

فردی که به ورزشکار در فرآیند اجرای حرکات بدون اینکه در نتایج بازی نقش موثر داشته باشد؛ کمک می‌کند. مثلاً در موقع دویدن دانش‌آموزان با آسیب بینایی فقط نقش همراه را دارد و یا در بازی بولینگ ویژه دانش‌آموزان با آسیب جسمی حرکتی، دستیار ورزشی فقط رمپ یا ناودان را نگه می‌دارد و توپ را به دانش‌آموز می‌دهد تا عمل قل‌دادن را انجام دهد.



۲- وسایل کمکی (رمپ - کلاه): استفاده فرد از تجهیزات مناسب سازی شده جهت انجام حرکات به

منظور استقلال بیشتر)



بازی شماره ۱

عنوان بازی	دوز با حرکت لی لی یا پرش جفت
فضا، وسایل و ابزار	گچ یا ماژیک- البسه (کاور) به تعداد شش نفر در دو رنگ- نوار چسب شبرنگ (جهت دید بهتر دانش‌آموزان آسیب دیده بینایی)- یک اتاق ۵*۵ یا حیاط مدرسه

شرح بازی

دو تیم (۳ نفره) با لباس متحدالشکل (کاور یا لباس یک‌رنگ) در بیرون یکی از اضلاع مربع (دوز) روبه روی یکدیگر قرار می‌گیرند. نفر اول تیم شروع‌کننده که با فرعه مشخص شده در مرکز دوز قرار می‌گیرد. نفر اول تیم مقابل بر روی یکی از نقاط تقاطع دوز قرار می‌گیرد و همین‌طور یک به یک اعضای تیم‌ها به ترتیب بر روی نقاط تقاطع دوز قرار می‌گیرند تا هر سه نفر اعضای تیم بر روی یک خط ردیف شوند، در صورت ردیف نشدن، نفرات براساس نوبتشان با جایجایی (بصورت لی لی یا پرش جفت) تلاش می‌نمایند تا در یک راستا قرار بگیرند. هر تیم که زودتر این کار را انجام دهد یک امتیاز می‌گیرد. در نهایت تیمی که ۳ امتیاز بگیرد، برنده بازی خواهد شد.

(چنانچه تعداد تیم‌ها بیش از ده تیم باشد به منظور شناسایی تیم‌های برتر به روش رتبه بندی زمانی (sort) عمل می‌نماییم یعنی هر تیمی که در مدت زمان کمتری سه امتیاز کسب کرده باشد، در قسمت بالاتر جدول قرار می‌گیرد).

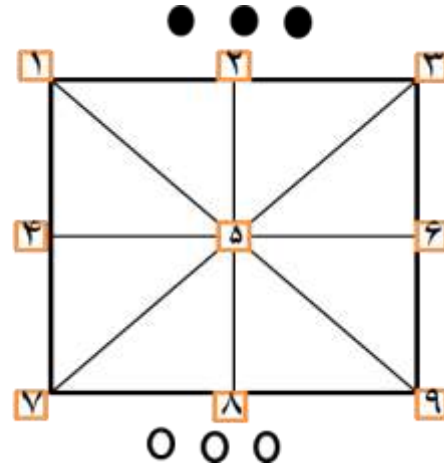
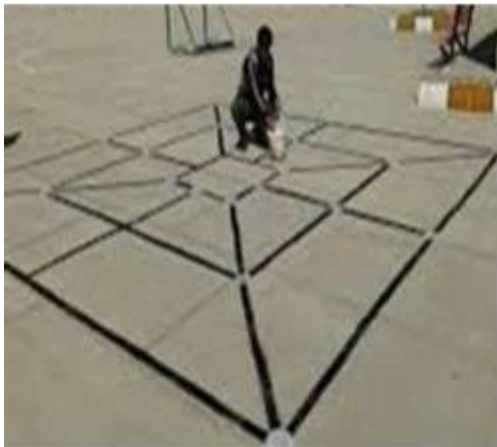
- نفرات در هر مرحله جایجایی، فقط مجازند یک حرکت به نقاط مجاورشان داشته باشند نه بیشتر.

- نفرات دارای محدودیت حرکتی مجازند از دستیار ورزشی کمک بگیرند.

- نفرات دارای آسیب بینایی مجازند از راهنمایی شنیداری (بر اساس شماره) یا دستیار ورزشی استفاده نمایند.

- جهت نفرات با آسیب بینایی در صورت امکان می‌توان مربع دوز را برجسته نمود. (خطوط متفاوت از نقاط تقاطع)

نمونه ی دوز سه نفره و دوازده نفره:



- برای رتبه‌بندی تیم‌ها می‌توان تیم‌های برنده را از تعداد حرکت کمتر به بیشتر و پس از آن تیم‌های بازنده را از تعداد حرکت بیشتر به کمتر مرتب نمود.

- این بازی برای حالتی که تعداد تیم‌های شرکت‌کننده زوج باشد، توصیه می‌شود.

عنوان بازی	بشین پاشو (با استفاده از صندلی یا بدون استفاده از صندلی)
فضا، وسایل و ابزار	صندلی به تعداد بازیکنان - محوطه آموزشگاه با توجه به تعداد شرکت کنندگان
<p>شرح بازی : بازی بدون صندلی کلیه ی نفرات تیم ها در محوطه ی بازی نزدیک به هم با فاصله ی مناسب می ایستند. داور کلماتی مانند: بشین، نشین را ادا می کند و آن ها موظف به اجرای حرکات مربوطه هستند. تأخیر و اشتباه در اجرای فرمان داور خطا بوده و نفر خاطی از بازی خارج می شود بازی با این روند ادامه پیدا می کند تا نفرات خاطی از بازی خارج و نفرات برتر باقی بمانند. - روش دیگر اجرا این است که شرکت کنندگان می بایست عکس دستور داور عمل نمایند بدین شکل که با دستور " بشین " ایستاده بمانند و بالعکس. بازی با صندلی و موزیک به تعداد نفرات شرکت کننده یک یا چند صندلی کمتر، صندلی کنار هم چیده از شرکت کننده ها می خواهیم با شروع صدای موزیک، دور صندلی ها بچرخند و با قطع صدای موزیک، بلافاصله بروی صندلی ها بنشینند. هرکس / کسانی که صندلی برای نشستن نداشت از بازی خارج می گردند. به همین ترتیب هردفعه یک یا چند صندلی کم نموده، صدای موزیک نواخته شده و قطع می گردد تا نفرات یکی یکی از بازی خارج شده و نفرات و گروه های برتر شناخته شود. تذکرات لازم : - برای دانش آموزان با آسیب شنوایی به جای صدای موزیک می توان از کاغذ های رنگی یا تابلوی نشستن و برخاستن استفاده نمود. - برای دانش آموزان گروه آسیب جسمی حرکتی می توان به جای استفاده از حرکات برخاستن و نشستن از باز نمودن اندام های فوقانی یا خم نمودن و دور کردن یکی از اندام های خود در حالت هایی که توانایی حرکت داشته باشند، استفاده نمود. - ترتیب گروه ها بر اساس زمان خروج کامل اعضای آن مشخص می گردد. بدین ترتیب گروهی که زودتر از همه سه نفرش از بازی خارج شد، گروه آخر لقب می گیرد و ... - این بازی با توجه به انتخاب مسئول اجرایی، برای پدران، مادران و یا دانش آموزان به صورت جداگانه برگزار می شود.</p>	
	

