كلنا معاً

all together
hep beraber
alle zusammen

تعليمات لعبة ماكسي

فهرس المحتويات

- عن المشروع | 5
- لعبة ماكسي | 7
- ما هي طريقة اللعب؟ | 8
- بطاقات اللعب والفئات | 10
- نصائح وتعليمات للمشرفين | 17
- مجريات اللعبة | 18
- مشاكل ممكنة وحلول مقترحة | 20
- أمثلة عن تمرينات تحمية | 22
- إمكانيات استخدام بديلة | 23
- هيئة التحرير | 26

من هم المنظمون؟

تم تنفيذ المشروع من قبل مؤسسة Anadolu Kültür و المكتب الوطني لتنسيق مراكز الاندماج المحلية [LAKI] وتم تمويله من قبل مؤسسة Mercator

حول المشروع

المبادرة الألمانية-التركية للعمل المشترك في مجال مساعدة اللاجئين

ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN / كلنا معاً

تضمين الأطفال واليافعين ممن لديهم تجربة لجوء، مدرسياً واجتماعياً – هو تحد في ألمانيا كما في تركيا، الأمر الذي يجب مواجهته بشكل مشترك من خلال التبادل الفاعل والعمل المشترك الحثيث في نطاق هذه المبادرة أيضاً:

All together! / Hep beraber! / Alle zusammen!

خلال المشروع التقى أكثر من 40 مشاركاً ومشاركة من ألمانيا وتركيا سوية، لكي يتعلموا من بعضهم البعض، ليشاركوا أفضل الأساليب وليطوروا طرقاً جديدة للتعليم الثقافي الرسمي وغير الرسمي معاً.

تقدم المبادرة إجابات إبداعية على الأسئلة التالية:

1. كيف يمكننا أن نقدم مساهمة عملية لإدماج أفضل للأطفال ذوي تجربة اللجوء؟
2. كيف يمكننا أن نطور مواد إبداعية سوياً، في مجال التعليم الثقافي، يمكنها تضمين كل الأطفال من ذوي تجربة اللجوء أو من دونها، وأن نقوي الترابط المجتمعي من خلال ذلك؟

نتائج العمل تتبع نهجا شاملا وتأخذ بعين الاعتبار الجوانب التالية:

- التعليم غير الرسمي له تأثير كبير على إمكانية، عيش تجربة التنوع الثقافي كنوع من الإثراء.
- إن طرق التعليم التفاعلية مناسبة بشكل خاص، لإيصال شعور بالتعلم المشترك.
- يمكن للأطفال واليافعين ممن لديهم تجربة لجوء أن يعززوا ثقتهم بنفسهم من خلال التفاعل الفني مع إرثهم الثقافي.

يمكن للطرق المبتكرة، وخاصة في مجال التعليم الثقافي، دعم لغات العائلة ودعم اللغة المراد اكتسابها.

من هم المشاركون؟

تعتمد المبادرة على شبكة قوية من المشاركين من ألمانيا وتركيا. تأتي هذه الشبكة من مجموعة واسعة من قطاعات التعليم والمجتمع المدني:

أخصائيون اجتماعيون، معلمون، باحثون جامعيون، مشرفون في مجال التعليم غير الرسمي، علماء واسعة من قطاعات التعليم والمجتمع المدني:

أخصائيون اجتماعيون، معلمون، باحثون جامعيون، مشرفون في مجال التعليم غير الرسمي، علماء نفس، أخصائيو مسرح، أخصائيو متاحف، مساعدو بحوث، أخصائيون في مجال الفن، موسيقيون، إلخ.

ما هي مجموعات العمل الموجودة؟

يعمل المشاركون في ست مجموعات فرعية، عملت في عدد من اللقاءات على مجموعة متنوعة من المواد.

dancing matters
space for inclusion
learning multilingualism
artogether
melobe

حول لعبة MAXI

هـدف اللعبـة: تسـاهم هـذه اللعبـة في دعـم التماسـك الاجتماعـي وثقافـة التعايـش المشـترك. فهـي تسـاعد عـلى الحـد مـن التمييـز العنـصري والحكـم المسـبق عنـد الأطفـال والمراهقـين وتسـهّل اكتشـاف القواسـم المشـتركة. تـم تصميـم لعبة MAXI لتقريب الأطفال من خلفيات مختلفة.

عدد اللاعبين: يتم لعب هذه اللعبة من قبل مجموعتين. كل مجموعة تتألف من 4-2 لاعبين.

الفئة العمرية: الفئة العمرية الموصى بها للاعبين هي بين 12-8 عاماً (+/- 1)

مـكان اللعـب: تجـري اللعبـة في مـكان مناسـب في الداخـل أو في الهـواء الطلـق، حيـث يمكـن اسـتخدام بسـاط لعـب بمساحة 12 مترًا مربعًا.

مدة اللعبة: تستغرق الجولة الواحدة 45 دقيقة وسطياً.

ماذا يوجد في حقيبة لعبة MAXI؟

بساط اللعب: مسار لعب بمساحة 12 مترًا مربعًا.

بطاقـات اللعـب: 91 بطاقـة بالمجمل. تنتمي 85 بطاقة منها لفئات أنشـطة مختلفـة. يوجد إلى جانب ذلك 6 بطاقات "عد خطوة إلى الوراء".

القرص الدوار: قرص دوار بمساحة 40 cm x 40 عليه توجد الأرقام 0، 1، 1، 2، 3.

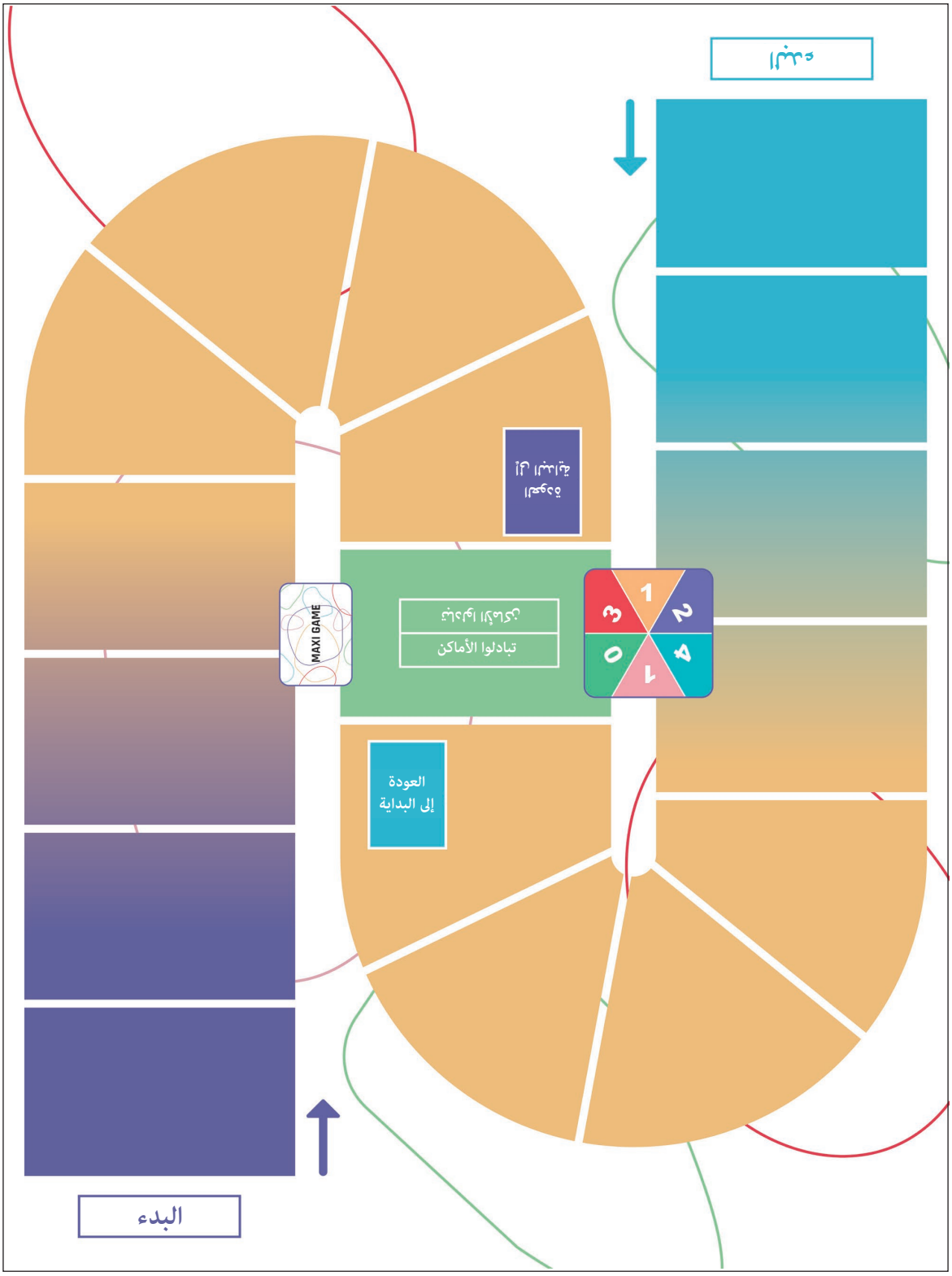
ملاحظـة: يمكـن لعـب اللعبـة، في حـال الرغبـة، باسـتخدام مكعـب كبـير مـن الـورق المقـوى بـدلاً مـن القـرص الـدوار. يمكن العثور على تعليمات تصميم المكعب على موقع المشروع.

