

به نام آنکه جان را فکرت آموخت

بازی و سرگرمی  
خلاقانه‌ی آموزشی



# پنجم ابتدایی

زیر نظر و با مقدمه دکتر شاکری (شاگردی)

تیزهوشانه



سرشناسه : متقیان، اعظم ، ۱۳۵۱ -  
 عنوان و نام پدیدآور : ۱۰۱ بازی و سرگرمی خلاقانه آموزشی پنجم ابتدایی /  
 اعظم متقیان ؛ زیر نظر و با مقدمه مهدی شاگردی (شاکری).  
 مشخصات نشر : تهران: انتشارات تیزهوشان، ۱۳۹۴.  
 مشخصات ظاهری : ۱۰۶ ص.: مصور، جدول، نمودار.  
 شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۷۹۶۰-۲۱-۹  
 وضعیت فهرست نویسی : فیپا  
 عنوان گسترده : صد و یک بازی و سرگرمی خلاقانه آموزشی پنجم ابتدایی  
 موضوع : آموزش ابتدایی -- ایران -- فعالیت های فوق برنامه  
 موضوع : بازی های آموزشی  
 موضوع : سرگرمی های علمی  
 شناسه افزوده : شاگردی، مهدی، ۱۳۴۰ -، ناظر، مقدمه نویسی  
 رده بندی کنگره : ۱۳۹۴ ص۴ص۸/ص LB۱۵۹۲  
 رده بندی دیویی : ۳۷۲/۱۳۰۹۵۵  
 شماره کتابشناسی ملی : ۳۹۳۴۹۱۰

دفتر مرکزی : ۲۲۲۲۲۲۴۴  
 انتشارات: ۶۶۹۷۹۸۲۳ - ۶۶۹۶۰۱۷۵

نام کتاب: ۱۰۱ بازی و سرگرمی خلاقانه آموزشی پنجم ابتدایی  
 پدید آورنده: اعظم متقیان  
 زیر نظر: دکتر مهدی شاگردی (شاکری)  
 ناشر: مجتمع فرهنگی - انتشاراتی تیزهوشان  
 گرافیک و صفحه آرایی: آتلیه تیزهوشان  
 شمارگان: ۲۰۰۰ جلد  
 لیتوگرافی/چاپ/مخافی: مه‌رسان  
 نوبت چاپ: هشتم / ۱۴۰۵  
 قیمت: ۳۰۰۰۰۰ تومان

این اثر به ابتکار مؤسسه فرهنگی تیزهوشان تألیف و در کتابخانه ملی به ثبت رسیده و با مجوز رسمی منتشر شده است.  
 لذا هرگونه نسخه برداری و نمونه سازی از کل یا جزء آن بر اساس قانون نشر مصوبه مجلس شورای اسلامی پیگرد قانونی و قضایی دارد.



## تست‌های هوش IQ

بسیاری از اولیا علاقه‌مندند بدانند فرزندشان از نظر هوشی در چه وضعیتی قرار دارد. قابل ذکر است اصطلاح بهره‌ی هوشی یا IQ در واقع حاصل عبارت  $\frac{\text{سن عقلی (Mental Age)}}{\text{سن تقویمی (Chronological Age)}}$  است. در این فرمول عدد ۱۰۰ به طور قراردادی برای نشان دادن بهره‌ی هوشی در نظر گرفته می‌شود. چنانچه اگر بهره‌ی هوشی افراد معمولی را حدود ۱۰۰ تا ۱۱۰ در نظر بگیریم عدد بالاتر از آن به معنای بالاتر بودن فرد از نظر هوشی نسبت به گروه سنی خود است و نیز پایین‌تر از آن به معنای این است که فرد از گروه سنی خود عقب‌تر است.

## هوش هیجانی EiQ

در چند دهه‌ی اخیر بررسی‌هایی روی افرادی صورت گرفته که با وجود دارا بودن ضریب هوشی بالا در کودکی، افراد موفق‌ی در بزرگسالی نبوده‌اند و برعکس، افراد موفق‌ی که در کودکی از ضریب هوشی معمولی برخوردار بوده‌اند! این واقعیت توجه دانشمندان را به‌سوی موضوع مهمی معطوف داشت که «هوش هیجانی» نام گرفت. هوش هیجانی در واقع همان کنترل هیجانات توسط نیروی عقل و خرد انسان است و نکته قابل تأمل این است که می‌توان در بچه‌ها آن را افزایش داد. و در این امر مهم پدر و مادرها مهم‌ترین افرادی هستند که می‌توانند در آن نقش آفرینی کنند. چنانچه هر چقدر این فرآیند در دوره‌ی کودکی صورت گیرد میزان کنترل هیجانات در بزرگسالی برای آن‌ها راحت‌تر می‌شود.