عنوان بازی	شمع گل پروانه
فضا، وسایل و ابزار	طناب بلند حدودا بین سه الی چهار متر، کرنومتر
<p>شرح بازی پدر یک سر طناب و مادر سر دیگر طناب را گرفته و آرام در حد توان فرزندشان، طناب را می چرخانند. هر تیمی که بتواند تعداد ده مرتبه و در مدت زمان کمتری طناب بازی را انجام دهد، برنده محسوب می گردد. - این بازی در خصوص نفرات یا گروه اجسمی حرکتی به دو شیوه قابل اجرا هست: ۱- پدر و مادر طناب را به آرامی چرخانده، فرزند با ویلچر یا عصا از روی طناب عبور می کند. ۲- فرزند طناب را نگه داشته، پدر از روی طناب می پرد. - برای افراد با آسیب بینایی می توان: ۱- با صدای بلند اعداد یک تا ده را همزمان با رسیدن طناب به زمین اعلام نموده تا فرزند در همان لحظه شروع به پریدن نماید. ۲- فرزند طناب را نگه داشته، پدر از روی طناب می پرد. - رتبه بندی تیم ها براساس روش رتبه بندی زمانی (sort) صورت می گیرد، یعنی هر تیمی که در مدت زمان کمتری ده بار از روی طناب بپرد، در قسمت بالاتر جدول قرار می گیرد.</p>	
<p>طناب بلند</p> 	

بازی شماره ۴

عنوان بازی	زووووی امدادی
فضا، وسایل و ابزار	حلقه هولاهوب یا ماژیک و گچ - نوار چسب شبرنگ (جهت دید بهتر دانش آموزان آسیب دیده بینایی) - کرنومتر

شرح بازی

هر یک از نفرات تیم در داخل سه دایره که هر دایره به قطر حدود یک متر (یا حلقه‌های هولاهوب) با فاصله ۱۰ متر از هم قرار دارند، مستقر می‌گردند. با علامت داور، نفر اول توپ را از داخل دایره‌اش برداشته و با گفتن کلمه زووو، به سمت دایره دوم حرکت کرده، توپ را به هم تیمی‌اش می‌دهد، نفر دوم مانند نفر اول با گفتن کلمه زووو توپ را به نفر سوم که در دایره سوم قرار دارد، نفر سوم نیز به همین ترتیب را به نفر اول می‌رساند.

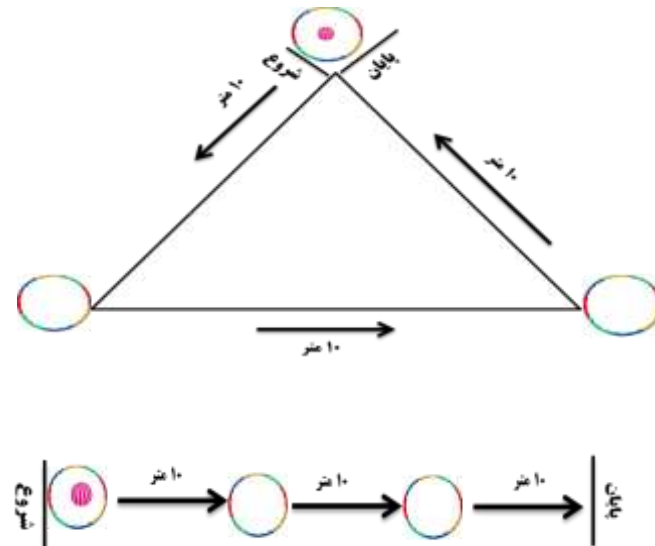
- تیمی که در مدت زمان کمتری مسیر را بدون قطع صدای زووو طی نماید برنده است.

- چنانچه در حین اجرای حرکت، گفتن کلمه زووو قطع (نفس گیری) شود، بایستی حرکت از دایره قبلی شروع گردد.

- گفتن کلمه زووو باید به صورت مداوم صورت بگیرد.

- نفرات دارای آسیب جسمی حرکتی و آسیب دیده بینایی مجازند از دستیار ورزشی کمک بگیرند.

۱۰ متر فاصله دایره‌ها از هم (تقریباً) - دو نوع چیدن زمین بازی



بازی شماره ۵

عنوان بازی	مارپله
فضا، وسایل و ابزار	گچ یا ابزار رنگ (چند رنگ مختلف) جهت خط‌کشی - توپ جهت جابجایی

شرح بازی

زمینی مطابق شکل شماره (۱) در محوطه‌ی بازی رسم می‌گردد. دانش آموز همراه با یک توپ (با هر شیئی) در خانه‌ی شروع و مادر در خانه انتهایی قرار می‌گیرد. پدر تاس می‌اندازد و دانش آموز بر حسب شماره‌ی تاس در خانه‌ها به ترتیب رو به جلو حرکت می‌کند. این کار ادامه پیدا می‌کند تا توپ به دست مادر یا خانه‌ی انتهایی برسد.

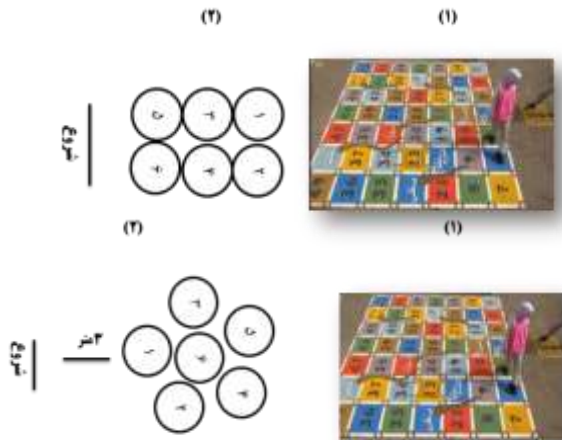
- حرکت در خانه‌ها به صورت لی لی یا پرش جفت صورت می‌پذیرد.

- خانه‌هایی که شروع یک نردبان باشند با قرار گرفتن در آن، شرکت‌کننده به سمت (بالا) انتهای نردبان حرکت می‌کند و خانه‌هایی که سر شکل مار در آن باشد با قرار گرفتن در آن به سمت (پایین) انتها یا دم مار حرکت می‌کند.

- صفحه‌ی بازی معمولاً دارای حدود سی خانه است که با انداختن تاس و به ترتیب طی کردن خانه‌ها، هر فردی که از نظر زمانی زودتر شیء را به خانه پایانی برده و به مادرش تحویل دهد، برنده است.

- به جای تاس می‌توان از یک جدول شش تایی مانند شکل شماره (۲) که اندازه هر دایره به قطر ۳۰ سانتی متر می‌باشد، استفاده نمود. بدین شکل که پدر از فاصله ۳ متری جدول، شیئی همانند تخته پاک‌کن یا کیسه شنی را بداخل خانه‌های جدول پرتاب می‌کند. داخل هر خانه‌ای که شیء افتاد مقدار حرکت معین می‌شود.

- گروه آسیب جسمی حرکتی یا گروه با آسیب بینایی مجازند از دستیار ورزشی استفاده نمایند.



عنوان بازی	بدمینتون با بادکنک
فضا، وسایل و ابزار	راکت، مقوا، بادکنک، سبد پلاستیکی، کرنومتر
<p>شرح بازی</p> <p>نفرات هر تیم در سه نقطه‌ی مختلف با فاصله ۳ تا ۴ متری از همدیگر همراه با راکت و یک بادکنک روبه‌روی یکدیگر قرار می‌گیرند. با اعلام یا علامت داور نفرات تیم، بادکنک را بین خودشان پاس‌کاری می‌نمایند. هر تیمی که مدت زمان بیشتری را (بدون برخورد بادکنک با زمین) با پاس کاری سپری کند، برنده می‌باشد.</p> <p>- توقف یا برخورد بادکنک با زمین، خطا محسوب می‌شود. هر تیم مجاز به ۳ خطا(انداختن بادکنک) می‌باشد. بهترین زمان برای گروه ثبت شده و گروه‌ها بر اساس زمان رتبه‌بندی می‌گردند.</p> <p>- این بازی را می‌توان با استفاده از مقوا، چوب یا فقط با دست نیز انجام داد.</p> <p>- در صورت ترکیدن بادکنک در جریان بازی، بادکنک دیگری جایگزین می‌شود.</p> <p>- می‌توان بازی والیبال، تنیس‌روی میز و بسکتبال را نیز با بادکنک بدون استفاده از تور والیبال، میز پینگ‌پنگ یا سبد بسکتبال انجام داد.</p> <p>(درخصوص انجام بازی برای گروه آسیب دیده بینایی و آسیب دیده جسمی حرکتی می‌توان نوع بازی را به بسکتبال یا بادکنک تغییر داد به این صورت که دانش‌آموز سبد توری پلاستیکی یا کارتن مقوایی را درحالی که ثابت ایستاده یا بر روی ویلچر یا صندلی نشسته نگه می‌دارد و منتظر انداختن توپ توسط پدر و مادر می‌شود که در فاصله ۱/۵ متری در حال پرتاب به داخل سبد هستند) هرگروه زودتر تعداد ۵ بادکنک را به داخل سبد یا حلقه بیاندازند برنده محسوب می‌گردد). اگر حین بازی توپ ترکیده شود، دوباره به تیم توپ داده می‌شود.</p> <p>برای گروه با آسیب بینایی، پدر و مادر که سبد را در اختیار دارند، می‌بایست با صداکردن و راهنمایی نمودن وی را برای پرتاب صحیح کمک کنند.</p>	
	

