كلنا معاً

all together
hep beraber
alle zusammen

دليل لعبة الذاكرة متعددة اللغات

الفهرس

- حول المشروع 5
- لعبة الذاكرة متعددة اللغات 7
  - الإطار العام للعبة والغرض منها 7
  - المعلومات الأساسية عن اللعبة 8
  - طريقة اللعبة 9
  - عنصر تعدد اللغات في اللعبة 10
  - من يستطيع المشاركة في اللعبة؟ 10
- الألعاب والفعاليات المختلفة 11
  - المقترحات العامة للمدربيّن 11
  - اللعبة الأولى 1-- هيا نتجوّل في حيّنا 13
  - اللعبة الثانية 2-- هيا نرسم حيّنا 17
  - اللعبة الثالثة 3-- دعنا نلتقي أثناء المشي في حيّنا 19
  - اللعبة الرابعة 4-- لعبة الألغاز بأستخدام مضرب الذباب 21
  - اللعبة الخامسة 5-- من الأذن إلى الأذن! 23
  - ألعابي المقترحة 25
- حقوق الطبع 27

حول المشروع:

مبادرة الشراكة التركية-الألمانية في مجال دعم اللاجئين

ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN / كلنا معا

انطلقت مبادرتنا للتفكير في سبل فعالة لمساعدة الأطفال والشباب اللاجئين وغير اللاجئين و ذوي الخلفيات الاجتماعية الثقافية المتنوعة في تركيا وألمانيا على تعزيز إحساسهم بالانتماء للمجتمع واندماجهم في جميع مساحات الحياة الاجتماعية المشتركة وفي المقام الأول المدارس وطرح وسائل عملية بديلة لدعم الاندماج الاجتماعي.

وبالاستفادة من المفاهيم المشتركة و التجارب السابقة في التعاون و التعلم من الآخر بين تركيا وألمانيا انطلقت مسيرتنا بطرح سؤالين مشتركين:

1. ماهو نوع المواد التعليمية الشاملة التي يمكننا تطويرها أستجابة للاحتياجات الملموسة على أرض الواقع وإشراك الأطفال اللاجئين بسرعة في الحياة الاجتماعية والتعليمية وتشجيعهم على أن يصبحوا مشاركين في النشاطات بشكل أفضل ؟
2. كيف نستطيع إنتاج محتويات ثقافية فنية مشتركة تستهدف جميع الأطفال والشباب وتؤسس للاندماج المجتمعي كعملية تهم الطرفين؟

خلال عامين من المشروع جمعنا أكثر من **40** خبيرًا من الدولتين و فكرنا **كلنا معاً** من أجل الإجابة على السؤالين السابقين.

المشاركون في المشروع

تمكن المشروع من بناء شبكة قوية وعريضة حوله وجمعت في بنيتها العديد من الجهات المختلفة كالمعلمين والجهات الفاعلة في المجتمع المدني. والتقى من البلدين ألمانيا وتركيا العديد من المعلمين والأخصائيين الاجتماعيين والأكاديميين وخبراء مستقلين في مجال التعليم وعلماء النفس ومدربي الدراما الإبداعية وعلماء اصول التدريس في المتاحف وأخصائيي الفن والموسيقيين والباحثين تحت سقف هذا المشروع.

مجموعات العمل

أتيحت الفرصة للمشاركين لتقديم أفضل الأمثلة في هذا المجال من خلال المراقبة والتعلم من بعضهم البعض في مختلف الزيارات الميدانية نتيجة للاجتماعات التي عقدناها في نطاق المشروع. ظهرت 6 مجموعات عمل موضوعية حسب مصالحهم وتخصصاتهم . طورت هذه المجموعات حلولًا مشتركة وأفكارًا موجهة نحو التعليم الثقافي و أعطت الأولوية لدعم العيش المشترك من خلال مشروع «العيش معاً». وحولوا هذه الأفكار المشتركة والتي من شأنها أن تشجع على الاستخدام الفعال للتعبير الفني مثل الموسيقى وفنون الأداء والرسم والنحت واللعب والدراما الإبداعية والأدب والرقص إلى منتجات ملموسة وأدوات تعليمية بديلة مع مراعاة احتياجات مختلف المجالات.

الداعمين والمنسقين للمشروع

تم تطبيق مشروع «كلنا معاً» بين أعوام 2017 – 2019 بدعم من منظمة (Stiftung Mercator) وبالتعاون والتنسيق بين منظمتي (Anadolu Kültür) و (Landesweiten Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren).

مخرجات المشروع:

المنتجات التي ظهرت من خلال مشروع «كلنا معاً»

- تعتمد مبدأ يتيح مساحة للتعلم الشامل، وتهدف الى إشراك جميع الأطفال اللاجئين وغير اللاجئين.
- تدعم اعتبار التنوع الثقافي وتعدد اللغات كعنصر قيمّ يغني المجتمع وتشدد على قوة التعليم غير الرسمي في هذا المجال.
- تعرض وسائل تخص التعلم عن طريق اللعب، الإبداع، تقوية مهارات التعبير الفردية والجماعية و التعلم عن طريق الأقران و بموجب ذلك فهي تقوّي ثقافة العيش المشترك بين الأطفال والشباب.
- تقوي ثقة الأطفال ذوي تجارب الهجرة أو اللجوء بأنفسهم وتعطيهم مجالاً ليحافظوا على ارتباطهم بميراثهم الثقافي خلال فترة الاندماج بالمحيط الجديد وليستطيعوا بناء روابط جديدة مع المحافظة على الميراث القديم.
- تدعم تعلم الأطفال لغات عائلاتهم ولغة المجتمع الذي يعيشون فيه وتستخدم خلال هذه العملية مفاهيم مبتكرة عن الثقافة والفن والتعلم عن طريق اللعب.

أنتجت كل مجموعة عمل منتجًا جاهزًا للتطبيق في هذا المجال والذي سيكون بمثابة تجسيد لهذه المبادئ. أحد هذه المنتجات هو **لعبة الذاكرة متعددة اللغات** الموجود دليلها الآن بين يديك.

يمكنكم الوصول الى جميع منتجات المشروع عن طريق موقعنا الالكتروني

www.hep-beraber.org

لعبة الذاكرة متعددة اللغات:

الإطار العام للعبة والغرض منها:

يحمل اهتمام الأطفال بالوسائل التعليمية والأنشطة المعروضة عليهم في مجالات التعلم المختلفة واستحسانهم لهذه الوسائل أهمية رئيسية لتحقيق تعلم فعّال. يعتبر التماهي مع مواد اللعبة من الوسائل المهمة جداً في تركيز الطفل والتعبير عن ذاته. و يعتبر إدخال اللغات العائلية في مجموعة التعلم في تلك المواد التعليمية إحدى أهم الأدوات التي يمكن استخدامها لكل طفل للعثور على جزء من نفسه في المحتوى التعليمي. بهذه الطريقة تتاح الفرصة لجعل الوسائل التعليمية شاملة و أيضا للمساعدة في كسر الطبقية التعليمية الناتجة عن اختلاف اللغات.

