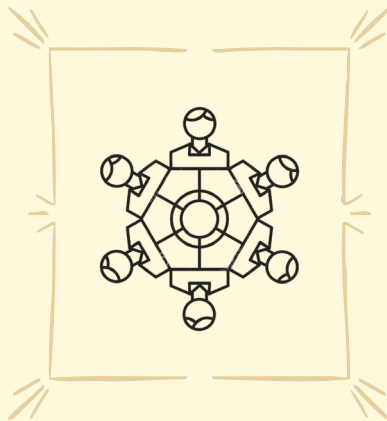




عنوان فعالیت: مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها ۲

موقعیت اجرا	سالن آمفی تئاتر، نمازخانه
مقطع تحصیلی	دبستان اول و دوم
تفاوت اجرا در مقاطع مختلف	ندارد
اهداف تربیتی	در مقابل فشارهای اجتماعی تسلیم نمی‌شویم و فرار نمی‌کنیم، بلکه مقاومت می‌کنیم و راهکار مناسب را با خلاقیت پیدا کرده و برای رسیدن به هدف با پشتکار ادامه می‌دهیم و علی‌رغم شکست‌های به‌وجودآمده در مسیر دست از تلاش برنمی‌داریم. اتحاد جمعی از مهم‌ترین عوامل موفقیت در این مسیر است و اگر در همین مسیر حرکت کنیم حتماً خداوند از ما حکایت می‌کند.
ارتباط با موضوع روز	«قلدری چیست؟»، «قهرمان کیست؟» فعالیت «مورچه قهرمان» به دانش‌آموزان کمک می‌کند تا درک کنند قلدر کیست و چگونه باید در مقابل او متحد شد. آن‌ها مفهوم قلدری را به‌صورت ملموس تجربه می‌کنند. با شبیه‌سازی موقعیت‌های زورگویی و فشار اجتماعی، دانش‌آموزان می‌آموزند که رفتار خوب، شجاعت و اتحاد گروهی، راه مقابله مؤثر با زورگوهاست. آن‌ها می‌آموزند دوست واقعی کسی است که در سختی‌ها کنارشان می‌ماند و تنها با اعتماد به خدا و همکاری جمعی می‌توانند در برابر تهدیدها و فشارها مقاومت کنند. این تجربه، بینش اخلاقی و اجتماعی آنان را نسبت به دنیای واقعی تقویت می‌کند.

فانوس

🔦 نظرتان دربارهٔ این فعالیت چه بود؟ شما چه فعالیتی پیشنهاد می‌دهید؟ اسکن کنید و با ما در میان بگذارید.