عنوان بازی	جور کردن تصاویر (پازل)
فضا، وسایل و ابزار	چوب معاینه پزشکی یا ابرسلانگ ۲۰ عدد- میز معلم ۲ عدد- وسیله اندازه‌گیری زمان- لوازم نقاشی- فضای کلاس یا محوطه حیاط
<p>شرح بازی</p> <p>ابتدا بر روی دو دسته ۱۰ تایی چوب ابرسلانگ (چوب معاینه) که کنار هم به حالت صفحه‌ای قرار گرفته‌اند بطور مجزا دو تصویر شبیه به هم را نقاشی می‌کنیم. سپس هر دسته را بهم ریخته و در اختیار نفرات هر دو تیم قرار می‌دهیم. با علامت داور، همزمان هر دو تیم چوب‌ها را کنار هم بر روی میز چیده، تا تصویر نقاشی را جور نموده و درست نمایند. هر تیمی که این کار را زودتر انجام دهد برنده است.</p> <p>- نقاشی‌ها برحسب توان شناختی، پایه تحصیلی و گروه دانش‌آموزی رسم شود.</p> <p>- نفرات با آسیب جسمی حرکتی مجازند از دستیارورزشی کمک بگیرند.</p> <p>- جهت افراد با آسیب بینایی می‌توان از پازل‌های برجسته یا قطعات شماره دار به بریل استفاده نمود</p> <p>برای این گروه از دانش‌آموزان با آسیب بینایی نیز می‌توان از پازل‌های بدن انسان، حیوانات یا اشیاء یا ردیف‌کردن چوب‌های کوتاه و بلند استفاده نمود.</p> <p>- کلیه نفرات تیم‌های با آسیب بینایی هنگام بازی می‌بایست از چشم‌بند استفاده نمایند.</p> <p>- به جای چوب ابرسلانگ می‌توان از مقوا یا کاغذهای ضخیم که برش داده شده نیز استفاده نمود.</p> <p>نحوه امتیاز دهی: جور کردن تصویر در زمان کمتر موجب کسب رتبه بالاتر می‌گردد.</p> <p>حداکثر زمان جور کردن: ۲ دقیقه</p> <p>-گروه‌ها نباید اجرای گروه قبلی خود را دیده باشند و یا می‌بایست از طرح‌های مختلف استفاده نمود.</p>	
	

بازی شماره ۸

عنوان بازی	نشانه‌گیری
فضا، وسایل و ابزار	
تابلوی وایت‌برد- یک چشم بند و ماژیک	

شرح بازی

بر روی تابلوی وایت برد حلقه های تودرتو همانند صفحه‌ی دارت رسم نموده و برای هر حلقه امتیازی در نظر گرفته می شود. از نفرات شرکت‌کننده‌ی هر تیم خواسته می‌شود یک به یک به ترتیب، طی مدت ۱۰ ثانیه، درحالی که چشم بند بر روی چشم دارند از فاصله‌ی پنج متری تابلو به سمت تابلو حرکت کرده و با ماژیک علامتی بر روی صفحه‌ی دارت بگذارند. امتیاز هر نفر و در مجموع امتیاز هر تیم ثبت می‌شود. تیمی که بالاترین امتیاز را کسب نماید، برنده می‌شود.

- صفحه‌ی دارت را می‌توان بر روی مقوا یا کاغذ رسم نمود.

- در رسم و نصب صفحه دارت به اندازه‌ی قد نفرات شرکت‌کننده توجه شود. (ارتفاع هدف مناسب قد شرکت‌کنندگان باشد).

- نفرات با آسیب جسمی حرکتی مجازند از دستیارورزشی کمک بگیرند یا صفحه‌ی دارت را به آن‌ها نزدیک نمود.

- افراد با آسیب بینایی می‌بایست نسبت به مسیر حرکت و موقعیت صفحه دارت آشنا و آگاه شوند.

-تعداد حرکات هر فرد می‌تواند با تشخیص مسئول اجرایی، به دو یا سه بار افزایش پیدا کند.



بازی شماره ۹

عنوان بازی	کپی کردن از روی الگو
فضا، وسایل و ابزار	
تابلو- ماژیک(چند رنگ)- تصاویر کپی گرفته شده شبیه مدل شش برگ- کرنومتر	

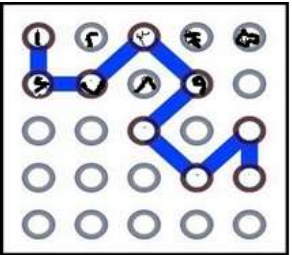
داور **سه شکل** دارای الگوهای متفاوت را روی ورق یا تابلو رسم می‌کند، سپس آن‌ها را به مدت ۳ ثانیه برای نفرات تیم‌ها به نمایش می‌گذارد. اعضای تیم‌ها می‌بایست الگوها را به حافظه سپرده و آن‌ها را بر روی برگه های الگوی خام (دارای جدول بدون الگو) مربوطه رسم کنند، هر تیم که بتواند از نظر زمانی، سریع تر الگوها را بطور کامل رسم کند، برنده محسوب می‌گردد.

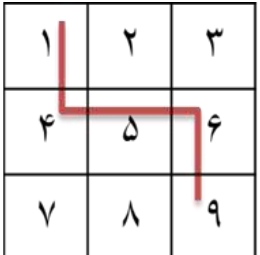
- الگوها را می‌توان از قبل آماده نمود.

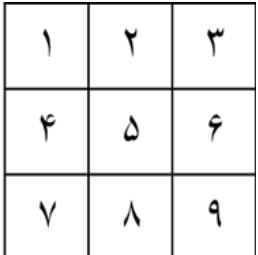
- همه خانه ها و دایره ها می‌بایست دارای شماره باشند.

- برای افراد با آسیب بینایی می‌بایست به جای نشان دادن الگو شماره‌های الگو را واضح و رسا اعلام نمود.

- زمان رسم الگوها حداکثر ۱:۳۰ دقیقه می‌باشد.