ملاحظة لكم كمشرفين:

قبـل بـدء اللعبـة، أكـد عـلى أن الغـرض الرئيـسي مـن هـذه اللعبـة ليـس الفـوز، ولكـن التعـرف عـلى بعضهـم البعـض والاستمتاع معًا.

ما هي طريقة اللعب؟

- يتم فتح بساط اللعب على مساحة فارغة.
- يتم خلط البطاقات جيدًا ووضعها في مربع "البطاقات" ويوضع قرص الدوران في الحقل المخصص له فوق بساط اللعب.
- يمكن القيام بذلك مقدمًا أو يمكن للاعبين المساعدة في ذلك.
  يوزع الأطفال أنفسهم على مجموعتين: المجموعة الزرقاء والمجموعة الأرجوانية.
- تصطف كل مجموعة عند نقطة البداية المخصصة لها على جانبي بساط اللعب (المجموعة الزرقاء عند نقطة البداية باللون الأزرق، المجموعة الأرجوانية عند نقطة البداية باللون الأرجواني).
- توجد نقطة البداية قبل أول حقل من حقول مسار اللعب.
  - في بداية اللعبة، يكون جميع الأطفال خارج مسار اللعب.
  - يقوم عضو واحد من كل مجموعة بتدوير القرص الدوار وتبدأ المجموعة ذات العدد الأعلى باللعب.
- إذا تم الحصول على صفر (0) على القرص عند تحديد بداية اللعبة، تقوم المجموعة المعنية بتدوير القرص مرة أخرى. (تنطبق هذه القاعدة فقط عند تحديد الأدوار.)
- القرص الدوار: يقوم لاعب من المجموعة التي ستبدأ اللعب بالبدء في تدوير القرص. تتحرك المجموعة معاً على حقول اللعب بعدد خطوات موافق لما يشير القرص الدوار.
- سحب البطاقات: يسحب عضو المجموعة الذي يقوم بتدوير القرص البطاقة العليا من مساحة "البطاقات" ويعود بها إلى المجموعة. يقرأ أعضاء المجموعة التعليمات بصوت عالٍ على البطاقة وينفذونها. البطاقات التي تحمل الرمز [Symbol1] يجب أن تقرأ بصوت عالٍ. فقط بطاقات العاطفة التي تحمل الرمز [Symbol2] لا تقرأ بصوت عالٍ.
- يتم إرجاع البطاقة المسحوبة والمنفذة إلى أسفل البطاقات بواسطة نفس اللاعب.
- يدار القرص في كل جولة من قبل لاعب مختلف. اللاعب الذي يدير القرص هو أيضاً من يسحب البطاقة.
- بعد ذلك يأتي دور المجموعة الأخرى. عضو في المجموعة يدير القرص الدوار
- يتقدم أعضاء المجموعة بأكبر عدد من الحقول كما هو موضح بواسطة الرقم الموجود على القرص الدوار.
  يقوم العضو الذي يدير القرص بسحب البطاقة العلوية من مساحة "البطاقات" ويعود إلى مجموعته.
- يقرأ أعضاء المجموعة التعليمات بصوت عالٍ على البطاقة وينفذونها. تستمر اللعبة بهذه الطريقة إلى أن تصل إحدى المجموعتين إلى نقطة البداية الخاصة بالمجموعة الأخرى.
- عندما تقف إحدى المجموعتين على حقل "تبادلوا الأماكن"، تتبادل المجموعتان أماكنهما. لكن جهة تحركهما تبقى نفسها.
- بعد تبديل الأماكن لا يتم سحب أي بطاقة جديدة. يتم استكمال اللعبة بتدوير المجموعة التالية للقرص.
- عندما تقف إحدى المجموعتين خلال اللعبة على حقل "العودة إلى البداية" الذي يحمل نفس لون المجموعة، يتوجب على المجموعة العودة إلى منطقة البداية الخاصة بها. لا يتم سحب بطاقة جديدة، يصبح الدور للمجموعة الثانية.
- عندما تقف إحدى المجموعتين خلال اللعبة على حقل "العودة إلى البداية" الذي يحمل لون المجموعة الأخرى، يتم استكمال اللعبة وسحب بطاقة من المجموعة الأخرى، (لأن هذا الأمر لا يمكن تطبيقه على هذه المجموعة).
- المجموعة الأولى التي تصل إلى نقطة البداية الخاصة بالمجموعة الأخرى تفوز.
- ليس من الكاف الوصول إلى الحقل الأخير لإنهاء المسار. على اللاعبين اجتياز هذا الحقل أيضاً ومغادرة المسار.


البدء
العودة
إلى البداية
تبادلوا الأماكن
MAXI GAME
1
2
3
4
0

ملاحظة لكم كمشرفين:

عندما تنتهي اللعبة، يتم إعادة القاعدة التي ذكرت في بداية اللعبة: الهدف ليس الفوز، بل أن يتم تقضية وقت جيد معاً، التعرف على بعضنا البعض والاستمتاع.

العودة إلى البداية

تبادل الأماكن

البداية

بطاقات اللعب والفئات

في لعبة MAXI يوجد 91 بطاقة بالمجمل. تنتمي 85 بطاقة منها لفئات أنشطة مختلفة. يوجد إلى جانب ذلك 6 بطاقات "عد خطوة إلى الوراء".

يوجد الفئات التالية المميزة بالألوان:

- "الأمور المشتركة" (30 بطاقة) أزرق
- "المشاعر" (6 بطاقات) أحمر
- "الأوامر" (37 بطاقة) أخضر
- "اللغة" (12 بطاقة) برتقالي

فئة الأمور المشتركة

اعثروا على: اعثروا على ,,,,,, تحبون أكلها جميعكم

هذه الفئة تمكن الأطفال من أن يجدوا الأمور المشتركة بين بعضهم البعض وأن يطوروا وعياً لهذه الأمور المشتركة. في الوقت نفسه، يتم تشجيع اللاعبين على تطوير موقف منفتح، والاستماع إلى آراء مختلفة واتخاذ قرارات مشتركة.

هناك تعليمات في منتصف كل بطاقة. مهمة المجموعة هي العثور على إجابة مشتركة تم تحديدها مع جميع الأعضاء في المجموعة. يتحدث الأعضاء مع بعضهم البعض ويتخذون قرارًا مشتركًا ويقدمون هذه الإجابة بصوت عالٍ.

