1.2.3 سافروا!

من 7 إلى 10 سنوات | من 4 المشاركات/المشاركين

لعبة «1، 2، 3، سافروا!» عبارة عن تكييف لأداة بيداغوجية طورتها La Cimade سنة 2007، تحمل اسم «لعبة مسارات المهاجرين» .

أهداف النشاط

تهدف لعبة "1، 2، 3، سافروا!" إلى عيش تجربة هجرة/مهاجرة الكائنات الحية (الثدييات، الأسماك، الزواحف، الطيور أو البشر) وتتبع تطور مسارها. يسمح هذا النشاط للمشاركات/للمشاركين بالتساؤل عن الطريقة التي ينظرون بها إلى هجرات وتحركات الكائنات الحية. كما يسمح للمشاركات/للمشاركين بتطوير معارفهن/معارفهم بالهجرات من خلال اتباع مسار الشخصيات المقترحة، بالإضافة إلى مناقشة ومساءلة التمثلات حول الآخر.

الجمهور المستهدف

هذه اللعبة مخصصة للفئة العمرية من 7 إلى 10 سنوات. تم اختيار الأنشطة المقترحة وفقًا لأعمار المشاركات/المشاركين ومستوى معارفهن/معارفهم.

الوصف والمحتوى

تقديم

لعبة «1، 2، 3، سافروا!» عبارة عن لوحة ورقية يتم لعبها كفريق (مشارك(ت)ان كحد أدنى في كل فريق ولكل شخصية). لذلك يتطلب اللعب مكانًا يسمحُ بوضع لوحة اللعبة فيه (طاولة مرتفعة أو منخفضة، أرضية، إلخ). تتقدم الشخصيات على لوحة اللعبة عن طريق دحرجة النرد. الهدف من اللعبة هو الوصول إلى نهاية الرحلة: وجهة الكائنات الحية، ممثلة من خلال خانة «الوصول!».

عدد المشاركات/المشاركين : يتراوح بين 2 إلى 9 في كل فريق مع حد أدنى يتمثل في مشاركتين/مشاركين لكل فريق (فريق واحد لكل شخصية).

انتبهوا! لعبة «1، 2، 3، سافروا!»، تُلعب ضمن الفريق. وقد تم تصميمها لتعزيز نوع من التعاون بين المشاركات/المشاركين على طول مسارات الهجرة التي تسلكها شخصيتهم.

المحتوى

- لوحة لعب واحدة؛
- صندوق تخزين واحد (يتم تركيبه)؛
- نرد (يتم تركيبه)؛
- تسع صور مطبوعة للشخصيات التسعة؛
- تسع بطاقات هوية (واحدة لكل شخصية)؛
- لعبة واحدة من بطاقات "سؤال" (في المجموع 21 بطاقة)؛
- لعبة واحدة من بطاقات "عقبة" (12 بطاقة في المجموع)؛
- لعبة من بطاقات "تحريك" (18 بطاقة في المجموع)؛
- لعبة واحدة من بطاقات "حظ" (18 بطاقة في المجموع).

الشخصيات

تقدم اللعبة عينة من تسع شخصيات (ثدييات، أسماك، زواحف، طيور، بشر) مقسمة إلى ثلاث عائلات (ثلاثة شخصيات «هواء» (التي تطير)، ثلاثة شخصيات «ماء» (تسبح) وثلاث شخصيات «بشر» لكلٍّ منها مشروع هجرة خاص به:

شخصيات «الهواء»:

- شهرزاد اللقلقة؛
- شونتيل السنونو؛
- فيرناندو الفراشة.

شخصيات «الماء»:

- لالاو الحوت؛
- سيمون سمك السلمون؛
- فايانا السلحفاة.

شخصيات «البشر»:

- تيديان الموريتاني؛
- إيمانويل الكونغولي؛
- جوليا الإيطالية.