## درباره‌ی کتاب حاضر:

کتاب حاضر، یکی از سری کتاب‌های ۱۰۱ بازی و سرگرمی خلاقانه‌ی آموزشی در مقطع ابتدایی است که با هدف ارائه‌ی پرسش‌های هوش و خلاقیت در قالب بازی و سرگرمی، مرتبط با مسائل آموزشی همان پایه‌ی تحصیلی تألیف گردیده است. این کتاب که توسط یکی از اعضای باتجربه‌ی تیم مؤلفین مؤسسه تیزهوشان تهیه شده حاصل سال‌ها تجربه‌ی ایشان در مسئولیت سرگروه آموزشی و تدریس در پایه‌های مختلف ابتدایی می‌باشد که می‌تواند به‌عنوان یک مآخذ کمک آموزشی برای معلمین و اولیای محترم مورد استفاده قرار گیرد.

شاد و سربلند باشید

دکتر مهدی شاگردی (دکتر شاکری)

تهران / شهریور ماه ۱۳۹۴



نام بازی

شماره بازی

نام بازی

شماره بازی



۲۷	ایرانگردی	۱	مدرس تو چیه
۲۸	مثبت فوراً کی ها	۲	امام علی (ع) و ریاضی
۲۹	عملیات کندویی	۳	کشور گشایان بی رسم
۳۰	پروانه کلمات	۴	الگوی نقطه ها
۳۱	بازی با اعداد	۵	بگرد پیدا کن
۳۲	صفره نوردی	۶	بازی در دریا
۳۳	سفر هلزون	۷	چندین کتاب
۳۴	توپ دلقک ها	۸	بالا، بالا، بالاتر
۳۵	حقایق عالی	۹	پیدا کن و فط بکش
۳۶	سفر زیر دریایی	۱۰	سیب های جادویی
۳۷	پی به پی مربوطه؟	۱۱	کلمه های صدغی
۳۸	جدول هیپان انگیز	۱۲	علامت های عجیب
۳۹	جدول واژه ها و نمادها	۱۳	رگ برگ، برگ ها
۴۰	اعداد و اشکال	۱۴	کالسکه و نوزاد
۴۱	میوه های آقای مهروی	۱۵	دایره های جادویی
۴۲	ریاضی دان کوچک	۱۶	چرفه ی تنهاویر
۴۳	بگرد و پیدا کن	۱۷	سفر با کشتی
۴۴	تفریح در فیابان	۱۸	معجزه ی عدد ۳۶
۴۵	سیم مربوط	۱۹	جمع آوری میوه ها
۴۶	عملیات اسکیتی	۲۰	شهر بادکنک ها
۴۷	من چه رنگی هستم؟	۲۱	حرکت در جدول
۴۸	خانه ای نزدیک جنگل و دریا	۲۲	آخ چون جدول
۴۹	گوش شنوا	۲۳	نقاش ماهر
۵۰	شرکت سافتمانی آقای کیانی	۲۴	ارتباط کلمات
۵۱	سفر به مصر	۲۵	بازی و ریاضی
۵۲	کلمه های عجیب	۲۶	جدول سودوکو





نام بازی



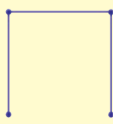
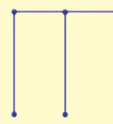
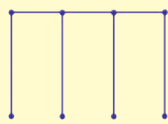
شماره بازی نام بازی




شماره بازی

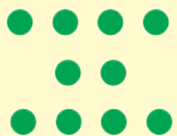
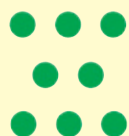
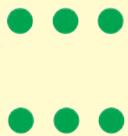
۷۸	..... موش و قورباغه	۵۳	..... گردش یک روز شیرین
۷۹	..... آبان نقاش	۵۴	..... مزرعه‌ی عجیب
۸۰	..... بارکنک‌های سرگردان	۵۵	..... رمزهای یادگیری
۸۱	..... طرح کوپولو	۵۶	..... سافتن یک جانور فیالی
۸۲	..... پی مال کباست؟	۵۷	..... رابطه‌ی گل‌ها و ابرها
۸۳	..... یک روز با اسب‌هایم	۵۸	..... قدم‌زدن در پارک
۸۴	..... کلمه‌های عجیب	۵۹	..... احتمال مهره‌ها
۸۵	..... می‌تونی منو پیدا کنی؟	۶۰	..... قرینه بکش
۸۶	..... جدول مترادف‌ها	۶۱	..... رمز ۳ را پیدا کن
۸۷	..... جدول شکسته و درسته	۶۲	..... عجب تقارنی
۸۸	..... زاویه‌های گم شده	۶۳	..... مشفصاتم را پیدا کن
۸۹	..... گشتی در جدول	۶۴	..... کیک تولد
۹۰	..... کلمه‌های مفی	۶۵	..... باغ پدر بزرگ سروش
۹۱	..... داستان من	۶۶	..... کلمات قرینه
۹۲	..... گل و پروانه	۶۷	..... پی شبیه پیه؟
۹۳	..... جمله‌های مقایسه‌ای	۶۸	..... عبور از رودخانه
۹۴	..... قلمرو حیوانات	۶۹	..... فرید از کتابخانه
۹۵	..... جدول پرمایه‌ها	۷۰	..... شکل‌های متقارن
۹۶	..... کلمه‌های گیاهی	۷۱	..... نقاشی اعداد
۹۷	..... معلومات ملزونی	۷۲	..... کلمات گم شده
۹۸	..... کفش‌دوزک مهربان	۷۳	..... جمله‌های رمزدار
۹۹	..... تیله بازی	۷۴	..... من یک نویسنده‌ام
۱۰۰	..... پی بسازیم	۷۵	..... حمله به قلعه
۱۰۱	..... تعادل وزنه‌ها	۷۶	..... سال نو مبارک
		۷۷	..... آخ چون شعر


