

شماره جلسه: ۲۸	هوالحکیم استراتژی برای کودکان
تاریخ: ۱۳۹۱/۰۸/۲۰	جهل
روی کرد: تصمیم‌مدار	عنوان درس: تصمیم‌سازی ابزار کمک آموزشی: انیمیشن پت و مت - بخش هشتم: بازی شطرنج و تعویض لامپ سوخته

#### داستان

پت و مت مشغول بازی شطرنج شدند. هنگام چیدن مهره‌ها روی صفحه، متوجه شدند که همه‌ی مهره‌ها سفید هستند.



مت دیگ بزرگی را پر آب کرد و روی اجاق گاز قرار داد و در آن پودر سیاهی ریخت. پت همه‌ی مهره‌ها را جمع کرد و به آشپزخانه برد. مهره‌ها را دو دسته کرد و یک دسته را در دیگ ریخت. پس از چند دقیقه، مهره‌ها سیاه شدند. آن‌ها را به اتاق آورده و روی صفحه‌ی شطرنج چیدند، اما متوجه شدند که مهره‌های ساده را رنگ کرده‌اند، چاره را در این دیدند که پت مهره‌های سیاه و مت مهره‌های سفید را بردارد.

× × × × ×

بازی را شروع کردند، اما چند لحظه بعد، لامپ روشنایی اتاق سوخت. آن‌ها میز بازی را کنار کشیدند و مت روی دوش پت رفت تا لامپ را باز کند. لامپ داغ بود و دست مت سوخت. پت پارچه‌ای را خیس کرد و روی دوش مت رفت، تا لامپ را با آن پارچه باز کند. اما پارچه روی صورت مت افتاد و او تعادل خود را از دست داد و هر دو سقوط کردند. مت، دستکش پوشید و روی دوش پت رفت و لامپ را به دست گرفت. او از پت خواست تا در جای خود بچرخد. در نتیجه مت نیز بر روی شانه‌های او چرخید، با این خیال که لامپ در دستان مت می‌پیچد و باز می‌شود. اما لامپ و سربیس و سیم برق، پیچیدند. تلاش آن‌ها بی‌فایده بود. مت با سیم و لامپ برعکس پیچش پت، چرخید و به

زمین افتاد. در اثر چرخیدن او، شمع خاموش شد. او که دستکش به دست داشت، سعی کرد با کبریت، شمع را روشن کند، اما همه‌ی کبریت‌ها را خراب کرد. پت آخرین چوب کبریت را از او گرفت و شمع را روشن کرد. سپس دستکش‌ها را پوشید، بر دوش مت سوار شد و لامپ را چرخاند و باز کرد.

\*\*\*\*\*

اکنون که لامپ سوخته باز شده بود، لامپ جای‌گزین نیاز داشتند. یک لامپ بزرگ آوردند، اما به سرپیچ برق اتاق نخورد. چاره این شد که لامپ آشپزخانه را باز کنند. اما لامپ آشپزخانه نیز کوچک بود.

\*\*\*\*\*

چاره‌ی بعدی این شد که با سیم مفتول، لامپ بزرگ را به سرپیچ برق اتاق متصل کنند. اما وقتی کلید برق را زده و لامپ را روشن کردند، لامپ بزرگ، منفجر شد و با ترکیدن آن، همه‌ی اتاق صدمه دید.



\*\*\*\*\*

چاره‌ی نهایی، این بود که به حیاط بروند و زیر نور لامپ روشنایی حیاط، به بازی شطرنج خود، با مهره‌های غلط ادامه دهند.

\*\*\*\*\*

تصمیم‌گیری‌های پت و مت

□ ۱. مت، برای رنگ کردن مهره‌های شطرنج، آن‌ها را با پودر سیاه در دیگ می‌جوشاند. ساده‌تر این بود که آن‌ها را با ماژیک سیاه، علامت‌گذاری کند.

□ ۲. پت، هنگامی که مهره‌های سفید را از روی صفحه‌ی شطرنج جمع می‌کند، هر دو ردیف مهره‌های چیده شده را در جعبه می‌ریزد و برای رنگ کردن، به آشپزخانه می‌برد. در حالی که تنها باید یک ردیف از مهره‌های سفید را می‌برد.

□ ۳. پت، هنگامی که می‌خواست همه‌ی مهره‌ها را به درون دیگ آب سیاه بریزد، مت به او گفت که باید آن‌ها را به دو دسته تقسیم کند. پت نیز آن‌ها را در کف آشپزخانه ریخت و به دو دسته‌ی غلط تقسیم کرد که یک دسته‌ی آن، مهره‌های ساده بود. سپس آن دسته‌ی مهره‌های ساده را در دیگ آب فرو ریخت.

□ ۴. هنگامی که مهره‌ها رنگ شدند، آن‌ها را به میز شطرنج منتقل کردند. پت و مت، مهره‌ها را نه از روی رنگ، که از روی نقش آن‌ها، یعنی سرباز و وزیر و غیره، تقسیم کردند و در دو سوی صفحه‌ی شطرنج چیدند. چیدن آن‌ها درست بود، اما متوجه شدند همه‌ی مهره‌های ساده در دو سوی صفحه‌ی شطرنج، سیاه هستند. مت، چاره را در این دید که همه‌ی مهره‌های سیاه را که ساده بودند، برای خود بردارد، و مهره‌های سفید را به پت بدهد. با این ترتیب، بازی شطرنج معنی نمی‌دهد.