عنوان بازی	حفظ تعادل
فضا، وسایل و ابزار	گچ- ماژیک- تخته چوبی، کیسه شنی یا کیسه لوبیا
<p>شرح بازی</p> <p>حالت اول- حفظ تعادل در حالت ایستاده</p> <p>اعضای هر تیم در حالی که بر روی سر کیسه شن و بر روی چشم، چشم بند دارند، دست در دست یکدیگر بر روی یک پا به طور ایستاده قرار می‌گیرند. هر تیم که بتواند تعادل خود را در زمان بیشتری را در این شرایط حفظ کند، برنده محسوب می‌گردد.</p> <p>- ثبت رکورد تا زمانی است که تعادل هر یک از اعضای تیم حفظ و کیسه شنی نیز نیفتد.</p> <p>- این بازی بدون استفاده از چشم‌بند نیز قابل انجام می‌باشد.</p> <p>حالت دوم- حفظ تعادل در حال حرکت بر روی تخته</p> <p>- مجموع میزان مسافت طی شده توسط اعضای تیم به عنوان رکورد ثبت می‌شود و در صورت برابر بودن مسافت‌ها بین چند تیم، زمان کم‌تر ملاک برتری خواهد بود.</p> <p>- چوب موازنه: چوبی است به قطر پنج سانتیمتر، عرض ده سانتیمتر و طول سه متر که در ارتفاع بیست سانتیمتری از سطح زمین روی دولبه محکم قرار می‌گیرد.</p> <p>- بازی را می‌توان با چشم بسته یا با کیسه شن بر روی سر انجام داد.</p> <p>- برای افرادی که از صندلی چرخدار (ویلچر) استفاده می‌کنند می‌توان دو خط موازی به طول ۵ متر و عرض ۸۰ سانتیمتر رسم نمود و از آنان خواست که بدون خارج شدن یا لمس خطوط از داخل خطوط موازی عبور کنند. برنده بازی شخصی است که سریعتر و بدون خطا مسیر را طی نماید.</p> <p>- بازی را می‌توان با استفاده از واکر و یا عصای کمکی انجام داد.</p> <p>- بازی را می‌توان با گذاشتن کیسه شنی بر روی سر یا شانه‌ها انجام داد.</p> <p>- حرکت هر نفر پس از اتمام حرکت فرد قبلی آغاز می‌گردد.</p> <p>برای افراد با محدودیت حرکتی شدیدی می‌توان از دستیار ورزشی استفاده کرد به نحوی که دانش‌آموز با زبان گفتاری یا اشاره دستیار را برای حرکت در مسیر هدایت نماید.</p>	
	

عنوان بازی	لی لی و گلدون
فضا، وسایل و ابزار	کیسه خاک، گل قابل کاشت، به تعداد لازم- گلدان ۶ عدد برای هر دور از بازی- قاشق یا بیلچه- (از گل های کاغذی یا مصنوعی نیز می‌توان به صورت نمادین استفاده کرد).
<p>شرح بازی</p> <p>در این بازی دو نفر از اعضای تیم گل مصنوعی یا کاغذی را آماده می‌نمایند (در صورتی که از گل طبیعی استفاده گردد به جای ساخت، می‌توان گل را همراه آب پاش به هم تیمی خود بدهند). و نفر بعدی از اعضا کنار گلدان‌ها مستقر می‌گردد و بایستی گل تهیه شده را با حرکت لی لی از دو نفری که درون جایگاه ویژه تهیه گل مستقر گردیده‌اند دریافت نموده و در گلدان خالی بکارد. در ادامه برای کاشت گلدان بعدی اعضا به صورت تعویضی جابجا می‌شوند که در این صورت هر یک از اعضا یکبار می‌تواند گل بکارد. در پایان هر تیمی که بتواند سریع تر و به درستی گل ها را بکارد و در جایگاه های مخصوص قرار دهد برنده است. قابل ذکر است هر یک از اعضا که مسئول کاشت گل گردد بایستی به صورت لی لی یا پرش جفت حرکت کند و چنانچه در زمان حرکت لی لی پای دیگر به زمین بخورد از همان مرحله دوباره شروع می نماید (برای انگیزه و رقابت بهتر می‌توان از دو تیم همزمان استفاده کرد اما امتیازات بر اساس رقابت‌های انفرادی و بر اساس زمان محاسبه می‌گردد. در صورت خطا در انجام حرکت لی لی، حرکت فرد مجدد از نقطه شروع انجام می‌شود.</p> <p>کاشت گل به صورت مصنوعی و طبیعی</p>  	

عنوان بازی	بولینگ و پرتاب حلقه
فضا، وسایل و ابزار	بولینگ ویژه دانش آموز- بطری آب معدنی- چسب- مقوا- حلقه
<p>شرح بازی</p> <p>بولینگ:</p> <p>شش قطعه بولینگ را با فاصله بیست سانتیمتر از یکدیگر چیده، از فرد می‌خواهیم با سه مرتبه پرتاب توپ از فاصله‌ی ۴ متری، بولینگ‌ها را مورد هدف قرار داده و آن‌ها را بیاندازد. هر نفر که تعداد بیشتری از بولینگ‌ها را در مجموع سه پرتاب بیاندازد، برنده است.</p> <p>- نفرات با محدودیت حرکتی در صورت عدم توانایی پرتاب با دست می‌توانند مطابق شکل از یک ناودان به طول (۱) الی (۱/۵) متری قطر ۱۰ یا ۱۵ سانتیمتر برای قل خوردن و نشانه‌گیری استفاده کنند (مانند رمپ ویژه بازی بوچیا)</p> <p>- افراد گروه جسمی حرکتی می‌توانند از یک فرد کمکی یا دستیار ورزشی برای نگه داشتن رمپ استفاده کنند.</p> <p>- در صورت نداشتن بولینگ می‌توان از بطری‌های آب معدنی کوچک که درون آن محتوی مقداری آب یا شن باشد، استفاده کرد.</p> <p>توجه: برای ساخت رمپ می‌توان یک لوله ناودان را برش داد یا یک مقوا را مانند شکل برش داده و با تا کردن آن (حالت لوله) رمپ تهیه کرد.</p> <p>پرتاب حلقه ویژه پدر و مادر:</p> <p>پایه نشانه‌گیری را در فاصله ۴ متری خط شروع قرار داده، از اولیاء خواسته می‌شود که هریک سه بار حلقه را به سمت پایه‌ی نشانه پرتاب نموده، امتیازات کسب شده را ثبت می‌نماییم. در پایان هرکس در مجموع بیشترین امتیاز را داشت، برنده است.</p> <p>- رقابت اولیاء مابین پدرها با هم و مادرها با یکدیگر است.</p> <p>- بازی را می‌توان به روش رقابتی همزمان بین دو یا چند نفر برگزار نمود.</p> <p>- در صورت عدم دسترسی به پایه‌های نشانه‌گیری، می‌توان از مخروط (مانع‌های ورزشی)، چسباندن بطری آب معدنی بر روی سطح صاف و یا با لوله کردن یک مقوا به ارتفاع ۲۰ سانتیمتر و قطر ۵ سانتیمتر و چسباندن آن به سطح صاف، پایه‌ی ویژه نشانه‌گیری تهیه کرد.</p>	
	

عنوان بازی	پرتاب دارت
فضا، وسایل و ابزار	انواع دارت- بادکنک- میخ- تخته چوب- دارت مغناطیسی- ایر دارت- مقوا- ماژیک- نخ- طناب ضخیم به قطر ۲ سانتی
<p>شرح بازی</p> <p>نفرات هر تیم هر کدام ۳ پرتاب و در مجموع هر تیم ۹ پرتاب از فاصله ۳-۲ متری صفحه‌ی دارت به سمت صفحه‌ی دارت انجام می‌دهند. امتیاز هر تیم ثبت شده و در پایان تیم‌ها بر اساس امتیازات کسب‌کرده مرتب شده و امتیاز کسب می‌نمایند.</p> <p>- با توجه به نوع محدودیت افراد شرکت‌کننده می‌توان از انواع مختلف دارت استفاده نمود. بطور مثال برای نفرات با محدودیت حرکتی در پرتاب با دست می‌توان از ایردارت یا دارت فوتی استفاده کرد. دانش‌آموزان با محدودیت حرکتی شدید می‌توانند از رمپ و تویی که درون آن از شن پر شده (مانند توپ بازی بوچیا) برای دارت زمینی یا از ایر دارت (نوعی دارت که با فوت کردن انجام می‌گیرد) برای دارت عمودی یا دیواری استفاده کنند (توپ از جنس چسبان می‌باشد).</p> <p>نمونه متنوع دارت: دارت بادکنکی، دارت حلقه‌ای، دارت چسبان، دارت مغناطیسی، دارت فوتی یا ایر دارت و دارت زمینی</p>	
	

عنوان بازی	پرتاب توپ به داخل سبد
فضا، وسایل و ابزار	سبد- توپ

شرح بازی

در ابتدا به دانش آموزان هر تیم سه توپ برای هدف گیری به سمت سبد داده می شود، نحوه انجام بازی به این صورت است که دو نفر از اعضای گروه سبد را نگه می دارند و نفر سوم در فاصله ۳ متری عمل پرتاب را انجام می دهد. در این حالت دو نفری که سبد را در دست دارند، می توانند با حرکت، طوریکه دست هیچ کدام از سبد جدا نشود توپ را به داخل سبد هدایت نمایند. در ادامه نفر بعدی از اعضای تیم جایش را با پرتاب کننده عوض می کند و به همین ترتیب تا هر نفر سه توپ پرتاب کرده باشند (هر تیم جمعا ۹ پرتاب). سپس امتیاز تیم ثبت می گردد و بعد تیم های دیگر به همین ترتیب و در نهایت امتیاز نهایی محاسبه می گردد. هر تیم بیشترین امتیاز را کسب نماید، برنده محسوب می گردد.