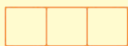
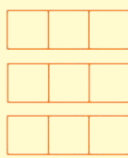


شما الگوهای منظم بسیاری را در اطراف خود می‌بینید. مثل الگوی شکل‌های مختلف ماه در طول ۳۰ روز در آسمان شب. با توجه به الگوهایی که تا به حال دیده‌ای، ابتدا الگوی موجود در هر ردیف را پیدا کن. بعد برای خانه‌های بعدی خودت شکل بکش.

					
---	---	---	--	--	--

					
---	---	--	--	--	--

					
---	---	---	--	--	--

					
---	---	---	--	--	--

حالا تو خوب من عدد متفاوت را با ذکر دلیل مشخص کن.

۸ و ۲۰ و ۳۶ و ۴۲ و ۵۲ و ۶۰ و ۶۴

.....

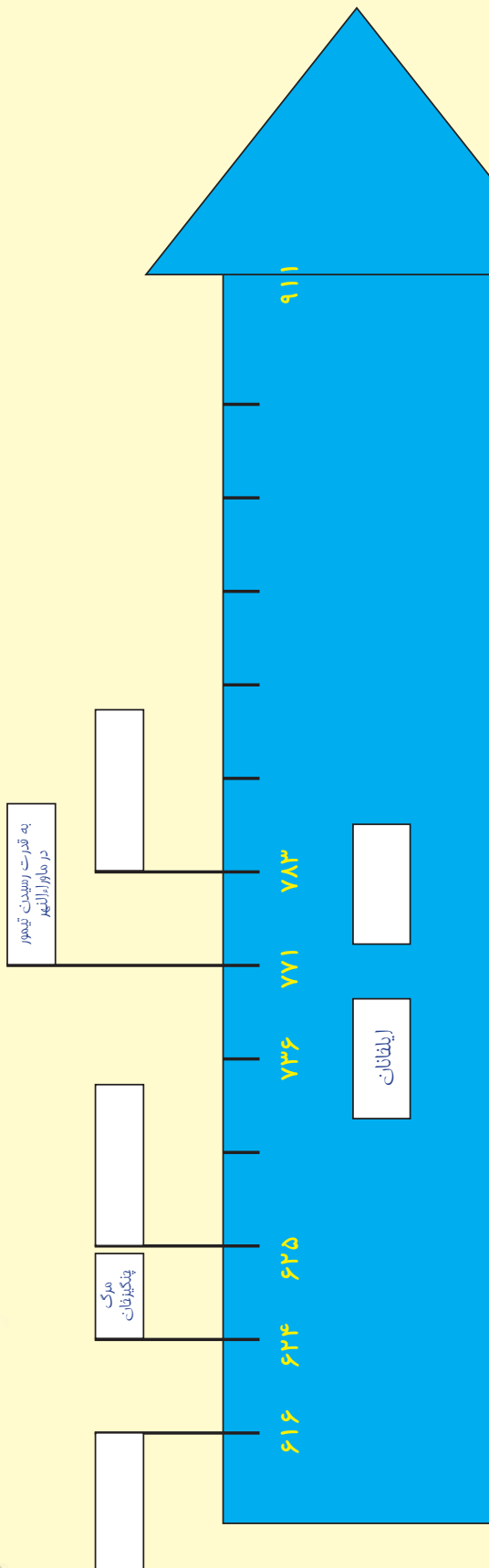


شخصی یهودی به حضور امام علی (ع) آمد و پرسید: عددی بفرمایید که قابل قسمت بر ۲ و ۳ و ۴ و ۵ و ۶ و ۷ و ۸ و ۹ و ۱۰ باشد بی آن که باقی مانده داشته باشد.  
 امام علی (ع) بی درنگ فرمودند: «**اَضْرِبْ اَيَّامَ اَسْبُوعِكَ فِي اَيَّامِ سَنَّتِكَ!**»  
 یعنی: روزهای هفته را در روزهای یک سال خودت ضرب کن که حاصل ضرب آن قابل قسمت بر همه‌ی این اعداد هستند و بدون باقی مانده می باشد.  
 فرد یهودی روزهای هفته (۷ روز) را در ۳۶۰ (ایام سال قمری) ضرب کرد و به نتیجه‌ی جالبی رسید.

