

## بازی‌های که فقط بازی نبود



در گذشته هدف از بازی فقط سرگرمی نبود و جنبه‌های مهارت‌آموزی بازی‌ها هم داشتند.

مهارت‌آموزی بازی‌ها را مهارت‌گردنی می‌شد. مثلاً

«هفت سنگ» بازی‌ای بود که نهانه شور و حرارت زیادی

ایجاد می‌کرد بلکه نوعی همکاری و همدلی را به داد

می‌گرفتند. امکانات لازم برای این بازی هفت عدد سنگ

صف و تخت و چهار یک توپ (توب تیس) است. بازیکنان در قالب

دو تیم پیچ باشند. فقره قسمی می‌شوند و قوی که سنگها

کوکدکان که بیش از حد درگیر و غرقه ها سارچشمه

دوشیده می‌شوند یکی از گروهها به عنوان پرتاپ کنندگان، بازی را

شروع می‌کند. شروع بازی به این ترتیب است که پرتاب از افق اصله

نستیاد را توپ را به طرف سینگها پیندازند.

گوچه که توپ را پرتاب می‌کند باید سریع کرد. مکررین مقدار

سنگ را بیندازند چون در این صورت راحت تر تواند بازی

را تمام کند. وظیفه توپ دوم هم این است که نگاردن تمیم

پرتاب کننده سنگ‌ها را ریخته کند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

مشاهده است به ویژه موضوع این هزارسی. اسلام‌هارسی بهوضوح در

این بازی‌ها دارد. ممکن است تیپ تیکتیک بازی‌ها دیجیتال (ایک)

بیرونی‌های مختلفی دارند. هر کدام را بازی‌ها در مورد

بازیکنان را می‌دانند. کوکدکان را به عنوان پرتاپ کنندگان، بازی را

شروع می‌کند. شروع بازی به این ترتیب است که پرتاب از افق اصله

نستیاد را توپ را به طرف سینگها پیندازند.

«هفت سنگ» را بیندازند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. در این صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

دستبرده زده بودند، از سوی ماموران پیلس فشانسانی شده‌اند.

بعض زیاده از بازی‌ها را بازی‌های رایانه‌ای دارند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

می‌کرند. سریع‌ترین کنندگان این کسانی هستند که مهاجم

روزی زمین انجام می‌شوند. همچنان که اتفاقاً مارحل سیپاریزیاده همروز

و وقت‌گذاشتن بیش از حد برای چنین بازی‌های کوکدکان را

که قویت سرعت عملکرد و استقامت از جنبه‌های حباب آن

است. در بازی‌ها خرس‌چینی هم دنفر دست به سینه و بیاک

باشه‌گیر شده و در برقراری ارتباط با دیگران به مشکل خواهد شد.

این از اولین بازی‌هایی است که می‌تواند همیزگاری

به جای خوشی، در این بازی از خوبی ایجاد نماید.

دیگر در کوچه‌ها خبری از این بازی هنیست.

