

واحدِ فارسی

Farsi Credit

دیباچه

کانادا به عنوان یک کشور همه فرهنگی که هر ساله مهاجران زیادی به جمعیت آن ملحق می شود، این امکان را در اختیار شهروندان غیر بومی قرار داده است، که هر گروه قومی بتواند زبان خود را به نسل های بعدی و دیگر اقوام آموزش دهد. آموزش و پرورش کانادا در راستای همین برنامه در مقاطع دبیرستانی ۹ تا ۱۲ - پس از اطمینان از تحصیل شرایط - اجازه می دهد که هر قوم، واحد های درسی زبان خود را به عنوان واحد های رسمی تدریس نماید. نگارنده بیش از ده سال است که در کنار همکاران خود در این راستا فعالیت نموده است. « واحد فارسی » حاصل این تجربه ی گرانقدر است. و چند فایده را دنبال می کند:

- ۱ - این کتاب برای هر چهار مقطع نمونه ای کامل از درسها، فعالیتها، تمرینها و امتحانات را به دست می دهد.
- ۲ - این کتاب همچنین مشکلات کلاسهای مربوطه را مطرح می کند و در حد خود راه حل هایی را پیشنهاد می نماید.
- ۳ - در کتاب، همچنین از بازیها و تجربه هایی چون نمایش فیلم و داشتن فعالیت های هنری و فرهنگی، یاد شده است. در اینجا - خاتمه را - قسمتی از فصل « مدرسه ی فارسی »، از کتاب « واترلوئیة » نقل می گردد.

آموزش زبان فارسی خارخاری است، که از فردای رسیدن به سرزمین های دوردست، در دل هر پدر و مادر ایرانی می افتد. فرزندان هر چه نو آموزتر باشند، خواهش این نیاز ژرف تر می شود. ایرانیان واترلو کوشش های دامنه داری را در این راستا سامان دادند. پشتیبانی سازمان آموزش و پرورش و یکدندگی کسانی که بردن نامشان سخن را به درازا می کشد. سرانجام گره ها را گشود و مدرسه ی فارسی با آغاز هزاره ی سوم مسیحی گشایش یافت. از

همان نخست تا امروز گوناگونی دانش آموزانی که در یک کلاس می نشستند کار آموزش را دشوار می کرد. بچه‌ها در تراز دانش فارسی، در زاد و سال، در نژاد و تبار و در انگیزه‌ی فراگیری نا همگون بودند. می شد دو همکلاس را یافت که در زاد، بیش از ده سال نا برابر بودند. می شد که یکی تُرکِ همدانی، یکی لُرِ اسفهان‌ی، یکی بلوچِ افغان‌ی و یکی فارسیِ اماراتی باشد. دانش آموزانی داشتیم که هر بامدادِ شنبه به زخمِ تَشَرّهای پدران و بیم و امیدهای مادرانه - پاسی از کار و کلاس گذشته - با چشمانِ خُمار می آمدند و فارسی را بیهوده ترین زبانِ دنیا می دانستند. همین دانش آموز کنار کسی می نشست که تا کلاس یازده در دبیرستان های ایران خوانده بود و چون طوطیانِ هند، قندِ پارسی می شکست.

شنبه ها - از بامداد تا نیمروز - ما سه کلاس جدا از هم را سرپرستی می کردیم. آن‌ها که پیش دبستانی و کلاس یک و دو بودند، آن‌ها که الفبا و جمله نویسی را می دانستند و بالاتر از همه آن‌ها که دبیرستانی بودند و به فارسی نیز همچون دیگر درس‌هایشان می نگریستند. خوشا که دبیرستان های شهر، آزمون ها و نمره هایشان را می پذیرفت و در کار نامه‌ها می گنجاند. دشواری های آموزش به این نمونه‌ها بسنده نمی شد، لیک در کنار خود سرشار از شادی ها بود که کشیدن بار را آسان می کرد. آموزش فارسی در بیرون از گستره‌ی این زبان، همچون دلبری است که در کنار ناز و جفای خود «آنی» دارد که دانسته می شود لیک شکافته نمی شود.

