال خود پیدا کنند، به نظر چه وسیله‌ای در کلاس یا منزل دارید که شبیه این شکل است؟ و ...

در مرحله بعد شکلی ساده را با کمک قطعات درست می‌کند و از نوآموزان می‌خواهد همانند آن را با قطعات خود درست کنند. اشکال به تدریج سخت‌تر می‌شوند.

در این مرحله از الگوهای داخل بسته کمک گرفته می‌شود و از نوآموزان می‌خواهیم تا همانند الگو درست کنند. در این مرحله نیز از اشکال ساده به پیشرفته به تدریج استفاده می‌شود.

در مرحله آخر خلاقیت نوآموزان در ساخت و ساز مطرح می‌شود. مربی می‌تواند داستانی برای نوآموزان بخواند و سپس از آنها بخواهد تا شخصیت یا شی خاصی از داستان را با کمک قطعات بسازند.

اهداف :

- تقویت ادراک دیداری
- تقویت پردازش دیداری فضایی
- آشنایی با اشکال هندسی
- پرورش خلاقیت
- تقویت هماهنگی دیداری حرکتی



بازی تاس و مهره



روش بازی تاس و مهره

در این بازی ۱۲ مهره، جای مهره و دو تاس رنگی وجود دارد. با توجه به سن کودک و توانمندی های او، بازی با تعداد مهره ها بیشتر و کمتر می شود.

پیشنهاد می شود برای نوآموزان از ۲ قطعه شروع کنید و تعداد را پس از تکرار و تمرین و تسلط در هر مرحله تا ۴ قطعه افزایش دهید.

توضیحات کامل این بازی در بروشور و فیلم آمده است.

اهداف :

- تقویت حافظه دیداری
- تقویت حافظه شنیداری
- تقویت توالی دیداری
- تقویت توالی شنیداری
- افزایش هوش



بازی بین و بچین



روش بازی ببین و بچین

این بازی شامل ۳۰ قطعه (به صورت جفت)، صفحه ببین و صفحه بچین است.

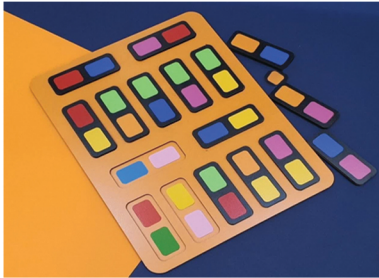
با کمک این ۳۰ قطعه و توضیحات ارائه شده، می‌توان به خوبی در جهت تقویت حافظه فعال نوآموزان که یکی از عوامل موثر در یادگیری آموزشی است، گام برداشت. توضیحات کامل این بازی در بروشور و فیلم آمده است.

اهداف :

- تقویت حافظه دیداری
- تقویت حافظه شنیداری
- تقویت توالی دیداری
- تقویت توالی شنیداری
- افزایش هوش



بازی الگوی دوتایی



روش بازی الگوی دوتایی

مربی از نوآموزان می خواهد ابتدا رنگها روی هر قطعه را نام ببرند

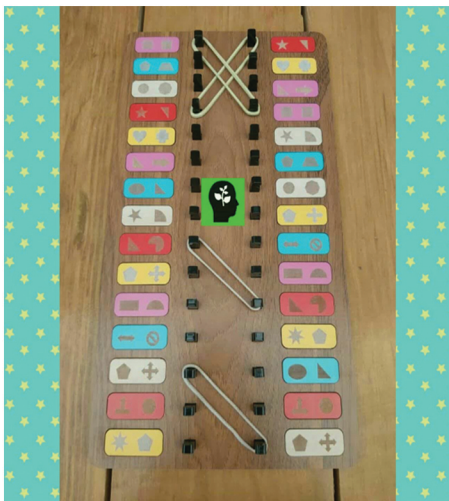
سپس از آنها بخواهد یک قطعه را برداشته و جایگاه مربوط به آن را در صفحه پیدا کنند و به شیوه ای قطعه را قرار دهند که هر رنگ بر روی جفت رنگ خود قرار بگیرد.