بدأت مجموعة التعلم متعدد اللغات التي هي جزء من مبادرة **الشراكة التركية-الألمانية** من خلال التخطيط للمساهمة في تجربة التنوع الثقافي واللغوي في ألعاب الأطفال و في إبراز وتقبل وفهم التعددية اللغوية في المجتمع. في هذا الصدد ، كانت تهدف إلى إنتاج لعبة من شأنها أن تجعل من اللغات الأسرية المختلفة المتوفرة في المجتمع مرئية ، وتوفر مساحة للاختلافات في بيئة التعلم ، واختارت صيغة الصور كأساس للعبة الذاكرة . حقيقة أن اللعبة لها تنسيق بسيط ومألوف من حيث مجرى اللعب والقواعد على حد سواء يوسّع مجالات الاستخدام و يسهّل إيصالها الى مجموعات أكبر عن طريق اللعب متعدد اللغات.

تركز اللعبة على موضوع «**Bizim Mahalle**» اي «حيّنا» وتتكون من صور بسيطة تم اختيارها من حياة الحي العادية والحياة اليومية. تم الحرص على عدم الإشارة إلى جغرافيا معينة في تصاميم الصور وخاصة فيما يتعلق بالعناصر الرمزية والثقافية.

توجد على البطاقات كلمات من لغات مختلفة تقابل تلك الصورة. يوجد اختلاف في قائمة اللغات المعروضة في اللعبة والمتواجدة على البطاقات بين تركيا وألمانيا وذلك بسبب تنوع لغات العائلات المتواجدة في أي مجتمع بحسب تاريخ الهجرة في هذا المجتمع وتجارب الهجرة الحالية التي يمر بها. في هذه المرحلة يتم إعطاء الأولوية لتغطية اللغات المختلفة المستخدمة في كلا البلدين قدر الإمكان والاستجابة للاحتياجات الحالية.

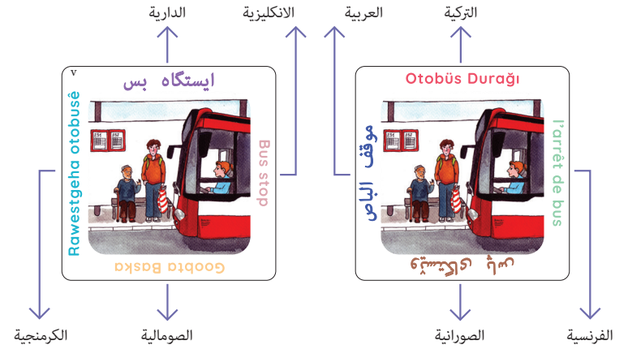
تم تصميم لصاقات تحتوي كلمات بلغات مختلفة عن اللغات المستخدمة في البطاقات بحيث يمكن تكييف اللعبة مع الاحتياجات عند العمل مع مختلف المجموعات المستهدفة بصرف النظر عن اللغات الموضوعة على البطاقات ،. هذه اللصاقات و قائمة اللغات موجودة في صندوق اللعبة ومتاحة عبر الإنترنت على موقع المشروع.

لعبة الذاكرة متعددة اللغات:

- تدعم مجال التعليم الشامل من خلال تحسين التركيز، التسلية ودعم المهارات المعرفية والجمع بين لاعبين من خلفيات اجتماعية وثقافية مختلفة وتعزيز العلاقات الاجتماعية.
- تشجيع اللاعبين على التعرف على التعددية اللغوية من حولهم ليصبحوا حساسين تجاه التنوع الثقافي و تيقظ إحساس الفضول تجاه اللغات المختلفة و تدعم تعلم اللغات.

المعلومات الأساسية عن اللعبة:

- تم تصميم هذه اللعبة باعتبارها لعبة ذاكرة متعددة اللغات وهي في الأساس لعبة مطابقة بصرية.
- تتألف اللعبة من 25 زوج من البطاقات اي من 50 بطاقة .
- يوجد على كل بطاقة رسم يدوي لمنظر ما. يوجد في اللعبة زوج من البطاقات (بطاقتان(يحتوي على نفس الرسم..
- موضوع اللعبة هو «حيّنا»، و تتضمن الصور عناصر بسيطة من الحياة اليومية في الشوارع.
- هناك اربعة لغات مختلفة على كل بطاقة. أي يحتوي كل زوج من البطاقات على ثماني لغات.
- اللغات الموضوعة على البطاقات هي؛ **التركية، الكردية (الصورانية)، العربية، الفرنسية، الكردية (الكرمنجية)، الصومالية، الإنجليزية والدارية.**



اللعبة مناسبة للاستخدام في جميع أنواع الأنشطة التعليمية سواء كانت الرسمية وغير الرسمية أو في ورش عمل الأطفال والشباب أو في الأنشطة المشتركة بين الوالدين والطفل أو في المنزل أو البيئة المدرسية.

ويتم تقديم 14 لغة أخرى على الملصقات في صندوق اللعبة. تم تصميم هذه الملصقات لتتكيف مع احتياجات اللعبة من خلال تثبيتها على البطاقات عندما تكون هناك حاجة لاستخدام لغة مختلفة. تم تصميم الملصقات الفارغة ليتم استخدامها في حال الاحتياج لتقليص عدد اللغات المستخدمة أو ليتم الكتابة فوقها في حال الاحتياج للغة غير متوفرة في اللصاقات.

- يحتوي صندوق اللعبة على جدول كبير من اللغات. حيث وضعت 19 لغة في هذا الجدول. ويمكن لصق هذا الجدول وتعليقه ووضعه في مكان يمكن للمشاركين رؤيته من أجل لفت الانتباه إلى تعدد اللغات في بيئة التعلم.
- تتوفر ترجمة الكلمات الموجودة على بطاقات اللعبة بلغات مختلفة يمكن تنزيلها من موقع المشروع الالكتروني. www.hep-beraber.org
- تم العمل مع مترجمين لترجمة الكلمات المستخدمة في اللعبة الى لغتهم المحكية كما تم العمل مع أكثر من مترجم بهدف تدقيق الكلمات. **ومع ذلك واجهنا مرادفات مختلفة تبعا للخلفية الاجتماعية والثقافية والتاريخية والمنطقة الجغرافية في ترجمة بعض اللغات.** نظرًا لأنه لا يمكن تضمين جميع الإصدارات في اللعبة فقد تم استبعاد ترجمات معينة خلال إعداد قوائم اللغات.
- **يمكن للاعبين المساهمة في هذه الكلمات والترجمات واقتراح ترجمات مختلفة أثناء اللعبة.** يمكن للمدرب أن يستغل هذه العملية لإظهار تنوع اللغات. يمكن التعبير عن الكلمات و التعابير وطرق نطقها المختلفة باعتبارها ثروات ظهرت نتيجة مراحل اجتماعية مختلفة. لقد تم تصميم اللصاقات الفارغة بقصد إضافة الكلمات او الترجمات المقترحة الى اللعبة.
- في صندوق اللعبة يوجد «**خريطة حيّنا**». هذه الخريطة مخصصة للاستخدام في الألعاب والنشاطات المقترحة.