شما هم ابتدا روزهای هفته را در یک سال قمری ضرب کنید و سپس در عددها تقسیم کنید و نتیجه را ببینید.

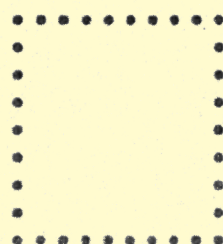
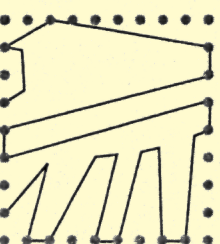
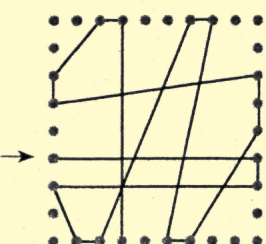
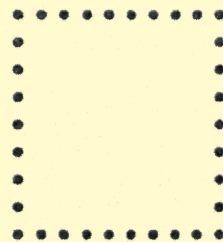
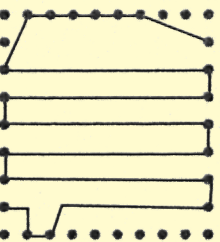
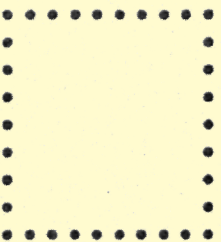
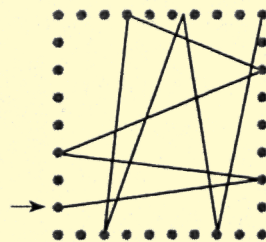
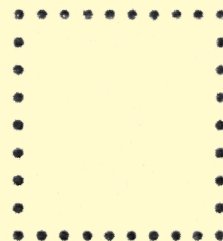
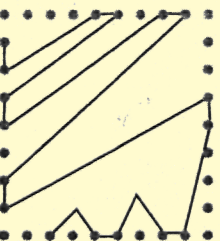
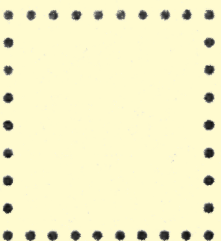
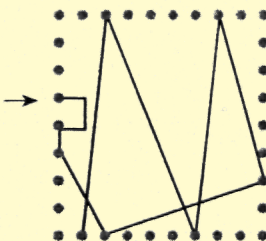
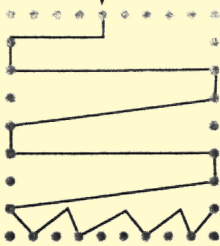
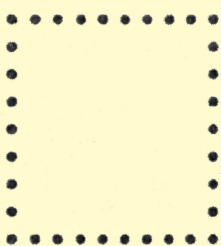
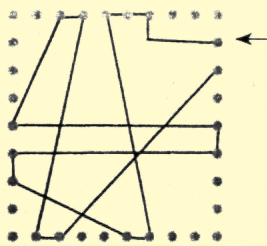
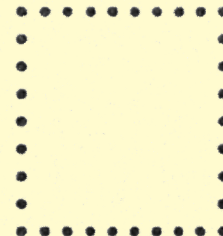
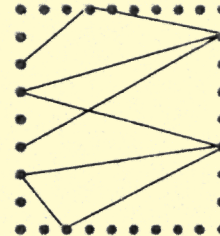
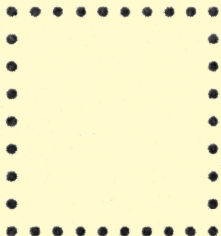
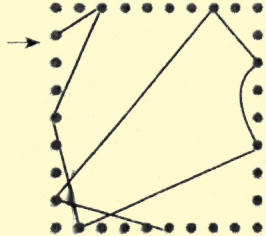


با توجه به گنجینه لغات زیر جاهای خالی روی خط زمان را با کلمات و جملات مناسب پر کن.



نقطه‌ها را طبق الگوی داده شده به هم وصل کنید تا شکل مورد نظر درست شود.

نقطه‌ی شروع



زیر کلماتی را خط بکشید که در سمت راست آن  $\bigcirc$  و در سمت چپ آن  $\times$  باشد.