دلبر آن نیست که مویی و میانی دارد

بنده‌ی طلعت آن باش که آنی دارد

بازی‌های آموزشی

اجرای برخی بازی‌ها در کلاس می‌تواند در کنار همبستگی دانش‌آموزان به بالا بردن دانش آن‌ها و همچنین علاقه‌ی آن‌ها کمک کند. آموزگاری که کمتر به دخالت دانش‌آموزان در پیشبرد کار کلاس اهمیت می‌دهد، تنها می‌شود و از میزان واقعی رضایت دانش‌آموزان بی‌خبر می‌افتد. برای دخیل کردن دانش‌آموزان «بازی» روش بسیار خوبی است. در این بخش چند بازی خوب که امتحان خود را پس داده‌اند معرفی می‌گردد:

۱) بازی حافظ^۲

۱۲ کارت زرد و ۱۲ کارت قرمز به اندازه‌ی نصف یک کاغذ A۴ آماده کنید و متناسب با درسی که در حال ارائه است دوازده کلمه انتخاب کنید و هر یک را خوش خط و درشت روی

^۲ نام این بازی را می‌شد «حافظه» یا «به خاطر سپردن» یا چیزی شبیه به آن نهاد اما به احترام شاعر بزرگ حافظ شیرازی این نام را برگزیدیم

یکی از کارت های زرد بنویسید . (دقت داشته باشید که نوشته های شما به هیچ وجه اثری بر پشت کارت باقی نگذارد) . اکنون باید به ازای هر کارت زرد یک کارت قرمز را پُر کنید . یعنی به گونه ای چیزی روی آن بنویسید که هر کارت زردی صاحب یک و فقط یک همتا در دسته ی قرمزها شود . این همتا می تواند مترادف فارسی ، معادل انگلیسی ، متضاد و یا حتا در مواردی عدد یا شکل باشد .

مثلاً فرض کنیم درس ما در باره ی شعر فارسی است در این حال دو دسته ی زرد و قرمز می تواند حاوی کلمات زیر باشد .

قرمزها	زردها
Rhyme	قافیه
Rhythm	وزن
Epical	حماسی
Myth	اسطوره
Literature	ادبیات
Lyric	غنائی
Satiric	طنز
Romantic	عاشقانه
Verses	ابیات
Poet	شاعر
Poem	شعر
criticize	انتقاد

اکنون باید با توجه به امکانات کلاس، روشی پیدا کنید که بتوان دو دسته کارت ها را در دو سوی دیوار کلاس به گونه ای روی دیوار نصب کرد که :

یکم : هر دسته در چهار ستون سه تایی و به طور کاملاً مشابه نصب

شده باشد

دوم : نوشته‌ها رو به دیوار باشند و دیده نشوند .

سوم : دانش آموز بتواند به راحتی هر یک از کارت ها را بچرخاند و

نوشته ی آن را آشکار کند . همچنین بتواند آن را به شکل

اولیه برگرداند .^۲

بازی آغاز می شود :

کلاس را به دو گروه رقیب تقسیم می کنیم و با قرعه کشی یکی از افراد گروه اول را روانه ی کارت های نصب شده روی دیوار می نماییم . دانش آموز، تصادفاً یکی از کارت های زرد یا قرمز را (انتخاب با اوست) آشکار می کند و اجازه می دهد همه ی بچه های کلاس نوشته ی آن را بخوانند . پس از آن یکی از کارت های رنگ دیگر را هم تصادفاً می چرخاند . چنانکه شانس داشته باشد تنها معادل کلمه ی خود در این دسته را آشکار کند (که احتمال آن خیلی کم است) یک امتیاز نصیب گروه خود می کند و به علامت این پیروزی آن زوج کارت معادل را از دیوار جدا کرده ، نزد گروه خود می برد . در صورتی که دو کلمه مربوط به هم نبودند هر دو را به حالت عادی برمی گرداند .

