

بسته های پشتیبان

نسخه یکم ۱۰۰



جزوات و مکتوبات

آمورش بازی های اردویی

❖ با وجود شبهات بسیار در عرصه های مختلف از جمله فرهنگی ، اقتصادی، و...ولزوم مواجهه درست و اصولی با این شبهات ضروری است که دانشجویان بسیجی خود را از اطلاعات دقیق و به روز غنی نمایند به همین جهت مجموعه ای گلچین شده از جزوات و مطالب مفید مطالعاتی جهت استفاده آماده گشته است.

❖ سعی ما براین است که بسته ها جامع و به روز باشند ولی ممکن است به دلیل گستردگی و تغییرات پیوسته داده ها برخی از اطلاعات ارائه شده مخدوش یا ناقص باشند لذاست که یاری شما را در به روز نگه داشتن و تکمیل بسته ها می طلبیم. لطفا در صورتی که هریک از داده ها استفاده نمودید و آن را نیازمند اصلاح یا تکمیل دانستید با درج نام بسته و تغییراتتان برای پست الکترونیکی p.kalk@chmail.ir ارسال نمایید و یا به این شماره ۰۳۵۲۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ پیامک کنید.



آموزش بازی های اردویی

● گل یا پوچ (بیش از ۲ نفر)

افراد به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند. دو سرگروه شرایط بازی را از قبیل حد نصاب امتیاز و تعداد امتیازات، امتیاز درست حدس زدن و گرفتن گل را، مطرح می‌کنند. (به طور مثال درست حدس زدن و گرفتن گل ۲ امتیاز و حد نصاب برنده شدن هم ۲۱ باشد). برای شروع یکی از سرگروه‌ها دگمه یا ساچمه‌ای کوچک که در بازی (گل) نامیده می‌شود را برداشته و به سرگروه دیگر پیشنهاد می‌کند که گل را در مقابل چند امتیاز می‌خواهی (یعنی گل را می‌فروشد). بنا بر معامله دو سرگروه در نهایت یکی از گروه‌ها، در شروع بازی چند امتیاز دارد و گروه دیگر گل را دارد و می‌تواند با آن امتیاز بگیرد. سرگروه صاحب گل، گل را به طور پنهانی به یکی از دست‌ها می‌سپارد، سپس همه مشت گره کرده خود را در مقابل دید گروه مقابل قرار می‌دهند. نفرت گروه دوم با کنجکاوی و دقت و هوشیاری از حرکت دست سرگروه و نفرت، نگاه‌ها و حالت چهره‌ها حدس می‌زنند و به سرگروه می‌گویند، سرگروه بنا بر حدس خود و یاران، دست‌های مشکوک را کنار گذاشته و بقیه را یکی یکی با گفتن واژه (پوچ یا خالی) کنار می‌گذارد و به این ترتیب به گل نزدیک تر می‌شوند، چنانچه درست حدس زده و گل را پیدا کنند به همراه کسب امتیاز صاحب گل شده و در دور بعدی، آنها گل را مخفی خواهند کرد و چنانچه نتوانند، باز گروه مقابل با کسب امتیاز گل را پیش خود نگاه داشته و میان دست‌ها پخش خواهند کرد. در ابتدای بازی اگر حدس قوی باشد که به یقین مبدل می‌شود، سرگروه می‌تواند با یکسره گرفتن گل ۲ امتیاز بگیرد ولی اگر نتواند بنا به قراردادی که دارند ۱ یا ۲ امتیاز از دست می‌دهند. در خاتمه برنده بازی، گروهی است که تعداد امتیازاتش زودتر به ۲۱ برسد.

● مشاعره (بیش از دو نفر)

مشاعره به معنی مسابقه شعرخوانی از بر و نبرد کردن در شعراست. این مسابقه می‌تواند بر اساس شعرهای سروده خود فرد (به ویژه سروده‌های فی‌البداهه) باشد و یا بر اساس شعرشاعران دیگر مشاعره گاه بدین صورت است که هر یک از افراد بیتی شعر از بر می‌خواند و نفر بعدی باید شعر خویش را با آخرین حرف آن بیت آغاز کند.
(البته بازی های مشابهی با اسامی شهرها، نام انسان ها و ... انجام می شود).