- سبد را می توان بر روی زمین در فاصله ۳ متری نقطه شروع پرتاب نیز قرار داد.

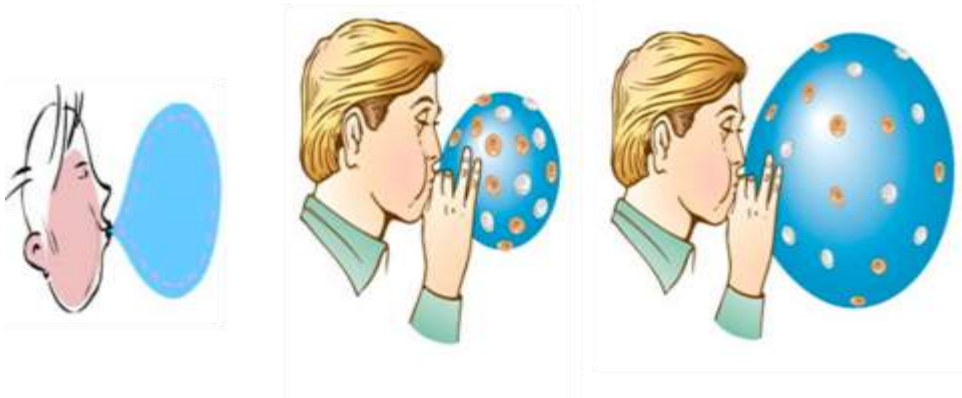
- بازی را می توان بصورت رقابتی همزمان بین دو تیم برگزار نمود.



عنوان بازی	کیسه رو باد کن و بخند
فضا، وسایل و ابزار	بادکنک- کیسه فریزر

شرح بازی

به پدر و مادرهای هر تیم در حالی که چشم بند بر روی چشم دارند دو عدد بادکنک یا کیسه فریزر داده می شود. با اعلان داور، پدر و مادر شروع به باد کردن بادکنک یا کیسه فریزر می نمایند، پس از باد کردن، می بایست با پیچاندن سر بادکنک یا کیسه فریزر بصورت شکلات پیچ سعی در ترکاندن بادکنک یا کیسه فریزر نمایند. همزمان با اعلان داور فرزند نیز می بایست شروع به خندیدن نماید. هر لحظه که خندیدن فرزند متوقف شود، باد کردن، پیچاندن یا ترکاندن بادکنک یا کیسه فریزر نیز متوقف می شود. تا دوباره فرزند شروع به خندیدن کند. هر تیمی که زودتر موفق به ترکاندن بادکنک یا کیسه های فریزر شود، برنده محسوب می گردد.



عنوان بازی	فوت کردن به توپ پلاستیکی یا پینگ پنگ
فضا، وسایل و ابزار	توپ پینگ پنگ ۷ عدد (یا توپ های سبک وزن دیگر) - میز معلم یا تحریر یک عدد - صندلی سه عدد - سبد

شرح بازی

نفرات تیم مطابق شکل در اطراف میزی که بر روی آن ۷ عدد توپ پینگ پنگ قرار دارد، بر روی صندلی (پدر در مقابل مادر در دو سمت طولی میز و فرزند در سمت عرضی میز) می نشینند. با اعلام داور، هر سه نفر تیم می بایست فقط با فوت کردن، توپ ها را بداخل سبدهای که در سمت عرض میز (سمت مقابل فرزند) قرار دارد، بیندازند. هر تیمی که زودتر موفق به انداختن همه ی توپ ها بداخل سبد شود، برنده محسوب می گردد.

- نفرات تیم فقط مجازند فقط با فوت کردن توپ ها را به حرکت درآورده و بداخل سبد بیندازند.

- افراد تیم حق استفاده از دست یا دیگر قسمت های بدنشان را هنگام بازی ندارند.

- نفرات تیم هنگام بازی، اجازه ی برخاستن از روی صندلی را ندارند.

- در صورت افتادن هریک از توپ ها از روی میز، می توان آن را دوباره بر روی میز قرار داد.

- برای فوت کردن می توان از نی یکسان استفاده نمود.



عنوان بازی	حرکت در مسیر حلزونی با کیسه شنی
فضا، وسایل و ابزار	گچ - کیسه شنی یا لوبیا-کرونومتر

شرح بازی

هریک از نفرات تیم به ترتیب می بایست در حالی که کیسه شن بر روی سر دارند مسیر حلزونی شکل (همانند شکل) را بدون آن که پایشان خطوط را لمس یا کیسه شن از روی سرشان بیفتد با راه رفتن طی نمایند. برنده بازی تیمی است که مسیر حرکت را در زمان کمتری طی نماید.

- طول خانه ها در حدود ۴۰ سانتیمتر می باشد.

- بازی را می توان با دیگر انواع حرکت مانند لی لی کردن یا پرش جفت انجام داد.

- می بایست حرکت هر نفر تیم تمام شده و سپس نفر بعدی حرکت خود را شروع نماید.

- در صورت لمس خطوط توسط پاها یا افتادن کیسه ی شن از روی سر، خطا محسوب شده و حرکت از خانه ی قبلی آغاز می شود.

- در صورت انجام سه خطا از هر نفر، حرکت از خانه ی شروع آغاز می گردد.

- بازی را می توان بصورت رقابتی و همزمان بین دو تیم برگزار نمود.



عنوان بازی	چیدن بادکنک یا کیسه فریزر از طناب
فضا، وسایل و ابزار	طناب یا نخ محکم به طول پنج متر - بادکنک به تعداد ۷ عدد - نوار چسب شیشه‌ای جهت نصب بادکنک به نخ- گیره لباس ۷ عدد- سبد- کرنومتر

شرح بازی

مادر و فرزند هریک سرهای طناب را بصورت کشیده نگه می دارند. پدر با علامت داور یک به یک بادکنک‌های داخل سبد را از فاصله ی ۳ متری طناب با لی لی کردن به سمت طناب آورده و آن ها را با گیره به طناب نصب می نماید. بعداز این که تمام بادکنک‌ها نصب شد، بلافاصله پدر بجای فرزند سرطناب را گرفته و فرزند یک به یک بادکنک ها را چیده و با لی لی کردن بداخل سبد می‌اندازد. هر تیمی که زودتر تمامی بادکنک ها را درون سبد بیندازد، برنده است.

- آغاز بازی توسط پدر(نصب بادکنک‌ها) می‌باشد.
- حرکت لی لی را می‌توان در دو مسیر رفت و برگشت، یا فقط طی کردن یک مسیر (رفت یا برگشت) انجام داد.
- بجای بادکنک بادشده می‌توان از کیسه فریزر بادشده استفاده نمود.
- بازی را می‌توان بصورت رقابتی همزمان بین دو تیم برگزار نمود.
- ارتفاع طناب با قد دانش‌آموزان متناسب باشد.