مثال:  $\bigcirc = \bigcirc$  نیایش  $\times > \times$  نمونه  $\times \bigcirc \Delta$

$\bigcirc = \bigcirc$  وحشت  $\times > \times$  سوگوار  $\times \bigcirc \Delta$  مشتاق  $\bigcirc \Delta$

$\bigcirc$  رصدخانه  $\times = \square M \times$  باطن  $\bigcirc \bigcirc$  محنت  $\times$

$\bigcirc$  آهنگین  $\bigcirc W = \times$  سرشار  $\Delta \bigcirc \times$  قتل عام  $\cup \bigcirc$

$\bigcirc$  لباس  $\bigcirc = \times + M = \times$  خفت آمیز  $= \times$

$\curvearrowright$  جلال  $\bigcirc = \Delta$  غازی  $\bigcirc = \Delta$  شکرانه  $\bigcirc \times$  آهنگین  $\times$

$\Delta$  کوهسار  $\bigcirc \times =$  چابک  $= \times$  مهرگان  $\cup \times \curvearrowright >$

$\times$  غرور  $\times \bigcirc$  خوش آهنگ  $\bigcirc$  حوادث  $\bigcirc = = \times$  ضربه  $\times$

$\div$  تیره دل  $\bigcirc$  ضامن  $\bigcirc \div \times$  کشمکش  $\Delta \times$  متانت  $\Delta \bigcirc$

$\bigcirc \times \Delta \bigcirc$  تصور  $\bigcirc = + \bigcirc \times$  حریق  $\bigcirc = \times$

$\curvearrowleft$  غمگین  $\bigcirc$  مغرب  $\times$  برنا  $\bigcirc \Delta$  دلاور  $\Delta \times$  تاسیس کرد  $\square$

حالا کلماتی را که زیر آن‌ها خط کشیده‌ای این‌جا بنویس و هر کدام را در یک جمله به کار ببر.

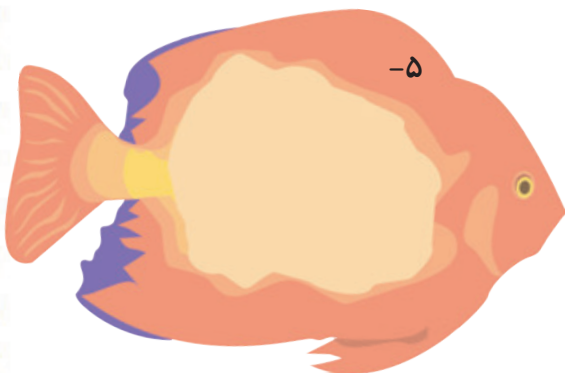
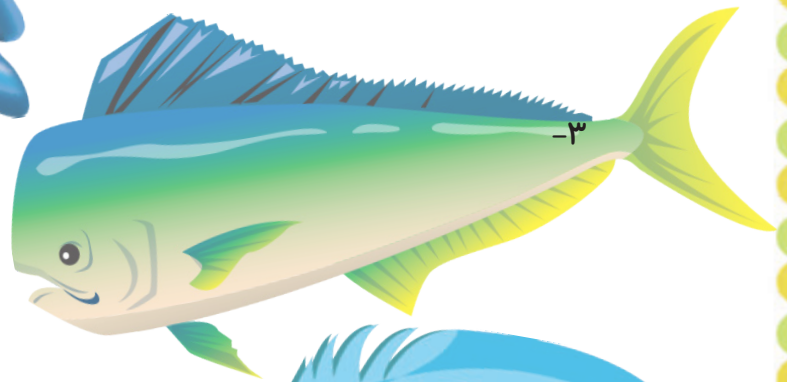
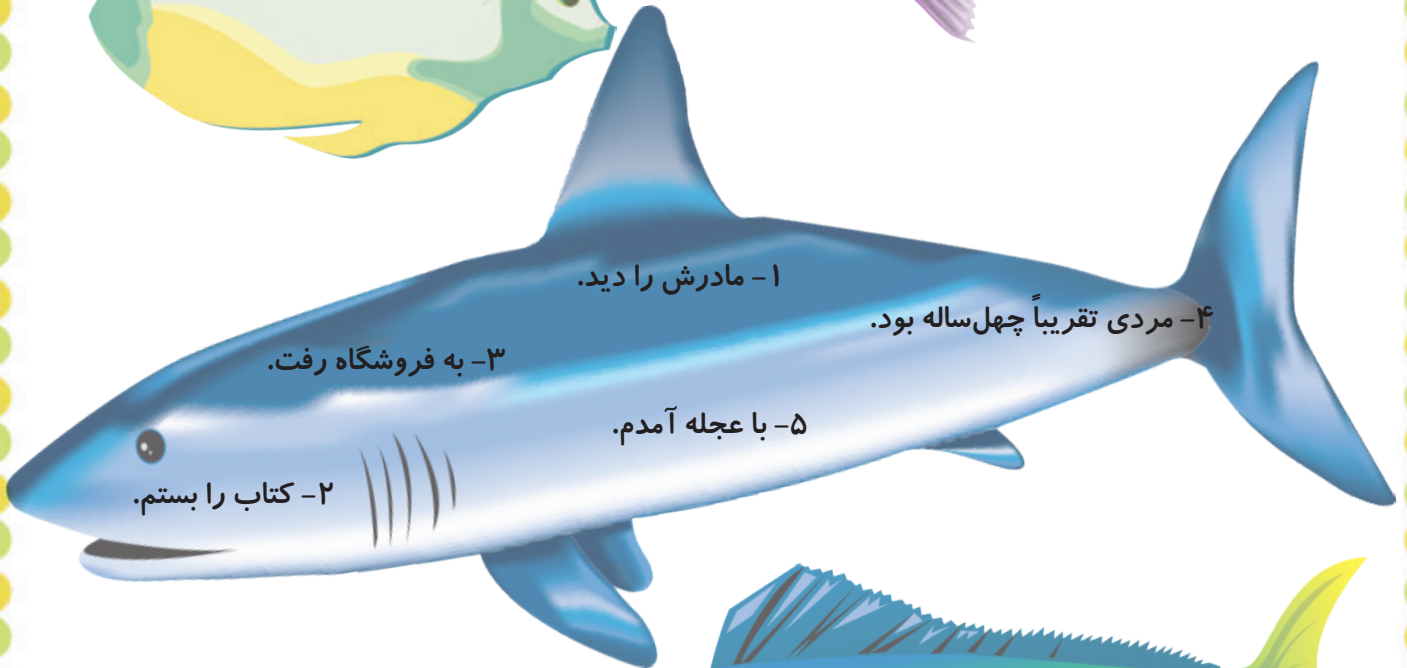
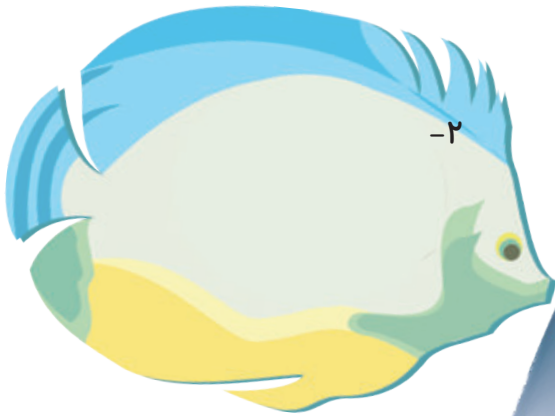
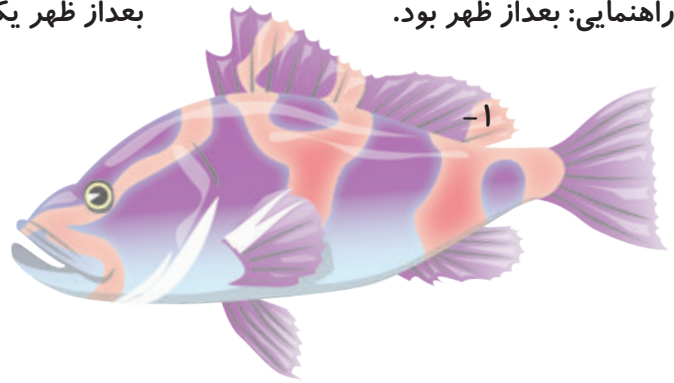
Blank writing area with horizontal lines for student responses.