● بیست سوالی (بیش از ۲ نفر)

در این بازی یک نفر یا یک تیم، واژه‌ای را در نظر می‌گیرند. بازیکن یا تیم طرف مقابل باید با پرسیدن تنها ۲۰ پرسش بتواند آن واژه را حدس بزند. به پرسش‌های او تنها پاسخ بله/خیر داده می‌شود. بهترین استراتژی برای پرسش‌کننده در این بازی، طبقه‌بندی موضوعها است به طوری که بازیکن از موضوعهای کلی به جزئی برود.

● پانتومیم (بیش از ۴ نفر)

شرکت کنندگان به دو گروه تقسیم می‌شوند. گروه اول کلمه‌ای را با توافق انتخاب می‌کنند. از میان گروه دوم، یک نفر انتخاب می‌شود و گروه اول این کلمه را فقط به او می‌گویند. این فرد باید با اجرای پانتومیم (نمایش، بدون صحبت کردن) به بقیه‌ی اعضای گروه خودش بفهماند که اعضای گروه اول چه کلمه‌ای انتخاب کرده بودند. بقیه افراد گروه می‌توانند صحبت کنند و سؤالاتی بپرسند، و کسی که پانتومیم را اجرا می‌کند می‌تواند با ایما و اشاره به آن‌ها جواب دهد. هر گروه مدت زمان خاصی (مثلاً ۳ دقیقه) فرصت دارد تا کلمه‌ی مورد نظر را بیابد. در دور بعدی، یک نفر از اعضای گروه اول باید همین نمایش را برای کلمه منتخب گروه دوم انجام دهد. در هر دور، گروهی که کلمه را صحیح حدس زده است، یک امتیاز می‌گیرد و گروهی که در تعداد دورهای مساوی، امتیاز بیشتری گرفته، برنده است.

● طناب کشی (بیش از ۲ نفر)

دو گروه شوید و یک خط مرزی میان این دو گروه بکشید. در فاصله ای مناسب نسبت به خط مرزی بایستید. هر کدام از دو گروه پشت سر هم صف کشیده و دو سر طناب را بگیرند. با دستور داور هر کدام از دو گروه تلاش کنند با کشیدن طناب، گروه مقابل را به خط مرزی برسانند. اگر یکی از دو گروه طناب را رها کرده یا پای یکی از اعضا از خط مرزی گذشت، بازنده است. البته می‌توان از خارج شدن پای تمام اعضای از خط مرزی را ملاک قرار داد.

● وسطی (بیش از ۴ نفر)

به قید قرعه یکی از گروه‌ها وسط قرار می‌گیرد و تیم مقابل که به دو گروه تقسیم شده در دو طرف تیم وسط قرار می‌گیرند این تیم با نشانه گرفتن بازیکنان تیم حریف، توپ را به گونه ای پرتاب می‌کنند که به یکی از آنها بخورد. هر کسی توپ به او برخورد کند از جریان بازی خارج می‌شود. اگر در هنگام پرتاب توپ یکی از افراد گروهی که وسط قرار گرفته توپ را قبل از اینکه به زمین اثابت کند بگیرد یک گل محسوب میشود. اگر بعد از دریافت گل توپ به یکی از بازیکنان برخورد کرد می‌تواند در قبال دادن گل بتزیکتی که سوخته است را به بازی برگرداند.



● مافیاییش از ۷ نفر

قبل از شروع توضیح این بازی ذکر این نکته ضروری است که نسبت به اصل این بازی نقدهایی وارد است که مخاطب ما با توجه به شرایط خود تصمیم بر اجرا یا عدم اجرای آن خواهد گرفت.