عنوان بازی	بهر این ور، بپر اون ور
فضا، وسایل و ابزار	سبد میوه ۲ عدد- میوه مصنوعی یا طبیعی مثل سیب به تعداد ده عدد- گچ یا ماژیک جهت خط- کشی یک عدد- نوار چسب رنگی یا طناب به طول یک متر

شرح بازی

خطی به طول یک متر رسم می‌کنیم. پدر در فاصله نیم متری از خط در حالی که سبیدی پر از توپ پلاستیکی کوچک را در دست چپ گرفته است، می‌ایستد. مادر نیز در سمت دیگر خط روبروی پدر با همان فاصله با دست راست در حالی که سبد خالی را نگه داشته است، می‌ایستد. فرزند کنار خط(سمت چپ) طوری که پایش خط را لمس نکند، می‌ایستد. با اعلام داور فرزند همزمان با برداشتن میوه از داخل سبد پدر به سمت دیگر پریده و موقع فرود آمدن میوه را به داخل سبد مادر می‌اندازد. این حرکت ادامه پیدا می‌کند تا تمام میوه ها از سبد پدر به سبد مادر انتقال داده شود. در پایان هر تیمی که زودتر و در زمان کمتری بتواند میوه ها را جابجا کند، برنده است.

- بازی را می‌توان با انواع حرکت جهت جابجایی مثل لی لی، پرش جفت و... انجام داد.
- برای افراد جسمی حرکتی که از صندلی چرخدار استفاده می‌نمایند، می‌توان حرکت را با صندلی چرخدار و استفاده از دستیار ورزشی انجام داد.
- در شرایط با محدودیت بیشتر می‌توان با قرار دادن صندلی چرخدار بر روی خط(مابین پدر و مادر) فقط با دست عمل جابجایی میوه را انجام داد.



محل ایستادن پدر

محل ایستادن مادر

عنوان بازی	لیوان چینی
فضا، وسایل و ابزار	لیوان یکبار مصرف کاغذی یا لیوان مخصوص بازی لیوان چینی به تعداد ۲۱ عدد- میز معلم دو عدد

شرح بازی

هریک از افراد تیم به ترتیب (فرزند - مادر - پدر) با فرمان داور لیوان‌ها را بر روی هم بصورت هرم یا مثلث می‌چینند. تیمی که در مجموع از لحاظ زمانی، سریعتر موفق به چیدن لیوان‌ها شود، برنده محسوب می‌گردد.

- جهت چیدن لیوان‌ها بصورت هرم یا مثلث، اولین ردیف یا پایه با شش لیوان شروع می‌گردد.

- هریک از نفرات تیم می‌بایست فعالیتش تمام شود تا نفر بعدی فعالیتش را شروع نماید.

- بازی را به جای چیدن لیوان‌ها بصورت هرمی، می‌توان لیوان‌ها را با گذاشتن بر روی هم یا داخل هم انجام داد.



عنوان بازی	بیلاق و قشلاق - کوهپیمایی
فضا، وسایل و ابزار	گچ یا ماژیک به رنگ‌های مختلف

شرح بازی

هریک از اعضای تیم در حالی که دست در دست یکدیگر دارند در یکی از نوارهای رنگین کمان مطابق شکل در نقطه‌ی شروع می‌ایستند. با فرمان داور، هر سه نفر با هم شروع به حرکت در نوار روبروی خود می‌کنند تا به نقطه‌ی پایان برسند. تیمی که در مدت زمان کمتری به نقطه پایان برسد، برنده‌ی بازی شناخته خواهد شد.

- عرض نوار رنگین کمان نیم متر و کل محوطه‌ی بازی به قطر ۶ متر می‌باشد.

- تماس پا با خطوط کناری خطا محسوب شده، تیم باید حرکت خود را از نقطه شروع آغاز نماید.

- بازی را می‌توان با انواع حرکت مانند لی‌لی کردن، پریدن، دویدن و... انجام داد.

- در صورت استفاده از لی‌لی رفتن جهت حرکت در نوار رنگین کمان، هریک از نفرات که از حالت لی‌لی رفتن خارج شود، تیم باید حرکت خود را از نقطه شروع بازی آغاز نماید.

- بازی را می‌توان به صورت هرم کوه‌نوردی نیز برگزار کرد. مطابق شکل هر یک از افراد تیم در جایگاه خود مستقر می‌شوند. با فرمان داور در حالی که دست همدیگر را گرفته‌اند و بدون اینکه خطوط را لمس کنند، بایستی از قاعده مثلث یا پای کوه به راس یا قله برسند، برنده بازی تیمی است که در مدت زمان کمتری مسیر را طی نماید.

کوهپیمایی

بیلاق-قشلاق



عنوان بازی	منج سه نفره
فضا، وسایل و ابزار	گچ، ماژیک یا رنگ

شرح بازی

این بازی همان بازی منج تخته‌ای می‌باشد فقط بجای مهره ها، ۲ نفر از اعضای تیم ها در داخل بازی بوده و حرکت می‌کنند و نفر سوم مسئول پرتاب توپ‌ها می‌باشد.

- تیمی برنده محسوب می‌شود که زودتر از سایر تیم‌ها نفراتش به مقصد بازی منج رسیده باشند.

- این بازی قابلیت اجرا توسط ۴ بازیکن را دارد. که در این اینجا به صورت سه نفره انجام می‌پذیرد.

- حرکت در این بازی بر مبنای شماره‌ی تاس (مکعب) خواهد بود. آوردن عدد ۶ به معنای شروع بازی، و در جریان بازی آوردن عدد ۶ یکبار پاداش (پرتاب تاس) خواهد داشت.

- بازی را می‌توان با انواع حرکت مانند لی‌لی کردن، پریدن و... انجام داد.

- نفرات با آسیب جسمی حرکتی و آسیب بینایی مجازند از دستیار ورزشی کمک بگیرند.



عنوان بازی	اسکی با مقوا
فضا، وسایل و ابزار	چسب مایع یا نوار چسب شیشه‌ای ۱۲ برگ مقوا(حداقل برای هر نفر دو عدد ۳۰*۲۰ سانتی‌متر)- بند کفش یا نخ- کرنومتر

شرح بازی

نفرات تیم در حالی که مقواها را توسط چسب به کف کفش خود چسبانده یا توسط بند بدور کفش خود گره‌زده‌اند، در خط شروع دست در دست یکدیگر می‌ایستند. با فرمان داور مانند حرکت اسکی‌بازان(کشیدن پاها بر روی زمین) حرکت می‌کنند تا به خط پایان برسند. تیمی که زودتر به خط پایان برسد، برنده است.

- مسافت حرکت را می‌توان با توجه به توانایی شرکت‌کنندگان انتخاب نمود.

- بازی را می‌توان بجای دست در دست دادن نفرات، بصورت دست به کمر گرفتن (پشت سرهم قرار گرفتن) شرکت‌کنندگان انجام داد.

- بازی را می‌توان هم بصورت زمانی و هم به روش رقابتی اجرا نمود. به آنها تذکر دهید که مراقب پیچیدن مقوا لای پای خود باشند. ترجیحا افرادی در کنار آنها حرکت کنند تا موقع افتادن مراقبت‌های لازم انجام گردد. گروهی که در مدت زمان کمتری مسیر را طی نماید برنده است.



عنوان بازی	ماهی گیری
فضا، وسایل و ابزار	ماهی پلاستیکی ۱۲ عدد (طلق- گیره ی فلزی کاغذ - چسب- قیچی)- قلاب ماهی گیری (چوب بلند- نخ) - سطل آب- سبد- کرنومتر

شرح بازی

نفرات تیم هر یک به نوبت می بایست با قلاب ماهی گیری از داخل سطل پر از آب ۴ ماهی صید نموده، قلاب را به نفر بعدی تیم داده تا او هم ۴ ماهی صید کند، سپس نفر سوم تیم، قلاب را گرفته و ۴ ماهی آخر را صید می کند. در پایان تیمی برنده است که در مدت زمان کمتری ۱۲ ماهی درون سطل را صید نماید.

- شروع صید ماهی با فرمان داور و رکوردگیری نیز با داور می باشد.

- ماهی ها را با استفاده از طلق های پلاستیکی آماده نموده و به دهان ماهی ها گیره ی فلزی نصب می کنیم.

