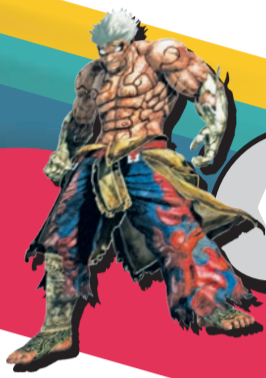




با بازی های جذابی آشنا شوید
که خیلی زود تمام می شوند

شاهکارهای زود مصرف



خشم کوتاه آسورا
Asura's Wrath

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

Xbox 360



«خشم آسورا» یکی از متفاوت ترین بازی های بود که استودیوی ژاپنی «سایبرکانکت ۲» ساخت آن را بر عهده داشت. این تیم کم سری بازی های «ناراتو» به شهرت رسید. کرد با ساخت این بازی دست به سنت اتری را بر گرفته از افسانه های شرقی و هند آسورا نام ربالنوعی است که همسر و فرزند نیروهای شیطانی کشته می شوند و او سال صبر می کند تا انتقام خودش را بگیرد. آسورا ترکیبی از بازی های «اسلش»، «QTE» (زدن دکمه در زمان مناسب) و عناوین شوتر است. بازی در مجموع ۱۸ اپیزود دارد، هرچند زمان این اپیزودها تنها بیست دقیقه است که باعث شده خشم آسورا به عنوان کوتاهی مبدل ۱۸ هزارساله روایت می شود، هرچند مدت زمان هفت ساعت بیشتر نیست.



شوخی کوچیما
Metal Gear Solid V:
Ground Zeroes

سال عرضه:
پلتفرم:

PS4, Xbox one, Xbox

PC

۱,۳۰



این عنوان نصف یک بازی کامل قیمت دارد؛ عرضه برای خرید آن باید ۳۰ دلار پرداخت می کرد تصور کنیم کوچیما می خواست این عنوان را تبدیل کاملی کند و ۶۰ دلار از گیمرها بگیرد، مدت زمان در فهرست. «قطعه صفر» را می توان پیش در آمدی بر پیش در آمدی این بازی به هیچ عنوان قابل مقایسه با انتظارات برای طلب ۳۰ دلار تنها برای نمود دقیقه سبک مخفی کاری و ۶۰ از گیمرها نشان می دهد که هر چقدر هم محتوای بی نظیر و با کیفیت باشد، وقتی به اندازه کافی محتوا نداشته باشد، روبرو نخواهد شد.



خشم خودمان را کنترل کنیم
تا خانه ای امن داشته باشیم

اگر خانه امن نباشد

قاضی پیشرو دستگاه قضایی هرمزگان در صدور احکام جایگزین حبس، پدری عصبانی را که دختر پانزده ساله اش را کتک زده و او را وادار کرد که در مقابل خواهر و برادرش دست خود را درون چاه فاضلاب کند به سیصد ساعت کار در اداره کل بهزیستی استان و شرکت در کلاس های کنترل خشم و نحوه صحیح تربیت فرزندان به مدت دو سال محکوم کرد.

خشونت خانگی واقعیتی آزاردهنده اما غیرقابل انکار در دنیای امروز است، شاید این روزها ما بیشتر از هر زمان دیگری به خانه هایی احتیاج داریم که پناهگاهی امن باشند تا ما را از آسیب های گوناگون دنیای بیرون در امان نگه دارند. متأسفانه برای بعضی، خانه خود محل خطر و آسیب می شود. خشونت های خانگی مخصوص جامعه یا طبقه خاصی نیست و در بیشتر کشورها با شدت کم یا زیاد دیده می شود. کارشناسان خشونت خانگی را این گونه تعریف می کنند: «خشونت خانگی خشونتی است که در محیط خصوصی خانواده به وقوع می پیوندد و عمیقاً میان افرادی رخ می دهد که به سبب صمیمیت، ارتباط خونی یا قانونی به یکدیگر پیوند خورده اند. این خشونت تصویر آرام خانه و نیز

امنیتی را که حاصل خویشاوندی است، درهم می شکند.» بیشتر قربانیان خشونت خانگی زنان و کودکان هستند.