لكل شخصية «بطاقة هوية» تقدمها وتشرح للمشاركات/المشاركين أصلها/أصولها، عاداتها الحياتية، أسباب مغادرتها وطريقته سفرها، إلخ.

مقدمة (نشاط اختياري): "أصوات الحيوانات"

وفقا لأصولنا ولغتنا الأم، لدينا جميعا تصورات مختلفة عن العالم من حولنا. فمثلا، نحن لا «نسمع» جميع الحيوانات بالطريقة نفسها. فتسمية صوت نباح الكلب أو صوت مواء القطة في كندا (المحاكاة الصوتية أو تسمية أصوات الأشياء (onomatopée)) مختلفة تماما عن تلك المستعملة في المغرب أو في الصين. دعونا نختبر هذا الأمر. بالنسبة لك(ي)، على سبيل المثال، ما هو الصوت الصادر عن الكلب؟ القط؟ الحمار؟

سير النشاط

بداية اللعبة

يختار كل فريق أو يسحب شخصية في بداية اللعبة.

نصيحة للمنشطة/المنشط: خذ(ي) الوقت الكافي لتقديم بطاقات الهوية المختلفة للشخصيات (على سبيل المثال، اقرئي/اقرأ بصوت عال البطاقات المختلفة، وخذ(ي) وقتا للأخذ والرد مع المشاركات/المشاركين حول الشخصيات، إلخ). تعتبر هذه الخطوة مهمة للسير السلس للنشاط، وخاصة من أجل السماح للفرق بالإجابة على أسئلة معينة والقدرة على القيام ببعض الأنشطة المقدمة خلال المسار.

إطلاق النشاط

تتمركز جميع الشخصيات فوق خانة "المغادرة". يقوم الفريق الأول بحرجة النرد والتقدم فوق الخانات قدر الإمكان (على سبيل المثال: إذا أشار النرد للرقم 6، يتقدم الفريق ست خانات/مربعات)، وهكذا، كل فريق حسب دوره.

الخانات/المربعات

يمكن للمشاركات/للمشاركين أن يسقطوا، على طوال المسار، في خانات/مربعات تنظم طريق المسار: خانات/مربعات «سؤال»، خانات/مربعات «عقبة»، خانات/مربعات «تحريك» وخانات/مربعات «حظ» التي تتخلل مسار الشخصيات وتعطي التوجيهات للمشاركات/للمشاركين. وهذا يساعد على ضبط إيقاع النشاط، والحفاظ على جانب ترفيهي وممتع مع السماح للمشاركات/للمشاركين بالتعرف على موضوع الهجرات على امتداد الوقت المخصص للنشاط.

تتوافق كل خانة/مربع مع رهان أو تحد مختلف. عندما يصل فريق ما إلى خانة/مربع ما، فإنه يسحب البطاقة التي تتناسب مع الرمز الموجود في الخانة/المربع (مثل: «أ»: تحريك؛ «؟»: سؤال، وما إلى ذلك).

خانات/مربعات "حظ"

عندما يسقط الفريق في خانة/مربع «حظ»، يكون أمامه احتمالان: إما أن يحرج النرد ويلعب مرة أخرى على الفور، أو أن يسحب بطاقة «حظ» ويتبع التعليمات المشار إليها في هذه البطاقة. تسمح هذه الخانات/المربعات للفرق بإعداد استراتيجية المجموعة. في الواقع، فإن أطول المسارات/الدورات مكونة من عدد أكبر من بطاقات «حظ»، فيما المسارات الأقصر مكونة من عدد أقل من بطاقات «عقبة». وفي وسط بطاقات الحظوظ تختبئ بطاقتان «ذهبيتان» تسمحان بالتقدم بخانات عديدة دفعة واحدة.