□ ۵. هنگامی که لامپ روشنایی اتاق سوخت، مت به آشپزخانه رفت و لامپ آن‌جا را روشن کرد تا شمع را بیاورد. پس از خروج از آشپزخانه، لامپ آن را خاموش کرد، در حالی که نور لامپ آشپزخانه، کمی اتاق را روشن می‌کرد، هر دو نفر این اشتباه را پنج بار تکرار کردند.

□ ۶. مت، برای باز کردن لامپ سوخته، بر پشت پت بالا رفت و بدون توجه به حرارت لامپ، سعی کرد آن را باز کند که ناگهان دستش سوخت. در حالی که باید با یک پارچه، یا دستکش، آن لامپ را می‌چرخاند و باز می‌کرد.

□ ۷. پت دستمال خود را خیس کرد و آن را به لامپ سوخته نزدیک کرد. این کار خطرناک است و هر لحظه ممکن است رطوبت پارچه، موجب ترکیدن لامپ داغ شود.

□ ۸. پارچه‌ی خیس از دست پت رها شد و روی صورت مت افتاد. مت تعادل خود را از دست داد و به میز شطرنج خورد و افتاد. در نتیجه، پت نیز از روی دوش او افتاد و سر او در سطل آب گیر کرد. برای انجام کار حساسی چون باز کردن لامپ سوخته، باید از چهارپایه و نردبان مخصوص استفاده کرد و روش رفتن روی دوش دیگری، روش مناسبی نیست.

□ ۹. مت، به جای این‌که پت را از گرفتاری گیر کردن در سطل آب برهاند، متوجه صفحه‌ی شطرنج شد و از فرصت گرفتاری پت استفاده کرد و مهره‌های خود را جابه‌جا کرد تا در بازی از پت جلو بیفتد. کلک و حقه در بازی، در هنگام گرفتاری حریف، رفتاری ناجوانمردانه است.

□ ۱۰. پت پس از رهایی از سطل آب، به سراغ صفحه‌ی شطرنج آمد و مت را به آشپزخانه فرستاد تا دستکش بیاورد تا لامپ سوخته را باز کنند. پس از رفتن مت، پت از فرصت استفاده کرد و مهره‌های خود را حرکت داد. این نیز رفتاری ناجوانمردانه در بازی است.

□ ۱۱. مت، با دستکش آمد و روی دوش پت رفت. با دو دست خود لامپ را گرفت و از پت خواست تا در جای خود بچرخد، با این خیال که با چرخیدن پت، مت نیز روی دوش او بچرخد و لامپ سوخته باز شود. اما این چرخش موجب شد که کل لامپ و سیم برق، بیچند و در نهایت که پت، مت را رها کرد، او چون فرفره، برعکس حرکت قبلی، بچرخد.

□ ۱۲. شمع که خاموش شد، مت تلاش کرد با کبریت آن را روشن کند. اما چون دستکش به دست داشت، کبریت-ها را خراب کرد.

□ ۱۳. مت، لامپ جای‌گزین را که آورد، بزرگ بود و اندازه‌ی پیچ آن، به سر پیچ آویز برق نمی‌خورد.

□ ۱۴. در آشپزخانه، برای بالا رفتن، و باز کردن لامپ آشپزخانه، تخته‌ی میز اطو را به کشوی کمد آشپزخانه تکیه دادند و پت از آن بالا رفت.

□ ۱۵. کلید برق آشپزخانه را روشن گذاشتند و پت لامپ روشن را باز کرد که کار خطرناکی بود.

□ ۱۶. برعکس لامپ قبلی که بزرگ بود و به سر پیچ آویز برق اتاق نمی‌خورد، لامپ آشپزخانه، کوچک بود. پت و مت چاره‌ی دیگری یافتند. لامپ بزرگ را با سیم مفتول، به سر پیچ آویز برق اتاق وصل کردند. یک کار خطرناک، که پس از روشن کردن آن لامپ، فوراً منفجر شد و ترکید.

□ ۱۷. کار درست کردن لامپ اتاق را رها کردند و برای ادامه‌ی بازی، به حیاط رفتند. و در زیر نور چراغ لامپ حیاط، به بازی پرداختند.

□ ۱۸. با مهره‌های ناجور، بازی را ادامه دادند: مهره‌های ساده به رنگ سیاه، در سمت پت و مهره‌های دیگر به رنگ سفید در سمت مت.

× × × × ×

#### درس

□ ۱- کار پت و مت، بسیار پر هزینه و خطرناک بود.

□ ۲- کار پت و مت، جاهلانه بود. آن‌ها نمی‌دانند که روش صحیح انجام کاری مانند بازی شطرنج یا تعویض لامپ سوخته چیست. به این دلیل، همیشه به نتیجه‌ی غلط کار خود راضی هستند. کسی که این‌گونه باشد، یعنی نداند که نمی‌داند، او جاهل است. جاهل به خودش و دیگران خیلی صدمه می‌زند.

□ ۳- ظاهراً پشت‌کار و اراده‌ی پت و مت خوب است. اما پشت‌کار و اراده‌ی جاهلانه، بی‌ارزش است. در جهل نباید پشت کار داشت.