



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اللَّهُمَّ عَجِّلْ لَوْلِيكَ الْفَرَجَ ، وَالْعَافِيَةَ وَ النَّصْرَ ، وَ مَدِّ فِي عُمْرِهِ الشَّرِيفِ

دستورالعمل بازی « منتظران »، طراحی شده برای جشن های نیمه شعبان

وسایل مورد نیاز برای انجام این مسابقه:

۱. نرم افزار فلش پلیر برای اجرای بازی های قسمت سرگرمی.
۲. ویدئو پروژکتور یا LCD بزرگ برای مشاهده خوب مسابقه.
۳. چند برگ کاغذ یادداشت برای شرکت کنندگان و هم گروهی های آنها
۴. دو عدد وزنه ۳ کیلوگرمی برای انجام مرحله ۱۰ امتیازی آمادگی جسمانی.
۵. پرینت A3 از برگه چارت پیشرفت مسابقه و نصب در کنار ویدئو پروژکتور یا LCD
۶. وجود یک ماوس وایرلس برای شرکت کنندگان به منظور انجام بازی های مربوط به مسابقه.
۷. همراه داشتن برگه جواب ها (پرینت از نسخه PDF) برای مجریان محترم در حین اجرای مسابقه

نحوه انجام مسابقه

۱. این بازی در قالب ۴ گروه (۸ نفره و بیشتر) انجام می شود.
۲. چارت پیشرفت مسابقه باید در یک برگه A3 پرینت گرفته شده و در کنار ویدئو پروژکتور در محل دید همه شرکت کنندگان و تماشاچیان نصب شود و در هر مرحله از پیشرفت مسابقه، امتیاز مربوطه در هر خانه برای گروه مربوطه را ثبت نماید. وجود این چارت برای انجام مسابقه لازم و حیاتی است که در ادامه به آن اشاره می شود. توصیه می شود که یک نسخه A4 از چارت بازی نیز توسط خود مجری پرینت گرفته شود و به همراه داشته باشد تا بتواند امتیازات را شخصا درون آن ثبت نماید و از اشتباهات جلوگیری شود.
۳. ابتدا مجریان محترم باید توسط پرسیدن یک سوال از ۴ گروه و یا اجرای یک مسابقه بین نمایندگان گروه ها، اولویت بندی گروه ها از ۱ تا ۴ را مشخص نمود.
۴. پس از مشخص شدن شماره گروه ها، از گروه شماره ۱ آغاز می نمایم.
۵. بازی فوق شمال ۴ دور یا ۴ راند می باشد و در هر دور شرکت کنندگان هر گروه حق دارند یکی از ۴ موضوع ورزش، دین، تاریخ و سرگرمی را انتخاب نماید و دیگر تا آخر بازی نمی تواند آنرا انتخاب کند. بدیهی است در انتهای مسابقه، در چارت پیشرفت مسابقه، تمام خانه ها پر نخواهد بود و فقط ۱۶ خانه پر خواهد بود. از خانه های خالی مانده می توان به نحوی که در شماره ۱۱ اشاره می شود استفاده نمود. نمونه ای از جدول تکمیل شده در انتهای بازی را در شکل زیر مشاهده می فرمائید. همانطور که ملاحظه می فرمائید، در انتهای مسابقه، نام هر یک از گروه ها فقط یک بار در هر ردیف باید دیده شود. تبصره ۱: در صورتیکه در انتهای بازی و پس از اتمام چهاردور، امتیاز دو یا چند گروه یکسان شد، باید بین آن دو گروه، دو سوال دیگر از مسابقه نیز عنوان شود اما این دفعه، به غیز از سوالاتی که قبلا پرسیده شده اند، محدودیت دیگری وجود ندارد. یعنی هر دو گروه می توانند از ورزش و ... انتخاب نمایند.



شکل تکمیل شده چارت بازی در انتهای مسابقه و نحوه امتیاز دهی به گروه ها

۶. در هر مجموعه از موضوعات چهارگانه فوق، ۴ زیر شاخه مختلف مربوط به آن وجود دارد که شرکت کنندگان می توانند بنا به مهارت یا سلیقه خود، یکی از آنها را انتخاب نمایند.