متأسفانه هر دو گروه این افراد خیلی دیر به این اتفاق تلخ واکنش نشان می دهند و حتی در مراحل ابتدایی خود را در مورد اتفاقی که افتاده و کتکی که خورده اند مقصر می دانند. وقتی حرف از خشونت خانگی می شود فقط آسیب جسمی آن مد نظر نیست.

خشونت خانگی می تواند اثرهای منفی و خطرناکی داشته باشد. این اثرها شامل مشکلات رفتاری نظیر پرخاشگری، هراس، بی خوابی، اعتمادبه نفس پایین و افسردگی می شود. خشونت خانگی مزمن یا حاد ممکن

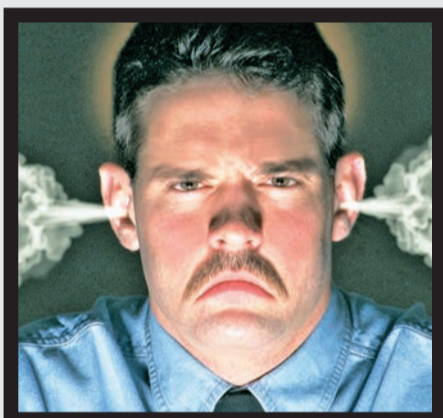
است با علائمی نظیر اختلال ناشی از آسیب دیدگی هم چون آسیب های عاطفی، افزایش تحریک پذیری، خودداری از یادآوری درباره واقعه خشن یا وسواس و تأکید مکرر بر واقعه همراه باشد. کودکان و نوجوانان مورد خشونت، نیازمند صحبت دوستانه درباره ترس ها و دل مشغولی هایشان با بزرگسالان هستند و به کسی احتیاج دارند که آن ها را در بهبود وضعیتشان یاری کند. به همین خاطر سکوت و منزوی شدن هیچ دردی از آن ها درمان نمی کند و تنها مشکلاتشان را بیشتر می کند.

نه مشکل را می شناسیم نه راه حل

آمار دقیقی از میزان خشونت های خانگی در سطح کشور در دسترس نیست، اما به مراجعه به گزارش آماری مراجع مربوطه هم چون مرکز فوریت های اجتماعی بهزیستی می توان آمار نسبی از تعداد تماس های

تلفنی و مراجعه کنندگان شاکی از این نوع خشونت ها را به دست آورد. بر پایه آمار اعلام شده از طرف مرکز هماهنگی فوریت های اجتماعی بهزیستی کشور، سال گذشته تعداد ۲۶ هزار و ۵۰۰ مورد کودک آزاری به تیم های سیار و خط تلفنی ۱۲۳ اورژانس اجتماعی بهزیستی در سطح کشور گزارش شده است. بعضی از آمارهای غیررسمی هم مدعی هستند که پرونده های شکایت در مورد خشونت خانگی رتبه های دوم و سوم را از نظر تعداد در دادگاه ها دارند. با این همه بیشتر خانواده ها به دلیل امید به ادامه زندگی مشترک، نمی خواهند مشکل خود را از مسیر قانون حل کنند. هم چنین کودکان ما هنوز مهارت مقابله با خشونت را یاد نگرفته و در این مواقع معمولاً نمی دانند باید چه کنند و از چه کسانی کمک بگیرند. به اعتقاد کارشناسان، مدارس و رسانه های ما متأسفانه در این مورد بی توجه هستند و معمولاً وقتی از یک مورد خشونت خانگی باخبر می شویم که کار به فاجعه کشیده است.

الگوهای مقابله با خشونت خانگی باید متناسب با مقتضیات فرهنگی و اجتماعی هر جامعه باشد. بیشتر مردم هنوز نمی دانند که خشونت خانگی نوعی جرم است و می توان آن را از طریق قضایی پیگیری کرد و هم چنین از دستانی که برای کمک به آن ها از سوی نهادهایی مانند بهزیستی به سمتشان دراز شده است، بی خبرند؛ البته با توجه به فرهنگ غالب خانواده های ما متوسل شدن به دستگاه قضایی باید آخرین راه باشد. بهتر است در برخورد با خشونت ابتدا شیوه های کدخدانمشی و ریش سفیدی در خانواده ها امتحان شود و سپس از قانون کمک گرفت.