این بازی نیاز به یک بازیگردان (کدخدا) دارد که خود بازی نمی‌کند و فقط مدیریت بازی را بر عهده دارد. وی ناظر بر اعمال تمام بازیکنان است. در ابتدا، بازیگردان (کدخدا) نقش هر یک از افراد را به طور مخفیانه مثلاً با پخش کارت تعیین می‌کند. در هنگام بازی اگر تخلفی رخ دهد بازیگردان (کدخدا) می‌تواند فرد متخلف را از بازی اخراج می‌نماید. بازیکنان بایستی تمام صحبت‌ها و حرکاتشان را پس از کسب اجازه از بازیگردان (کدخدا) انجام دهند. بدون اجازه کدخدا کسی حق صحبت کردن را ندارد و برای سخنرانی کردن باید از کدخدا اجازه گرفته شود. بازیگردان (کدخدا) در صورتی که متوجه تقلبی از یکی از بازیکنان شود بایستی دخالت کرده و بازی را متوقف کند. بازیکنی که حذف می‌شوند باید از محوطه بازی خارج شود. وظیفه اصلی کدخدا مبارزه با ترول‌ها (خرابکارها و متقلبان) می‌باشد این بازی دو گروه اصلی دارد مافیایا و شهروندان که هر کدام از این گروه‌ها نقش‌های مختلفی دارند: نقش‌های مافیایی: مافیایا - آقازاده: نقش‌های شهروندی: اسنایپر - کارآگاه (رییس پلیس) - دکتر - نیروی ویژه - روئین تن - بهیار - شهروند ساده را شامل می‌شود معمولاً این بازی با نقش‌های مافیایا، دکتر، پلیس و شهروند ساده برگزار می‌شود و سایر نقش‌ها به صورت تخصصی ایت که می‌توان از آنها در صورت لزوم استفاده کرد.

وظایف هر کدام از این نقش‌ها به صورت زیر است.

مافیایا: در فاز شب بیدار می‌شود و یک نفر را برای کشته شدن انتخاب می‌کند.

آقازاده: شخصیت منفی بازی که در فاز شب، با ندای کدخدا (پس از دکتر) بیدار می‌شود و یک نفر را انتخاب می‌کند که در روز بعد لال باشد. آقازاده نقش مافیایی دارد و باید سعی کند که مافیایا را کمک کند ولی از هویت همکارانش خبر ندارد. اگر بهیار درست عمل نکند شهروند منتخب در روز بعد حق صحبت کردن و رأی دادن ندارد.

دکتر: در فاز شب، با ندای کدخدا (پس از مافیایا) بیدار می‌شود و یک نفر را انتخاب می‌کند که از خطر کشته شدن توسط مافیایا نجات یابد.

بهبیار: در فاز شب با ندای کدخدا، پس از آقازاده بیدار می‌شود و یک نفر را که حدس می‌زند لال شده باشد را انتخاب می‌کند که لال نباشد.

کارآگاه: در فاز شب، با ندای کدخدا بعد از بهیار بیدار می‌شود و یک نفر را که حدس می‌زند مافیایا باشد را انتخاب می‌کند که از هویتش آگاه شود. (مثلاً اگر فرد مورد نظر آقازاده باشد کدخدا به کارآگاه مخفیانه جواب می‌دهد که او مافیاست.

اسنایپر (معمولاً این نقش استفاده نمی‌شود): جزء گروه پلیس است و در فاز شب، با ندای کدخدا بعد از کارآگاه بیدار می‌شود و یک نفر را که حدس می‌زند مافیایا باشد را انتخاب می‌کند که کشته شود.

روئین تن: شهروندی است که یک بار در فاز شب قابل کشته شدن نیست.

نیروی ویژه: یکی از شخصیت‌های پلیسی است که در فاز شب با ندای کدخدا بیدار می‌شود و می‌تواند یکی از بازیکنان که احتمال می‌دهد شهروند باشد را انتخاب کند و با او لینک کند. کدخدا به بازیکن انتخاب شده توسط نیروی ویژه به گونه‌ای که کسی متوجه نشود دست می‌زند، آن بازیکن چشم را باز می‌کند و ۲ نفر یکدیگر را شناسایی می‌کنند. (منظور از این حرکت شناسایی شهروندان به صورت مخفیانه می‌باشد). در شب‌های بعد به همین ترتیب ۲ نفر می‌توانند چشم‌ها را باز کنند و با نفر سوم لینک کنند و ۳ نفر یکدیگر را بشناسند. نکته وجود دارد: ۱- در هنگام لینک کردن در فاز شب، افراد تنها می‌توانند یکدیگر را به عنوان عضوی از شهروندان شناسایی کنند و حق فاش کردن هویت اصلی خود را ندارند ۲- در صورتی که نیروی ویژه یا نیروهای ویژه اشتبهاً با یک مافیایا لینک کنند همه نیروهای ویژه کشته می‌شوند. در حالی که آن مافیایا زنده می‌ماند. در این صورت در روز بعد کدخدا تمام نفرات حذف شده از بازی (کشته شدگان توسط اسنایپر، مافیایا، و نیروهای ویژه) را نام می‌برد و فقط اعلام می‌کند که شهر مرگ نیروی ویژه داشته است و این که چه کسانی نیروی ویژه کشته شده‌اند را اعلام نمی‌کند ۳- اگر نیروی ویژه اصلی به هر نحوی کشته یا حذف شود در شب‌های بعد سایر کسانی که با نیروی ویژه لینک کرده بودند حق چشم باز کردن یا قدرت لینک کردن با نفر دیگر را ندارند.