از خوبی‌ها پیروی کنیم و جلوی بدی را بگیریم. با کسانی که رفتار خوب دارند، دوست شویم. دوست واقعی ما را تهدید نمی‌کند. ما باید در برابر ترسیدن و رشوه دادن، محکم بایستیم. ما همواره با اعتماد به خدا قوی‌تر شده‌ایم و پیروز بیرون آمده‌ایم. من با رفتار خوبم می‌توانم دوستان و خانواده‌ام را خوشحال و کشورم را قوی کنم. وقتی به خدا تکیه کنیم، هیچ ترسی نداریم. در نهایت کسانی پیروزند که به خدا توکل کنند. کشورهایی که با هم دوست ماندند، توانستند جلوی زورگو بایستند. وقتی با هم باشیم، قوی‌تر می‌شویم؛ چه توی گروه دوستی، چه توی کشورمان. دوست خوب کسی است که در سختی‌ها هم کنار ما بماند؛ نه فقط وقتی ما خوشحال هستیم. همیشه وقتی با هم بودیم، توانستیم جلوی زورگوها بایستیم. خدا هوای آدم‌هایی را که کارهای خوب می‌کنند، دارد؛ پس خوبی‌ها رو منتشر کنیم.	پیامی که منتقل می‌شود
۱۰۰ دقیقه (۷۰ دقیقه فیلم، ۳۰ دقیقه فعالیت)	مدت زمان اجرا
امکانات پخش فیلم تخته یا کاغذ بزرگ برای طبقه‌بندی نظرات	امکانات و ابزار مورد نیاز
● مهارت اجتماعی: همکاری گروهی، همدلی با دیگران، ارتباط مؤثر با هم‌سالان ● مهارت اخلاق: تصمیم‌گیری درست در شرایط فشار، کنترل خشم، شجاعت در مواجهه با زورگویی ● مهارت شناختی: تحلیل موقعیت‌ها، حل مسئله اخلاقانه، پیش‌بینی پیامدهای رفتار ● مهارت احساسی: شناسایی و مدیریت هیجانات خود و دیگران، اعتماد به خدا در شرایط دشوار ● مهارت مشارکتی: هماهنگی با گروه، مشارکت فعال در تصمیم‌گیری و اجرای مأموریت	رشد مهارتی
پس از نمایش انیمیشن «مورچه قهرمان»، دانش‌آموزان وارد یک بازی شبیه‌سازی می‌شوند که در آن هر گروه مانند یک کلونی مورچه، باید مأموریت‌های کوتاه اخلاقی و اجتماعی را حل کند. آن‌ها با استفاده از کارت‌های مأموریت و کارت‌های احساس، واکنش‌های خود را تحلیل و انتخاب می‌کنند و سپس تصمیم‌ها را با حرکات جمعی، ژست و جملات کوتاه نمایش می‌دهند. در پایان، دانش‌آموزان پیام شخصی خود را روی «دیوار قهرمانان» ثبت می‌کنند. این فعالیت تجربه عملی همدلی، شجاعت، اتحاد و تصمیم‌گیری اخلاقی را به دانش‌آموزان ارائه می‌دهد.	خلاصه فعالیت
● می‌توان این فعالیت را به صورت نمایشنامه اجرا کرد. ● همچنین می‌توان بازی بچه‌ها، توصیفات کارت‌ها و یا جملات آن‌ها در توصیف قهرمان را ضبط و به صورت کلیپ ارائه کرد. ● فیلم می‌تواند درباره پدیده حیوان‌آزاری، درباره زندگی حشرات و همچنین نحوه رفتار با بچه‌های کوچک‌تر و نیز موجودات ضعیف‌تر مورد استفاده قرار گیرد.	پیشنهاد توسعه (عمیق‌تر شو)

شرح فعالیت

در «مورچه قهرمان ۱»، بخش اول انیمیشن را می‌بینیم (۵۰ دقیقه) و در مورچه قهرمان ۲ بخش انتهایی آن را دیده و فعالیت مربوط به آن را انجام می‌دهیم. (۵۰ دقیقه)
لینک دانلود انیمیشن:



خلاصه انیمیشن:

این داستان دربارهٔ پسر بچه‌ای ده‌ساله به نام لوکاس نیکل است که به‌تازگی با خانوادهٔ خود به یک محله جدید نقل مکان کرده است. دوستی ندارد و بچه‌قلدر محله، یعنی استیو، او را اذیت می‌کند. لوکاس از آنجایی که نمی‌تواند با استیو مقابله کند، عصبانیت خود را روی مورچه‌های حیاط منزلشان خالی می‌کند. او آن‌ها را لگد می‌کند، لانهٔ آن‌ها را به آب می‌بندد و تخریب می‌کند. این مورچه‌ها که لوکاس را خراب‌کار می‌نامند، درصد رویارویی و صحبت کردن با او برمی‌آیند. «زاک» مورچه‌ای جادوگر است که با ساختن محلول کوچک کن، لوکاس را کوچک می‌کند تا بتوانند با او صحبت کنند. زاک محلول را در گوش لوکاس می‌ریزد و او کوچک می‌شود. مورچه‌ها او را می‌دزدند و به لانه‌شان می‌برند. مادر مورچه‌ها به لوکاس فرصت می‌دهد تا به اشتباهاتش پی ببرد. «هوا» مورچهٔ مهربانی است که در این راه به لوکاس کمک می‌کند. زاک نیز هوا را بسیار دوست دارد. لوکاس با زندگی کردن میان مورچه‌ها متوجه اشتباهات خود می‌شود و از آن پس دوست دارد به آن‌ها کمک کند و با آن‌ها مهربان باشد بنابراین، آن‌ها را از خطر وجود «بیلز»، مردی که می‌خواهد مورچه‌های حیاط خانهٔ آن‌ها را بکشد، آگاه می‌کند. مورچه‌ها با کمک مگس‌ها و نقشهٔ لوکاس، بیلز را شکست می‌دهند. زاک لوکاس را به شکل اولش تبدیل می‌کند و لوکاس که حالا تغییر کرده است، مقابل استیو می‌ایستد و بعد از آن همیشه حواسش به مورچه‌های حیاطشان است و برای آن‌ها آبنبات ژله‌ای می‌برد. راهکار در این انیمیشن این است که به لوکاس خراب‌کار، فرصت داده می‌شود که به اشتباهاتش