پیشگیری مهم تر است

در زمان برخورد با خشونت خانگی، بیشترین راه حل ها به قربانیان توجه دارد. کارشناسان معتقد هستند لازم است در این مورد تمرکز اصلی بر پیشگیری باشد نه بر درمان. گسترش مراکز مشاوره دولتی و تشویق افراد برای مراجعه، آموزش مهارت های زندگی به خانواده ها، تشویق افراد به استفاده از روش های مؤثر برای کاهش عصبانیت و کسب آرامش روانی، تدارک برنامه های آموزشی در محل کار یا مراکز بهداشتی - درمانی، ایجاد سیستم های پیگیری عوامل ایجادکننده خشونت و اجرای قوانین حمایت از زنان و کودکان در معرض خطر و اصلاح ساختارهای ناسالم اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی می تواند در کاهش این پدیده وحشتناک و پنهان اجتماعی کمک کند.

یادگیری مهارت کنترل خشم و راه های مقابله با آن بدون شک کمک بسیاری به خانواده ها می کند. افراد با کنترل خشم یاد می گیرند مسائل را ریشه ای حل کنند و با این کار سلامت جسمی و روحی شان هم حفظ می شود.

خبر فوری

این قدر موبایل بازی نکن، کور می شی

اگر شما هم از آن دسته برویج خوش خیالی هستید که به هشدار پدربزرگ ها و مادربزرگ هایتان با این مضمون که این قدر بازی نکن با گوشی بالاخره کور می شی، خندیده اید خدمتتان عرض کنیم که برای ادعای پدربزرگ ها و مادربزرگ ها شاهد از غیب رسید. دختر بیست و یک ساله چینی یک روز تمام بدون این که نفس هم بکشد با گوشی هوشمند بازی کرد و در نتیجه چشم راستش بر اثر انسداد شریان شبکیه نابینا شد. ظاهراً این دختر خانم هر روز پس از کار و هم چنین روزهای تعطیل تقریباً بدون وقفه با گوشی خود بازی می کرده است.

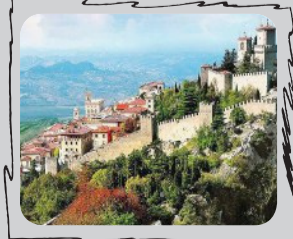


عقل که نیست، جان در عذاب است

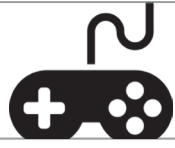
خبر فوری

جایی که خانه قفل و کلید ندارد

حالا که فصل درس و مدرسه است و حالاحالاها هم از تعطیلات خبری نیست، اما اگر دری به تخته خورد و به خاطر برف و باران یا آلودگی هوا چند روزی را تعطیل شدید ما پیشنهاد خوبی برای سفر داریم. فقط کمی اسمش سخت است، اما ظاهراً خیلی جای باحالی است. «لیختن اشتاین» کشور کوچکی در اروپای مرکزی است که بالاترین سطح زندگی در دنیا را دارد. جمعیت این کشور صددرصد باسواد هستند و میزان جرم و جنایت به حدی کم است که در خانه ها قفل ندارد!



مگه می شه؟



یک بازی شوتر ریلی بیش از هر چیز شبیه سفر به تونل وحشت می‌ماند. دوربین به صورت خود کار حرکت می‌کند و نشانه گیری تنها کاری است که گیمرها انجام می‌دهند. با گسترش کنسول‌های خانگی، این ژانر که زمانی محبوبیت زیادی در دستگاه‌های آرکید داشت، روبه زوال گذاشت و دلیل اصلی آن هم محدودیت اعمال شده از سوی بازی برای گشت‌وگذار در محیط بود.