نحوه ی اجرای بازی

کدخدا به بازیکنان می‌گوید که «همه بخوابند» که به معنای این است که همه بازیکنان چشمان خود را ببندند و سر خود را پایین بیندازند. سپس، با دستور کدخدا با عنوان «مافیایا بیدار شود»، اعضای مافیایا چشمان خود را باز می‌کنند و همدیگر را شناسایی می‌کنند. اعضای مافیایا در هر شب، با اتفاق نظر باید یکی از شهروندان را به نوبتی که در شب اول تصمیم گرفته‌اند، به قتل برسانند. این کار باید بدون جلب توجه سایر بازیکنان (که چشمانشان بسته‌است) به طور هماهنگ و همزمان انجام شود و با اشاره انگشت به اطلاع کدخدا رسانده شود. اگر هماهنگی و نوبت رعایت نشود اعضای مافیایا در کشتن شهروندان موفق نخواهند بود. طبیعی است که اعضای مافیایا معمولاً کسی را می‌کشند که در پیدا کردن هویت افراد مافیایا و قانع کردن بقیه در این زمینه موفق تر از سایرین باشد. حتی ممکن است در مواقع بحرانی، برای اعتبار دادن به حرف‌های دوست مافیایا خود یا نقض حرف‌های یک شهروند باهوش، یکی از افراد خودی «مافیایا» را بکشند و این گونه خلاقیت هاست که به پیچیدگی بازی می‌افزاید. پس از اتمام کار مافیایا، کدخدا به آنها می‌گوید چشمان خود را ببندند (این کار معادل این جمله‌است: «مافیایا بخوابند»). در صورتی که بازی، دکتر، پلیس یا کارآگاه نیز داشته باشد، این افراد نیز به ترتیب به دستور کدخدا چشمان خود را باز می‌کنند و پس از انجام وظیفه خود مجدداً چشمانشان را می‌بندند.

ترتیب اولویت اعلام اسامی در شب به ترتیب ذیل خواهد بود.

۱- پدرخوانده (چون در شب تنها کسی است که قدرت داره و باید نقش خودش رو ایفا کند می‌باشد) ۲- اسنایپر ۳- کارآگاه ۴- دکتر ۵- آقازاده و در آخر نیروی

ویژه



لازم به توضیح می‌باشد که به ترتیب اولویت کدخدای بازی باید اسامی رو دریافت و اعمال کند. در این مرحله، کدخدا به بازیکنان اعلام می‌کند که چشمان خود را باز کنند و اتفاقات شب گذشته را به اطلاع آنها می‌رساند. اگر کسی توسط مافیا به قتل رسیده باشد، از این امر آگاه می‌شود و بدون گفتن وصیت از محل میدان بازی خارج می‌شود. سپس، بازیکنان می‌توانند با گرفتن نوبت از کدخدا شروع به صحبت کنند و استدلال خود را درباره هویت اعضای باقی‌مانده (بر اساس شواهد و رفتار گذشته آنان) بیان کنند. پس از اتمام صحبت‌ها، کدخدا برای حذف یکی از اعضای مظنون به عضویت در مافیا، رای گیری می‌کند و به چند نفر از کسانی که بیشترین رای را دارند اجازه صحبت مجدد برای دفاع از خود داده می‌شود. سپس یک بار دیگر بین این افراد رای گیری می‌شود و در نهایت کسی که بیشترین رای مخالف را دارد (تعداد بیشتری از بازیکنان مشکوک به عضویت او در مافیا هستند) از میدان بازی خارج می‌شود. هر کسی فقط حق دادن یک رای را دارد. در ابتدای بازی تصمیم گرفته می‌شود:

۱- افرادی که از بازی خارج می‌شوند هویت خود را اعلام کنند یا ناشناس بمانند.

۲- در بازی وصیت کردن وجود داشته باشد یا خیر.

بازی زمانی پایان می‌یابد که یا تمام مافیایا حذف شوند (برد شهروندان)، و یا تعداد مافیایا و شهروندان مساوی شود (یعنی برد مافیا).