بطاقات فئة الأمور المشتركة:

- اعثروا على فاكهة، تحبون جميعاً أن تأكلوها
- اعثروا على أغنية، تحبون جميعاً الاستماع إليها
- اعثروا على لعبة، تحبون جميعاً أن تلعبوها
- اعثروا على طبق، تحبون جميعاً أن تتناولوه
- اعثروا على لون، تحبونه جميعاً
- اعثروا على حيوان، تحبونه جميعاً
- اعثروا على قصة مصورة، تحبون جميعاً مطالعتها
- اعثروا على كتاب، تحبون جميعاً قراءته
- اعثروا على فصل من فصول السنة، تفضلونه جميعاً
- اعثروا على شيء في السماء، تحبونه جميعاً
- اعثروا على مغنية أو مغنٍ، تحبونه أو تحبونها جميعاً
- اعثروا على ممثلة أو ممثل، تحبونه أو تحبونها جميعاً
- اعثروا على فيلم، تحبونه جميعاً
- اعثروا على مادة دراسية، تفضلونها جميعاً
- اعثروا على لعبة كرة تحبونها جميعاً
- اعثروا على قصة خيالية تحبونها جميعاً

- اعثروا على رياضة تحبونها جميعاً
- اعثروا على مدينة، رأيتموها جميعاً مرة على الأقل
- اعثروا على مدينة، يود كل منكم زيارتها
- اعثروا على نوع من الخضار، تحبون جميعاً تناوله
- اعثروا على لغة، تودون جميعاً تعلمها
- اعثروا على مهنة، تجدوها مثيرة للاهتمام
- اعثروا على نوع من أنواع الفطائر تحبون أكله جميعكم
- اعثروا على شيء تفضلون رسمه جميعكم
- اعثروا على بلد، تودون جميعاً زيارته
- اعثروا على نوع من أنواع المثلجات، تفضلونها جميعاً
- اعثروا على نوع من أنواع الزهور تحبونها جميعاً
- اعثروا على قطعة ملابس، يفضل جميعكم ارتدائها
- اعثروا على رائحة، تحبون جميعكم شمها
- اعثروا على آلة موسيقية، تحبون جميعكم سماعها

تجـدون عـلى موقـع المـشروع، المصطلحـات بلغـات أخـرى بغـرض الملائمـة والتكيـف مـع مجموعـة اللعـب. وتشـمل هذه اللغات الألبانية والفرنسية من ضمن لغات أخرى.

ملاحظة لكم كمشرفين:

تأكـدوا مـن أن تُقـرَأ التعليـمات الموجـودة عـلى البطاقـة بصـوت عـال و أن يتـم فهمهـا، وأن يشـارك كل أعضـاء المجموعة بالحوار وأن يتم اتخاذ القرار النهائي بشكل جماعي.

فئة المشاعر

أظهروا للمجموعة الأخرى شعورالخوف باستخدام تعابير الوجه وحركات الجسد

الغرض من هذه الفئة هو تمكين الأطفال من التعرف على المشاعر الأساسية المختلفة والمواقف المرتبطة بها، والتمكن من التحدث بانفتاح عن مشاعرهم

دوركم كمدربين مهم جداً في هذه الفئة. سترافقون اللاعبين في كل مرحلة ونقدمون توضيحات ، إذا لزم الأمر.

على كل بطاقة عاطفة شعور مكتوب بلغات مختلفة. تجدون اللغات التالية على البطاقات:

الألمانية، الإنكليزية، التركية، العربية، الكردية (كورمانجي)، الروسية، الداري

ملاحظة لكم كمشرفين: لن يتم قراءة بطاقات المشاعر بصوت عال.

يقرأ أعضاء المجموعة الشعور المكتوب على البطاقة بشكل لا يسمح للمجموعة الثانية بسماعهم. ومن ثم يبينون هذا الشعور للمجموعة الثانية بشكل إيمائي.

تحاول المجموعة الثانية تخمين الشعور المطلوب.

عندما تعط المجموعة الثانية الجواب الصحيح يصفّق لها.

ثم تطرحون أنتم كمشرفين على اللعبة سؤالاً بصوت عال على اللاعبين عن هذا الشعور (أنظر أدناه). على سبيل المثال ، ستجدون التالي مكتوباً على بطاقة الشعور بـ "الخوف": تسألون ، "كيف يمكنك مساعدة صديق أو صديقة يشعرون بالخوف؟" يتم سماع إجابات الأطفال الذين يريدون قول شيء ما. بعد ذلك يمكنك ، إذا لزم الأمر ، يمكنك تقديم توضيحات أخرى باستخدام المعلومات الموجودة في الفصل "معلومات عامة" في الصفحة التالية.

بطاقات فئة المشاعر و أسئلة المشرفين:

الخوف: أظهر للمجموعة الأخرى شعور الخوف باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"كيف يمكنك مساعدة صديق يشعر بالخوف؟"

الغضب: أظهر للمجموعة الأخرى شعور الغضب باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"ماذا تفعل لتهدئة نفسك عندما تكون غاضبًا؟"

الحزن: أظهر للمجموعة الأخرى شعور الحزن باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"من هو الشخص أو الأشخاص الذين تشاركهم حزنك؟"

السعادة: أظهر للمجموعة الأخرى شعور السعادة باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"ما الذي يجعلك سعيدا؟"

الحماس: أظهر للمجموعة الأخرى شعور الحماس باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"ما الذي تشعر به في جسمك عندما تكون متحمسًا؟"

السكينة: أظهر للمجموعة الأخرى شعور السكينة باستخدام حركات الوجه والجسم.

السؤال الذي سيوجه لكل المشاركين:

"في أي المواقف / الأوقات تشعر بالهدوء؟"

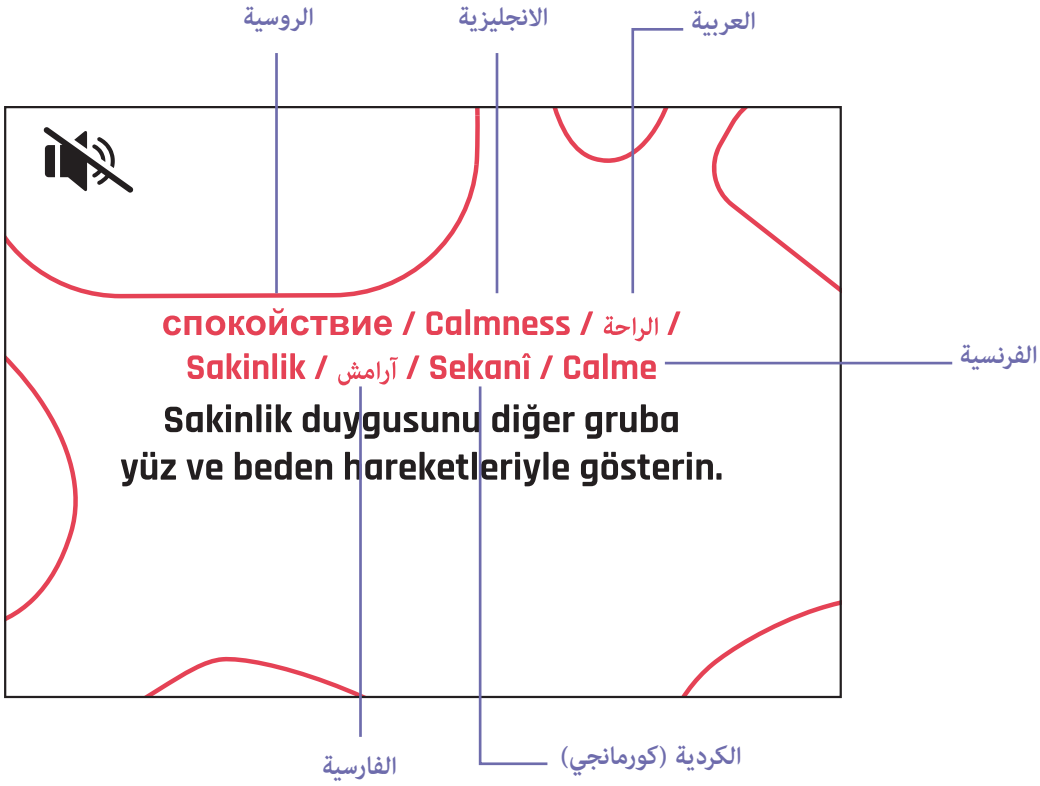
ملاحظة لكم كمشرفين:

قـد لا يجيـب بعـض الأطفـال عـلى أي مـن الأسـئلة ، أو قـد يرغبـون في تجنـب الإجابـة عـلى أسـئلة. اعتـبر هـذا أمـراً طبيعياً. الأولوية هي إعطاء الطفل أساسًا جيدًا للإجابة ، وليس لفرض إعطاء إجابة.

باسـتخدام بطاقـات المشـاعر ، نهـدف إلى إعطـاء الطفـل الشـعور بـأن الظـروف الأساسـية موجـودة ،في حـال رغبتـه بالتحدث عن مشاعره.