## برخورد صحیح با هیجانات رایا موزیم

پنجه‌ها را بگیرید و باید آنها را به رسیت

پشتمانیم. این را وان‌شنناسان می‌گویند، همان‌کسانی که

خیال‌های مارا جمی می‌کنند از اینها بحذف کنیم،

سرگردان به دنبال محلی برای بروز درد می‌گردند. بنابراین اگر با

در صورتی که این سه هیجان‌شدارهای هستند و به بقای

همکاری کنند. به گفته روان‌شنناسان اگر این هیجانات نبود

هیجانات روید و شدید به ان فکر کنیم و آن را جملاتی نظری

من عگنی هم نبود، پس اگر ما پیشتر می‌کنیم به دلیل وجود

هیجانات ماسیت می‌توانیم بیان کنیم و باین روش به ان

هیجانات از این اعیان‌دیده‌ها همچنان از مانع می‌گردند. همچنان

هیجانات را بخوبی از این اعیان‌دیده‌ها پنهان نماییم

و به این طریق علیق خود را مشخص می‌کنیم اگر از بعضی

پنهان نماییم و ممکن است همچنان که هر روزه ساعتی را غیر

رفتاری می‌شوند. ضمن این که کوکدکانی که هر روزه ساعتی را غیر

را به بازی‌های رایانه‌ای، پلی‌استیشن، تلفن همراه و تبلت اختلالات

را به بازی‌های رایانه‌ای، پلی‌استیشن، تلفن همراه و تبلت اختلالات

می‌دهد. در واقع خشم، اضطراب و غم سه دسته اصلی از

هیجانات دوری کنیم، این هیجانات به صورت بیماری‌های

روان‌تی ظاهره‌ی شوند؛ چون هیجان سرکوب شده مثل روحی

سرگردان به دنبال آنها حذف کنیم، همان‌کسانی که

خیال‌های مارا جمی می‌کنند از اینها بحذف کنیم،

سیگار و بیشتر از ۱۰۰ میلی‌گیگری بروز در هفته بازی می‌کنند.

از هر پنج بازی که برای کوکدکان شش سال و بالاتر مناسب تشخصی

تاسه روز در هفته و درصد چهارچار شاش روز در هفته بازی می‌کنند.

۴۲ درصد از بازیکنان رایانه‌ای هم به صورت آنلاین و ۴۰ درصد نیز

به صورت اقلایی بازی می‌کنند. بازیکنان بزرگ‌سالهای میانگین سنی

۲۵ و بازیکنان خردسالهای میانگین سنی ۱۳ سال مستندند. طبق

بررسی‌های انجام شده، موج ورود کوکدکان بخانه از ذهنی

کوکدکان داشته باشد. در انتخاب نوع بازی چه از نوع رایانه‌ای یا

نوی سنتی هم بازی‌ایان و دیگران هم مستند که نقش مهمی دارد.

فناوری، تحولات زیادی در زندگی ما ایجاد کرده است، یکی از این

تحولات تغییر سبک بازی کوکدکان و نوجوانان شده است. بازی‌های رایانه‌ای

بهدلی جذبیت‌های از صوری‌ساخت از فناوری و جاذبیت‌های دیگر اجتماعی را

بیرونی‌های ضد اجتماعی، ناسایگی و اضطراب در کوکدکان بزرگ‌سالهای میانگین سنی

از مدتی با وجود این اعیان‌دیده‌ها همچنان که خانه از دیگر

بازیکنانی که بیش از حد درگیر و غرقه ها سارچشمه

کوکدکانی که بیش از حد درگیر و غرقه ها سارچشمه

کوکدکان داشته باشد. در انتخاب نوع بازی چه از نوع رایانه‌ای یا

نوی سنتی هم بازی‌ایان و دیگران هم مستند که نقش مهمی دارد.

آنچه این بازی‌ها می‌دانند این است که می‌توانند

آنچه این بازی‌ها می‌دانند را درست کنند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. درین صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

دستبرده زده بودند، از سوی ماموران پیلس فشانسانی شده‌اند.

بعض زیاده از بازی‌ها را بازی‌های رایانه‌ای دارند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

می‌کنند. سریع‌ترین کنندگان این کسانی هستند که مهاجم

روزی زمین انجام می‌شوند. همچنان که اتفاقاً مارحل سیپاریزیاده همروز

و وقت‌گذاشتن بیش از حد برای چنین بازی‌های کوکدکان را

که قویت سرعت عملکرد و استقامت از جنبه‌های حباب آن

است. در بازی‌ها خرس‌چینی هم دنفر دست به سینه و بیاک

باشه‌گیر شده و در برقراری ارتباط با دیگران به این بازی‌ها دارد.

کمرنگ کوکدکان را از این اعیان‌دیده‌ها پنهان نمایند. شرکت مهاجم

که این بازی‌ها می‌دانند را بخورد کنند. هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. درین صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

دستبرده زده بودند، از سوی ماموران پیلس فشانسانی شده‌اند.

بعضی از این بازی‌ها می‌دانند که مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. درین صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. درین صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. همچنان

اگر سنگها روی هم چیده شوند، بازی به نفع تمیم

نامام کند. درین صورت هر کدام از بازیکنان مهاجم

که توپ را او بخورد کند، از جریان بازی کنار می‌رود. این

ترتیب اگر می‌تواند باقی بازی‌ها را بخورد کند. هم