

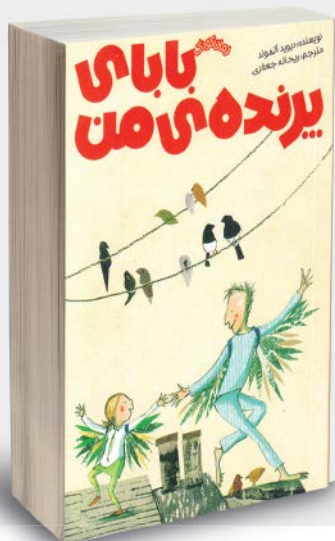
معرفی کتاب



کتاب بابای پرنده من

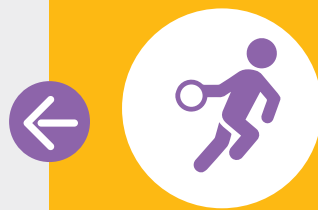
نویسنده: دیوید آلموند

مترجم: ریحانه جعفری



رابطه‌های انسانی احتمالاً از پیچیده‌ترین مفاهیم در دنیا هستند. در هر سطح و در هر نوعی از رابطه؛ اعم از پدر و فرزند، خواهر و برادر، زن و مرد و رابطه دو دوست، هر کدام ظرافت و پیچیدگی خاص خودشان را دارند و یک حرف یا حرکت می‌تواند همه چیز را بهتر کند و در مقابل هم سطح رابطه به بدترین جای ممکن برسد. دیوید آلموند در کتاب بابای پرنده من، همان‌طور که از اسمش پیداست به رابطه بین پدر و فرزند می‌پردازد و تحول این رابطه را از زاویه‌ای کاملاً متفاوت روایت می‌کند. وجه بارز و مشخص آثار دیوید آلموند، رویا و خاطره است. او خاطره و رویا را با واقعیت و خیال درهم می‌آمیزد و دنیایی عجیب و غریب خلق می‌کند. آلموند تاکنون جوایز زیادی از جمله مدال کارنگی، وایت برد و هانس کریستین آندرسن را دریافت کرده‌است. قصه این رمان درباره دختری به نام لیزی است که مادرش را از دست داده و با پدرش زندگی می‌کند. پدرش قصد دارد در مسابقه انسان‌های پرنده شرکت کند. با این‌که لیزی از این تصمیم پدر حمایت می‌کند اما عمه دورین با این کار مخالف است. پدر لیزی در تلاش است با بال‌هایی که به وسیله پر، نخ و مقوا ساخته، پرواز کند. او هر روز تمرین می‌کند و لیزی را هم تشویق می‌کند در این مسابقه شرکت کند. این مسابقه شور و هیجانی در آنها به وجود می‌آورد و به مرور رابطه‌شان را عمیق‌تر می‌کند. این کتاب را می‌توانید از کتابفروشی‌ها تهیه کنید. همچنین نسخه الکترونیک کتاب را هم می‌توانید در سایت فیدیبو بخوانید.

معرفی بازی



شیمیاگران

تعداد بازیکن: ۲ تا ۵ نفر

زمان بازی: ۳۰ تا ۶۰ دقیقه

گروه سنی: بالای ۱۲ سال

شیمیاگران یک بازی تماماً ایرانی است که امیر آئین آن را طراحی و نشر هوپا آن را منتشر کرده‌است. سبک بازی ترکیبی از مدیریت منابع و امتحان کردن شانس است. در این بازی، بازیکنان در نقش کیمیاگرانی هستند که باید تلاش کنند اکسیر بسازند. مثلاً اکسیر جوانی، اکسیر زیبایی یا اکسیر رهایی اما مواد اولیه که برای ساخت اکسیر لازم است خیلی عجیب و غریب‌اند؛ خون دل، اشک تمساح، گل خرزهره، کات کبود. هر بازیکن سه ظرف در اختیار دارد: هاون، کیسه و بطری. هدف بازی این است که معجون به‌دست بیاورید تا در نهایت بتوانید اکسیر بسازید. معجون‌ها به دو دسته تاریک و روشن تقسیم شده‌است. روی کارت‌های معجون مواد، منابع و امتیاز مربوط به آن مشخص شده‌است. هرکس در نوبتش باید یکی از این سه کار را انجام دهد: ۱. از کیسه‌ها (سفید و سیاه)



منبع بردارد ۲. منابعی را که دارد، خرج کند و معجون دریافت کند. ۳. ترکیبی از منابع و معجون را بدهد و در ازای آن اکسیر دریافت کند. نکته جالب در برداشتن منابع از کیسه‌ها این است که شاید رتیل دست شما را نیش بزند. درون کیسه‌ها منابع به رنگ‌های مختلف وجود دارند. شما در نوبت‌تان پنج منبع را به طور اتفاقی برمی‌دارید. اگر همه منابع رنگی بودند سه تا از آنها را خودتان برمی‌دارید و دوتای باقی‌مانده به دو بازیکن بعدی می‌رسد. اما اگر یک منبع به رنگ مشکی بردارید در اصطلاح بازی، رتیل دست شما را نیش می‌زند. مهره سیاه را برمی‌دارید و بقیه منابع را که رنگی هستند، به درون کیسه سیاه بریزید. در نهایت بازیکنی که بیشترین امتیاز را به‌دست بیاورد برنده بازی است.

جدول

توضیح برای رمز جدول:

پس از حل کامل جدول از پشت سرهم قرار دادن حروف خانه‌هایی که با عدد مشخص شده‌اند رمز جدول به دست می‌آید. تعداد حروف رمز جدول در هر شماره می‌تواند متغیر باشد.

طراح: بیژن گورانی

کارتون	پرند سوگوار	مربوط به ادبیات از گروه‌های سنی	یادداشت	فرمانده	خودروی	گل سرخ	سخن منظوم	صوت	هتر فرنگی
نوستالژیک	مهمان بی‌دعوت	سینی	بهسازی	روزگار	فرانسوی	میلپونی	خشتود	خط ناپیدان	رام نشده!
بزرگتر		لغت نامه	۴			فوازنده تنبک		۳	
مشتری		بیمار روحی	پاکان			۶	اثر شکسپیر		
نیرومند	چهره خاکستر	۸	معشوق						
گذراندن	فرشتگان	۲							
ویشه	چهره	۷	بین حنجره و ریه						
زندگ جرس		۹	چین و چروک						
سوره ۱۱		۵							

رمز جدول شماره قبل:

بادمجان