طريقة اللعبة:

- تبدأ اللعبة عن طريق خلط جميع البطاقات.
- توضع جميع البطاقات مبعثرة على الطاولة أو على الأرض بحيث تكون جهة الرسم الى الأسفل. من الممكن ان يكون الترتيب على شكل مستطيل.
- تحتاج اللعبة لشخصين على الأقل.
- يستطيع اللاعب في كل جولة أن يقلب بطاقتين على الأكثر، ويحاول أن يجد البطاقة الأخرى من زوج البطاقات.
- إذا وجد البطاقتين المتطابقتين ، يأخذ الأوراق ويلعب جولة أخرى.
- في حال لم يجد الزوج المناسب ، يعيد قلب البطاقات التي قام بفتحها (بشكل أن يكون وجه البطاقة الذي يحتوي الرسم مغلق) ويترك الدور للاعب الآخر. تستمر اللعبة بهذه الطريقة حتى انتهاء البطاقات الموجودة على الأرض.

- تم شرح القواعد الأساسية ومسير اللعبة من خلال رسم توضيحي وإدراجه في صندوق اللعبة من أجل زيادة شمولية اللعبة . الهدف من ذلك هو زيادة قدرة اللاعبين غير المتعلمين من مختلف الفئات العمرية على لعب اللعبة معًا و من اجل نقل اللعبة خارج الأوساط التعليمية عند الضرورة، على سبيل المثال تسهيل اللعب في المنزل.

عنصر تعدد اللغات في اللعبة:

يمكن خلال اللعب بالشكل الموضح أعلاه كلعبة ذاكرة تصويرية أن يتم النظر معا الى زوج البطاقات عند إيجاده ويطلب من اللاعب أن يقول الكلمة باللغات التي يعرفها. في حال قال اللاعب الكلمة بلغة واحدة، يطلب من المشاركين في اللعبة دعمه بقول الكلمة بلغة أخرى.

- يمكن أن ُيسأل جميع اللاعبين عن أحد يستطيع قول الكلمة بلغات أخرى. في حال وجود مترجم خلال اللعب يمكن أن تقال الكلمة بأكثر من لغة كما يمكن أن تطلب مساعدته في قراءة الكلمات الموجودة على البطاقة.
- إن الهدف من اللعبة ليس تعلم اللاعبين للكلمة في كل اللغات الموجودة، بل إدراكهم بعيشهم في مساحة مشتركة متعددة اللغات، إيقاظ فضولهم تجاه اللغات الأخرى واعتبارهم هذا التنوع الموجود في مجموعة اللعب كعنصر قيّم. تهدف لعبة الذاكرة متعددة اللغات الى دعم أي نوع من أنواع العمل الذي يتم تقديمه في مجال الاندماج الاجتماعي والتعليم الشامل، وبالتالي يمكن استخدامها كوسيلة تلعيب في التدريبات والورشات المختلفة التي تقام مع الأطفال، الشباب والبالغين.

من يستطيع المشاركة في اللعبة؟

- في حال استخدام اللعبة كلعبة مطابقة الصور (إيجاد زوج البطاقات) فاللعبة مناسبة للأطفال فوق سن الرابعة، الشباب والبالغين للعب معاً.
- في حال الرغبة بالعمل عن طريق إضافة عنصر تعدد اللغات يمكن للمشاركين في عمر ٦-٧ سنوات ومافوق اللعب وذلك بسبب الاحتياج الى معلومات الكتابة والقراءة الأساسية.

الألعاب والفعاليات المختلفة:

ستجدون في هذا القسم اقتراحات ونشاطات إبداعية لألعاب يمكن لعبها باستخدام بطاقات اللعبة وغيرها من المواد المتاحة في صندوق اللعبة. هذه التوصيات مرنة ومفتوحة للتغيير والتنويع حسب إبداع اللاعبين أو المدربين.

ستجدون في نهاية هذا الدليل بعض الصفحات مخصصة لـ «لعبتي المقترحة»، حيث يمكن لمستخدمي هذا الدليل من أطفال، مدربين و متطوعين إضافة اقتراحات الألعاب الخاصة بهم. الهدف من ذلك هو جعل الدليل عبارة عن مجموعة من الألعاب المتطورة باستمرار وزيادة عدد الأنشطة التي يمكن إنتاجها باستخدام نفس مواد اللعب.

المقترحات العامة للمدربّين:

1. جميع الألعاب المقترحة أدناه مناسبة للعب في مجموعات صغيرة في أي بيئة تعليمية. يجب ان تكون هناك تمرينات تمهيدية مع اللاعبين قبل البدء باالألعاب يتم اختيارها حسب مدى التعارف بين المدرب و الأطفال. تزيد هذه التمرينات من تحفيز المجموعة وتطيل مدة تركيزهم في اللعبة إلى حد كبير وتساعد على إنشاء مقومات مهمة لبيئة الألعاب مثل»الثقة المتبادلة» و « إنشاء روابط مع مواد اللعبة».
2. **لا يحتاج مشرف اللعب إلى معرفة اللغات الموجودة على البطاقات أو في قائمة اللغات لتطبيق اللعبة.** على العكس من ذلك ، فهو لا يتردد في أن ينتقل الى موقع «المتعلم» ويسأل المشاركين في اللعبة الذين يعرفون هذه اللغات و يحصل على الدعم من الأطفال. من الممكن أيضاً استخدام قائمة اللغات للبحث عن معاني الكلمات عند الحاجة إليها.مع العلم أنّ إجراء هذا النشاط مع المترجم سيثري العمل.

تمارين الإحماء المقترحة قبل البدء باللعبة:

موضوع «لعبة الذاكرة متعددة اللغات» و محور الرسومات الموجودة فيها هو: «حيّنا». يمكن إجراء تمارين إحماء مختلفة حول الموضوع مع المجموعة المستهدفة قبل اللعبة.

قبل فتح صندوق اللعبة:

يمكن طرح أسئلة مفتوحة حول موضوع اللعبة قبل فتح صندوق اللعبة.

« من يوجد في حيّنا؟ ومع من نعيش؟»

«مع اي نوع من الكائنات الحية نشارك مساحاتنا؟»

«ماهي الاشياء التي تريدون رؤيتها في حيّنا؟»

«إذا أردنا دعوة إنسان أو حيوان أو شخصية ما للعيش في منطقتنا, من ندعو ؟»

« لو استطعنا أن نبني شيئًا معًا في مكان فارغ بحيّنا ، فماذا نبني؟»

يمكن إجراء حديث حول مساحات العيش والحياة اليومية مع اللاعبين في المجموعة من خلال هذه الأسئلة أو أسئلة مشابهة . يمكن تشجيع الأفكار الفردية والمشتركة حول هذا الموضوع. كما يمكن إثراءها من خلال القيام بتمارين رسم حول نفس الأسئلة أو استخدام الرسومات الموجودة على بطاقات اللعب.