هفت سنگ (بیش از ۴ نفر)

افراد به دو گروه مساوی تقسیم شده و هر کدام یکی از بازیکنان خود را به عنوان سردسته و رهبر برمی‌گزینند. یک گروه در فاصله ی معینی از محل هفت سنگ، که روی هم چیده شده اند قرار می‌گیرند تا به نوبت با توپ تنیس سنگها را مورد هدف قرار داده و بزنند. گروه دوم نیز در پشت هفت سنگ، منتظر نتیجه اند تا هرگاه توپ پرتاب شده توسط گروه اول به هفت سنگ برخورد نکند، فوراً جایشان را با آن گروه عوض کنند. ولی اگر برخورد کرد و آرایش آنها را برهم زد، توپ را بردارند و با پاسکاری و هدف گیری سعی کنند نفرات گروه اول را با توپ بزنند که اگر اصابت کند، از دور بازی اخراج می‌شود. همچنین نفرات گروه اول در هر فرصتی که به دست آورند به سراغ سنگها می‌روند تا آنها را روی هم بچینند و یک امتیاز بگیرند و مشخص است که برای انجام چنین کاری، یکی از دوستان بایستی خود را به خطر انداخته و بارش را در مقابل ضربات توپ پوشش دهد و چنانچه اگر باز هم مورد ضرب توپ قرار گرفت و از بازی اخراج شد، دیگری کار را به اتمام می‌رساند ولی اگر دیگر بازیکنی نمانده باشد، بازی تمام و در دور بعدی جای و نقش گروه ها عوض می‌شود. در پایان، گروهی که زودتر ۷ امتیاز را کسب نماید برنده است.

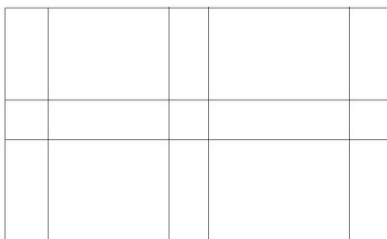
● قلعه (بیش از ۱۰ نفر)

فضا برای بازی باید وسیع باشد. ابتدا به دو گروه تقسیم می‌شوند. محدوده ای مثل کنج یک دیوار یا کنار یک وسیله ای را به عنوان قلعه مشخص می‌شود. به قید قرعه افراد یکی از دو گروه قرار کرده و گروه دیگر باید به دنبال آنان برود. هر کدام از افراد گروه فراری که دستگیر شدند باید در قلعه زندانی شود. یک قلعه بان برای مراقبت از زندانی ها می‌گذارند. پس از دستگیری اعضای گروه فراری بقیه اعضا باید تلاش کنند تا اعضای زندانی شده را آزاد کنند. تماش دست یکی از اعضا با افراد زندانی مجوز آزادی آنان است. وقتی تمام افراد گروه دستگیر شوند جای دو گروه جابجا می‌شود. دستگیری در صورتی شکل میگیرد که فرد فراری برای لحظه ای هم که شده در دست گروه مقابل اسیر شود

● خروس جنگی (بیش از ۲ نفر)

افراد به صورت دست به سینه و روی یک پا به سوی یکدیگر حرکت میکنند و سعی می‌کنند که تعادل یکدیگر را برهم زنند در صورتی که تعادل هر نفر بر هم خورد به روی دو پا بایستد آن بازیکن سوخته است. البته این بازی به صورت گروهی نیز قابل اجرا است.

● رابرت (روپل) (بیش از ۶ نفر)



بازیکنان به دو گروه سه نفره تقسیم میشوند- روی زمین شکل مقابل کشیده میشود

برای بازی به قید قرعه یکی از گروه ها بیرون ایستاده و یکی دیگر از گروه ها به شکلی که می‌گوییم داخل می‌ایستد. هر کدام از اعضای گروه داخل، تنها می‌توانند در میان دو خط عرضی حرکت کنند! اما سرگروه که در اولین خط عرضی می‌ایستد، اجازه دارد در خط طولی که محدوده بازی را به دو نیم کرده رفت و آمد کرده و از طریق همان خط هم وارد خطوط عرضی شود. با دست دادن در سرگروه بازی شروع می‌شود. اعضای گروه بیرون باید تلاش

