

|                     |  |
|---------------------|--|
| شماره جلسه: ۲۷      | هوالحکیم<br>استراتژی برای کودکان   |
| تاریخ: ۱۳۹۱/۰۸/۰۶   | یک تصمیم خوب، با اجرای بد  |
| روی کرد: تصمیم‌مدار | عنوان درس: تصمیم‌سازی<br>ابزار کمک‌آموزشی: انیمیشن پت و مت - بخش پنجم: سندلی ننویی |

#### داستان

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

او مستقیم به سمت تلویزیون می‌رود با دکمه‌های آن ور می‌رود و با ضربه‌های مشت و کف دست، آن را روشن می‌کند. سپس روی سندلی می‌نشیند و مشغول تماشای تلویزیون می‌شود.

چند لحظه بعد، هنگام تماشای برنامه‌ی تلویزیون، به پشتی سندلی تکیه داده و سندلی را به عقب هل می‌دهد. سندلی روی پایه‌های عقب بلند می‌شود. در این حالت، او با حرکت سر و شانه‌های خود به جلو و عقب، سندلی را مانند سندلی‌های ننویی، به حرکت درمی‌آورد. اما این حالت، زیاد دوام نمی‌آورد، زیرا صدای زنگ در شنیده می‌شود و او از صدای زنگ، تمرکز و تعادل خود را از دست می‌دهد و به پشت سقوط می‌کند؛ به در و دیوار می‌خورد و به دستگیره‌ی در آویزان می‌شود.

در باز می‌شود. پت وارد اتاق شده، اما مت را نمی‌بیند. مت، پت را صدا می‌زند تا به کمک او برود. پت کمک می‌کند تا مت از دستگیره‌ی در آزاد شود. مت، او را به تماشای تلویزیون دعوت می‌کند و هر دو مقابل تلویزیون، روی سندلی می‌نشینند.

مت، هنگام تماشای تلویزیون، دوباره به پشتی سندلی تکیه می‌دهد و آن را روی پایه‌های عقب بلند می‌کند و به حالت سندلی ننویی درمی‌آورد. اما تعادل سندلی را از دست می‌دهد و به پشت می‌افتد. غلت می‌خورد و به عقب می‌رود تا جایی که سر او زیر کمد گیر می‌کند.

پت به کمک او می‌آید. تلاش می‌کند او را از زیر کمد بیرون بکشد. پای خود را به شیشه‌ی کمد تکیه می‌دهد و سر مت را از زیر کمد درمی‌آورد، اما شیشه‌ی کمد را می‌شکند.

دوباره مشغول تماشای تلویزیون می‌شوند و باز هم مت تلاش می‌کند سندلی خود را به حالت سندلی راحتی ننویی به حرکت درآورد.

پت، مانع او می‌شود و یک تصمیم خوب را به او پیشنهاد می‌کند: یک سندلی راحتی ننویی بسازند.

مت قبول می‌کند. پت از بیرون اتاق، یک چرخ گاری می‌آورد. آن را روی سندلی‌ها قرار می‌دهند و با اره‌ی بزرگ، از وسط می‌برند. هنگام بریدن چرخ گاری، انگشت دست هر دو آن‌ها زخمی می‌شود.

چرخ گاری را از وسط می‌برند و هر تکه‌ی آن را به پایه‌های یک سمت سندلی، با میخ و پیچ متصل می‌کنند.

صندلی متحرک آماده می‌شود، اما سطح آن بلند است. مت، پا روی کتف و کمر پت می‌گذارد و بالا می‌رود و روی صندلی می‌نشیند. اما به پشت می‌غلند و سرنگون می‌شود.

چاره دیگری انتخاب می‌کنند؛ پایه‌های صندلی را می‌برند و قطعه‌های بریده شده‌ی چرخ‌گاری را به زیر آن پیچ و میخ می‌کنند. مت روی آن می‌نشیند، اما چون نیمه‌های چرخ‌گاری را کج به زیر آن نصب کرده‌اند، می‌شکند و او به زمین می‌افتد.

پت، با تعداد زیادی باند و لوازم پانسمان می‌آید. آن‌ها، دو نیمه‌ی چرخ‌گاری را با باند و وسایل پانسمان، به صندلی می‌بندند.

ظاهراً خوب شده است. اما کند حرکت می‌کند و تاب نمی‌خورد.

پت فکر می‌کند و راه و چاره‌ای می‌یابد: روی دیوار میخ بلندی می‌کوبد و با طناب و قرقره، و یک اهرم، صندلی را مانند گهواره‌ی نوزادان، به حرکت درآورده و تاب می‌دهد.



حرکت گهواره‌ای صندلی، خوب ادامه پیدا می‌کند، اما طناب، به مرور ساییده می‌شود و گیر می‌کند.

پت، آن را یک‌باره می‌کشد و در نتیجه، صندلی از زیر مت کشیده می‌شود و او به بیرون از خانه پرتاب می‌گردد. به سیم‌های برق برخورد می‌کند و دوباره به سمت خانه باز می‌گردد. پت به سمت در می‌رود، اما مت از بیرون، به در اصابت کرده و آن را از جا می‌کند و با در به روی پت می‌افتد. پت، زیر در گیر افتاده و له شده است.

مت او را با تلمبه باد می‌زند. پت یرمی‌خیزد و روی ویرانه‌ی در و دیوار، نتیجه‌ی تصمیم مت را مشاهده می‌کند: مت تلویزیون را روی صندلی ننویی گذاشته، و حالا این تلویزیون است که تاب می‌خورد.



\* \* \* \* \*

### 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 بهم 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 ننویس برای مت ساخته شود، تا جلو تلویزیون، موقع تماشای برنامه، تاب بخورد، صندلی ننویس برای تلویزیون ساخته شد.

نکته:

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

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

بی‌چاره:

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

www.Strategistkids.ir