التعريف ببطاقات اللعبة:

من أجل تعريف المشاركين ببطاقات اللعبة أولا يتم وضع البطاقات (أحد الزوجين) على الطاولة مع مواجهة الرسومات لأعلى قبل بدء اللعبة. و يتم طرح أسئلة مفتوحة بحيث تكون الكلمات الموجودة على البطاقات «كلمات مفتاحية» في الأسئلة. على سبيل المثال:

الباب: إذا اخترنا هذه البطاقة، نسأل «برأيكم أين يُفتح هذا الباب؟»

الطائر: إذا اخترنا هذه البطاقة, نسأل «برأيكم أين يعيش الطائر الذي في البطاقة ؟»

ممر المشاة: إذا اخترنا هذه البطاقة, نسأل «برأيكم هل يعرف هؤلاء الناس الذين يعبرون الممر بعضهم البعض؟»

موقف الحافلات: إذا اخترنا هذه البطاقة, نسأل «اين يذهب هؤلاء الناس؟»

الشجرة: إذا اخترنا هذه البطاقة, نسأل «اين توجد الأشجار الأكثر كثافة في حيّنا؟»

الهاتف الجوّال و الإطفائية: إذا اخترنا هاتين البطاقتين, نسأل «ما الرقم الذي نتصل به / ممن نطلب المساعدة إذا نشب حريق؟ «

من الممكن توجيه اسئلة نموذجية كهذه باستخدام الكلمات الموجودة على البطاقات. عند تحديد مستويات الأسئلة ، يجب أخذ المستويات المعرفية واستعداد اللاعبين في عين الاعتبار.

إذا كانت هناك اختلافات كبيرة بين مهارات التواصل الشفهي للاعبين بلغة مشتركة فمن الممكن طلب دعم المترجم الفوري. في حال عدم توفر إمكانية الترجمة، يمكن اللجوء الى الطرق الأقل اعتمادًا على الكلمات مثل الموسيقى أو الرسم أو التمثيل.

أثناء اللعب:

- يتيح ميسر النشاط للاعبين الحصول على أكبر قدر ممكن من الدعم من بعضهم البعض (دعم النظراء) وطرح أسئلة على بعضهم البعض والتواصل مع بعضهم البعض.
- من أجل منع الإلهاء أثناء اللعبة والسماح للاعبين بالاستماع إلى بعضهم البعض يمكن للميسر أن يعرض للجميع البطاقات ذات المطابقة الصحيحة (أزواج من البطاقات) في يده وتحفيز اللاعبين بين الحين و الآخر باستخدام دلالات «لتركيز الانتباه».
- يوصى بإبقاء جدول اللغات خارج الصندوق عن طريق تعليقه بالجدار أو إلصاقه على واجهة ما (على الارتفاع المرئي للأطفال) في بيئة التعلم.
- يستطيع المشرف في كل النشاطات التي تستخدم فيها البطاقات ذات الرسومات تشجيع اللاعبين على تكرار الكلمات بصوت عالٍ بلغة واحدة أو بعدة لغات حسب الحاجة .

اللعبة الأولى 1-- هيا نتجوّل في حيّنا:

الهدف:

- ترسيخ الكلمات التي تم تعلمها: تكرار الكلمة باللغات المختلفة الموجودة على البطاقة التي تم إيجاد مثيلها.
- تعزيز روح العمل الجماعي وتحسين القدرة على اتخاذ قرارات مشتركة.
- تشكيل الجمل التي تحتوي على الكلمات وتحويلها الى نص قصير مع المشاركين.

من يستطيع أن يلعب؟

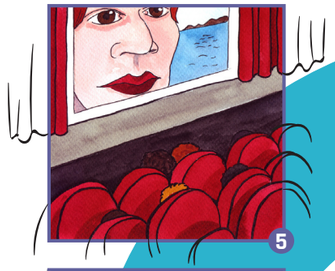
- الأشخاص الذين اعمارهم ستة(6) سنوات أو أكثر.
- يجب أن يكون هناك اربعة لاعبين على الأقل من أجل تشكيل مجموعتين.

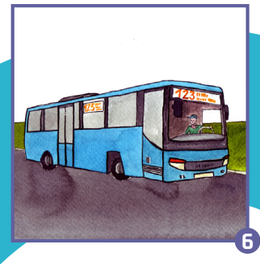
المواد:

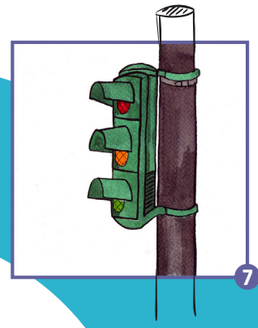
- «خريطة الحي» الموجودة في صندوق اللعبة.
- أوراق ملونة صغيرة بلونين لتمثيل المجموعتين. قد تكون هذه المواد من الأشياء الأخرى المتاحة بسهولة. يجب أن يكون هناك 25 قطعة على الأقل من هذه الأوراق لكل مجموعة.
- بطاقات اللعب.
- ورقة مسودة وقلم.

طريقة اللعب:

- يتم تقسيم اللاعبين إلى مجموعتين. تختار كل مجموعة ورقّةً (مادة) ملونة صغيرة لتمثيل نفسها .
- توضع «خريطة الحي» على الطاولة مفتوحةً. تم وضع الرسومات الموجودة في البطاقات على الخريطة. (نقاط البداية وجهة الطريق ليست مهمة في هذه اللعبة.).
- يتم خلط بطاقات اللعبة وتوضع جميعها على الطاولة بشكل عشوائي بحيث تكون الرسومات مغطاة.
- من الممكن تحديد المجموعة التي ستبدأ باللعبة أولاً من خلال لعبة «الورق والحجر والمقص».
- يتم اللعب بمطابقة بطاقات الذاكرة: يشارك في اللعبة لاعب واحد من كل مجموعة على التوالي. يقوم اللاعب بفلب ورقتين. اذا وجد زوج البطاقات ، تستمر هذه المجموعة في اللعب ، وإلا سيتم تحويلها إلى المجموعة الأخرى. ويلعب في كل جولة أطفال مختلفون من المجموعات بحيث يشارك الجميع بدورهم في اللعبة .
- يستطيع اللاعب في حال تمكن من إيجاد بطاقتين متماثلتين تطبيق واحد أو أكثر من الخيارات التالية:


5

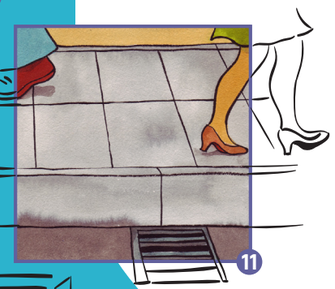

6


7

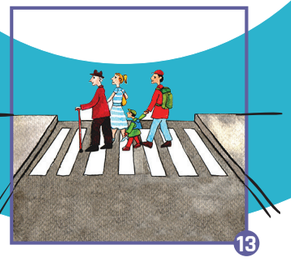
8

9

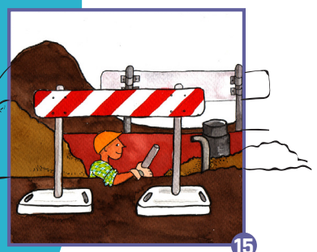
10


11

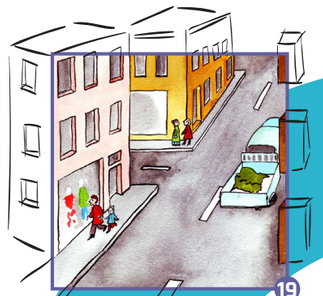
12

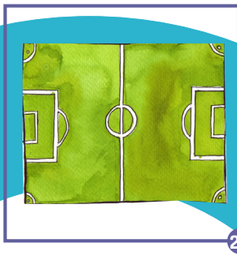

13

14


15

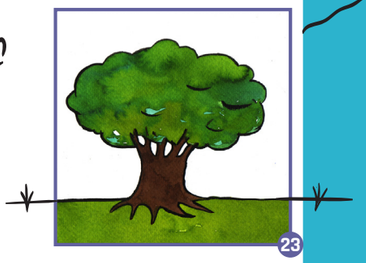
18


19


20

21

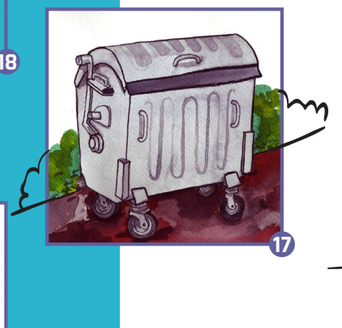
22


23

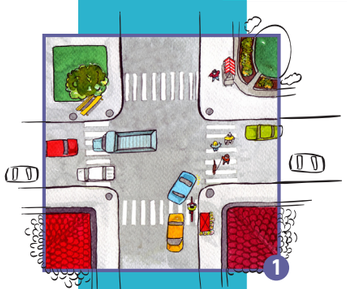
24

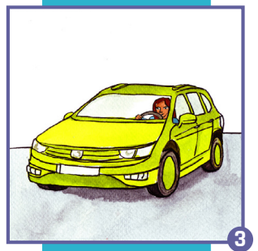
25

16


17

2


1


3

4

A

B

1. يقول أعضاء المجموعة الكلمة الموجودة على البطاقة بلغات مختلفة ويكرروها معًا.
2. التعاون على تشكيل جملة تحتوي على الكلمة . ويتم دعم اتخاذ القرارات المشتركة كمجموعة. على سبيل المثال: بالنسبة لبطاقة موقف الحافلات « هناك قطة نائمة في محطة الحافلات» و بالنسبة لبطاقة الطبيب « سنأخذ أخي إلى الطبيب غدا», وبالنسبة لبطاقة حديقة الأطفال «لعبنا البارحة لعبة الانزلاق في حديقة الأطفال», وبالنسبة لبطاقة ملعب كرة القدم «نريد إنشاء ملعب كرة القدم في حيّنا» وهكذا..,
3. بعد أن تقول المجموعة الجملة يضع اللاعب الورقة (المادة) الملونة التي تمثل مجموعته على نفس الصورة (المطابقة) على «خريطة حيّنا».
4. يقوم طفل من المجموعة بكتابة جمل المجموعة على ورقة واحدة تلو الأخرى. ويمكن لمنفّذ النشاط أيضًا تدوين الملاحظات بدلاً من الأطفال .
5. يمكن للأطفال قول هذه الجمل بأي لغة. ومن الممكن ايضاً طلب دعم من المترجم الفوري لكتابة الجمل أو لكتابة الجملة نفسها بلغات مختلفة.

- عندما تنفد البطاقات على الأرض يكون قد تم العثور على جميع أزواج البطاقات . إذا تم تطبيق طريقة تكوين الجملة فستكون كلتا المجموعتين قد قامتا بإنشاء نص قصير عن الحي (حيّنا).
- تأخذ المجموعة صاحبة اللون الأكثر على «خريطة حيّنا» الاولوية و تقرأ الجمل الخاصة بها واحدة تلو الأخرى. ثم تقوم المجموعة الثانية بقراءة الجمل الخاصة بها. قد تكون هذه النصوص عبارة عن جمل متتالية أو منفصلة اعتمادًا على العبارات التي سيشكلها اللاعبون.
- قد تكون النصوص على شكل نصوص متعددة اللغات وفقًا للجمل التي سينشئها اللاعبون.
- يمكن لكل مجموعة تلوين الورقة التي تم فيها كتابة نصها معًا ويمكن تعليق النصوص على لوحة في وسط التعلم.
- عندما تنتهي اللعبة ، يقف اللاعبون و تشكر المجموعات أو تهنئ بعضها البعض بلغات مختلفة .

اللعبة الثانية 2-- هيا نرسم حيّنا:

الهدف:

- دعم التعلم عن طريق الرسم: شرح الكلمات الموجودة على البطاقات عن طريق الرسم و تعلم الكلمات.
- ترسيخ الكلمات التي تم تعلمها: تكرار الكلمة باللغات المختلفة الموجودة على البطاقة التي تم إيجاد مثيلها.
- رسم صورة مشتركة عن حيّنا مع مجموعة اللعب.

من يستطيع أن يلعب؟

- الاشخاص الذين أعمارهم سبع(7) سنوات او اكثر.
- تشكيل مجموعة ليس إلزامي. ولكن يجب أن يكون هناك ثلاثة لاعبين على الأقل لتسيير اللعبة بشكل مسلٍ.
- في حال اللعب كمجموعة ؛ يجب أن يكون هناك اربع لاعبين على الأقل من أجل تشكيل مجموعتين.

المواد:

- ورقة فارغة كبيرة الحجم: من المهم أن يقوم جميع اللاعبين بعمل الرسومات على نفس الورقة وأن يكون حجم الورقة كبير قدر الإمكان. أذا تم استخدام أوراق صغيرة يمكن دمجها في نهاية النشاط.
- أقلام تلوين (يفضل أن تكون اقلام جافة).
- بطاقات اللعب.

طريقة اللعب:

- يتم وضع جميع بطاقات الذاكرة في ترتيب عشوائي مع إغلاق جميع البطاقات. الهدف هو أن يختار اللاعب بطاقة عشوائية من الوسط (دون إظهار البطاقة لأي شخص) ويرسم الكلمة أو الصورة على ورقة فارغة ويشرحها للآخرين. هدف اللاعب هنا هو شرح الكلمة عن طريق الرسم بأفضل طريقة ، بينما يهدف اللاعبون الآخرون إلى إيجاد التخمين الصحيح.
- يجب أن يذكر مشرف النشاط على وجه التحديد أن الهدف النهائي للعبة ليس الفوز بل تشكيل رسم مشترك عن الحي و لذلك نبغي التأكيد على أهمية صنع الرسومات على نفس الورقة الكبيرة باستخدام الأقلام الملونة المختلفة.
- **يتم تحديد وقت معين للرسم**. يمكن تحديد هذه الفترة من 15 إلى 30 ثانية في المجموعات ذات متوسط عمر كبير. يمكن تمديد الوقت المخصص للرسم عندما تكون أعمار اللاعبين أصغر من ذلك. يجب أن يكون الوقت المحدد متساوي لكل لاعب. وفقًا لذلك ، يجب تحديد مدة الرسم حسب متوسط وقت الرسم لأصغر لاعب في المجموعة.