- برای ساختن قلاب ماهی گیری یک سر نخ را به سر یک چوب بلند زده و سر دیگر نخ را به یک آهن ربا وصل می کنیم.

- با هر بار قلاب انداختن فقط می توان یک ماهی صید نمود.

- بازی را می توان بصورت رقابتی بطور همزمان بین دو تیم یا بیشتر اجرا نمود.

- از اسباب بازی های مشابهی که در بازار موجود می باشد نیز می توان برای انجام این بازی استفاده نمود.



عنوان بازی	هل دادن کیسه ی شن با پا
فضا، وسایل و ابزار	کیسه لوبیا به وزن تقریبی ۱۵۰ گرم- متر- گچ- ماژیک- صندلی- سالن یا راهروی مدرسه

شرح بازی:

نفرات تیم یک به یک به نوبت بر روی صندلی (بدون دسته) پشت خط شروع درحالی که در جلوی پای شان کیسه ی شن قرار دارد، می نشینند. سپس می بایست با نوک پا (کفش) کیسه ی شن را به طرف جلو هل بدهند، مسافت هل داده شده با متر اندازه گیری می گردد. در پایان مجموع مسافت هر سه نفر ثبت می شود. تیمی برنده است که مجموع مسافتش بیشتر باشد.

- برای به حرکت درآوردن کیسه شن فقط می بایست از نیروی هل دادن استفاده شود. از ضربه زدن و غیره خودداری شود.

- در صورت استفاده از ضربه یا شوت زدن، حرکت مجدد تکرار می شود.

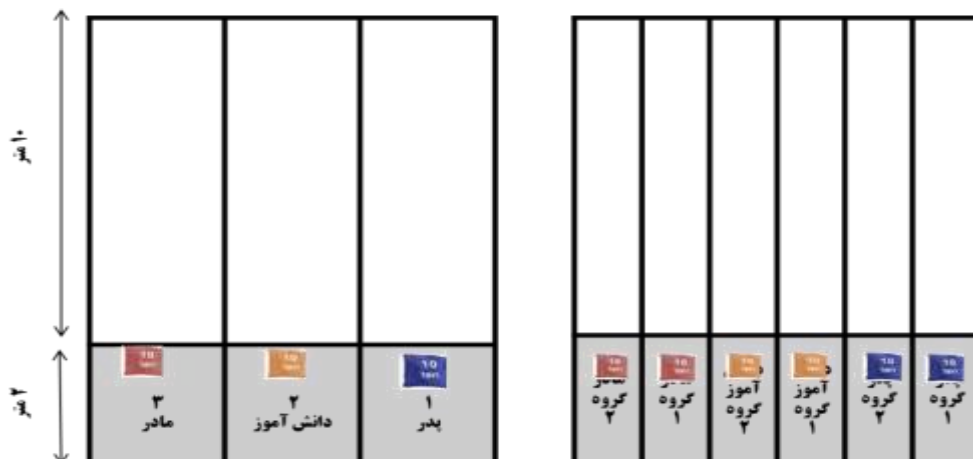
- افراد با محدودیت حرکتی در صورت عدم توانایی پا می توانند به کمک دست کیسه ی شنی را پرتاب نمایند.

- افراد با محدودیت حرکتی شدید می توانند از ناودان (رمپ بوچیا) استفاده کنند و به جای کیسه شنی از توپ های پارچه ای و نرم (توپ بوچیا) استفاده نمایند. بدین ترتیب که با تنظیم شیب رمپ، توپ را به دورترین نقطه هدایت نمایند.

- نفرات جسمی حرکتی می توانند از فرد کمکی یا دستیار ورزشی برای نگه داشتن رمپ استفاده کنند.

بازی را می توان بطور همزمان بین افراد یک تیم برگزار کرد.

- بازی را می توان به صورت رقابتی همزمان بین چند تیم اجرا نمود.


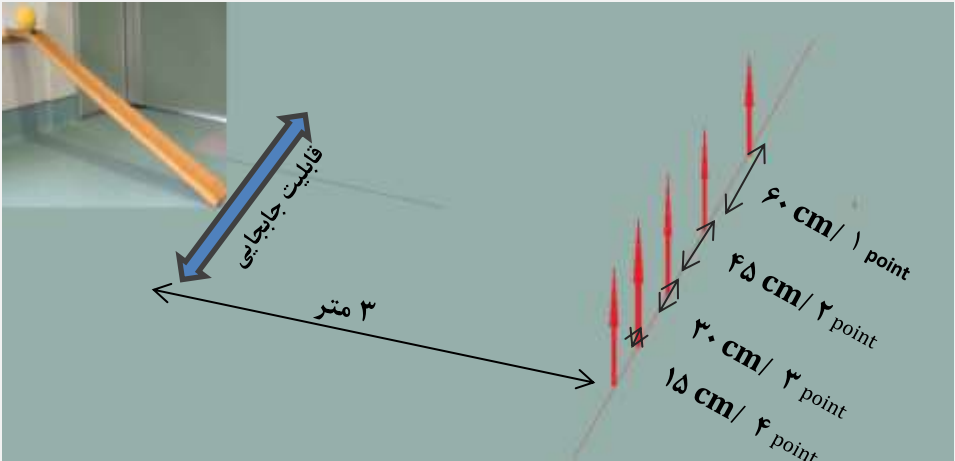


عنوان بازی	حرکت پرندگان (عقاب- مرغابی- شتر مرغ- خفاش و...)
فضا، وسایل و ابزار	گچ - موانع یا اشیای مختلف بر اساس انتخاب الگو- کرنومتر
<p>شرح بازی:</p> <p>برای هر یک از نفرات شرکت کننده با مقوا یا کارتن بال‌هایی شبیه پرنده یا هواپیما تهیه کرده و با نخ به دور دست‌های آنان می‌بندیم طوری که مانند پرنده بتوانند بال بزنند. سپس از هریک از تیم‌ها می‌خواهیم تا از بین ابرهایی که در روی زمین با گچ کشیده شده است به صورت مارپیچ و بال‌زنان، بر اساس فلش‌های راهنما حرکت کنند. مسیر مورد نظر حدوداً بیست متر می‌باشد. در پایان هر تیمی که در مدت زمان کمتری به آشیانه برسد برنده است.</p> <p>در صورت انتخاب الگوی حرکتی خفاش، بایستی چشم‌ها بسته یا از چشم بند استفاده گردد.</p> <p>- بازی را می‌توان با انواع دیگر حرکت مانند راه رفتن، دویدن، راه رفتن از پهلو و... اجرا کرد.</p> <p>- نفرات با آسیب جسمی حرکتی و آسیب بینایی مجازند از دستیار ورزشی کمک بگیرند.</p> <p>- برای نفرات با آسیب جسمی حرکتی و آسیب بینایی می‌توان فاصله را بر حسب نیاز و توان تغییر داد.</p> <p>- جمع زمان هر سه نفر به عنوان رکورد گروه محاسبه می‌شود.</p> <p>- حرکت هر نفر بعد از اتمام حرکت فرد قبلی آغاز می‌شود.</p> <p>- در صورت اشتباه در انتخاب مسیر، حرکت از نقطه شروع آغاز می‌شود.</p>	
	