بنـاء عـلى الإجابـات المختلفـة للأطفـال ، مـن الممكـن اسـتخدام عبـارات إيجابيـة ، عـلى سـبيل المثـال "يبـدو أن كل شخص في مثل هذه المواقف يمكنه إظهار ردود فعل مختلفة أو التصرف بشكل مختلف".

مـع الأخـذ بعـين الاعتبـار خصوصيـة الأطفـال في مجموعتـك ، يمكنـك أيضًـا الامتنـاع عـن اسـتخدام بطاقـات المشـاعر والسماح بالقيام بالعروض فقط.



معلومات عامة حول المشاعر السلبية:

فور إعطاء الإجابات حول سؤال الخوف، يمكنكم إضافة التالي:
• عندما نكون خائفين، يساعدنا أن نطلب الدعم من الناس حولنا. ولذلك نحن أيضًا قادرون على دعم أصدقائنا الخائفين.
مجرد كوننا بقربهم، أمر يساعد أصدقائنا الخائفين كثيراً. في مثل هذه الحالة نستطيع أن نكون إلى جانب أصدقائنا. عندما يريد/تريد أن يتحدث/تتحدث، تقولون له/لها، أنكم موجودون بقربه/بقربها. إنه أمر جميل، عندما تستطيعون بالرغم من خوفكم أن تستطيعوا التحدث عن مشاعركم.
من ناحية أخرى، بدلاً من إخبار شخص خائف "لا تخف"، دعه يشعر أنه ليس وحيدًا وأنه آمن.

فور إعطاء الإجابات على أسئلة الغضب، تستطيعون إضافة التالي:
• لكي نهدئ أنفسنا، علينا أن ندرك أولاً، أننا غاضبون. إنه أمر مهم، أن نجد سبب غضبنا. يمكنكم تجربة إيجاد السبب والتفكير به. عندما تشعرون بالغضب قد يساعد الأمر، أن تقوموا بالتنفس بعمق وبطء. يمكنك القيام بذلك لفترة من الوقت، وتخيل أن الغضب يتبدد مع كل نفس، وبالتالي فإن غضبنا يصبح أقل. من المفيد أيضًا أن نمشي، أن نشغل أنفسنا بشيء آخر، أن نقرأ كتابًا، أن ندون هذه المشاعر أو أن نفعل شيئًا يبهجنا.

بمجرد إعطاء إجابات على أسئلة الحزن، تستطيعون إضافة التالي:
• حاولوا أولاً أن تفهموا ما الذي جعلكم حزينين. إن كان هناك شيء يمكنكم القيام به حيال سبب حزنكم، فحاولوا القيام بذلك. من ناحية أخرى، لا تجبروا أنفسكم على ألا تحزنوا. ليست مشكلة أن تكونوا حزينين في بعض الأحيان. لا بأس في البكاء. لا يمكننا أن نكون سعداء دائمًا وليس علينا أن نكون سعداء. لكن عندما نكون حزينين، من الجيد ألا نبقى وحدنا لفترة طويلة. انضموا إلى الأصدقاء والعائلة وشاركوهم مشاعركم وحاولوا التحدث. من المفيد دائمًا أن يكون هناك شخص يمكن أن تشارك المشاعر معه.

فئة الأوامر:

تتيح هذه الفئة للأطفال تحريك العقل والجسم معًا، وأن يكونوا نشطين سويًا. يلعب الانضمام إلى الألعاب الترفيهية والمليئة بالحركة دورًا مهمًا في بناء رابطة بين الأطفال والمراهقين. هذا الأمر يساهم في ثقافة العيش المشترك.
على كل بطاقة يوجد تعليمات. يقوم أعضاء المجموعة بتنفيذ الأمر المذكور في التعليمات سويةً. عندما يوجد على البطاقة 'قلد الدجاجة' على سبيل المثال، يقوم كل أعضاء المجموعة بتقليد الدجاجة. عندما يوجد على البطاقة 'كونوا مكنسة كهربائية' مثلاً، يمكن لكل لاعب/لاعبة أن يتحركوا مثل المكنسة الكهربائية بمفردهم أو أن يكون كل منهم جزءاً من المكنسة الكهربائية وأن يشكلوا سويةً مكنسة كهربائية. الأمر يعتمد بشكل كامل على إبداع اللاعبين.

بطاقات فئة الأوامر :

- قلدوا الدجاجة
- غردوا كعصفور
- ارقصوا كلكم سويةً
- غنوا أغنية سويةً
- تحركوا في أماكنكم

- مارسوا تمرين القرفصاء خمس مرات
- ابتكروا سويةً تحيةً جديدة
- أعطوا كل شخص في مجموعتكم تحية باليد بكف عال.
- كونوا كالمعكرونة المطبوخة
- كونوا كالمعكرونة الغير مطبوخة
- اقفزوا مثل الكرة
- كونوا كالرياح
- اضحكوا سويةً بصوت عال
- تحركوا كالفراشات
- تحركوا كالحلزونات
- تصرفوا وكأنكم أسد مخيف
- تصرفوا وكأنكم فرس نهر سعيد
- كونوا مكنسة كهربائية
- تصرفوا كعازف بيانو وجمهور في حفل موسيقي للبيانو
- تصرفوا كعازفي موسيقى يقيمون حفلاً في الشارع
- تصرفوا كلاعبي كرة سلة في مباراة
- تصرفوا كأنكم منحوتة في متحف
- تكلموا كمعلق رياضي يعلق على لعبة كرة قدم
- قوموا بعمل إعلان صوتي كأنكم قبطان طائرة
- تصرفوا كأنكم طائر الفلامينغو
- تكلموا كأنكم حيتان
- تحركوا كلكم سويةً كأنكم قطار
- تحركوا كالأفاعي
- كونوا كالأشجار في الغابة
- كونوا كالسمك في البحر
- تجمدوا في أماكنكم لمدة عشر ثوان
- ابتكروا مع المجموعة الثانية تحيةً جديدة
- احبوا (ازحفوا) كالأطفال الصغار
- اركضوا ثلاث مرات حول المجموعة الثانية
- أعطوا كل شخص في المجموعة الثانية تحية باليد بكف منخفض
- حاولوا إضحاك شخص من المجموعة الثانية
- حاولوا إضحاك شخص من مجموعتكم
- اقفزوا مثل الضفدع

ملاحظة لكم كمشرفين: فيما يخص أوامر التقليد في هذه الفئة، يستطيع اللاعبون من المجموعة الثانية أن يحاولوا تكهن الإجابة باستخدام الخاصة التي كسبوها من بطاقات المشاعر. عليكم ألا تحاولوا أن تمنعوا ذلك الأمر أو توقفوه.

فـئـة الـــلغـة

الغـرض الرئيـسي مـن هـذه الفئـة هـو توعيـة الأطفـال حـول مجتمـع متعـدد اللغـات وتقديـر التعدديـة اللغويـة. سـيتم خلق مساحة يمكنهم من خلالها التعرف على لغات مختلفة عن طريق اللعب.

عنـد بنـاء مجتمعـات تكامليـة، مـن المهـم جـدًا أن يعـرف الأطفـال والشـباب أن الأشـخاص المختلفـين يتحدثـون لغـات مختلفـة وأن كل اللغـات مهمـة وذات قيمـة بشـكل متسـاوي. لذلـك تهـدف فئـة اللغـة في المقـام الأول إلى جعـل تعـدد اللغـات واضحـاً. بالإضافـة إلى ذلـك، تسـاعد هـذه البطاقـات الأطفـال عـلى سـماع بعـض الكلـمات البسـيطة وتعلمهـا بلغات مختلفة.

تحتوي كل بطاقة على تعليمات.

عـلى سـبيل المثـال: "قولـوا 'مرحبـاً' باسـتخدام عـدة لغـات مختلفـة" يقـول الأطفـال في المجموعـة الكلمـة أو الجملـة باللغـات التـي يعرفونهـا. عندمـا يقـول الطفـل الكلمـة المماثلـة لهـذه الكلمـة بلغـة مختلفـة، يقـوم أعضـاء المجموعـة بإعـادة الكلمـة بصـوت مرتفـع. عندمـا يكـون مكتوبـاً عـلى البطاقـة عـلى سـبيل المثـال: "قولـوا 'مرحبـاً'بلغـات مختلفـة"، ويقـول طفـل مـن المجموعـة "Hola" (اسـباني)، تكـرر المجموعـة "Hola" سـويةً. عندمـا يقول طفل من المجموعة "Ciao" (إيطالي)، تكرر المجموعة "Ciao" سويةً.

