

کوتاه نوشت طرح‌های فرهنگی سال ۹۲

سازمان دانشجویان

مجری طرح: دفتر دانشکده علوم پایه

عنوان طرح: بازی های فکری

سرفصل فعالیت: دین و قرآن کتاب و کتابخوانی علم و اندیشه سیاست و اجتماع ادب و هنر محرومیت زدایی گردشگری علمی فرهنگی فوق برنامه

اهداف طرح :

ایجاد جو صمیمی و دوستانه بین دانشجویان و فضای نشاط توأم با اندیشه در بین دانشجویان دانشکده افزایش سطح آشنایی و مشارکت دانشجویان با دفتر سازمان دانشجویان دانشکده علوم افزایش مهارت خلاقیت دانشجویان و ایجاد ارتباط علمی بین دانشجویان ورودی سال های مختلف

خلاصه طرح :

بازی های فکری عموماً سبب تقویت خلاقیت و ایجاد نگاه های متفاوت به مسائل ساده و درک بهتر موقعیت ها می شوند. هرچند تنوع این حوزه با توجه به کشورها و فرهنگ های مختلف زیاد است، اما بخشی از این بازی ها با توجه به پوشش گستره بیشتری از جوامع، محبوبیت بیشتری در بین عموم مردم جهان کسب کرده است. در این طرح در نظر داریم تا با فراهم نمودن فضایی در داخل دفتر در روزها و ساعاتی خاص از هفته، دانشجویان را در قالب این گونه بازی ها در دفتر جمع کرده و فضایی سالم برای تفکر، نشاط و رقابت ایجاد نماییم. امید است تا با اجرای این طرح گامی موثر در راستای ایجاد نشاط در بین دانشجویان دانشکده برداشته شود. و همچنین سبب ایجا پیوند میان دانشجویان با سن، تحصیلات و حتی سطح فکرهای متفاوت شود. با تحقیقات و رایزنی های صورت گرفته، تعدادی از این بازی ها به شرح ذیل به صورت اولیه انتخاب شده اند:

تزار : این بازی متشکل از یک صفحه و ۳۰ عدد مهره با دو رنگ و در ۳ مدل متفاوت است که به صورت دونفره انجام میگیرد. در ضمن این بازی دارنده رده نخست در بین بازیهای استراتژی دنیا می باشد.

آنتی وپروس : این بازی از تعدادی مهره با رنگ ها و شکل های متنوع تشکیل می شود که که قابلیت بازی در ۶۰ سطح (از ساده تا سخت) را دارد. هدف از این بازی خارج کردن یک مهره(ویروس) از سلول بازی است.

اتللو : این بازی روی یک صفحه مربع شکل ۵۰ خانه ای و با ۵۰ عدد مهره دو رو انجام می شود. مسابقات بین المللی اتللو نیز هر ساله به میزبانی کشور های مختلف برگزار میشود.

پنتاگو : پنتاگو، بازی فکری و جذابی است که در سال ۲۰۰۴ طراحی و ساخته شده است، و از همان ابتدا، هر ساله جوایز متعددی را از آن خود کرده است. در این بازی دونفره، هر بازیکن به نوبت مهره های را در صفحه قرار می دهد و سپس یکی از صفحه ها را به دلخواه ۹۰ درجه می چرخاند. اولین بازیکنی که بتواند پنج مهره از مهره هایش را کاملاً پشت سر هم ردیف کند، برنده بازی است.

لازم به ذکر است با دریافت مبلغی به عنوان حق عضویت از دانشجویان، نیمی دیگر از هزینه های طرح تامین خواهد شد و در صورت استقبال مناسب دانشجویان در ترم آینده نیز ادامه خواهد یافت.

مکان اجرا : دفتر دانشکده علوم پایه

زمان اجرا : سال تحصیلی جاری