نسل هفتم کنسول‌ها، صنعت بازی دچار تغییر و تحولی بزرگ درون خود شد. بازی‌های تک‌نفره جای خود را به عناوین پر هزینه‌تری می‌توانند تجربه مشتری از یک بازی داشته باشند. این شیوه باعث شد تا در آمد سازندگان خوش نام آثار چندنفره‌تری که حالا بازی‌های شوتر آن‌ها را از هر ژانری محبوبیت بیشتری دارند. این موضوع نکته منفی بزرگی نیست. تک‌نفره بسیاری از بازی‌های بزرگ بود. در حالی که تا پیش از شروع نسل هفتم متوسط یک بازی به هشت ساعت بود، با ورود به نسل هفتم، این زمان به شش و بعدها به پنج ساعت رسید. این روند باعث شد حتی مدت زمان بازی‌هایی که عاری از تریگر بودند، در ادامه با تعدادی از بهترین بازی‌هایی می‌کردند مدت زمان طولانی‌تری

تاریکی فریبی بیش نیست The Darkness III

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۱۲
PS3, Xbox 360, PC
۶ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

قایم‌موشک بازی با ماریو 3D Super Mario World

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۱۳
Wii U
۶.۵ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

انتقام سریع را بیدن Metal Gear Rising: Revengeance

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۱۳
PS3, Xbox 360, PC
۶.۵ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

مانند بعضی از قسمت‌های «متال گیر» (Metal Gear) سناریوی بازی تطابق زیادی با واقعیت ندارد، حتی زیرنویس آن هم نوشته‌های بی‌ربطی هستند که ارتباط چندانی با دیالوگ کاراکترها ندارند. با این حال شمشیر که به آن چهار است نجات می‌دهد. گیمرها برای درشتی و اکشن بازی، فرصتی به گیمرها برای تفکر نمی‌دهد. تنها با پایان بازی است که از خود می‌پرسید: این دقیقاً چه بود؟ را بیدن به عنوان کاراکتر اصلی باید با اجرای حرکات ترکیبی و خشن دشمنان خود را تارومار کند. با وجود این گیمرها باید با اجرای ضعف اساسی دارد؛ آن هم کوتاهی بیش از اندازه است. وقتی که بازیکنان به گیمرها و کاراکتر را بیدن عادت می‌کنند و به نوعی می‌توان گفت تا از او خوش‌شانس می‌آید، ناگهان بازی تمام می‌شود.

۲۰۱۲
PS3
۶ ساعت

نسل هفتم «مسئولیت» به با ساخت ده بود سعی شکنی زده و پوها بسازد. ش به وسیله های طولانی گیمرها می‌تواند ک و نان

باز زمانی کلی‌اش از

۲۰۱۴
PS3, Xbox 360, PC
۶ ساعت

منی هنگام بریدید. اگر بل به بازی تنها به های موجود ای قسمت بودن موضوع طار کونامی پلی بازی سری متال منتقدان و بازی جذاب با استقبال



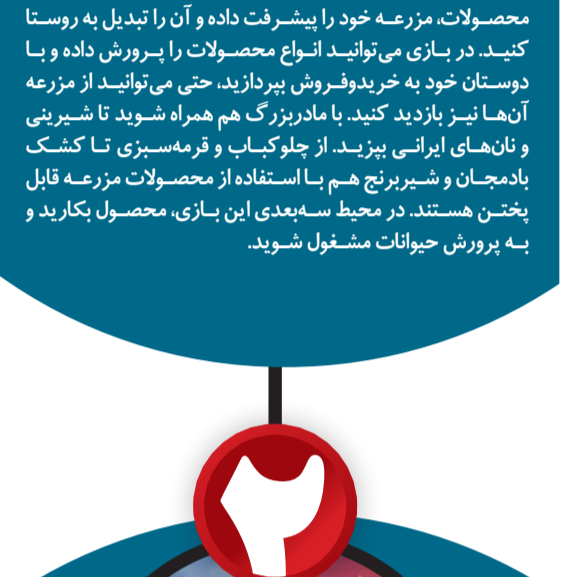
به سلیقه خودت بچین

مزرعه شمالی

سازنده:
پلتفرم (فضای اجرای بازی):

توسعه گر شبیه ساز
اندروید

آرامش را در «مزرعه شمالی» تجربه کنید. با کاشت گیاهان و محصولات، مزرعه خود را پیشرفت داده و آن را تبدیل به روستا کنید. در بازی می‌توانید انواع محصولات را پرورش داده و با دوستان خود به خرید و فروش بپردازید، حتی می‌توانید از مزرعه آن‌ها نیز بازدید کنید. با مادر بزرگ هم همراه شوید تا شیرینی و نان‌های ایرانی بپزید. از چلوکیاب و قرمه‌سبزی تا کشک بادمجان و شیربرنج هم با استفاده از محصولات مزرعه قابل پختن هستند. در محیط سه‌بعدی این بازی، محصول بکارید و به پرورش حیوانات مشغول شوید.