اهداف :

- تقویت تمیز دیداری
- تقویت پردازش دیداری فضایی
- شناخت رنگها
- جهت یابی
- تقویت تطابق



بازی چی با چی



روش بازی چی با چی

مربی صفحه و کش های بازی را در اختیار نوآموزان قرار می دهد و سپس از آنها می خواهد به ترتیب اشکال را نگاه کرده و مانند آن را در ستون مقابل پیدا کنند. توجه به شکل و رنگ قطعات از شرایط ویژه بازیست. بعد از پیدا کردن دو قطعه همانند هم، نوآموز باید با کمک کش آنها را به یگدیگر وصل نماید.

نکته : مربی قبلا در رابطه با مفهوم شباهت و تفاوت با نوآموزان کار کرده باشد.

اهداف :

- تقویت دقت و تمرکز
- تقویت هماهنگی چشم و دست
- تقویت مهارت های حرکتی ظریف
- شناخت تفاوت و شباهت



بازی جهت ها



روش بازی جهت ها

این بازی از ۴ دایره چرخان (روی هر دایره ۲ فلش رنگی کشیده شده است)، یک صفحه و کارتهای الگو قرار دارد.

مربی دایره ها را از صفحه خارج می کند و یک کارت الگو را رو به روی نوآموزان قرار می دهد سپس از آنها می خواهد از سمت راست یکی یکی دایره الگو را خوب نگاه کرده و سپس دایره مورد نظر بازی را انتخاب نماید و مطابق با جهت کارت در صفحه خود قرار دهد.

نکته : مربی در رابطه با جهت های مختلف با نوآموزان از قبل کار کرده است.



اهداف :

- تقویت دقت
- آشنایی با جهت ها
- تقویت هماهنگی دیداری حرکتی

بازی چوب چوبک های بازیگوش



روش بازی چوب چوبک های بازیگوش

در این مجموعه دو مدل کارت بازی (کارت بدون جهت و کارت با جهت) وجود دارد.
مربی ابتدا طرحی را با چوبک ها بسازد و از نوآموزان نیز بخواهد همانند آن را درست کنند.
در مرحله بعد کارت ساده بدون جهت را در اختیار نوآموزان قرار می دهد تا نوآموز همانند آن را بسازد.
بعد از تسلط، کارتهای با جهت در اختیار نوآموزان قرار می گیرد تا همانند آن را بسازند.

اهداف :

- تقویت ادراک دیداری
- تقویت پردازش دیداری فضایی
- تقویت دقت



بازی مکعب قصه ساز



روش بازی مکعب قصه ساز

در این بازی ۹ تاس با اشکال مختلف در وجوه مختلف تاسها وجود دارد.

مربی ابتدا با کمک نوآموزان نام هریک از تصاویر کشیده شده روی هر وجه تاس را نام ببرد و به افزودن اطلاعات نوآموزان در این زمینه پردازد.

در مرحله بعدی می تواند مثلا قطعه سیب را به نوآموزان نشان دهد و از آنها بخواهد تصاویری که مربوط به سیب هستند را از بین تاسها پیدا کند.

مربی از نوآموزان بخواهد یک تاس را انتخاب کنند و در مورد آن یک جمله بگویند. به تدریج تعداد قطعات تاس بیشتر می شود و از نوآموزان خواسته می شود تا با آن تصاویر یک داستان زیبا بسازند.

پیشنهاد می شود ابتدا از قطعات مرتبط بهم در جهت ساخت داستان استفاده نمایید و سپس قطعات نامرتبط تر را وارد بازی کنید.

اهداف :

- تقویت هوش کلامی
- تقویت گنجینه لغات
- تقویت سیالی کلامی





فروشگاه اسباب بازی باغچه ذهن

تولید و پخش اسباب بازی های
پرورش و تقویت دقت و تمرکز
ادراک، حافظه، سرعت عمل و تعادل





پکیج بازی کودکان

باغچه ذهن

 www.mindgarden.ir

 [mindgarden](https://t.me/mindgarden)

 [mindgarden_official](https://www.instagram.com/mindgarden_official)