اکنون نوبت گروه دوم است که شانسشان را امتحان کنند . هر چه این بازی جلو تر می رود و تعداد بیشتری از افراد دو گروه ، این عمل را تکرار می کنند، تعداد بیشتری کلمه ی آشکار شده در حافظه ی بچه ها ثبت می شود و احتمال یافتن یک زوج بیشتر می گردد . در نهایت گروهی برنده خواهد بود که تعداد بیشتری از معادل ها را در اختیار داشته باشد .

قواعد بازی :

الف (تصور کنید در میانه ی بازی هستیم و هر کسی جای دو یا سه کلمه ی زرد یا کلمه ی قرمز را به خاطر سپرده است . در این حال یک نفر از گروه اول رفته تا شانس خود را آزمایش کند . مثلاً کارتی از گروه قرمز را چرخانده و واژه ی « Rhyme » را آشکار کرده است . فرض کنیم پیش از این یک بار واژه ی « قافیه » در دسته ی زرد ها آشکار شده بوده و او هم اکنون جای آن را به خاطر ندارد . آیا همگروه های او می توانند کمک کنند؟

بهرتر است اجازه دهیم که گروه در کمک به فرد مشارکت کنند و حتا فراتر از آن گروه مقابل کاری کنند که او گمراه شود .

ب (بازی باید تا آخر ادامه پیدا کند و آخرین زوجی که روی دیوار می ماند خود بخود امتیاز مفت و مجانی ای خواهد بود که نصیب آخرین فرد می شود

پ (هر بازی کنی که شانس خود را می آزماید چه ببرد و چه ببازد ، باید بنشیند و نوبت را به عضوی از گروه دیگر بسپارد .

چند مثال برای کارت ها :

برای درس دستور :

قرمزها	زردها
دیروز	قیدِ زمان
بزرگتر	صفتِ برتر
ایران	اسم
می رود	فعلِ مضارع

از	حرف اضافه
دیدن	مصدر
او	ضمیر
را	علامت مفعول
رفتم	فعل ماضی
ورزش	اسم مصدر
ایرانی	صفت نسبی
شتابان	قید حالت

برای گسترش واژگان فارسی :

قرمزها	زردها
سلام	درود
رحیم	مهربان
ظهر	نیمروز
عصر	پسین
قوی	نیرومند
معلم	آموزگار
علم	دانش
عقل	خرد
مُلک	سرزمین
مدرسه	آموزشگاه
مدیر	سرپرست

بیمار	مریض
-------	------

برای مباحث ادبی :

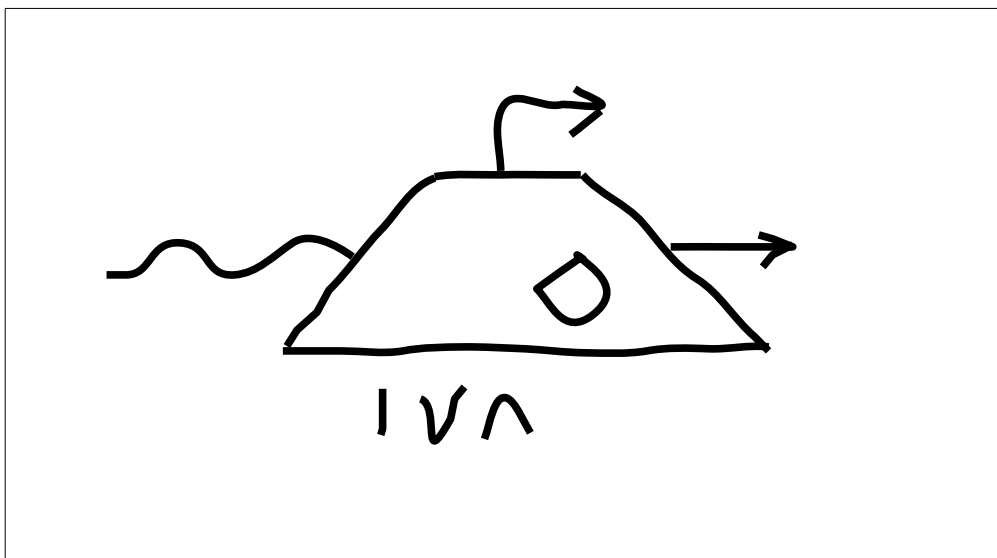
قرمزها	زردها
داستان کوتاه	Short story
استعاره	Metaphor
تمثیل	Simile
رمان	Novel
مبالغه	Exaggeration
اسم معنی	Abstract noun
سردبیر	Editor
پیشنویس	Draft
منطق	Logic
شعر نمایشی	Drama
پویایی	Dynamism
زیبایی شناسی	Aesthetics