مقاومت

فرمانده

سازنده:
پلتفرم (فضای اجرای بازی):

گیمر لایف
اندروید

دشمن از زمین و دریا و آسمان به خاک ایران تجاوز کرده است. شما باید به عنوان فرمانده گروهان شروع به دفاع از میهن خود کنید و کم‌کم ارتش خود را برای شکست دشمن ساخته و به فرماندهی همه نیروها ارتقا پیدا کنید. برای شکست دشمن باید همه نیروهای زمینی، دریایی و هوایی خود را مدیریت کنید و در صورت لزوم تانک‌ها، کشتی و بالگردهای قدرتمندتری خریداری کنید. بازی «فرمانده» بازی جذاب و سرگرم‌کننده‌ای است که در آن هم‌زمان می‌توانید از جنگ‌های زمینی نفس گیر و جنگ‌های هوایی داگ فایت و حتی نبرد در دریا با کشتی‌های غول‌پیکر لذت ببرید و جنگ تمام‌عیاری را تجربه کنید!



آسوتاس

سازنده:
پلتفرم (فضای اجرای بازی):

پسفل گیمر
اندروید

اگر دوست دارید بازی هیجان‌انگیزی را با دوستانتان تجربه کنید و هوش خود را به رخ آن‌ها بکشید، این بازی را از دست ندهید. رقابتی مهیج و جذاب با دوستان خود را تجربه کنید. در این بازی که تلفیقی از شانس و استراتژی است اتفاقات غیرمنتظره بسیاری می‌افتد و در هر لحظه این احتمال وجود دارد که جای بازنده و برنده عوض شود. علاوه بر امکان بازی هم‌زمان، می‌توانید به چت با بازیکنان مقابل خود نیز بپردازید.

معرفی بازی‌های جدید - حالا وقت آن رسیده است، با جدیدترین بازی‌هایی که به بازار گیم آمده است آشنا شوید. این شما و این هم «وقت بازی»:



ندای چندساعته Call of Duty: Modern Warfare

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۰۷
PS3, PS4, Xbox360, Xbox One, PC
۵.۵ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

هر قسمت از سری «ندای وظیفه» (Call of Duty) داستان خود را در مدت زمان کوتاهی روایت می‌کند، با این حال به‌قدری در این چند ساعت سکانس اکشن و پرهیجان به خوردتان می‌دهند که عملاً هیچ ناراحتی‌ای از بابت کوتاهی بازی نخواهید داشت. حال سؤال این جاست که این سنت وارد و کجا و چه زمانی آغاز شد. وقتی که استودیوی «اینتیگیتی مدرن بیلور» بسیاری از سازندگان و حتی منتقدان به آن‌ها افسوس این سری نامیدند، اما بازی‌ای که آن‌ها ساختند نشان داد که نقطه بازی به‌شدت کوتاه است و داستان آن در کمتر از شش ساعت به پایان می‌رسد، ولی داستان و گیم‌پلی جذاب بازی آن قدر جذاب است که شما را میخکوب صفحه نمایش می‌کند. فرقی ندارد در اوقات فراغت سراغ آن بروید یا این‌که با خرواری از کار و مشغله، در هر دو صورت امکان ندارد زودتر از سه یا چهار ساعت آن را کنار بگذارید. کاری که اعضای استودیو اینتیگیتی وارد انجام دادند، دستکمی از یک شاهکار و انقلاب نداشت، تنها پس از ساخت «مدرن وارفر ۱» بود که سازندگان عناوینی مانند Medal of Honor (هم با ناشی‌گری سعی کردند جای پای بزرگان بگذارند که در گذار به مدرنیته، شکست سنگینی خوردند.