بازی در دریا

هر جمله را که روی کوسه نوشته شده را با دقت بخوان و آن را گسترش بده و جمله‌های گسترش داده را روی ماهی‌ها بنویس.

بعد از ظهر یکی از روزهای پایانی فروردین ماه بود.

راهنمایی: بعد از ظهر بود.





### چندمین کتاب

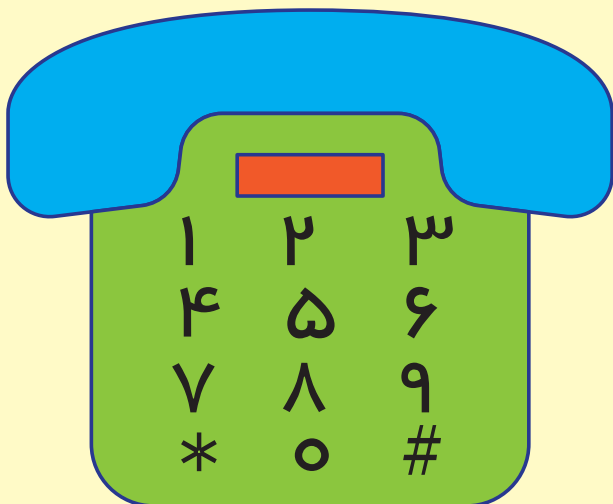


در یک کتابخانه دنبال یک کتاب می‌گردیم به قفسه‌ی کتاب مورد نظر می‌رسیم با شمارش از سمت راست این کتاب صد و بیست و هفتمین کتاب این قفسه است و از سمت چپ دویست و چهل و چهارمین کتاب است. می‌توانی بگویی در این قفسه چند کتاب وجود دارد.