(۲) بازی گفتگو :

این بازی برای تقویت سخن گفتن دانش آموزان به زبان فارسی است. یکی از مواردی که استفاده از واژگان در هر زبانی مشکل می شود ، زمانی است که ما مجبوریم با سرعت و به کوتاهی با کسی گفتگو کنیم. در بازی گفتگو ، دانش آموز این موقعیت را تجربه می کند . آموزگار از پیش تعدادی تصویر ساده را که خود با دست (بدون کمک پرگار ، خط کش ،

گونیا و ...) روی کاغذ هایی در قطع A4 کشیده ، در اختیار دارد .

برای مثال در اینجا یک نمونه را می بینیم :



آموزگار دانش آموزان را به سه گروه تقسیم می کند . گروه های الف و ب که نفراتشان مساوی

است و گروهی سه یا چهار نفره برای داوری .

بازی آغاز می شود :

یک نفر از گروه الف پای تخته می رود و پشت به کلاس می ایستد . دوستانش همگی پشت به او

و تخته در ردیف جلوی کلاس می‌نشینند. تیم رقیب و داوران رو به تخته و در ردیف های عقب کلاس مستقر می‌شوند. آموزگار تصویر مربوطه را به کلاس نشان داده و آن را در اختیار افراد نشسته ی گروه الف قرار می‌دهد. این افراد در زمانی محدود باید تصویر را برای یارشان که پای تخته ایستاده توضیح دهند و او باید بکوشد که عین آن را با گچ ، روی تخته بکشد .

قواعد بازی :

- الف) کسی که می‌کشد نه تصویر را و نه یاران خود را تا پایان وقتی که مقرر است نمی‌بیند
- ب) توضیح دهندگان نیز یار خود و آنچه او می‌کشد را نمی‌بینند .
- پ) توضیح دهندگان از هیچ کلمه ی غیر متداول در زبان فارسی نمی‌توانند استفاده کنند .
- ت) کسی که می‌کشد حق دارد از افراد گروه بپرسد و خطاهای احتمالی خود را درست کند .
- ث) پس از پایان وقت ، گروه ب همین کار را انجام می‌دهد .

داوری :

داوران باید وقت گروه‌ها را با دقت نگاه‌دارند .
داوران باید تصویرها را با اصل آنها مطابقت داده و به کار گروه امتیاز بدهند
بهتر است داوران قبل از آغاز بازی تمام تصویرها را ببینند تا به ملاک‌هایی برای امتیازبندی دست پیدا کنند .
در پایان گروهی که بیشترین امتیاز را دارد برنده خواهد بود .

۳) بازی شخصیت :

در هر زبانی، مجموعه‌ی لغاتی که به توصیفِ شخصیتِ انسان‌ها اختصاص دارد، از اهمیت زیادی برخوردار است. این واژه‌ها تا حد زیادی مُبیینِ فرهنگ، آداب، ارزشها و هویتِ مردمی هستند که با آن زبان صحبت می‌کنند. در این بازی واژه‌هایی از این دست، زیرِ ذره‌بینِ دانش‌آموزان قرار می‌گیرد.