- **في البداية يقوم اللاعب بالرسم في الوقت المحدد دون أن يظهر للآخرين وعندما ينتهي الوقت ، يعرض الرسم للآخرين بعد أن يسمع كلمة «افتح».**
- اللاعب الذي يتنبأ بالكلمة الصحيحة في أسرع وقت يحقّ له الرسم في الجولة التالية. إذا لم يكن اللاعب الأسرع قادرًا على إعطاء الإجابة الصحيحة ، فلكل شخص الحق في قول إجابات أخرى. يمكن للاعبين التنبؤ حتى يتم العثور على الإجابة الصحيحة. اللاعب الذي يجد الكلمة الصحيحة يسحب ورقة من الأرض ويرسم الكلمة على الورقة الكبيرة. تستمر اللعبة بهذه الطريقة حتى تنتهي البطاقات الموجودة على الأرض.
- ستكون الورقة التي صنعت عليها الرسومات هي نفسها الورقة الكبيرة دائماً إن أمكن. لذلك عندما تنتهي اللعبة سيكون قد تم رسم صورة عن «حيّنا» بشكل جماعي من قبل جميع اللاعبين. ويمكن عرض هذا الرسم في مكان يمكن للجميع رؤيته في بيئة التعلم.

اقتراح للمدرب: قد يختلف اللاعبون حول من قال الكلمة الصحيحة أولاً عندما يتعلق الأمر بتخمين الكلمة المرسومة. قد تكون هناك مواقف يتعذر فيها اتخاذ قرار بين لاعبين يستجيبان في نفس الوقت. **هنا يمكن لمشرف النشاط ترك حل النزاع بين اللاعبين في المجموعة للاعبين أنفسهم.** وكما يمكن للمشرف توجيه مناقشة مجموعة اللعبة وترك القرار لهم من خلال النظر في التوازن داخل المجموعة مع إعطاء ردود فعل إيجابية.

اقتراح للمدرب: قد يكون هناك لاعبون يقومون بعمل تنبؤات بلغات مختلفة. في هذه الحالة ، يمكن للمشرف تطبيق اللعبة بشكل مختلف. يقسم اللاعبين إلى مجموعتين بدلاً من لعبهم واحدًا تلو الآخر. ترسم إحدى المجموعات وتحاول المجموعة الأخرى معرفة الكلمة . بهذه الطريقة ، يمكن للاعبين في نفس المجموعة دعم بعضهم البعض في التنبؤات. يُطلب من المجموعة التي تعرف الكلمة الصحيحة قولها بأكثر من لغة ، بحيث يتم سماع لغات أخرى في المجموعة. ينتقل تسلسل الرسم إلى المجموعة التي وجدت الإجابة الصحيحة.

اقتراح للمدرب: يجب التأكيد على هدف الفوز فيما يتعلق بديناميات اللعبة ويمكن استخدام **نظام التسجيل** إذا لزم الأمر. يمكن أن يحصل الشخص (المجموعة) الذي يرسم على نقطتين للرسم بشكل جيد ، ويمكن للشخص (المجموعة) الذي يعرف كسب نقطة واحدة للمعرفة بشكل صحيح. لتقليل احتمالية التنبؤ الخاطئ ، أو للسماح للاعبين بالتفكير لفترة أطول من الوقت يخسر الشخص (المجموعة) الذي يخطئ في التخمين نقطة ويسجل في حقله ناقص واحد (-1).

اللعبة الثالثة 3-- دعنا نلتقي أثناء المشي في حيّنا:

الهدف:

- إكمال اللعبة بترتيب معين مع الالتزام بالإتجاه المحدد كمجموعة .
- دعم التعلم عن طريق إعادة مطابقة بطاقات اللعبة مع الصور على خريطة الحي.
- ترسيخ الكلمات التي تم تعلمها: تكرار الكلمة باللغات المختلفة الموجودة على البطاقة التي تم إيجاد مثيلها.
- إنشاء حدث أو قصة جرت في الحي وإعادة تمثيلها مع المجموعة.

من يستطيع أن يلعب؟

- الاشخاص الذين اعمارهم ثمانية(8) سنوات او اكثر.
- يجب أن يكون هناك اربعة لاعبين على الأقل من أجل تشكيل مجموعتين.

المواد:

- «خريطة حيّنا» الموجودة في صندوق اللعبة.
- بطاقات اللعب.

طريقة اللعب:

- يتم فتح خريطة حينا على الطاولة .
- بعده يتم وضع جميع البطاقات على الطاولة مكشوفة بلا ترتيب معيّن. يضع جميع اللاعبين بطاقات على الخريطة (بحيث تتطابق صورة الخريطة مع صورة البطاقة). وهكذا سيكون قد تبقى بطاقة واحدة من كل زوج ومجموعها 25 بطاقة. يتم قلب هذه البطاقات رأسًا على عقب مع الوجه المصور على الأرض ويتم خلطها جيدا على الطاولة.
- يدور جميع اللاعبين حول الطاولة عدة مرات.
- يتم تقسيم اللاعبين إلى مجموعتين. يتم وضع الصور المرئية الموجودة على «خريطة حيّنا» على مسار معين وتحتوي الخريطة على نقطتي انطلاق. تبدأ إحدى المجموعتين من نقطة البداية الأولى والمجموعة الأخرى من نقطة البداية الثانية. يجب على كل مجموعة اتباع طريقها الخاص.
- يتم تحديد المجموعة التي تبدأ اللعبة من خلال لعبة « الورق والحجر والمقص «.
- يحاول لاعب من المجموعة التي تبدأ اللعبة العثور على البطاقة المماثلة للبطاقة الموجودة على الخريطة وفق المسار الموجود على الخريطة.
- يحق لكل لاعب في كل جولة قلب بطاقة واحدة من البطاقات الموجودة على الأرض.
- الهدف الأكثر أهمية من اللعبة هو التقدم بطريقة وفق ترتيب معين. لذلك فلن تتمكن المجموعة من التقدم في حال فتح اللاعب بطاقات خاطئة بدلاً من البطاقة الموجودة على

المسار. تقلب البطاقة مرة أخرى وينتقل الدور إلى المجموعة الأخرى.

- إذا عثر اللاعب على الصورة الصحيحة فينطق أعضاء هذه المجموعة الكلمة الموجودة على البطاقة بلغتين مختلفتين على الأقل حتى يتمكن اللاعب من الاستمرار في قلب البطاقات. يضع اللاعب البطاقة على نفس الرسم الموجود على الخريطة.
- تنتهي اللعبة عندما تلتقي المجموعات في النقطة المشتركة على الخريطة.
- تقوم المجموعات التي تلتقي ببعضها البعض في نقطة مشتركة من «خريطة حينا» بالتحية والمصافحة بلغات مختلفة.

اقتراح للمدرب: يُطلب من المجموعات تمثيل دورا يعبر عن لحظة التقائهم في تلك النقطة من «خريطة حينا»على أرض الواقع . ويتم إعطاء لكل مجموعة 10-15 دقيقة. يُطلب منهم كتابة قصة ودراسة أدوارهم في القصة عن طريق اختيار ثلاثة بطاقات مصورة عبروا منها للوصول الى نقطة اللقاء. عندما تكون كلتا المجموعتين جاهزتين تلعبان أدوارهما وتصوران قصصهما حتى تلتقيان في نقطة مشتركة.

