

بازی با دوست خیالی



بامداد ۳ ساله بود که اولین بازی کارتی را خریدیم. تفریح، کشف، قوانین بازی، بردن (گاهی باختن)، تشخیص مسیر برد، اعداد، اشکال و ... اینها تجربه‌های جذابی بود که علاقه بامداد و ما را به این بازی‌ها هر روز بیشتر می‌کرد.



پازل بازی، نقش مهمی در آشنایی بامداد با بازی‌های رومیزی و انجام اونها داشت.

خیلی زود لذت یادگیری، مکاشفه، حل معما، خواندن اعداد و کلمات، تحلیل و تشخیص، برد و باخت، ساختن و ... در دهان‌مان مزه کرد و کار به جایی رسید که هر روز به دنبال بازی‌های جدید بودیم. دیگر رده سنی روی جعبه بازی هم برای ما معنایی نداشت.

خواندن دفترچه راهنمای بازی، یادگرفتن قوانین و گاهی دست بردن در اونها، تحمل باخت و هدف گذاری در بازی، از بخشهای بسیار جذاب بازی‌های کارتی و رومیزی برای ما بودند.

یادگیری غیر مستقیم



در کنار دست آوردهایی مانند تفریح، یادگیری، تحلیل، تشخیص، تمرکز، انتخاب، تجربه برد و باخت، استراتژی، برنامه‌ریزی، هدف‌گذاری و خواندن و نوشتن، **باهم بودن** جذاب‌ترین و مهمترین دست آورد برای ما بوده است.

بیشتر

بازی‌های رومیزی و کارتی بستری آماده برای یادگیری غیرمستقیم و معنادار سواد و مهارت‌های مختلف دارند که می‌توان در کنار تفریح و بازی از آنها بهره برد.

با هم بودن



تجربه ما در بازی‌های کارتی و رومیزی به جایی رسیده که بامداد و هامون (۷/۵ و ۴/۵ ساله)، بازی‌ای مانند جایپور (تم خرید و فروش و برای سن بالای ۱۲ سال) را **با دوست خیالی** خود ساعت‌ها بازی می‌کنند، درحالی‌که با قلم و کاغذ و ماشین حساب امتیازهای خود را می‌شمارند.