پی ببرد، اما باید بررسی کرد که آیا فرصت دادن همیشه راهکار مناسبی است؟ و لوکاس در انتهای انیمیشن برای مقابله با قلدری‌های مدرسه‌ای از چه روشی استفاده کرد؟

فعالیت «مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها»

دانش‌آموزان پس از تماشای انیمیشن مورچه قهرمان، وارد یک مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها می‌شوند. کل فعالیت مثل یک بازی شبیه‌سازی طراحی شده است. هر گروه از بچه‌ها به‌عنوان یک کلونی از مورچه‌ها، باید با هم تصمیم بگیرند که چگونه از لانه‌شان دفاع کنند، چگونه با قلدر روبه‌رو شوند و در عین حال اخلاقی عمل کنند.

«به دنیای مورچه‌ها خوش آمدید»

در مرحله نخست ورود به دنیای بازی اتفاق می‌افتد. هدف از این مرحله، ایجاد هیجان، همدلی و حس مشارکت و آماده‌سازی ذهنی برای بازی و تصمیم‌گیری است.

● معلم با لحن داستانی می‌گوید: «الان شما مورچه‌های قهرمان هستید! لانه‌تان در خطر است و باید تصمیم بگیرید چطور از خود و دوستانتان محافظت کنید.»

● بهتر است روی پروژکتور، تصویر بزرگ لانه مورچه‌ها نمایش داده می‌شود. تصویر شامل بخش‌های مختلف لانه و مسیرهای دسترسی است.

● معلم از بچه‌ها می‌خواهد دست‌هایشان را بلند کنند یا کف بزنند تا ورود به «دنیای مورچه‌ها» را شبیه‌سازی کنند.

● هر دانش‌آموز یک اسم یا لقب مورچه‌ای برای خود انتخاب می‌کند.

● بچه‌ها می‌توانند یک ژست یا حرکت کوچک به‌عنوان «نشانهٔ قهرمانی خود» انتخاب کنند که در طول مراحل بعدی از آن استفاده شود.

«مأموریت خود را انتخاب کنید»

در این مرحله دانش‌آموزان وارد یک چالش گروهی می‌شوند که هدف از آن، تحلیل موقعیت‌های اخلاقی، تصمیم‌گیری گروهی، همدلی با دیگران است:

● کلاس به ۳ تا ۴ گروه کوچک تقسیم می‌شود. هر گروه ۴ تا ۵ نفره باشد.

● معلم به هر گروه یک کارت مأموریت می‌دهد. هر کارت شامل موقعیت داستانی است:

فانوس

● نظرتان دربارهٔ این فعالیت چه بود؟ شما چه فعالیتی پیشنهاد می‌دهید؟

اسکن کنید و با ما در میان بگذارید.





مثال: «لوکاس خشمگین به لانه شما نزدیک می‌شود، چه واکنشی نشان می‌دهید؟»

مثال: «یکی از دوستانان ترسیده، چطور او را شجاع می‌کنید؟»

● گروه‌ها ۳ دقیقه فرصت دارند تا:

کارت‌های احساسات مد نظر خودشان را انتخاب کنند (خشم، ترس، امید، شجاعت)؛ این کارت‌ها درواقع استراتژی گروه را در حل مسئله مشخص می‌کنند. یک تصمیم گروهی با حرکت، جمله یا ژست برای اجرای مرحله بعد بسازند.

● در این مرحله بچه‌ها خودشان نقش‌ها را توزیع می‌کنند مثل: رهبر گروه، مورچه شجاع، مشاور.

«تصمیمات را اجرا کنید»

در این مرحله گروه‌ها پس از تصمیم‌سازی در اتاق‌های فرمان به اجرای تصمیم خود می‌پردازند و هدف، تقویت مهارت بیان، نمایش خلاق، تجربه اتحاد و شجاعت است.

● هر گروه به‌نوبت جلو می‌آید و مأموریت خود را اجرا می‌کند.

● معلم نقش «مورچه مادر» را بازی می‌کند و در طول اجرا فقط هدایتگر است.

● پرسشگر می‌پرسد: «چرا این تصمیم را گرفتید؟ چه احساسی داشتید؟»

● به گروه‌ها فرصت می‌دهد تا حرکت، جمله یا کارت را توضیح دهند.