شب‌نشینی در خانه وحشت The House of the Dead: Overkill

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۰۹
PS3, Wii, Android, PC, IOS
۴ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:



یک بازی شوتر ریلی بیش از هر چیز شبیه سفر به تونل وحشت می‌ماند. دوربین به صورت خود کار حرکت می‌کند و نشانه‌گیری تنها کاری است که گیمرها انجام می‌دهند. با گسترش کنسول‌های خانگی، این ژانر که زمانی محبوبیت زیادی در دستگاه‌های آرکید داشت، روبه زوال گذاشت و دلیل اصلی آن هم محدودیت اعمال شده از سوی بازی برای گشت‌وگذار در محیط بود. بازی «خانه مردگان» (The House of the Dead) فلش‌بک خاطره‌انگیزی به دوران شوترهای ریلی است، اما به‌سرعت تمام می‌شود. به طوری که تنها در چهار ساعت می‌توانید آن را به پایان برسانید. برای یک عنوان پول پرداخت می‌کنند، بهتر است سازندگان محتویات بیشتری درون بازی بگنجانند، حداقل بیشتر از چهار ساعت.



فرزند ناخلف روم Ryse: Son of Rome

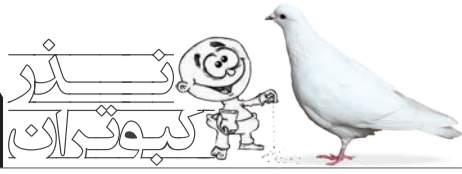
سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

۲۰۱۳
Xbox One, PC
۶ ساعت

سال عرضه:
پلتفرم:
مدت زمان:

مایکروسافت در نمایشگاه «ای‌تری ۲۰۱۳» مائور زیادی بر عنوان «رایز» داد تا آن را به عنوان یک بازی بی‌نظیر اول نسل به خریداران ایکس‌باکس وان معرفی کند، ولی در نهایت اشکالات ریز و درشت مانع از تبدیل شدن این بازی به یک شاهکار اول نسل شد. رایز عنوان جذابی است که بازیکنان را عاشق گرافیک و مبارزات بی‌رحمانه خود می‌کند. اگر گیمرها مبارزات خود را بدون اشتباه انجام دهند، بازی به آن‌ها اجازه اجرای حرکات مهلك تمام‌کننده را می‌دهد. در کل می‌توان گفت سطح مبارزات در عنوان رایز، مطلوب و خوب است، ولی این مبارزات دوام چندانی ندارند و حتی معمولی‌ترین گیمرها نیز می‌توانند این بازی را در کمتر از شش ساعت به پایان برسانند. بدون شک شش ساعت زمان چندان زیادی برای نمایش بی‌رحمی روم محسوب نمی‌شود.



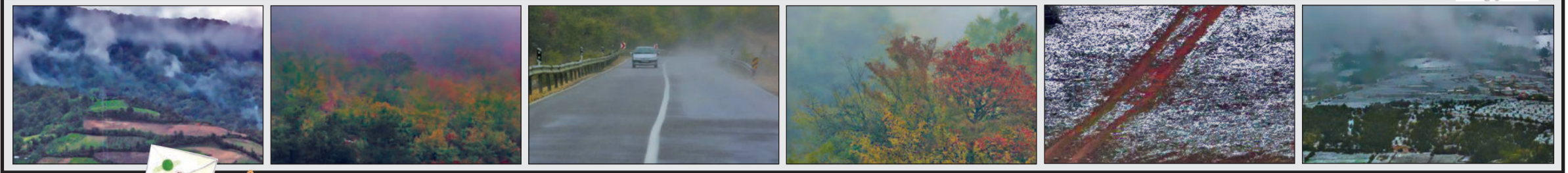


یه گوشه یکی زل زده سوی تو
می دونم می دونی دلش خونه نه؟
داره عاشقت می شه با هر نگاهش
مت عشق لیلی به مجنونه، نه؟

یکی توی سجده ست چن ساعته
همه عاشق صحن و سجاده اند
مت کفترات توی هفت آسمون
به گلسته های تو دل داده اند

نمایشگاه

برف امسال ما را در پاییز غافل گیر کرد. برفی که در نیمه های مهر ماه بسیاری از نقاط کوهستانی غرب و شمال کشور را سفیدپوش کرد.