کنند وارد محدوده بازی شده و از آن طرف خارج شوند. اعضای داخل هم باید تلاش کنند به آنها دست بزنند در صورتی که دست افراد داخل به افراد بیرونی بخورد، آن فرد از بازی بیرون می‌رود. هر فردی هم که محدوده بازی را طی کرده و به آن سو رسیده است باید همین مسیر را برگردد. اگر از اعضای گروه بیرونی مسیر رفت و برگشت را بی‌آنکه دست کسی به او بخورد طی کند، گروه پیروز است. در این صورت یک امتیاز به نفع آنها نوشته شده و دوباره بازی را از بیرون شروع میکند! اما اگر هیچ کدام موفق به این کار نشوند، یک امتیاز به نفع گروه دیگر نوشته شده و جای دو گروه عوض می‌شود.



● چشمک (بیش از ۴ نفر)

به تعداد افراد حاضر در بازی تکه های کاغذ کوچکی، کلماتی یا اعدادی نوشته می شود و روی یکی از کاغذ ها کلمه چشمک نوشته می شود. به قید قرعه کاغذ ها را پخش می کنیم. کسی از افراد محتوای کاغذی را که دریافت کرده فاش نمی کند. فردی هم که کاغذ چشمک به دستش افتاده، به یکی از افراد به گونه ای چشمک می زند که دیگران نفهمند. آن فرد هم بعد از چند لحظه کاغذش را وسط می گذارد و کنار می رود. دیگران در حین چشم در چشم یکدیگر دوخته و با دقت بر روی چشم افراد، بفهمند که کاغذ چشمک در دست کیست. اگر کسی به درستی حدس زد، یک امتیاز گرفته و بازی تمام می شود؛ اما اگر اشتباه حدس بزند، می بازد و بیرون می رود.

فردی هم که این شخص به اشتباه او را حدس زده هم از بازی کنار می رود. اگر فردی که کاغذ چشمک در دست اوست بتواند به اعضا چشمک بزند، بی آنکه دیگران بفهمند، نفر آخری که می ماند بازنده است. اگر کسی بی آنکه صاحب چشمک به او چشمک بزند کاغذش را زمین بیندازد، صاحب چشمک باید خود را معرفی کرده و آن فرد را بازنده اعلام کند.

بازنده در این بازی تنبیه می شود. اگر کسی غیر از صاحب چشمک است بازنده شود، صاحب چشمک مجازات او را مشخص می کند.

و اگر صاحب چشمک باخت، کسی که باعث سوختن او می شود مجازات را تعیین می کند. البته می توان قبل از بازی بر روی تنبیه توافق کرد. دو بازیکن نباید در طی بازی درباره ی قرعه خود با دیگران صحبت کنند.

● زو (بیش از ۱۰ نفر)

این بازی در یک زمین چهارگوشه برگزار می شود که به قید قرعه اعضای یک تیم در زمین بازی و اعضای تیم مقابل پشت یکی از خط های خاج زمین قرار می گیرند. تیمی که خارج زمین است با گفتن کلمه ((زو)) وارد زمین شده و سعی می کند تا قبل از اینکه نفسش تمام شود بازیکنان حریف را لمس کرده و خود را به خطی که از آنجا وارد زمین شده برساند. اگر موفق به رسیدن به خط نشود باید زمین بازی را ترک کند. افراد گروه مقابل نیز باید تلاش کنند تا بازیکنی که ((زو)) می کشد را به قدری در زمین نگه دارند تا ((زو)) کشیدنش قطع شود. در این بازی قوانین ذیل باید توجه شود:

- فردی که ((زو)) می کشد، اگر قسمتی از بدن خود را به خط برساند نمی سوزد.

- اگر افراد تیم حریف فردی را که ((زو)) می کشد بگیرند و او قبل از تمام شدن نفسش به خط برسد تمامی افرادی که دستشان به او خورده از زمین خارج می شوند.

- اگر فردی که ((زو)) می کشد، کسی از تیم مقابل را لمس کند؛ اما موفق نشود که به خط برسد، فرد لمس شده بازنده محسوب نمی شود.

- تیمی که زودتر افرادش بسوزند، بازنده محسوب می شود.

- می توان از ابتدا توافق کرد که به ازای هر فرد سوخته، یک امتیاز به حساب تیم مقابل گذاشته شود. در این صورت باید از ابتدا سقف امتیاز را مشخص کنید تا هر تیمی که زودتر به آن امتیاز رسید برنده محسوب شود.