● بچه‌ها باید با حرکت جمعی، ژست یا صدای گروهی تصمیم خود را نمایش دهند:

● دست‌ها به هم = اتحاد.

● کارت «ترس» + کارت «شجاعت» = تبدیل ترس به شجاعت.

● بعد از هر اجرای گروه، معلم پیام تربیتی کوتاه می‌دهد:

«دیدید وقتی کنار هم بودید و به خدا توکل کردید، توانستید قوی‌تر شوید؟»

● هر گروه می‌تواند سناریو را کوتاه و طنزآمیز کند تا جذاب شود.

● استفاده از میکروفون قهرمان (نمادین یا واقعی) برای بیان جمله کوتاه.

● کار غیراخلاقی لوکاس چه بود؟ آیا او اجازه داشت خشم خود را روی موجودات کوچک و کم‌توان‌تر از خودش خالی کند؟

● در سطوح اجتماعی بالاتر هم کشورهایی را می‌بینیم که به دیگر کشورها آسیب می‌رسانند. این نشانه چیست؟

● سیر تغییر شخصیت لوکاس چطور بود؟

● نقش هوا، زاک و دوستانش در تغییر شخصیت لوکاس چه بود و چه ویژگی‌های مثبت اخلاقی در آن‌ها وجود داشت؟

● اگر مادر مورچه‌ها به لوکاس فرصت نمی‌داد، آیا لوکاس می‌توانست به اشتباهاتش پی ببرد و آموخته‌هایش را به دیگران انتقال بدهد؟

● آیا فرصت دادن به شخصیت‌های قلدر و زورگو همیشه راه‌حل خوبی است؟

● لوکاس در برابر قلدرهای مدرسه‌ای چه کرد؟

● در مقابل قلدرهایی که از قلدری کوتاه نمی‌آیند، چه کار باید کرد؟

● ترس در این شرایط طبیعی است؟ چه کار کنیم که نترسیم؟

«پیام من به جهان»

در این مرحله فرصتی برای بازاندیشی فراهم شده و دیوار قهرمانان شکل می‌گیرد. هدف از این مرحله، تثبیت یادگیری، بازتاب شخصی و ایجاد خروجی ملموس و ماندگار است.

● هر کودک روی یک کارت کوچک می‌نویسد یا ضبط می‌کند: «من قهرمانم وقتی...»

مثال: «وقتی به دوست کوچکم کمک می‌کنم»، «وقتی جلوی قلدری می‌ایستم...»

● کارت‌ها روی دیوار قهرمانی کلاس نصب می‌شوند.

● در صورت امکان، هر کودک ۱۰ ثانیه جلوی میکروفون جمله خود را بیان می‌کند و ویدیو ضبط می‌شود.

● مربی جمع‌بندی می‌کند و پیام پایانی می‌دهد: «هر وقت کنار هم بودید و به خدا اعتماد کردید، هیچ قلدری و فشاری نمی‌تواند شما را شکست دهد.»

جدول زمان‌بندی و مراحل اجرا

شرح کامل فعالیت، نقش مربی و نقش دانش‌آموزان در هر مرحله، در جدول زیر آمده است:

پیشنهاد پرسش‌های سازنده:

● به نظرتان چرا لوکاس مورچه‌ها را اذیت می‌کرد؟ آیا نشانه قدرت او بود یا ضعف؟

مرحله	زمان لازم	ابزار / روش	نقش مربی	نقش دانش آموزان
۱	ورود به جهان بازی: «به دنیای مورچه‌ها خوش آمدید»	۵ دقیقه	● برد هوشمند ● یا پروژکتور ● موسیقی ● هیجانی (اختیاری)	● معرفی مأموریت: «شما مورچه‌های قهرمان هستيد و لانه‌تان در خطر است.» ● ترجیحاً نمایش «لانه مورچه‌ها» روی برد یا پروژکتور - در صورت امکان استفاده از موسیقی هیجانی ● مربی توضیح دهد که هرکس برای خود یک اسم مورچه‌ای انتخاب کند.
۲	دریافت چالش گروهی: «مأموریت خود را انتخاب کنید»	۱۰ دقیقه	● کارت ● مأموریت ● کارت‌های ● هوش	● بچه‌ها به گروه‌های ۵ تا ۶ نفره تقسیم شوند. ● به هر گروه یک کارت مأموریت داده شود. ● در مورد کارت‌های احساسات توضیح داده شود. (کارت‌هایی که دانش آموزان برای بیان واکنش خود در مأموریت از آن‌ها استفاده می‌کنند.) ● قانون بازی توضیح داده شود. (هر گروه باید تصمیم خود را با یک یا دو کارت احساس و ژست یا حرکت نمایشی نشان دهند.)
۳	اتاق فرمان: «تصمیمات را اجرا کنید»	۱۰ دقیقه	● میکروفون ● قهرمان ● کارت‌های ● احساسات	● هدایت به عنوان «مورچه ملکه» و پرسش در مورد انتخاب‌ها ● ایجاد زمینه اجرا برای هر گروه ● جمع‌بندی کوتاه با پیام اخلاقی پس از هر اجرا
۴	دیوار قهرمانان و بازاندیشی: «پیام من به جهان»	۵ دقیقه	کارت، در نظر گرفتن دیوار برای الصاق جملات	● درخواست نوشتن جمله شخصی «من قهرمانم وقتی ...» ● جمع‌بندی پایانی و پیام اخلاقی

فانوس

● نظرتان درباره این فعالیت چه بود؟ شما چه فعالیتی پیشنهاد می‌دهید؟
اسکن کنید و با ما در میان بگذارید.





● معرفی کلی کارت‌های مأموریت:

کارت‌های مأموریت در مرحله دوم فعالیت، ابزار اصلی برای هدایت یادگیری دانش‌آموزان هستند. این کارت‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که هر کارت یک چالش اخلاقی یا اجتماعی ساده را مطرح می‌کند، برگرفته از داستان «مورچه قهرمان».

مأموریت‌ها کوتاه (دو خطی) و قابل فهم برای بچه‌های دبستان‌اند، ولی عمق تربیتی دارند (مقاومت، اتحاد، توکل، همدلی، خلاقیت).

دانش‌آموزان باید در قالب گروهی، تصمیم بگیرند و واکنش خود را نمایش دهند (با ژست، حرکت، جمله یا کارت احساسات). هدف کارت‌ها ایجاد شرایطی است که بچه‌ها خودشان تحلیل کنند، تصمیم بگیرند و انتخاب کنند، نه اینکه فقط جواب درست را بگویند.

مأموریت‌ها در سه دسته کلی‌اند:

● مقابله با قلدرها و فشار بیرونی (مثل لوکاس یا استیو).

● مدیریت احساسات درونی (ترس، شجاعت، امید).

● یاری رساندن به دیگران و خلاقیت جمعی (نجات مورچه کوچک، کمک به همسایگان، پیدا کردن راه حل). در مجموع ۱۰ کارت مأموریت تعریف شده که می‌توان همه یا بخشی از آن‌ها را بسته به زمان و شرایط کلاس اجرا کرد.

چند نکته:

● ۱. کارت‌ها جواب درست یا غلط ندارند؛ مهم فرایند گفت‌وگو و همکاری است.

● ۲. بعد از هر اجرا، مربی باید در نقش «مورچه مادر»، پیام تربیتی کوتاه را جمع‌بندی کند (مثل اهمیت اتحاد، شجاعت یا توکل به خدا).

● ۳. می‌توان هر یک از این مأموریت‌ها را روی کارت‌هایی نوشت و به دانش‌آموز داد. پیشنهاد می‌شود در صورت امکان کارت‌ها چاپ شوند.

مأموریت‌ها:

● **مأموریت ۱:** قلدر خشمگین: لوکاس به لانه نزدیک می‌شود و قصد تخریب دارد؛ چه کاری انجام می‌دهید؟

● **مأموریت ۲:** دوست ترسو: یکی از دوستان مورچه‌ها می‌ترسد و می‌خواهد فرار کند، چه پیشنهادی دارید؟

● **مأموریت ۳:** نجات مورچه کوچک: یک مورچه جوان در مسیر خطر گیر کرده است. چه تصمیمی می‌گیرید؟

● **مأموریت ۴:** پیشنهاد صلح: لوکاس از اشتباه خود پشیمان شده و می‌خواهد دوست شود، چه کاری انجام می‌دهید؟

● **مأموریت ۵:** اتحاد گروهی: یک تهدید جدید از بیرون (مثل حیوان بزرگ) به لانه نزدیک می‌شود، چطور گروه را متحد می‌کنید؟

