**بازی سوال سکه**

بازی سوال سکه یک بازی راحت و جذاب است که نوجوان در آن آسیب های اجتماعی را می شناسد. او در این بازی با روش تداعی معانی و شرطی شدن کلاسیک ، از خانه های آسیب های اجتماعی دوری می کند و حتی به تحقیق در رابطه با آن می پردازید.

**تعداد بازیکن**

این بازی به صورت دو یا سه نفره انجام می شود.

قوانین بازی

قبل از بازی باید کارت های سوال را بُر بزنید. کارت های راهنما نیاز به بر زدن ندارد.

در ابتدای بازی ، هر بازیکن 4 سکه 1000 امتیازی بر می دارد و بقیه سکه ها روی هم چیده می شود.

* بازی با تاس انداختن شروع می شود بازیکنی می تواند وارد بازی شود که عدد فرد بیاورد. وقتی بازیکنی فرد آورد ، وارد بازی شده است و باید مجددا تاس بیندازد و به تعداد عدد تاس جلو برود.به این ترتیب نوبت به نفر دوم و سپس نفر سوم می رسد. اگر وارد خانه های آسیب اجتماعی که امتیاز منفی دارد شوید، به میزان امتیاز منفی ، سکه از دست می دهید. سکه های از دست داده شده به سکه هایی که قبلا روی زمین چیده شده بود اضافه می گردد.
* هر وقت به دوراهی رسیدید شما می توانید از هر مسیری که دوست داشته باشید عبور کنید حتی می توانید از یک مسیر چند بار عبور کنید اما نمی توانید در یک مسیر به عقب باز گردید.

قوانین خانه سوال

* هر وقت به خانه سوال رسیدید باید یکی از کارت های سوال را بردارید در صورتی که بتوانید جواب دهید به مقدار امتیاز آن خانه سکه برمی دارید.
* کارت های راهنما جهت راهنمایی و کمک به فردی است که در خانه سوال افتاده است هر بار که فردی در خانه سوال افتاد تا ده شماره وقت دارد که جواب بدهد یعنی در مدت زمانی که بازیکنان دیگر تا 10 می شمارند او می تواند فکر کند و یا سریع جواب را از بین کارت های راهنما پیداکرده و حفظ کند . فقط پاسخی امتیاز دارد که از حفظ گفته شود.
* هر یک از کارت های سوال بعد از استفاده ، مجددا در بین کار های سوال قرار می گیرد و کارت ها بر زده می شود.

برنده بازی

* در این بازی کسی برنده است که با سکه بیشتری به خانه پایان برسد نه کسی که زود تر به خانه پایان برسد. بنابر این ، وقتی به سمت خانه پایان حرکت کنید که مطمئن شوید امتیاز شما بیشتر از سایرین است.
* وقتی اولین نفر وارد خانه پایان گردید بازی تمام شده و سکه ها شمارش می شوند.

عبور از خانه پایان

* یکی از جذابیت های این بازی عبور از خانه های شروع و پایان است یعنی اگر کسی تاس بیندازد و عددی بیاید که بیشتر از فاصله ی او تا خانه پایان باشد ، مثلا با آوردن عدد یک وارد خانه پایان می شود ولی او سه آورده است ، باید سه واحد جلو برود که به این ترتیب از خانه پایان عبور می کند این بازیکن اگر بخواهد وارد خانه پایان شود باید از اول دور بزند.
* **ایجاد کارت جدید**

شما می توانید سوال های جدیدی را با موضوع بهداشت روان و یا جلوگیری از رفتار های خطر ناک و یا ... ایجاد کنید و کارت های سوال را گسترش دهید برای این منظور، چند کارت خالی نیز در جعبه بازی قرار داده شده . حتی می توانید با کاغذ های رنگی ده ها کارت سوال یا کارت راهنما ایجاد کنید.