تسـتطيعون سـؤال الأطفـال في حـال دعـت الحاجـة لذلـك، أي لغـة اسـتعملوا. بعـد أن يقـول أعضـاء المجموعـة الكلمـة باللغات المختلفة المعروفة لهم، يمكن للمجموعة الأخرى أن تكمل كلمات مماثلة للكلمة بلغات أخرى.

بطاقات فئة اللغة :

- قولوا بلغات مختلفة "مرحباً"
- قولوا بلغات مختلفة "شكراً"
- قولوا بلغات مختلفة "صباح الخير"
- قولوا بلغات مختلفة "إلى اللقاء"
- قولوا بلغات مختلفة "صديقي"
- قولوا بلغات مختلفة "أحبك"
- قولوا بلغات مختلفة "أنا سعيد/ة"
- قولوا بلغات مختلفة "المعذرة"
- قولوا بلغات مختلفة "صحة وهنا"
- قوموا بالعد حتى الرقم 3 بلغات مختلفة
- اسألوا شخصاً من المجموعة الأخرى "كيف حالك؟" بلغة مختلفة
- اسألوا شخصاً من المجموعة الأخرى "ما هو اسمك؟" بلغة مختلفة

نصائح عامة للمشرفين

أعزائي المشرفين،

نحن على ثقة من أنكم ستقومون بتطبيق لعبة MAXI من خلال خبراتكم وتجاربكم بأكثر الطرق فعالية ومتعة.

الاقتراحات التالية يمكن أن تساعدكم إذا لزم الأمر:

- اقرأوا المنشور بعناية وتعرفوا على اللعبة قبل أن تبدأوا اللعب مع الأطفال. يمكنكم أولاً تجربة اللعبة مع أصدقائكم قبل ممارسة اللعبة مع الأطفال إن كنتم ترغبون في ذلك، سوف يمنحكم هذا مزيدًا من الثقة إذا قمتم بالإشراف على اللعبة مع الأطفال.
- احرصوا على بيئة لعب آمنة للأطفال. قوموا باختيار مكان لا تحتاجون فيه للتأكد من السلامة أثناء اللعب.
- كونوا متاحين للتواصل أثناء اللعبة. حافظوا على اتصال بصري متكرر مع الأطفال.
- احرصوا على بقائكم خارج بساط اللعب -خلال إشرافكم على اللعبة-. يجب على جميع الأطفال أن يستطيعوا رؤيتكم من مسافة متساوية وأن يحافظوا على انتباههم. قوموا بالدخول إلى داخل بساط اللعب فقط إن كان عليكم، على سبيل المثال، إلقاء نظرة على التعليمات على البطاقة أو إن كانت مساعدتكم مطلوبة.
- تأكدوا من أن جميع الأطفال في المجموعة الأخرى يسمعون أسئلة وأجوبة المجموعة الأخرى ويستمعون إليهم أيضاً. يمكن أن يكون مفيدًا إن كرروا قراءة السؤال. أخبروا الأطفال أن يقرأوا الأسئلة بصوت عالٍ وأن يعطوا الإجابات بصوت عالٍ حتى تتمكن المجموعة الأخرى من سماعها. (فقط التعليمات الموجودة على بطاقات المشاعر لن يتم قراءتها بصوت عالٍ، كي لا تسمعها المجموعة الأخرى).
- قد يكون بعض الأطفال أكثر حماسة ويريدون دائماً الإجابة على جميع الأسئلة، ومن ناحية أخرى قد يفضل آخرون التزام الصمت. تأكدوا من مشاركة الجميع باللعبة دون الإصرار على ذلك. إذا كان هناك عضو في المجموعة لا يريد التحدث، حاولوا تشجيعه دون إجبار.
- راقبوا التواصل بين الأطفال. قد يتصرف بعض الأطفال خلال اللعبة بلامبالاة أو بعدوانية.
- عليكم منع السلوك السلبي باستخدام لغة مناسبة وبناءة وتعزيز السلوك الإيجابي عن طريق الثناء.
- من المهم جدًا أن يشعر الأطفال بالراحة والمتعة خلال اللعبة. لضمان ذلك يمكنكم، على سبيل المثال، الطلب من المجموعتين التصفيق لبعضهم البعض بعد كل إجابة. يمكنكم أيضا استخدام كلمات التقدير، مثل "جيد جدا"، "يا لها من أغنية جميلة"، "أحسنتم"، "رائع".
- من المهم أن نكون منصفين عند تقديم رسائل تحفيزية. يجب ألا يعتقد أي من الأطفال أنكم، بصفتكم مشرفين، مهتمون أكثر أو أقل بمجموعة أو بعضو معين. تأكدوا من إعطاء اهتمام وثيق لكل طفل ومجموعة.
- يمكنك الإشراف على اللعبة بمفردك. إذا لزم الأمر، يمكن أيضًا إشراك شخص ثانٍ للمساعدة. اعتمادًا على المهارات اللغوية للغة المستخدمة، قد يكون من المفيد، أن تتحدث أنت أو المدرب الثاني بلغة أخرى يستخدمها أيضًا أطفال أقل معرفة باللغة المستخدمة.
- إذا كان من الممكن تأمين الأمر، فإن التعاون مع مترجمين من شأنه أن يدعم تعدد اللغات. ومع ذلك، ليس من الضروري للغاية أن تتحدثوا بلغة أخرى، بصفتكم مشرفي اللعبة. الهدف هو إظهار تعدد اللغات الموجود داخل المجموعة للأطفال. يمكنكم أيضًا تضمين المهارات اللغوية للأطفال لأي ترجمات ضرورية. وبالتالي، سيتم إجراء اللعبة كإجراء بدعم متبادل. يتم تشجيع الأطفال على دعم بعضهم البعض.
- مع مراعاة خصائص الأطفال في المجموعة، يمكنكم - إذا لزم الأمر - التخلي عن بعض البطاقات في اللعبة. قوموا بإخراج هذه البطاقات قبل اللعبة ولا تضعوها في حقل البطاقات في بداية اللعبة.

مجريات اللعبة

1. قبل اللعب (15 دقيقة)

1. ضعوا بساط اللعب على الأرض، امزجوا البطاقات جيدًا، ضعوا البطاقات والقرص الدوار في الأماكن المخصصة فوق بساط اللعب. يستطيع الأطفال أن يساعدوا في هذه المرحلة أيضًا.
2. اسألوا الأطفال عن أسمائهم أ, ابدأوا بلعبة تعارف. إن كان الأطفال يعرفون بعضهم البعض مسبقاً، يمكنكم البدء بلعبة احماء.
3. استخدموا بطاقات القواعد للعبة MAXI. عددوا قواعد اللعبة واشرحوا مجريات اللعبة. من المهم أن يعرف كل الأطفال بدقة، كيف ستجري كل الأمور خلال اللعبة.

   من المهم أن تذكروا في البداية أن مدة اللعبة 45 دقيقة.
4. تحدثوا عن أهم قواعد ألعاب الفرق. ابدأوا بالسؤال التالي "كيف يجب على قواعد اللعب الخاصة بنا أن تكون؟"، حتى يتمكن اللاعبون من تحديدها. ادعموا هذه العملية من خلال أسئلة مثل، "كيف تعتقدون أن على الشخص أن يتصرف داخل المجموعة خلال اللعبة؟"، "كيف يمكننا أن نصغي إلى بعضنا البعض؟". ستكونون قادرين على توجيه اللعبة بسهولة أكبر إذا ناقشتم القواعد مسبقًا وقررتم معًا.