● **مأموریت ۶:** ترس جمعی: گروه مورچه‌ها از خطر بزرگ می‌ترسند، چه راهکاری برای شجاع کردنشان دارید؟

● **مأموریت ۷:** پیشنهاد رشوه: قلدر به مورچه‌ها وعده چیز جذابی می‌دهد تا دست از کارهای درست بردارند، چه واکنشی نشان می‌دهید؟

● **مأموریت ۸:** پیدا کردن راه حل خلاق: مسیر ورود به لانه مسدود شده است، چه راهکار خلاقانه‌ای پیشنهاد می‌کنید؟

● **مأموریت ۹:** کمک به همسایگان: یک گروه دیگر از مورچه‌ها نیاز به کمک دارد، چطور عمل می‌کنید؟

● **مأموریت ۱۰:** نمایش شجاعت فردی: یکی از اعضای گروه ترسیده و نمی‌خواهد مقابل قلدر بایستد، چه کاری می‌کنید تا او شجاع شود و گروه را همراهی کند؟

معرفی کلی کارت‌های احساس:

کارت‌های احساس ابزار کمکی در مرحله دریافت مأموریت هستند که به دانش‌آموزان کمک می‌کنند واکنش احساسی خود را شناسایی و انتخاب کنند و تصمیم‌های گروهی خلاقانه بگیرند.

اهداف کارت‌های احساس:

● **شناخت و مدیریت هیجانات:** دانش‌آموزان یاد می‌گیرند احساساتی مثل ترس، خشم یا شجاعت را بشناسند و به درستی ابراز کنند.

● **تسهیل تصمیم‌گیری اخلاقی:** کارت‌ها به بچه‌ها کمک می‌کنند واکنش مناسب به موقعیت‌ها را انتخاب کنند.

● **ترویج همدلی و همکاری:** با توجه به احساسات دیگر اعضای گروه، راه حل گروهی شکل می‌گیرد.

● **ایجاد زبان مشترک برای بحث و گفت‌وگو:** هر کارت یک واژه یا نماد تصویری ساده دارد که بچه‌ها راحت آن را می‌شناسند و می‌فهمند.

دسته‌بندی کارت‌ها و موارد آن‌ها

نام کارت	دسته کارت	توضیح کوتاه / مثال برای مربی
ترس	هیجان‌ات پایه	وقتی بچه‌ها یا مورچه‌ها از خطر می‌ترسند، برای تشخیص واکنش طبیعی و نحوه مدیریت ترس استفاده می‌شود.
خشم		وقتی کسی اذیت می‌شود یا با زور مواجه است. برای تمرین کنترل خشم و تصمیم درست کاربرد دارد.
شادی		وقتی موفقیت یا کمک به دیگران رخ می‌دهد. برای تشویق به رفتار مثبت و انعکاس خوشحالی استفاده می‌شود.
شجاعت	هیجان‌ات اخلاقی	انتخاب واکنشی که نشان‌دهنده ایستادگی در برابر زور و فشار است.
توکل		نشان دادن اعتماد به خدا و تلاش برای حل مشکل، حتی در شرایط سخت.
همدلی		توجه به احساسات دیگران و کمک به آن‌ها.
همکاری	هیجان‌ات اجتماعی / گروهی	نشان‌دهنده تصمیم جمعی و اتحاد گروهی برای رسیدن به هدف مشترک.
صداقت		تصمیم درست و اخلاقی، حتی اگر آسان نباشد.
خلاقیت		انتخاب راه حل نوآورانه برای حل مشکل یا تهدید.

فانوس

🔍 نظرتان دربارهٔ این فعالیت چه بود؟ شما چه فعالیتی پیشنهاد می‌دهید؟ اسکن کنید و با ما در میان بگذارید.



🔍 نحوه استفاده:

۱. هر گروه قبل از اجرای مأموریت، کارت‌های احساس را بررسی و انتخاب می‌کند.
۲. کارت انتخاب‌شده برای راهنمای واکنش گروهی در اجرای مرحله بعد (حرکت، ژست یا جمله کوتاه) استفاده می‌شود.
۳. مربی توجه می‌کند که انتخاب کارت‌ها با تصمیم واقعی گروه هماهنگ باشد و هیچ کارت درست یا غلط نیست.
۴. می‌توان کارت‌ها را به شکل تصویری رنگی آماده کرد تا جذابیت بصری داشته باشند.
۵. لازم است به گروه یک‌سری از تمام کارت‌های احساس داده شود.