- اگر اعضای تیمی که در درون زمین هستند از محوطه بازی خارج شوند می سوزند.

- اگر بازی کنی که ((زو)) کشان به درون زمین می رود به همراه بازیکن تیم حریف از محوطه بازی خارج شوند هر دو بازیکن می سوزند و باید زمین بازی را ترک کنند.

- برای گردش بازی می توان از دو شیوه استفاده کرد:

الف) اگر تیمی زو کشان به زمین حریف رفت و برنده شد در جای خود بماند و اگر برنده نشد جای دو تیم عوض شود.

ب) به صورت نوبتی باشد

● دست رشته (بیش از ۳ نفر)

تعداد بازیکنان بالا این بازی را هیجان انگیز تر می کند. به قید قرعه یک نفر در میان حلقه ای از سایر افراد می ایستد و فرد وسط که به اصطلاح خرس نامیده می شود. باید تلاش کند تا توبی را که سایر افراد برای یکدیگر پرتاب می کند را بگیرد. این بازی را می توان با یا نیز انجام داد.

● نقشه گنج (بیش از ۲ نفر)

یک شیء را در محلی پنهان کنید؛ اما آدرس آنرا به گونه ای در یک برگه بنویسید همانند نقشه های معمول گنج. برای رقابتی کردن این بازی می توان به تعداد اعضای حاضر در این بازی نقشه ی گنج کشید. برای مشارکتی کردن این بازی هم می توان یک نقشه ی سخت نوشت تا اعضای یک گروه با همکاری یکدیگر انجام دهند. یک آیه ی قرآن، روایت، جمله زیبا می تواند گنجی باشد که اعضا باید به دنبال آن بگردند.



• نون بیار کباب ببر (بیش از ۲ نفر)

در این بازی به قید قرعه یکی از دو بازیکن به عنوان شروع کننده انتخاب می شود به گونه ای که بازیکن شروع کننده بازی باید دست های خود را زیر دست های بازیکن دیگر قرار دهد. نحوه ی بازی با این گونه است که بازیکن شروع کننده باید روی دست های حریف بزند. اگر برخورد کرد بازی ادامه می یابد اما اگر برخورد نکرد جای دو بازیکن عوض می شود. با توافق در این بازی هر ضربه به دست حریف یک امتیاز در نظر گرفته می شود و هنگامی بازی پایان می یابد که یکی از بازیکنان به امتیاز توافق شده برسد.

• رد کن بره (بیش از ۸ نفر)

یکی از ملزومات این بازی یک دمپایی تمیز و شسته شده است. ابتدا به قید قرعه یک نفر انتخاب می شود که در وسط دایره قرار گیرد. سایر بازیکنان باید به صورت نشسته و با جمع کردن زانو کنار یکدیگر بشینند به طوری که زانوهایشان به یکدیگر بچسبند و یک دایره تشکیل دهند. فرد انتخاب شده در میان دایره می نشیند و باید دمپایی را از دست سایر بازیکنان بگیرد. سایر افراد نیز باید با رد کردن دمپایی زیر زانوهای خود به طوری که معلوم نباشد دمپایی در کدام نقطه قرار دارد و گفتن جمله ی ((رد کن بره)) از این کار جلوگیری کنند. زمانی که فرد در وسط نشسته پشت خود را نسبت به فردی که دمپایی در آن لحظه دست اوست می کند فردی که دمپایی دارد دمپایی را از زیر زانوی خود در آورده و به پشت شخص وسط می کوبد! و سریعاً دمپایی را زیر زانوهای خود می برد و باید طوری این کار را انجام که شخص وسط نتواند دمپایی را از او بگیرد، و سریعاً دمپایی در داخل دایره به گردش در بیاید تا شخص وسط نتواند دمپایی را پیدا کند. شخص وسط از هر کسی بتواند دمپایی را بگیرد جای خود را با او عوض می کند.

• والیبال نشسته (بیش از ۱۰ نفر)

ابتدا یک زمین به ابعاد مناسب انتخاب کنید و سپس با وسیله ای مانند طناب یا پتو مرزها و خط ها را مشخص کنید و با تیم کشی بازی را آغاز کنید. و تقریباً تمام قوانین مانند والیبال معمولی انجام می شود، نکته قابل اهمیت در این بازی این است که بازیکنان برای ضربه زدن نباید از زمین جدا شوند.