۷. پس از انتخاب موضوع مربوطه، سه دایره بصورت زیر مشاهده می شود:




که سطح سوالات و همچنین امتیاز هر سوال را مشخص می کند. شرکت کنندگان باید یکی از آنها را انتخاب کرده و در زمان مشخص، به آن پاسخ دهند.

۸. همچنین دو شکل مقابل نیز مشاهده می شوند:



گزینه همیشه به خانه اول (یعنی انتخاب یکی از موضوعات ۴ گانه اصلی) می رود و گزینه  به خانه قبلی یعنی انتخاب سطح سوالات و یا انتخاب موضوعات زیر شاخه می رود. در صورتیکه اشتبهاً وارد یکی از سوالاتی شدید که قبلاً توسط گروه دیگری پاسخ داده شده بود، می توانید از این دو گزینه کمک بگیرید.

۹. پس از پاسخ دادن به هر سوال و مشاهده جواب آن، از گزینه  استفاده نموده و به صفحه ابتدایی موضوعات ۴ گانه اصلی رفته تا شرکت کننده گروه بعد، موضوع جدید را انتخاب نماید.

۱۰. لازم به ذکر است که این مسابقه برای جذب شرکت کنندگان و تماشاچیان به جلساتی از این قبیل طراحی شده و هدف ابتدایی آن، جذب شرکت کنندگان می باشد و لذا بهتر آنست که مجری محترم، شرکت کنندگان ضعیف تر را در کسب امتیازات و پاسخ گویی به سوالات سبز و زرد راهنمایی نماید.

نکته: برای راهنمایی می توان از تصاویر پس زمینه هر اسلاید استفاده نمود. اغلب اسلاید ها دارای تصاویری مرتبط با جواب همان سوال می باشند.

۱۱. برنده این بازی گروهی است که در انتهای دور چهارم امتیازات بیشتری از سایرین کسب نموده باشد.

۱۱.۱. در صورتیکه امتیاز دو گروه در انتهای مسابقه یکسان بود، می توان یک دور دیگر به مسابقه اضافه نمود و از سوالاتی که در چارت مربوطه هنوز جواب داده نشده اند استفاده شود تا تکلیف برنده مشخص گردد.

۱۱.۲. در صورتیکه جوایز پیش بینی شده برای جشن بیشتر از تعداد نفرات گروه برنده بود، می توان از تماشاچیان نیز در پاسخ گویی به سوالات خالی استفاده نمود و جوایزی را نیز به آنها اهدا کرد.



اللَّهُمَّ عَجِّلْ لَوْلِيكَ الْفَرَجَ ، وَالْعَافِيَةَ وَ النَّصْرَ ، وَ مُدِّ فِي عُمْرِهِ الشَّرِيفِ

توضیحات قسمت سرگرمی ها:

۱. سوالات گروهی:

برای انجام این قسمت باید تعدادی برگه در اختیار گروهی که آن را انتخاب نموده اند قرار می گیرد تا بتوانند محاسبات لازم را انجام دهند.

۱.۱. تشخیص کلمات:

در این قسمت ۵ کلمه در قالب علائم داده شده اند و برخی از حروف آن نیز داده شده است. شرکت کنندگان باید با هم فکری یکدیگر علائم را تخمین بزنند و جمله را بیابند.

رمز سوال : میلاد امام زمان مبارک باد.

۱.۲. محاسبات ریاضی:

در این قسمت نیز شرکت کنندگان باید با همکاری هم، جواب سوال ریاضی مربوطه را بدست آورند. جواب عبارت ریاضی ۴۷۰ می باشد.

۱.۳. شمارش حروف:

در این قسمت نیز باید شرکت کنندگان بصورت تقسیم وظایف و همکاری، حروف « الف » و « راء » را بشمارند که جواب آن گزینه ۲ می باشد.

۲. بازی:

در این قسمت چند بازی مختلف آماده گردیده که شرح هر یک به صورت زیر می باشد.

۲.۱. خط و نقطه (Gridlines):

این بازی را باید ابتدا بر روی سیستم مورد نظر که قرار است مسابقه از روی آن اجرا شود نصب نمود. سورس بازی در فایل ها داده شده است. آدرسی که باید برای بازی انتخاب نمود بصورت زیر می باشد:

C:\Program Files\Pi Eye Games\GridLines

توجه شود که اگر بازی در مسیری غیر از این مسیر نصب شود، ممکن است در حین اجرای مسابقه با مشکل مواجه شده و اجرا نگردد.