تکلیف از ما

هدیه هشتایی ها



دوست نوجوان من! ههدد کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان خراسان رضوی با همکاری روزنامه هشت به سمت شما پرواز کرده تا شما پرنده های شجاع و زیبا را ببرد به کوه قاف. اگر شما هم به ههدد کمک کنید، ما دودتر به آنجا می رسیم.
پست الکترونیکی ما: hodhod8@kpf-khr.ir



زیبایی چیست؟ (۲)



زیبایی اتفاقی است در هستی که بر حواس پنج گانه ما تأثیر می گذارد، اما این به این معنا نیست که همه آدم های بیبا می توانند زیبایی را درک کنند. نظم و کمال و خیر و خوبی منشأ زیبایی هستند و تا یک نفر به اینها نرسیده باشد نمی تواند به زیبایی دست یابد و به زیبایی مطلق برسد. زیبایی در دید همگان قابل مشاهده نیست؛ مثلاً زیبایی سبب برای شما آن قدر خیره کننده باشد که شاید چند دقیقه فقط به آن سبب زل بزنید و اصلاً دلتان نیاید آن را بخورید، اما یک نفر اگر ده تا سبب هم بخورد یک ثانیه به زیبایی یکی از آنها خیره نمی شود، چون به چشم او آن سبب فقط یک میوه است. نه به عطر آن، نه به رنگ آن و نه به بافت داخل آن حواسش نیست. حقیقتی پشت آن سبب نهفته است که هر کسی دل کشف آن را ندارد. ادراک زیبایی از رموز آفرینش است. انسان باید رمزگشایی بلد باشد. اگر هم به رمزگشایی رسید باید علمش را داشته باشد و بتواند پس از درک، تفسیرش کند. برای شرح زیبایی باید بیان زیبا داشت. گاهی زیبایی در پس یک اتفاق است یا در پس جوانه های که از جان صخره سر درآورده است.

تعداد زیادی از آیات الهی عهده دار شرح و بیان زیبایی هستند؛ از زیبایی های دریا و آسمان و زمین گرفته تا کجکشانها و گیاهان و حیوانات. آیا کسی هست در این دنیا که به دنبال زیبایی نباشد و با زیبایی کاری نداشته باشد؟ کسی هست که بگوید چون این خانه زیباست، من آن را دوست ندارم یا چون این لباس زیباست من آن را نمی خرم؟ مگر این که عقل سالم نداشته باشد. مگر این که مشکل درونی داشته باشد و هزاران مگر این که دیگر... همه آدم هایی که زشتی را می شناسند جذب زیبایی می شوند. دریافت زیبایی به شرایط فکری و روحی آدم ها هم برمی گردد. این همان چیز درونی است که در جان انسان وجود دارد و به آدمی زشت و زیبا را نشان می دهد. زیبایی بیش از همه جا در طبیعت تجلی پیدا می کند و هنرمندان بیش از همه این زیبایی ها را می بینند و به مردم انتقال می دهند؛ یعنی آن ها تجربیات پیش پا افتاده زندگی مردم را آن چنان جذاب و تینده و پرشور منعکس می کنند که دنیای دیگری در مقابل دنیای زیستن آدم ها خلق می شود؛ دنیای عمیق و لطیفی که دل همه را می برد. زیبایی مثل نوری در جهان در حال خرامیدن است و هر کس که چشم زیبایی بین و عقل زیبا فیهام دارد مسئول انتشار این زیبایی هاست.