يمكنهم تصور اللحظة التي تسبق اللقاء (ما حدث معهم حتى الوصول إلى نقطة اللقاء) ، لحظة اللقاء (أين ومن التقوا في تلك اللحظة وماذا حدث عندما التقوا) أو بعد لحظة اللقاء (ما فعله كل منهم على حدة أو في مجموعات بعد اللقاء). **وهكذا ينتهي نشاط «دعنا نلتقي أثناء المشي في حيّنا» بدراما إبداعية صغيرة.**

اللعبة الرابعة 4-- لعبة الألغاز بأستخدام مضرب الذباب

الهدف:

- تنشيط اللاعبين.
- تعزيز قدرة الانتقال من المفهوم إلى الرسم و من الرسم إلى الكلمة.
- الاستماع إلى بعضهم البعض كمجموعة وتطوير القدرة على اتخاذ قرارات مشتركة.

من يستطيع أن يلعب؟

- الاشخاص الذين اعمارهم ثمانية(8) سنوات او اكثر.
- يجب أن يكون هناك اربعة لاعبين على الأقل من أجل تشكيل مجموعتين.

المواد:

- بطاقة واحدة من كل زوج (25 بطاقة)
- مضربن ذباب من البلاستيك بألوان مختلفة أو يمكن استخدام أي عصي بلاستيكية ملونة.

طريقة اللعب:

- من الممكن تطبيق اللعبة على الأرض أو على الطاولة.
- يتم وضع البطاقات على الأرض بحيث يكون الوجه المرسوم مفتوح.
- يتم تقسيم اللاعبين إلى مجموعتين متساويتين. تجلس المجموعتان حول البطاقات.
- يتم إعطاء كل مجموعة مضرب ذباب.
- في البداية ، يُطلب من جميع اللاعبين مراجعة الصور بهدوء لمدة دقيقتين.
- يفكر مشرف النشاط بإحدى الصور ويعطي للاعبين تلميح على شكل كلمة أو جملة: يقول مفهومًا أو كلمة واحدة عن الصورة دون وصفها مباشرةً.
- تركز المجموعات المتقابلة على البطاقات الموجودة على الطاولة وتحاول التنبؤ بالبطاقة التي يصفها ميسر النشاط. ويقول مشرف النشاط جملة تلميحية أخرى مساعدة.
- على المجموعة التشاور فيما بينها لأنها تحتاج إلى اتخاذ قرار جماعي. عندما تقرر المجموعة، فإن اللاعب الذي يحمل مضرب الذباب يضرب على تلك الصورة المتفق عليها مع المجموعة.
- يمكن لكل مجموعة ضرب بطاقة واحدة فقط في كل سؤال.
- ينطق ميسر اللعبة «صحيح» أو «خطأ» .. المجموعة التي تضرب البطاقة الصحيحة بأسرع وقت تفوز وتحصل على البطاقة.
- يتغير اللاعب الذي يحمل المضرب في يده في كل سؤال.
- بعد إعطاء مشرف النشاط الكلمات المساعدة يعطي المجال للمجموعات المتنافسة سماع

المناقشات التي تحدث أثناء عملية التنبؤ وجعل المجموعات تستفيد من بعضها البعض.

- عند انتهاء البطاقات الموجودة على الأرض ، تفوز المجموعة التي حققت العدد الأكبر من التوقعات الصحيحة و بالتالي التي حصلت على العدد الأكبر من البطاقات .

اقتراح للمدرب: يمكن طباعة الصور التي سيتم اختيارها من البطاقات لهذا النشاط بحجم A4 من موقع المشروع على الويب. وضع صور كبيرة الحجم على الأرض واللعب مع مضرب الطيران (بلاستيكية أو عصا طويلة) يجعل النشاط أكثر متعة.

اقتراح للمدرب: عندما يحدد المدرب البطاقات (الصور) التي سيختارها، يمكنه إعداد الكلمات أو المفاهيم أو الجمل بشكل مسبق. هذا الإعداد سوف يبسط عمل المدرب إلى حد كبير خلال اللعبة.

قد تكون الدلائل التي يجب تقديمها هي كلمات تصف مباشرة الصور أو جمل قد تشير إلى تلك الصورة عن طريق الاقتران. يقرر المدرب ما إذا كانت الاقترانات التي يجب تقديمها تحتوي على تعبيرات مباشرة أو غير مباشرة بأخذ الفئات العمرية للاعبين بعين الاعتبار.

مثال: -1 يصدر صوت... 2 - يتحرك بسرعة. في هذه المرحلة ، يمكن أن تكون هذه البطاقة السيارة، الطائر، سيارة الإسعاف أوشاحنة الإطفاء....-3 يستخدم اللون الأحمر في هذه البطاقة... 4 - يذهب على العجلات...-5 نستدعيه في المواقف الصعبة. يتم إقصاء بعض البطاقات و تبقى احتمالات سيارة الإسعاف وسيارة الإطفاء. يتم الحفاظ على الإثارة في اللعبة بهذه الطريقة. يتم تضييق الاحتمالات تدريجيا كل ببطء لإعطاء المجموعات الفرصة للتحدث فيما بينها و مناقشة تخميناتها. في كل خطوة يتوقع منهم الاقتراب من البطاقة الصحيحة.

مثال: -1 توجد مجموعة كبيرة من الناس هنا. -2 نبقى فترة زمنية محددة في هذا المكان. 3 - هنا يمكن أن نكون متحمسين ، حزينين، هادئين أو سعداء. يمكن أن تكون هذه الصورة السينما، الحافلة، الشارع، ملعب كرة القدم أومحطة الحافلات. -5 توجد مقاعد في هذا المكان -6 يمكننا الجلوس أو الوقوف هنا. -7 أرقام المقاعد وأماكن الجلوس محددة و معروفة. تدريجيا يتم إلغاء بعض الخيارات وتبقى بعض منها مثل ملعب كرة القدم أو قاعة السينما ... وهناتتم متابعة تقديم التلميحات...

اللعبة الخامسة 5-- من الأذن إلى الأذن!

الهدف:

- سماع الكلمات بلغات مختلفة و نطقها بشكل صحيح و تنمية مهارات الاستماع.
- التدريب على الاستماع ونقل الجمل بشكل صحيح.
- استخدام الكلمات في الجمل.
- دعم التضامن بين اللاعبين.

من يستطيع أن يلعب؟

- جميع الاشخاص الذين اعمارهم سبعة (7) سنوات أو أكثر.

المواد:

- يقوم اللاعبون بتصفية البطاقات المزدوجة وتقليل عدد البطاقات.
- يتم فتح البطاقات على الأرض أو على الطاولة ويتم خلطها بشكل جيد.