نحوه اجرای این بازی بعد از نصب به این سبک می باشد:

بعد از اجرای بازی، مطابق شکل زیر گزینه Play Bonus Mode را انتخاب می کنیم.



سپس برای سطح های ۵، ۱۰ و ۱۵ امتیازی به ترتیب، easy، Normal و Tricky می باشد:

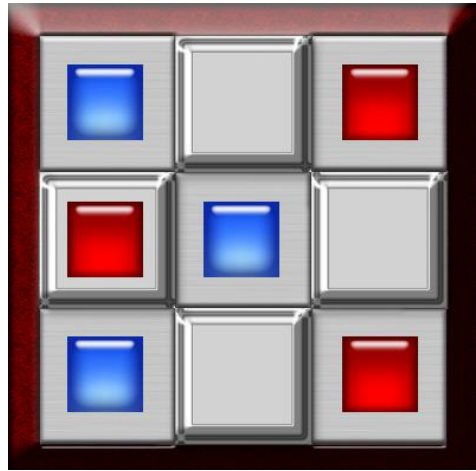


برنده مسابقه مذکور نیز کسی است که در انتها امتیاز بیشتری کسب نماید.

۲.۲. بازی های فلش:

۲.۳.۱. دور:

این بازی دو نفره بوده و یکی از عوامل جشن باید بعنوان رقیب بازی کند. پس از اجرای آن، دو اسم بعنوان شرکت کنندگان داده می شود و بازی شروع می گردد. برای انجام باید مهره ها را گرفته و داخل محیط بازی قرار دهید. شکل این بازی بصورت زیر است:



بازی پس از قرار گرفتن سه مهره هر یک از بازیکنان در امتداد هم خاتمه می یابد. در صورتیکه هیچ یک از بازیکنان نتوانستند ظرف مدت ۳ دقیقه یکدیگر را شکست دهند، شرکت کننده مسابقه برنده خواهد بود و ۵ امتیاز مربوطه را دریافت خواهد نمود. تذکر: شروع بازی به مهره قرمز می باشد.

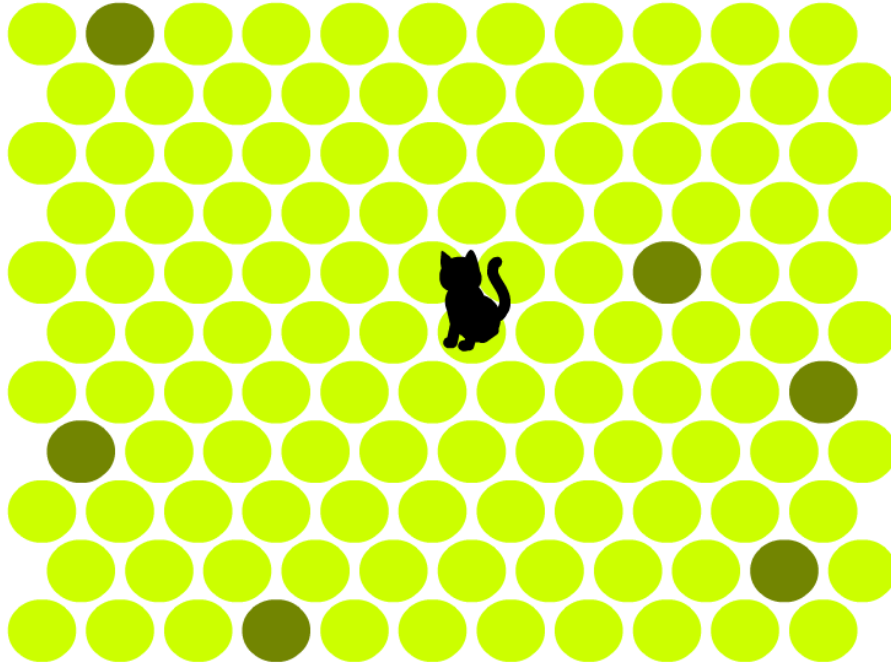
۲.۳. سودوکو:

این بازی برای سطح ۱۰ امتیازی در نظر گرفته شده و یک بازی قابل حمل و بدون نیاز به نصب می باشد. سطح مورد نظر برای کسب ۱۰ امتیاز بازی سطح ۳ و مدت زمان انجام آن ۷ دقیقه در نظر گرفته شده است. در صورتیکه بازیکنان نتوانند این بازی را در مدت ۷ دقیقه کامل نمایند، امتیازی کسب نخواهند نمود. تذکر: درون محیط بازی یک تایمر وجود دارد که زمان انجام مسابقه را نشان می دهد. همچنین باید تیک مقابل گزینه Automark را مطابق با شکل زیر، غیر فعال نمود. بهتر است این بازی را قبل از انجام مراسم ، یکبار روی سیستم خود اجرا نموده و تنظیمات آن را تعیین نمایید.