آموزگار از پیش کاغذ‌هایی را آماده کرده است که روی هر یک شخصیتِ یک انسان با یک کلمه وصف شده است. به هر کاغذی رشته‌ای از نخ متصل است. این رشته حلقه‌ای را ساخته که می‌توان به کمکِ آن کاغذ را به گردنِ دانش‌آموز انداخت.

بازی آغاز می‌شود :

همه‌ی دانش‌آموزان پشت به آموزگار می‌ایستند تا وی بتواند نوشته‌ای را به گردن هر یک بیاندازد. این نوشته به گونه‌ای در پشتِ سرِ دانش‌آموز قرار می‌گیرد که به جز خودش همه می‌توانند آن را بخوانند. در این حال دانش‌آموزان راه می‌افتند و نوشته‌های پشتِ یکدیگر را می‌خوانند و با جمله‌هایی به فارسی یا انگلیسی می‌کوشند که شخصیتی را که وصف شده، توضیح دهند. در واقع هر کسی به دیگران مراجعه می‌کند و از آن‌ها می‌خواهد که شخصیت او را بشکافند.^۴

برای مثال ممکن است یکی از کلمه‌های زیر، پشتِ سرِ هر دانش‌آموزی آویخته باشد :

— دست و دل واز

— اخمو

۴ یونانیان باستان اعتماد داشتند که هر کس توپرا ای بردوش دارد و در کیسه‌ی جلوی او صفاتِ دیگران و در کیسه‌ی پشتِ او صفاتِ خودش را ریخته‌اند. وی هر چه می‌چرخد صفاتِ (عیب‌های) دیگران را می‌بیند.

سمج	—
بی انصاف	—
ولخرج	—
پرچونه	—
پرتوقع	—
باجریزه	—
حاضر جواب	—
روشن فکر	—
پر سر و زبان	—
خسیس	—
خائن	—
یک دنده	—
سر به هوا	—
بی خیال	—
نان به نرخِ روز خور	—
بادمجانِ دورِ قابِ چین	—
بی حوصله	—
بی جنبه	—
قلدر	—
شَلخته	—
تک رو	—
لوس	—
بی مزه	—

— بی کله

همچنین می توان از واژه‌هایی سود برد که کمتر در میان مردم رواج دارد :

— حلیم

— جسور

— شکیبا

— دلیر

— خستگی ناپذیر

— دندان گرد

— سرکش

— سودایی

— بلغمی

— ابن الوقت

— سالوس

— عبوس

— خنک

— سیاه دل

— بزرگوار

— آزاده

— بی پروا

و دهها اصطلاح دیگر

قواعد بازی :

الف) از آنجا که هدف از این بازی کمک به افراد است تا نوشته‌ی پشت سرشان را حدس بزنند ، عملاً رقابتی وجود ندارد . تنها امتیاز کسی که زودتر فهمیده این است که می‌تواند ، روی صندلی خود بنشیند .

ب) هر کس در هر مرحله‌ای که کلمه‌ی پشت سرش را حدس زد می‌تواند آن را برای دوستش تکرار کند و چنانکه تأیید شد ، باید سر جای خود بنشیند .

پ) شرط بازی آن است که دقیقاً همان کلمه‌ای که هست ، حدس زده شود و چنانکه معادل یا مترادف آن گفته شد ، کافی نیست . (مثلاً نمی‌توان به جای « دست و دل واز » با گفتن واژه‌ی « کریم » کار را تمام شده پنداشت)

ت) گاه اتفاق می‌افتد که دانش‌آموزی به بن‌بست بر خورد می‌کند ، یعنی از هر که می‌پرسد تنها یک راهنمایی بیش نمی‌شود و بر اساس آن قادر به کشف شخصیت خود نیست . در این حال راهنمایی‌ها می‌تواند به جای شکافتن شخصیت به توضیح ظاهر کلمه معطوف شود . این کار به صورت محدودی تنها توسط آموزگار جایز است .

