

شماره جلسه: ۲۷	هوالحکیم استراتژی برای کودکان
تاریخ: ۱۳۹۱/۰۸/۰۶	یک تصمیم خوب، با اجرای بد
روی کرد: تصمیم مدار	عنوان درس: تصمیم سازی ابزار کمک آموزشی: انیمیشن پت و مت - بخش پنجم: صندلی ننویی

#### داستان

«مت» از بیرون وارد اتاق می شود و کیف خود را پرت می کند. کیف به دیوار برخورد کرده و از آویز لباس، آویزان می شود.

او مستقیم به سمت تلویزیون می رود با دکمه های آن ور می رود و با ضربه های مشت و کف دست، آن را روشن می کند. سپس روی صندلی می نشیند و مشغول تماشای تلویزیون می شود.

چند لحظه بعد، هنگام تماشای برنامه ی تلویزیون، به پشتی صندلی تکیه داده و صندلی را به عقب هل می دهد. صندلی روی پایه های عقب بلند می شود. در این حالت، او با حرکت سر و شانه های خود به جلو و عقب، صندلی را مانند صندلی های ننویی، به حرکت درمی آورد. اما این حالت، زیاد دوام نمی آورد، زیرا صدای زنگ در شنیده می شود و او از صدای زنگ، تمرکز و تعادل خود را از دست می دهد و به پشت سقوط می کند؛ به در و دیوار می خورد و به دستگیره ی در آویزان می شود. در باز می شود. پت وارد اتاق شده، اما مت را نمی بیند. مت، پت را صدا می زند تا به کمک او برود. پت کمک می کند تا مت از دستگیره ی در آزاد شود. مت، او را به تماشای تلویزیون دعوت می کند و هر دو مقابل تلویزیون، روی صندلی می نشینند.

مت، هنگام تماشای تلویزیون، دوباره به پشتی صندلی تکیه می دهد و آن را روی پایه های عقب بلند می کند و به حالت صندلی ننویی درمی آورد. اما تعادل صندلی را از دست می دهد و به پشت می افتد. غلت می خورد و به عقب می رود تا جایی که سر او زیر کمد گیر می کند.

پت به کمک او می آید. تلاش می کند او را از زیر کمد بیرون بکشد. پای خود را به شیشه ی کمد تکیه می دهد و سر مت را از زیر کمد درمی آورد، اما شیشه ی کمد را می شکند.

دوباره مشغول تماشای تلویزیون می شوند و باز هم مت تلاش می کند صندلی خود را به حالت صندلی راحتی ننویی به حرکت درآورد.

پت، مانع او می شود و یک تصمیم خوب را به او پیشنهاد می کند: یک صندلی راحتی ننویی بسازند.

مت قبول می کند. پت از بیرون اتاق، یک چرخ گاری می آورد. آن را روی صندلی ها قرار می دهند و با اره ی بزرگ، از وسط می برند. هنگام بریدن چرخ گاری، انگشت دست هر دو آن ها زخمی می شود.

چرخ گاری را از وسط می برند و هر تکه ی آن را به پایه های یک سمت صندلی، با میخ و پیچ متصل می کنند.

صندلی متحرك آماده می شود، اما سطح آن بلند است. مت، پا روی کتف و کمر پت می گذارد و بالا می رود و روی صندلی می نشیند. اما به پشت می غلتد و سرنگون می شود.

چاره دیگری انتخاب می کنند؛ پایه های صندلی را می برند و قطعه های بریده شده ی چرخ گاری را به زیر آن پیچ و میخ می کنند. مت روی آن می نشیند، اما چون نیمه های چرخ گاری را کج به زیر آن نصب کرده اند، می شکند و او به زمین می افتد. پت، با تعداد زیادی باند و لوازم پانسمان می آید. آن ها، دو نیمه ی چرخ گاری را با باند و وسایل پانسمان، به صندلی می بندند.