۲.۴. گربه در قفس:

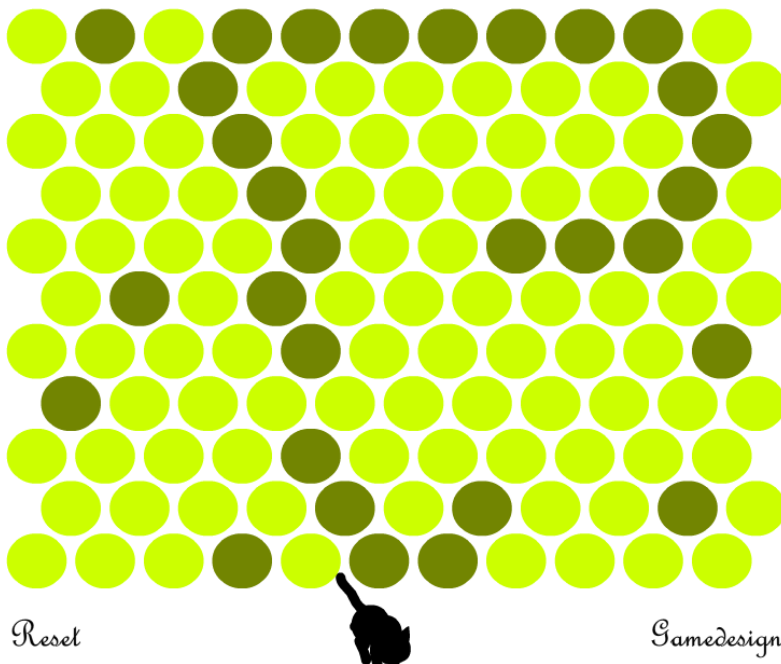
این بازی نیز یک بازی تحت فلش هست و روش انجام آن بشرح زیر می باشد:



Reset

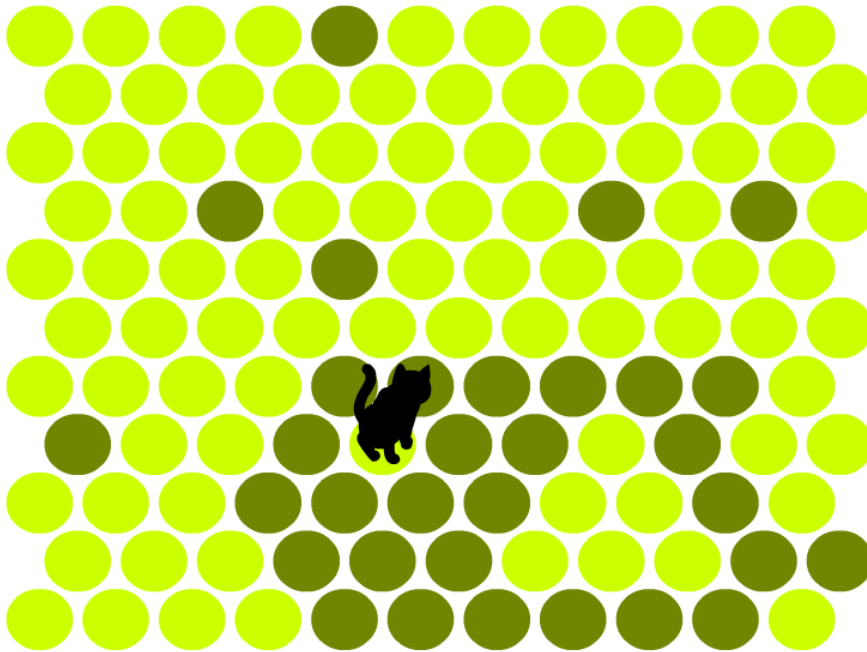
Game design

فرد شرکت کننده حق دارد یک خانه را انتخاب نماید. سپس گربه نیز یک حرکت می نماید. بازی تا زمانی ادامه پیدا می کند که شرکت کننده بتواند گربه را درون یک قفس بسته که دیگر راهی برای رفتن ندارد، گیر بیندازد یا اینکه گربه از صفحه بازی فرار کند.
نمونه تکمیل شده (برنده و بازنده) در شکل های زیر آورده شده است:



Reset

Game design



Reset

Gamedesign

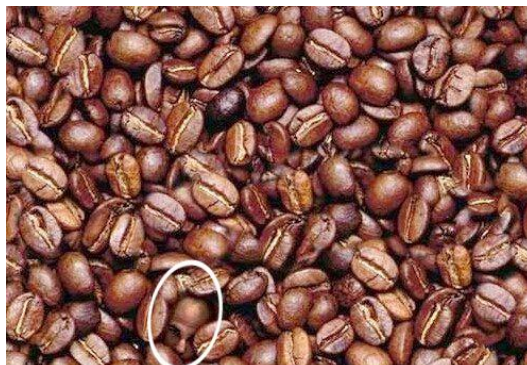
شکل حالت برنده

تذکر: از دکمه reset واقع در سمت چپ و پایین بازی، می توان بازی را دوباره راه اندازی نمود. تعداد دفعات انجام این بازی برای کسب ۱۵ امتیاز، ۳ مرتبه می باشد.

۳. تست هوش:

این مرحله نیز مانند سایر مراحل مسابقه دارای سه سوال ۵، ۱۰ و ۱۵ امتیازی می باشد. نحوه اجرای بازی مطابق با سایر سوالات مسابقه می باشد.

سوال ۵ امتیازی شامل یک تست تصویری می باشد که شرکت کننده باید قطعه گم شده از تصویر را تشخیص دهد. سوال ۱۰ امتیازی پیدا کردن تصویر صورت یک انسان می باشد که باید این تصویر را از بین دانه های قهوه تشخیص دهد. جواب آن بصورت زیر می باشد:





اللَّهُمَّ عَجِّلْ لَوْلِيكَ الْفَرَجَ ، وَالْعَافِيَةَ وَ النَّصْرَ ، وَ مُدِّ فِي عُمْرِهِ الشَّرِيفِ

سوال ۱۵ امتیازی برای تشخیص رنگ از کلمات طراحی شده که به درگیری نیمه های راست و چپ مغز انسان مربوط می شود.

شرکت کننده باید هر کلمه ای را که می بیند، رنگ آن را (و نه خود آن کلمه را) با صدای بلند و سریع بخواند. برای کسب ۱۵ امتیاز این مرحله، باید رنگ حداقل ۱۲ کلمه از ۱۷ کلمه را درست تشخیص دهد.

تذکر: مدت نمایش داده شدن هر کلمه، ۰.۲۵ ثانیه می باشد و پس از آن کلمه بعدی خود بخود ظاهر می شود. پیشنهاد می گردد مجری محترم این کلمات را به ترتیب زیر برای خود داشته باشد تا هر زمان که شرکت کننده کلمه ای را بیان می کند، با لیست خود چک کند و در صورت درست بودن، کنار آن تیک بزند و در انتها تعداد را شمارش نماید تا از اشتباهات احتمالی خود مجری نیز صرف نظر گردد. ترتیب کلماتی که شرکت کننده باید بیان کند و مجری آن را تایید نماید بصورت زیر است:

آبی - قهوه ای - مشکی - زرد - قرمز - بنفش - مشکی - آبی -
بنفش - زرد - آبی - سبز - مشکی - قهوه ای - بنفش - قرمز -

سبز

تذکر: در اینجا ممکن است قهوه ای با قرمز مشابه دیده شود. مجری می تواند این مورد را ارفاق داده و یا در ابتدای بازی ذکر کند که دو رنگ قهوه ای و قرمز باید مجزا نام برده شوند.

۴. آمادگی جسمانی:

۵ امتیازی: ۲۰ حرکت روپا با توپ فوتبال در مدت ۱ دقیقه

۱۰ امتیازی: ۳۰ ثانیه نگه داشتن وزنه های ۳ کیلوگرمی بصورت صلیبی

۱۵ امتیازی: ۱۵ حرکت شنا در مدت زمان ۱ دقیقه