طريقة اللعب:

الطريقة الأولى:

- يختار اللاعب الأول بطاقة في ذهنه من بين الأوراق المفتوحة على الأرض. و يهمس الكلمة بلغتين مختلفتين (على سبيل المثال ، كلمة «المخبز- Bakery») للاعب الذي بجانبه بدون أن يشير الى البطاقة التي تحمل تلك الصورة .
- ويتم همس هاتين الكلمتين في أذن اللاعب التالي بالتسلسل، وهلم جراً حتى آخر لاعب.
- آخر لاعب ينطق بصوت عالٍ ما سمعه ويختار البطاقة التي يعتقد أنها مناسبة.
- إذا وجد البطاقة الصحيحة ، فإنه يأخذها ويبدأ الجولة الثانية. ويختار بطاقة جديدة ويهمس تلك الكلمة في أذن اللاعب الذي بجانبه باللغتين اللتين يريدهما.
- إذا ارتكب آخر لاعب خطأ بسيط في نطق الكلمات ، فيمكن تكرار النطق الصحيح للكلمة كمجموعة معاً. إذا أصبحت الكلمات غير مفهومة على الإطلاق ، يتم تكرار النطق الصحيح للكلمات بواسطة اللاعب الأول.
- الهدف من اللعبة هو الحصول على المتعة وكذلك دراسة الاستماع والنطق و محاولة إيجاد التخمين الصحيح.

الطريقة الثانية:

- يختار اللاعب الأول الذي يبدأ اللعبة بطاقة / كلمة مثل «المخبز». يستخدمها في جملة ويهمسها في أذن صديقه. على سبيل المثال: «أخت صديقي تعمل في الفرن « أو « الخبز في مخبز حينا جيد جدًا. «

• تستمر لعبة «من الأذن إلى الأذن» كما في المثال الأول. آخر لاعب يقول الجملة بصوت عال. و من بين البطاقات الموجودة على الأرض، يحاول تخمين البطاقة التي تنتمي إلى هذه الجملة. إذا كانت البطاقة المعروضة هي البطاقة التي يحملها اللاعب الأول ، فسيجد الإجابة الصحيحة. يأخذ اللاعب البطاقة ويبدأ الجولة الثانية.

• هنا، يمكن للاعبين تكوين جمل فيها ألغاز. على سبيل المثال ، «ذهبت إلى السوبر ماركت هذا الصباح بواسطة الحافلة». حتى اذا وصلت الجملة إلى آخر لاعب بشكل صحيح ، من الممكن أختيار البطاقات التي تحتوي على كل من «السوبر ماركت» و«الحافلة» و«محطة الحافلات». لذلك ، قد يكون يخطئ اللاعب الأخير في تخميناته.

• في هذه الحالة، يعطي اللاعب الأول الذي اختار البطاقة تلميحًا ويساعد اللاعب على التنبؤ. في هذه اللعبة، اللاعبون هم من يعطون التلميحات، وليس المدربّ. يزيد اللاعب الذي يختار البطاقة من القرائن لمساعدة آخرلاعب في تخمين البطاقة الصحيحة. على سبيل المثال ، إذا اختار اللاعب الأول بطاقة سوبر ماركت و قال « ذهبت إلى السوبر ماركت هذا الصباح بالحافلة «، يمكن أن يعطي تلميح لآخر لاعب من خلال جملة «نذهب إلى هناك للحصول على الشوكولاته» بهدف مساعدته في تخمين البطاقة الصحيحة. لذا فإن آخر لاعب يدرك أن البطاقة الصحيحة هي السوبر ماركت ، وليست موقف الحافلات أو الحافلة.

يتم دعم التضامن بين اللاعبين من خلال التلميحات.

ألعابي المقترحة:

بعد تطبيق «لعبة الذاكرة متعددة اللغات» عدة مرات يمكنكم إضافة توصيات تتعلق بالألعاب او النشاطات في قسم «صفحات الاقتراح الخاصة بي». وبهذه الطريقة ، ستكونون قد عرضتم اقتراحاتكم بخصوص الألعاب على المدربين والمشرفين الذين سيستخدمون اللعبة والكتيب من بعدكم.

اقتراحي الاول (اللعبة الأولى):

اقتراحي الثاني (اللعبة الثانية):

حقوق الطبع

مجموعة التعليم متعددة اللغات - لعبة الذاكرة متعددة اللغات

مترجم عربى
Amina Sweha

الفكرة والتطبيق:
Solveig Esman -RAA Berlin
Michaela Hieke -LaKI
,Jule Pfeiffer-Spiekermann -Pinselfisch
Ece Saka - Bağımsız Araştırmacı, Eğitmen

النصوص:
Ece Saka - Bağımsız Araştırmacı, Eğitmen
Michaela Hieke -LaKI
Jule Pfeiffer-Spiekermann -Pinselfisch

الرسوم التوضيحية:
Jule Pfeiffer Spiekermann – Pinselfisch

التصميم:
Esra Göksu | www.esragoksu.com

التنسيق والتطبيق:
(Beril Sönmez (Anadolu Kültür
(Birte Neumann (LaKI
(Ekin Su Birinci (Anadolu Kültür

تحذير قانوني حول حقوق النشر و الترخيص الخاصة بلعبة الذاكرة متعددة اللغات:
يمكنكم نسخ «لعبة الذاكرة متعددة اللغات» وتوزيعها وفقًا للشروط التالية:

1. عند استخدام اللعبة ونسخها ومشاركتها ، ينبغي الإشارة إلى الأشخاص والمؤسسات (المرخصين) المذكورين في الدليل.
2. أثناء استخدام المواد يجب الإشارة إلى المؤلفين، توضيح ما إذا كان قد تم تعديل المادة أم لا. يمكن تقديم معلومات الاقتباس والتعديل بطريقة معقولة بشرط أن تكون مفهومة. ومع ذلك ، يجب ألا تعطي هذه المعلومات انطباعًا بأن المرخص يدعمكم أو يدعم استخدامكم.
3. الاستخدام غير التجاري - لا يجوز استخدام لعبة الذاكرة متعددة اللغات أو إعادة إنتاجها أو نشرها لأغراض تجارية.
4. لا يجوز توزيع المنتج. في حالة إعادة ترتيب المواد المعدلة في لعبة الذاكرة متعددة اللغات أو صندوق اللعبة أو تعديلها أو دراستها مباشرة ، فقد لا يجوز إعادة إنتاج النسخة المعدلة من المادة أو توزيعها أو نشرها مع أطراف ثالثة.
5. لا يجوز استخدام أي حكم مقيد إضافي : لا يجوز استخدام أحكام إضافية أو إجراءات تقنية تحظر أي تطبيق يسمح به الترخيص لشخص آخر قانونًا.
6. لا يمكن للأشخاص والمؤسسات المذكورة في الترخيص إلغاء هذه الحقوق في حال الامتثال لشروط الترخيص.

لمزيد من المعلومات ، يرجى الاتصال بنا عبر موقع المشروع: www.alle-zusammen.org | www.hep-beraber.org

مبادرة الشراكة التركية – الألمانية لدعم اللاجئين

بالتعاون بين

ANADOLU KÜLTÜR

Kommunale Integrationszentren
Landesweite Koordinierungsstelle

بدعم من

STIFTUNG MERCATOR