فيما يلي مجموعة من الأمثلة:

- هل تعتقد، أنه من المهم الاستماع عندما يكون الدور للمجموعة الثانية؟ نحن مهتمون أيضاً بسماع اسئلتهم، أليس كذلك؟ نحن نريد أيضاً سماع إجاباتهم.
- هل نستطيع أن نستمع لبعضنا البعض بشكل جيد عندما نتحدث؟
- دعونا نستمع إلى أفكار بعضنا البعض ونقول أفكارنا الخاصة.
- دعونا نحترم وجهات النظر المختلفة للآخرين.
- خلال اللعبة علينا ألا نترك أماكننا خلال انتظارنا لدورنا، كي نستطيع أن نجد مكاننا بسهولة عندما يحين دورنا.
- جاوبوا على الأسئلة بصوت مرتفع، وإلا لن يستطيع الآخرون سماعنا.
- يجب علينا ألا نجيب على أسئلة الفريق الآخر، لأن تلك مهمتهم. لكن بعد إجابتهم نستطيع أن نتحدث.
- علينا الانتظار، حتى تجاوب المجموعة الأخرى، قبل أن ندير القرص الدوار.

2. اللعبة (45 دقيقة)

- سيتم لعب اللعبة وفقًا للتعليمات الواردة في هذا الدليل.
- المدة المقترحة للعب هي 45 دقيقة. عند توافر وقت إضافي، يمكن تمديد اللعبة أو لعب جولة ثانية. ومع ذلك، فإنه من المهم للغاية إخبار الأطفال مسبقاً بأن هناك مهلة زمنية. هذه المعلومات سوف تساعد الأطفال على قبول انتهاء اللعبة.

3. بعد اللعبة (15 دقيقة)

1. بعد إنهائكم للعبة، اجلسوا أو اجتمعوا مع الأطفال في دائرة. اسألوا الأطفال، كيف كانت اللعبة بالنسبة لهم، ماذا يشعرون وأي أمور تعلمتم خلال ذلك. امنحوهم الوقت للتفكير والإجابة عما يفضلونه في اللعبة. تأكدوا من أن الأطفال الذين يبدون رغبة بالإجابة طوعاً يعطون الفرصة أولاً.
2. شجعوا الأطفال على أن يشكروا بعضهم بعضًا، أن يهنئوا بعضهم البعض، ويودعوا بعضهم البعض.
3. قوموا بإنهاء اللعبة بطريقة ممتعة عن طريق تصفيق الجميع أو القفز في المكان.
4. اطلبوا مساعدة الأطفال بإعادة أدوات اللعبة إلى أماكنها. إن اتسخ بساط اللعب، قوموا بتنظيفه قبل إعادته إلى مكانه.

مشاكل محتملة وحلول مقترحة

ماذا يحدث، إن أدارت مجموعة القرص الدوار وحصلت على 0 في بداية اللعبة؟
تدير المجموعة القرص الدوار مرة ثانية. هذه القاعدة تطبق في بداية اللعبة فقط.

ماذا يحدث، إن أدارت مجموعة القرص الدوار وحصلت على 0 خلال اللعبة؟
تبقى المجموعة في الحقل الحالي، لا تسحب المجموعة بطاقة جديدة. يأتي دور المجموعة التالية.

ماذا يحدث، إن وقفت مجموعة على حقل كانت عليه من قبل؟
تسحب المجموعة بطاقة جديدة وتكمل اللعب.

أين يجب على الأطفال الوقوف عندما تقف المجموعتان على حقل واحد؟
يستطيع أعضاء المجموعة التي وصلت إلى هذا الحقل ثانياً، أن يقفوا حول الحقل. خلال وقت قصير ستدير إحدى المجوعتين القرص الدوار وتنتقل إلى حقل جديد.
هل بإمكان إحدى المجموعتين سحب بطاقة جديدة، بعد سحبها بطاقة 'خطوة إلى الوراء'وتنفيذها هذا الأمر؟
كلا. عندما تعود مجموعة حقلاً إلى الوراء، لا تسحب بطاقة جديدة. تدير المجموعة التالية القرص الدوار وتكمل اللعب.

ماذا يحدث، عندما يسحب اللاعبون بطاقات من نفس المجموعة بشكل متتالي؟
هذا الأمر لا يشكل أي مشكلة. عدد البطاقات لكل مجموعة في اللعبة ليس متساوياً. مع الأخذ بعين الاعتبار ديناميكية اللعبة، تم إعداد المزيد من الأسئلة لبعض الفئات. لذلك، فإن احتمال سحب بطاقة من هذه الفئات أعلى. اخلطوا أو دعوا الأطفال يخلطون البطاقات مقدماً بشكل جيد.

ماذا يحدث، إن لم تنه أي مجموعة المسار خلال 45 دقيقة؟
إن كنتم وضحتم القواعد قبل بداية اللعبة، تستطيعون أيضاً ذكر حدود الوقت. يمكنكم أيضاً التنبيه، عند اقتراب نهاية اللعبة، مثل "الوقت المتبق 10 دقائق" أو "آخر 5 دقائق". تأكد من سماع جميع الأطفال هذا الإعلان. عند انتهاء وقت اللعبة، يمكنكم تذكير الأطفال مرة أخرى، أن الغرض الأساسي للعبة هو الاستمتاع، وليس الفوز. قوموا بشكر المجموعتين والتأكد من تهنئتهم لبعضهم البعض. نهاية يجتمع الجميع في دائرة ويصفقوا.

ماذا يحدث عند انتهاء اللعبة قبل مرور 45 دقيقة؟
إن كان هناك وقت كافي وإن أراد الأطفال اللعب بعد، يمكنهم البدء باللعبة مرة ثانية. تحتوي حقيبة اللعبة على بطاقات كافية لعدة جولات.

هل يجب على مجموعة قبل نهاية المسار أن تحصل على الرقم اللازم للحقول الباقية بالضبط؟
كلا. يكفي أن تحصل المجموعة على رقم كاف لتخطي الحقول الباقية، بذلك تنهي المجموعة اللعبة. كي تنتهي اللعبة، يجب على أن يُحصل على رقم أكبر بواحد أو أكثر من عدد الحقول المتبقية.

هل يجب على الأطفال أن يساعدوا في تحضير مسار اللعبة وإعادته إلى مكانه مرة أخرى؟
شجعوا الأطفال على تجميع وفك مواد اللعبة سويةً. سوف يوقظون من خلال التجميع المشترك الاهتمام ويعززوا شعور المجموعة.

ماذا يجب أن يحصل عندما لا يريد أحد الأطفال المشاركة في عمل المجموعة؟
عليكم ألا تجبروا الطفل على المشاركة. يمكنكم بدلاً من ذلك تشجيع الطفل على المشاركة، من خلال التحدث معه بشكل مباشر وسؤاله عن رأيه.

هـل ينبغـي السـماح للطفـل الـذي يشـعر بخيبـة أمـل لسـبب مـا ذكـر هـذا الـشيء عنـد الوقـوف في دائـرة في نهايـة اللعبة؟

أجـل. قـد يصـاب بعـض الأطفـال بخيبـة أمـل بسـبب ديناميكيـة المجموعـات أو الحـظ الـسيء في اللعبـة أو لأسـباب أخـرى، وقـد لا يحققـون النتائـج المرجـوة. امنحوهـم الفرصـة للتعبـير عـن هـذا الشـعور. أكـدوا عـلى إمكانيـة لعـب اللعبة عدة مرات، وأنه في كل مرة ستظهر نتيجة مختلفة.

أمثلة لتمرينات إحماء

من المهم أن يتعرف الأطفال قبل بداية اللعبة على بعضهم البعض وأن يشعروا بشعور جيد ضمن المجموعة. تساعد البيئة المحيطة الآمنة والمريحة، بأن يشاركوا باللعبة بشكل فعال وأن يعبروا عن أنفسهم بشكل سهل. لذلك، يوصى بلعب لعبة احماء قصيرة قبل بدء لعبة MAXI. استخدموا ألعابكم المألوفة أو أحد الأمثلة التالية. من المهم أن تتمكنوا متأكدين من قدرتكم على تنفيذ النشاط.

اللعبة 1: من يجب أن يبقى؟

تقف المجموعة في دائرة. تبدأ اللعبة بوقوف الطفل الواقف في بداية المجموعة في منتصف الدائرة، أن يفكر بكائن حي أو جماد وأن يأخذ شكله. يقرر هذا الطفل بمفرده ما الشيء الذي يريد اختياره. يمكنه على سبيل المثال أن يقول إنه شجرة وأن يأخذ شكلها.
ثم ينضم إليه طفلان آخران عن طريق الذهاب إلى منتصف الدائرة ويصبحان أجزاء من الشجرة. يمكن على سبيل المثال للطفل الثاني أن يقول "أنا غصن الشجرة" والطفل الثالث "أنا جذر الشجرة". ثم يأخذ كلاهما شكلاً يكمل شكل الطفل الأول.