عنوان بازی	عبور از لیزر
فضا، وسایل و ابزار	نوارکشی یا روبان (به عرض ۲ یا ۵ سانتیمتری) - زنگوله کوچک (در صورت نبود زنگوله از دو جسم فلزی کوچک مثل دو قاشق چای‌خوری که از دسته با نخ به هم وصل شده‌اند) - نوار چسب - چراغ قوه لیزری و آینه در صورت لزوم لیزر. کرنومتر
<p>شرح بازی</p> <p>مطابق شکل، به اندازه‌ی ۱۰ متر از طول راهروی مدرسه، به صورت نامنظم، ضربدری، در فاصله و ارتفاع مختلف (با توجه به شرایط و توانایی نفرات شرکت‌کننده) نوار کشی یا روبان نصب می‌شود. به نوارها (روبان) زنگوله نیز وصل می‌گردد تا هنگام برخورد نفر شرکت‌کننده با نوار یا روبان، خطای بازیکن مشخص گردد. با فرمان داور نفرات تیم‌ها می‌بایست به ترتیب بدون برخورد با نوارها و با سرعت از آن‌ها عبورکنند. تیمی که با تعداد برخورد کمتر با نوارها و در زمان زودتری به خط پایان برسد، برنده بازی محسوب خواهد شد. حرکت نفرات دوم و سوم هر تیم پس از رسیدن فرد قبلی به پایان مسیر، آغاز می‌گردد.</p> <p>- در این بازی می‌توان از لیزر برای هیجان بیشتر استفاده نمود.</p> <p>- این بازی را می‌توان به صورت انفرادی، دونفره و تیمی برگزار نمود.</p> <p>- برای افراد با آسیب جسمی حرکتی می‌توان از ویلچر دارای پشتی کوتاه یا صندلی چرخدار قابل تنظیم ارتفاع استفاده نمود.</p> <p>- برای نفرات با آسیب بینایی می‌توان از راهنما یا دستیار ورزشی برای اعلام جهت مسیر حرکت، دوری و نزدیکی به موانع و میزان خم‌شدن استفاده کرد. می‌توان به جای اعلام شفاهی از ضربه آرام به بلند و کم به زیاد یک جسم مانند خودکار به میز هم استفاده نمود.</p> <p>(هر خطا یا برخورد به نوارها موجب اضافه شدن ۵ ثانیه به زمان تیمی که خطا نموده است، می‌گردد).</p>	
	

عنوان بازی	عبور از جوی آب
فضا، وسایل و ابزار	طناب ۲۰ متر در صورت نیاز- آجر یا موزاییک به ابعاد ۲۰*۲۰ به تعداد ۲۰ عدد کرنومتر
<p>شرح بازی</p> <p>مطابق شکل، با طناب (رسم با گچ) مسیری شبیه رودخانه بر روی زمین مشخص کرده، آجرها (موزاییک) به فواصل نیم متر از یکدیگر در امتداد مسیر رودخانه‌ی فرضی چیده می‌شوند. افراد تیم به نوبت با اعلام داور می‌بایست از روی آجرها بدون آن که پایشان بلغزد و بر روی زمین قرار بگیرد، از خط شروع تا خط پایان را طی نمایند. تیمی که در فاصله زمانی کمتر و بدون اینکه پایش از روی آجر یا سنگ بلغزد برنده محسوب می‌گردد.</p> <p>- هر یک از نفرات تیم می‌بایست از خط پایان بگذرد تا نفر بعدی حرکت را شروع نماید.</p> <p>- زمان‌گیری از اعلام داور برای شروع حرکت نفر اول تا زمانی است که نفر سوم از خط پایان بگذرد.</p> <p>می‌توان شیوه بازی را به صورت عبور از عرض رودخانه هم انجام داد.</p> <p>- این بازی را می‌توان به صورت انفرادی و تیمی برگزار نمود.</p> <p>- بازی را می‌توان به صورت رقابتی همزمان بین دو تیم اجرا نمود.</p>	

عنوان بازی	حرکت سه نفره با توپ
فضا، وسایل و ابزار	توپ فوتبال یا والیبال یا پلاستیکی به تعداد ۴ عدد- گچ- کرنومتر
<p>شرح بازی</p> <p>مطابق شکل، با گچ بر روی زمین مسیر بازی را رسم می‌نماییم. خطوط طولی ۴ الی ۶ متر، خطوط عرضی ۳ متر، قطر دایره‌ها یک متر و عرض خطوط (دالان حرکت) نیم متر می‌باشد. افراد تیم در حالی که هریک توپی در دست دارند، با اعلام داور می‌بایست با همکاری یکدیگر توپ دیگری را با توپ خودشان در میان گرفته از خط شروع تا خط پایان بدون آن که توپ وسطی بیفتد، حمل نمایند. تیمی که در مدت زمان کمتری توپ را به خط پایان برساند برنده است.</p> <p>- در هر نقطه از مسیر حرکت که توپ بر روی زمین افتاد، از همان نقطه دوباره افراد تیم می‌بایست توپ را برداشته و حمل نمایند.</p> <p>- برای هر بار افتادن توپ می‌توان ۳ ثانیه به زمان تیم خط‌کننده اضافه نمود.</p>	

عنوان بازی	عبور از دروازه
فضا، وسایل و ابزار	بطری آب معدنی پر از آب یا شن ۵ عدد چوب دستی یا چوب جاروب یک عدد- توپ تنیس- خاکی یا توپ شنی یک عدد.
شرح بازی	
<p>مطابق شکل، با استفاده از بطری‌های آب معدنی یا پایه‌های صندلی (چهار صندلی) دروازه‌هایی با اندازه‌های متفاوت (۱۵-۳۰-۴۵-۶۰ سانتیمتر) درست می‌کنیم. افراد تیم به نوبت و با اعلام داور می‌بایست توپ تنیس خاکی را با چوب دستی یک متری و قطر ۲ سانتیمتر (یا با دسته جاروی دستی) از فاصله‌ی ۳ متری به داخل دروازه‌ها (همانند بازی گلف) پرتاب کرده و برحسب اندازه دروازه امتیاز بگیرند. دروازه ۱۵ سانتیمتری ۴ امتیاز، دروازه ۳۰ سانتیمتری ۳ امتیاز، دروازه ۴۵ سانتیمتری ۲ امتیاز و دروازه ۶۰ سانتیمتری ۱ امتیاز دارد. تیمی که بیشترین امتیاز را کسب نماید، برنده است. می‌توان برای هر فرد گروه ۲ یا ۳ پرتاب در نظر گرفت.</p>	
	
<p>دانش آموزان گروه جسمی حرکتی می‌توانند از رمپ مانند شکل زیر استفاده کنند .</p>	
	

عنوان بازی	ریل راه آهن												
فضا، وسایل و ابزار	گچ - موانع یا اشیای مختلف به تعداد ۱۲ عدد کرنومتر												
شرح بازی:													
<p>در محوطه‌ای مانند راهروی مدرسه تصویر یک ریل آهن را با گچ رنگی رسم می‌کنیم به طوری که فاصله‌ی ابعاد هر یک از ریل بندها از هم ۵۰ سانتیمتر و تعداد آن‌ها دوازده خانه باشد (مطابق شکل). سپس هر یک از نفرات تیم با همکاری هم به صورت قطار در داخل جایگاه‌ها مستقر می‌گردند طوری که نفر اول در خانه شماره یک قرار بگیرد و موانع داخل خانه‌ها را جمع کرده و هر دو دست را به سمت بالای سر باز کرده در حالتی که نفر پشت سر بتواند از قسمت پشت گردن شیء را دریافت نماید و نفر پشت سر هم به نفر قبل از خود می‌دهد و در نهایت نفر آخر موانع را در سیدی که در دست دارد می‌ریزد و به همین ترتیب بازی را ادامه می‌دهند تا تمامی موانع را از سر راه بردارند و به دوازدهمین خانه برسند. در پایان هر تیمی در مدت زمان کمتری موانع را از مسیر راه آهن جمع‌آوری کند و به مقصد برساند برنده است.</p> <p>- بازی را می‌توان با انواع دیگر حرکت مانند راه رفتن، دویدن، راه رفتن از پهلو و... اجرا کرد.</p> <p>- نفرات با آسیب جسمی حرکتی و آسیب بینایی مجازند از دستیارورزشی کمک بگیرند.</p> <p>- نفرات با آسیب جسمی حرکتی و آسیب بینایی مجازند فاصله و ابعاد خانه را بر حسب نیاز و توان تغییر دهند.</p>													
													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">پدر</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">مادر</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">دانش آموز</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> <td style="width: 10%; text-align: center;">گچ</td> </tr> </table>		پدر	مادر	دانش آموز	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ
پدر	مادر	دانش آموز	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ	گچ		
													