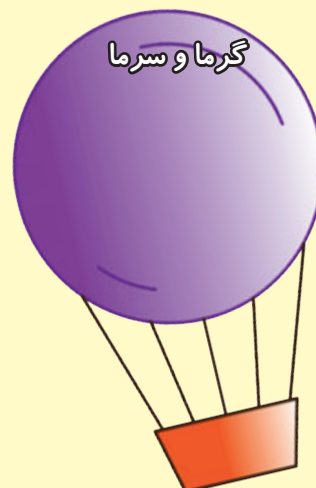
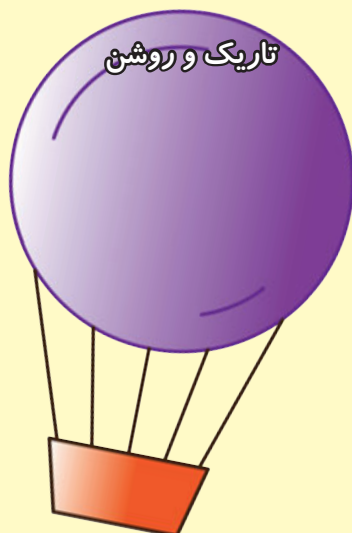
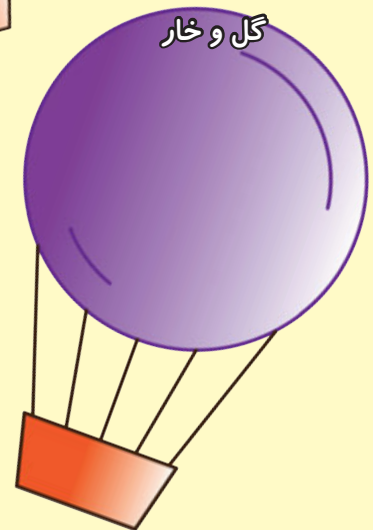
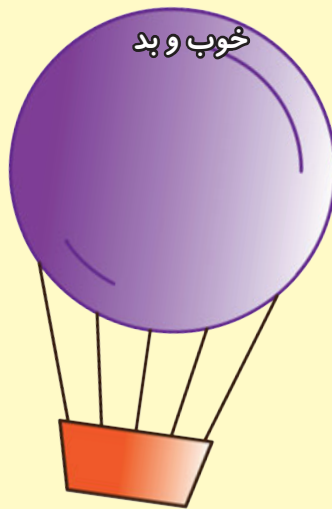
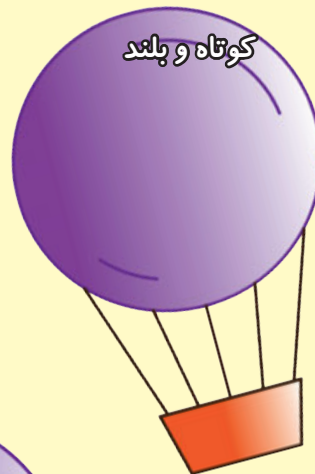
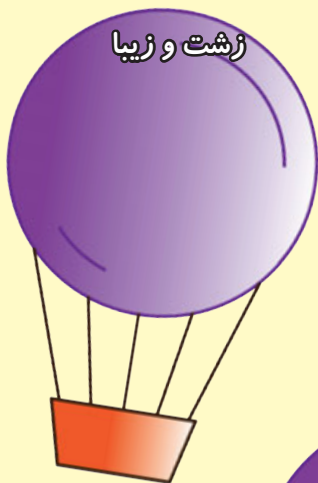
### محاسبات تلفنی

یک تلفن رومیزی داریم آیا می‌توانی در کم‌تر از ۳۰ ثانیه بگویی حاصل ضرب همه‌ی اعداد روی شماره‌گیر آن چند خواهد بود.





با هر دسته از کلمات روی بالن ها یک جمله بنویس.  
راهنمایی: بالا و پایین  
سجاقک بالا و پایین می پرید.