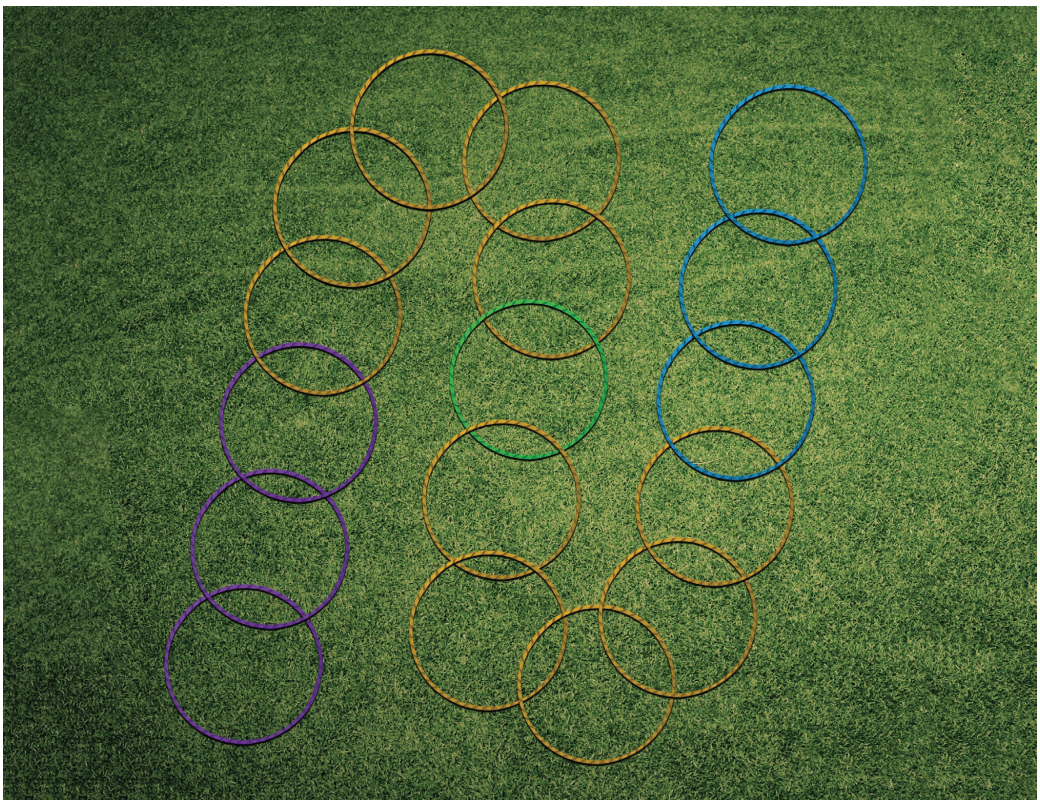
بعد ذلك عليكم سؤال الطفل الأول:" من يجب أن يبقى؟". عندما يود الطفل الأول على سبيل المثال أن تبقى الجذور، يعود الطفل الأول والثاني إلى أماكنهم في الدائرة – يقول الطفل الثالث: "أنا جذر" ويقوم بأخذ شكل الجذر بمفرده. بعد ذلك يتقدم الطفلان التاليان، كونهم جزءاً من الجذر. على سبيل المثال يمكن لطفل أن يقول "أنا زهرة نبتت على الجذر" ويقوم بأخذ شكل زهرة. يمكن للطفل الثالث حينها أن يقول " أن نحلة " وأن يأخذ شكل نحلة بقرب الاثنين الباقيين. تستمر اللعبة على هذا النحو حتى يكون كل الأطفال في المنتصف.

اللعبة 2: ماذا تريد أن تأكل؟

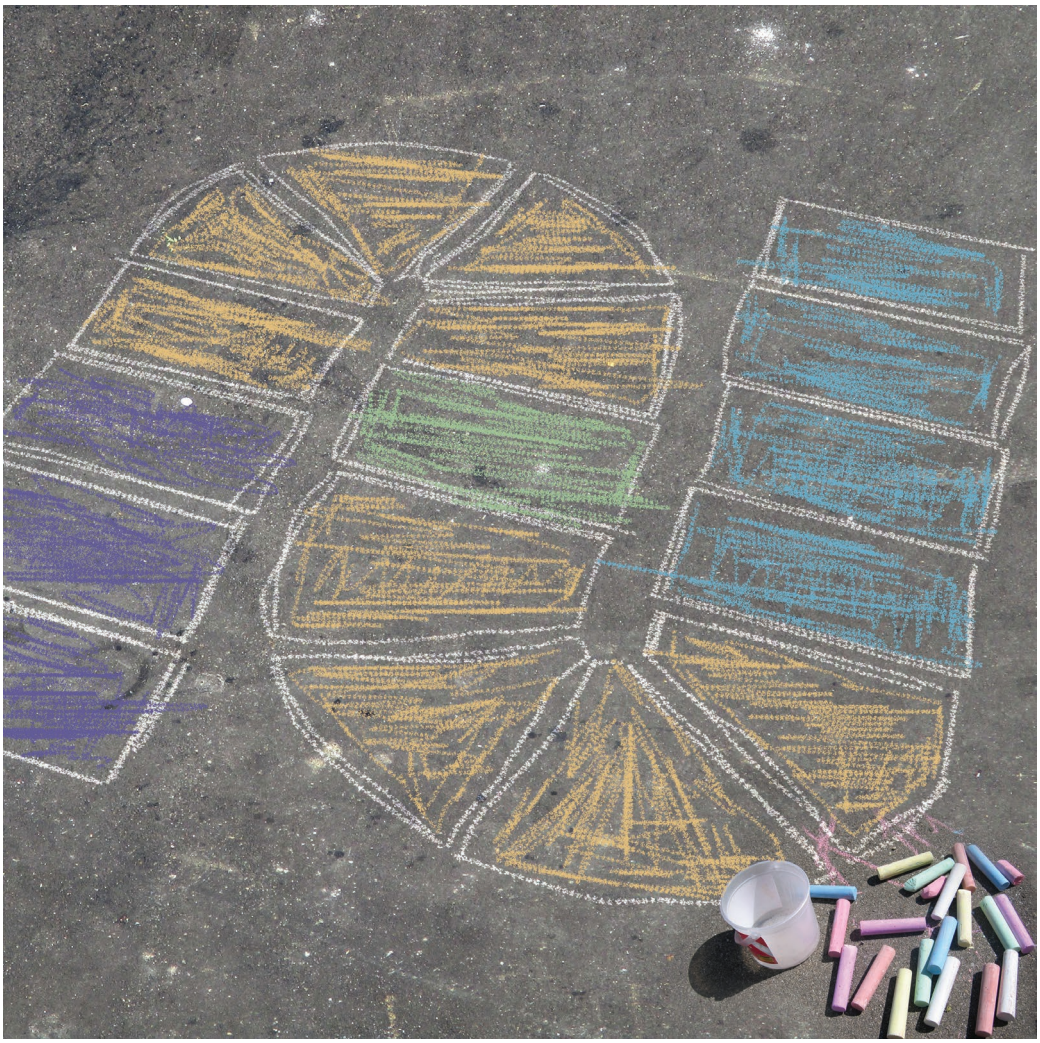
اجمعوا المجموعة في دائرة وابحثوا عن شخص متطوع. يقف المتطوع في منتصف الدائرة. يطرح الأطفال الآخرون على المتطوع الأسئلة التالية: "ماذا تريد أن تأكل؟" و "ما هو الشيء الذي لا تريد أكله؟".
يجاوب الطفل الواقف في المنتصف على سؤال "ماذا تريد أن تأكل؟" بذكر أشياء لا يمكن تناولها، على سبيل المثال "كرسي". وعلى سؤال " ما هو الشيء الذي لا تريد أكله؟" بذكر أطعمة، على سبيل المثال "بطيخ".
الهدف هو، تشويش المتطوع وإرباكه. يجب طرح الأسئلة بسرعة لإرباك المتطوع ولجعل اللعبة أكثر مرحاً. إن أعطى الطفل في المنتصف إجابة خاطئة، يأتي الطفل التالي إلى المنتصف وتستكمل اللعبة.