خانات/مربعات "عقبة"

خانات «عقبة» مبعثرة على طوال المسار. هذه الخانات ثابتة بالنسبة لجميع الفرق، لكن العواقب على امتداد المسار تختلف حسب نوع الشخصية. ولكي يتمكن الفريق من معرفة نوع العقبة/العائق الذي يواجهه، عليه سحب بطاقة «عقبة» بطريقة عشوائية. ثم على الفريق أن يُخبر ما إذا كانت هذه العقبة متعلقة به أم لا. إذا كانت العقبة تتعلق بالفريق، فإنها تخضع للتعليمات المعطاة: بعض بطاقات العوائق تجبر الفرق على التراجع بعدد من الخانات/المربعات، وبعضها الآخر يقصي من اللعب عندما يحين دور الفريق. إذا كانت بطاقة العائق لا تتعلق بالفريق يتم وضعها جانبا وانتظار أن يحين الدور لدحرجة النرد.

ملاحظة: تتجسد بطاقات «عقبة» بألوان مختلفة. يشير لون البطاقة إلى عائلة الشخصيات المعنية (هوائية، مائية، أو بشرية). أما بطاقات العقبات الحمراء فإنها تتعلق بجميع الشخصيات في اللعبة.

تفاصيل بطاقات «عقبة»:

الجميع: أحمر:

- مشكلة في الاتجاه: التراجع خانة واحدة
- الإنهاك: اجتياز الدور
- نقص الغذاء: التراجع خانتين

عائلة «الهواء»: أصفر

- طارئ مناخي (مخاطر الطقس) (عاصفة، جفاف، أمطار، إلخ): التراجع خانة واحدة
- طلقات قنص: اجتياز دوركم
- خط الجهد العالي (الكهرباء أو الهاتف): التراجع خانتين

عائلة «الماء»: الأزرق

- مواجهة الحيوانات البحرية المفترسة العدوة: تمرير دوركم
- الصيد في الماء: التراجع خانة واحدة
- التلوث: التراجع خانتين

عائلة «البشر»: الأخضر

- الحدود: التراجع خانة واحدة
- الإغلاق: التراجع خانتين
- مراقبة الأوراق (غياب التأشيرة): اجتياز دوركم

خانات/مربعات "سؤال"

يسحب فريق ما أو المنشط(ة) بطاقة بطريقة عشوائية. إذا أجاب الفريق بشكل صحيح على السؤال المطروح، فإنه يُدَحرج النرد مرة أخرى ويلعب من جديد، وإلا فإنه ينتظر الدور الموالي لمواصلة مساره.

خانات/مربعات "تحريك"

خانات «تحريك» مبعثرة طوال المسار. عندما (ت)يتوقف مشارك(ة)/فريق ما فوق خانة «تحريك»، يقوم أحد أعضاء الفريق أو المنشط(ة) (إن لم يتعلق الأمر بالفريق) بسحب بطاقة تحريك وقراءة التعليمات في المرة الأولى بشكل صامت.

انتبهوا! بالنسبة لبعض بطاقات التحريك، يكون من المهم جدًا أن يتعرف أحد الأعضاء، دون الآخرين، على التعليمات. ويجوز للمنشط(ة) أيضًا سحب البطاقة وقراءتها لكافة الفريق المعني للسماح بإشراك الجميع.

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما تصل الشخصية الأولى إلى خانة "الوصول!". يمكن لباقي الفرق الأخرى أن تقرر الاستمرار، لكن مسارات الشخصيات المختلفة مليئة بالصعوبات، وبعضها لن يصل إلى الوجهة المبتغاة. لعبة "1، 2، 3، سافروا!" هي أداة حقيقية لزيادة الوعي بواقع مختلف مسارات وطرق الهجرة، وبعض الشخصيات تواجه صعوبات أكثر من غيرها.

من المهم تخصيص مدة زمنية مع المشاركات/المشاركين من أجل استخلاص المعلومات من تجربتهن/تجربتهم المُعَاشة أثناء النشاط، والإجابة على تساؤلاتهن/تساؤلاتهم ومناقشة ما اكتشفنه/اكتشفوه أو تعلمنه/تعلموه أثناء النشاط.