ث) بدیهی است که دانش‌آموزان حق ندارند در توضیحات خود تمام یا بخشی از کلمه‌ی مورد نظر را بر زبان آورند .

ج) استفاده از هر زبانی برای توضیح آزاد است

۴) بازی مازی :

چند ویژگی ، یک بازی را جذاب می‌کند : اینکه بیم و امیدها تا لحظه‌ی آخر بپاید ، اینکه آگاهی و مهارت با شانس در هم بافته و آمیخته شود ، اینکه بازی بتواند در هر لحظه هر دو تیم را درگیر نگه دارد ، اینکه ...

بازی مازی در عین اینکه توان علمی و سطح فارسی دانش‌آموزان را بالا می‌برد اغلب شرایط

یک بازی خوب را دارد

ماز به معنی پیچ و تاب است^۵ و در این بازی دانش آموزان به نوبت و با ریختن تاس از یک ماز، که به تعداد زیادی خانه تقسیم شده است، می گذرند.

پیشنیاز بازی :

۱) آموزگار پیش از هر چیز باید مسیر و به اصطلاح نطع بازی را روی تخته بکشد و برای هر خانه‌ای کاری را مقرر کند و در آن خانه بنویسد. پیش از بررسی پیش نیازهای دیگر خوب است به یک نمونه از چنین مسیری توجه کنیم :

انتخاب پرسش ۳	پانتومیم ۲	۱
انتخاب پرسش ۶	پنج بار بشین و پاشو ۵	دوباره بریز ۴
انتخاب پرسش ۹	پانتومیم ۸	به خانه ی نخست برگرد ۷
پیروزی	پنج بار شنا	انتخاب پرسش

۵ Maze در انگلیسی و «ماز» در فارسی به راه‌های پرپیچ و تاب گفته می‌شود که برای آزمودن هوش آدمیان یا جانوران از آن استفاده می‌کنند. مسیری که تنها یک راه برون رفت دارد و آزمایش شوند باید آن را از میان راه‌های مختلف به خاطر بسپارد. گویا واژه‌ی «مازندان» نیز برگرفته از همین واژه است. جایی که راه‌های پرپیچ و خم دارد !!!

۱۰	کن ۱۱	
----	-------	--

۲) آموزگار باید تعداد زیادی کارت آماده کند که روی هر کدام ، پرسشی متناسب با درس‌های کلاس نوشته شده باشد .

به نمونه‌های زیر توجه کنید :

واژه ی « سبزی فروشی » چند هجا دارد ؟
هر یک را به خطِ فنوتیک بنویسید .

عرفان یعنی چه ؟

عرب‌ها از کدام مرزها به ایران حمله کردند؟

فاعل جمله ی زیر کیست؟

« او را نشناختم »

۳) تاسی بزرگ که روی زمین یا میز بتوان ریخت .

بازی آغاز می‌شود :

دانش آموزان به دو یا سه گروه و حتا بیشتر تقسیم می‌شوند . با قرعه کشی و به نوبت نماینده ای از طرف خود می‌فرستند تا تاس بریزد و بر اساس عددی که آمده، پیش برود .
وقتی که فرد در خانه‌ای ایستاد باید به پیام آن پاسخ دهد و گرنه به آخرین جایی که بوده برمی‌گردد . در صورتی که پاسخ صحیح بدهد می‌تواند در آن خانه بماند تا دوباره نوبت به تیم او برسد .

اگر بازی کنی در خانه ی پانتومیم ایستاد، اعضای تیم یا تیم های مقابل ، او را فراخوانده کلمه‌ای متداول در زبان فارسی را - به آرامی - به او تلقین می نمایند . مثلاً می‌گویند : « مهرگان
« یا « حجره » یا « کله پا » یا هر کلمه‌ای که خواستند . پس از آن بازی کن باید در زمان

محدودی با کمک حرکات بدنش و بی هر گونه سخن گفتنی، آن کلمه را به دوستانش تفهیم کند.