طرق استخدام بديلة

م تصميم لعبة MAXI كمسار على بساط لعب مساحته 12 متر مربع، لتمكين الأطفال من اللعب في منطقة واسعة. إن لم تتمكنوا من استخدام بساط اللعب الأصلي، يمكنكم إنشاء اللوحة بأنفسكم بطريقة أخرى لتكييفها مع الظروف المحددة أو إجراء تغييرات إذا كانت اللعبة تتكرر مع نفس المجموعة. فيما يلي بعض الأمثلة الإبداعية التي طورها اختصاصيو تربية باستخدام لعبتنا. نرجو منكم أن تعلمونا في حال استخدامكم اللعبة بطريقة أخرى بالتواصل معنا عن طريق الموقع الإلكتروني المذكور في قسم هيئة التحرير.

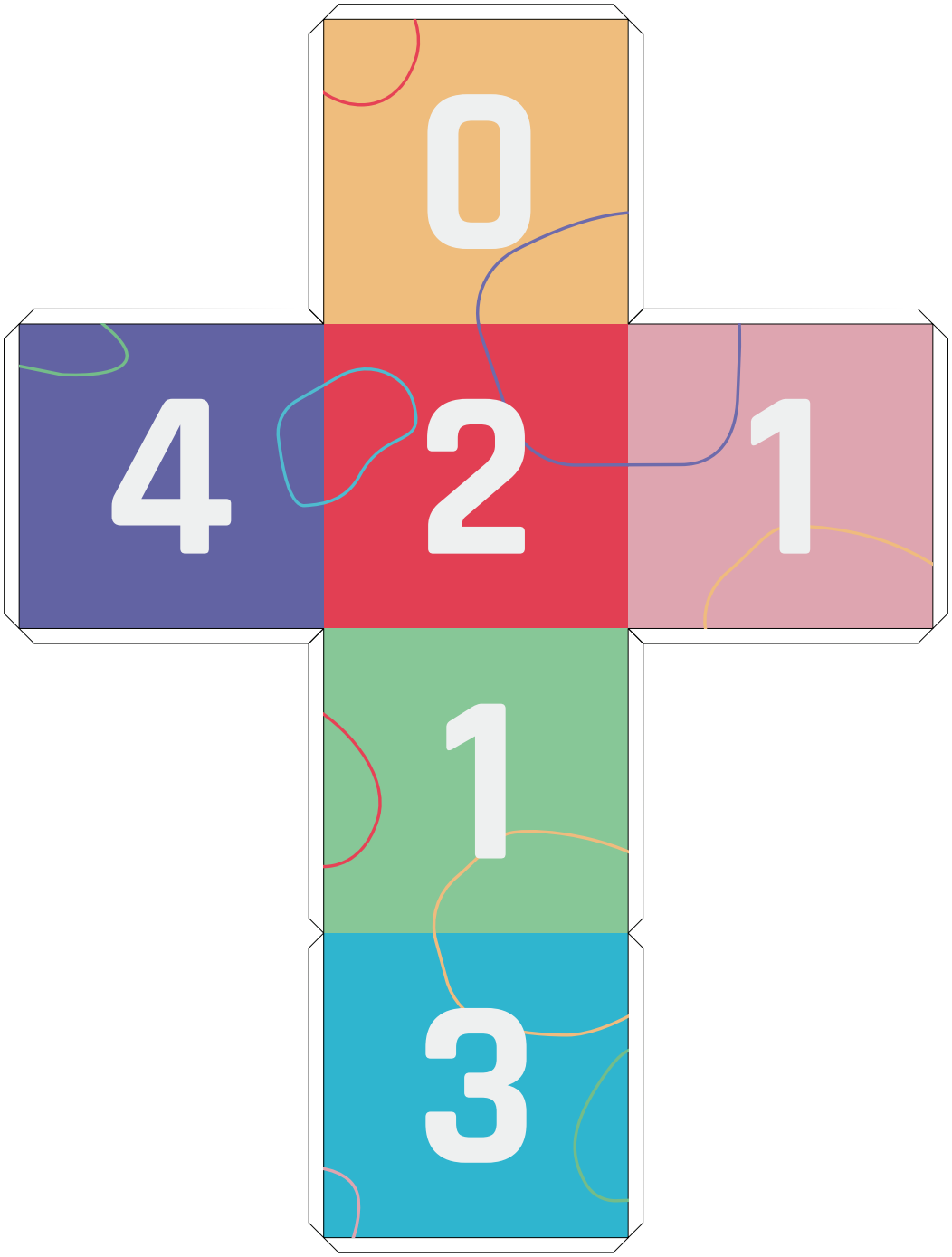


يمكنكم توزيع حلقات هولا-هوب أو ما يشبهها وصنع مسار لعب جديد. نرجو منكم الانتباه إلى المحافظة على عدد الحقول. لتبيين حقول تبادل الأماكن والعودة إلى البداية، يمكنكم وضع رمز معين أو جسم ما في هذا الحقل. تستطيع المجموعتان التحرك فوق هذه الحلقات (حلقات الهولا-هوب). يتم استخدام القرص الدوار والبطاقات في هذه النسخة كما في الإصدار الأصلي.



بديـل آخـر هـو رسـم بسـاط اللعـب عـلى الأرض باسـتخدام الطباشـير عـلى شـكل مسـتطيلات مثـلاً. لـكي تعمـل خوارزميـة اللعبـة، يجـب الإبقـاء عـلى عـدد الحقـول وأيضـاً عـلى عـدد حقـول الأوامـر "تبـادل الأماكـن" و "العـودة إلى البداية". يتم استخدام القرص الدوار والبطاقات في هذه النسخة كما في الإصدار الأصلي.

بديلاً عن القرص الدوار يوجد نموذج نرد على صفحة المشروع. بمساعدة نموذج النرد ذاك يمكن عمل نرد من الورق المقوى مع الأطفال واللعب باستخدامه.



هيئة التحرير

تعلم تعدد اللغات – لعبة MAXI
فكرة وتنفيذ:

Berfin Balık (IFAK e.V.)
Lia Gürün (ODGEDER)
Pınar Şimşek (Bir İZ Derneği)
Hevidar Yıldırım (IFAK e.V.)

فريق التطوير:

Berfin Balık
Betül Bozkurt
Lia Gürün
Dilara Köktürk Erden
Özlem Mumcuoğlu
Pınar Şimşek
İnanç Sümbüloğlu
Hevidar Yıldırım

المستشارون/المستشارات:

Betül Bozkurt
Birol Mertol (FUMA – Fachstelle Gender und Diversität NRW)

التنسيق والتنفيذ:

Beril Sönmez (Anadolu Kültür)
Birte Neumann (LaKI)
Ekin Su Birinci (Anadolu Kültür)

تصميم: Esra Göksu | www.esragoksu.com

إشعار الترخيص

بإمكانكم إعادة إنتاج المادة وإعادة توزيعها بأي شكل أو وسيط وفقًا للشروط التالية:

- الإسناد - عليكم توفير مرجع مناسب للترخيص وما إذا تم إجراء أي تغييرات. يمكن تقديم هذه المعلومات بأي طريقة مناسبة، دون إعطاء انطباع بأن المُرَخِّص يدعمكم أو يدعم هذا الاستخدام.
- غير تجاري – من غير المسموح استخدام هذه المواد لأغراض تجارية.
- عدم التعديل – في حال إعادة تجميع هذه المواد، تعديلها أو بناءها مباشرة، لا يسمح لكم مشاركة النسخة المعدلة.
- عدم إحداث عوائق استخدام – لا يسمح لكم استخدام أي بنود أو إجراءات تقنية تمنع الآخرين من شيء سمح به هذا الترخيص.

لا يمكن لمانح الترخيص تقييد إلغاء هذه الحريات طوال التزامكم ببنود الرخصة. لمزيد من المعلومات الرجاء التواصل مع مسؤول الاتصال على صفحة المشروع:

www.alle-zusammen.org | www.alle-zusammen.org | www.germanturkishinitiative.org | www.hep-beraber.org |

المبادرة الألمانية-التركية للتعاون في مجال مساعدة اللاجئين

ممول من قبل

STIFTUNG MERCATOR

بالتعاون مع

Kommunale Integrationszentren
Landesweite Koordinierungsstelle

ANADOLU KÜLTÜR