ظاهراً خوب شده است. اما کند حرکت می کند و تاب نمی خورد.

پت فکر می کند و راه و چاره ای می یابد: روی دیوار میخ بلندی می کوبد و با طناب و قرقره، و یک اهرم، صندلی را مانند گهواره ی نوزادان، به حرکت درآورده و تاب می دهد.



حرکت گهواره ای صندلی، خوب ادامه پیدا می کند، اما طناب، به مرور ساییده می شود و گیر می کند. پت، آن را یک باره می کشد و در نتیجه، صندلی از زیر مت کشیده می شود و او به بیرون از خانه پرتاب می گردد. به سیم های برق برخورد می کند و دوباره به سمت خانه باز می گردد. پت به سمت در می رود، اما مت از بیرون، به در اصابت کرده و آن را از جا می کند و با در به روی پت می افتد. پت، زیر در گیر افتاده و له شده است. مت او را با تلمبه باد می زند. پت برمی خیزد و روی ویرانه ی در و دیوار، نتیجه ی تصمیم مت را مشاهده می کند: مت تلویزیون را روی صندلی ننویی گذاشته، و حالا این تلویزیون است که تاب می خورد.



\*\*\*\*\*

### تصمیم‌گیری پت و مت

۱. مت، کیف خود را پرت کرد و در آویز لباس‌ها قرار داد.
۲. مت با صندلی معمولی، سعی کرد مانند صندلی ننویی، حرکت کند و تاب بخورد (سه با تکرار کرد).
۳. پت برای بیرون کشیدن مت از زیر کمد، ابتدا پای خود را روی او گذاشت، سپس پای خود را به شیشه تکیه داد. در نتیجه شیشه‌ی کمد شکست.
۴. هر دو، شیشه‌های شکسته‌ی کمد را رها کردند و به تماشای تلویزیون مشغول شدند.
۵. برای ننویی کردن صندلی، از چرخ‌گاری استفاده کردند. قوس چرخ‌گاری زیاد است و به درد این کار نمی‌خورد.
۶. تعداد وسایل نجاری که برای این کار آوردند، زیاد و غیر ضروری بود.
۷. میخ‌کوبی و پیچ‌کاری پایه‌های صندلی، غلط بود.
۸. در اتاق، کار نجاری را انجام دادند و همه جا را کثیف کرده و به هم ریختند.
۹. با باند و لوازم پانسمان، صندلی و نیمه‌های چرخ‌گاری را بستند.
۱۰. پت، با بطری شیشه‌ای، میخ را روی دیوار کوبید.
۱۱. پت، هنگامی که طناب، ساییده شده و گیر کرده بود، آن را کشید و در نتیجه مت به بیرون از اتاق پرتاب شد.
۱۲. تلویزیون را روی صندلی متحرک و ننویی قرار داد.

\*\*\*\*\*

### درس

- الف - تصمیم اصلی آن‌ها خوب بود، اما اجرای آن غلط.
- ب - ابتدا باید طرح صندلی و پایه‌های ننویی آن را می‌کشیدند، بعد، از روی آن، کار نجاری را انجام می‌دادند. (گز نکرده بریدند).
- ج - کار پت و مت، پرهزینه و بی‌فایده بود. خیلی ضرر وارد کردند.
- د - هدف جابه‌جا شد: به جای این‌که صندلی ننویی برای مت ساخته شود، تا جلو تلویزیون، موقع تماشای برنامه، تاب بخورد، صندلی ننویی برای تلویزیون ساخته شد.

نکته:

با چاره: ← خوب تصمیم می‌گیرد - و خوب آن را اجرا می‌کند.

بی چاره: ← خوب تصمیم می‌گیرد - و بد آن را اجرا می‌کند.

بی چاره: ← بد تصمیم می‌گیرد - و تلاش می‌کند که آن را خوب اجرا کند.

www.Strategistkids.ir