اگر بازی کنی دو خانه تا آخر فاصله داشت تنها با آوردن « دو » پیروز می شود. اگر ۳ یا ۵ یا عدد دیگری آورد به اندازه ی عدد باقی مانده می شمارد و در جهت برعکس بر می گردد. مثلاً اگر شش آورد دو تا جلو می رود و چهار تا برمی گردد. و به همین طریق نسبت به عددهای دیگر عمل می شود.

بدیهی است که این قانون ها را می توان کم و زیاد کرد و یا تغییر داد.

۵) بازی جمله و تصویر :

این بازی برنده و بازنده ندارد اما سیری از تجسم ها و خواندن ذهن دیگران در آن هست که بازی را جذاب می کند .

پیشنیاز بازی :

تنها چیزی که لازم است تعداد بسیار زیادی کاغذ سفید است و اینکه هر دانش آموز باید قلمی در اختیار داشته باشد .

بازی آغاز می شود :

فرض کنیم ۱۵ دانش آموز در کلاس حضور دارند . در این حال باید ۱۵ دسته کاغذهای سفید و

هم اندازه را به هر یک از دانش آموزان بسپاریم . هر دسته کاغذ باید به اندازه ی دانش آموزان باشد، یعنی هر نفر ۱۵ برگ کاغذ در اختیار داشته باشد .

دانش آموزان به گونه‌ای مینشینند که بتوانند برگه ها را دست به دست کنند و در ضمن نوشته‌های یکدیگر را نبینند .

هر کسی به دلخواه جمله‌ای بر اولین برگ از دسته کاغذهای خود می نویسد، و همه ی کاغذ ها را همانطور که هستند به نفر کنار خود رد می کند . در یافت کننده جمله ی دوست خود را می خواند و آنرا به زیر همه ی کاغذها منتقل نموده می کوشد که محتوای آن را بر برگه ی سفیدی که ظاهر شده نقاشی کند . بنابر این در یک لحظه هر ۱۵ نفر جمله‌ای دریافت کرده‌اند ، آن را خوانده‌اند و با کمک نقاشی کوشیده اند تا پیام آن را منتقل کنند . پس دوباره همگان دسته ی کاغذ ها را به نفر دیگر رد می کنند .^۶ در اینجا دریافت کنندگان جدید تنها نقاشی ها را می بینند و پس از اینکه خوب نگاه کردند بی آنکه چیزی بپرسند آن را به زیر تمام کاغذها منتقل می کنند و بر برگه های سفیدی که آشکار شده، می کوشند تا جمله هایی که باعث کشیدن آن نقاشی ها بوده را حدس بزنند، و بار دیگر آن را بنویسند . و دوباره و چندباره این کار را تکرار کنند . پس از ۱۵ بار دست به دست گشتن و یک در میان جمله نوشتن و نقاشی کردن وقتی که دانش آموزان برگه ی رویی را برمی دارند تا طبق معمول به آخر منتقل کنند ، دیگر برگه ی سفیدی نمانده و به جمله‌ای برخورد می کنند که خود آن را نوشته بوده اند .

در اینجا بازی تمام است در حالی که هر کسی ۱۵ برگه در اختیار دارد و بار ها جمله ی او باز نویسی شده و تغییر کرده است . دنبال کردن این تغییرات تماشایی و خواندنی است . خوب است از افراد بخواهیم که هر بار پیش از نوشتن یا کشیدن ، نام خود را بر برگه ها بنویسند تا تعقیب سیر تغییرات جالب تر شود .

دانش آموزان می توانند جمله‌ها و تصویر های خود را بر برگه ی بزرگی نصب کنند و تحلیلی در

۶ اگر افراد را روی یک دایره تصور کنیم نقل و انتقال کاغذها همواره در یک جهت - مثلاً - در جهت عقربه های ساعت ، صورت می‌گیرد و همه ی کاغذ ها همواره با هم منتقل می شوند. یعنی تا آخر بازی هیچ دسته ی کاغذی نباید پریشان شود.

باره ی آن بنویسند .