دیگه غروبه بهتره برم پایین و برگردم خونه، اما تا پایین رو دیدم متوجه شدم که راه آسون پایین اومدن از درخت وجود نداره. آگه ببرم یا فلج می شم یا می میرم! وای خدایا چی کار کنم؟ فریاد زدم: «کمک... کمک! من این بالا گیر افتادم! کمک... کمک!» اما انگار که توی روستایی که آدم زیاد داشت هیچ کس صدای منو نمی شنوه! پس باید راه اول رو اجرا می کردم و آماده برای سقوط آزاد می شدم. چشم هامو بستم و خودم رو به دست باد سپردم؛ دنگ! گفتم: «مسافران محترم سقوط کردیم، روحتان شاد و یادتان گرامی باد!» انگار سالم بودم، پس سعی در بلند شدن کردم، اما انگار به مشکلی بود! یه چیزی کم بود! آره انگار کلا دست چپ نداشتم! و من آن جا شاهد وحشتناک ترین لحظه کودکی ام بودم. دستم بی حس شده بود و از آرنجم داشت خون می آمد. چیغ بنفش می کشیدم و بلندتر فریاد زدم: «کمک!» و گفتم: «خدا حافظ مامان، بابا، پریناز، فائزه، علیرضا، معصومه، خاله جون... بدی، خوبی از ما دیدید حلامون کنید!» ناگهان علیرضا و فائزه و معصومه پیدایشان شد و با خنده گفتند: «بازم کار دست خودت دادی؟ ما از وقتی که می خواستی ببری تا حالا تو رو زیر نظر گرفتیم، چرا چیغ زدی؟» با اشک هایی که از چشمانم سرازیر می شد و روی صورت کثیفم خط های سفید می انداخت دست خونی و وحشتناکم رو بالا گرفتم، همه شان وحشت کرده و تکران بودند. فائزه چیغ بلندی کشید و گفت: «وای... وو...» انگار که زبانش را قورت داده بود! بعد من دست هایم را به لباسم مالیدم تا خودش پاک شود و جای زخم را ببینم، اما درد دستم بیشتر شد. علیرضا سراسیمه رفت تا کمک بیاورد، فائزه و معصومه هم کمک کردند تا بنشینم و به درخت تکیه بزنم. منتظر رسیدن کمک بودیم.

در خانه بهداشت دستم رو بخیه زدند و شست و شو دادند. من هم با صورت اخمو و چشم های سرخی که به آرامی از آن ها اشک می آمد و صورتم را وحشتناک تر کرده بود، به رویه رو نگاه می کردم. از این ها گذشته «عجب روزی بود امروز!» هم بازی، هم هیجان، هم ماجرا و هم دردسر.

زهره موسوی
عضو نوجوان کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان خراسان رضوی

https://telegram.me/khosroanjom_majid

وارونه

صبر کردم و صبر کردم و باز هم صبر کردم. نخیر مثل این که علیرضا خان خیال انتقام جویی از ما رو نداره.



زن در بخش مراقبت های ویژه بود. شوهرش نمی توانست جلوی اشک هایش را بگیرد. دکتر گفت: «ما همه تلاشمان را می کنیم، اما هیچ چیز رو تضمین نمی کنیم. بدن اون هیچ عکس العملی از خودش نشون نمی ده، به نظر می رسه که به کما رفته.»

شوهر: «دکتر بهتون التماس می کنم که همسر رو نجات بدین. اون فقط سی و شش سالشه، خانواده اش بهش نیاز دارن.»

ناگهان قلب زن دیوانه وار شروع به تپیدن کرد، یکی از دستانش تکان خورد، لبانش شروع به حرکت کرد و او شروع به صحبت کرد، «من سی و چهار ساله نه سی و شش سال.»

خوشمزه خان
گواهینامه گرفتن من سه سال طول کشید! وقتی قبول شدم افسر راهنمایی و رانندگی از من خوشحال تر بود.

آقای همساده

معلم به خسیس خان گفت: «آگه سه بسته خرما داشته باشی و دوستت یک بسته از آن را ببرد چه چیزی می ماند؟» خسیس خان گفت: «زخمی شدن دوستم و سه بسته خرما.»

خسیس خان

نیمه گمشده فقط همون تیکه پیتزاییه که شب گذاشتیش تو یخچال و صبح دیدی نیستش.

خپل خان

اولین افرادی که به فناوری نانو دست پیدا کردند ما بودیم. نانو پنیر، نانو گوچه، نانو خیار، نانو پنیر و هندونه، نانو پیاز و گردو ما هم توخونه مون از این فناوری زیاد استفاده می کنیم!

خوشمزه خان

به رفیقم گفتم: «آدم های منفی نگر رو از زندگی حذف کن.» صبح بیدار شدم دیدم خودم رو بلاک کرده.

آقای همساده

جایی برای خندیدن، شاد بودن و حرف های خوشمزه زدن است.

هشتکو