سیب‌های جادویی



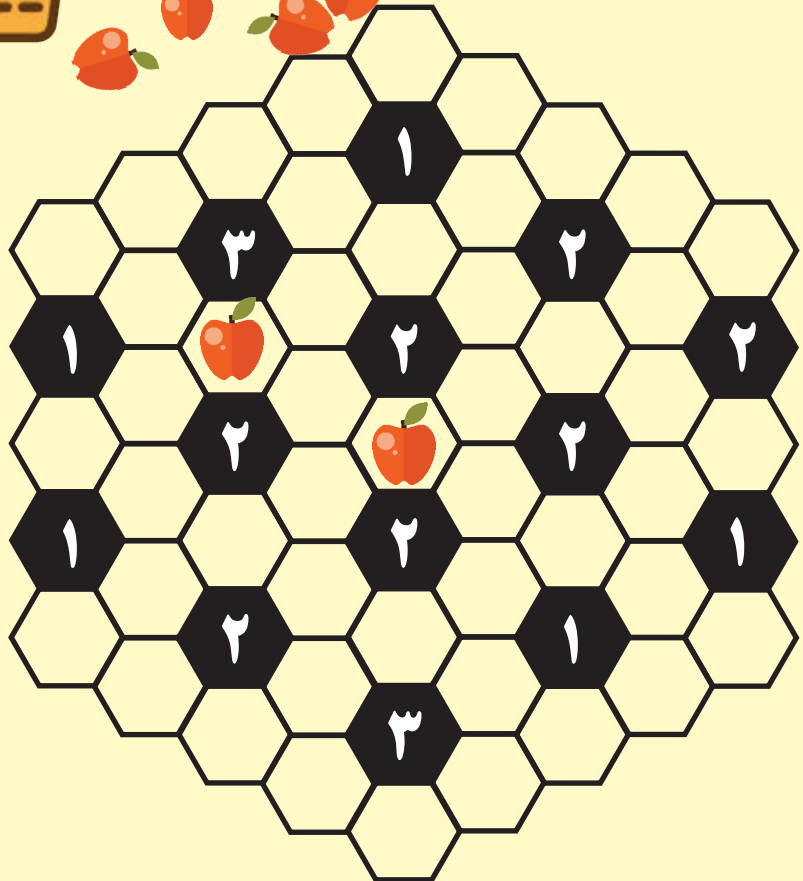
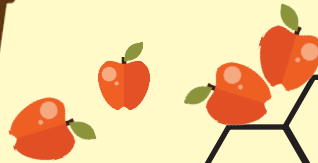
در این جدول ۱۶ تا سیب وجود دارد با استفاده از اطلاعات زیر به مینا کمک کنید تا سیب‌ها را پیدا کند و آن‌ها را در سبد بگذارد.

راهنمایی:

هیچ سیبی نباید در کنار سیب دیگر باشد.

عددهای موجود در جدول مشخص کننده تعداد سیب‌هایی هستند که اطراف آن خانه می‌باشد.

دو تا سیب در جدول قرار داده شده‌اند. بقیه را شما بگذارید.





کلمه‌های صدفی



به هر کدام از کلمه‌های ستون سمت راست یک حرف به انتها یا وسط آن اضافه کن تا یک کلمه‌ی جدید بسازی آن کلمه‌ها را در صدف‌های سمت چپ بنویس.




+




+




+




+




+



حالا با کلمات ساخته شده متنی ادبی در چهار سطر بنویس.

---

---

---

---

---

---

---

---

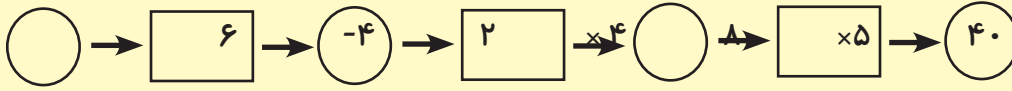


علامت‌های عجیب

با توجه به اعداد با استفاده از علامت‌های +، ×، - به نتیجه برسید.

مثال:

حالا شروع کن:



Series of arithmetic puzzles:

- Circle → Box (6) → Circle (8) → Box (4) → Circle (5) → Box (3) → Circle (16)
- Circle → Box → Circle (4) → Box (2) → Circle (3) → Box (23) → Circle → Box → Circle
- Circle → Box (17) → Circle → Box (7) → Circle (3) → Box (0) → Circle → Box (4) → Circle (7)
- Circle → Box (2) → Circle (4) → Box (8) → Circle (5) → Box → Circle (2) → Box (1) → Circle (21)
- Circle → Box (4) → Circle (3) → Box (12) → Circle (6) → Box (2) → Circle → Box (1) → Circle (9)
- Circle → Box (15) → Circle (5) → Box (3) → Circle (6) → Box (18) → Circle → Box (4) → Circle (24)
- Circle → Box (2) → Circle (4) → Box (6) → Circle (6) → Box (36) → Circle → Box (9) → Circle (8)

در این تساوی‌ها اگر سگ معادل عدد ۵ باشد دیگر حیوانات هر کدام معادل چه عددی هستند؟

Animal value puzzles:

- = ۲۰
- = ۲۳
- = ۲۳
- = ۲۲





کالسکه و نوزاد

با توجه به اعداد روی کالسکه، کالسکه را به بچه مربوط به خودش برسان.



۱۵ تا ۱۰ میلیون      ۱۲۰ تا ۱۰ هزار تایی      ۲۳ تا صد هزار تایی      ۵ تا صد میلیونی



۱۲۰۰۰۰۰      ۱۵۰۰۰۰۰۰      ۵۰۰۰۰۰۰۰      ۲۳۰۰۰۰۰۰